



INSTITUTO DE  
INFORMÁTICA  
UFG



ENGENHARIA  
DE SOFTWARE

**LMP – PROCESSO TESTAR&FIXAR:**  
Atividade: Dia de Trabalho

**Versão 0.1**

LMP - Logiciel Mobile Process - Testar&Fixar	Versão: 0.1
Atividade: Dia de Trabalho	Data: 26/12/2012
LMP-TF05.2	

## Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
26/12/2012	0.1	Elaboração Inicial	Emerson José Porfírio
26/12/2012	0.1	Diagrama da Atividade	Emerson José Porfírio

LMP - Logiciel Mobile Process - Testar&Fixar	Versão: 0.1
Atividade: Dia de Trabalho	Data: 26/12/2012
LMP-TF05.2	

## Sumário

1. Objetivos	4
1.1 Escopo	4
2. Introdução	4
3. Atividade: Dia de Trabalho	4
4. Metas	4
5. <i>Input</i>	4
5.1 Pré-condições	4
5.2 Entradas	4
6. <i>Output</i>	5
6.1 Pós-condições	5
6.2 Saídas	5
7. Diagrama da atividade: Dia de Trabalho	5
8. Tarefas	5
9. Papéis	6
10. Padrões Relacionados	6
11. Riscos	6
12. Referências	6

LMP - Logiciel Mobile Process - Testar&Fixar	Versão: 0.1
Atividade: Dia de Trabalho	Data: 26/12/2012
LMP-TF05.2	

# LMP-Testar&Fixar: Dia de Trabalho

## 1. Objetivo

Apresentar e documentar a atividade Dia de Trabalho do processo Testar&Fixar que faz parte do LMP – Logiciel Mobile Process a ser utilizado pelo Grupo de Estudo Logiciel como trabalho prático para as disciplinas de Integração I e de Desenvolvimento de Software para Dispositivos Móveis do curso de Bacharelado em Engenharia de Software do INF - UFG.

### 1.1 Escopo

Atividade 2 do LMP – Logiciel Mobile Process (Processo Testar&Fixar).

## 2. Introdução

O processo de desenvolvimento LMP – Logiciel Mobile Process abrange atividades acadêmicas referentes aos processos de engenharia de software do INF-UFG. Este oferecerá o apoio ao processo de desenvolvimento para dispositivos móveis, permitindo que o mesmo seja realizado de acordo com o planejamento de tempo e de recursos e com os requisitos funcionais e de qualidade definidos para os projetos propostos.

O modelo foi baseado no Processo MobileD e no RUP, além de seguir as orientações do Guia do MPS.Br 2011 (nível F).

## 3. Atividade: Dia de Trabalho

O objetivo desta etapa é implementar a funcionalidade do sistema planejado durante os Dias de Planejamento. A equipe de desenvolvimento se concentra na funcionalidade definida pelo cliente como prioridade. Dias de trabalho são usados em Produzir, Estabilizar, em Teste de Sistema e nas fases de correção. Uma iteração pode conter um **n-dia** de trabalho. Dias de Trabalho formam os dias reais de desenvolvimento da iteração.

## 4. Metas

1. Implementar a funcionalidade (ou seja, tarefas) alocados para a iteração; e
2. Manter o cliente “em dia” com o estado de desenvolvimento.

## 5. Inputs

### 5.1 Pré-condições

1. Os conteúdos das iterações foram planejados.

### 5.2 Entradas

1. Cartões de estória e de tarefas;
2. Product backlog;
3. Dados sobre os recursos gastos;
4. Manuais, especificações API e outro material de apoio;
5. Testes de unidade; e
6. Funcionalidade implementada.

LMP - Logiciel Mobile Process - Testar&Fixar	Versão: 0.1
Atividade: Dia de Trabalho	Data: 26/12/2012
LMP-TF05.2	

## 6. Outputs

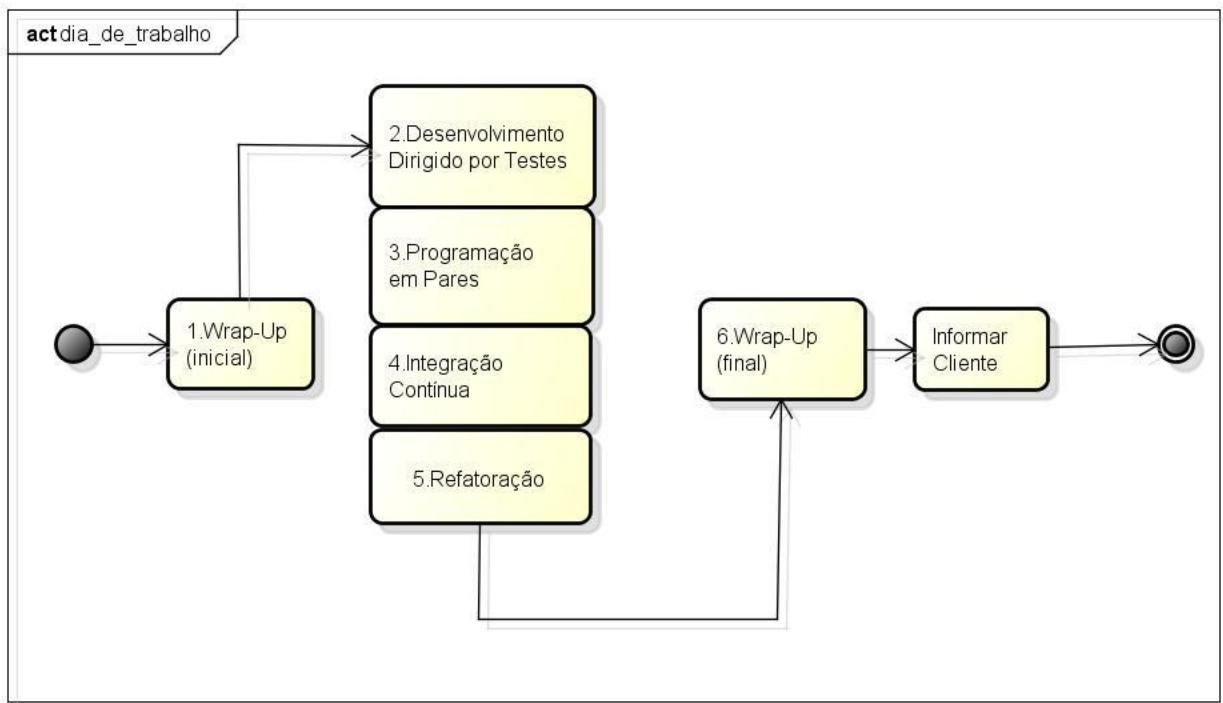
### 6.1 Pós-condição (para um dia de trabalho de iteração)

1. A funcionalidade alocada para a iteração foi implementada.

### 6.2 Saída

1. Funcionalidade implementada; e
2. Relatório diário de “status”.

## 7. Diagrama da atividade: Dia de Trabalho



powered by Astah

## 8. Tarefas

1. **Wrap-up** é uma sessão interativa para comunicar o progresso e os problemas dentro da equipe. Uma Wrap-up é geralmente conduzida como a primeira e / ou a última atividade do dia de trabalho (manhã e tarde de encerramento de wrap-up).

2. **Test-Driven Development**. Em TDD os testes de unidade são escritos antes do código do programa. O código do programa é então desenvolvido para funcionar com o que foi escrito nos testes. O objetivo do TDD é dar aos desenvolvedores confiança e orientar na concepção de código com estrutura mais clara e facilmente verificável.

3. **Programação por Par** é um estilo de programação onde dois desenvolvedores constroem código juntos. O **Motorista** é a pessoa que usa o teclado e o mouse durante uma sessão de programação em par. O **Navegador** senta-se à frente do computador ao lado do motorista orientando-o. O objetivo da programação

LMP - Logiciel Mobile Process - Testar&Fixar	Versão: 0.1
Atividade: Dia de Trabalho	Data: 26/12/2012
LMP-TF05.2	

em pares é melhorar a comunicação, difundir o conhecimento dentro da equipe e garantir a qualidade do código.

**4. Integração Contínua.** A finalidade da integração contínua é integrar continuamente o novo código com o código existente em um repositório. Ao integrar continuamente as composições maciças de código podem ser evitadas economizando-se assim, tempo e esforço de desenvolvimento.

**5. Refatoração** é o processo de melhoria da estrutura interna do software existente sem modificar seu comportamento externo. Com pequenas melhorias no código, a refatoração assegura que o software seja mais modificável, prorrogável, e legível.

**6. Informar ao cliente.** O objetivo desta tarefa é fornecer um relatório de progresso ao cliente, e para dar a ele a possibilidade de fornecer *feedback* sobre as funcionalidades implementadas além de orientar o desenvolvimento.

## 9. Papéis

- 1. Equipe de projeto
- 2. Cliente

## 10. Padrões Relacionados

Outros padrões que fazem parte deste ou são associados com a atividade **Dia de Trabalho** são identificados abaixo:

- Dia de Trabalho faz parte dos padrões de processos **Producir, Estabilizar e Testar&Fixar**;
- Dia de Trabalho é composto pelos padrões de tarefas: **Wrap-up, Programação por Pares, TDD, Refatoração, Integração Contínua e Informar o cliente**.

## 11. Riscos

Os possíveis riscos que podem resultar de **Dia de Trabalho**, bem como as soluções incluindo ações preventivas para evitá-los e medidas a tomar para minimizar seus efeitos são discutidos aqui:

- **Falha na comunicação entre equipe e cliente difícil de ser encontrado.** Este risco pode ser anulado em parte pela criação de uma equipa de **proxy** do cliente, que deve estar profundamente familiarizada com o domínio do aplicativo a ser produzido.
- **Problemas de cronograma podem ocorrer**, por exemplo, se a equipe alocou muito trabalho para a iteração ou uma surpresa de natureza técnica. Solução: A equipe deve fornecer sempre uma visão honesta do progresso para o cliente e relatar quaisquer problemas existentes.

## 12. Referências

- <http://agile.vtt.fi/mobiled.html>