

Técnicas de eXtreme Programming Utilizadas

- Elicitação dos requisitos baseada em um cenário (ou estória) contada pelo cliente. A partir dessa estória, definiu-se as funcionalidades que deveriam ser incluídas no primeiro *sprint* do projeto;
- O plano de entrega do projeto ao cliente foi baseado em *releases* contínuos, ou seja, a cada *sprint* (iteração) uma versão utilizável do projeto foi disponibilizada.