

**FACULDADE DE TECNOLOGIA DE SÃO JOSÉ DOS CAMPOS
PROF. JESSEN VIDAL**

**FABRÍCIO DA CUNHA VASCONCELLOS
JONATAS DOS REIS FERREIRA
RAFAEL RIBEIRO RODRIGUES
SAMUEL DIAS XAVIER
VITOR LEANDRO AMORIM**

PLANO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

SÃO JOSÉ DOS CAMPOS

2020

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	3
1.1. FINALIDADE.....	3
1.2. ESCOPO.....	3
2. PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO.....	4
2.1. MÉTODO SCRUM.....	4
2.2. PROCESSO UNIFICADO ÁGIL (AGP).....	4
2.3. PAPÉIS E RESPONSABILIDADES.....	4
3. VISÃO GERAL DO PROJETO	5
3.1. FINALIDADE E OBJETIVOS.....	5
3.2. SUPOSIÇÕES E RESTRIÇÕES.....	5
3.3. LEVANTAMENTO DE REQUISITOS	5
4. FERRAMENTAS E TÉCNICAS APLICÁVEIS	6
4.1. FRONT-END	6
4.1.1. ANGULAR	6
4.1.2. BOOTSTRAP	7
4.2. BACK-END	7
4.2.1. MÉTODOS HTTP	7
4.2.2. API REST	7
4.2.3. MYSQL.....	7
4.2.4. APACHE	8
4.2.5. JAVA EE.....	8
4.3. TRELLO.....	8
4.4. MICROSOFT TEAMS.....	9
5. REFERÊNCIAS.....	10

1. INTRODUÇÃO

Este documento apresenta o plano de desenvolvimento de software utilizado para o desenvolvimento de um sistema para recrutamento e seleção de funcionários para a empresa GSW.

1.1. FINALIDADE

Este documento tem por finalidade definir aspectos em comuns aos planos de desenvolvimento de software e estabelecer o desenvolvimento, com intenção da equipe responsável pelo projeto para que tenham conhecimento de suas tarefas.

1.2. ESCOPO

Este plano de desenvolvimento está dividido em três aspectos:

- Processo de desenvolvimento de software adotado;
 - ✓ Processo Unificado Ágil ou Agile Unified Process(AUP);
 - ✓ Método Scrum.
- Definições gerais;
 - ✓ Estrutura organizacional;
 - ✓ Papéis e responsabilidades.
- Visão do sistema.
 - ✓ Finalidade e objetivos;
 - ✓ Agravantes, suposições e restrições;
 - ✓ Levantamento de requisitos;
 - ✓ Ferramentas e técnicas aplicáveis.

2. PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO

Neste projeto será implementando em todo seu processo o Método Scrum e o Processo Unificado Ágil (AUP).

2.1. MÉTODO SCRUM

A metodologia Scrum é um framework usado para potencializar o trabalho da equipe de projetos e controlar a evolução do produto de forma eficaz, sempre de olho na qualidade e nos prazos. Ela é composta por ciclos de atividades programadas — os sprints —, com planejamento de tarefas e datas de início e fim determinadas. (REDAÇÃO IMPACTA, 2017).

2.2. PROCESSO UNIFICADO ÁGIL (AGP)

O Processo Unificado (PU) surgiu como um processo popular para o desenvolvimento de software visando à construção de sistemas orientados a objetos (o RUP – Rational Unified Process é um refinamento do PU). É um processo iterativo e adaptativo de desenvolvimento e vem ganhando cada vez mais adeptos devido a maneira organizada e consistente que permite conduzir um projeto. (BRAZ, 2006)

2.3. PAPÉIS E RESPONSABILIDADES

NOME	DEFINIÇÃO
Fabício da Cunha Vasconcellos	Desenvolvedor
Jonatas dos Reis Ferreira	Desenvolvedor
Rafael Ribeiro Rodrigues	Desenvolvedor
Samuel Dias Xavier	Product Owner (PO)
Vitor Leandro Amorim	Scrum Master (SM)

3. VISÃO GERAL DO PROJETO

3.1. FINALIDADE E OBJETIVOS

O projeto tem como objetivo desenvolver um sistema que permita o gerenciamento de recrutamento e seleção para funcionários da empresa GSW. Partindo do princípio de que todo processo que ocorrerá, o administrador poderá aprovar, realizar *matches*, disponibilizar novas vagas e gerenciar seus candidatos. O processo de cadastro por parte do candidato será único e não editável, ele poderá se candidatar para vaga interessada e/ou ser alertado caso haja *match* entre a vaga disponível e seu currículo.

3.2. SUPOSIÇÕES E RESTRIÇÕES

O desenvolvimento do projeto possui restrição para conclusão em 105 dias corridos, sendo dividido em *sprints*.

SPRINTS	OBJETIVOS	INÍCIO	FINAL
0	- Organização da equipe / Definição dos stakeholders	22/02/2020	17/03/2020
1	- Arquitetura; - User stories; - Wirefares.	18/03/2020	30/03/2020

3.3. LEVANTAMENTO DE REQUISITOS

Foram identificados os itens ditados pelo cliente e organizado em formato de cards, figura 1, na plataforma de gerenciamento de tarefas – o Trello – a partir disto, é possível definir as prioridades, datas de entrega e ferramentas necessárias como mostrado na figura 2.

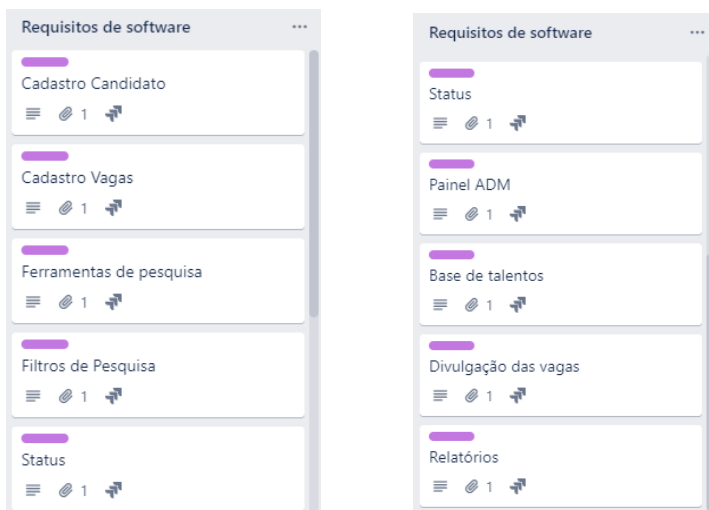


Figure 1 - Requisitos de Software



Figure 2 - Card de Requisitos

4. FERRAMENTAS E TÉCNICAS APLICÁVEIS

Nesta seção será listado todas ferramentas e técnicas que serão usadas ao decorrer do desenvolvimento.

4.1. FRONT-END

O desenvolvedor front-end é responsável por “dar vida” à interface. Trabalha com a parte da aplicação que interage diretamente com o usuário. Por isso, é importante que esse desenvolvedor também se preocupe com a experiência do usuário. (VIANA, 2017)

4.1.1. ANGULAR

Baseado no modelo de arquitetura Model View Whatever (MVW), nasceu um framework JavaScript, inicialmente chamado de AngularJS. Em sua segunda versão, lançada em 2016, um framework completamente novo foi disponibilizado, e adotando a linguagem TypeScript, criada pela Microsoft, o JS foi retirado de seu nome. Então, em versões superiores, é chamado apenas de Angular.

É o favorito de milhares de desenvolvedores ao redor do mundo, incluindo grandes empresas, onde possui elementos básicos que tornam a construção de aplicações utilizando HTML, CSS e JavaScript mais interessantes, simplificando seu desenvolvimento e facilitando a manutenção. (NALESSO, 2018)

4.1.2. BOOTSTRAP

O framework Bootstrap conta com uma série de classes em CSS prontas, além de plugins em JavaScript (jQuery) para implementar recursos como dropdowns, carrosséis e slideshows de maneira fácil e com pouco código. (DE LEONE, 2018)

4.2. BACK-END

Como o nome sugere, o desenvolvedor back-end trabalha na parte de “trás” da aplicação. Ele é o responsável, em termos gerais, pela implementação da regra de negócio.

Em uma aplicação web, este desenvolvedor, quando focado, não toca na parte visual da aplicação. Por lidar com a regra de negócio, as vezes um programador de sistemas, como de aplicações comerciais e até científicas, pode ser chamado de desenvolvedor back-end. E geralmente, nessas aplicações, este desenvolvedor trabalha um pouco com a parte visual. (VIANA, 2017)

4.2.1. MÉTODOS HTTP

O protocolo HTTP define um conjunto de métodos de requisição responsáveis por indicar a ação a ser executada para um dado recurso. Embora esses métodos possam ser descritos como substantivos, eles também são comumente referenciados como HTTP Verbs (Verbos HTTP). Cada um deles implementa uma semântica diferente, mas alguns recursos são compartilhados por um grupo deles, como por exemplo, qualquer método de requisição pode ser do tipo safe, idempotent ou cacheable. (Colaboradores do MDN, 2019)

4.2.2. API REST

Representational State Transfer, abreviado como REST, não é uma tecnologia, uma biblioteca, e nem tampouco uma arquitetura, mas sim um modelo a ser utilizado para se projetar arquiteturas de software distribuído, baseadas em comunicação via rede.

REST é um dos modelos de arquitetura que foi descrito por Roy Fielding, um dos principais criadores do protocolo HTTP, em sua tese de doutorado e que foi adotado como o modelo a ser utilizado na evolução da arquitetura do protocolo HTTP. (FERREIRA, 2017)

4.2.3. MYSQL

O MySQL é um sistema gerenciador de banco de dados relacional de código aberto usado na maioria das aplicações gratuitas para gerir suas bases de

dados. O serviço utiliza a linguagem SQL (Structure Query Language – Linguagem de Consulta Estruturada), que é a linguagem mais popular para inserir, acessar e gerenciar o conteúdo armazenado num banco de dados. (PISA, 2012)

4.2.4. APACHE

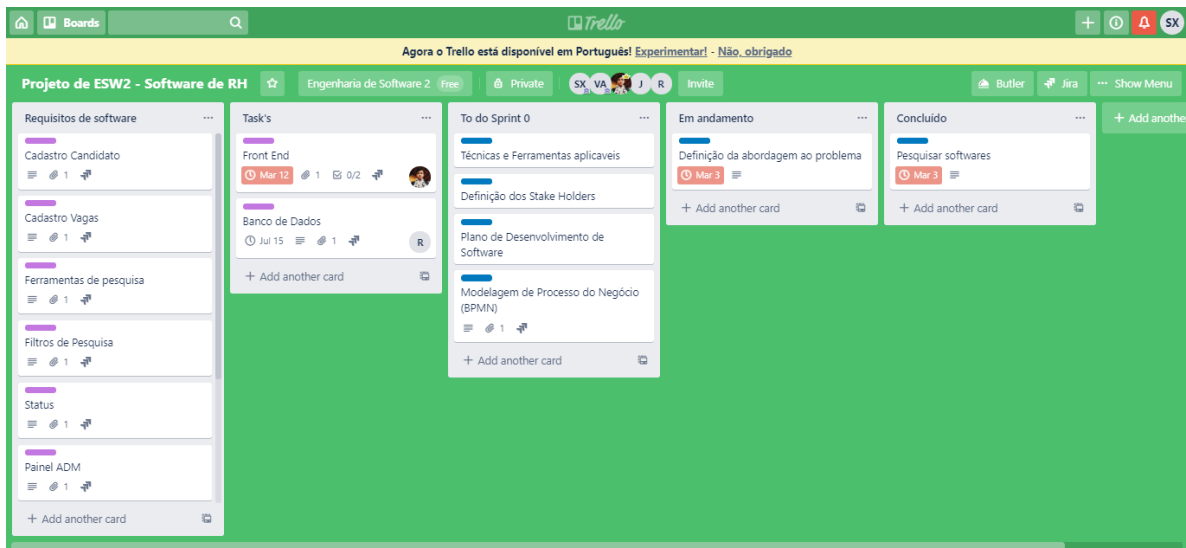
O Apache é responsável por disponibilizar páginas e todos os recursos que podem ser acessados pelo internauta. Envio de e-mails, mensagens, compras online e diversas outras funções podem ser executadas graças a servidores como o Apache. O que vale destacar no Apache é que, apesar de tudo, ele é distribuído sob a licença GNU, ou seja, é gratuito e pode ser estudado e modificado através de seu código fonte por qualquer pessoa.

4.2.5. JAVA EE

Java EE é um conjunto de especificações destinados a facilitar a criação de aplicações "Enterprise"(aplicações que empresas usam) em Java. Assim, Java EE define um modelo de programação para criar aplicações para empresas, onde diversas tarefas comuns (persistência de dados, validações, transações, tratamento de requisições HTTP, entre outras) são especificadas e "colocadas no papel" para todos lerem, implementarem e usarem.

4.3. TRELLO

O Trello é bastante conhecido por ser uma ferramenta de gerenciamento de projetos em listas extremamente versátil e que pode ser ajustada de acordo com as necessidades do usuário. Você pode utilizá-lo para organizar as suas tarefas do trabalho, os seus planos de viagens, as prioridades de seus estudos, entre muitos outros. Na figura 3 mostramos a página inicial do nosso projeto no TRELLO.



4.4. MICROSOFT TEAMS

Essencialmente, trata-se de um aplicativo de bate-papo em grupo que permite o gerenciamento de diversas conversas em um único ambiente de controle. Repetindo o que falamos no início do artigo, o Microsoft Teams foi desenvolvido para facilitar a comunicação e promover a colaboração entre as equipes da empresa.

5. REFERÊNCIAS

BRAS, Christian. **Introdução ao Processo Unificado**. 2006

Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/introducao-ao-processo-unificado/3931>>. Acesso em: 14 mar 2020.

REDAÇÃO IMPACTA. **Como funciona a metodologia por trás do SCRUM**. 2017

Disponível em: <<https://www.impacta.com.br/blog/2017/09/27/como-funciona-a-metodologia-scrum/>>. Acesso em: 14 mar 2020.

VIANA, Daniel. **O que é front-end e back-end**. 2017

Disponível em: <<https://www.treinaweb.com.br/blog/o-que-e-front-end-e-back-end/>>. Acesso em: 14 mar 2020.

NALESSO, Amanda. **Construindo aplicações front-end com Angular**. 2018

Disponível em: <<https://mobile.blog/aplicacoes-front-angular/>>. Acesso em: 13 mar 2020.

DE LEONE, Leonello. **Bootstrap: o que é, porque usar e como começar com o framework**. 2018

Disponível em: <<https://becode.com.br/bootstrap-o-que-e-porque-usar-e-como-comecar/>>. Acesso em: 15 mar 2020.

Colaboradores do MDN. **Métodos de requisição HTTP**. 2019

Disponível em: <<https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/HTTP/Methods/>>. Acesso em: 14 mar 2020.

FERREIRA, Rodrigo. **REST: Princípios e boas práticas**. 2017

Disponível em: <<https://blog.caelum.com.br/rest-principios-e-boas-praticas/>>. Acesso em: 15 mar 2020.

PISA, Pedro. **O que é e como usar o MySQL?**. 2012

Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/04/o-que-e-e-como-usar-o-mysql.html/>>. Acesso em: 14 mar 2020.