

UNIFACEAR CENTRO UNIVERSITÁRIO

GABRIEL CARVALHO

WANDERSON DA SILVEIRA

PROJETO INTEGRADOR III: PAIRLY

ARAUCÁRIA

2019

GABRIEL CARVALHO
WANDERSON DA SILVEIRA

PROJETO INTEGRADOR III: PAIRLY

Trabalho semestral apresentado como requisito para a aprovação na matéria de Projeto integrador 3 da UNIFACEAR Centro Universitário.

Orientador: Marco Aurelio Cordeiro

ARAUCÁRIA

2019

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01 - Quadro Kanban.....	03
FIGURA 02 - Diagrama de casos de uso.	14
FIGURA 03 - Diagrama de entidade relacional.	17
FIGURA 04 - Tela de Login.....	18
FIGURA 05 - Tela de Cadastro.....	19
FIGURA 06 - Tela de Cadatro de Dados.	20
FIGURA 07 - Tela de Escolha de Avatar.....	21
FIGURA 08 - Tela Dashboard.....	22
FIGURA 09 - Tela de Gerenciamento de Projeto.....	23
FIGURA 10 - Tela Novo Projeto.....	24
FIGURA 11 - Tela Alterar Projeto.	25
FIGURA 12 - Tela de Backlog.....	26
FIGURA 13 - Tela de Inserir Atividade.	27
FIGURA 14 - Tela de Alterar Atividade.....	28
FIGURA 15 - Tela de Fases.....	29
FIGURA 16 - Tela de Informações da Atividade.	30
FIGURA 17 - Tela de Anexos.....	31
FIGURA 18 - Tela do Kanban	32

LISTA DE TABELAS

TABELA 01 - Análise de concorrência: Pipefy.	04
TABELA 02 - Análise de concorrência: Trello	05
TABELA 03 - Requisitos Funcionais.	06
TABELA 04 - Requisitos Não Funcionais.	11
TABELA 05 - Regras de Negócio.	13
TABELA 06 - Descrição de Casos de uso: Listar Tramitação.....	15

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	01
2 DESENVOLVIMENTO.....	02
2.1 DESENVOLVIMENTO ÁGIL	02
2.2 QUADRO KANBAN	03
2.3 ANÁLISE DE CONCORRÊNCIA	04
2.4 DESCRIÇÃO DE REQUISITOS	06
2.4.1 Requisitos Funcionais	06
2.4.2 Requisitos Não Funcionais	11
2.4.3 Regras de Negócio.....	13
2.5 DIAGRAMA DE CASO DE USO.....	14
2.6 DESCRIÇÃO DE CASO DE USO	15
2.7 DIAGRAMA DE ENTIDADE RELACIONAL	17
2.8 PROTÓTIPOS DE TELA	18
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
4 REFERÊNCIAS.....	34

1 INTRODUÇÃO

Nosso projeto trata de um software que venha suprir às necessidades de gerenciar seu próprio projeto e suas designadas atividades, todavia, trazendo uma versátil e simples estrutura de delegar atividades à outras pessoas de sua equipe e até mesmo estar por dentro do Kanban que gerencia às atividades lhe permitindo move-la de uma fase para outra.

O foco principal é sanar essa lacuna que há em gerenciar seus projetos e ficar por dentro de prazos, qual o status de certas atividades em relação ao quadro Kanban e em qual fase ela se encontra, uma forma simples e eficaz de manter seu foco a uma certa atividade que via de regra faz parte de um conjunto inseridas no projeto.

O software irá abranger todo conhecimento obtido até agora, e trará uma interface intuitiva para que o usuário se sinta confortável em relação ao uso do software, o mesmo poderá obter planos pagos para criar inúmeros projetos, todavia, o plano gratuito só lhe permite criar 5 projetos para gerencia-los ao mesmo tempo.

O software também disponibilizara a criação de uma equipe designada para tal projeto, onde o usuário máster pode delegar funções aos usuários que fazem parte da equipe, como por exemplo, uma atividade está delegada a tal usuário do time sendo assim isso é incluído nas tarefas que estão para ser realizadas a esse usuário.

2 DESENVOLVIMENTO

Nessa seção será apresentada os processos que foram utilizados no desenvolvimento do projeto, quais são os artefatos para descrever com mais clareza o objetivo e o escopo que o software apresenta, via de regra, é de grande destaque que será explicitado passo a passo de como funciona o desenvolvimento da documentação do software de acordo com os tópicos a seguir.

2.1 DESENVOLVIMENTO ÁGIL

Alguns métodos e ferramentas de desenvolvimento ágil são imprescindíveis para o andamento de projetos atualmente, como por exemplo Scrum, Kanban, entre outros.

Porém, em um passado não muito distante, os métodos de desenvolvimento clássico eram veemente utilizados, como as abordagens em Cascata, Espiral, Prototipação, etc. Realizar projetos utilizando a metodologia clássica era sinônimo de dor de cabeça, pois geralmente a estrutura de projeto era muito linear, o que deixava ele muito inflexível, e também não havia muito contato com o cliente ao decorrer do projeto, apenas no início e no final dele, o que acarretava em um produto final que não atendia as expectativas do cliente.

Sendo assim, a transição para um novo tipo de metodologia era inevitável, uma metodologia que solucionasse grande parte dos problemas da metodologia clássica.

Scrum e Kanban serão usados na realização deste projeto, segue uma breve explicação sobre cada um:

- Scrum: É utilizado na gestão de projetos com desenvolvimento ágil. O projeto possui várias entregas de suas partes em um determinado período de tempo, chamado de Sprint. Um conjunto de Sprints se chama Release. A equipe neste método é formada por desenvolvedores, Scrum Master (verifica o andamento do projeto) e Product Owner (cliente que acompanha e fiscaliza o projeto para haver um entendimento entre as duas partes).
- Kanban: Nada mais é do que um quadro de controle de atividades.

Foi impulsionado pelo Scrum. Este quadro ajuda o Scrum a ser mais eficaz, tendo um controle sobre as atividades desenvolvidas e o seu progresso.

2.2 QUADRO KANBAN

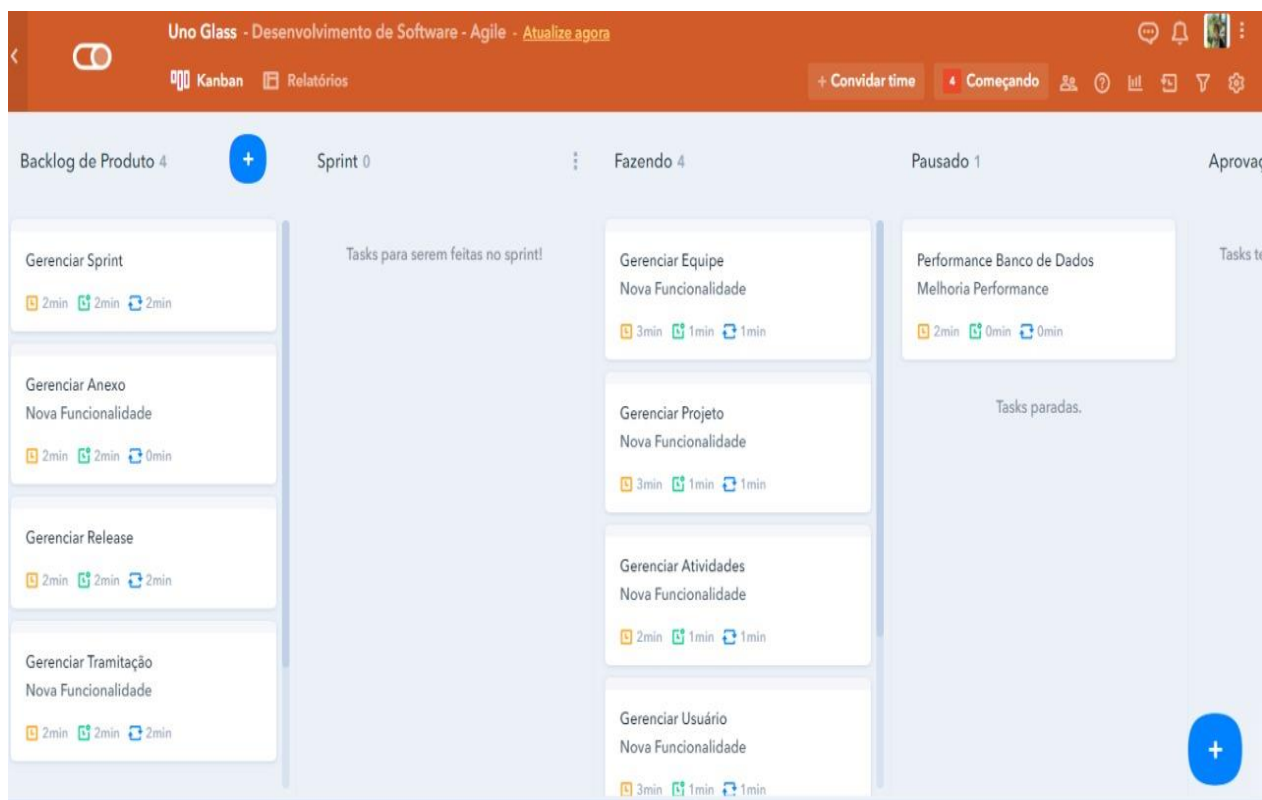


FIGURA 01 – QUADRO KANBAN
FONTE: OS AUTORES

O Kanban é um quadro utilizado na gestão de projetos. Ele facilita a visualização das atividades de um projeto, onde podemos aloca-las nas colunas do quadro, para possuir um melhor controle sobre o andamento do projeto.

Geralmente, os murais podem ser divididos em três colunas principais, To do (para fazer), Doing (em andamento) e Done (Concluído), podendo ter mais variações, dependendo do projeto.

O Kanban deriva de um sistema Toyotista chamado Just in Time, criado para ter um controle mais lógico de produção, substituindo o antigo modelo Fordista de produção.

2.3 ANÁLISE DE CONCORRÊNCIA

É essencial conhecer sua concorrência, pois com isso além de identificar as fraquezas e forças do concorrente, a empresa descobre também as suas e entende onde está acertando e errando, objetivando melhorar seu planejamento estratégico de crescimento e expansão.

PIPEFY	
Produto	Gerenciamento de quadro Kanban.
Link	https://www.pipefy.com/
Fornecedor	Pipefy
Descrição	Pipefy é uma empresa que em pouco tempo criou um patrimônio gigante, eles trouxeram uma ideia inovadora de fazer a junção do Kanban com vertentes diferentes se encaixando em qualquer projeto.
Valor	Gratuito, porém, tem planos exclusivos.
Pontos Positivos	Os pontos positivos do Pipefy é manter essa versátil forma de gerenciar qualquer projeto, tudo se encaixa perfeitamente.
Pontos Negativos	O maior ponto negativo do Pipefy é ter que gerenciar Web sendo limitado somente com acesso à internet, sem rede você não é capaz de gerenciar suas atividades e projetos.

TABELA 01: ANÁLISE DE CONCORRÊNCIA: PIPEFY
FONTE: OS AUTORES

Pipefy é uma empresa que está crescendo cada vez mais diante das demais. O trabalho oferecido pela empresa e qualidade com o qual eles trazem suas aplicações é de extrema importância para a empresa, isso lhe dá um diferencial em sua gama de concorrência no mercado atual.

TRELLO	
Produto	Gerenciamento de quadro Kanban.
Link	https://trello.com/
Fornecedor	Atlassian
Descrição	Trello é uma aplicação que tem a mesma função que o pipefy, ambos seguem a mesma vertente e possuem funções similares, foi uma empresa que também teve um grande foco no mercado.
Valor	Gratuito.
Pontos Positivos	Trello possui pontos positivos fortes, trazendo uma versão desktop alternative para que o usuário possa gerenciar seu projeto sem acessar o navegador, também possuindo uma interface atrativa onde as atividades são listadas com anexos e não em formas de card como no Pipefy.
Pontos Negativos	O grande ponto negativo que leva às duas aplicações a deixarem um pouco a desejar é não possuir a versão off-line para o gerenciamento dos projetos.

TABELA 02: ANÁLISE DE CONCORRÊNCIA: TRELLO
 FONTE: OS AUTORES

Conforme explicitado nos quadros, podemos observar que às duas empresas trazem uma vertente igual de projeto, versátil e eficaz diante das demais, por esse motivo se sobressaiu diante às outras, porém, como todas aplicações tem seus pontos negativos como por exemplo o uso necessário de internet para poder gerenciar seus projetos.

Às duas aplicações nos trazem uma interface bem atrativa, tendo alguns diferenciais uma das outras, entretanto, todavia, Pipefy nos chama atenção pelo fato de trabalhar com atividades em formas card.

2.4 DESCRIÇÃO DOS REQUISITOS

Os requisitos são parte fundamental da elaboração de um projeto, pois ajudam a entender as necessidades do mesmo e a estabelecer e alinhar as etapas a serem seguidas até a realização do objetivo final ou solução de um problema apresentado.

O site Codificar, nos dá a seguinte definição: “Um requisito é a propriedade que um software exhibe para solucionar problemas reais, é a conjuntura indispensável para satisfazer um objeto.”

2.4.1 Requisitos Funcionais

Com os requisitos funcionais, temos como principal definição as funcionalidades que vão ser disponibilizadas no sistema, essas funcionalidades são filtradas entre uma pesquisa com o cliente para saber o que ele realmente necessita, após esclarecer as dúvidas o objetivo primordial do analista de sistemas é documentar esses requisitos para que quando chegar em mãos dos programadores eles consigam utilizar esse artefato que foi repassado do que deve ser feito no software que via de regra foi solicitado pelo cliente, de acordo com Macoratti a definição básica de requisitos funcionais é: “Descrevem as funcionalidades do sistema desejadas pelos clientes ou seja o que se espera que o software faça.” (MACORATTI, 2012).

REQUISITOS FUNCIONAIS			
Código	Identificação	Descrição	Processo
RFN_001	Inserir Usuário	O sistema deve permitir a inserção de usuários ao sistema.	Gerenciar Funcionário
RFN_002	Alterar Usuário	O sistema deve permitir a alteração de dados do usuário.	Gerenciar Funcionário
RFN_003	Inserir Projeto	O sistema deve permitir a inserção de Projetos pelo usuário	Gerenciar Projeto

RFN_004	Alterar Projeto	O sistema deve permitir a alteração de dados de certo projeto designado pelo usuário.	Gerenciar Projeto
RFN_005	Excluir Projeto	O sistema deve permitir a exclusão de certo projeto.	Gerenciar Projeto
RFN_006	Listar Projeto	O sistema deve permitir a listagem dos projetos de certo usuário.	Gerenciar Projeto
RFN_007	Inserir Atividade	O sistema deve permitir a inserção de atividades em um certo projeto.	Gerenciar Atividade
RFN_008	Alterar Atividade	O sistema deve permitir a alteração de determinada atividade.	Gerenciar Atividade
RFN_009	Excluir Atividade	O sistema deve permitir a exclusão de uma determinada atividade.	Gerenciar Atividade
RFN_010	Listar Atividade	O sistema deve permitir a listagem de atividades designadas por projeto.	Gerenciar Atividade
RFN_011	Inserir Anexo	O sistema deve permitir a inserção de anexos em uma determinada atividade.	Gerenciar Anexo
RFN_012	Alterar Anexo	O sistema deve permitir a alteração de anexo em uma determinada atividade.	Gerenciar Anexo
RFN_013	Excluir Anexo	O sistema deve permitir a exclusão de anexos de uma certa atividade.	Gerenciar Anexo
RFN_014	Listar Anexo	O sistema deve permitir a	Gerenciar Anexo

		listagem de anexos de uma certa atividade determinada pelo projeto do usuário.	
RFN_015	Inserir Plano	O sistema deve possibilitar aos desenvolvedores do Pairly a inserção de planos pagos.	Gerenciar Plano
RFN_016	Alterar Plano	O sistema deve possibilitar aos desenvolvedores do Pairly a alteração de planos pagos.	Gerenciar Plano
RFN_015	Excluir Plano	O sistema deve possibilitar aos desenvolvedores do Pairly a exclusão de planos pagos.	Gerenciar Plano
RFN_016	Listar Plano	O sistema deve possibilitar a listagem de planos.	Gerenciar Plano
RFN_017	Inserir Sprint	O sistema deve possibilitar a inserção de sprints no projeto.	Gerenciar Sprint
RFN_018	Alterar Sprint	O sistema deve possibilitar a alteração de sprints no projeto.	Gerenciar Sprint
RFN_019	Excluir Sprint	O sistema deve possibilitar a exclusão de sprints no projeto.	Gerenciar Sprint
RFN_020	Listar Sprint	O sistema deve possibilitar a listagem de	Gerenciar Sprint

		sprints do projeto.	
RFN_021	Inserir Release	O sistema deve possibilitar a inserção de releases no projeto.	Gerenciar Release
RFN_022	Alterar Release	O sistema deve possibilitar a alteração de releases no projeto.	Gerenciar Release
RFN_023	Excluir Release	O sistema deve possibilitar a exclusão de releases no projeto.	Gerenciar Release
RFN_024	Listar Release	O sistema deve possibilitar a listagem de releases no projeto.	Gerenciar Release
RFN_025	Inserir dados do funcionário	O sistema deve permitir a inserção de dados pessoais do funcionário.	Gerenciar Dados
RFN_026	Alterar dados do funcionário	O sistema deve permitir a alteração de dados do funcionário.	Gerenciar Dados
RFN_027	Excluir dados do funcionário	O sistema deve permitir a exclusão de dados do funcionário.	Gerenciar Dados
RFN_028	Listar dados do funcionário	O sistema deve permitir a listagem dos dados de um determinado funcionário.	Gerenciar Dados
RFN_029	Inserir Linguagem	O sistema deve permitir aos desenvolvedores do Pairly a inserção de linguagens de programação.	Gerenciar Linguagem
RFN_030	Alterar Linguagem	O sistema deve permitir aos desenvolvedores do	Gerenciar Linguagem

		Pairly a alteração de linguagens de programação.	
RFN_031	Excluir Linguagem	O sistema deve permitir aos desenvolvedores do Pairly a exclusão de linguagens de programação.	Gerenciar Linguagem
RFN_032	Listar Linguagem	O sistema deve permitir a listagem das linguagens de programação.	Gerenciar Linguagem
RFN_033	Inserir Fase	O sistema deve permitir a inserção de fases para o kanban do projeto.	Gerenciar Fase
RFN_034	Alterar Fase	O sistema deve permitir a alteração de fases para o kanban do projeto.	Gerenciar Fase
RFN_035	Excluir Fase	O sistema deve permitir a alteração de fases para o kanban do projeto.	Gerenciar Fase
RFN_036	Listar Fase	O sistema deve permitir a listagem das fases kanban.	Gerenciar Fase
RFN_037	Listar Tramitação	O sistema deve permitir a listagem de tramitação das atividades entre fases.	Visualizar Tramitação

TABELA 03: REQUISITOS FUNCIONAIS
 FONTE: OS AUTORES

2.4.2 Requisitos Não Funcionais

Os requisitos não funcionais nos proporcionam o que o sistema terá de qualidade e quais restrições ele vai possuir. Dentro dos requisitos não funcionais podemos abordar diversas vertentes, tais como: desempenho, manutenção, interface, custo, segurança, entre outros fatores. Conforme analisado o complemento de Macoratti se refere ao que podemos relacionar os requisitos não funcionais: “São as qualidades e restrições globais do sistema relacionados com manutenção, uso, desempenho, custo, interface, etc.” (MACORATTI, 2012).

REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS			
Código	Identificação	Descrição	Processo
RNF_001	Interoperabilidade BD	O software contará com a API Hibernate para fazer a comunicação entre a linguagem de programação e o banco de dados.	Banco de Dados
RNF_002	Compatibilidade	O software deverá ser compatível com o sistema operacional Windows, e será apenas de uso Desktop, não precisando de disponibilidade de Browsers.	Compatibilidade do software
RNF_003	Arquitetura Selecionada	O software deverá ser desenvolvido em Java, trazendo teorias de desenvolvimento em métodos ágeis.	Arquitetura do Software
RNF_004	Consumo de memória	O software deverá ser relativamente leve, com baixo consumo de	Arquitetura do software

		memória.	
RNF_005	Interoperabilidade de Interface Gráfica	O software contará com a API JavaFX para o desenvolvimento de sua interface gráfica.	Desenvolver interface gráfica

TABELA 04: REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS
 FONTE: OS AUTORES

2.4.3 Regras de Negócio

As regras de negócio são de suma importância para o bom desenvolvimento do projeto. Elas são decisões pré-estabelecidas que ajudam os processos a fluírem mais rápido e evitam que seus colaboradores percam tempo pensando em como desenvolver algum dos elementos do escopo.

REGRAS DE NEGÓCIO			
Código	Identificação	Descrição	Processo
RGN_001	Identificação de Projeto	O projeto poderá ser somente para fim de desenvolvedores e projetos pessoais, sendo versátil.	Projeto
RGN_002	Cálculo de PF	O cálculo de pontos de função deverá ser feito só se o usuário optar em usar o template de desenvolvimento ágil.	Projeto
RGN_003	Divisão de telas	O cálculo de pontos de função deverá ser feito só se o usuário optar em usar o template de desenvolvimento ágil.	Projeto
RGN_004	Atividades em Sprint	Somente atividades na fase “Feito” podem ser adicionadas na Sprint.	Sprint

TABELA 05: REGRAS DE NEGOCIO
FONTE: OS AUTORES

2.5 DIAGRAMA DE CASO DE USO

Os diagramas de casos de uso funcionam como um método de melhor entendimento entre os programadores e aos demais usuários que visualizarem. O diagrama é representado graficamente por um Ator que no caso é o usuário, e os requisitos funcionais são as funcionalidades que ele pode ter acesso em seu sistema que é representado por uma elipse no diagrama. Casos de Uso conhecidos também como *Use Case* é uma Linguagem de Modelagem Unificada (UML) necessária para as pessoas que desejam discutir sobre seu projeto, de forma mais prática de acordo com Fowler e Scott: “A linguagem de modelagem é a (basicamente gráfica) notação que os métodos utilizam para formalizar *designs* [...]” (FOWLER; SCOTT, 1999, p. 01).

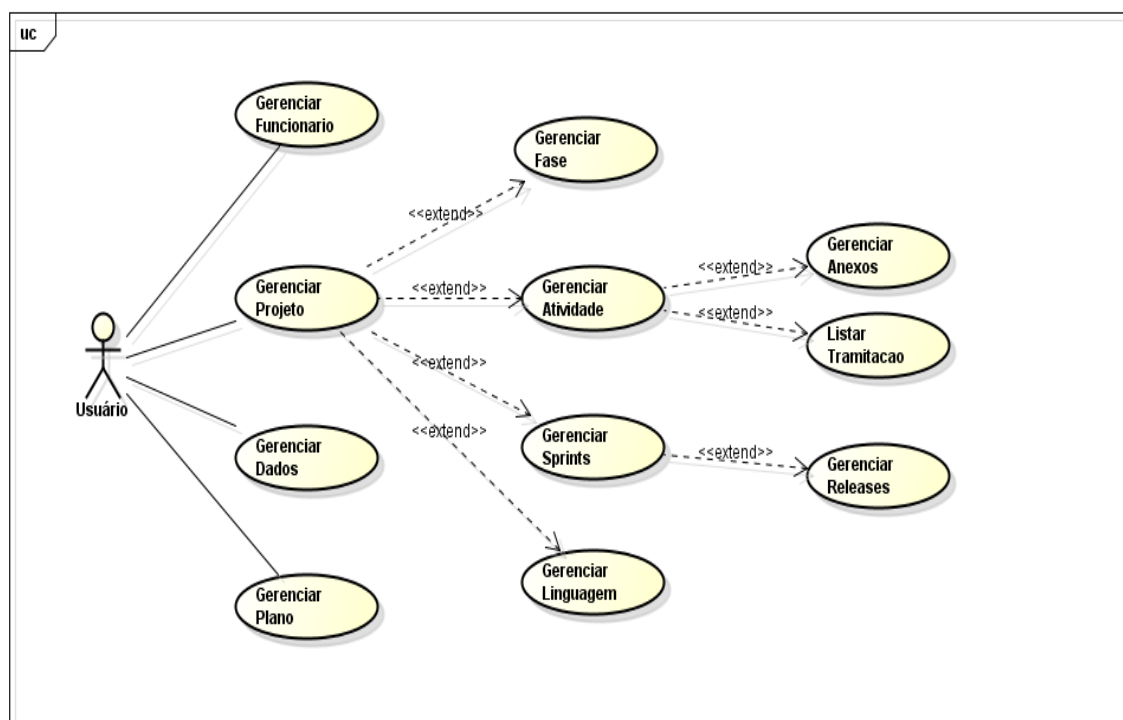


FIGURA 02 – DIAGRAMA DE CASO DE USO

FONTE: OS AUTORES

2.6 DESCRIÇÃO DE CASO DE USO

Para que possa ser possível visualizar os fluxos que uma funcionalidade possui, é preciso descrever eles de forma caracterizada para o fácil entendimento dos envolvidos no projeto, por isso temos a Descrição de Caso de Uso, que nos auxilia em gerar essa pequena documentação de suma importância para desenvolvedores e outras pessoas afins.

DESCRIÇÃO DE CASO DE USO – CS10 – LISTAR TRAMITAÇÃO

Objetivo: Permitir mover e visualizar as tramitações de uma designada atividade.

Pré-condições: O usuário deve estar autenticado no sistema.

Atores: Usuário.

Prioridade: Alta.

Frequência de uso: Alta.

Condição de entrada: O usuário deve selecionar a opção “Gerenciar Projeto”.

FLUXO PRINCIPAL

1. O usuário seleciona o projeto desejado.
2. O sistema habilita a opção “Gerenciar Projeto”.
3. O usuário seleciona a opção “Gerenciar Projeto”.
4. O sistema apresenta a seção de Projeto.
5. O sistema lhe apresenta o quadro projeto e suas atividades;
6. O usuário deve escolher a atividade e usar a funcionalidade “Mover Para”.
7. O sistema apresenta às fases disponíveis.
8. O usuário seleciona a fase em que deseja mover a atividade.
9. O sistema move a atividade para fase designada.
10. Fim do caso de uso.

FLUXO ALTERNATIVO

1. *[Fluxo Principal 5]* – O usuário pode cadastrar mais atividades se for da escolha do mesmo;

2. *[Fluxo Principal 6]* – O usuário pode escolher clicar duplamente na atividade para que seja aberto a lista de informações ou seleciona e clicar “Informações da Atividade”;
3. *[Fluxo Principal 6]* – O usuário pode escolher outras funcionalidades nessa tela como inserir atividade, alterar atividade ou exclui-la.

FLUXO DE EXCEÇÃO

1. *[Fluxo Principal 1]* – Caso o usuário não possua projetos o sistema lhe apresentará um *Alert* de informação dizendo que o mesmo não possui Projetos para serem gerenciados;
2. *[Fluxo Principal 5]* – Caso o usuário não possua atividades inseridas no projeto o sistema não apresentará nenhuma opção de gerenciamento da atividade para o mesmo;
3. *[Fluxo Principal 6]* – O sistema não apresentará tramitações entre a mesma fase;
4. *[Fluxo Principal 9]* – O sistema não possibilitará mover uma atividade para a mesma fase em que ela está.

TABELA 06: DESCRICAO DE CASOS DE USO: LISTAR TRAMITAÇÃO
FONTE: OS AUTORES

2.8 PROTÓTIPO DE TELAS

Os protótipos de telas nos proporcionam uma maneira de demonstrar qual seria o resultado inicial ou intermediário ou ainda final de um software. Com a prototipação feita, os desenvolvedores tem clareza em destacar o que é preciso ser codificado, como será o design e quais serão suas funcionalidades.

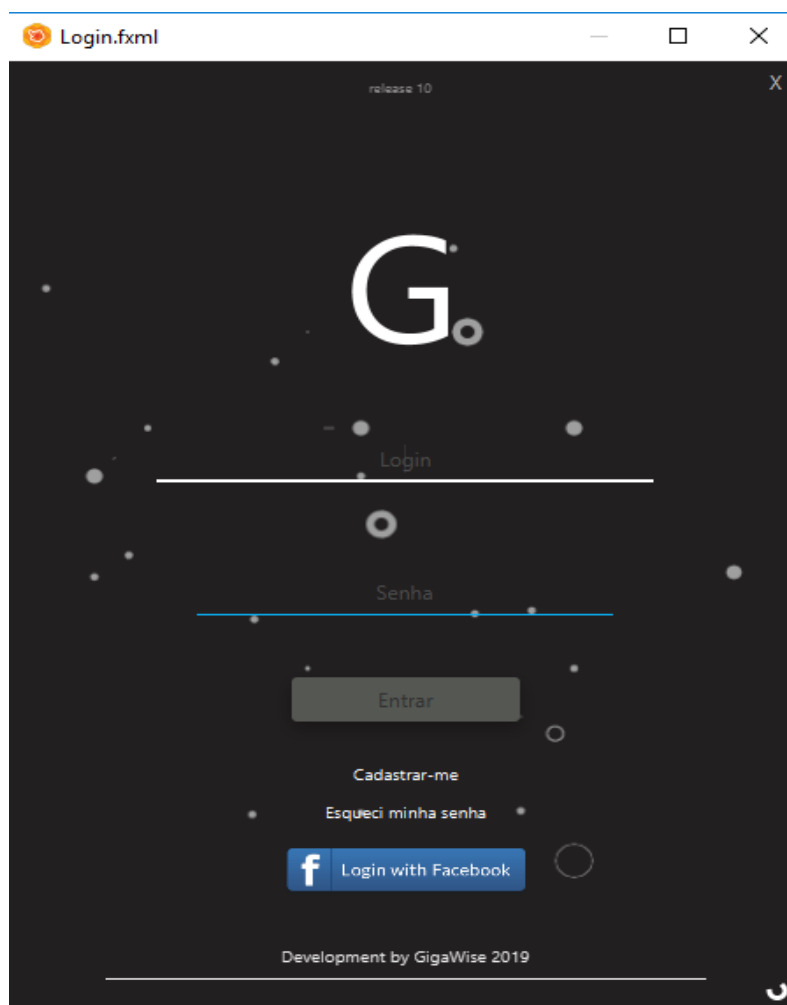


FIGURA 04 – TELA DE LOGIN

FONTE: OS AUTORES

A tela de login tem por objetivo autenticar o usuário com o sistema, para que ele possa gerenciar seus projetos de seu perfil.

Cadastro_Usuario.fxml

Pairly

LOGIN / EMAIL

SENHA

REPETIR SENHA

QUAL FOI SEU PRIMEIRO CARRO?

CHAVE DE RECUPERAÇÃO:

Cadastrar

Development by GigaWise 2019

FIGURA 05 – TELA DE CADASTRO

FONTE: OS AUTORES

Tela de cadastro para que seja possível o usuário cadastrar-se caso ele não tenha seu acesso ao sistema. Os campos são intuitivos, o campo que é obrigatório ele guardar é a chave de recuperação para que seja possível recuperar a conta caso haja o esquecimento de sua senha.

The screenshot shows a window titled 'Cadastrar_Dados.fxml' with a dark theme. The main title is 'CADASTRAR MEUS DADOS'. The form is divided into several sections:

- DADOS:** Includes input fields for 'NOME:', 'SOBRENOME:', and 'E-MAIL:'.
- INFORMAÇÕES:** A list of instructions:
 - EVITE PASSAR SEUS DADOS PARA OUTRAS PESSOAS
 - GERENCIE SEUS NOVOS PROJETOS EM SEU DASHBOARD
 - PREENCHA TODOS OS CAMPOS CORRETAMENTE
 - SE VOCE FOR DESENVOLVEDOR HABILITE A CHECKBOX
 - ESCOLHA SUA LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO
- PESSOAL:** Includes a checkbox for 'Não sou desenvolvedor' and a list of programming languages with checkboxes: 'Java', 'PHP', 'C#', and 'C'.
- TELEFONES:** Includes an input field for 'TELEFONE:'.
- MEU AVATAR:** A section for selecting an avatar, with 'Selecionar' and 'Visualizar' buttons.

FIGURA 06 – TELA DE CADASTRO DE DADOS

FONTE: OS AUTORES

Essa tela é aberta após o usuário cadastrar seu login, essa etapa tem a funcionalidade de cadastrar os dados do usuário.



FIGURA 07 – TELA DE ESCOLHA DE AVATAR

FONTE: OS AUTORES

Essa tela permite ao usuário escolher o avatar que seu perfil irá possuir, tendo seu poder de escolha.

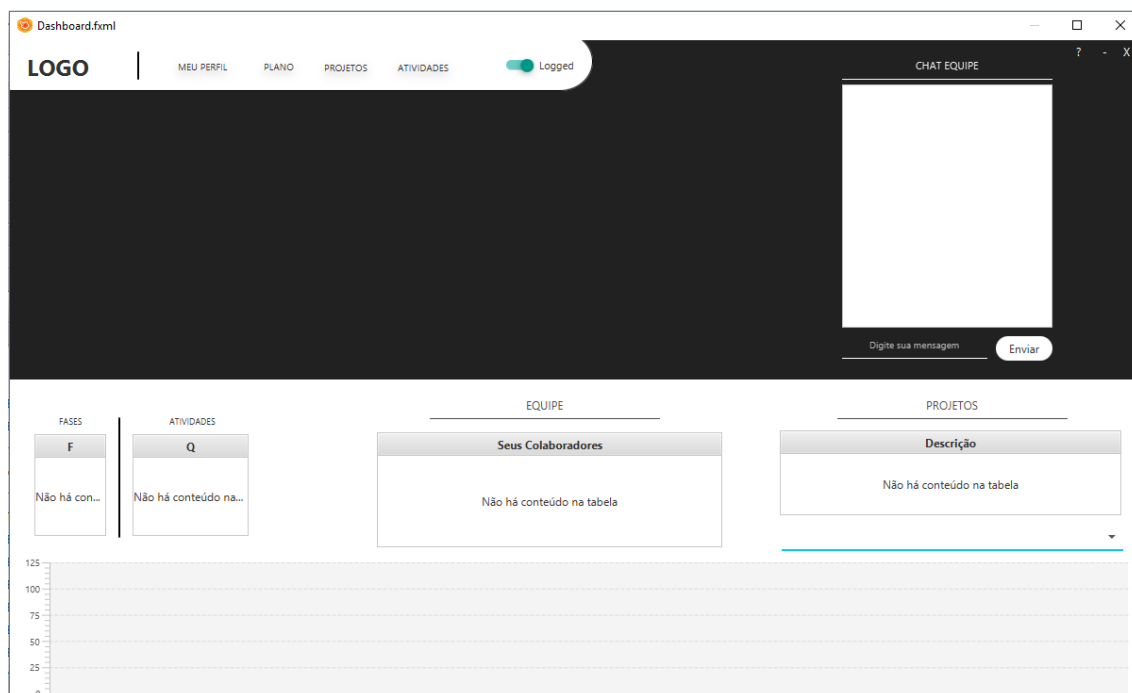


FIGURA 08 – TELA DASHBOARD

FONTE: OS AUTORES

A tela principal do projeto é a Dashboard, onde ele pode ter acesso à informações e outras funcionalidades importantes em seus projetos, conta também com um gráfico de para melhor entendimento de suas atividades criadas.

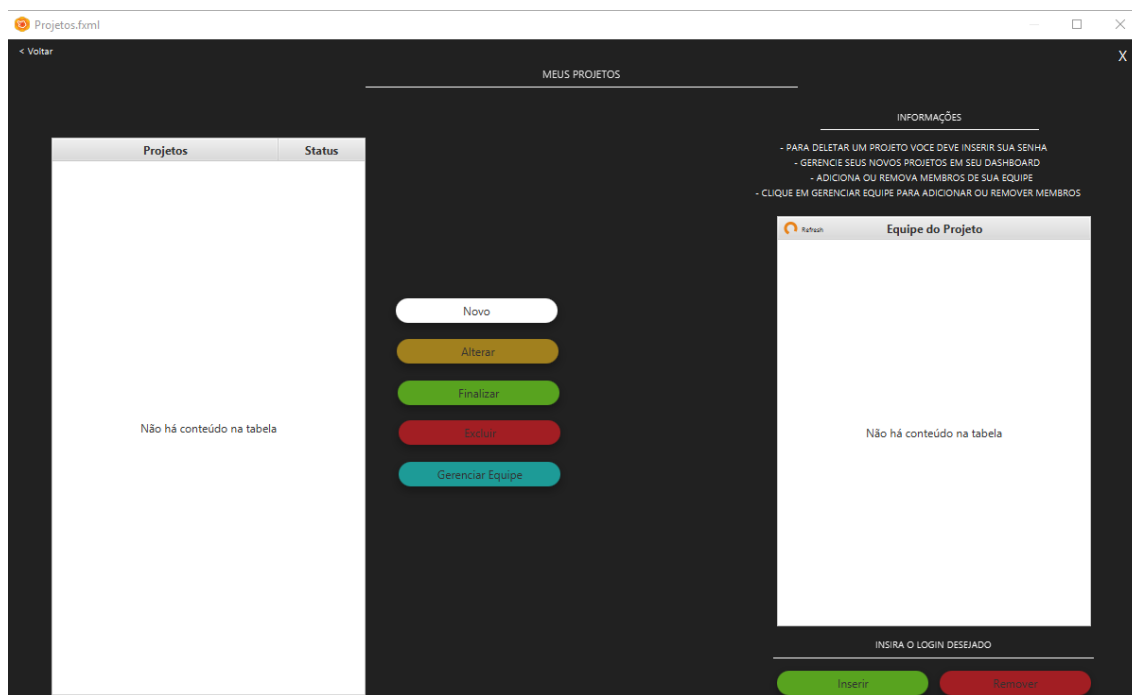


FIGURA 09 – TELA DE GERENCIAMENTO DE PROJETO

FONTE: OS AUTORES

Essa tela permite ao usuário realizar a criação, alteração ou exclusão de seus projetos, além também, de permitir a inserção e remoção de membros de sua equipe de um designado projeto.

Novo_Projeto.fxml

Salvar Cancelar

NOVO PROJETO

INFORMAÇÕES

- O TEMPLATE DE DESENVOLVIMENTO AGIL JA VEM COM AS FASES DEFINIDAS
- GERENCIE SEUS NOVOS PROJETOS EM SEU DASHBOARD
- PREENCHA TODOS OS CAMPOS CORRETAMENTE
- VOCE PODE CADASTRAR AS FASES DO SEU PROJETO COMO DESEJAR

Fases

Não há conteúdo na tabela

Cadastrar Fase

Inserir Remover

FIGURA 10 – TELA NOVO PROJETO

FONTE: OS AUTORES

Aqui temos a tela da criação de um novo projeto, essa tela permite ao usuário cadastrar às informações do projeto e ainda cadastrar às fases que esse projeto poderá ter.

Alterar_Projeto_User.fxml

Salvar Cancelar

ALTERAR PROJETO

INFORMAÇÕES

- O TEMPLATE DE DESENVOLVIMENTO ÁGIL JÁ VEM COM AS FASES DEFINIDAS
- GERENCIE SEUS NOVOS PROJETOS EM SEU DASHBOARD
- PREENCHA TODOS OS CAMPOS CORRETAMENTE
- VOCE PODE CADASTRAR AS FASES DO SEU PROJETO COMO DESEJAR

Fases

Não há conteúdo na tabela

Cadastrar Fase

Inserir Remover

DADOS

ID PROJETO: _____

NOME: _____

DESCRIÇÃO: _____

PRIORIDADE: ☐ Alta ☐ Média ☐ Baixa

COR PROJETO: #FFFFFF

DATAS

DATA INICIO: _____ DATA FIM: _____

DESENVOLVIMENTO

CUSTO: _____ MESES: _____

TIMEBOX: _____ NÚMERO DE DESENVOLVEDORES: _____

LINGUAGEM: ☐ Java ☐ PHP ☐ C# ☐ C

Verificar

TEMPLATES

☐ Desenvolvimento Ágil ☐ Pessoal | Outros

FIGURA 11 – TELA ALTERAR PROJETO

FONTE: OS AUTORES

Essa tela permite ao usuário alterar o cadastro do projeto que foi criado, alterando informações e fases que o mesmo desejar.

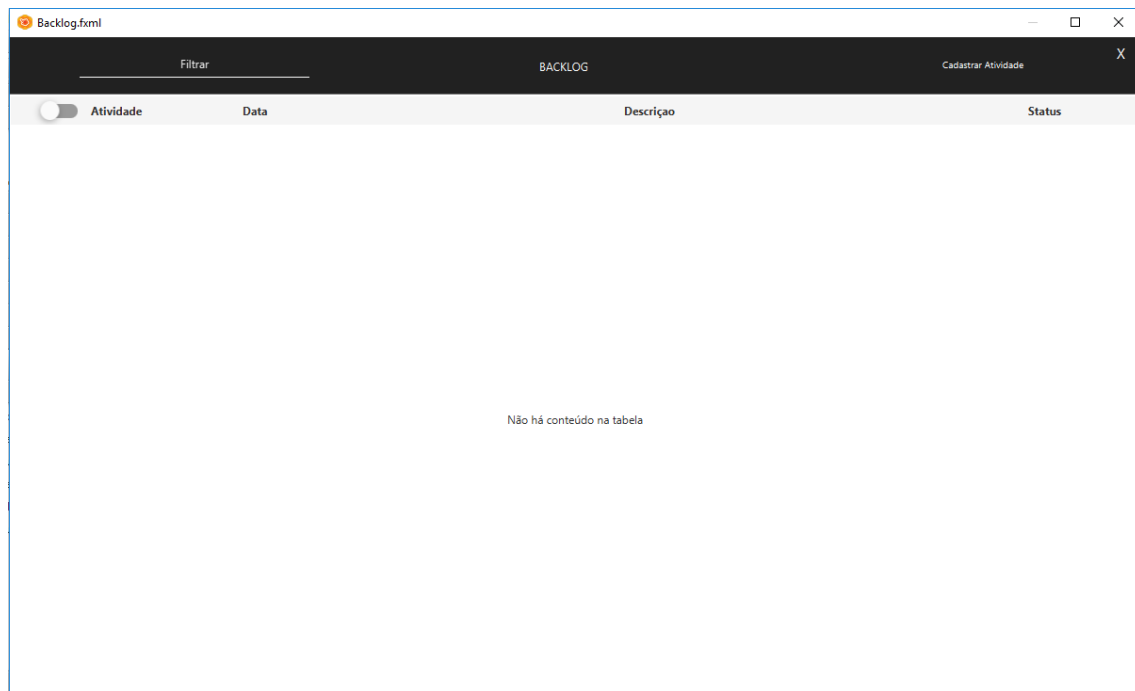


FIGURA 12 – TELA DE BACKLOG

FONTE: OS AUTORES

Essa tela tem como objetivo principal, listar todos backlogs de um determinado projeto, tendo a opção de cadastrar um novo backlog.

Salvar Cancelar

INSERIR ATIVIDADE

DADOS

NOME: _____

DESCRIÇÃO: _____

STATUS: _____

DATAS

DATA CRIAÇÃO: _____

DATA PRAZO: _____

ALTERNATIVOS

☐ Desenvolvimento

PRIORIDADE: ☐ Alta ☐ Média ☐ Baixa

DIAS FAZENDO: _____

INFORMAÇÕES

- GERENCIE SEUS NOVOS PROJETOS EM SEU DASHBOARD
- PREENCHA TODOS OS CAMPOS CORRETAMENTE
- VOCE PODE SELECIONAR O RESPONSÁVEL POR ESSA ATIVIDADE

Responsavel

Não há conteúdo na tabela

Selecionar

FIGURA 13 – TELA DE INSERIR ATIVIDADE

FONTE: OS AUTORES

A tela de inserir atividade permite ao usuário cadastrar às informações da atividade, e também gerenciar o usuário responsável por uma determinada atividade.

Alterar_Atividade.fxml

Salvar Cancelar

ALTERAR ATIVIDADE

DADOS

NOME: _____

DESCRIÇÃO: _____

STATUS: _____

DATAS

DATA CRIAÇÃO: _____

DATA PRAZO: _____

ALTERNATIVOS

☐ Desenvolvimento

PRIORIDADE: ☐ Alta ☐ Média ☐ Baixa

DIAS FAZENDO: _____

INFORMAÇÕES

- GERENCIE SEUS NOVOS PROJETOS EM SEU DASHBOARD
- PREENCHA TODOS OS CAMPOS CORRETAMENTE
- VOCE PODE SELECIONAR O RESPONSÁVEL POR ESSA ATIVIDADE

Responsavel

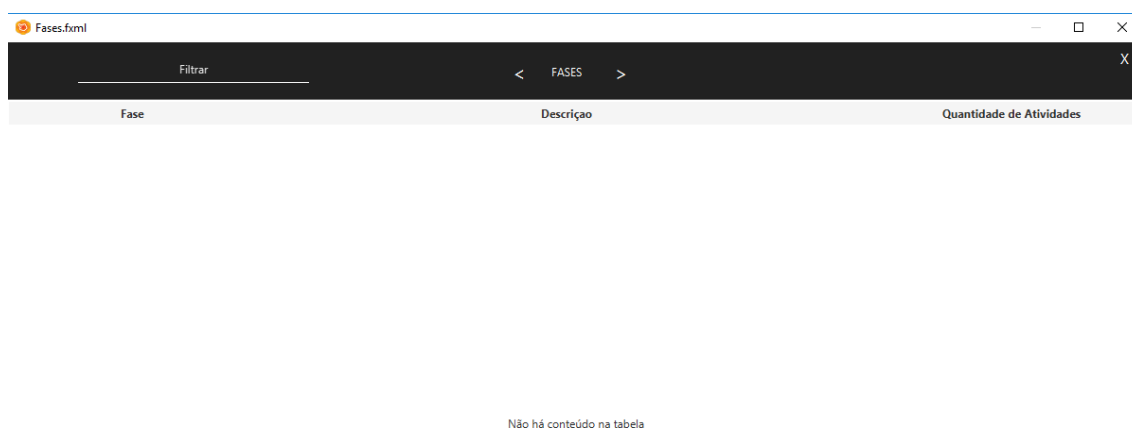
Não há conteúdo na tabela

Selecionar

FIGURA 14 – TELA DE ALTERAR ATIVIDADE

FONTE: OS AUTORES

Essa tela permite ao usuário alterar a atividade desejada, inserindo às informações que deseja alterar, ou mesmo, o responsável por essa atividade.



Fase	Descrição	Quantidade de Atividades
------	-----------	--------------------------

Não há conteúdo na tabela

FIGURA 15 – TELA DE FASES

FONTE: OS AUTORES

A tela de fases é uma tela de informações que permite ao usuário visualizar todas as fases de seu designado projeto e a quantidade de atividades que cada fase possui.

The screenshot shows a web application window titled 'Informacoes.xml'. It features a dark-themed form with the following elements:

- Buttons: 'Visualizar Anexos' and 'Alterar Atividade' in the top left.
- Section Header: 'INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE' in the top center.
- Form Fields:
 - 'PROJETO:' followed by a text input field.
 - 'RESPONSÁVEL:' followed by a text input field.
 - 'TAG:' followed by a dropdown menu showing '#FFFFFF'.
 - 'DATA INÍCIO:' followed by a date picker icon.
 - 'DATA FIM:' followed by a date picker icon.
- Section Header: 'INFORMAÇÕES DE TRAMITAÇÕES' in the bottom center.
- Table:
 - Columns: 'De > Para', 'Atividade', 'Responsavel', 'Tramitada por', and 'Data'.
 - Content: A message 'Não há conteúdo na tabela' (There is no content in the table).

FIGURA 16 – TELA DE INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

FONTE: OS AUTORES

A tela das informações da atividade permite ao usuário verificar às tramitações de sua atividade e também às informações mais relevantes da atividade, também lhe possibilitando a inserção de anexos.

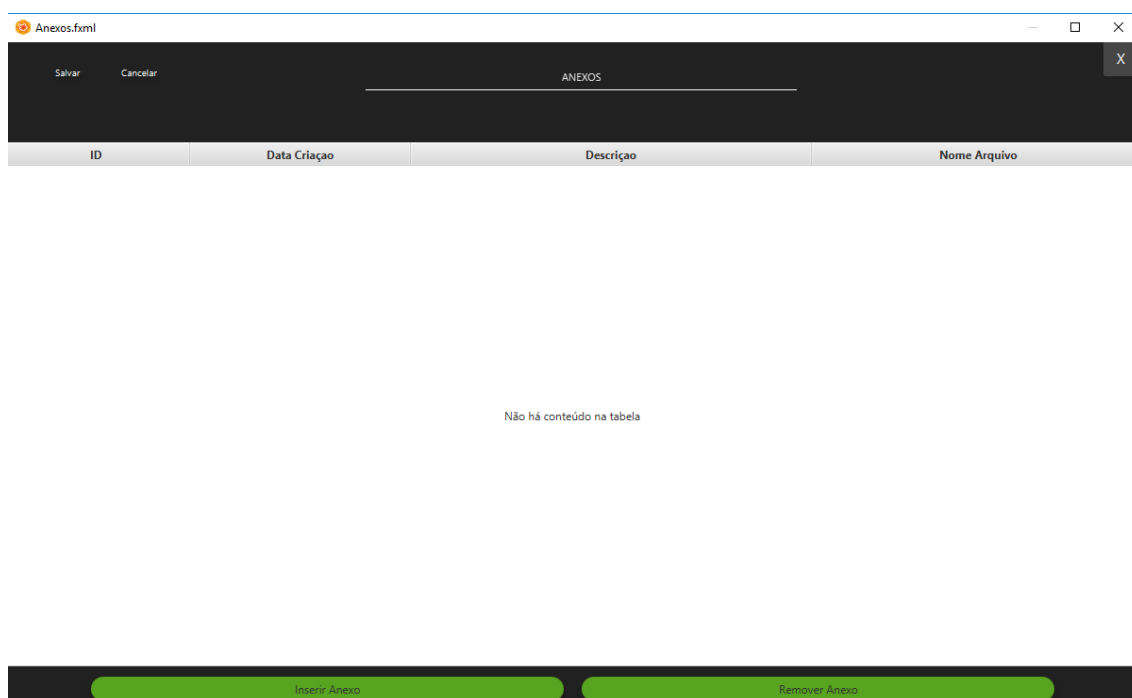


FIGURA 17 – TELA DE ANEXOS

FONTE: OS AUTORES

A tela de anexos possibilita a inserção ou remoção de anexos que uma determinada atividade possui.

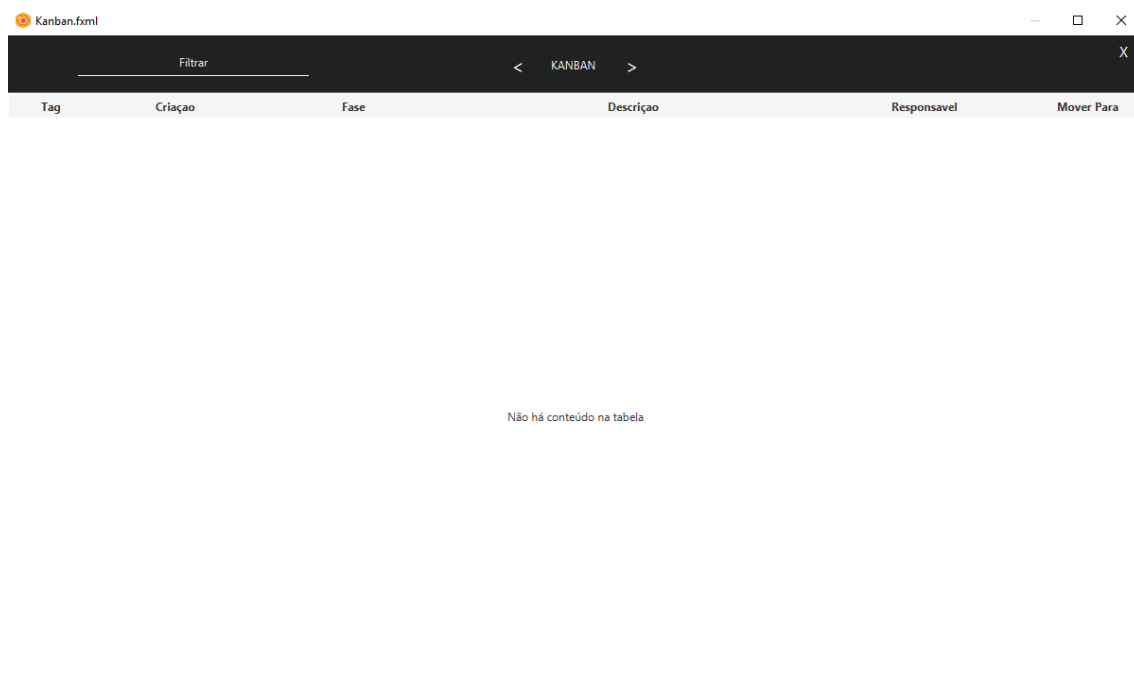


FIGURA 18 – TELA DO KANBAN

FONTE: OS AUTORES

Essa tela permite ao usuário fazer todas funcionalidades de mover às atividades de uma fase para outra, e também, às informações das atividades.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a finalização deste projeto e com as pesquisas realizadas ao decorrer do mesmo, conclui-se que atualmente metodologias ágeis como Scrum, Kanban, entre outras são extremamente necessárias no mundo moderno.

Ferramentas de controle de projetos são extremamente úteis, por isso, ferramentas como Pipefy e Trello são muito utilizadas, então desenvolver algo nesse nicho pode ser muito promissor.

Este projeto, além de ajudar a fixar alguns conhecimentos de Engenharia de Software, também ajuda a aprimorar as habilidades de desenvolvimento de software das pessoas que se habilitam a realiza-lo.

4 REFERÊNCIAS

A importância do levantamento de requisitos. Disponível em:

<<http://www.linhadecodigo.com.br/artigo/1685/a-importancia-do-levantamento-de-requisitos-no-sucesso-dos-projetos-de-software.aspx>>

Acesso em: 11/04/2019.

Daniel Ettinger. Disponível em:

<https://imasters.com.br/perfil/daniel_ettinger>

Acesso em: 11/04/2019.

Como Fazer Introdução de Trabalho Acadêmico. Disponível em:

<<https://www.ufrgs.br/blogdabc/como-fazer-uma-introducao-de-um-trabalho-academico/>>

Acesso em: 11/04/2019.

Java FX8. Disponível em:

<<https://docs.oracle.com/javase/8/javafx/api/toc.htm>>

Acesso em: 02/04/2019.

O que são Requisitos Funcionais e Requisitos Não Funcionais? Disponível em:

<<https://codificar.com.br/aplicativos/requisitos-funcionais-nao-funcionais/>>

Acesso em: 02/04/2019.

Artigo Engenharia de Software 3 - Requisitos Não Funcionais. Disponível em:

<<https://www.devmedia.com.br/artigo-engenharia-de-software-3-requisitos-nao-funcionais/9525>>

Acesso em: 12/04/2019.

Conceitos: Especificação de requisitos. Disponível em:

<https://www.macoratti.net/07/12/net_fer.html>

Acesso em: 12/04/2019.

O diagrama de classes. Disponível em:

<<https://www.ibm.com/developerworks/br/rational/library/content/RationalEdge/sep04/bell/index.html>>

Acesso em: 12/04/2019.

FOWLER, Martin; SCOTT, Kendall. **UML DISTILLED: Applying the standard object modeling language**. Boston: Addeson-Wesley, 1999.

Acesso em: 12/04/2019.