

# Plano de Projeto

## 1. Identificação

a. Tindoar

b. Bytei

Membros:

Hugo de Azevedo Vitulli - 10295221

Glauco Henrique Borges da Costa - 10295134

Guilherme Henrique Ribeiro Coelho - 10295200

Jamille Sodré Pache Gomes - 10262478

Matheus Vinicius Gouvea de Godoi - 10295217

Tsai Chen Zhe - 10295113

Luiz Pedro da Silva Ambrósio - 8530994

c. 09/02/2019

## 2. Introdução

a. Objetivo do projeto é desenvolver um aplicativo que permita para usuários realizar doações de itens, e no mesmo aplicativo encontrar objetos que gostaria de receber.

b. Escopo do projeto

- Aplicativo simples para encontrar “pares” doador/recebedor, que permita bate-papo para negociar as doações.
- Aplicativo que permita cadastro de usuários e cadastro de objetos para doação. Permitir outro usuário mostrar interesse no objeto.
- Número de funcionalidades implementadas.
- Cadastro funcional, cadastro de doação funcional, sistema de “match” funcional, bate-papo funcional.

## 3. Matriz de Riscos

	Probabilidade		
Impacto	Baixa	Média	Alta
Baixo	-Faltar café durante desenvolvimento	-Erros de previsão de complexidade/tempo necessário para certa funcionalidade	-Dificuldade em instalação e uso do software necessário para desenvolvimento
Médio	-Excesso de funcionalidades para ser feita na mesma sprint	-Atraso em alguma entrega -Falta de funcionalidade em alguma sprint	-Especificação não detalhada suficiente para primeiras funcionalidades
Alto	-Problemas com carga horária fora do projeto	-Insuficiência de conhecimento para certa implementação	-Insuficiência de tempo na disciplina para implementação total do projeto

## 4. Organização do Projeto

### a. Cronograma

i. Sprints semanais, sendo as duas primeiras de 2 semanas de duração (1º - 13/05 à 24/05) e duas de uma semana.

### b. Organização da Equipe

- i. Desenvolvimento: Matheus, Hugo, Glauco, Guilherme
- ii. Design: Jamile
- iii. Teste: Luiz, Tsai
- iv. PO: Matheus Suplente: Hugo

## 5. Conclusão

- a. Para prototipação, Adobe e Zeplin para ajudar no desenvolvimento. Para desenvolvimento, linguagem de programação Java, Plataforma Android Studio. Para organização, trello, github, discord.
- b. Aplicativo funcional, com cadastro de usuários, doações, sistema de combinação de doador/recebedor, bate-papo entre as partes funcionais.
- c. Trello, github, discord para saber dos outros membros da equipe informações do projeto. Android Studio e github para fazer testes no software e código do projeto.