

# Desenvolvimento Front-end com Frameworks

Projeto de Bloco

# Agenda

## Etapa 1

- Apresentações.
- Introdução ao Scrum.
- Projeto.
- Planejamento.



# Apresentações

# Armênio Cardoso

- Iniciei minha carreira profissional em **1986** e desde **1990** procuro conciliar o trabalho em Desenvolvimento de Software com o de Professor.
- Participei em diversos projetos, atuando com modelagem, arquitetura e programação.
- Fui Desenvolvedor Pascal, Clipper, Visual Basic, C/C++ e Java.
- Trabalhei como Tradutor / Revisor de livros técnicos e Professor em várias instituições.
- Em **2002** vim para o **Infnet** onde dou aulas nos  **cursos de Graduação, Pós-Graduação e de Extensão.**
- Desde **2012** trabalho como **Engenheiro de Software na DASA** - Diagnósticos da América.

# Projeto de Bloco

Este Projeto de Bloco será desenvolvido em duas frentes de trabalho:

1. **Construção de um Sistema,** exercitando elementos do **React**.
2. **Estudo do Scrum.**



# Introdução ao Scrum



# Introdução a métodos ágeis: Scrum



## PRODUCT GOAL

**Description:** The goal for the product and its alignment with the company's strategy.

**Owner:** Product owner

**Frequency:** At least annually



## - THE ROADMAP TO VALUE -



**Release Product**  
[Per the Release Plan]

## PRODUCT ROADMAP

**Description:** Holistic view of product features that enable the product goal.

**Owner:** Product owner

**Frequency:** At least biannually



## RELEASE PLANNING

Highest - priority features release

Next highest - priority features release

JAN FEB MAR APR MAY JUN JUL

**Description:** Timing for release of specific product functionality

**Owner:** Product owner

**Frequency:** At least biannually

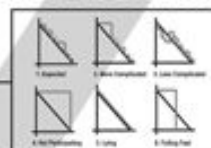
(Product Roadmap and Release Planning are common practices outside of scrum)

## SPRINT RETROSPECTIVE

**Description:** Team improvement of environment and processes to optimize efficiency

**Owner:** Scrum team

**Frequency:** At the end of each sprint



## SPRINT REVIEW

**Description:** Demonstration of working product and receiving feedback from stakeholders

**Owner:** Product owner and developers

**Frequency:** At the end of each sprint



## DAILY SCRUM

**Description:** To establish and coordinate work for the day.

**Owner:** Developers

**Frequency:** Daily

24 HOURS

1 - 4 Weeks

SPRINT

## SPRINT PLANNING



**Description:** Establish specific iteration goals and tasks.

**Owner:** Product owner and developers

**Frequency:** At the start of each sprint

Preparation

Execution



# PRODUCT GOAL

**Description:** The goal for the product and its alignment with the company's strategy.

**Owner:** Product owner

**Frequency:** At least annually



Para <cliente-alvo>  
quem <declaração da necessidade>  
o <nome do produto>  
é uma <categoria de produto>  
que <benefício principal do produto, motivo convincente para comprar>  
Ao contrário de < alternativa competitiva primária>  
nosso produto <declaração final de diferenciação do produto>

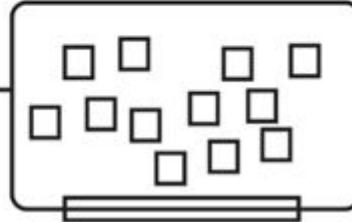
A common agile practice outside of scrum

# PRODUCT ROADMAP

**Description:** Holistic view of product features that enable the product goal.

**Owner:** Product owner

**Frequency:** At least biannually



O roadmap do produto e o backlog do produto são excelentes para o controle do escopo.

Nos modelos tradicionais de gestão de projetos, cada nova ideia deve ser justificada.

Com o scrum, se uma ideia aproxima você do objetivo do produto, adicione-a à lista.

O nível de priorização da ideia determina se ela será concluída.

Order	ID	Item	Type	Status	Value	Risk	Estimate
1	121	As a homeowner, I want to adjust the thermostat so that I can control my water temperature.	Requirement	Not Started	High	High	5
2	403	Train team on latest standards for improving workplace efficiency	Improvement	Not Started	High	High	3
3	97	Adapt product to new tank standards	Maintenance	Not Started	Medium	High	8
4	68	As a homeowner, I want to remotely control my thermostat so that I can save money while on the road.	Requirement	Not Started	Medium	Medium	8
5	113	Update requirements traceability matrix	Overhead	Not Started	Low	Low	2

Aqui os requisitos são escritos como **histórias de usuários**

A **história do usuário** é um padrão comum para comunicação e coleta de requisitos para alcançar um entendimento compartilhado por toda a equipe scrum.

Os desenvolvedores criam melhor valor quando entendem claramente a perspectiva do usuário.

As histórias de usuários são uma ação de valor que um usuário alcançará; por exemplo, “Como proprietário, quero ajustar o termostato para poder controlar a temperatura da água”.

1. Um título abreviado
2. Uma descrição do usuário (quem?)
3. O que o usuário deseja realizar (o quê?)
4. A razão pela qual o usuário deseja realizar a tarefa (por quê?)

## Itens de Backlog de Produto

**Requisito:** Os requisitos básicos de negócios constituem a maior parte do backlog de um produto. Um requisito explica por que um recurso está sendo construído (o valor) e o que precisa ser feito. É descrito como uma **história de usuário**.

**Manutenção:** Cuidados periódicos para prolongar a saúde ou vida útil do seu produto. Os itens de manutenção reduzem o débito técnico que ocorre naturalmente durante o desenvolvimento passado.

**Melhorias:** Com base nos resultados da retrospectiva do sprint, o que pode ser feito de diferente no processo? Estas não são melhorias de produto (são requisitos). Em vez disso, são melhorias na forma como realizamos nosso trabalho de criação do produto.

**Despesas Gerais:** as empresas costumam ter itens indiretos que gostam de ver. Eles presumem que é grátis, mas custa tempo e dinheiro. Gostamos de tornar esse custo óbvio.



Projeto



## Projeto de Bloco: Desenvolvimento Front-end com Frameworks

Nesse bloco, iremos desenvolver um projeto que vai consolidar as competências apresentadas nas disciplinas regulares.

Aqui, iremos desenvolver uma aplicação que seja responsiva em diferentes telas.

Essa aplicação deve consumir dados de uma fonte externa e disponibilizar aos usuários de forma dinâmica.

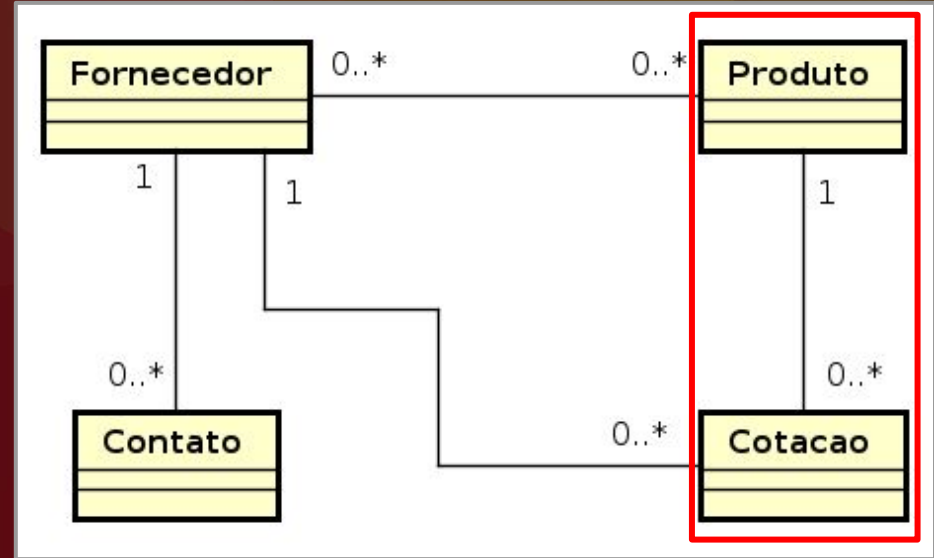
Além disso, é importante que a aplicação, em sua versão mobile, utilize os recursos e funcionalidades que facilitem seu uso, como por exemplo, *user gestures*.

O método de desenvolvimento deve seguir os preceitos do método ágil, em especial Agile Scrum.

## Sistema de Compras

A empresa ACME necessita facilitar e controlar suas compras: de material de limpeza, material de escritório até móveis e utensílios.

Todos os itens da empresa (produtos) deverão passar por um sistema que registre as tomadas de preços que são feitas por Internet, telefone, jornais etc (cotações).



## **Sistema de Compras**

As funcionalidades mais importantes são:

1. Cadastrar Produtos.
2. Cadastrar Cotações.
3. Consultar Cotações por Produto.
4. Exportar Cotações em CSV.

Todas as outras funcionalidades são apoio para essas 4 operações básicas.

## Sistema de Compras

Requisitos não funcionais:

- O sistema precisa ser implementado necessariamente em **ReactJS** e **React Native**, usando o **Firebase** como mecanismo de autenticação e fonte de dados externa.
- O sistema precisa ser responsivo.
- O sistema precisa implementar autenticação e autorização, permitindo o acesso aos módulos destinados a cada perfil.
- O módulo mobile precisa implementar *user gestures*.
- Os códigos-fonte precisam estar publicados em um repositório **Github**, com um README bem escrito e apropriado ao projeto e com cuidado para não publicar credenciais de acesso à conta do **Firebase**.

# Planejamento

	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO	OBSERVAÇÕES:
➔ 2024 Trim 2   Semana 1	15/abr.	16/abr.	17/abr.	18/abr.	19/abr.	20/abr.	
2024 Trim 2   Semana 2	22/abr.	23/abr.	24/abr.	25/abr.	26/abr.	27/abr.	21: TIRADENTES 23: SÃO JORGE
2024 Trim 2   Semana 3	29/abr.	30/abr.	01/mai.	02/mai.	03/mai.	04/mai.	1: TRABALHO
2024 Trim 2   Semana 4	06/mai.	07/mai.	08/mai.	09/mai.	10/mai.	11/mai.	
2024 Trim 2   Semana 5	13/mai.	14/mai.	15/mai.	16/mai.	17/mai.	18/mai.	
2024 Trim 2   Semana 6	20/mai.	21/mai.	22/mai.	23/mai.	24/mai.	25/mai.	
2024 Trim 2   Semana 7	27/mai.	28/mai.	29/mai.	30/mai.	31/mai.	01/jun.	30: CORPUS CHRISTI
2024 Trim 2   Semana 8	03/jun.	04/jun.	05/jun.	06/jun.	07/jun.	08/jun.	
2024 Trim 2   Semana 9	10/jun.	11/jun.	12/jun.	13/jun.	14/jun.	15/jun.	
2024 Trim 2   Semana 10	17/jun.	18/jun.	19/jun.	20/jun.	21/jun.	22/jun.	
2024 Trim 2   Semana 11	24/jun.	25/jun.	26/jun.	27/jun.	28/jun.	29/jun.	



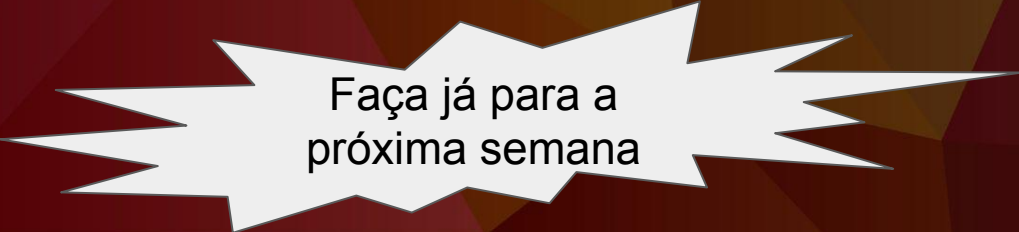
	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO	OBSERVAÇÕES:
2024 Trim 3   Semana 1	22/jul.	23/jul.	24/jul.	25/jul.	26/jul.	27/jul.	PERÍODO PARA REQUISITAR A REAVALIAÇÃO DE DISCIPLINAS EM 2024.25.
2024 Trim 3   Semana 2	29/jul.	30/jul.	31/jul.	01/ago.	02/ago.	03/ago.	
2024 Trim 3   Semana 3	05/ago.	06/ago.	07/ago.	08/ago.	09/ago.	10/ago.	
2024 Trim 3   Semana 4	12/ago.	13/ago.	14/ago.	15/ago.	16/ago.	17/ago.	
2024 Trim 3   Semana 5	19/ago.	20/ago.	21/ago.	22/ago.	23/ago.	24/ago.	19: INÍCIO DAS AULAS DOS BLOCOS DE ENTRADA PRESENCIAIS (SOF E ECD)
2024 Trim 3   Semana 6	26/ago.	27/ago.	28/ago.	29/ago.	30/ago.	31/ago.	
2024 Trim 3   Semana 7	02/set.	03/set.	04/set.	05/set.	06/set.	07/set.	7: INDEPENDÊNCIA
2024 Trim 3   Semana 8	09/set.	10/set.	11/set.	12/set.	13/set.	14/set.	
2024 Trim 3   Semana 9	16/set.	17/set.	18/set.	19/set.	20/set.	21/set.	
2024 Trim 3   Semana 10	23/set.	24/set.	25/set.	26/set.	27/set.	28/set.	
2024 Trim 3   Semana 11	30/set.	01/out.	02/out.	03/out.	04/out.	05/out.	

## TP1

**Definição de Projeto:** Descreva qual a aplicação foi escolhida pelo professor para ser desenvolvida.

**Definição de Escopo e Objetivos:** Qual é o objetivo principal da aplicação web que será desenvolvida, e quais funcionalidades específicas devem ser incluídas para atender às necessidades do escopo definido pelo professor?

**Criação de Histórias de Usuário:** Como você irá estruturar as histórias de usuário para este projeto? Crie duas histórias de usuário que capturam requisitos funcionais e não funcionais, incluindo responsividade, consumo de dados de uma fonte externa, e funcionalidades específicas para a versão mobile que utilizem gestos do usuário.



Faça já para a  
próxima semana

## TP1

**Gestão Ágil do Projeto:** Como vamos organizar o trabalho seguindo os preceitos do Agile Scrum? Quais serão nossos sprints, como definiremos as tarefas e como vamos distribuí-las para assegurar o desenvolvimento efetivo e o cumprimento dos prazos? Mostre uma primeira versão do cronograma de desenvolvimento do projeto.

**Artefatos, Papéis e Eventos do Scrum:** Como você planeja incorporar os artefatos, papéis, e eventos do Scrum no desenvolvimento da aplicação web? Descreva como cada elemento será utilizado para garantir um fluxo de trabalho ágil e eficiente.

## TP1

**Planejamento do Projeto de Desenvolvimento de Front-end:** Quais são os passos iniciais e os marcos principais no planejamento do nosso projeto de desenvolvimento de front-end?

**Interatividade na Aplicação Web/Mobile:** Quais serão as interações básicas disponíveis na nossa aplicação Web/Mobile? Como elas serão planejadas para garantir uma experiência do usuário fluida e intuitiva?

**Framework:** Explique como os frameworks ReactJS e React Native irão ajudar a cumprir os requisitos descritos anteriormente.