Regulamento Interno

Nome do projeto: Consulta+

Membros:

Guilherme Barreiro – 8220849

Diogo Loureiro – 8220238

André Oliveira – 8200066

Gonçalo Barbosa - 8230153

Índice:

[1. Equipa 3](#_Toc209196751)

[2. Avaliação Interna 3](#_Toc209196752)

[3. Periodicidade, métodos e ferramentas para reuniões 4](#_Toc209196753)

[4. Convocatória e Atas 5](#_Toc209196754)

[5. Versionamento 5](#_Toc209196755)

[6. Branching e Merge Requests 6](#_Toc209196756)

[7. Sprints 6](#_Toc209196757)

[8. User Stories e Testes 6](#_Toc209196758)

Índice de imagens:

[Figura 1- Pontuação a seguir pela Avaliação Interna 3](#_Toc209288813)

[Figura 2 - Tabela de Pontuação de cada membro 3](#_Toc209288814)

# 1. Equipa

A equipa é composta por Guilherme Barreiro, Diogo Loureiro, André Oliveira e Gonçalo Barbosa e serão responsáveis pelas funções de Product Owner e Dev Team.

O cargo de líder do projeto será desempenhado por Guilherme Barreiro.

# 2. Avaliação Interna

Falta de entrega, atrasos, a não comparência a reuniões, etc, serão penalizadas e geridas internamente pelo grupo, assim como o esforço e atitudes positivas para a equipa irão ser valorizadas.

A table with numbers and text

AI-generated content may be incorrect.A Dev Team deve analisar cada caso individual e decidir como equipa qual a penalização mais adequada para o membro inferido com base num sistema de pontos onde cada membro começa com 20 pontos, a retirada de pontos é considerada uma penalização e uma adição de pontos uma benesse ao membro a ser avaliado.

Figura 1- Pontuação a seguir pela Avaliação Interna

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

Figura 2 - Tabela de Pontuação de cada membro

# 3. Periodicidade, métodos e ferramentas para reuniões

As reuniões à distância serão realizadas através da plataforma Discord, enquanto os encontros presenciais decorrerão nas instalações da Escola Superior de Tecnologia e Gestão.

No início de cada sessão será redigida uma ata, onde ficarão registados os horários, os participantes, os assuntos discutidos e as decisões alcançadas.

Os recursos utilizados em cada reunião incluem:

* Aplicações do Microsoft Office (Word, Excel, …);
* Editor de texto simples;
* Ferramenta gráfica básica (Microsoft Paint).

O canal oficial de comunicação escrita do grupo será o Discord.

Os endereços de correio eletrónico institucionais dos membros são:

* Guilherme Barreiro – 8220849@estg.ipp.pt
* Diogo Loureiro – [8220238@estg.ipp.pt](mailto:8220238@estg.ipp.pt)
* André Oliveira – [8200066@estg.ipp.pt](mailto:8200066@estg.ipp.pt)
* Gonçalo Barbosa – [8230153@estg.ipp.pt](mailto:8230153@estg.ipp.pt)

# 4. Convocatória e Atas

O prazo mínimo para envio de convocatória antes de uma reunião deve ser de 3 dias de antecedência pelo email de cada membro nomeadamente:

* Guilherme Barreiro – 8220849@estg.ipp.pt
* Diogo Loureiro – 8220238@estg.ipp.pt
* André Oliveira – [8200066@estg.ipp.pt](mailto:8200066@estg.ipp.pt)
* Gonçalo Barbosa – 8230153@estg.ipp.pt

A data-limite para homologação de atas deve ser 2 dias após a realização da ata e o template desta encontra-se no Moodle disponibilizado pelo professor Célio.

# 5. Versionamento

As versões irão ser numeradas através de Versionamento Semântico, no formato X.Y.Z, onde X, Y, e Z são inteiros não negativos, não contendo zeros à esquerda. Cada elemento aumenta numericamente.

Por exemplo: 1.9.0 -> 1.10.0 -> 1.11.0.

Grande mudança ao projeto aumenta numericamente o X de forma que a versão 1.0.0 passa para 2.0.0, mudanças menores como adição de funcionalidades, por exemplo, aumenta numericamente o Y de forma que a versão 1.0.0 passa para 1.1.0, pequenas correções ao projeto (Patches) aumentam numericamente o Z de forma que a versão 1.0.0 passa para 1.0.1.

# 6. Sprints

Os sprints são semanais a finalizar na sexta-feira de cada semana, tendo segunda-feira a tarefa de monitorizar o avanço do projeto, quais foram os incrementos ao projeto e quais irão ser os incrementos futuros.

# 7. Branching e Merge Requests

Com base no Repositório GitLab, a estratégia de Branching baseia-se em:

* Uma branch com base no componente a ser desenvolvido;
* dev: branch principal para desenvolvimento do projeto;
* master: branch que contém a versão estável do projeto / release.

Todas as mudanças devem seguir por um processo de Merge Request para review do código antes de darem merge com o branch principal.