**Plano de Projeto**

**Sistema: Gerenciador de Campeonatos de Futebol**

**Trabalho desenvolvido no contexto abaixo:**

**Disciplina: Gerência de Projeto de Software**

**Curso: Engenharia de Software**

**INF - Instituto de Informática**

**UFG - Universidade Federal de Goiás**

**Profa. Adriana Silveira de Souza**

**Grupo:**

**Augusto César da Fonseca Falcão**

**Erik Raphael**

**Guilherme Alves**

**Igor Queiroz Silva**

**Márcio Flores**

**Vinícius Souza Resende**

**1. Introdução**

## **1.1 Escopo do produto**

É um sistema para Desktop que gerencia campeonatos de futebol. O sistema contará com uma agenda de partidas, seus resultados, tabelas de jogos, lista de times, pontuações, saldo de gols, gols marcados e gols sofridos, total de jogos disputados, vitórias, empates e derrotas. Será desenvolvido em linguagem java, para rodar em desktop. No sistema, será possível para um usuário comum visualizar as informações sobre a tabela e os resultados de partidas, e haverá a possibilidade de fazer um login para alterações de informações.

## **1.3 Definições, acrônimos e abreviações**

* P = Pontos;
* J = Total de jogos já disputados;
* V = Vitórias;
* D = Derrotas;
* E = Empates;
* SG = Saldo de Gols;
* GM = Gols Marcados;
* GS = Gols Sofridos;

# **2. Descrição geral**

## **2.1 Perspectiva do Produto**

O produto tem por objetivo atingir aquelas pessoas que desejam organizar e gerenciar um campeonato de futebol de pontos corridos. Seja ele pequeno com poucos participantes ou ele grande com vários times. O produto oferece toda a base para que o campeonato seja organizado, dando apoio na criação da tabela, gerando as rodadas do campeonato, organizando a classificação do campeonato e permitindo a visualização de todos esses dados.

## **2.2 Funções do produto**

## Cadastrar os times participantes do campeonato;

* Gerar aleatoriamente as partidas que acontecerão em cada rodada ;
* Registrar o resultado de cada partida;
* Criar uma tabela contendo a posição de cada time, saldo de pontos, gols á favor, gols contra, saldo de gols, número de vitórias, empates e derrotas e quantidade de jogos de cada time;
* Gerar um demonstrativo de cada rodada, mostrando as partidas que ocorrerão naquela rodada;
* Mostrar o mandante de cada jogo (Time que jogará em seu estádio);

## **2.2 Características do usuário**

Usuário Comum

* Visualizar a tabela de classificação;
* Visualizar as partidas de cada rodada (jogos a ocorrer e jogos que já ocorreram).

Administrador

* Cadastrar times;
* Alterar times;
* Definir nome do Campeonato;
* Alterar resultados de partidas;
* Definir número de rodadas;

## **2.4 Restrições Gerais**

* Sistema Operacional: Windows.

## **2.5 Suposições e Dependências**

## **3 - Metodologia de desenvolvimento**

Neste projeto utilizaremos um ciclo de vida iterativo e incremental com quatro fases: Planejamento, Análise e Design, Construção e Entrega.

No projeto será aplicado a metodologia ágil de desenvolvimento Scrum.

### **4 - Backlog de produto**

O backlog se encontra no documento de backlog e sprint planning no mesmo diretório.

### **4 – Definição das atividades**

Seguindo a metodologia Scrum, o projeto está dividido em sprints. As datas para cada Sprint do projeto estão definidas na tabela abaixo:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Sprints** | **Data de início** | **Data de encerramento** |
| [Sprint 1](../1.01-Cronograma%20e%20Atas%20de%20Reunião/Ata%20de%20reunião%20-%20Sprint%201%20-%20Sprint%20Planning%2002%20-%2005.05.2015.odt) | 08/05/16 | 13/05/16 |
| Sprint 2 | 31/05/16 | 10/06/16 |

## 4.2 – Marcos do projeto

O projeto será revisado a cada sprint, pela cerimônia da “revisão do Sprint”.

# 5 – Recursos

## **5.1 - Papéis**

São descritos todos os papéis necessários para a execução deste projeto de software. Além disso, serão descritos quem são os responsáveis por executar cada um dos papéis.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Papel** | **Conhecimentos necessários** | **Responsável** |
| Product Owner | Conhecer as necessidades reais e expectativas envolvidas no projeto; Critérios de aceitação do produto; Habilidade com comunicação; Domínio sobre as cerimônias da metodologia Scrum. Fornecedor de Requisitos. | Erik |
| Scrum Master | Domínio sobre a metodologia Scrum; | Guilherme Alves |
| Desenvolvedores | Conhecimentos básicos sobre a linguagem java. | Márcio Flores  Igor Queiroz, Augusto |

# 5.2 – Recursos

Os recursos estarão no documento de backlog e sprint planning;