**FATEC, São José dos Campos, Prof. Jessen Vidal**

**Análise e Desenvolvimento de Sistemas**

**DOCUMENTAÇÃO**

*Gustavo Kenji Ando, Júlia Rafaela Teixeira Andrade Silva,*

*Kauã Gustavo Rodrigues Reno, Maria Eduarda Macedo Braga,*

*Jonatas Mathias Dalló,* *Luíz Fernando Silva Habaeb,*

*Dante Demétrius Pereira Silva, Júlia Maria Santos Barroso,*

*Luís Henrique Ferreira Souza.*

**São José dos Campos, 17 de Setembro de 2021**

**Sumário**

[Proposta 3](#_Toc82796287)

[Metodologia 3](#_Toc82796288)

[PITCH - Apresentação (tempo: 4 a 5 min) 3](#_Toc82796289)

[Pontos Importantes para a execução das Sprint 4](#_Toc82796290)

[Validações com o Cliente 4](#_Toc82796291)

[Wireframe 5](#_Toc82796292)

[Divisão de Tarefas 5](#_Toc82796293)

[SPRINT 1 6](#_Toc82796294)

# **Proposta**

O objetivo do nosso grupo é criar um CRUD para uma empresa de software, com a proposta de emitir relatórios mensais apresentando um quadro de presença de colaboradores em postos de trabalhos acordados em contrato.

* Requisitos Funcionais

Tratam das funcionalidades que o sistema deve ter:

1. Cadastros de Usuários, Contratos, Clientes, Colaboradores, Postos de Trabalho, Alocações;
2. Quadro Presença;
3. Usuários devem ter perfis diferentes;
4. Lançamento do quadro de presenças;
5. Relatórios.

* Requisitos Não Funcionais

Recursos que não são funcionalidades, mas sim características do sistema, como:

1. BD Relacional (Requisito Fatec);
2. Linguagem Java ou Python (Requisito Fatec);
3. O sistema deve ter um plano de contingência caso ocorra falhas;
4. O sistema deve ser seguro;
5. O sistema deve ser simples e fácil de usar.

Através desta proposta, a equipe Inodevs se reuniu para decidir vias que pudessem otimizar o desenvolvimento do projeto.

# **Metodologia**

O projeto inteiro foi baseado em Scrum, uma metodologia ágil para gerência de projetos. Ela é baseada em ciclos de 30 dias chamados “Sprints”, onde se trabalha para alcançar objetivos bem definidos. Estes objetivos são representados no Product Backlog, uma lista de coisas para fazer que é constantemente atualizada e repriorizada.

# **PITCH - Apresentação (tempo: 4 a 5 min)**

**Estrutura:**

* Apresentação da Equipe com foto;
* Objetivo do Projeto (temática e problema fornecido);
* Backlog total (e sua evolução);
* Backlog da Sprint (Funcionalidades e Wireframes/Mockup), Wireframes são fundamentais nos projetos na web, por conta do planejamento. Devemos gerar nossos próprios mockups com modelos;
* Burndown da Sprint (um gráfico de burndown é uma representação gráfica do trabalho a ser feito versus tempo);
* Modelo de dados da Sprint;
* Tecnologias + Artefatos empregados na Sprint;
* Vídeo ou Gif animado do software rodando são obrigatórios (features da Sprint);
* Agradecimentos finais.
* Orientação: use linguagem formal, um aluno somente conduzindo com boa conexão com internet, ensaie antes. Mantenha um outro aluno com notebook ligado e boa conexão com internet como "reserva".

# **Pontos Importantes para a execução das Sprint**

1. Deixar os objetivos claros ao cliente;
2. Uso da linguagem formal, e direta nas apresentações;
3. Levantamento do Burndown, tanto para uma divisão bem-feita da equipe em cada função, como também um cronograma, para um maior controle do tempo e das tarefas;
4. Organização é fundamental, por isso, é importante separar um tempo para se dedicar ao GitHub, ressaltando que toda a entrega será feita por lá;
5. A comunicação entre o grupo é de extrema importância, seguido da boa convivência;
6. Empenho e dedicação de todos os integrantes da equipe;
7. Identificação de problemas e empecilhos para a execução, junto da capacidade de ouvir, entender e se propor a ajudar na dificuldade do outro.

# **Validações com o Cliente**

Em conversas diretas com o cliente, chegamos à conclusão de que:

1. O sistema deve ter dois tipos de usuários: operacional e tático, os usuários terão permissões de acesso atribuídos a cada perfil;
2. O perfil operacional terá permissão apenas para o lançamento de presenças; o perfil tático terá permissões para todos os cadastros e aprovação do quadro de presença;
3. Cada cadastro terá informações diferentes;
4. Os cadastros devem estar disponíveis com as funcionalidades de inserção, modificação e exclusão;
5. O sistema é de uso interno, apenas colaboradores administrativos terão acesso; a empresa considera colaboradores os executores dos serviços prestados aos clientes;
6. O objetivo final é a entrega de um sistema onde a empresa possa realizar o lançamento de presença mensal dos colaboradores de forma otimizada e confiável.

# **Wireframe**

Primeiramente, começamos a criação do nosso protótipo no Figma. No sistema terá as páginas: “tela inicial”, “quadro de presença”, “marque presença”, “controle de perfis”, “colaboradores”, “clientes”, “contratos”, “alocações”, “usuários”, “edições” e “postos de trabalho”.

* Na página “tela inicial” tem um quadro onde faz o login e a senha, ao lado da logo da empresa.
* Na página “contratos” terá um cadastro com as seguintes informações: número, cliente, valor, posto de trabalhos associados ao contrato e suas quantidades de vagas e escala.
* Na página “clientes” terá um cadastro com as seguintes informações: razão social, nome fantasia, CNPJ, endereço, contato.
* Na página “colaboradores” terá um cadastro com as seguintes informações: CPF, matrícula, nome completo, data de admissão, data de demissão, situação do cadastro, função e tipo de cobertura.
* Na página “postos de trabalho” terá um cadastro com as seguintes informações: descrição, escala e número de colaboradores.
* Na página “alocações” terá um cadastro com as seguintes informações: associação do colaborador com o posto e tipo de cobertura.
* Na página “quadro de presença” terá uma tabela que apresenta a lista de postos de trabalho com os colaboradores alocados para receberem ‘P’ – Presença, F – ‘Falta’.
* Na página “edições” o usuário de perfil tático poderá editar as informações das tabelas dos cadastros.

# **Divisão de Tarefas**

Após o término da criação de nosso wireframe, começamos a planejar a execução da primeira entrega. Otimizamos o nosso backlog, nos dividimos em pequenos grupos e começamos o serviço.

Para a criação dos templates e cadastro, foram utilizadas as linguagens HTML, CSS e JS, usamos o VS Code para a edição dos códigos.

No banco de dados, utilizamos o MySQL, o Wampserver e o PHP;

Nos dividimos também em outras documentações importantes, e textos para introduzir no site;

Para o GitHub, separamos um tempo a mais para conferir tudo por lá, por ser o principal critério de avaliação do nosso projeto. Utilizamos ele em conjunto com o VS Code.

# **SPRINT 1**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tarefas** | **Responsáveis** |
| Documentação e Github | Júlia R., Maria e Dante. |
| Protótipo | Julia B., Luiz Habaeb, Kaua , Gustavo. |
| Tela inicial | Julia R., Maria, Luís Souza. |
| Cadastros do quadro de presença | Julia B., Kaua, Gustavo. |
| Quadro de presença | Julia R., Maria, Luís Souza. |
| Cadastro de usuários | Julia B., Kaua, Gustavo. |
| Cadastro de colaboradores | Julia B., Kaua, Gustavo. |
| Controle de perfis | Julia R., Maria, Luís Souza. |
| Banco de dados | Gustavo, Jonatas, Kaua e Júlia B. |
| Validação de produto | Luiz Habaeb. |
| Revisão e correção | Todos |