



Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

Instituto de Ciências Exatas e Informática

Lab. de Introdução Computação | Prof. Marta

Integrantes do grupo:

Lucas Vinicius Silva Almeida

Augusto Gonçalves Silva Magalhaes

Felipe Benfica Martins

Ian Pereira Pinto Bomfim

Andre Ferraz

Belo Horizonte , 2024

Metodologia:

Definição dos Ambientes de Trabalho

1. Laboratório:

- Espaço físico dedicado para montagem e teste dos protótipos.
- Equipamentos básicos como bancadas de trabalho, ferramentas de eletrônica, multímetros e fontes de alimentação.

2. Ambiente de Desenvolvimento de Software:

- Computadores pessoais dos membros da equipe equipados com IDE Arduino e outras ferramentas de desenvolvimento necessárias.
- Ambiente configurado com bibliotecas relevantes para Arduino, módulos Bluetooth, motores elétricos e sensores.

3. Plataformas de Colaboração:

- Uso de plataformas online como Google Drive para compartilhamento de documentos, esquemas, datasheets e recursos importantes.
- Utilização de plataformas de gerenciamento de projetos como Trello para atribuição de tarefas, acompanhamento do progresso e definição de marcos.

4. Controle de Versão:

- Utilização do Git como sistema de controle de versão para gerenciar o código-fonte do projeto.
- Repositório Git hospedado no GitHub para facilitar o versionamento, colaboração e revisão de código entre os membros da equipe.

5. Metodologia Ágil:

- Implementação de uma abordagem ágil para o desenvolvimento do projeto, permitindo adaptações rápidas às mudanças de requisitos e prioridades.
- Realização de reuniões regulares de acompanhamento, como daily scrums, para discutir o progresso, identificar impedimentos e planejar as próximas etapas.

Durante o desenvolvimento do projeto, cada membro da equipe teve acesso aos recursos necessários para colaborar de forma eficiente. Isso incluiu a capacidade de clonar o repositório Git, realizar commits e pull requests, além de usar ferramentas de automação para testes de integração contínua e deployment automatizado, conforme necessário.

Em resumo, a metodologia adotada pela equipe combinou uma abordagem estruturada de desenvolvimento ágil com ferramentas modernas de colaboração e gestão de código fonte, permitindo que o projeto avançasse de maneira organizada, eficiente e com foco na entrega de um barco controlado por Arduino funcional e de alta qualidade.

Divisão de Papéis:

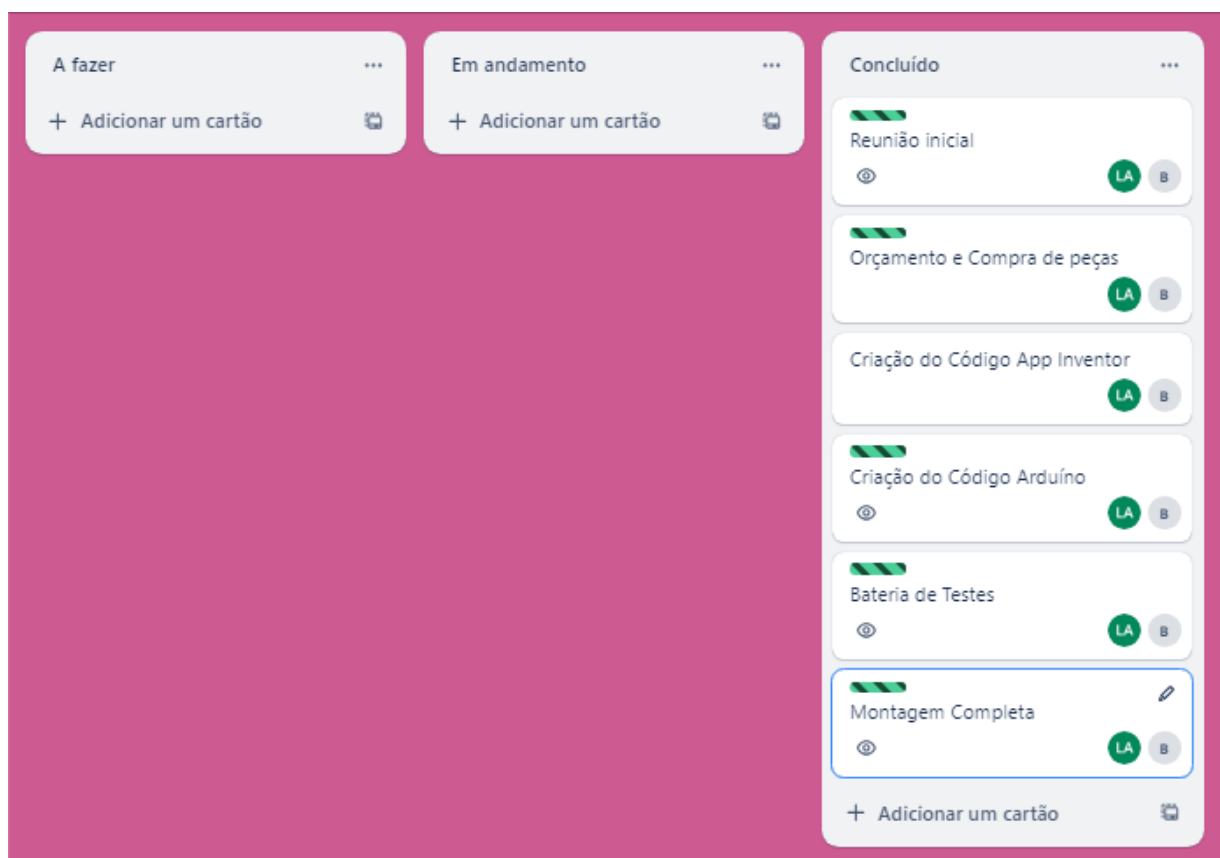
A equipe está organizada de acordo com as seguintes divisões de papéis para o desenvolvimento do projeto do barco controlado por Arduino:

Scrum Master: Ian Pereira

Equipe de Desenvolvimento: Lucas Vinicius, Augusto, Felipe Benfica, Andre Ferraz

Gerente de Projeto (Scrum Master):

Responsável por facilitar o processo ágil de desenvolvimento, organizando reuniões diárias, removendo obstáculos e garantindo que o progresso seja alinhado com os objetivos do projeto.



Ferramentas:

As ferramentas utilizadas foram Arduino IDE, APP Inventor, Trello e Git Hub

Essas foram as ferramentas utilizadas para a criação do nosso Barco controlado por arduino .