

Metodologia

A metodologia abrange as definições de ferramentas utilizadas pelos integrantes do grupo. O mesmo vale para manutenção dos códigos, demais artefatos e organização da equipe na execução das tarefas destinadas.

Relação de Ambientes de Trabalho

Os artefatos do projeto são desenvolvidos por diversas plataformas e a relação dos ambientes com seu propósito são apresentados na tabela abaixo:

Ambiente	Plataforma	Link de Acesso
Repositório de código fonte	GitHub	ICEI-PUC-Minas-PMV-ADS/pmv-ads-2022-2-e3-proj-mov-t3-futlife-mobile: pmv-ads-2022-2-e3-proj-mov-t3-futlife-mobile created by GitHub Classroom
Documentos do projeto	Google Drive	https://drive.google.com/drive/folders/13lowAA4WTo5pview7w49HjbvKaNbLvdl?usp=sharing
Projeto de Interface e Wireframes	Figma	FutLifeMobile Wireframe – Figma
Gerenciamento do Projeto	Trello	https://trello.com/invite/b/1MMMhfOc/f0c7abaffa5f0b85c68d65de3068af1c/futlife-mobile

Gestão de Código Fonte

Para gestão do código fonte do software desenvolvido pela equipe, o grupo utiliza o Controle de Versão através do repositório do GitHub. Desta forma, todas as manutenções no código serão realizadas em *branches* separadas mas que se relacionam entre si, identificadas como Main, Hotfix, Release, Develop e Feature, como mostra a figura a seguir.

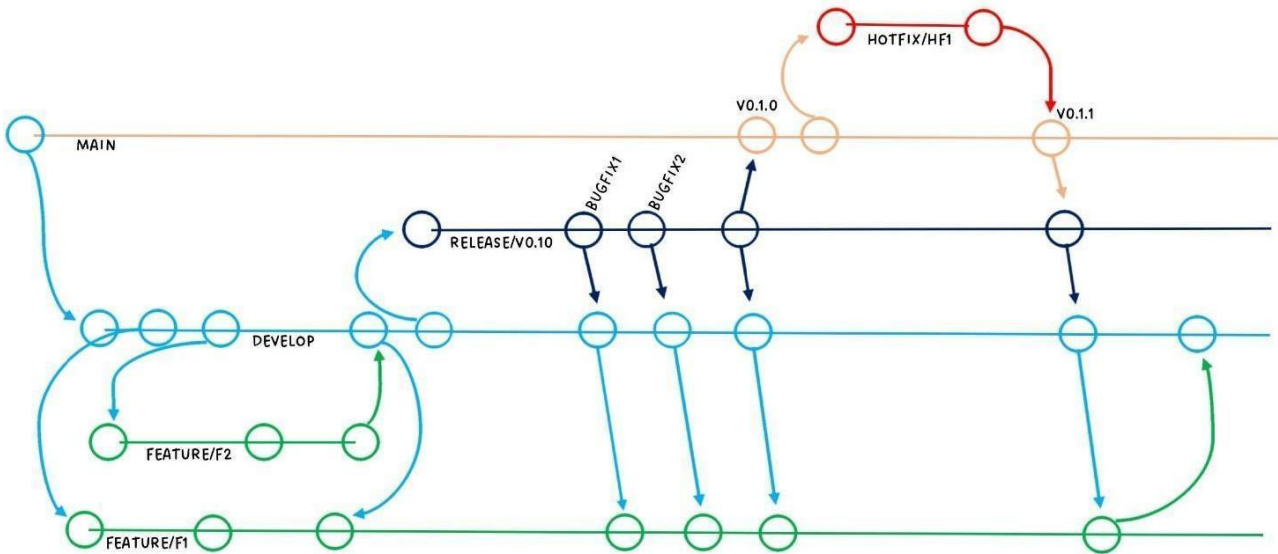


Figura 2 - Fluxo de controle do código fonte.

Gerenciamento do Projeto

A equipe está empregando métodos ágeis e escolheu o SCRUM como base para o desenvolvimento do processo.

A equipe está organizada da seguinte maneira:

- **Scrum Master**
 - o Camila Jardim
- **Product Owner**
 - o Tarcísio Almeida
- **Equipe de Desenvolvimento**
 - o Hugo Vinícius
 - o Jaqueline Câmara Poletto
 - o Rafael Mautone
- **Equipe de Design**
 - o Diego Rocha

Para organização e distribuição das tarefas do projeto, a equipe está utilizando a ferramenta *Trello* para estruturação das atividades que serão executadas, conforme disposição abaixo:

- **Recursos:** esta lista mantém um template de tarefas recorrentes com as configurações padronizadas que todos devem seguir. O objetivo é permitir a fácil visualização do que é desenvolvimento, documentação e gerenciamento do projeto; E legenda referente a cada etapa do processo de desenvolvimento (sprints).
- **Backlog:** recebe as tarefas a serem trabalhadas e representa o *Product Backlog*. Todas as atividades identificadas no decorrer do projeto também serão incorporadas a esta lista;
- **To Do:** Esta lista representa o *Sprint Backlog*. Este é o sprint atual que estamos trabalhando;
- **Doing:** Quando uma tarefa tiver sido iniciada, ela será movida para este quadro;
- **Test:** Checagem de qualidade. Quando as tarefas são concluídas, elas são movidas para o *Test*. No decorrer da semana, o *Scrum Master* com o *Product Owner* checam a lista para garantir que o projeto está fluindo e seguindo os requisitos esperados;
- **Done:** nesta lista são colocadas as tarefas que passaram pelos testes e controle de qualidade e estão prontas para entrega ao usuário. Não há mais edições ou revisões necessárias, ele está agendado e pronto para a ação.
- **Locked:** Quando alguma coisa impede a conclusão da tarefa, ela é movida para esta lista juntamente com um comentário sobre o que está travando a tarefa.

O quadro kanban do grupo no *Trello* está disponível através da URL <https://trello.com/invite/b/1MMMhfOc/f0c7abaffa5f0b85c68d65de3068af1c/futlife-mobile>, conforme representação na Figura 2.

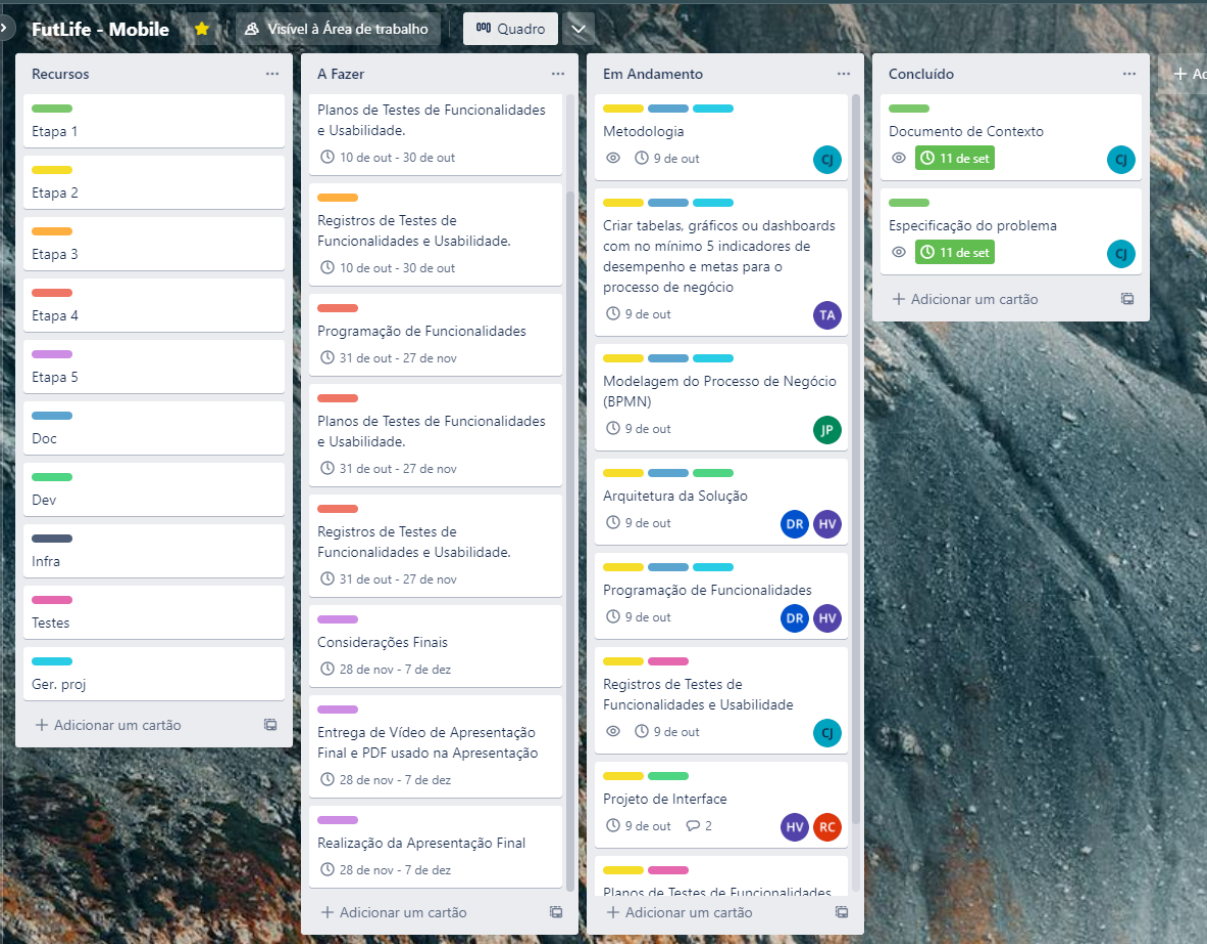


Figura 3 - Tela do kanban utilizada pelo time

A tarefas são etiquetadas em função da atividade e seguem o seguinte esquema de cores/categorias:

- Documentação
- Desenvolvimento
- Infraestrutura
- Testes
- Gerência de Projetos

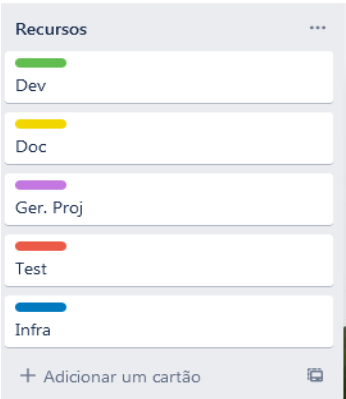


Figura 4 - Esquema de etiquetas das tarefas