



# UNB GAMES





# Membros

## MDS

- Ícaro Aragão
- João Robson Martins
- Letícia de Souza
- Rafael Bragança
- Thiago Pereira
- Varley Silva
- Victor Leite
- Vinicius Lima

## GPP

- Arthur Temporim
- Artur Bersan
- Eduardo Nunes
- Matheus Miranda
- Marcelo Hertton

# Contexto

## Problema

- UNB possui vários jogos produzidos todos os anos, porém eles não recebem “visibilidade”.
- Não é possível saber quais e nem quantos jogos já foram feitos.
- Não é possível instalar e jogar de forma fácil os jogos.

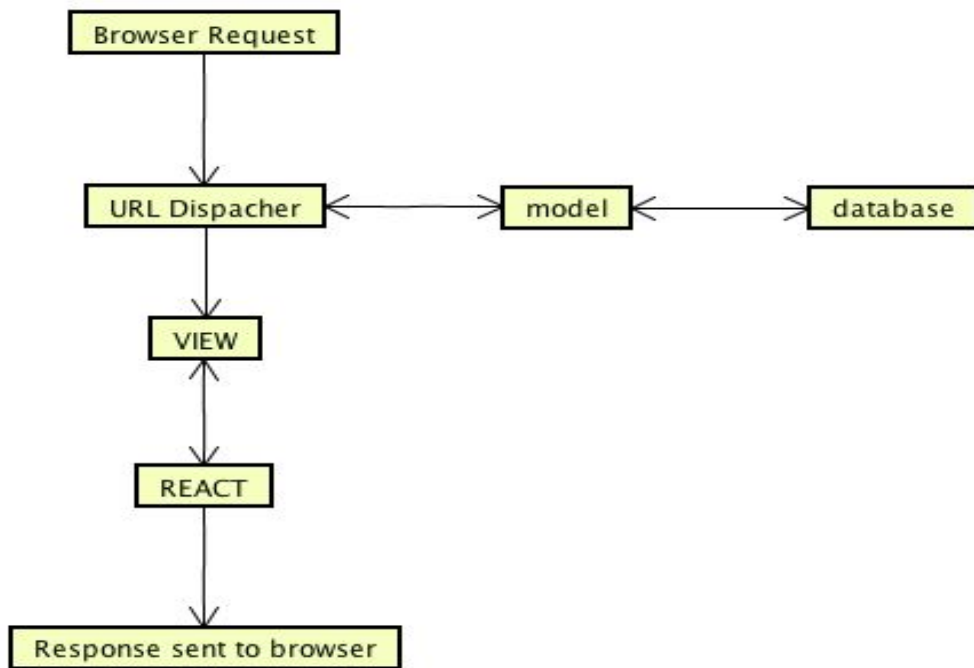
## Solução

- UnB Games
- Uma plataforma que contém todos os jogos produzidos nas disciplinas da UnB (Darcy e Gama).
- Pode ser usada como portfólio.
- Mantém informações de todos os envolvidos na construção do jogo.



# Evolução arquitetural

# Visão lógica 2ª RELEASE



# Automações



## Script

- Factoryboy
- Cleandatabase
- Codefix
- Codecheck
- etc



## Ambiente

- Automação do ambiente - chef
- Travis
- Flake 8
- eslint

# R2

## Scrum

- ◇ Kambam
- ◇ XP
- ◇ Code > Docs.





# Sprints / Tracking

1

- ◇ Total: 7 sprints
  - Sprint 0: 7 dias
  - Sprint 1: 10 dias
  - Sprint 2: 7 dias
  - Sprint 3: 7 dias
  - Sprint 4: 7 dias
  - Sprint 5: 7 dias
  - Sprint 6: 7 dias





# Resumo S0

## Projeto:

- ◇ Apenas histórias técnicas planejadas
- ◇ Dívidas técnicas da R1 planejadas para esta sprint
- ◇ PLANEJADO 11 dos 33 pontos não foram entregues
- ◇ REAL 9 dos 37 pontos não foram entregues
- ◇ GPA subiu de 2.87 para 3.57, 8 issues de código
- ◇ Cobertura subiu de 71% para 86%
- ◇ Devel integra

## Time:

- ◇ Cliente longe do time (atacar!)
- ◇ Problemas de comunicação
- ◇ Necessidade de treinamentos

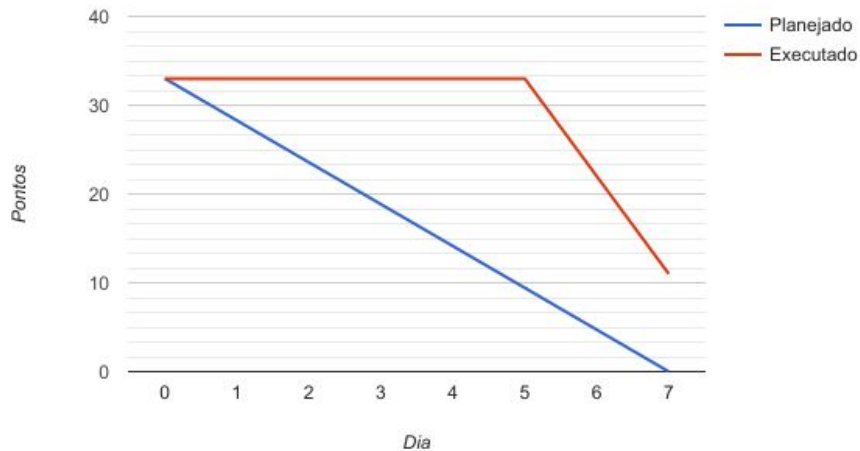
## EVM:

- ◇ PP: 33
- ◇ PC: 22
- ◇ PA: 0
- ◇ PPC: 38,37%
- ◇ APC: 25,58%
- ◇ PV: R\$ 3.580,20

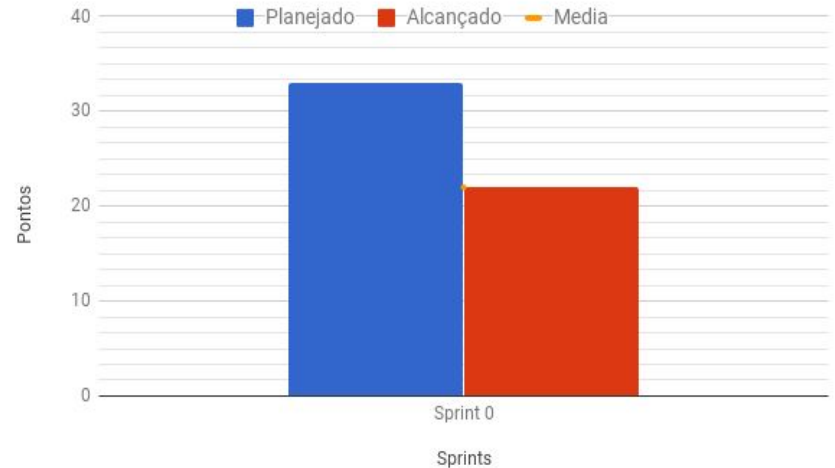


# S0 Burndown / Velocity

**Burndown Sprint 0**



**Velocity**





# Resumo S1

## Projeto:

- ◇ 4 histórias de usuários e 1 de história técnica
- ◇ REAL: Foram planejados 27 pontos. Somente 14 pontos foram entregues
- ◇ PLANEJADO: Foram planejados 11 pontos. Foram entregues 30 pontos
- ◇ GPA subiu de 3.57, 8 para 4.0. 8 novas issues de código
- ◇ Cobertura continuou em 86%
- ◇ Devel íntegra

## Time:

- ◇ Problemas com Integração React / Django
- ◇ Problemas com Gerência e planejamento de histórias

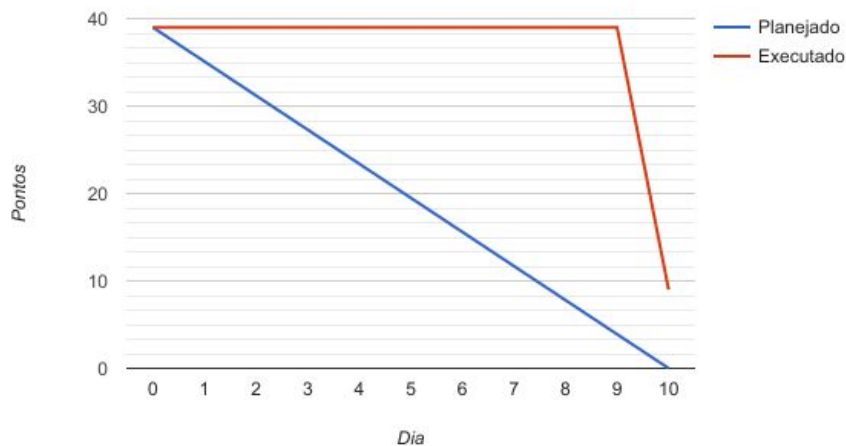
## EVM:

- ◇ PP: 11
- ◇ PC: 30
- ◇ PA: 0
- ◇ PPC: 51,16%
- ◇ APC: 60,47%
- ◇ PV: R\$ 3.580,20

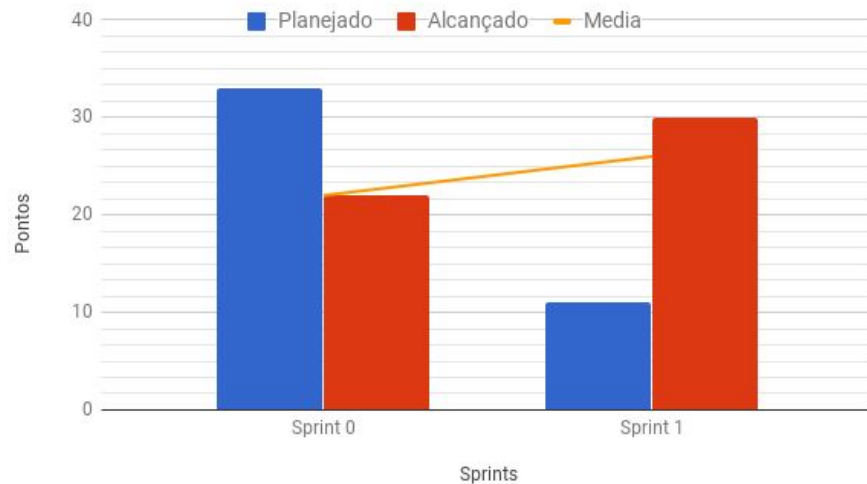


# S1 Burndown / Velocity

Burndown Sprint1



Velocity





# Resumo S2

## Projeto:

- ◇ 3 histórias de usuários e 4 tasks
- ◇ PLANEJADOS: Foram planejados 27 pontos. Não Foram entregues 13 pontos
- ◇ REAL: Foram planejados 10 pontos. Foram entregues 20 pontos
- ◇ GPA continuou 4.0. 8 novas issues de código
- ◇ Cobertura aumentou de 86% para 89%
- ◇ Devel íntegra

## Time:

- ◇ Mudança no papel do Quality Manager
- ◇ Mais histórias **técnicas** novas
- ◇ Desmotivação

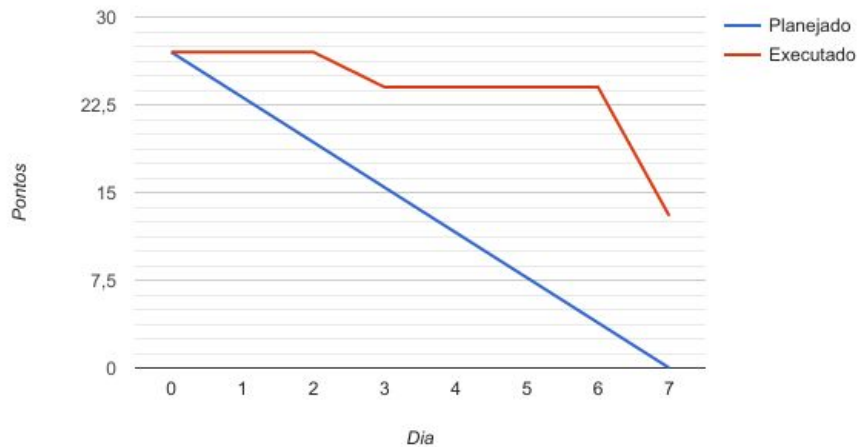
## EVM:

- ◇ PP: 13
- ◇ PC: 14
- ◇ PA: 0
- ◇ PPC: 66,28%
- ◇ APC: 76,74%
- ◇ PV: R\$ 3.580,20

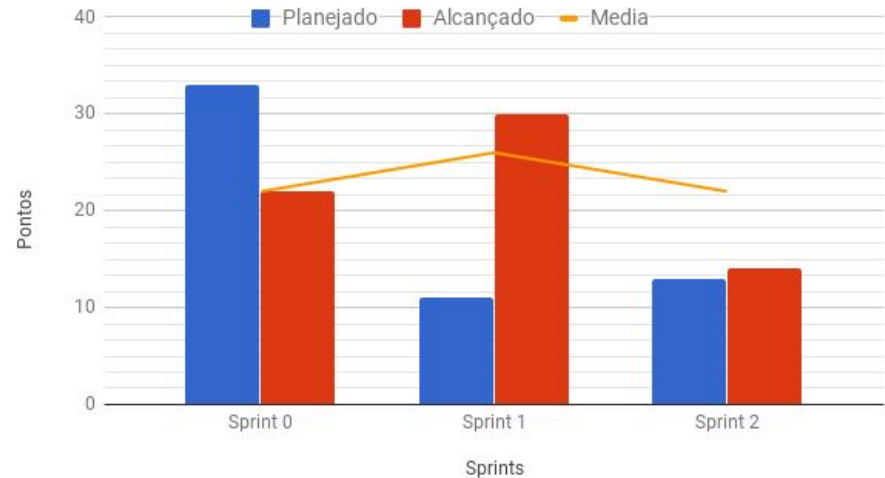


# S2 Burndown / Velocity

**Burndown Sprint2**



**Velocity**





# Resumo S3

## Projeto:

- ◇ PLANEJADOS: Foram planejados 18 pontos. Não foram entregues 6 pontos
- ◇ REAL: Foram planejados 10 pontos. Foram entregues 20 pontos
- ◇ GPA desceu de 4 para 2.3. 1.100 novas issues de código
- ◇ Cobertura continuou em 89%

## Time:

- ◇ Dívidas técnicas no projeto
- ◇ Surgimento de TS durante a sprint
- ◇ Super Pairing
- ◇ Problemas de time
- ◇ Ótimo contato com os clientes

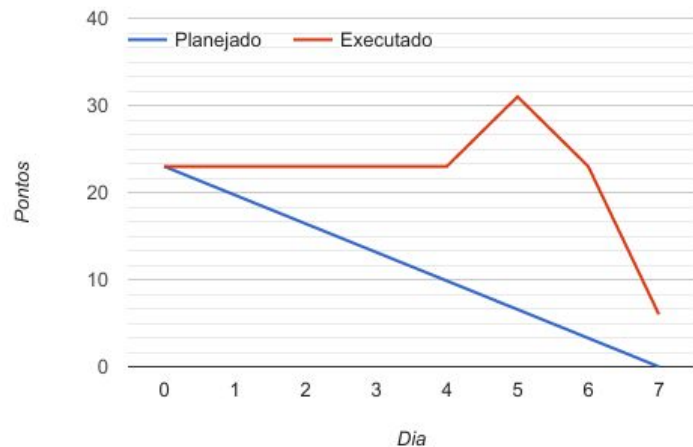
## EVM:

- ◇ PP: 10
- ◇ PC: 20
- ◇ PA: 8
- ◇ PPC: 77,91%
- ◇ APC: 100,00%
- ◇ PV: R\$ 3.580,20

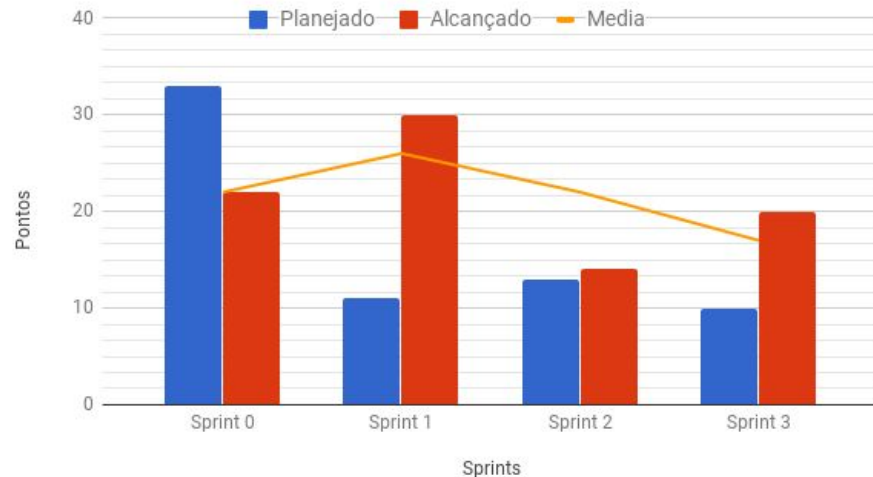


# S3 Burndown / Velocity

**Burndown Sprint2**



**Velocity**







# Resumo S4

## Projeto:

- ◇ PLANEJADOS: Foram planejados 22 pontos. Foram entregues 9 pontos
- ◇ REAL: Foram planejados 16 pontos. Foram entregues 9 pontos
- ◇ GPA desceu de 2.3 para 2.9. 1.100 issues de código
- ◇ Cobertura aumentou de 89% para 92%

## Time:

- ◇ Membros de MDS como SM e QM
- ◇ Apenas 2 histórias como dívida
- ◇ Problemas na divisão de trabalho
- ◇ Ótimo desempenho do SM

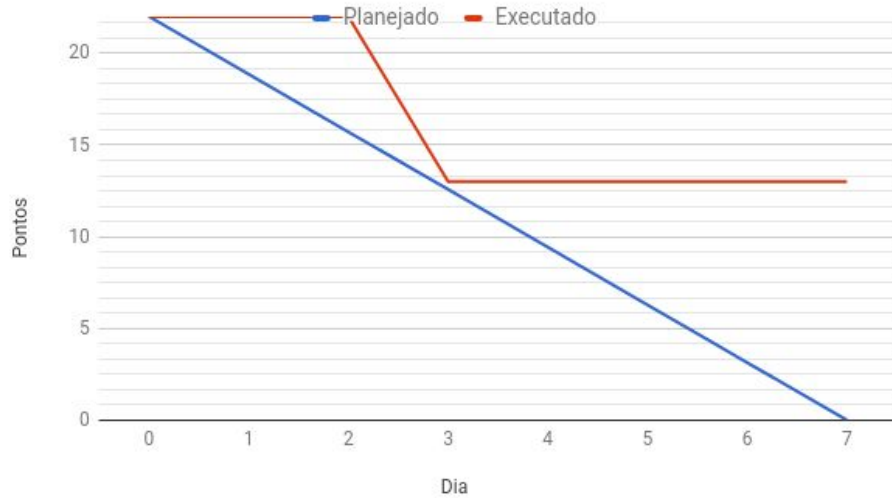
## EVM:

- ◇ PP: 16
- ◇ PC: 9
- ◇ PA: 0
- ◇ PPC: 96,51%
- ◇ APC: 110,47%
- ◇ PV: R\$ 3.580,20

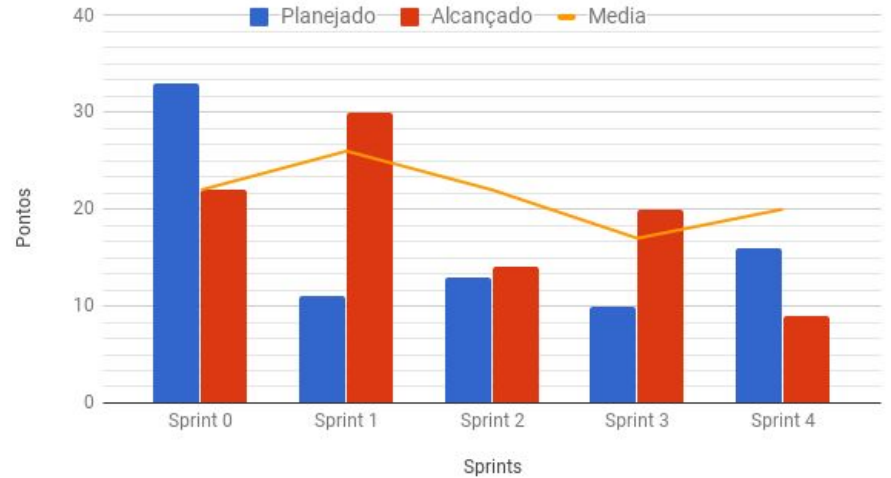


# S4 Burndown / Velocity

Burndown Sprint4



Velocity





# Resumo S5

## Projeto:

- ◇ PLANEJADOS: Foram planejados 18 pontos. Foram entregues 5 pontos
- ◇ REAL: Foram planejados 13 pontos. Foram entregues 5 pontos
- ◇ GPA cresceu de 2.9 para 3.15. 20 issues de código
- ◇ Cobertura continuou em 93%

## Time:

- ◇ Apenas 1 história como dívida
- ◇ Membros de MDS como QM e PO
- ◇ Problemas de pontualidade
- ◇ Equipe ainda com problemas nas tecnologias
- ◇ Melhorar cobertura de testes necessária

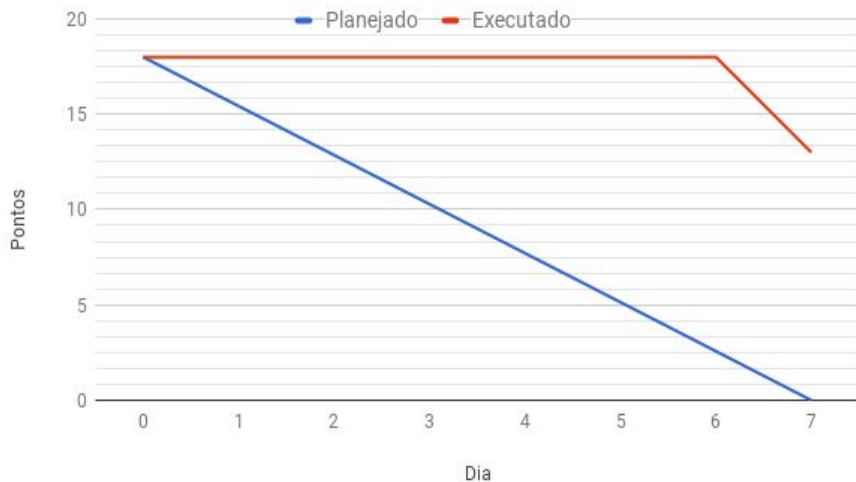
## EVM:

- ◇ PP: 13
- ◇ PC: 05
- ◇ PA: 0
- ◇ PPC: 111,63%
- ◇ APC: 116,28%
- ◇ PV: R\$ 3.580,20

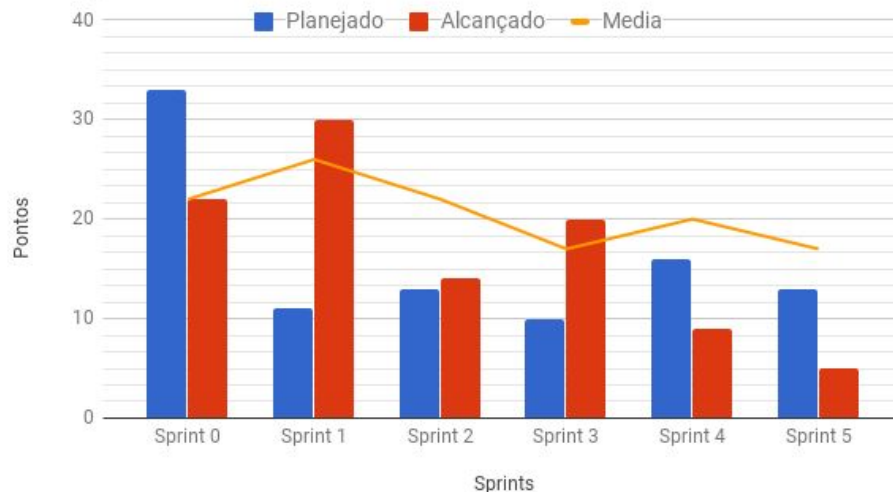


# S5 Burndown / Velocity

Burndown Sprint5



Velocity





# Resumo S6

## Projeto:

- ◇ Foram planejados 23 e concluídos 31
- ◇ GPA desceu de 3.15 para 2.97
- ◇ Cobertura caiu de 93% para 89%

## Time:

- ◇ Melhorar na cobertura de testes
- ◇ Testes de aceitação no back/front end
- ◇ Equipe madura nas tecnologias
- ◇ Equipe entregou muitas funcionalidades

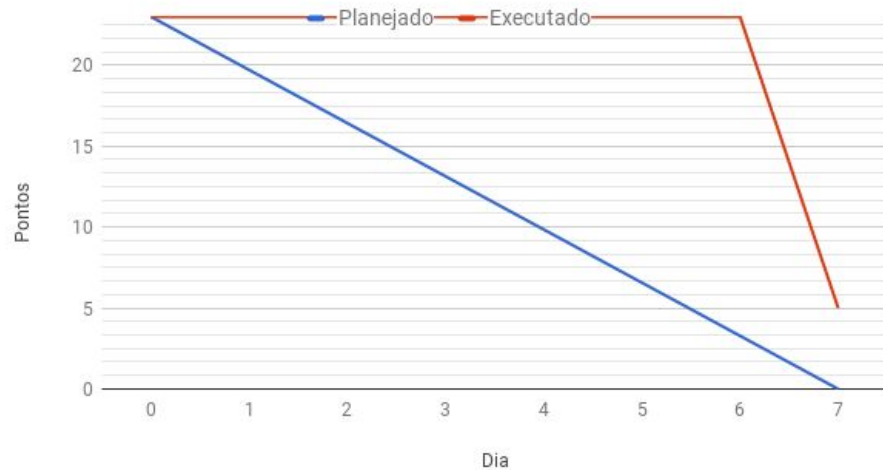
## EVM:

- ◇ PP: 23
- ◇ PC: 31
- ◇ PA: 0
- ◇ PPC: 152,33%
- ◇ APC: 152,33%
- ◇ PV: R\$ 3.580,20

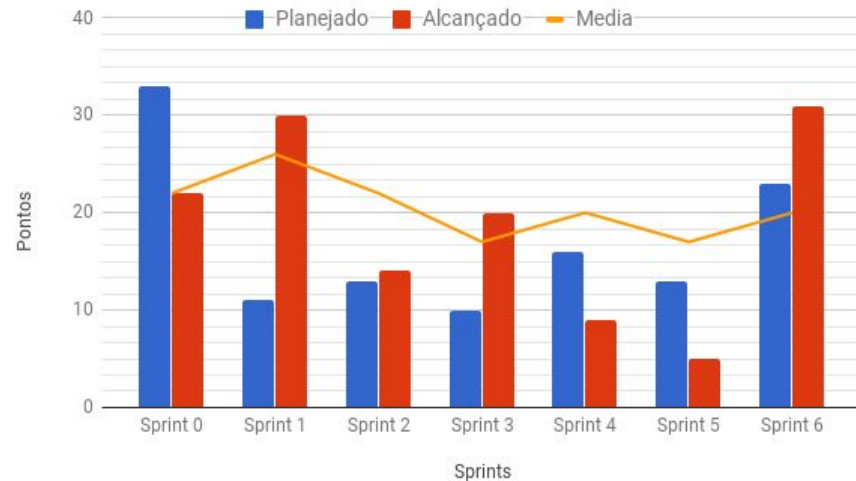


# S6 Burndown / Velocity

Burndown Sprint6



Velocity





# Problemas

- ◇ Tamanho da equipe
- ◇ Imaturidade em gerência
- ◇ Ousadia nas tecnologias do projeto
- ◇ Insatisfação constante



A decorative graphic on the left side of the slide. It features a large, light blue hexagon in the center, surrounded by several smaller hexagons in various shades of blue and teal. These smaller hexagons contain white icons: a lightbulb, a thumbs-up, a smartphone, a magnifying glass, a gear, and a speech bubble. There is also a small network diagram icon with a central node and five connecting lines.

2

Desenvolvimento





# Metodologia ágil

## Ajudou:

- ◇ Daily meetings
- ◇ Pair programming
- ◇ Test Driven Development
- ◇ Sprint Review

## Atrapalhou:

- ◇ Planning Poker
- ◇ Má divisão das tarefas



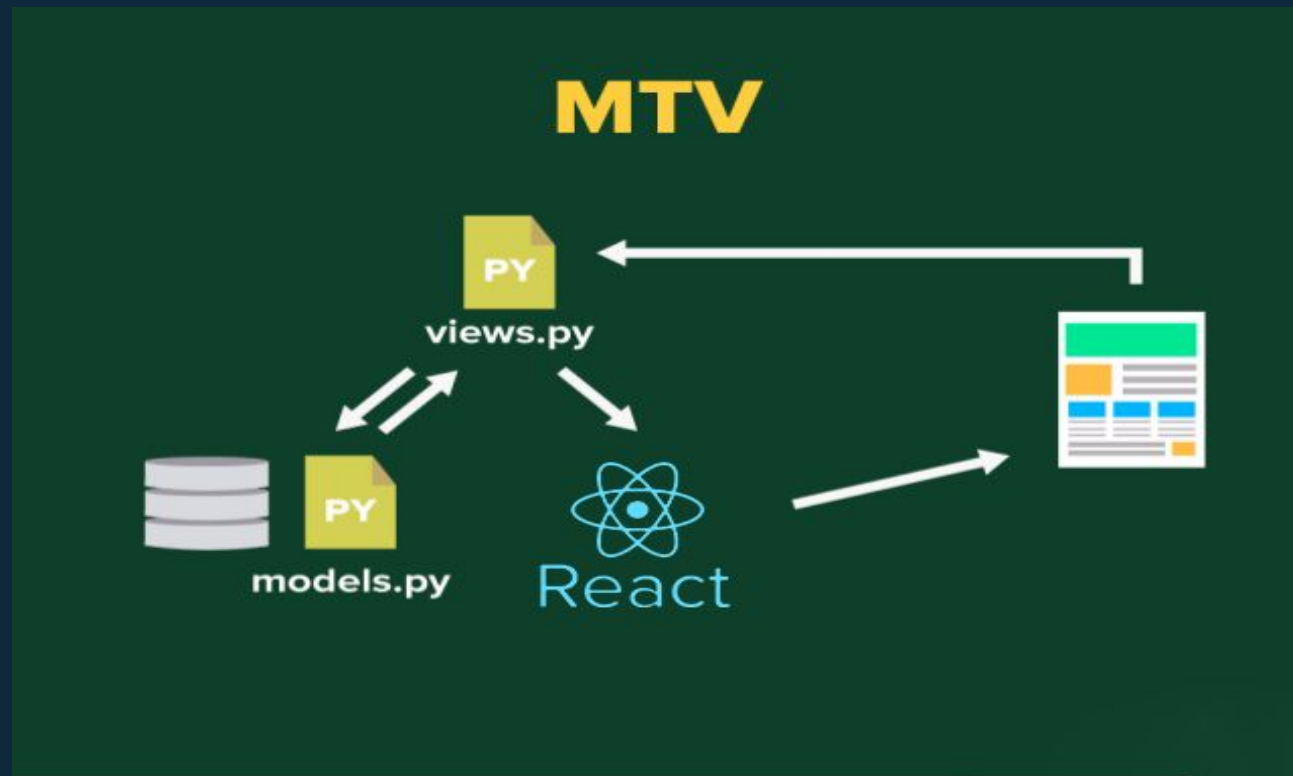


# Integrações e mais integrações!

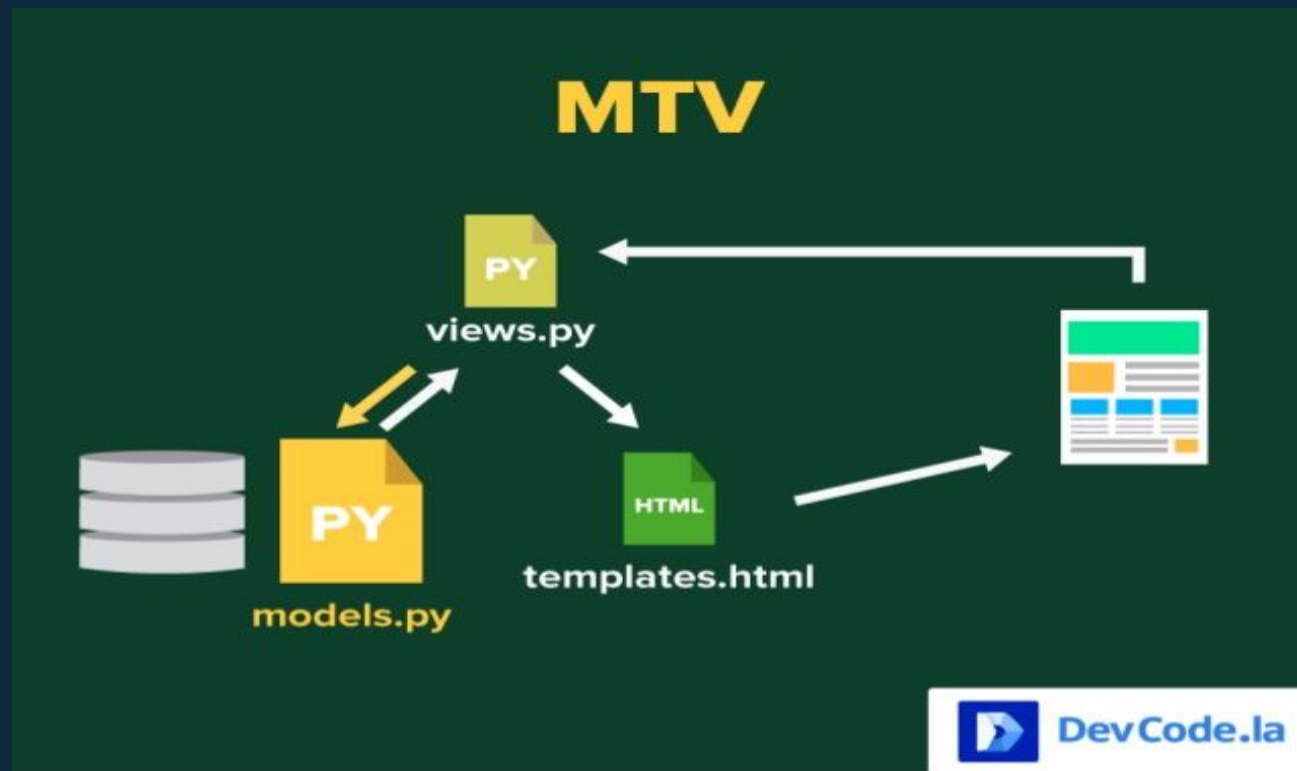
- ◇ Django X React
- ◇ React X Semantic
- ◇ WebPack X React
- ◇ Componentes externos X Projeto
- ◇ Etc.



# Arquitetura 2ª RELEASE




# Arquitetura 1ª RELEASE



# Controle de qualidade

- ◇ Folhas de estilo (Flake8 e Eslint)
- ◇ Codeclimate
- ◇ Travis
- ◇ Avaliação

**All checks have passed**  
3 successful checks

|   |  |
|---|--|
| ✓ |  <b>codeclimate</b> — 4 fixed issues                            |
| ✓ |  <b>continuous-integration/travis-ci/pr</b> — The Travis CI ... |
| ✓ |  <b>coverage/coveralls</b> — First build on devel at 92.951%    |



# Ambiente

- ◇ Virtual Machine
- ◇ Ambiente backend
- ◇ Ambiente frontend





# Projeto Moderno

- ◇ Steam e GOG
- ◇ Like e dislike ou estrelas?
- ◇ Cores e disposição dos elementos
- ◇ Single Page Application





# Além da disciplina

- ◇ Preocupação com detalhes
- ◇ Contato com o cliente
- ◇ Features refeitas
- ◇ Adições pós-entrega







# Papéis

- ◇ 2 Scrum Masters e PO
- ◇ Scrum Master, QM e PO
- ◇ Scrum Masters e QMs flexíveis





# Testes

- ◆ Testes Unitários backend
- ◆ Testes de aceitação do backend
- ◆ Testes de aceitação frontend
- ◆ Cobertura backend 93%





# Principais Features

## Entregue:

- ◇ Visualizar conteúdo do jogo
- ◇ Comentar sobre o jogo
- ◇ Rating do jogo
- ◇ Bug report
- ◇ Download do jogo
- ◇ Estatísticas, filtro, ordenação e pesquisa de jogos
- ◇ API

## Não entregue:

- ◇ Compartilhar jogo em rede social



# TRAVELING WILL

NOVA AVENTURA  
CONTINUAR AVENTURA  
OPÇÕES  
SAIR

CRÉDITOS

Traveling Will

voluptas

Mais curtidos

# Show Me The Code



# The End



Obrigado!

