# Engenharia de Software II

Avaliação 2: monitoramento do desenvolvimento de um jogo WEB

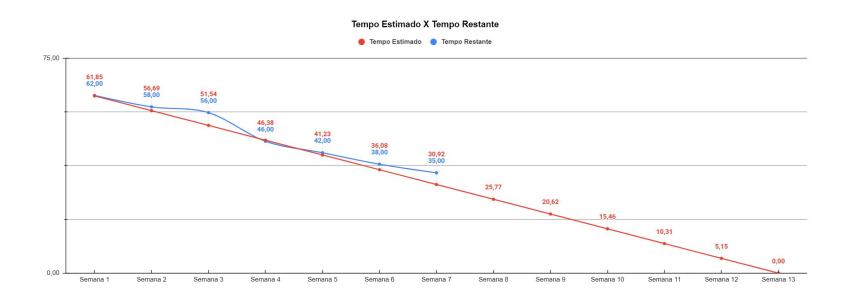
Guilherme Matos Chiquito Igor Giuliano Mateus Ferreira Porto Paulo Augusto Siqueira

## Controle



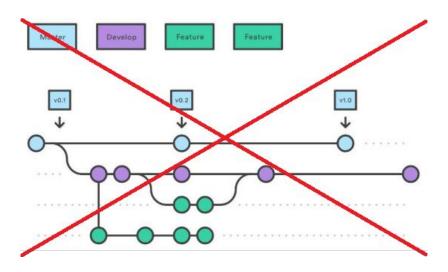
ATIVIDADES	Total de horas		Semanas previstas para as atividades												
		Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8	Semana 9	Semana 10	Semana 11	Semana 12	Semana 13	
Definição do escopo	2	2													
Criação do cronograma	2	2													
Definição de tecnologias e ferramentas	1	1													
Definição do layout e interface de usuário	3		3		_										
Implementação da interface de usuário	10			2	8										
Implementação da lógica de posicionamento dos navios	4				2	2									
Implementação da pontuação	4					2	2								
Implementação do sistema de raqueamento	4						2	2							
Testes unitários	8														
Testes de integração	6														
Testes de usabilidade	4														
Correção e ajustes	10														
Preparação do ambiente de produção	4														
Deployment na vercel	2														
Entrega 1	1		1										*		
Entrega 2	1							1							
Entrega 3	1														
Restante	67	62	58	56	46	42	38	35							
Estimado	67	61,85	56,69	51,54	46,38	41,23	36,08	30,92	25,77	20,62	15,46	10,31	5,19	5 0,0	

#### Burndown



#### Controle de versões

https://github.com/IgorGiuliano/batalha-naval



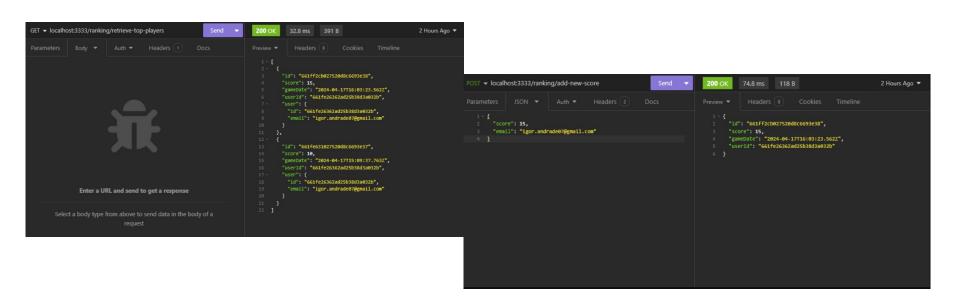
## **Andamento**

### Repositório

https://github.com/IgorGiuliano/batalha-naval



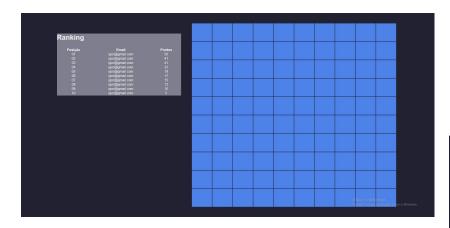
#### Backend - Requisições

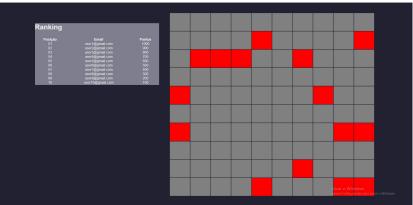


### Backend - Swagger

https://batalha-naval-8j8a.onrender.com/doc

#### **Frontend**





#### Frontend - Demo

https://batalha-naval-ty88.vercel.app/

# Obrigado pela atenção!!!