

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, 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
Metodologia	3
PITCH - Apresentação (tempo: 4 a 5 min).....	3
Pontos Importantes para a execução das Sprint	4
Validações com o Cliente	4
Wireframe.....	5
Divisão de Tarefas	5
SPRINT 1.....	6
SPRINT 2.....	6

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

SPRINT 2

Tarefas	Responsáveis
Documentação	Júlia R., Maria e Júlia B.
Github	Maria e Kaua.
Lançamento de presença	Kaua e Gustavo.
Cadastros dos postos de trabalho	Julia B., Julia R. e Luis Souza.
Cadastro de alocações	Julia R., Júlia B. e Luís Souza.
Interface de parametrização	Todos

Quadro de presença	Luis Souza, Kaua e Gustavo.
Revisão e correção	Maria e Dante.
Validação de produto	Luiz Habaeb.
Prototipo mobile	Dante, Julia B. e Luis Souza.
Implementar responsividade	Luis Souza e Maria.

Obs: Houve a saída de um membro da equipe (Jonatas - Master), ocorrendo pequenas alterações durante o projeto. Atualmente o papel de master passou para o Kauã Gustavo.