RecTourist

Plano de Projeto

1. Introdução

Este documento tem o intuito de guia para o planejamento das atividades do desenvolvimento do Sistema RecTourist.

1. Organização do Projeto

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Membro da Equipe** | **Papel A** | **Papel B** | **Contato** |
| Waltson Silva | Engenheiro de Software | Projetista | [Waltson.silva@hotmail.com](mailto:Waltson.silva@hotmail.com) |
| Ivson Costa | Engenheiro de Testes | Analista de Requisitos | ivsoncosta16@gmail.com |

1. Processo de Desenvolvimento e Métodos de Acompanhamento

O ciclo de vida do projeto será baseado no OpenUP, cuja definição é atualmente de responsabilidade da equipe do Eclipse Foundation. A instância do processo para fins de acompanhamento está disponível na web através da URL [http://processo.jarley.com](http://processo.jarley.com/).

O OpenUP prevê o desenvolvimento em 4 fases distintas: Concepção, Elaboração, Construção e Transição, com as seguintes disciplinas e artefatos:

* Planejamento: Plano de Projeto, da Lista de Itens de Trabalho e dos Planos de Iteração.
* Requisitos: Documento de Visão e Especificação de Casos de Uso.
* Design: Projeto da Arquitetura, Diagramas UML.
* Código: Repositório local de código-fonte do projeto. Inclui scripts, arquivos de configuração, etc.
* Testes: Especificação de Casos de Testes e Planilha de Execução de Testes.
* Distribuição: Arquivos binários para distribuição e instalação do produto.

O acompanhamento das atividades será a cada dois dias com as atividades de desenvolvimento e semanalmente para atualizar o progresso do projeto. O artefato utilizado para o acompanhamento das atividades é a Lista de itens de trabalho, o estado atual e as horas trabalhadas serão atualizados pelo responsável.

1. Objetivos e Marcos do Projeto

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fase** | **Iteração** | **Objetivos Primários** (riscos e cenários de casos de uso) | **Início Programado ou Marco** | **Velocidade Alvo** |
| **Concepção** | I1 | Objetivo: Fechar o escopo do projeto   1. Mapear Competências 2. Configurar o Ambiente de desenvolvimento e de controle de versão. 3. Descrever a visão, os riscos e o planejamento do projeto. 4. Definir Plano de Iteração. 5. Definir os requisitos iniciais. 6. Definira arquitetura preliminar. 7. Implementar o protótipo das interfaces | Período  02/09/2015 a 14/10/2015 |  |
| **Elaboração** | E1 | Objetivo: Refinar os requisitos e Implementar,  Alterar Plano de Iteração, Lista de Itens, Plano de Projeto.   1. Alterar Plano de Iteração 2. Alterar Lista de Itens 3. Cadastro de Pontos Turisticos 4. Cadastros de Usários | Período  21/10/2015 a 09/12/2015 |  |
|  | E2 | 1. Pesquisa de Pontos Turísticos 2. Alterar Plano de Interação 3. Alterar Lista de Itens 4. Alterar Plano da interação | 01/04/2016 a  09/05/2016 |  |
| **Construção** | C1 | 1. Avaliar Pontos Turísticos 2. Compartilhar em redes sócias. 3. Login do usuário 4. Publicar comentários | 11/09/2015 a  13/10/2015 |  |
|  | C2 | 1. Gerar Timeline 2. Gerar Histórico de avaliação 3. Recomendar Pontos Turísticos | 15/02/2016 a  30/03/2016 |  |
| **Transição** | T1 |  |  |  |
|  | T2 |  |  |  |

1. Deployment e Distribuição

A distribuição se dará através dos servidores de aplicação por meio de publicações dos executáveis sempre que uma versão estiver disponível, e as atualizações vão manter as configurações anteriores dos usuários.

1. Lições Aprendidas

Mitigação de problemas, alinhamento de prazos e modelagem UML.