|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Controle de Versões** | | | |
| **Versão** | **Data** | **Autor** | **Notas da Revisão** |
| 1.0 | 06/04/2018 | Waldir F. B. Cardoso | Versão Inicial |

### Objetivos deste documento

Descrever cada componente da estrutura analítica do projeto (EAP) deixando claro os critérios de aceitação de cada entrega.

### Relação dos componentes da EAP

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Cód. EAP** | **Entrega** | **Critérios de aceitação** |
| 1 | Documentos | Fazer toda documentação necessária para se iniciar o projeto. |
| 1.1 | Cronograma | Elaborar um cronograma, a fim de fazer todo o projeto em um determinado prazo. |
| 1.2 | TAP | Apresentar informações sobre o projeto, incluindo estimativas iniciais de qual o prazo destinado, recursos necessários e orçamentos disponível. |
| 1.3 | Registro das partes interessadas | Identificar todas as pessoas interessadas, conforme a priorização. |
| 1.4 | Itens de configuração de software | Documentos de requisitos individuais, software, modelos e planos. |
| 1.5 | Protótipos | Criar protótipos para planejar o software, e para testes. |
| 1.6 | Detalhamento de casos de uso | Fazer diagramas de casos de uso, para mostrar o processo disparado pelo usuário. |
| 1.7 | Matriz de rastreabilidade dos requisitos | Criar a tabela que relaciona as funcionalidades e funções do produto com as suas origens (os requisitos) do produto ou do projeto.  . |
| 2 | Desenvolvimento Front-end. | Dar vida à interface, fazer com que a aplicação interage diretamente com o usuário. Focado em HTML, CCS e *JavaScript*. |
| 2.1 | Criação das telas | Através dos protótipos, criar toda interface necessária, cores, botões, usabilidade, para que o usuário possa interagir de uma fácil. |
| 3 | Desenvolvimento Back-end. | Trabalho por trás da aplicação, todo o código fonte necessário. Lida com a regra de negócio, as vezes um programador de sistemas, como de aplicações comerciais e até cientificas. |
| 3.1 | Desenvolvimento da logica da aplicação | Definir a linguagem e desenvolver todos os códigos da aplicação. |
| 3.2 | Criação dos bancos de dados | Criar um banco de dados para armazenar todas as informações necessárias para o dicionário. |
| 3.3 | Modulo de colaboração por partes do usuário |  |
| 3.4 | Coleta de dados | Pesquisar dados através de técnicas especificas. |
| 3.5 | Teste e manutenção | Fazer testes para verificar o funcionamento do aplicativo, e sempre buscar por melhoramento. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aprovações** | | |
| **Participante** | **Assinatura** | **Data** |
| Patrocinador do Projeto |  |  |
| Gerente do Projeto |  |  |