

# Backlog Easybola

## Sequenciador (para contexto)

Estrutura das funcionalidades escritas durante a Lean Inception: nome-da-funcionalidade (Esforço em Es, Valor para o negócio em \$\$, Valor para o usuário em <3).

Onda 1:

- Registro de partida (EE, \$\$, <3)
- Registro de jogador (E, \$\$, <3<3)
- Encontrar partidas sem geolocalização (E, \$\$\$, <3<3<3)

Onda 2:

- Confirmar participação (EE, \$, <3<3<3)
  - MVP definido englobando as funcionalidades anteriores a esse ponto.
- Detalhes da partida (local, horário e dia) (E, \$\$, <3<3<3)
- Cancelar participação (E, \$, <3<3<3)

Onda 3:

Cancelar partida (EEE, \$\$, <3<3<3)

Alerta para despachante (EEE, \$\$\$, <3<3<3)

Alerta de confirmação de partida (E, \$\$\$, <3<3<3)

Onda 4:

Alerta de partida cancelada (EEE, \$\$, <3<3<3)

Detalhes financeiros da partida (EE, \$\$, <3)

Onda 5:

Não há funcionalidades especificadas para esta onda.

# Backlog

HU = História de usuário

## Sprint 1 (3 issues)

HU-9: Cadastro de partida sem login

HU-13: Consultar partidas sem login

HU-16: Participar de partida sem login

## Backlog (6 issues)

HU-10: Cadastro de partida somente com login confirmado

HU-11: Criação de login e conta

HU-12: Persistir endereços preferidos

HU-14: Consultar partidas em endereço salvo

HU-15: Consulta de partida por filtros de endereços e horários

HU-17: Participar de partida somente com login

## Definition of Ready (DoR):

- As histórias devem estar **escritas** utilizando o modelo INVEST.
- As histórias devem estar **estimadas**.
- A história deve estar **refinada**.
- **Possuir** massa para testes.
- Arquitetura **desenhada**.
- Ambientes de desenvolvimento **prontos** e devs com **acesso**.
- Ambiente de homologação **pronto**.

## **Definition of Done (DoD):**

- Testes unitários validados.
- Testes funcionais aprovados.
- Média em ambiente.
- Automação.
- Critérios de aceite contemplados.
- Códigos revisados.
- Product Owner aceita a história.

# Detalhamento Sprint 1

## HU-9: Cadastro de partida sem login

Descrição: Como um jogador não cadastrado, desejo poder cadastrar partidas, de forma a poder angariar participantes para minha partida.

Critérios de Aceitação:

1. DADO QUE sou um usuário anônimo (sem login), QUANDO crio uma partida, ENTÃO o sistema deve pedir para informar meu nome e telefone.
2. DADO QUE estou na tela inicial, QUANDO clico em criar partida, ENTÃO devo ser direcionado para o formulário de cadastro de partida.
3. DADO QUE estou no formulário de cadastro de partida, QUANDO clico no componente para seleção de data, ENTÃO devem ser apresentadas datas futuras para seleção.
4. DADO QUE estou no formulário de cadastro de partida, QUANDO submeto o formulário, ENTÃO o sistema deve verificar se todos os campos (data, hora, descrição) estão preenchidos e indicar os campos vazios.

Story points: 5

## HU-13: Consultar partidas sem login

Descrição: Como um jogador não cadastrado, quero consultar partidas em um bairro informado, de forma a poder encontrar partidas próximas de mim.

Critérios de Aceitação:

1. DADO QUE sou um usuário anônimo (sem login), QUANDO informo no campo um endereço, ENTÃO o sistema deve preencher automaticamente os campos (cidade e bairro).
2. DADO QUE o sistema mostrou a cidade e bairro que desejo visualizar, QUANDO confirmo a seleção, ENTÃO o sistema deve mostrar uma lista com partidas abertas para aquele bairro, a descrição da partida e o número de jogadores que faltam para fechar a partida.

Story points: 3

## HU-16: Participar de partida sem login

Descrição: Como um jogador não cadastrado, desejo participar de partidas informando somente meu nome e telefone de contato.

Critérios de Aceitação:

1. DADO QUE estou visualizando a lista de partidas no bairro, QUANDO clico sobre uma partida, ENTÃO o sistema deve perguntar meu nome e pedir a confirmação de participação.
2. DADO QUE preenchi meu nome, QUANDO clico em confirmar, ENTÃO o sistema deve me adicionar à lista de participantes da partida.

Story points: 3

## Extra: Timeline - MVP + Incrementos

### Detalhes do Cronograma:

Registro de Partidas: Começa em março e termina em abril.

Registro de Jogadores: Começa em março e termina em abril.

Consultar Partidas sem Geolocalização: Vai de março até abril.

Confirmar Participação: Vai de março até abril.

Detalhes de Partida: Inicia em abril e termina em maio.

Cancelamento: Abrange o mês de maio.

Emitir Notificações Básicas: Começa em abril e termina em maio.

Informações Financeiras: Começa em maio e termina em junho.