### **Plano de Projeto de Software**

**Projeto:** Churrasco entre amigos: pagto mensal e despesas por churrasco

**Versão:** 1.0

**Data:** 26 de Agosto de 2025

**Gerentes de Projeto:** Julio e Ricardo

**1. Introdução**

**1.1. Escopo e Propósito do Documento** Este documento define o plano completo para o desenvolvimento do sistema "Churrasco entre amigos". Seu propósito é servir como guia central para todas as equipes (A&P, COD, SQA), detalhando os objetivos, escopo, cronograma, recursos e riscos do projeto, garantindo que a entrega final em 17 de novembro seja bem-sucedida.

**1.2. Objetivos do Projeto**

* **OBJ-01:** Desenvolver um sistema em JAVA para centralizar o planejamento financeiro de eventos sociais recorrentes.
* **OBJ-02:** Permitir que um grupo de amigos contribua com um valor mensal fixo através de um sistema de pagamento (Pix).
* **OBJ-03:** Habilitar o registro de despesas individuais para cada churrasco, com cálculo automático do balanço (custo total vs. arrecadação).
* **OBJ-04:** Fornecer um painel de controle simples para visualização de saldo, despesas e participantes de cada evento.
* **OBJ-05:** Entregar uma versão estável e testada do software até a data limite de **17 de novembro de 2025**.

**2. Estimativas de Projeto**

* **2.1 Dados Históricos:** Por ser um projeto acadêmico, não há uma base de dados histórica formal. As estimativas são baseadas na complexidade percebida das funcionalidades e na experiência da equipe em projetos universitários anteriores.
* **2.2 Técnicas de Estimativa:** Foi utilizada a **Estimativa por Decomposição**, quebrando o projeto nas funcionalidades principais (Gestão de Usuários, Gestão de Eventos, Módulo de Pagamento, Relatórios) e estimando o esforço para cada uma dentro da estrutura de sprints.
* **2.3 Estimativas de Esforço:** O esforço total estimado é de aproximadamente **450 horas-homem**, distribuídas ao longo de 12 semanas entre as 4 duplas envolvidas no ecossistema do trabalho.

**3. Riscos do Projeto**

* **3.1 Análise dos Riscos:**
  + **RISCO-01 (Técnico/Alto):** Dificuldade na integração com uma API de pagamentos para a geração de Pix recorrente.
  + **RISCO-02 (Processo/Alto):** Atraso na entrega de artefatos entre as equipes (ex: A&P atrasar o SRS para a SQA), causando um efeito cascata no cronograma.
  + **RISCO-03 (Comunicação/Médio):** Falhas de comunicação ou desalinhamento de expectativas entre as duplas.
* **3.2 Administração dos Riscos:**
  + **RISCO-01:** A equipe de COD deverá criar um protótipo da integração de pagamento logo no início do Sprint 1 para validar a solução técnica.
  + **RISCO-02:** O Gerente de Projeto (vocês) fará um acompanhamento semanal rigoroso do cronograma, com reuniões rápidas de status no início de cada semana.
  + **RISCO-03:** Todas as decisões e entregas serão centralizadas e documentadas em uma pasta compartilhada (ex: Google Drive), e as reuniões de Sprint (Planning e Review) servirão para alinhar todos os participantes.

**4. Cronograma**

O projeto vai ser feito num modelo iterativo, dividido em Sprints, conforme detalhado no Gráfico de Gantt abaixo. Este cronograma define as principais entregas e os marcos de controle.

*(O cronograma detalhado que criamos anteriormente se encaixa perfeitamente aqui)*

| ID | Tarefa | Responsável | Início | Fim | Duração (dias) |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1.0** | **FASE 1: ANÁLISE (Sprint 0)** |  |  |  |  |
| 1.3 | Revisar SRS (PBR) e Gerar Lista de Defeitos | SQA | 26/08 | 01/09 | 7 dias |
| 1.4 | Corrigir SRS (v2) com base na revisão | A&P | 02/09 | 08/09 | 7 dias |
| **M1** | **CONTROLE 1: Entrega do SRS e Arquitetura** | **TODOS** | **22/09** |  | **Marco** |
| **2.0** | **FASE 2: CONSTRUÇÃO (Sprints 1 e 2)** |  |  |  |  |
| 2.3 | Codificação - Sprint 1 | COD | 30/09 | 13/10 | 14 dias |
| 2.4 | Testes Funcionais - Sprint 1 | SQA | 14/10 | 23/10 | 10 dias |
| 3.1 | Codificação - Sprint 2 | COD | 24/10 | 05/11 | 13 dias |
| **M2** | **CONTROLE 2: Apresentação da Versão Beta** | **TODOS** | **06/11** |  | **Marco** |
| **3.0** | **FASE 3: FINALIZAÇÃO (Sprint 3)** |  |  |  |  |
| 3.2 | Testes Finais e de Regressão | SQA | 06/11 | 12/11 | 7 dias |
| 3.3 | Preparar Pacote de Entrega e Documentação Final | **G (Vocês)** | 13/11 | 16/11 | 4 dias |
| **M3** | **ENTREGA FINAL DO PROJETO** | **TODOS** | **17/11** |  | **Marco** |

**5. Recursos do Projeto**

* **5.1 Pessoal:**
  + Gerência (G): Julio e Ricardo
  + Análise e Projeto (A&P): Augusto e Pedro
  + Codificação (COD): Guilherme Carrara e Guilherme Di Giorgi
  + Qualidade (SQA): Luiz e Sara
* **5.2 Hardware e Software:**
  + Hardware: Computadores pessoais dos membros da equipe.
  + Software: IDE de desenvolvimento (ex: VS Code), SGBD (ex: PostgreSQL), Git/GitHub para controle de versão, Ferramenta de comunicação (ex: Discord), Ferramenta de análise de código (SonarLint/SonarQube).

**VI. Organização do Pessoal**

* **6.1 Estrutura da Equipe:** A estrutura segue um modelo de rodízio de papéis. Para este projeto, a dupla de gerência (Julio e Ricardo) centraliza a comunicação e o controle, interagindo diretamente com as duplas responsáveis por A&P, COD e SQA.
* **6.2 Relatórios Administrativos:** Serão realizadas reuniões semanais de status (15-20 min) para acompanhamento do cronograma. O progresso será documentado em uma ata simples.

**VII. Mecanismos de Controle**

O controle do projeto será realizado através de:

1. **Acompanhamento do Cronograma:** Verificação semanal do progresso em relação ao Gráfico de Gantt.
2. **Marcos de Controle (Entregas Parciais):** As datas de **22/09** e **06/11** servirão como pontos de verificação formais para avaliar a qualidade e o andamento dos artefatos produzidos.
3. **Relatórios de SQA:** Os relatórios de defeitos e resultados de testes servirão como um indicador quantitativo da qualidade do software em desenvolvimento.