# EC-TRASH

O foco principal da resolução do problema está em propor o desenvolvimento de um aplicativo em paralelo a um dispositivo com um software embarcado que desperte o interesse pela reciclagem do lixo eletrônico, agregando valor as empresas parceiras, pois alia gestão ambiental (ISO 14001) e financeira (custo-benefício).

Estratégias e conceitos

Aqui serão expostas algumas estratégias que serão abordadas na produção do software EC-TRASH, assim como algumas definições importantes a respeito do projeto e a metodologia adotada.

* Metodologia Adotada: Scrum, metodologia ágil para gestão e planejamento de projetos de software.
* Scrum Master - Responsável por garantir que o processo seja entendido e avaliar se o time está utilizando corretamente as praticas do Scrum e impedir qualquer atraso na entrega de cada Sprint , qualquer impedimento que esteja ocorrendo ele deverá resolver.
* Product Owner - Possui um papel importante dentro do projeto, ele pode ser o próprio cliente ou alguém confiável que possui a visão do projeto. É responsável pelo gerenciamento do Product Backlog e garantir o valor do trabalho realizado pelo time.
* Equipe - desenvolvedores com habilidades necessárias para transformar uma ideia do Product Owner em algo potencialmente concreto , todos trabalham juntos para completar o projeto para o qual  se comprometeram, o time é responsável por atingir os objetivos do sprint,  possuem controle sobre o seu processo de desenvolvimento, sendo de sua responsabilidade ao final de cada Sprint mostrar os resultados do projeto para o cliente.

Sprint - Representa um ciclo de trabalho no [Scrum](http://www.scrumhalf.com.br/). Esse ciclo será realizado em 2 semanas, que é o Timebox das Sprints. A cada Sprint um conjunto de requisitos é implementado, tendo como resultado um incremento do produto que está sendo desenvolvido.

* Product Backlog - lista de funcionalidades desejadas do produto, ou seja, os requisitos que o cliente espera receber ao final do projeto, descrito com sua própria linguagem.

## sprint backlog

## user stories

Requisitos levantados com base na identificação da necessidades dos clientes, descritos de forma de histórias (épicos) afim de facilitar a compreensão dos desenvolvedores na etapa de trabalho das sprints do projeto. O backlog será dividido em duas partes, um voltado para o sistema (aplicativo) e outro para o dispositivo a ser implantado.

1. Backlog do Sistema

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID | Descrição | Requisitos | Prioridade |
| 01 | Módulo Usuário | * Realizar Cadastro * Realizar Login * Realizar Login Alternativo (Facebook) * Recuperar Senha | Essencial |
| 02 | Editar Perfil de Usuário. | * Editar Nome * Editar Senha | Essencial |
| 03 | Módulo Serviço. | * Resgatar Pontos. * Visualizar Histórico * Visualizar Pontos | Essencial |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | História | Tarefa |
| 01 | Eu como usuário gostaria de realizar cadastro no sistema.  **Pré-Requisito:**  Possuir dados válidos e verdadeiros. | Permitir o usuário inserir seu nome. |
| Permitir o usuário inserir sua Senha. |
| Permitir o usuário inserir seu e-mail |
| Permitir o usuário clicar no botão “Cadastrar” e “Cancelar”. |
| Apresentar ao usuário a mensagem “Cadastro Realizado com Sucesso”. |
| 1.1 | Eu como usuário gostaria de realizar login no sistema.  **Pré-Requisito:** Ter cadastro no Sistema. | Permitir o usuário inserir sua conta do Email. |
| Permitir o usuário inserir sua senha. |
| Permitir o usuário clicar no botão “Entrar”. |
| 1.2 | Eu como usuário gostaria de recuperar minha senha.  **Pré-Requisito:** Estar logado no Sistema. | Permitir o Usuário clicar na opção “Recuperar minha Senha”. |
| Permitir o usuário inserir seu endereço de Email. |
| Permitir que usuário insira o código que foi mandado para seu email. |
| Permitir que o usuário insira sua nova senha. |
| Apresentar ao usuário a mensagem “Senha recuperada com sucesso”. |
| 2 | Eu como usuário gostaria de alterar o campo “Nome” em meu perfil.  **Pré-Requisito:** Estar logado no sistema. | Permitir o usuário clicar na opção “Editar Perfil”. |
| Permitir o usuário alterar o campo “Nome”. |
| Permitir o usuário clicar na opção “Salvar” ou “Cancelar”. |
| 2.1 | Eu como usuário gostaria de alterar o campo “Senha” em meu perfil. **Pré-Requisito:** Estar logado no sistema. | Permitir o usuário clicar na opção “Editar Perfil”. |
| Permitir o usuário alterar o campo “Senha”. |
| Permitir o usuário clicar na opção “Salvar” ou “Cancelar”. |
| 3 | Eu como usuário gostaria de usufruir dos serviços presentes no aplicativo  **Pré-Requisito:**  Ter cadastro no sistema, estar logado no mesmo e ter feito um depósito de lixo eletrônico no dispositivo. | Permitir o usuário clicar na opção “Resgatar pontos”. |
| Permitir o usuário visualizar os pontos na aba “Meus pontos”. |
| Permitir o usuário visualizar seu histórico de resgastes na campo “Meu Perfil” e em seguida “Histórico”. |

1. Backlog do Dispositivo

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Requisitos | Prioridade |
| 01 | O dispositivo deve coletar aparelhos eletronicos. | Essencial |
| 02 | O dispositivo deve calcular recompensas. | Essencial |
| 03 | O dispositivo deve calcular peso do material. | Essencial |
| 04 | O dispositivo deve analizar objetos pela imagem | Essencial |
| 05 | O dispositivo deve mostrar codigo de recompensa | Essencial |

## CRONOGRAMA

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| CRONOGRAMA | | | |
| ATIVIDADES | MARÇO | ABRIL | MAIO |
| Escolha do projeto | X |  |  |
| Elicitação de Requisitos | X |  |  |
| Documento Visão | X |  |  |
| Pesquisa de Sistemas Análogos | X |  |  |
| Arquitetura | X |  |  |
| Especificação de Requisitos |  | X |  |
| Regras de Negócio |  | X |  |
| Diagramas |  | X |  |
| Protótipos |  | X |  |
| Verificação |  |  | X |
| Validação |  |  | X |
| Entrega |  |  | X |