

# PROJETO TESTE SOLUÇÕES DE SOFTWARE PARA NEGOCIOS.

SESSÃO 5

PT09-SELETIVA2019-RUSSIA\_S5

Submetido por: Escritor Externo

Duração: 3,5 horas





## **DATAFILES**

O projeto teste possui as seguintes documentações/arquivos/pastas:

- esforcoDias.txt
- bdSessao5.sql
- smtp-impostor.2.1.0.2.zip
- wireframeSessao05.pptx

## **INTRODUÇÃO**

Taskool é um aplicativo para ajudar qualquer pessoa a organizar suas tarefas. Seja o planejamento de suas férias, compartilhar a lista de compras com um parceiro ou até mesmo em projetos do trabalho. O Taskool te ajuda a acompanhar todas as suas tarefas pessoais e profissionais. O aplicativo tem versões para computadores pessoais, tanto para dispositivos móveis. No entanto, a versão desktop possui maiores recursos. Você pode planejar tarefas grandes, pequenas. O foco é facilitar o seu trabalho.

## **DESCRIÇÃO DOS PROJETOS E TAREFA**

No desenvolvimento do projeto teste, certifique-se se as entregas estão conforme as instruções abaixo:

- É recomendado utilizar todos os estilos informados na prova
- O aplicativo possui validações e mensagens de erro como esperado pela indústria
- Os wireframes são sugestões e a solução não precisa ser exatamente como na imagem.
- É esperado que tudo seja entregue no tempo.

## **INSTRUÇÕES AO COMPETIDOR**

### **BANCO DE DADOS**

Na pasta de datafiles contém o arquivo bdSessao5 que irá gerar o banco de dados para execução da prova, já com registros.

Não é permitido mudança na estrutura do banco de dados; não será permitido remover campos, nem tabelas.

## **TEMPO DE EXECUÇÃO DA SESSÃO 05**





Você terá 3,5 horas para terminar suas entregas.





## 5.1 QUADRO DO PROJETO

O usuário pode acompanhar e controlar as tarefas do projeto em um quadro Kanban. Crie uma funcionalidade na aplicação para que ele possa visualizar suas tarefas em um quadro.

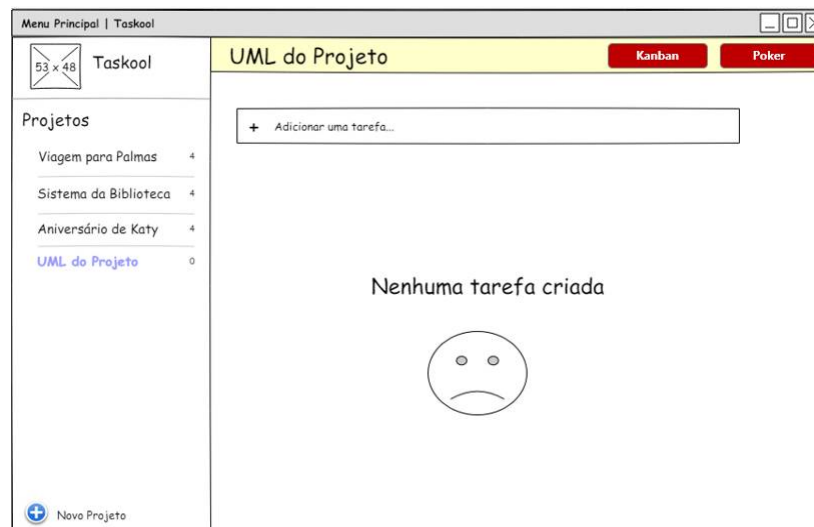


Foto 26: Botão Kanban

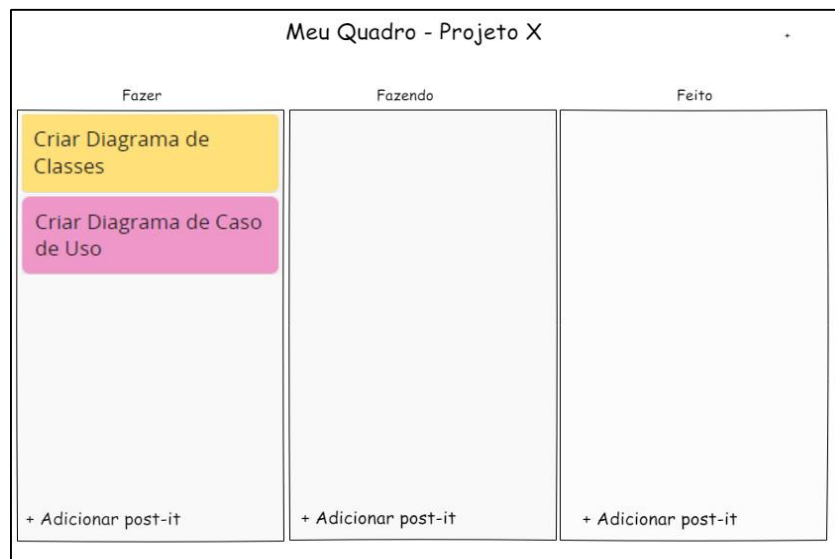


Foto 27: Quadro do Projeto (Kanban)

Nessa mesma tela, ele pode adicionar um post-it que irá criar uma tarefa.

Ao clicar no “Adicionar botão post-it”, deve ser perguntado, em uma janela pop-up a cor do post-it e o seu texto. As cores são: Amarelo (#ffe079), Rosa (#f097ca), Verde (#98d366) e Azul (#82d3e5).



Exemplo:

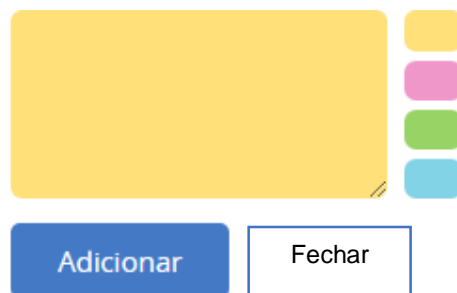


Foto 28: Adicionar post-it (Tarefa)

A descrição da tarefa deve ser digitada no espaço amarelo (nesse exemplo). Ao adicionar, a pop-up irá sumir e o post-it será adicionado, abaixo dos outros existentes.

O usuário pode mover a tarefa entre listas por Drag and Drop. Ao soltar o post-it e tiver posicionado em outra lista, deve-se mover para o destino.

Ao colocar em “Feito”, o sistema deve colocar a data de conclusão como a data em que ele foi movido.

Se ele já foi colocado como concluído e voltar para “Fazendo” ou “Feito”, deve-se tirar a data de conclusão.

### **INSERIR ANEXOS**

Deve ser possível adicionar anexos em uma tarefa. O anexo deve ficar registrado e, toda vez que abrir a tarefa, os anexos devem ser mostrados.

Os arquivos aceitos são: txt, PDF, xlsx/xls, docx/doc, .html e .sql.

- Ao clicar no arquivo txt, já anexado, deve-se abrir o bloco de notas.
- Ao clicar no arquivo PDF, deve-se abrir a visualização do PDF.
- Ao clicar no arquivo xlsx/xls, já abrir o Excel.
- Ao clicar no arquivo docx/doc, já abrir o Word.
- Ao clicar no arquivo .html, abrir a página no próprio Taskool, sem abrir nenhum programa externo.
- Ao clicar em arquivo .sql, ele deve executar o script no seu Sistema Gerenciador de Banco de Dados.



- Deve ser solicitado o usuário e a senha ou se deseja usar autenticação do Windows. Esse usuário e senha são do SQL Server. A tela deve ser semelhante a tela do SGBD. Após a autenticação, o usuário deve mostrar o retorno dos comandos SQL, por exemplo, se deu erro na inserção ou consulta. O principal é mostrar o retorno em uma caixa de mensagem. Exemplo:

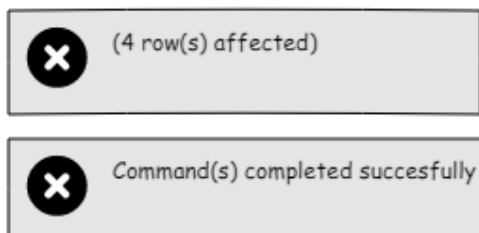


Figura 29: mensagens

As mensagens são idênticas as retornadas pelo SGBD.

## HISTÓRICO DAS MODIFICAÇÕES

Toda vez que o usuário criar ou mover uma tarefa, deve ser registrado seu histórico de alterações, que é exibido ao clicar em uma determinada tarefa. Deve-se seguir o layout abaixo:

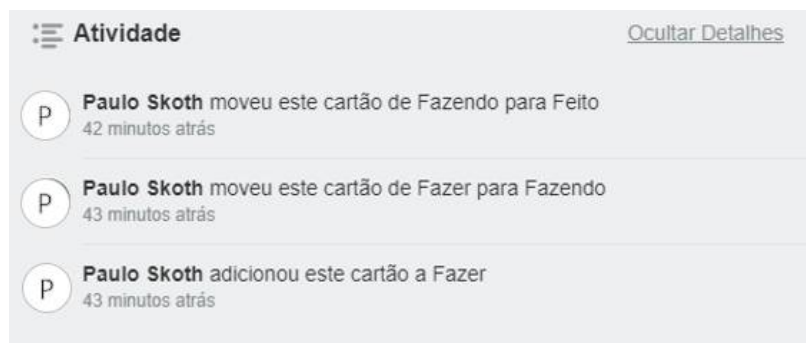


Foto 30: Histórico de modificações

Mostrar as atualizações mais recentes, com a inicial do nome do usuário em um círculo, a descrição do que ele fez, a data e hora. No mesmo dia, mostrar quantos minutos ou horas atrás ele foi modificado. De outra forma, mostrar a data e a hora.

## 5.2 ENVIO DE E-MAIL

Todas as modificações realizadas devem ser enviadas por e-mail para o usuário. O e-mail deve conter o título “Nova ação no projeto {NOMEDOPROJETO}” com o conteúdo:



“Olá, {PRIMEIRO NOME DO DESTINATÁRIO}. O você acabou de realizar uma nova ação no projeto {NOMEDOPROJETO}:

- Moveu o cartão {NOMEDOCARTAO} para Feito.”

O teste do e-mail será feito em um servidor SMTP fake, que não necessita de internet.

Você recebeu, em seus datafiles, um arquivo chamado “smtp-impostor.2.1.0.2.zip”, que é um programa responsável por criar o servidor de email. No entanto, você deve configurá-lo, conforme especificações a seguir:

- Descompacte a pasta em máquina e execute o “Antix.Mail.Smtp.impostor.Client.exe”
- Para criar o servidor de e-mail, clique no botão mais. Logo após, crie um host **127.0.0.1** e porta **8087** e nome **email-testing**.
- Todo e-mail enviado ou recebido irá aparecer no software. Ao enviar o email para todos os membros, verifique se aparece no programa.
- Email utilizado por você para enviar: [worldskills2019@gmail.com](mailto:worldskills2019@gmail.com)

Com isso, você pode agora criar seu código de envio de email e testá-lo se está funcionando no programa.

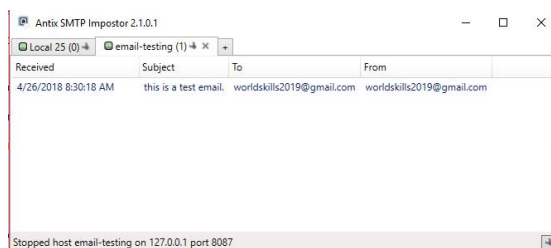


Figura 31: Exibe e-mails recebidos

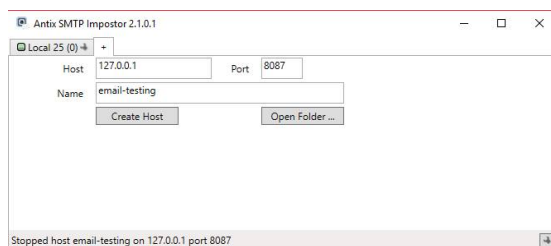


Foto 32: Configurar Host



### 5.3 PLANNING POKER

O Planning Poker é uma técnica para estimativa de tarefas baseada em um consenso.

Cada jogador recebe as cartas com valores que seguem a Sequência de Fibonacci. Eles escolhem uma tarefa para analisar e, todos jogadores, ao mesmo tempo, jogam a carta.

A partir dos valores, podem estimar o nível de esforço para realizar a tarefa. No Taskool, a partir dos valores, pode ser estimado o tempo (em dias) para realização da tarefa.

Cenário de um Planning Poker real:

*Os membros da equipe receberão seus respectivos baralhos, cada um com os números 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21 (dependendo da equipe, pode ter variações diferentes). O ScrumMaster pede que todos os participantes pensem um pouco sobre o esforço para desenvolver aquela estória e, em seguida, que todos mostrem suas cartas. O resultado da jogada é o seguinte:*

Rodada	
Membro	Carta
Carla	8
Ana	5
Paula	21
Carlos	3
Maria	5

Tabela 01: Exemplo de Roda de Planning Poker

A tela mostra de início as tarefas que ainda não foram concluídas e em ordem alfabética e uma lista de cartas para que o membro possa escolher. A carta vai de 1 até 21, seguindo a sequência de Fibonacci (o valor é a soma dos anteriores).




Figura 33: Tela inicial do Planning Poker





Antes de iniciar o jogo o usuário precisa definir a tarefa e quantidades de participantes.

Para começar o jogador pressiona o botão “Play”, antes disso se clicar em alguma carta nada deve acontecer (cartas desabilitadas);

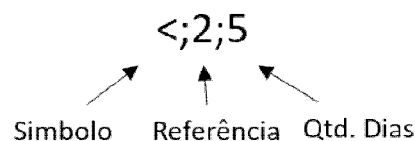
Assim que o usuário escolhe uma carta, essa carta é exibida na parte de “Cartas Escolhidas” e deve ter na parte superior esquerda o número do jogador.



Figura 34: Cartas escolhidas

## CALCULAR DATA DE ENTREGA

Para calcular o resultado você deve usar o arquivo `esforcoDias.txt` para importar os parâmetros atuais, exemplo:



Use o símbolo para verificar, ex: se for ‘<’ *menor que* você deve verificar se a média das cartas é menor que 2, se sim, adicionar 5 dias a data atual e apresentar o resultado como a data de entrega.

Note que os símbolos podem variar entre ‘<’, ‘>’, ‘>=’, ‘<=’



Caso o txt seja atualizado, os valores também devem ser atualizados. O valor deve ser dinâmico com base no .txt

### **Arquivos para entrega**

O projeto teste deve ter as seguintes entregas:

1. TaskoolInstallS05.exe (Instalador)
2. Código-Fonte do projeto