

# **Documento de setup do projeto**

Alexia Zanon

Kimberly Rotman

Yasmin Brancalone

Instituto federal do Paraná - Câmpus Pinhais

Bacharelado em Ciência da Computação (BCC)

Entrega 04 - Projeto Acadêmico da Disciplina de Engenharia de Software I

## **TEMA DO PROJETO**

O seguinte projeto relacionado às matérias de Engenharia de Software, Banco de Dados e Programação Orientada à Objetos tem como objetivo criar um modelo de banco de dados relacional com uma interface JAVA para organização e controle de salas de cinema. O produto final permitirá o usuário a ter acesso e controle de informações como: filme de cada sala, cadeiras disponíveis, perfil dos cliente, cadastro de clientes, disponibilidade de salas e tempo de uso.

Por fim, o software se encaixa no Objetivo 9: Indústria, Inovação e Infraestrutura dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU, pois apresenta propostas de uso de tecnologias inovadoras para aprimorar o setor de entretenimento e infraestrutura digital, contribuindo com a criação de sistemas modernos de gestão.

## **TECNOLOGIAS DO PROJETO**

Para a realização do projeto será construído um código em JAVA (utilizando a plataforma do Visual Studio Code) que permite cadastro de clientes, atualização de salas, e cadastro de novos filmes, além de permitir acesso a qualquer uma das informações já existentes. Na disciplina de Banco de Dados, para a criação dos diagramas e modelagem, será utilizado a interface do drawio.io ou do LucidChart.

## **RITOS DE METODOLOGIA ÁGIL**

O projeto também será realizado em grupo seguindo a metodologia ágil Scrum a fim de tornar o processo o mais eficiente e rápido possível. Contaremos com o uso de quadros divididos em: Para ser feito, Em andamento, Revisão e Concluído. As etapas que dependem de outras etapas ainda não concluídas ficarão no Backlog. O tempo será dividido em Sprints, cada Sprint durará 2 semanas. O tempo estimado para cada tarefa será dividido em pontos e cada ponto equivale a meio dia de trabalho. A quantidade de pontos para cada atividade será definida por votação utilizando o Scrum Poker. Todos os dias será realizado a Daily, que deve ser uma reunião curta para dizer o que foi feito e as dificuldades encontradas. Em caso de alguma Task demandar mais tempo que o planejado, há a opção de dividir a Task em subTasks para agilizar a entrega. Caso as Tasks sejam concluídas antes do

tempo estimados, outras tasks podem sair do Backlog para o quadro, evitando tempo ocioso. Mesmo com a Sprint concluída e com as tarefas concluídas, todas as Tasks ficarão salvas para mérito de documentação e linha do tempo.

## QUADRO DE CONHECIMENTO

A utilização da ferramenta do quadro de conhecimentos permitirá à equipe organizar e apresentar as informações de forma a fácil compreensão, dessa forma auxilia a estruturar ideias e conceitos.

### QUADRO DE CONHECIMENTO (1 A 4)

NOME	METODOLOGIA	JAVA	DRAW.IO	LUCIDCHART
Alexia Zanon	1	2	4	3
Kimberly Rotman	2	3	4	4
Yasmin Brancalone	1	2	4	4

### QUADRO DE HORAS TRABALHADAS

NOME	11/11 - 15/11	18/11 - 22/11	25/11 - 29/11	02/12 - 06/12	09/12 - 13/12	16/12 - 20/12	TOTAL
Alexia Zanon	3	5	3	5	2	4	22
Kimberly Rotman	2	5	4	4	5	3	23
Yasmin Brancalone	4	5	3	5	3	2	22