

Regras

Projeto: Aplicação web de gerenciamento de partidas de futebol

Data: 12 de Abril de 2024

Hora: 19:00

Local: Centro Universitário Una - Campus Aimorés

Participante: Lara Luísa Ayrolla Abreu

1. Objetivo

A definição das regras do projeto auxiliará no melhor desenvolvimento e gerenciamento do projeto.

As regras definidas evitarão muitas dúvidas e pouparão tempo por predefinir alguns processos para quando eles precisam ser realizados.

2. Frequência das Reuniões

As reuniões serão realizadas semanalmente. Podem haver exceções como feriados ou imprevistos, que deverão ser previamente informados sempre que possível.

3. Meios de Comunicação

O principal meio de comunicação será grupo no aplicativo WhatsApp e, como segunda opção, envio de e-mails.

4. Ferramentas Utilizadas

- **Computador:** Notebook pessoal da desenvolvedora
- **Editor de texto utilizado para fazer o código:** Visual Studio Code
- **Navegadores utilizados para teste:** Mozilla Firefox e Google Chrome
- **Linguagem de programação backend:** PHP com framework Laravel
- **Linguagem de programação frontend:** PHP, Laravel e Blade
- **Máquina virtual para hospedagem da aplicação:** Oracle Cloud

5. Acompanhamento e Controle

Durante as reuniões semanais, o processo feito será comparado com o progresso estimado para aquela data. Alterações na estratégia devem ser aplicadas em caso de atrasos.

Em última instância, podem ser feitas alterações no planejamento, acordadas com o cliente, caso seja necessário.

6. Desenvolvimento e Testes

O desenvolvimento dos códigos tanto de backend quanto de frontend deverão ser feitos com organização e qualidade, seguindo boas práticas de codificação limpa.

Os testes deverão ser feitos passando por todos os cenários perfeitos possíveis e também pela maior quantidade de casos de testes alternativos identificados.

Todos os erros críticos para o funcionamento correto da aplicação devem ser corrigidos antes da entrega. Melhorias podem ser ignoradas ou realizadas após a entrega do projeto, a combinar com o cliente.

7. Interessados

- **Lara Luísa Ayrolla Abreu:** Investidora, gerente de projeto e desenvolvedora de software.
- **Pessoa anônima:** Cliente que requisitou e utilizará o projeto após a entrega.

8. Assinaturas:



Lara Luísa Ayrolla Abreu
Desenvolvedora e Gerente do Projeto

Esta documento foi redigido por Lara Luísa Ayrolla Abreu e será arquivado junto aos documentos do projeto.