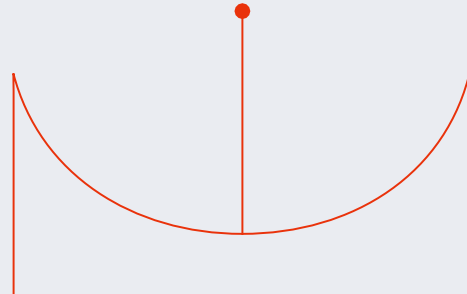


# Projeto de Software

Prof. Me Marco Ikuro Hisatomi



# Processos de projeto de Software

01

Processo de Iniciação e Planejamento

02

Processo de Execução e Controle

03

Processo de Encerramento e Avaliação



# Objetivo do projeto

Da mesma forma que uma festa, o projeto deve ter um objetivo.

- Software BDParty: realização, diversão e divulgação, da festa!



	Da festa	Do projeto
Iniciação	Quando, para quem, qual tema, orçamento, quantos convidados	Funcionando até uma semana antes da festa; Orçamento: 9999999 \$; Web e Mobile; Controlar os eventos da festa; Enviar convite e confirmar convidados; Divulgar a festa em rede social; Apurar resultado da festa (valores) Obter feedback.


# Planejamento

	Da festa	Do projeto
Planejamento	Quem faz a lista de convidados, quem procura o local, quem define o cardápio, quem providencia bar, som, fotografia, Cada atividade deve ter uma data para ser realizada	Quem será o time de desenvolvimento; Eleger o dono do produto; EAP do projeto; Lista das atividades e das entregas, com datas previstas; Plano de risco; Quais são requisitos do software.

	Da festa	Do projeto
Execução e Controle	<p>Providenciar local, comida, serviços</p> <p>Receber convidados</p> <p>Registrar ocorrências</p> <p>Receber feedback</p>	<p>Detalhar requisitos: controle de acesso para anfitrião e convidado; se tem restrição para fornecedor de serviços; qual periodicidade para divulgar na rede social;</p> <p>Definir arquitetura do software; modelar dados; implementar funcionalidades</p> <p>Criar casos e massa de teste; Criar casos e massa de teste;</p> <p>Avaliar o software desenvolvido; Avaliar o software desenvolvido;</p> <p>Entregar parte avaliada.</p> <p>Entregar parte avaliada.</p>

Monitoramento e Controle

Execução




	Da festa	Do projeto
Execução e Controle	<p>Providenciar local, comida, serviços</p> <p>Receber convidados</p> <p>Registrar ocorrências</p> <p>Receber feedback</p>	<p>Instalar o ambiente de desenvolvimento;</p> <p>Negociar requisitos e funcionalidades diferentes do esperado pelo cliente;</p> <p>Realizar reuniões de avaliação da parcial do software entregue;</p> <p>Divulgar situação do desenvolvimento sistematicamente;</p> <p>Resolver conflitos entre membro do Time e do patrocinador.</p> <p>Realizar homologação em Mobile.</p>

Monitoramento e Controle

Execução



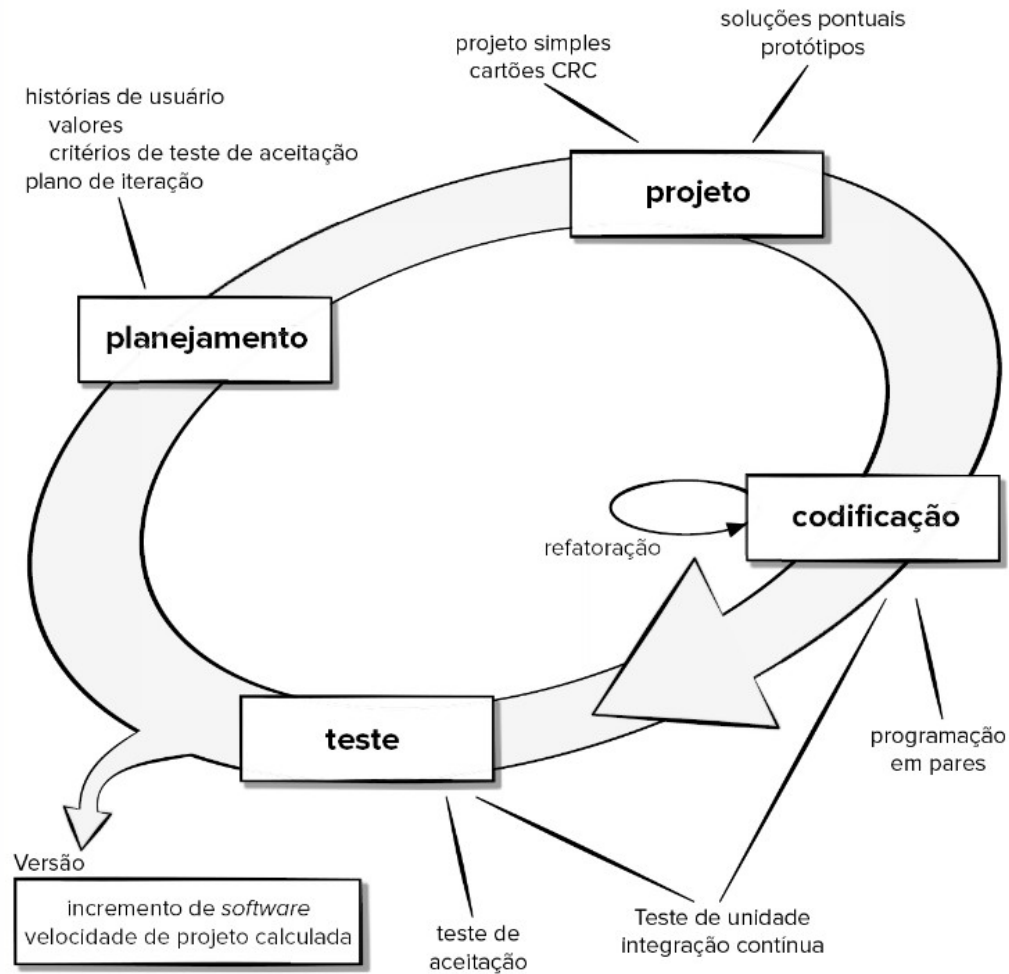


	Da festa	Do projeto
Encerramento e Avaliação	<p>Teve copo, cadeira, pratos quebrados?</p> <p>Analisar as reclamações de serviço</p> <p>Agradecer a participação de todos!</p> <p>Saldar todos os compromissos.</p>	<p>Registrar a experiência positiva do projeto;</p> <p>Registrar problemas e ações tomadas por motivo de atraso, conflitos;</p> <p>Quitar os compromissos com fornecedores;</p> <p>Divulgar resultados na rede social;</p> <p>Acompanhar o uso do sistema pela equipe de Promoter.</p>



Encerramento

# XP - Extreme Programming



Fonte: adaptado de Pressman (2021 p. 46)