**FÁBRICA**

Ana Gabriela, Ana Júlia, Bruno Eduardo, Emilly Vitória, Igor Vital, Lucas Grossi e Renan Oliveira

* Pesquisar peças e periféricos

- Pesquisa e definição dos componentes de hardware e periféricos que irão compor os produtos a serem vendidos no sistema e os pacotes “básico”, “home office” e “gamer”.

* Criar protótipos de interface

- Criação e aprimoramento de protótipos da interface do sistema, visando melhor organização e planejamento para que seja possível dar embasamento para a programação front-end e propiciar melhor experiência dos usuários.

* Criar modelo de entidade e relacionamento e modelo lógico

- Criação do modelo de entidade e relacionamento (MER) e do modelo lógico (ML) do projeto, dando base para a criação do banco de dados e para melhor estruturar as ideias.

* GitHub

- Criação do repositório Git para documentação do projeto.

* Criar banco de dados

- Criação do banco de dados segundo o MER e o ML.

* Atualizar banco de dados

- Atualizar o MER e o ML quanto à entidade itens para armazenar os periféricos.

* Criar novas branches

- Organizar os arquivos das branches dos colaboradores e a branch dev no GitHub.

* Desenvolvimento da interface (front-end)

- Modelagem e desenvolvimento da interface do sistema (front-end) segundo os protótipos criados durante a Sprint 1. Adição dos componentes do gabinete para venda.

* Iniciar back-end

- Início da programação back-end do sistema. Fazer o select e relacionar os estoques com os botões (verificando a quantidade de itens disponíveis).

* Redirecionar para segunda página

- Exibir a segunda página mostrando os componentes e alterando as pré-seleções destes de acordo com o modelo selecionado na página inicial.

* Exibir valores

- Atualizar os valores dos componentes que serão exibidos a cada troca de componente.

* Botão finalizar venda

- Iniciar o back-end do botão que irá armazenar as informações selecionadas (componentes desejados e nome do comprador) no banco de dados.

* Finalizar o front-end

- Finalizar o front-end da primeira e segunda página e iniciar o da página do administrador (a qual conterá os relatórios das vendas).

* Front-end da segunda página

- Campo para inserir a quantidade de computadores e campo para inserir o nome do usuário.

* Back-end da segunda página

- Back-end para armazenar quantidade de computadores e nome de usuário no banco de dados.

* Botão de finalizar venda

- Botão que envia as informações da venda para o banco de dados.

* Front-end da página do administrador

- Interface da página que exibirá os relatórios de venda.

* Back-end da página do administrador

- Programação back-end do que irá constituir os relatórios de venda. (Estoque fixo, quantidade de componentes que precisa comprar, valor de cada um e valor total).

* Login do administrador

- Usuário e senha fixos no login do administrador.

* Diagrama de classes

- Criação do diagrama de classes.

* Aperfeiçoar front-end

- Retoques e conclusão da interface do sistema.

**Sprint 1 (22.08.2022 - 26.08.2022) – Scrum Master: Lucas Grossi**

* Pesquisar peças e periféricos
* Criar protótipos de interface
* Criar modelo de entidade e relacionamento e modelo lógico
* GitHub
* Criar banco de dados

**Sprint 2 (29.08.2022 - 02.09.2022) – Scrum Master: Ana Gabriela**

* Atualizar banco de dados
* Criar novas branches
* Desenvolvimento da interface (front-end)
* Iniciar back-end

**Sprint 3 (05.09.2022 - 09.09.2022) – Scrum Master: Emilly Vitória**

* Redirecionar para segunda página
* Exibir valores
* Botão finalizar venda
* Finalizar o front-end

**Sprint 4 (12.09.2022 - 16.09.2022) – Scrum Master: Igor Vital**

* Front-end da segunda página
* Back-end da segunda página
* Botão de finalizar venda
* Front-end da página do administrador
* Back-end da página do administrador
* Login do administrador
* Diagrama de classes
* Aperfeiçoar front-end