**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).

**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)**