



Engenharia de Software 2017

Grupo: Agenda Cultural
Relatório geral de tarefas

Eu : Thiago Urias Hirae

Tarefa: Front end, criação das páginas e definição do layout principal

Dificuldade: Nunca havia mexido com python e django, porém, após conseguir ativar o ambiente virtual e configurar o projeto tudo correu bem pois já havia mexido com CSS e HTML

Eu : Gabriel Pereira Pinheiro

Tarefa: Criar links que direcionam para as outras páginas no HTML

Dificuldade: Como a página estava utilizando o servidor DJANGO, foi necessário a utilização de URL direcionadas pelo PYTHON , logo, a dificuldade foi alta no início mas para as outras páginas já havia o conhecimento é foi mais rápido .

Eu : Lucas Rezende de Macedo

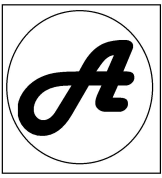
Tarefa: Configuração da infra-estrutura

Dificuldade: Aprender a mexer com ambientes virtuais em python e nunca havia mexido com django antes então tive que aprender a configurar tudo.

Eu : Gabriel Pereira Pinheiro

Tarefa: Estilização do CSS

Dificuldade: Já havia um conhecimento prévio de CSS e HTML , logo para a mudança de cores e efeitos foi fácil .



Eu : Gabriel Pereira Pinheiro

Tarefa: Criação da página sobre

Dificuldade: A dificuldade foi baixa foi já haviam modelos funcionais das outras páginas e os direcionamentos já estavam funcionais, logo a criação desta nova página foi um teste de conhecimento.

Eu : Gustavo Henrique Fernandes Carvalho

Tarefa: Configurar o projeto do Django

Dificuldade: Foi necessário aprender como o Django funciona e como deixar as configurações compatíveis com o Heroku app, a maior dificuldade foi aprender a usar o Django, pois não havia utilizado ele antes.

Eu : Gustavo Henrique Fernandes Carvalho

Tarefa: Criação do modelo de usuário

Dificuldade: A dificuldade foi estender o modelo de usuário padrão do Django, deixando-o compatível com a autenticação por redes sociais pela API social-auth-django.

Eu : Gustavo Henrique Fernandes Carvalho

Tarefa: Login pelo Facebook

Dificuldade: Foi preciso estudar como a API de autenticação do Facebook funciona.

Eu : Gustavo Henrique Fernandes Carvalho

Tarefa: Criação do formulário de cadastro de usuário

Dificuldade: Definição das entidades de eventos e formulários para cadastro.

Dificuldade: Como foi necessário estender o model de usuário padrão do django para deixar compatível com a autenticação por redes sociais, foi necessário definir cada campo do formulário individualmente com seus respectivos validadores.

Eu : Gustavo Henrique Fernandes Carvalho



Tarefa: Criação do formulário de atualização de cadastro de usuário

Dificuldade: Definição das entidades de eventos e formulários para cadastro.

Dificuldade: Como foi necessário estender o model de usuário padrão do django para deixar compatível com a autenticação por redes sociais, foi necessário definir cada campo do formulário individualmente com seus respectivos validadores e também restringir os campos que o usuário pode alterar, para mostrar esses campos foi necessário desabilitar a opção de modificação mas ainda mostrar o seu valor.

Eu : Gustavo Henrique Fernandes Carvalho

Tarefa: Apresentação do nome apos usuário logado na barra superior

Dificuldade: Difícil, foi necessário procurar muitas referências de como utilizar e como nunca havia mexido com HTML , foi difícil inserir o nome.

Eu : Gabriel Pereira Pinheiro

Tarefa: Importação de uma base.html para todos os outros arquivos html

Dificuldade: A dificuldade foi alta pois essa importação pelo DJANGO , isto é , criar um html chamado base e importa pelo DJANGO para todas as outras páginas para que fosse possível a fácil alteração em caso de mudanças e a impressão do nome e foto (caso login facebook) em todas as páginas.

Eu : Gabriel Pereira Pinheiro

Tarefa: Criação do ÍCONE e aplicação em todas páginas

Dificuldade: Foi necessário a criação do ícone que representaria o site, e depois com os conhecimentos de importação do DJANGO , coloca-lo na página base que ja estava presente em todas as outras páginas, logo , o ícone seria apresentado em todas páginas do site.

Eu : Gustavo Henrique Fernandes Carvalho

Tarefa: Importar foto do Facebook na barra superior

Dificuldade: Foi bem difícil, ocorreu um erro com a API que de compatibilidade entre a API que estávamos usando e o modo que o login era realizado, para solucionar esse problema foi necessário aprender novas formas e ferramentas para debugar python.



Eu : Gustavo Henrique Fernandes Carvalho

Tarefa: Definição dos models de eventos e formulários para cadastro.

Dificuldade: Os models e formulários dos eventos tiveram de ser pensados de forma a serem bem flexíveis, permitindo fácil alteração dos campos presentes em cada entidade, tornando simples a constante da refatoração e outras boas práticas do XP.

Eu : Gustavo Henrique Fernandes Carvalho

Tarefa: Funcionalidade de atualizar e remover os eventos

Dificuldade: Foi necessário estudar como criar vários botões em uma mesma página, onde cada botão corresponde a ações sobre um evento específico.

Eu : Gabriel Pereira Pinheiro

Tarefa: Remoção de arquivos não utilizados no site que foram importados do template.

Dificuldade: Foi fácil de realizar pois era de conhecimento os arquivos que eram usados no site.

Eu : Álvaro Torres Vieira

Tarefa:. Criar entidade festas

Dificuldade: foi médio, precisei estudar sobre o Forms do Django e seus Fields além de seguir o modelo já implementado e pesquisar tipos de dados importantes presentes em uma divulgação de eventos.

Eu : Álvaro Torres Vieira

Tarefa:. Criar entidades Bar

Dificuldade: foi médio, precisei estudar sobre o Forms do Django e seus Fields além de seguir o modelo já implementado. Precisei criar um padrão para diferentes tipos de bares que queremos atender, em que alguns oferecem cerveja, drinks, shots e petiscos (padrão de um bar) e outros apenas algum desses serviços.



Eu : Álvaro Torres Vieira

Tarefa:.. Criar entidades Teatro

Dificuldade: foi fácil, já havia implementado outras entidades e conhecia bem o código. Precisei apenas estudar as informações mais importantes a serem divulgadas de um teatro (produção, direção, etc) e analisar quais faziam mais sentido entrar na página.

Eu : Álvaro Torres Vieira

Tarefa:.. Criar entidades Esportes

Dificuldade: foi fácil, já havia implementado outras entidades e conhecia bem o código. Precisei apenas estudar as informações mais importantes a serem divulgadas de um esporte (modalidade, times que jogarão, preços) e analisar quais faziam mais sentido entrar na página.

Eu : Álvaro Torres Vieira

Tarefa:.. Acrescentar dados a entidade abstrata em que todos tipos de eventos herdam.

Dificuldade: fácil. Existe uma entidade que os bares, festas, esportes e teatros herdam, com dados que todos eles devem possuir. Estes são: Nome, Bairro (para fazer um search por bairro, segundo requisitado via história do usuário), Endereço, Mais informações (link para site ou redes sociais).

Eu : Álvaro Torres Vieira

Tarefa:.. Mostrar bares, festas, teatros e esportes cadastrados.

Dificuldade: fácil. Precisei apenas seguir o template HTML e criar uma tabela com todos os dados de cada um deles, criando 4 páginas diferentes e fazendo um for para a quantidade de elementos presentes no banco de dados.

Eu : Rodrigo Alves de Carvalho

Tarefa:.. Executar a modelagem e implementação do Banco de dados.

Dificuldade: fácil. A plataforma Django já constrói de forma automática as operações de CRUD, contudo, implementar os tipos de dados nos registros foi necessário efetuar pesquisas.

Eu : Gabriel Pereira Pinheiro



Tarefa: Atualizar os CSS

Dificuldade: A dificuldade foi em aprender a por as tags no html que iriam ser controladas no arquivo style para dar as respectivas alterações no arquivo HTML .

Eu : Rodrigo Alves de Carvalho

Tarefa:. Auxílio na implementação dos formulários contidos nas páginas: FESTAS, BARES, ESPORTES e TEATRO.

Dificuldade: média. Para realizar a tarefa foi necessário efetuar pesquisas sobre o funcionamento dos formulários do Django e seus registros.

Eu :

Tarefa:.

Dificuldade:

Eu :

Tarefa:.

Dificuldade:

Eu :

Tarefa:.

Dificuldade:

Eu :

Tarefa:.

Dificuldade:

Eu :

Tarefa:.

Dificuldade:



Relatório de experiência

Analizando o projeto de desenvolvimento do software Agenda Cultural, muitas técnicas foram utilizadas durante o decorrer desse semestre para tornar possível sua implementação . Por definição do professor, o modelo de desenvolvimento ágil seguido foi o Extreme Programming . Primeiramente uma técnica deste método que foi bastante utilizada foi o **desenvolvimento em pares** : Que basicamente foi uma pessoa estar programando e outra auxiliando seja com ideias, seja observando para aprender uma nova técnica ou ferramenta utilizada ou em muitas casos , ambos sabiam , mas foi utilizada para minimizar a chance de passar algum erro, pois o par estaria sempre observando e procurando alguma possível falha . Este método foi especialmente bom para o projeto pois proporciona o conhecimento e uma nova técnica que uniu o grupo em certas ocasiões.

Projeto simples , o projeto contou com o desenvolvimento simples para que aos poucos fosse desenvolvido versões com incrementações, ou seja, primeiro tornar o projeto funcional e em seguida ir dando mais funções .

O projeto foi um pedido de um cliente (grupo par) que definiu o que deveria ser feito, e para sempre ter o **cliente mais próximo**, foi inserido um representante do outro grupo no meio de comunicação



utilizado para transmissão das informações, *whatsapp*. Com essa presença do cliente perto , ele podia analisar e avaliar continuamente o desenvolvimento do projeto.

Todos os usuários estavam conectados no *Github* foi utilizado a metodologia de ***propriedade coletiva***, ou seja, todos tinham acesso ao desenvolvimento que era gerado por todos, isto é, todos poderiam aprender, opinar e modificar os arquivos (o *Github* permite essa integração mas também era possível reverter alterações).

Product Backlog do ***scrum*** foi utilizado para priorizar quais tarefas deveriam ser realizadas primeiros de acordo com a sua prioridade , isto é , importância no projeto.

A ***integração contínua*** é um aspecto que foi seguido também pois toda nova funcionalidade ou desenvolvimento do código era inserido já na aplicação caso fosse funcional, para evitar que futuramente quando fosse inserida pudesse ocorrer erros.