

Planejamento de Projeto

Camilla Damasceno

Gabriel Souza

Luiza Ávila

Stefany Gaspar

Escopo do projeto:

- **Descrição do escopo do produto:** Será uma aplicação de jogo de Xadrez modificado.
- **Limites do projeto:** Não iremos mudar a regra de movimentação das peças. O tabuleiro será o mesmo.
- **Objetivos do projeto:** Aplicação de fácil manuseio, com facilidade de acesso, divertida e de baixo custo.
- **Lista de fatores essenciais para o sucesso da Implementação:** Modificar as peças no tabuleiro mantendo as regras do jogo. Modificar perspectiva de acordo com a vez do jogador.
- **Premissas do projeto:** Mudar o paradigma dos jogos de estratégias, que têm o costume de serem longos e inacessíveis no espaço mobile.
- **Restrições do projeto:** O projeto deve ter um MVP(Minimo produto viável) implementado antes do final da disciplina.
- **Entregas do projeto (Subprodutos):**

Documentação: Requisitos e Especificação, Modelo de Dados, Camada de apresentação , Implementação .

WBS:

1. Projeto de implantação de um novo xadrez	1.3.1.1.3.2 Designar movimentos para cada peça
1.1 Análise dos requisitos	1.3.1.2 Realização das mudanças do xadrez original
1.2 Infraestrutura de desenvolvimento	1.3.1.2.1 Implementação do sistema de pontos
1.2.1 Hardware	1.3.2 Testes
1.2.2 Software	1.3.2.1 Plano de Testes
1.3 Implementação	1.3.2.2 Resultado dos testes
1.3.1 Prototipagem	1.3.3 Ajustes e correções
1.3.1.1 Realização de sistema seguindo as regras de xadrez	1.3.3.1 Plano de ajustes
1.3.1.1.1 Criação do tabuleiro	1.3.3.2 Codificação
1.3.1.1.2 Criação das peças	1.3.3.3 Relatório de ajustes
1.3.1.1.3 Implementação das regras de xadrez para as peças	1.4 Fechamento
1.3.1.1.3.1 Designar cada peça sua casa original	1.5 Entrega do trabalho

Cronograma:

1. Definir Atividades:

Fazer um clone de Xadrez sem modificações, com relação ao original.

Colocar modificações.

2. Sequenciar Atividades:

Devemos primeiro implementar um jogo de xadrez que funcione igualmente ao xadrez real. Só então conseguiremos implementar as modificações. **Não é possível modificar o jogo sem fazer o original primeiro.**

3. Estimar Duração das Atividades:

- Estimamos que a documentação deverá demorar os três meses do projeto, pois estará em constante mudança.
- A ideia geral do hardware e software deve demorar duas semanas.
- Projetar o jogo de xadrez normal pode demorar entre duas e três semanas.
- Projetar as modificações no jogo deve demorar outras três semanas.
- As alterações e testes demorarão duas a três semanas.

4. Desenvolvimento do Cronograma:

- Início: 20/09
- Ideia geral: 20/09 – 10/10
- Xadrez original: 11/10 – 25/10
- Xadrez modificado: 26/10 – 09/11
- Testes/alterações : 10/11 - 28/11
- Término: 28/11