

Atividade 2 – Estudo das metodologias de desenvolvimento de *software* para o projeto de biblioteca

Leia o enunciado da atividade e, com base nas informações do contexto, responda às seguintes questões:

1. Com relação à metodologia em cascata, quais as vantagens e desvantagens que essa metodologia apresenta? Considerando as características do sistema presentes no contexto do enunciado, há viabilidade de aplicar nele a metodologia em cascata?

Uma vantagem é a organização desta metodologia, tanto a respeito do software quanto da equipe (pois exige menos esforço do trabalho em equipe do que os demais métodos).

Uma desvantagem é o fato de que uma etapa sempre depende da anterior, então se uma das etapas falhar todas as próximas vão dar errado.

De acordo com os requisitos apresentados pelo software essa metodologia é impropria.

2. Descreva as vantagens e desvantagens da aplicação da metodologia ágil Kanban e comente a viabilidade para o projeto.

Isso dá mais liberdade na produção do software, de forma que o projetista pode montar e testar o software peça por peça, o que elimina a necessidade de rejeitar os demais para retrabalho caso um esteja com defeito.

Um ponto ruim é a dificuldade para organizar o fluxo de desenvolvimento que se torna bem complexo dependendo do tamanho do projeto.

Por se tratar de um projeto pequeno é sim possível que seja utilizado este método, afinal é um sistema “simples”.

3. Considerando a metodologia Scrum:

a) Indique vantagens e desvantagens de utilizá-la no contexto apresentado.

De acordo com os requisitos definidos pelo Contratante, este seria o modelo que melhor se encaixa com os requisitos apresentados pelo projeto.

Pois possui tudo que é necessário para realização deste projeto

- b) Considerando a descrição da equipe, descreva quem poderia desempenhar cada um dos papéis previstos em uma rotina da metodologia Scrum.

Product Owner	Gerente de área, o responsável enviado pela biblioteca para analisar o desenvolvimento do projeto
Scrum Master	Multidisciplinar
Desenvolvimento	<i>Designers,</i> Desenvolvedores <i>desktop</i> , Desenvolvedores <i>web</i> Testadores
Stakeholders	Responsável da biblioteca/principais usuários do software

- c) Considerando *sprints* de duas semanas, preencha a tabela a seguir com as cerimônias do Scrum que aconteceriam nos dias do *sprint*:

	Semana 1	Semana 2
Segunda-feira	Planning, Planning Poker	Daily
Terça-feira	Daily	Daily
Quarta-feira	Daily	Daily
Quinta-feira	Daily	Daily
Sexta-feira	Daily	Daily, Script review

Obs: desculpa, mas não consegui identificar em qual parte da questão foi identificado o tempo de cada script, então imaginei que se tratasse de um único script (desculpa se minha conclusão estiver incorreta).

- d) Partindo das prioridades do sistema, sugira três tarefas (*user stories*) para a primeira semana de desenvolvimento. Em cada tarefa indique para quem servirá a funcionalidade e o motivo da tarefa.

Eu, como um: Funcionário da biblioteca.

Quero: Cadastrar um novo título.

De modo que: Outras pessoas consigam pesquisar por ele e descobrir onde ele se encontra (seja dentro da biblioteca ou já alocado por alguém.).

Eu, como um: Funcionário da biblioteca

Quero: Receber uma notificação quando a data de devolução de um livro for ultrapassada

De modo que: toda vez que um cliente atrase na devolução de um livro, o sistema dos funcionários receba uma notificação para que entre em contato com o cliente.

Eu, como um: Leitor

Quero: Emitir um relatório de empréstimo

De modo que: Para que fique registrado e/ou eu tenha acesso a informações como: data de empréstimo do livro, dia de devolução, título do livro.
E também para que possa comprovar meus dados na devolução do meu livro.