



UNIVERSIDADE SALVADOR - UNIFACS
MODELOS, MÉTODOS E TÉCNICAS DA ENGENHARIA DE SOFTWARE

Eraldo de Oliveira Silva Neto - 12722210973
Rilton Bispo dos Santos - 1272218589
Lucas Davi Barros dos Santos - 1272218717
João Vitor Campos Gottschalk- 12722130690
Matheus Silva de Oliveira - 1272227031
Marissa de Paula Oliveira Nascimento - 12722213256
Rafael José de Jesus Santana - 12722213062

Trabalho prático A3

SALVADOR - BA
2024

Sumário

Sumário.....	2
Definição do escopo inicial.....	3
Requisitos funcionais.....	3
Requisitos não funcionais.....	3
Modelo e processo de software.....	3
Metodologia Ágil.....	3
Configuração de ambiente de desenvolvimento.....	3
Modelo de Processo de Software e Metodologia Ágil.....	4
Modelo de processo de software Incremental.....	4
Planejamento detalhado dos processos.....	4
Fase 1 - Levantamento de Requisitos.....	4
Fase 2 - Projeto do Software.....	4
Fase 3 - Implementação.....	5
Fase 4 - Testes.....	5
Fase 5 - Implementação.....	5
Práticas e cerimônias de Scrum.....	6
Definição de papéis:.....	6
Trello:.....	6
Projeto:.....	6

Definição do escopo inicial

Requisitos funcionais

- RF1. Separar ferramentas por escopos.
- RF2. Pesquisa de ferramentas.
- RF3. Link para a documentação da ferramenta.
- RF4. Múltiplos idiomas.
- RF5. Descrição das ferramentas.

Requisitos não funcionais

- RNF1. Garantir um bom desempenho da plataforma, mesmo com inúmeros usuários e de ferramentas cadastradas.
- RNF2. Acessibilidade e responsividade.

Modelo e processo de software

Modelo de processo a ser utilizado é o modelo **Incremental**, esse modelo é uma melhoria do modelo cascata. O motivo de escolhermos esse modelo é por ele entregar um MVP, em pouco tempo, e a cada ciclo o software ter novas atualizações.

Metodologia Ágil

Metodologia ágil que a equipe irá usar é a **Scrum**, essa é metodologia funciona de forma incremental, com ciclos de entregas, alinhado com o modelo e processo definido para o software.

Configuração de ambiente de desenvolvimento

Necessário ter um computador com um o node instalado na versão 20 ou superior, necessário ter o Git para controle de versão, uma IDE qualquer, por exemplo (Visual Studio Code, IntelliJ, Neovim...), ferramenta de engenharia de software Trello.

Modelo de Processo de Software e Metodologia Ágil

Modelo de processo de software Incremental

O modelo incremental é o modelo mais adequado para essa aplicação, pois temos um tempo reduzido, e com esse modelo conseguimos fazer a entrega de um MVP no tempo estimado.

Planejamento detalhado dos processos

Todas essas etapas deverão ser repetidas todas às vezes em que uma nova funcionalidade for adicionada a aplicação.

Fase 1 - Levantamento de Requisitos

Atividades:

- Levantamento de requisitos.
- Identificar requisitos funcionais e não funcionais.
- Definir o escopo inicial do projeto.

Marcos:

- Escopo do projeto definido

Entregáveis:

- Documento de requisitos

Fase 2 - Projeto do Software

Atividades:

- Elaborar a arquitetura da plataforma.
- Definir a estrutura de dados.
- Criar o design da interface do usuário.

Marcos:

- Modelagem do projeto feita.

Entregáveis:

- Diagramas UML.
- Protótipo interface do usuário.

Fase 3 - Implementação

Atividades:

- Desenvolver a plataforma conforme as especificações.
- Realizar testes unitários.

Marcos:

- Testes unitários validados.
- Desenvolvimento concluído.

Entregáveis:

- Documentação da implementação
- Início do código da aplicação

Fase 4 - Testes

Atividades:

- Realizar testes de integração.
- Realizar testes de usabilidade.
- Coletar feedback dos usuários.
- Avaliar o desempenho da plataforma.

Marcos:

- Testes de integração e usabilidade concluídos.
- Possíveis alterações no código-fonte.

Entregáveis:

- Relatório de testes e avaliação.
- Lista de melhorias.

Fase 5 - Implementação

Atividades:

- Realizar testes de integração.
- Realizar testes de usabilidade.
- Coletar feedback dos usuários.
- Avaliar o desempenho da plataforma.

Marcos:

- Entrega concluída.

Entregáveis:

- Relatório de testes e avaliação.
- Lista de melhorias.

Práticas e cerimônias de Scrum

Definição de papéis:

Product Owner (PO): Rilton Bispo

Scrum Master (SM): Eraldo Neto

Developer Team (Dev Team): Rafael Santana, Lucas Davi, João Gottschalk, Matheus Silva, Marissa de Paula

Trello:

<https://trello.com/b/WXmr6MuA/scrum-a3-modelos-metodos-e-tecnicas-da-engenharia-de-software>

Projeto:

<https://tool-hub-pi.vercel.app/>