Projeto - Project Manager - 2016.1

|  |
| --- |
| **O projeto é o seguinte:**  *O Sistema ProjectManager,*é um sistema que provê um suporte simples para gerenciamento de  projetos que seguem os métodos ágeis. Cada Fase do Projeto (Sprint) a equipe deve entregar o que  for pedido de acordo com os requisitos e com o Diagrama de Classes fornecido.  O Diagrama de classes será corrigido e aprimorado até o começo de cada nova fase (Sprint).  **Requisitos Iniciais**  ***Requisito 1****- O sistema deve prover o cadastro de usuários que vão interagir com o sistema.*  ***Requisito 2****- Cada usuário deve pertencer a 1 ou mais Grupos de Usuários ( Desenvolvedor,*  *ScrumMaster, Testador etc...)*  ***Requisito 3****- Cada usuário pode estar vinculado a 1 ou mais projetos*  ***Requisito 4****- Cada projeto deve um "backlog" que contém a lista de "user stories" associadas*  ***Requisito 5****- Cada "user story" deve estar associada a um único "backlog"*  **Fase 1 - Sprint 1 (Entrega 10/05)**  **User Stories a serem planejadas e entregues SP1**  **US1 -  Criação das classes da camada "Model" para todas as entidades**  **US3 -  Criação da camada de acesso ao Banco de Dados ou Salvamento em Arquivo das informações**  **US2 -  Criação das classes da camada "Control" para todas as entidades com todos os métodos CRUD,**  **salvando dados APENAS da entidade Usuário**  **US4 -  Criar classe de Fachada para o Sistema, contendo métodos que chamem os métodos da camada**  **"Control"**  **US5 -  Criar Interface Gráfica para o cadastro APENAS da entidade Usuário**  **US6 - Criação dos Testes Unitários para a camada Control,  APENAS da entidade Usuário**  ***Detalhamento da Entrega da Sprint 1:***  ***Pelo Scrum Master - Um relatório resumido contendo as seguintes informações:***  *Antes de implementar qualquer coisa, o Scrum Master junto com a equipe deve planejar bem a Sprint*  *e definir bem qual tarefa cada um vai fazer.*  *O Scrum Master tem a responsabilidade de assegurar que cada história contenha uma lista de tarefas,*  *cada uma alocada para um desenvolvedor.*  *Atas das reuniões das equipes*  *Scrum Dashboard da Sprint*  *Descrição das atividades descrevendo o que cada membro da equipe implementou*  *Descrição das dificuldades na Sprint*  *Descrição do que aconteceu de bom na Sprint*  *Descrição do que aconteceu de ruim na Sprint*  *Descrição do que pode melhorar na próxima Sprint*  *Ferramenta de gerenciamento atualizada (Utilizar****[Version One](http://info.versionone.com/v1-trial-free.html" \t "_blank)****)*  *Link para a votação do peso das histórias no****[PlanItPoker](http://www.planitpoker.com/" \t "_blank)***  ***Pelos desenvolvedores (Implementação de Código)***  *Seguir a arquitetura MVC mostrada em Sala de Aula*  *Classes da camada "Model" do Diagrama de Classes 1*  *Classes da camada "Control" do Diagrama de Classes 1*  *Fachada de acesso às classes da camada "Control"*  *Implementação do armazenamento de dados das classes(****[Banco de Dados](http://futurepages.org/wiki/lib/exe/fetch.php?media=quickstart:hibernate_anotacoes.pdf" \t "_blank)****ou*[***Arquivos***](http://www.devmedia.com.br/leitura-e-escrita-de-arquivos-de-texto-em-java/25529)*),*  *para pelo menos a entidade Usuário*  *Testes Unitários APENAS da Camada "Control" para a entidade Usuário*  *Tela (User Interface) de Cadastro de Usuários*  **Fase 2 - Sprint 2 (Início da Sprint 11/05 - Entrega 24/05)**  **User Stories a serem planejadas e entregues na Sprint 2**  **US1 -  Criação da camada de acesso ao Banco de Dados ou Salvamento em Arquivo das informações**  **para a Entidade "Projeto"**  **US2 -  Criação da camada de acesso ao Banco de Dados ou Salvamento em Arquivo das informações**  **para a Entidade "Backlog"**  **US3 -  Criar/Desenvolver Interface Gráfica para o cadastro  das entidade "Projeto"**  **US4 -  Criar/Desenvolver Interface Gráfica para o cadastro da entidade "Backlog"**  **US5 - Criação dos Testes Unitários para a camada Control, da entidade "Projeto"**  **US6 - Criação dos Testes Unitários para a camada Control, da entidade "Backlog"**  **US7 - Atualizar ferramentas de gerenciamento e desenvolvimento com continuidade**  ***Detalhamento da Entrega da Sprint 2:***  ***Pelo Scrum Master - Um relatório resumido contendo as seguintes informações:***  *Antes de implementar qualquer coisa, o Scrum Master junto com a equipe deve planejar bem a Sprint*  *e definir bem qual tarefa cada um vai fazer.*  *O Scrum Master tem a responsabilidade de assegurar que cada história contenha uma lista de tarefas,*  *cada uma alocada para um desenvolvedor.*  *Atas das reuniões das equipes*  *Scrum Dashboard da Sprint*  *Descrição das atividades descrevendo o que cada membro da equipe implementou*  *Descrição das dificuldades na Sprint*  *Descrição do que aconteceu de bom na Sprint*  *Descrição do que aconteceu de ruim na Sprint*  *Descrição do que pode melhorar na próxima Sprint*  *Ferramenta de gerenciamento atualizada (Utilizar Taiga)*  *Link para a votação do peso das histórias no****[PlanItPoker](http://www.planitpoker.com/" \t "_blank)***  ***Pelos desenvolvedores (Implementação de Código)***  *Seguir a arquitetura MVC mostrada em Sala de Aula*  *Classes da camada "Control" do Diagrama de Classes 1, Implementada para as entidades definidas*  *nas USs*  *Fachada de acesso às classes da camada "Control" atualizada*  *Implementação do armazenamento de dados das classes(****[Banco de Dados](http://futurepages.org/wiki/lib/exe/fetch.php?media=quickstart:hibernate_anotacoes.pdf" \t "_blank)****ou*[***Arquivos***](http://www.devmedia.com.br/leitura-e-escrita-de-arquivos-de-texto-em-java/25529)*), para as*  *entidades definidas nas USs*  *Testes Unitários da Camada "Control" para as entidades definidas nas USs*  *Tela (User Interface) para as entidades definidas nas USs*  ***Diagrama de Classes - Sprint 1 e 2***  ***[Diagrama de Classes 1](https://sites.google.com/site/gestaoagilprojetosgap/home/projeto---project-manager/ProjectManager.png?attredirects=0)*** |