X-Soft Soluções

**StudyEach**

Atas de Reunião

Versão 1.2

**Histórico de Alterações**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Responsável** |
| 27/05/2016 | 1.0 | Criação do documento | João Gabriel |
| 28/05/2016 | 1.1 | Atualização do documento | João Gabriel |
| 13/06/16 | 1.2 | Atualização do documento | Bruno Messias |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**SPRINT-01**

**Sprint Planning 1 – 06/05/2016**

As histórias de usuário a serem implementadas foram analisadas e aceitas pelo Scrum Master e Scrum Team. Aspectos técnicos, dúvidas com relação a tecnologia, modo de implementação e pesquisas serviram de base a esta decisão. Levou-se também em consideração a dificuldade e habilidade da equipe para a realização dos itens apresentados, bem como a estimativa do tamanho do Sprint em relação à disponibilidade da equipe. O Scrum Team se comprometeu a realizar os itens selecionados no prazo estabelecido respeitando os objetivos.

**Sprint Review 1 – 19/05/06**

Não houve reunião presencial para esta Sprint, o Scrum Master avaliou o que foi feito durante a Sprint e aprovou o resultado do trabalho.

**Sprint Retrospective 1 – 19/05/2016**

Não houve reunião presencial para esta Sprint, cada integrante do Scrum Team redigiu uma avaliação 360º da equipe onde foram apontados aspectos positivos e negativos para as próximas Sprints.

**SPRINT-02**

**Sprint Planning 2 – 27/05/2016**

As histórias de usuário a serem implementadas foram passadas pelo Product Owner e analisadas e aceitas pelo Scrum Master e Scrum Team, foi utilizado a técnica Planning Poker para estimar as histórias de usuários e cada tarefa foi atribuída de acordo com a disponibilidade de horas de cada membro do Scrum Team. Aspectos técnicos, dúvidas com relação a tecnologia, modo de implementação e pesquisas serviram de base a esta decisão. Levou-se também em consideração a dificuldade e habilidade da equipe para a realização dos itens apresentados, bem como a estimativa do tamanho do Sprint em relação à disponibilidade da equipe. O Scrum Team se comprometeu a realizar os itens selecionados no prazo estabelecido respeitando os objetivos.

**Resultados Planning Poker**

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
|
| **Descrição** | **Horas (quantidade)** |
| Modelar e criar conceitos do banco de dados de ano letivo, semestre, disciplina, atividades e provas, considerando suas respectivas ligações no banco de dados. Os scripts usados para criar o banco devem ser inseridos por meio de documento no diretório de documentos do código. Decisões relativas a aspectos internos dessa tarefa podem ser decididos pelo implementador. | 2 horas |
| Criar endpoints na aplicação para um usuário alterar a senha, email e seu nome de usuário, não são permitidos usuários iguais. Endpoints devem ser documentados no documento de endpoints. Decisões relativas a aspectos internos dessa tarefa podem ser decididos pelo implementador. | 6 horas |
| Criar endpoints/view na aplicação para um usuário recuperar a senha, um e-mail deve ser enviado para o usuário que terá que redefinir sua senha. Endpoints devem ser documentados no documento de endpoints. Decisões relativas a aspectos internos dessa tarefa podem ser decididos pelo implementador. | 7 horas |
| Criar endpoints/view na aplicação para criar um ano letivo e um novo semestre letivo. Endpoints devem ser documentados no documento de endpoints. Decisões relativas a aspectos internos dessa tarefa podem ser decididos pelo implementador. | 4 horas |
| Criar endpoints/view na aplicação para criar e associar um horário a uma disciplina. Endpoints devem ser documentados no documento de endpoints. Decisões relativas a aspectos internos dessa tarefa podem ser decididos pelo implementador. | 4 horas |
| Criar endpoints/view na aplicação para cadastrar data de provas e trabalhos de uma disciplina. Endpoints devem ser documentados no documento de endpoints. Decisões relativas a aspectos internos dessa tarefa podem ser decididos pelo implementador. | 4 horas |
| Criar página (view laravel) para alterar as informações de usuários tais como nome de usuário, email e senha. Criar uma página que será acessada através do menu de usuário. Nessa página deve haver uma confirmação onde será solicitada a senha atual do usuário para que sejam efetuadas as alterações no cadastro. No formulário, a ação do form html deve ser um POST nos respectivos endpoints. Decisões relativas a aspectos internos dessa tarefa podem ser decididos pelo implementador. | 6 horas |

**Sprint Review 2 – 10/06/2016**

Não houve reunião presencial para esta Sprint, o Scrum Master avaliou o que foi feito durante a Sprint e baseando-se nas [Avaliações 360º](https://trello.com/c/u5bTVIJ4) aprovou o resultado do trabalho.

**Sprint Retrospective 2 – 10/06/2016**

Houve uma colaboração de todos os membros na construção do documento [Sprint Retrospective - 2º Iteração](https://www.dropbox.com/s/ast9g7enrjgb4jq/Sprint%20Retrospective%20-%202%C2%AA%20Itera%C3%A7%C3%A3o.docx?dl=0%E2%80%8B) que lista as dificuldades e benefícios da Sprint e sugere melhorias para a próxima Sprint.

**SPRINT-03**

**Sprint Planning 3 – 13/06/2016**

As histórias de usuário a serem implementadas foram passadas pelo Product Owner e analisadas e aceitas pelo Scrum Master e Scrum Team, foi utilizado a técnica Planning Poker para estimar as histórias de usuários e cada tarefa foi atribuída de acordo com a disponibilidade de horas de cada membro do Scrum Team. Aspectos técnicos, dúvidas com relação a tecnologia, modo de implementação e pesquisas serviram de base a esta decisão. Levou-se também em consideração a dificuldade e habilidade da equipe para a realização dos itens apresentados, bem como a estimativa do tamanho do Sprint em relação à disponibilidade da equipe. O Scrum Team se comprometeu a realizar os itens selecionados no prazo estabelecido respeitando os objetivos.

**Resultados Planning Poker**

