



**T2Ti Tecnologia da Informação Ltda – T2Ti.COM**  
**CNPJ: 10.793.118/0001-78**  
**Projeto T2Ti ERP**

## **Product Backlog**

### **Contas a Pagar**

**Versão 1.0 – 01/12/2010**





## **Explicações à cerca das colunas utilizadas**

*Fonte: Livro: SCRUM E XP DIRETO DAS TRINCHEIRAS*

**ID** – Uma identificação única, apenas um número com auto-incremento. Isso é para evitar que percamos o controle sobre as estórias quando nós mudamos seus nomes.

**Nome** – Um nome curto e descritivo para a estória. Por exemplo, “Ver o histórico de transações”. Suficientemente claro para que os desenvolvedores e o *product owner* entendam mais ou menos sobre o que estamos falando, e claro o bastante para distingui-la das demais estórias. Normalmente de 2 a 10 palavras.

**Importância** – a pontuação de importância dessa estória para o *product owner*. Por exemplo 10. Ou 150. Mais pontos = mais importante.

**Estimativa inicial** – As estimativas iniciais da equipe sobre quanto tempo é necessário para implementar aquela estória, se comparada a outras estórias. A unidade é pontos por estória e geralmente corresponde mais ou menos a “relação homem/dias” ideal.

1. Pergunte à equipe “se vocês puderem ter o número ideal de pessoas para esta estória (nem muitas, nem poucas, normalmente duas), e se trancarem em uma sala cheia de comida e trabalharem sem distúrbio algum, após quantos dias vocês apresentarão uma implementação pronta, demonstrável e testada? Se a resposta for “com 3 pessoas trancados em uma sala levará aproximadamente 4 dias” então a estimativa inicial é de 12 pontos por estória.
2. O importante não é ter estimativas absolutamente precisas (por exemplo, dizer que uma estória com 2 pontos deverá gastar 2 dias), mas sim obter estimativas relativas corretas (por exemplo, dizer que uma estória com 2 pontos gastará cerca da metade de uma estória com 4 pontos).

**Como demonstrar** – Uma descrição em alto nível de como a estória será demonstrada na apresentação do *sprint*. Isso é simplesmente uma simples especificação de teste. “Faça isso, então faça aquilo e então isso deverá acontecer.”

**Notas** – quaisquer outras informações, esclarecimentos, referências a outras fontes de informação, etc. Normalmente bem breve.



## Product Backlog

ID	Nome	Imp	Est	Como Demonstrar	Notas
001	Desenvolver tela principal do sistema	200	2	Ao iniciar o sistema apresentar uma janela principal com um menu para acesso às opções do módulo Contas a Pagar.	
002	Janela de login	180	1	Ao acionar o sistema, uma janela solicitando o nome de usuário e senha será exibida. O nome do usuário deve aparecer para quem digita. A senha não deve aparecer, mas alguns caracteres que dêem a noção que o usuário está informando dados, sem exibi-los.	A janela de login seguirá o padrão do OpenSwing para a aplicação feita em Java. Para as aplicações feitas em Delphi e C#, a janela será criada de modo a só permitir o acesso ao usuário que esteja devidamente cadastrado no banco de dados do sistema.
003	Controle de acessos	170	3	Cada vez que um usuário tentar acessar uma das opções do módulo, o controle de acesso será acionado.	O controle de acesso seguirá o padrão do OpenSwing para a aplicação feita em Java. Para as aplicações feitas em Delphi e C#, o controle deverá seguir a mesma linha de raciocínio, visto que as tabelas do banco de dados são as mesmas.
004	CRUD contas a pagar	160	3	Ao selecionar a opção de inclusão de conta a pagar o sistema deverá exibir uma tela de lançamentos. Essa tela é um CRUD	Outros sistema poderão gerar lançamentos para o contas a pagar. Um exemplo é o sistema de compras. Esses lançamentos já devem



**T2Ti Tecnologia da Informação Ltda – T2Ti.COM**  
**CNPJ: 10.793.118/0001-78**  
**Projeto T2Ti ERP**

				completo. A partir do lançamento da conta o usuário também poderá gerar as parcelas relacionadas.	aparecer nesta tela. As consultas devem ter diversos critérios de filtro.
005	Baixa de conta a pagar	150	2	O sistema deve disponibilizar uma tela para as devidas baixas do contas a pagar.	Um lançamento pode ser baixado utilizando vários tipos de pagamento.
006	Cadastro das formas de pagamento	140	1	Inserir, alterar, excluir e consultar formas de pagamento.	CRUD Padrão.
007	Agrupamento de pagamentos	130	1	O usuário poderá selecionar diversas contas para pagamento e realizar um pagamento único, selecionando a forma de pagamento mais conveniente.	
008	Controle de pagamentos fixos / recorrentes	120	1	O sistema deve disponibilizar uma opção para que o usuário marque determinado pagamento para ser realizado mensalmente.	
009	Baixa parcial de pagamentos	110	2	O sistema deve permitir a baixa parcial de pagamento de parcelas.	
010	Controle de pagamentos compartilhados	100	2	Caso um pagamento seja compartilhado com outras empresas, deve haver a opção de informar o total geral do pagamento e também o valor	



**T2Ti Tecnologia da Informação Ltda – T2Ti.COM**  
**CNPJ: 10.793.118/0001-78**  
**Projeto T2Ti ERP**

				realmente pago pela empresa.	
011	Armazena a imagem do pagamento	90	1	Sistema se comunica com o GED para armazenar a imagem do documento de origem do pagamento.	
012	Controle de retenção de pagamentos	80	1	Caso o fornecedor possa sofrer retenção de pagamento (dado informado no cadastro do fornecedor), o sistema pode reter o pagamento da parcela, que também contém o flag da retenção.	
013	Relatórios	70	2	Relatórios diversos para o módulo de contas a pagar.	A própria janela de lançamentos do Contas a Pagar será o ponto de entrada para diversos relatórios que serão emitidos pelo cliente de acordo com os filtros que o mesmo realizou.