

Entrega E1_ Parte 2: Plano de Projeto

Arrow Head Team	Plano de Desenvolvimento de Software	12/03/2022
-----------------	--------------------------------------	------------

Plano de Desenvolvimento de Software

Projeto LPS

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
04/03/2022	1.0	Criação do documento	Gustavo Lopes
04/03/2022	1.1	Preenchimento dos itens de introdução, finalidade, escopo, referências, visão geral, visão geral do projeto, organização do projeto, e alguns itens do processo de gerenciamento	Gustavo, Bryan, Rafael , Henrique
06/05/2022	1.2	Preenchimento das características da release 2	Rafael

Data	Versão	Descrição	Autor
03/06/2022	1.3	Adicionadas características da release 3	Rafael

1. Introdução

Este documento apresenta o plano de desenvolvimento de *software*

utilizado para o desenvolvimento do sistema LPS.

1.1 Definições, Acrônimos e Abreviações

1.2 Referências

- Bitwarden
- Dashlane

1.3 Visão Geral do Documento

Este documento está dividido em três itens importantes para um desenvolvimento de *software*:

- Visão geral do projeto; o que vai ser feito
- Organização do projeto; como vocês se estruturam para o desenvolvimento
- Processo de gerenciamento como acompanha

2. Visão Geral do Projeto

Esta seção descreve uma visão geral do projeto que será desenvolvido, tais como escopo, restrições e entregáveis.

2.1 Finalidade, Escopo do produto e Objetivos do Projeto

O projeto tem como objetivo desenvolver um sistema que permita a criptografia e o armazenamento das senhas do usuário, de forma segura e confiável. O sistema pode ser utilizado por qualquer pessoa que tenha o desejo de gerenciar suas senhas de uma maneira mais prática e segura, isso porque a criptografia utilizada no gerenciador assegura proteção e privacidade das informações. Todas as senhas ficam centralizadas em um único lugar, o gerenciador, nele o usuário cria um único acesso para consultá-las quando for preciso, sendo possível customizá-las e também organizá-las por grupos.

2.2 Suposições e Restrições

Restrições

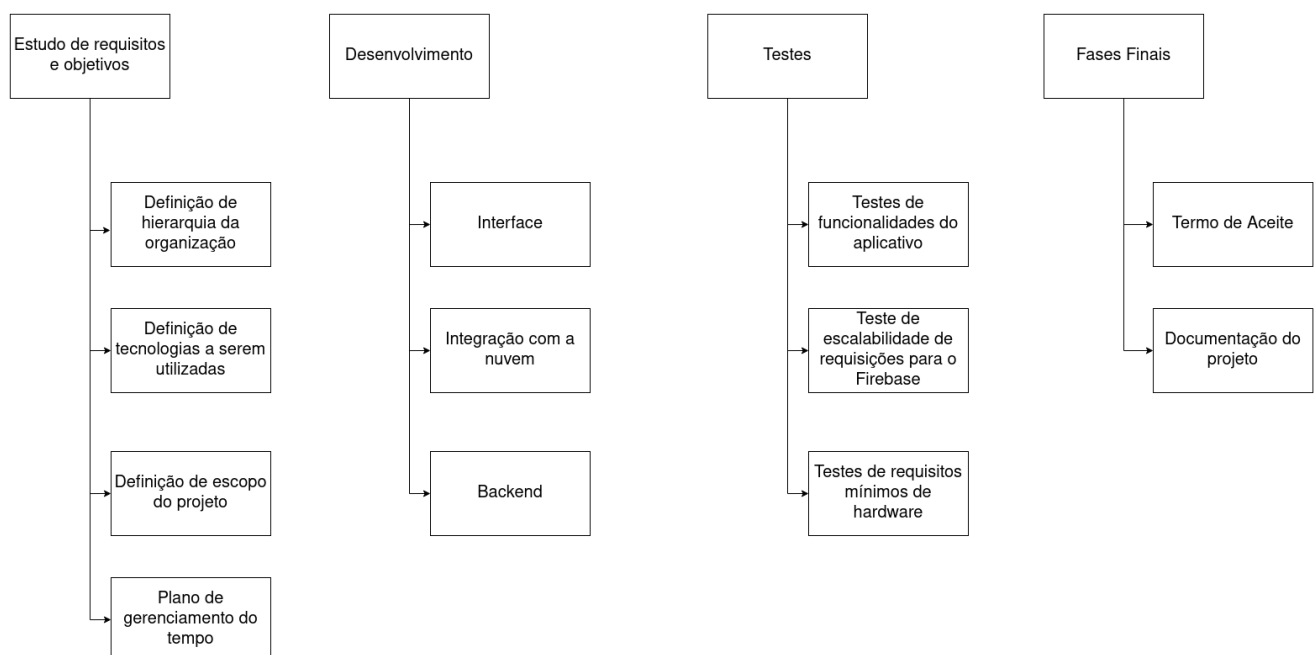
As questões que limitam a execução desse projeto e que se configuram como obrigações claras para o desenvolvimento do projeto em questão são apresentadas na tabela a seguir.

ID	Descrição
RE-01	O projeto deverá ser entregue no final do semestre letivo, não podendo extrapolar a data de 07/06/2022.
RE-02	O aplicativo deve se restringir às tecnologias básicas conhecidas pela equipe.
RE-03	A equipe não pode subcontratar o desenvolvimento do trabalho.

2.4 Escopo do projeto (WBS/EAP)

O que deve ser feito para o projeto ocorrer?

Não é o escopo do produto que é determinado por requisitos funcionais, não funcionais e regras de negócio



3. Organização do Projeto

Esta seção descreve como o desenvolvimento do projeto será organizado a partir dos recursos disponíveis.

3.1 Estrutura Organizacional

A equipe de trabalho do projeto foi planejada de maneira com que todos da equipe trabalhem de maneira igualitária. Assim foi definido que para planejar e gerenciar o acompanhamento da iteração, haverá uma dupla de gerentes que será mudada a cada iteração de acordo com a esquemática definida pela equipe de acordo com a tabela abaixo:

3.2 Papéis e Responsabilidades

Pessoa	Papel
Rafael Amauri Diniz Augusto	CEO e Desenvolvedor back-end
Gustavo Lopes Rodrigues	Desenvolvedor front-end
Bryan Santos Oliveira	Desenvolvedor front-end
Henrique Moraes Cota	Desenvolvedor front-end

4. Processo de Gerenciamento

Nesta seção estão descritos os seguintes tópicos acerca do processo de gerenciamento do projeto: [estimativas de prazo](#), [planos de fase](#), [planejamento de Releases](#) e [recursos do projeto](#).

4.1 Estimativas do Projeto

Prazo: 96 dias úteis

Data inicial: 14/03/2022

Data final: 07/16/2022

4.2 Plano do Projeto

4.2.1 Plano de Fase (exemplo)

O grupo pode criar mais de uma iteração de desenvolvimento por entrega do produto ou da disciplina, ou uma iteração por entrega

Iteração	Objetivos da iteração	Artefatos Gerados	Release	Data de início	Data final
01	Artefatos da fase de Concepção, iniciar alguns artefatos da fase de Elaboração e implementar incremento de software.	Os que estão no E1 e alguns do E2		21/03	04/04
02	Refinar Artefatos da fase de Concepção, elaborar artefatos da fase de elaboração e implementar incremento de software.	Todos os que estão no E2		18/04	01/05
03	Refinar Artefatos da fase de Concepção, elaborar artefatos da fase de elaboração e implementar incremento de software.	Alguns que estão no E3	Release 1	02/05	15/05

04	Refinar Artefatos da fase de Concepção, elaborar artefatos da fase de elaboração e implementar incremento de software.	Todos que estão no E3		16/05	29/05
05	Modelagem na arquitetura de camadas e a comunicação com o banco de dados.	Resto do E3 alguns do E4	Release 2	30/05	12/06
06	Bug Squashing, finalização do projeto	Os que estão no E4, E5 e E6	Release 3	13/06	22/06

Neste exemplo, o projeto está dividido em seis iterações. Ao término das iterações 3, 5 e 6, uma release do projeto da disciplina é gerada.

4.2.2 Releases (Entrega do produto, o software)

As releases devem estar ajustadas com as fases e iterações. Ao final de qual fase você vai entregar uma release?

Exemplo: O projeto foi planejado em duas *Releases*, sendo a primeira trazendo a funcionalidade principal do planejamento implementada e a segunda com as demais funcionalidades implementadas.

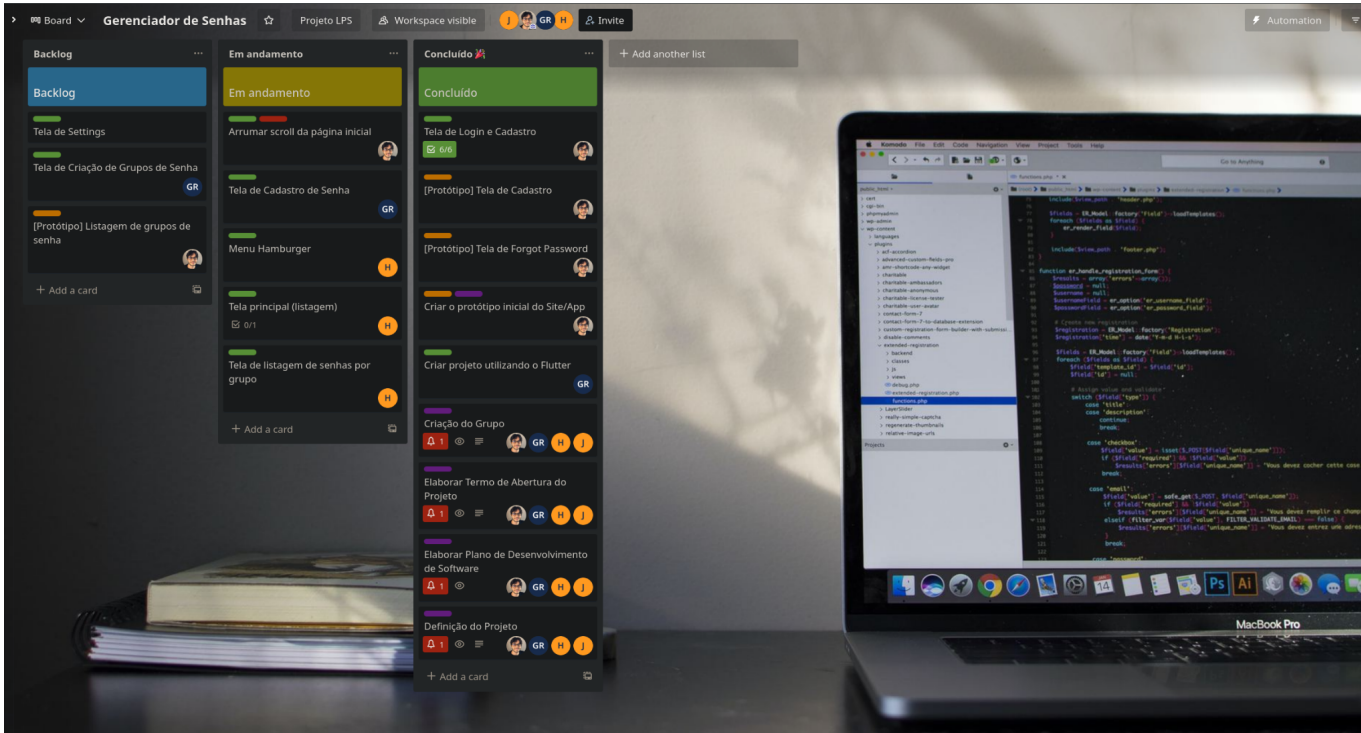
No exemplo abaixo, para cada release são apresentados os componentes implementados:

Release	Características / componentes	Data
01	Versão Beta da Tela inicial Versão estática do aplicativo, sem validação de senhas	08/04
02	Geração de senhas seguras aleatórias Comunicação inicial com o Firebase estabelecida Design da tela inicial melhorado	06/05

Release	Características / componentes	Data
03	Validação do login Armazenamento de senhas no firebase concluído Funcionalidade “grupo de senhas” adicionada	03/06

	Implementação completa da interface, como foi planejada	
--	---	--

4.2.3 Trello / Gira



4.2.4 Recursos do Projeto

O Recurso Humano do projeto possui uma equipe com quatro membros:

- Gustavo
- Bryan
- Rafael
- Henrique

4.2.4 Riscos

Classificação de probabilidade de (Alta, Média, Baixa)	Classificação de impacto (Alto, Médio, Baixo)	Descrição do Risco	Estratégia de Diminuição o e/ou Plano de Contingência	Ação a ser tomada

Baixa	Alto	Membro da equipe sair do projeto	Integração e motivação da equipe	Redesignar atividades do membro desistente aos outros integrantes da equipe
Média	Alto	Atraso no desenvolvimento das atividades	Deixar um <i>buffer</i> de tempo em cada iteração para caso ocorra atrasos	Realocar atividades considerando o <i>buffer</i> de tempo no cronograma

Classificação de probabilidade (Alta, Média, Baixa)	Classificação de impacto (Alto, Médio, Baixo)	Descrição do Risco	Estratégia de Diminuição ou Plano de Contingência	Ação a ser tomada
Baixa	Médio	Mudança no Escopo	Deixar um <i>buffer</i> de tempo em cada iteração para caso ocorra mudanças	
Baixa	Alto	Suspensão do calendário acadêmico		Avaliar as mudanças ocorridas para realocar as atividades dessas mudanças nas próximas iterações.

Ambiente:

Tecnologia utilizada: Flutter (2.10.5 • channel stable) e Dart (2.16.2)

Teste: Test.dart e Mockito (Flutter)

Versão do Banco de Dados: Google Firebase

Controle de versão: Git