

# Plano de Projeto

## Introdução

O documento procura apresentar o planejamento do projeto do sistema de Excursões, apresentando o seu acompanhamento, revisão e validação de todas as disciplinas em seu escopo.

## Escopo do Projeto

O projeto tem a principal função de prover excursões gratuitas a pessoas por meio da internet, onde diferentes usuários podem cadastrar as excursões a quais será guia e qualquer pessoa pode decidir participar, promovendo o lazer, cultura, conhecimento e sociabilidade. Para que o sistema funcione de forma eficiente e seja de agrado dos usuários, é necessário que se tenha um bom tempo de resposta em cada uma das páginas, uma interface agradável que seja fácil de utilizar e adaptável para que seja usada tanto por meio de computadores como por dispositivos móveis e, por fim, que seja confiável, sem inconsistências, principalmente do tipo que afete a experiência de usuário. As tecnologias usadas para o desenvolvimento do projeto são: Java, javascript, HTML, CSS, React.js, banco de dados SQLite e docker.

Em uma visão de alto nível, o sistema deverá permitir que usuários se cadastrem com um e-mail, cadastrem excursões que serão vinculadas a seu usuário, que será o guia, avaliem excursões que não sejam de sua autoria e cadastrem sessões para as excursões cadastradas em seu nome. O sistema não possui um esquema de inscrição nas excursões, onde os usuários interessados devem apenas conferir a data, local e outras informações para comparecer à excursão, diminuindo a burocracia e a curva de treinamento para usuários que apenas querem participar de excursões.

## Organização do Projeto

O projeto foi organizado de forma a contemplar as disciplinas de requisitos, teste, desenvolvimento e análise e projeto e, por conter uma equipe de apenas 3 pessoas, a divisão das responsabilidades será feita de forma uniforme, em que cada pessoa participará do desenvolvimento de cada um dos artefatos a cada fase do projeto. Usando um modelo adaptado para nossas necessidades que é um meio termo entre o

modelo cascata e scrum, cada integrante da equipe será atribuído responsabilidades de acordo com a fase em que o projeto se encontra.

## **Equipe e Infra-estrutura**

A equipe foi composta por 3 estudantes da UnB do curso de Computação (licenciatura), todos do 8º semestre. Todas as reuniões relacionadas ao projeto foram feitas de forma remota, assim como qualquer outra coisa, portanto, cada membro foi responsável por obter seu equipamento ou qualquer material individual. A principal ferramenta que será usada para a organização do projeto e atribuição de responsabilidades é o Notion, principalmente o Kanban, que é disponibilizado no site para fácil configuração e compartilhamento para equipes. Outra ferramenta que auxiliará muito é o git, que facilita a colaboração de várias pessoas ao mesmo tempo em um repositório, porém servirá mais para a organização do código desenvolvido para o software proposto.

Por se tratar de uma equipe muito pequena, todos estão alocados em todas as áreas e vale ressaltar que as responsabilidades serão atribuídas a medida que for necessário de acordo com as fases do projeto.

## **Acompanhamento do Projeto**

Vista a utilização de ideias do modelo cascata, o acompanhamento será feito internamente e, com as adaptações do scrum, teremos as reuniões diárias para alinhamento e informe dos avanços ou impedimentos. Também seguindo o scrum, teremos as reuniões de planejamento, de revisão e retrospectiva da sprint.

## **Gerência de Riscos**

Visto que é um projeto sem orçamento e com uma equipe pequena, não existem muitos riscos. Os únicos riscos negativos identificados foram listados a seguir:

- Indisponibilidade de um ou mais colaboradores do projeto;
- Número de erros encontrados durante os testes maiores do que o esperado;

Todos os riscos inferem no estouro do prazo para a entrega dos artefatos do projeto e, visto o curto prazo para a entrega do projeto, não será dado enfoque no gerenciamento de riscos.

## Qualidade do Produto

Para a avaliação da qualidade do produto, será usado o software livre “Sonar”, que é totalmente configurável para os critérios que permitem o código de “passar” ou não. Os critérios de qualidade não serão muito rígidos em relação à cobertura de testes automatizados, tendo como margem aceitável de cobertura de testes, 20% no front-end e 60% no back-end. Já em relação a bugs ou outros problemas no código que sejam identificados pela ferramenta, o processo será bem mais rigoroso visto que o projeto deve passar alta confiabilidade, sendo necessária a correção dos problemas antes da publicação de um código.

## Testes do produto

Como uma das disciplinas contratadas do projeto, o teste tem um grande enfoque, onde no início do projeto já é descrito o teste fumaça a ser realizado sempre antes da geração de releases, com casos de testes que cobrem as principais funcionalidades do sistema. Para o restante das funcionalidades, testes automatizados serão implantados antes mesmo de seu desenvolvimento visto o uso da estratégia do TDD, porém apenas nos módulos que podem causar maior impacto ao usuário devido ao fator do tempo disponível para a conclusão do projeto.

## Referências

Todos os artefatos do projeto se autocompletam nas informações passadas e podem ser encontrados na entrega.