

DOCUMENTO DE SETUP DO PROJETO

TEMA DO PROJETO

O projeto relacionado às disciplinas de Banco de dados, programação orientada a objetos e engenharia de software tem como tema principal um banco de sangue. O projeto busca criar uma aplicação em Java que tem como papel o cadastro de voluntários para doar sangue e arquivar as informações relacionadas às bolsas de sangue, promovendo maior organização e o tratamento efetivo dos recursos utilizados para atender melhor aos pacientes independente de sua localidade. O software em desenvolvimento leva a benefícios na área da saúde por conta de levar a boa gestão do sangue dentro do estado do Paraná, se alinhando com o pilar 3 da ONU, saúde e bem-estar, seção 3.1 - “Até 2030, reduzir a taxa de mortalidade materna global para menos de 70 mortes por 100.000 nascidos vivos”.

TECNOLOGIAS DO PROJETO

Para o back-end, utilizaremos a linguagem java para criar toda a infraestrutura do nosso projeto, usando biblioteca JDBC para a comunicação com o banco de dados relacional (a IDE utilizada será o VS code). Na parte de banco de dados que se estendera apenas até a parte de modelagem, o draw.io será a ferramenta utilizada para tornar visível o processo de modelagem do nosso banco de dados (outras ferramentas podem ser adicionadas ao longo do projeto). O Quant-UX é uma ferramenta capaz de nos proporcionar um protótipo que esclarecerá um pouco de como vai ser a feição da nossa interface que conversa com o usuário.

RITOS DE METODOLOGIA ÁGIL

Nossa equipe decidiu adotar o método do Scrumban, que é um modelo híbrido entre o Scrum e o Kanban, por conta de proporcionar uma abordagem mais flexível e adaptável, especialmente útil para equipes que querem a estrutura de ciclos de trabalho, mas com um fluxo contínuo e menos rigidez.

Essas são as seguintes abordagens que utilizaremos:

- Ciclos de planejamento: as tarefas que vão chegando podem ser iniciadas de forma paralela às que já existem, sem precisar encerrar um ciclo para iniciar outro. Com base na no sistema de “atividades em andamento”, a equipe pode

definir quais atividades realizar por questão de prioridade. Se as atividades pendentes atingem um limite, a equipe se organiza para realizá-las rapidamente.

- Quadro Visual: utilizado para organizar as tarefas, esse quadro é dividido em Backlog, A Fazer, Em Andamento, Em Revisão e Concluído.
- Reuniões e Cerimônias Simplificadas: reuniões diárias que são realizadas de modo focado nos processos e atividades a serem realizadas. Existem também retrospectivas após o final de algum ciclo específico (provavelmente não será utilizado).

QUADRO DE CONHECIMENTO

Preparação do quadro de conhecimento que será aplicado ao time do projeto. O objetivo é compreender o nível de conhecimento em determinadas áreas do time de projeto e criar estratégias para alcançar o conhecimento necessário para se desenvolver bem no decorrer da disciplina.

QUADRO DE CONHECIMENTO (1 A 4)

NOME	METODOLOGIA	JAVA	DRAW.IO	QUANT-UX
Isaac Fischer	2	3	3	1
Gabriel Gaspar	1	2	4	1
Pedro Olivo	2	3	4	1
Felipe Andrade	1	2	4	1

QUADRO DE HORAS TRABALHADAS

NOME	11/11 - 15/11	18/11 - 22/11	25/11 - 29/11	02/12 - 06/12	09/12 - 13/12	16/12 - 20/12	23/12 - 27/12	HORAS TOTAIS
Isaac Fischer	5	5	5	5	5	5	1	31

Gabriel Gaspar	5	5	5	5	5	5	0	30
Pedro Olivo	5	5	5	5	5	5	1	31
Felipe Andrade	5	5	5	5	5	5	3	33