

Documento de Gerência de Projetos

Equipe:

Daniel Muller Rezende - 202065020AC

Matheus dos Reis Casarim - 201765512AB

Mathews Edwirds Gomes Almeida - 201765503AB

Pedro Luiz Bonorino Braga - 202065177A

Coordenador da equipe:

Pedro Luiz Bonorino Braga

SUMÁRIO

| | |
|--|----|
| 1. TAREFAS/CRONOGRAMA | 3 |
| 2. REPOSITÓRIO NO GITHUB | 3 |
| 3. GERÊNCIA DE PROJETOS | 4 |
| 4. DOC. DE REQUISITOS, DIAG. DE CLASSE E DIAGRAMA DE CASO DE USO | 5 |
| 5. PROTÓTIPO - 1º VERSÃO | 6 |
| 6. ETAPA 1 ARTIGO | 7 |
| 7. PROTÓTIPO - 2º VERSÃO | 9 |
| 8. ETAPA 2 ARTIGO | 10 |
| 9. ETAPA 3 ARTIGO | 11 |
| 10. PROTÓTIPO - APRESENTAÇÃO FINAL | 12 |
| 11. TESTE DE SOFTWARE | 13 |

1. TAREFAS/CRONOGRAMA

A tabela 1 mostra o cronograma geral para todas as etapas de desenvolvimento do projeto.

Tabela 1 - Cronograma

| Tarefas | Datas |
|---|---------------|
| Repositório no <i>GitHub</i> | 05/05 |
| Gerência de Projetos | 10/05 |
| Doc. de Requisitos, Diag. de Classe e Diagrama de Caso de Uso | 19/05 |
| Protótipo - 1a versão | 02/06 |
| Etapa 1 Artigo | 09/06 |
| Protótipo - 2a versão | 30/06 |
| Etapa 2 Artigo | 05/07 |
| Etapa 3 Artigo | 02/08 |
| Protótipo - Apresentação Final | 29/07 e 02/08 |
| Teste de <i>Software</i> | 04/08 |

Fonte: Elaborado pelos autores (2022).

2. REPOSITÓRIO NO *GITHUB*

Essa etapa consiste na criação de um repositório no Github até a data especificada. É importante que todos os membros do grupo, bem como o usuário da professora (es-ufff), sejam devidamente incluídos no repositório. O Github será a plataforma de submissão de todas as etapas, sendo que o envio de cada uma delas deve ser realizado até às 23:55 do dia anterior à entrega. Os membros que não possuírem login na plataforma deverão realizar o cadastro para utilizá-la adequadamente.

a) Tecnologias/Frameworks:

- i) Sistema de controle de versões *GIT*.
- ii) Plataforma de hospedagem de código-fonte *Github*.

b) Recursos Humanos:

- i) Colaboradores do repositório: Todos os membros + Alessandraia.

- c) Recursos de Hardware:
 - i) Computador ou *smartphone* com acesso à internet.
- d) Designação de Tarefas:
 - i) Criação do repositório: Pedro.
- e) Documentos Gerados:
 - i) Repositório do projeto no *Github*.
- f) Tempo estimado por atividade:
 - i) Listagem dos *e-mails* da equipe: 5 minutos.
 - ii) Criação do repositório: 5 minutos.
- g) Prazos:
 - i) 05/05: Data limite da criação do repositório às 23:55.

3. GERÊNCIA DE PROJETOS

Para a etapa de Gerência de Projetos, deve-se elaborar um cronograma das atividades e a especificação dos recursos a serem utilizados durante o desenvolvimento do sistema. O template disponibilizado neste link deve ser seguido. Em suma, devem ser apresentados recursos humanos, de software e hardware, bem como o detalhamento das tarefas, documentos, prazos, designações, status, entre outros, para cada etapa a ser cumprida e enviada ao longo do desenvolvimento do projeto. No dia seguinte ao envio, uma apresentação de 6 a 9 minutos será realizada em sala pelo membro que for sorteado.

- a) Tecnologias/Frameworks:
 - i) *Google Docs*, para documentação das atividades a serem realizadas;
 - ii) Plataforma de hospedagem de código-fonte *Github*, para submissão do documento gerado.
- b) Recursos Humanos:
 - i) Equipe de redação do documento composta por: Todos os membros.
 - ii) Apresentação: Membro sorteado.
- c) Recursos de Hardware:
 - i) Computador ou *smartphone* com acesso à internet.
- d) Designação de Tarefas:

- i) Redação do documento e cronograma de atividades: Todos os membros.
 - ii) Submissão da atividade no *GitHub*: Todos os membros.
 - iii) Apresentação: Membro sorteado.
- e) Documentos Gerados:
 - i) Documento de Gerência de Projetos e cronograma de atividades.
- f) Tempo estimado por atividade:
 - i) Criação do documento: 2 minutos.
 - ii) Redação do documento: 6 horas.
 - iii) Apresentação do documento: 6 a 9 minutos.
- g) Prazos:
 - i) 07/05 e 08/05: Documentação das atividades e montagem do cronograma.
 - ii) 09/05: Revisão, ajustes finais e envio.
 - iii) 10/05: Apresentação em sala.

4. DOC. DE REQUISITOS, DIAG. DE CLASSE E DIAGRAMA DE CASO DE USO

Nesta etapa, deve ser elaborado um documento de requisitos do projeto contendo diagrama de classe e diagrama de casos de uso. Também devem ser listados no mínimo 25 requisitos funcionais completos e 10 requisitos não funcionais. O link do documento de requisitos deve ser compartilhado com a professora pelo e-mail: alessandreia@gmail.com, além disso, todos os documentos gerados devem ser submetidos via *commit* ao repositório do *GitHub*. Por fim, o template disponibilizado neste link deve ser seguido e o envio deve ser realizado até o dia 19 de maio. No dia seguinte ao envio, uma apresentação de 6 a 9 minutos será realizada em sala pelo membro que for sorteado.

- a) Tecnologias:
 - i) Plataforma de desenho gráfico draw.io, para construção dos diagramas;
 - ii) Plataforma de hospedagem de código-fonte *Github*, para submissão do documento gerado.

- iii) *Google Docs*, para documentação dos requisitos e diagramas a serem realizados;
- b) Recursos Humanos:
 - i) Equipe de desenvolvimento composta por: Todos os membros.
- c) Recursos de Hardware:
 - i) Computador ou *smartphone* com acesso à internet.
- d) Designação de Tarefas:
 - i) Documentação de Requisitos: Todos os membros da equipe.
 - ii) Diagrama de Classes: Pedro Bonorino e Daniel Muller.
 - iii) Diagrama de Casos de Uso: Mathews Edwirds e Matheus dos Reis.
- e) Prazos:
 - i) 13/05: Data limite para levantamento dos requisitos.
 - ii) 16/05: Data limite para construção dos diagramas.
 - iii) 17/05 e 18/05: Revisão e ajustes finais
 - iv) 19/05: Apresentação em sala.

5. PROTÓTIPO - 1º VERSÃO

O software proposto pela equipe tem como foco auxiliar o estudante da disciplina de algoritmos no aprendizado de fundamentos básicos de programação. O jogo a ser desenvolvido, em forma de um sistema web, deve exibir códigos ou perguntas relacionadas à disciplina e exibir as opções de resposta ou espaço para digitação da mesma. Deve-se exibir também, dois personagens, representando o jogador (usuário) e oponente, de forma que, se o usuário acertar a questão proposta, a vida do oponente é diminuída, caso o usuário erre, a vida dele é diminuída. Esse ciclo de perguntas é repetido até que a vida do usuário ou do oponente acabe, dando fim ao jogo.

Na primeira versão do software, o sistema deve ser capaz de exibir perguntas e opções e/ou textos para resposta, imagem e vida dos personagens, oponente e usuário. Além disso, ser capaz de controlar a vida de cada personagem, de forma que a luta seja funcional. No dia seguinte à entrega deve ser realizada uma apresentação em sala.

- a) Tecnologias:

- i) VueJs. Framework de desenvolvimento de sites dinâmicos e responsivos, para a criação de uma interface de fácil entendimento e uso do usuário.
 - ii) *Visual Studio Code*. Editor de textos para desenvolvimento do sistema.
 - iii) Plataforma de gerenciamento de projetos *Trello*, para organização dos cronogramas;
 - iv) Plataforma de hospedagem de código-fonte *Github*, para submissão do código desenvolvido.
 - v) *Google Docs*, para documentação das atividades desenvolvidas, com descrições e justificativas de ações desenvolvidas ou não, respectivamente.
- b) Recursos Humanos:
- i) Equipe de desenvolvimento composta por: Todos os membros do grupo.
- c) Recursos de Hardware:
- i) Computador com requisitos mínimos para o download do Visual Studio Code, editor de textos para o desenvolvimento do sistema.
- d) Designação de Tarefas:
- i) Desenvolvimento do “store”, parte do código onde ocorrem as requisições http, armazenamento de variáveis e funções globais do sistema: Pedro Bonorino.
 - ii) Desenvolvimento das páginas principais e componentes auxiliares: Todos os membros do grupo.
- e) Prazos:
- i) 26/05: Prazo limite para implementação do “store”.
 - ii) 30/05: Prazo limite para implementação das páginas principais e componentes auxiliares.
 - iii) 31/05 e 01/06: Período de revisão e ajustes.
 - iv) 01/06: Prazo final de entrega da primeira versão do protótipo.
 - v) 02/06: Apresentação em sala.

6. ETAPA 1 ARTIGO

Nesta etapa duas seções do artigo devem ser redigidas no *Overleaf*: Uso da Gamificação (ou jogos) no ensino e aprendizagem de Algoritmos e Trabalhos Relacionados, atentando-se para a listagem das devidas referências ao longo da escrita. O esqueleto do artigo também deve ser definido e organizado nesta etapa. O template foi previamente disponibilizado via e-mail para cada um dos membros do grupo. Serão avaliados vários critérios como: completude, corretude, referências, trabalhos relacionados, resumo, considerações finais, introdução, comparativos, bem como a participação individual dos membros. Mais detalhes podem ser encontrados neste template de avaliação do artigo. No dia seguinte à entrega deve ser realizada uma apresentação em sala.

a) Tecnologias/Frameworks:

- i) Ferramenta colaborativa de escrita online em LaTeX - *Overleaf*, para escrita do artigo.
- ii) Ferramenta de busca de artigos/revistas/periódicos acadêmicos - *Google* acadêmico, para auxiliar a pesquisa de trabalhos relacionados e servir de inspiração para a escrita.
- iii) Plataforma de hospedagem de código-fonte *Github*, para submissão do documento gerado.

b) Recursos Humanos:

- i) Equipe de redação do documento composta por: Todos os membros.

c) Recursos de Hardware:

- i) Computador ou *smartphone* com acesso à internet.

d) Designação de Tarefas:

- i) Uso da Gamificação (ou jogos) no ensino e aprendizagem de Algoritmos: Pedro Bonorino e Mathews Edwirds.
- ii) Trabalhos Relacionados: Matheus dos Reis e Daniel Muller.
- iii) Montagem do esqueleto do artigo: Todos os membros.
- iv) Revisão: Todos os membros.

e) Documentos Gerados:

- i) Primeira versão do artigo.

f) Tempo estimado por atividade:

- i) Cada tarefa/seção deve levar em média 2 dias para ser escrita.

g) Prazos:

- i) 31/05: Seção de Uso da Gamificação (ou jogos) no ensino e aprendizagem de Algoritmos.
- ii) 03/05: Trabalhos Relacionados.
- iii) 05/05: Montagem do esqueleto do artigo.
- iv) 07/06: Revisão.
- v) 08/06: Entrega do artigo até às 23:55h.
- vi) 09/06: Apresentação em sala.

7. PROTÓTIPO - 2º VERSÃO

Na segunda versão, o software deverá armazenar corretamente todas as informações necessárias para seu funcionamento, bem como os dados dos usuários do sistema. Tendo isso em vista, esta etapa consiste na criação do banco de dados do projeto e implementação de mecânicas de pontuação e tabelas de liderança. No dia seguinte à entrega deve ser realizada uma apresentação em sala.

a) Tecnologias/Frameworks:

- i) VueJs. Framework de desenvolvimento de sites dinâmicos e responsivos, para a criação de uma interface de fácil entendimento e uso do usuário.
- ii) Firebase. Banco NoSQL para armazenamento de dados simples e com rápida resposta para o sistema.
- iii) Plataforma de gerenciamento de projetos *Trello*, para organização dos cronogramas;
- iv) *Visual Studio Code*. Editor de textos para desenvolvimento do sistema.
- v) Plataforma de hospedagem de código-fonte *Github*, para submissão do código desenvolvido.
- vi) *Google Docs*, para documentação das atividades desenvolvidas, com descrições e justificativas de ações desenvolvidas ou não, respectivamente.

b) Recursos Humanos:

- i) Equipe de desenvolvimento composta por: todos os membros do grupo.

c) Recursos de Hardware:

- i) Computador com requisitos mínimos para o download do Visual Studio Code, editor de textos para o desenvolvimento do sistema.
- d) Designação de Tarefas:
 - i) Criação do Banco de Dados: Pedro Bonorino e Daniel Muller.
 - ii) Mecânicas de Ranqueamento: Mathews Edwirds e Matheus dos Reis.
- e) Prazos:
 - i) 24/06: Prazo final para criação do banco de dados.
 - ii) 24/06: Prazo final para implementação das mecânicas de ranqueamento.
 - iii) 25/06 à 29/06: Período para revisão e ajustes.
 - iv) 29/06: Período final para entrega.
 - v) 30/06: Apresentação em sala.

8. ETAPA 2 ARTIGO

Nesta etapa deve ser feita a descrição da Gamificação (ou do jogo) e Análise Comparativa do artigo. Além disso, possíveis correções/sugestões enviadas pela professora também serão realizadas. Mais detalhes serão adicionados nesse documento quando a etapa for iniciada. No dia seguinte à entrega deve ser realizada uma apresentação em sala.

- a) Tecnologias/Frameworks:
 - i) Ferramenta colaborativa de escrita online em LaTeX - *Overleaf*, para escrita do artigo.
 - ii) Ferramenta de busca de artigos/revistas/periódicos acadêmicos - *Google* acadêmico, para auxiliar a pesquisa de trabalhos relacionados e servir de inspiração para a escrita.
 - iii) Plataforma de hospedagem de código-fonte *Github*, para submissão do documento gerado.
- b) Recursos Humanos:
 - i) Equipe de redação do documento composta por: Todos os membros.
- c) Recursos de Hardware:
 - i) Computador ou *smartphone* com acesso à internet.
- d) Designação de Tarefas:
 - i) Descrição do jogo: Daniel Muller e Pedro Bonorino.
 - ii) Análise Comparativa: Mathews Edwirds e Matheus dos Reis.

- iii) Revisão do artigo: Todos os membros.
- e) Documentos Gerados:
 - i) Segunda versão do artigo.
- f) Tempo estimado por atividade:
 - i) Cada tarefa/seção deve levar em média 2 dias para ser escrita.
- g) Prazos:
 - i) 04/07: Entrega do artigo até às 23:55h.
 - ii) 05/07: Apresentação em sala.

9. ETAPA 3 ARTIGO

Nesta última etapa de escrita do artigo, deverão ser completadas as seções restantes de resumo, introdução, considerações finais e referências. Além disso, possíveis correções/sugestões enviadas pela professora também serão realizadas. Mais detalhes serão adicionados nesse documento quando a etapa for iniciada. No dia seguinte à entrega deve ser realizada uma apresentação em sala.

- a) Tecnologias/Frameworks:
 - i) Ferramenta colaborativa de escrita online em LaTeX - *Overleaf*, para escrita do artigo.
 - ii) Ferramenta de busca de artigos/revistas/periódicos acadêmicos - *Google* acadêmico, para auxiliar a pesquisa de trabalhos relacionados e servir de inspiração para a escrita.
 - iii) Plataforma de hospedagem de código-fonte *Github*, para submissão do documento gerado.
- b) Recursos Humanos:
 - i) Equipe de redação do documento composta por: Todos os membros.
- c) Recursos de Hardware:
 - i) Computador ou *smartphone* com acesso à internet.
- d) Designação de Tarefas:
 - i) Resumo: Mathews Edwirds e Matheus dos Reis.
 - ii) Introdução: Pedro Bonorino e Daniel Muller.
 - iii) Considerações Finais: Todos os membros da equipe.
 - iv) Referências: Todos os membros da equipe.
- e) Documentos Gerados:

- i) Versão final do artigo.
- f) Tempo estimado por atividade:
 - i) Cada tarefa/seção deve levar em média 2 dias para ser escrita.
- g) Prazos:
 - i) 01/08: PDF do artigo deve ser enviado até às 23:55h.
 - ii) 02/08: Apresentação em sala.

10. PROTÓTIPO - APRESENTAÇÃO FINAL

Nesta versão, o software deve apresentar o pleno funcionamento de todas as funcionalidades, bem como a finalização da implementação da interface gráfica do sistema. No dia seguinte à entrega deve ser realizada uma apresentação em sala.

- a) Tecnologias/Frameworks:
 - i) VueJs. Framework de desenvolvimento de sites dinâmicos e responsivos, para a criação de uma interface de fácil entendimento e uso do usuário.
 - ii) Firebase. Banco NoSQL para armazenamento de dados simples e com rápida resposta para o sistema.
 - iii) Visual Studio Code. Editor de textos para desenvolvimento do sistema.
 - iv) Plataforma de hospedagem de código-fonte *Github*, para submissão do código desenvolvido.
 - v) *Google Docs*, para documentação das atividades desenvolvidas, com descrições e justificativas de ações desenvolvidas ou não, respectivamente.
- b) Recursos Humanos:
 - i) Equipe de desenvolvimento composta por: Todos os membros do grupo.
- c) Recursos de Hardware:
 - i) Computador com requisitos mínimos para o download do Visual Studio Code, editor de textos para o desenvolvimento do sistema.
- d) Designação de Tarefas:
 - i) Finalização da interface gráfica: Toda a equipe de desenvolvimento.
 - ii) Testes finais do sistema: Toda a equipe de desenvolvimento.

e) Prazos:

- i) 26/07: Prazo limite para finalização da interface gráfica.
- ii) 27/07 e 28/07: Testes finais e submissão do projeto;
- iii) 29/07 e 02/08: Apresentação em sala.

11. TESTE DE SOFTWARE

Os testes do software devem ser feitos para encontrar e corrigir possíveis erros, tais como consultas no banco de dados incorretas, layout não funcional, entre outros. No dia seguinte à entrega deve ser realizada uma apresentação em sala.

a) Tecnologias/Frameworks:

- i) VueJs. Framework de desenvolvimento de sites dinâmicos e responsivos, para a criação de uma interface de fácil entendimento e uso do usuário.
- ii) Firebase. Banco NoSQL para armazenamento de dados simples e com rápida resposta para o sistema.
- iii) Visual Studio Code. Editor de textos para desenvolvimento do sistema.
- iv) Podendo ser utilizadas outras tecnologias dependendo da demanda dos testes.
- v) *Google Docs*, para documentação das atividades desenvolvidas, com descrições e justificativas de ações desenvolvidas ou não, respectivamente.

b) Recursos Humanos:

- i) Equipe de testes composta por: todos os membros do grupo.

c) Recursos de Hardware:

- i) Computador com requisitos mínimos para o download do Visual Studio Code, editor de textos para o desenvolvimento do sistema

d) Designação de Tarefas:

- i) Será criada mediante a necessidade do projeto.

e) Documentos Gerados:

- i) Um PDF com os testes realizados e seus resultados.
- ii) Caso haja um erro durante a fase de testes deverá ser feito um fluxograma para as possíveis entradas do usuário.

f) Tempo estimado por atividade:

i) Máximo de 1 dia para cada funcionalidade.

g) Prazos:

i) 03/08: Entrega final de todos os documentos desta etapa.

ii) 04/08: Apresentação em sala.

Link de edição deste documento:  **Gerência de Projetos - Grupo 4**