**Trabalho final de Desenvolvimento Ágil**

Aluno: Pedro Melo Safariz

RA: 604539

Scrum

**Scrum** é uma metodologia ágil para gestão e planejamento de projetos de software. E nele se tem 3 (três) papéis:

O **Scrum** master é o que atua como facilitador do Daily **Scrum** e torna-se responsável por remover quaisquer obstáculos que sejam levantados pela equipe durante essas reuniões.

O **Product Owner** que é a pessoa que define os itens que compõem o **Product** Backlog e os prioriza nas Sprint Planning Meetings.

A Equipe Scrum são equipes de desenvolvimento Scrum estão autorizadas para definir e organizar a melhor maneira de concluir as tarefas definidas no Sprint, ninguém além do time tem autorização para definir quem ou como serão trabalhadas as tarefas definidas no Sprint.

E também encontramos no Scrum os artefatos que são  essenciais para que o trabalho consiga ser realizado com sucesso e a metologia seja aplicada seguindo essa mesma linha.

Os artefatos da metodologia Scrum são:

* **Backlog**: É a lista de requisitos da aplicação que será necessária para o seu entendimento e desenvolvimento. O responsável por ela é o product Owner.  O backlog é dividido em duas partes sendo elas o Product Backlog e o Sprint Backlog.
* **Product Backlog**: É a lista de requisitos da aplicação em si, nela estão contidas todas as informações pertinentes ao projeto e tudo que precisa ser desenvolvido para que a aplicação seja entregue;
* **Sprint Backlog**: É o conjunto de informações necessárias para a finalização de um Sprint, ele é criado a partir do Produc Backlog. Dentro da Sprint Backlog é que são criadas as tarefas que precisarão ser entregues no final do Sprint que costuma durar em média 8 horas;
* **Estórias**: É um descritivo claro e objetivo, porém resumido, da funcionalidade que será desenvolvida. Muitas vezes uma estória cabe em um post-it por conta da sua objetividade;
* **Burndown**: É um gráfico que mostra a linha de esforço frente aos trabalhos que precisam ser realizados. Os eixos que forma esse gráfico analisam a quantidade de trabalho a ser completado (eixo y) e as datas ou dias de execução (eixo x). O Burndown, assim como o Backlog, também é divido em duas partes, um gráfico para o Produto e outro para o Sprint.

**Fluxo do Scrum**

O fluxo do Scrum acontece da seguinte maneira. O cliente chega com uma ideia para ser desenvolvida o Product Backlog pega essa informação e faz um esboço daquilo que o seu cliente quer, dai passa-se para o Sprint Backlog que é o quadro onde se tem as informações do que está pedindo, do que está em andamento e do que está finalizado, logo após temos o Sprint onde define, planeja, desenvolve, testa, aceita e revê o projeto. Vale lembrar que no Sprint temos sempre uma reunião diária com o cliente e que é realizada a cada período de tempo na parte dos testes. E assim temos um produto pronto para a entregar ao cliente.