CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

PROFESSORA MARIA LYDIA CESCATO BOMTEMPO

Rua Edgar Bardal s/n - CEP 86220-000 - *Assaí - Paraná*

**Curso/Série:** 3º Desenvolvimento de Sistemas **Professor:** Miguel Pedro Almeida Coral

**Disciplina:** Análise e Projeto de Sistemas**.**

Documento de  
Projeto de Software

**NOME DO PROJETO**

**GABRIEL YUKI SILVA KOGA  
JOÃO ANTONIO CARBONI GOMES   
JOÃO LUCAS PELINCEL BAPTISTA  
LUCAS BITTENCOURT ALVES LOPES   
RENAN GABRIEL DINIZ MANOEL  
RYAN FELIPE DA SILVA  
Assaí  
2024**

**Sumário**

[**1 Descrição Geral do Sistema 4**](#_tyjcwt)

[1.1 Objetivos Gerais e Específicos 4](#_k7wxp8hwe1vm)

[1.2 Limites e Restrições 5](#_wp7y6xdw879q)

[1.3 Organização do Documento 5](#_yt8xwdpohvu8)

[**2 Desenvolvimento do Projeto 6**](#_meca155oo0m0)

[2.1 Tecnologias e Ferramentas 6](#_lgcdvg3n44zo)

[2.2 . Metodologia de Desenvolvimento 6](#_y0pnftsmhoen)

[2.3 . Tarefas da Sprint 8](#_8d0n4yi9w56t)

[**3 Entrega do projeto 10**](#_ibchsexqogxp)

[3.1 . Sprint Review 1 10](#_g2yq7ll8xko6)

[3.2 . Sprint Retrospective 1 11](#_q5ak7um8i848)

[3.2.1 Pontos Fortes 11](#_seylzxlqrtnb)

[3.2.2 Pontos Fracos 12](#_krjbw39kx9ow)

[3.2.3 Melhorias para a próxima Sprint 12](#_d16apnd1ayyb)

[3.3 Sprint Review 2 12](#_6agnlr2amqj9)

[3.4 Sprint Retrospective 2 13](#_6dj8u3jyzhn3)

[3.4.1 Pontos Fortes 13](#_ht88f37xege)

[3.4.2 Pontos Fracos 13](#_nbdb0pxsaxty)

[3.4.3 Melhorias para a próxima Sprint 13](#_g5612npe66eu)

[3.5 Sprint Review 3 13](#_wnay1fbdfu28)

[3.6 Sprint Retrospective 3 13](#_nzsys4v7nntk)

[3.6.1 Pontos Fortes 14](#_obl89ddp9dwj)

[3.6.2 Pontos Fracos 14](#_7p2w4iho149p)

[3.6.3 Melhorias para a próxima Sprint 14](#_2j5lr4mk84x9)

[3.7 . Sprint Review 4 14](#_a4ppfvzadrgg)

[3.8 Sprint Retrospective 4 14](#_oudsy2wpxg9w)

[3.8.1 Pontos Fortes 14](#_f089uvv7t17)

[3.8.2 Pontos Fracos 15](#_6lnqmvxtviox)

[3.8.3 Melhorias para a próxima Sprint 15](#_80r8jcquzar9)

| **Controle de Versões** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **Versão** | **Data** | **Autor** | **Notas da Revisão** |
| 1 | 11/03/2024 | Lucas Bittencourt | *Iniciou o tópico 1.1 escrevendo sobre uma descrição geral sobre os objetivos;*  *concluiu a documentação, onde descreveu as funções da parte “sprint retrospective” e “entrega do projeto”* |
| 1 | 11/03/2024 | Ryan Felipe da Silva | *Iniciou o tópico 2.1, elencando as ferramentas necessárias para o desenvolvimento do projeto;*  *Iniciou o tópico 2.2, descrevendo a metodologia SCRUM, que será utilizada para o desenvolvimento do projeto;* |
| 1 | 11/03/2024 | João Antonio Carboni | *Iniciou o tópico 1.1, especificando o tópico dos objetivos gerais;*  *Concluiu o documento, na qual descreveu cada função da parte de 2.1 “Tarefas da Sprint” e 3.1 “Sprint Review”* |
| 1 | 11/03/2024 | Gabriel Yuki Silva Koga | *Iniciou o tópico 1.3, expondo a organização documental;* |
| 1 | 11/03/2024 | João Lucas Pelincel Baptista | *Iniciou o tópico 1.2, descrevendo os limites e restrições do programa;*  *Fez alterações no tópico 2.2, tornando o documento mais sucinto;* |
| 1 | 11/03/2024 | Renan Gabriel Diniz Manoel | *Iniciou o tópico 1.1, desenvolvendo o tópico dos objetivos específicos.* |
| 1 | 30/05/2024 | João Lucas Pelincel Baptista | *Iniciou a função da parte 3.3 “Sprint Review 2”, e 3.4 “Sprint Retrospective 2”;*  *Fez alterações na parte 2.1 “Tarefas da Sprint”;* |
| 1 | 16/09/2024 | João Lucas Pelincel Baptista | *Iniciou a função da parte 3.5 “Sprint Review 3”, e 3.6 “Sprint Retrospective 3”;*  *Fez alterações na parte 2.1 “Tarefas da Sprint”;* |
| 1 | 26/09/2024 | João Lucas Pelincel Baptista | *Iniciou a função da parte 3.5 “Sprint Review 4”, e 3.6 “Sprint Retrospective 4”;*  *Fez alterações na parte 2.1 “Tarefas da Sprint”;* |

# **Descrição Geral do Sistema**

## Objetivos Gerais e Específicos

Objetivos Gerais:

Esse sistema tem como objetivo facilitar a compra e acesso a livros, por meio de auxílios categóricos em sua interface, tornando objetivo e intuitivo a navegação e procura de títulos. Oferecendo ao usuário um cenário confortável e prático durante a compra.

A pesquisa irá direcionar o usuário para a conclusão de busca, os resultados estarão evidentes e claros para o acesso. Para uma abordagem correta e êxito no uso do site, será necessário seguir as orientações dos botões disponíveis, definidas primordialmente para facilitar a utilização, alcançando assim o objetivo com conclusão, cumprindo o objetivo inicial esperado.

Objetivos Específicos:

* Facilitar a busca e a compra de livros físicos, por meio da internet;
* A exploração e digitalização como impacto no setor de livros e a eficiência em sua gestão;
* Facilitar a forma de navegar, buscar. Podendo adicionar mais de um livro por meio do carrinho;
* Efetivação da adição e a edição de livros para os administradores;
* A conveniência para o usuário de verificar gênero e descrição dos livros;
* Atualizar sempre que necessário as informações dos produtos disponíveis;
* A implementação de um sistema de pesquisa por uma barra de digitação;

## Limites e Restrições

* O sistema foi inicialmente desenvolvido para operar em ambiente desktop, dispositivos móveis ou outras plataformas, desde que o dispositivo possua algum tipo de navegador;
* Não será implementada a funcionalidade de troca de produtos no sistema, focando exclusivamente na facilitação do processo de acesso;
* O sistema não suportará transações, como métodos de pagamento digitais, incluindo cartões de crédito, transferências bancárias eletrônicas, carteiras digitais como PayPal e aplicativos de pagamento móvel como Apple Pay e Google Pay, métodos de pagamento físico geralmente incluem dinheiro em espécie, cheques e cartões de débito ou crédito físicos;
* O sistema se limita apenas a adicionar itens à lista de desejos, sendo impossível a retirada desses produtos.

## Organização do Documento

O primeiro capítulo nos introduz, de maneira abrangente, ao sistema em questão, fornecendo insights acerca de seus objetivos gerais, bem como delineando suas limitações e restrições. Além disso, este segmento inaugural aborda de maneira pormenorizada o desenvolvimento intrínseco do software em foco.

O segundo capítulo, por sua vez, desvela meticulosamente o progresso tangível do software, destacando as tecnologias e ferramentas empregadas, os métodos adotados, notadamente o Scrum, e a execução minuciosa do ciclo Sprint, delineando assim um panorama abrangente do processo evolutivo da aplicação.

Já no terceiro capítulo é notório a finalização do método para iniciar novamente o ciclo assim “entregando” o projeto.

# **Desenvolvimento do Projeto**

## Tecnologias e Ferramentas

● Ambiente de Desenvolvimento da aplicação: VSCode e Canva.;

● Linguagem de marcação e estilo: HTML e CSS;

● Framework’s: Bootstrap;

● Linguagem de Programação: JavaScript;

● Prototipação: HTML, CSS, BOOTSTRAP e Javascript;

● Repositório: Google Drive;

● Edição do documento: Google Docs, Microsoft Word;

● Meio de comunicação: WhatsApp.

## . Metodologia de Desenvolvimento

Scrum é um framework ágil amplamente utilizado para gerenciamento de projetos, especialmente no desenvolvimento de software. Ele enfatiza a colaboração, a entrega incremental e iterativa, e a adaptação contínua às mudanças. No Scrum, as equipes trabalham em ciclos chamados de "sprints", geralmente de duas a quatro semanas, durante os quais produzem incrementos de software funcionais. O Scrum é baseado em três papéis principais: o Product Owner, responsável por definir os requisitos do produto; o Scrum Master, que facilita o processo e remove impedimentos; e a equipe de desenvolvimento, responsável por entregar o trabalho, esse é método é dividido em alguns passos, sendo eles:

**2.2.1. Planejamento do Sprint:**

A equipe de desenvolvimento, o Product Owner e o Scrum Master se reúnem para definir os objetivos do sprint e selecionar as tarefas a serem realizadas.

O Product Owner apresenta o backlog do produto, uma lista de todas as funcionalidades desejadas para o produto.

A equipe seleciona as tarefas do backlog do produto para incluir no sprint backlog, uma lista das atividades a serem realizadas durante o sprint.

**2.2.2. Sprint:**

Durante o sprint, a equipe trabalha nas tarefas definidas no sprint backlog.

As atividades são realizadas em ciclos curtos chamados de "daily scrums" ou "daily standups", onde a equipe discute o progresso, os obstáculos e o plano para o dia.

**2.2.3. Reuniões Diárias (Daily Scrum):**

São reuniões curtas, com duração máxima de 15 minutos, realizadas diariamente para discutir o progresso do trabalho.

Cada membro da equipe responde a três perguntas: o que foi feito desde a última reunião, o que será feito até a próxima reunião e quais são os obstáculos que impedem o progresso.

**4. Revisão do Sprint (Sprint Review):**

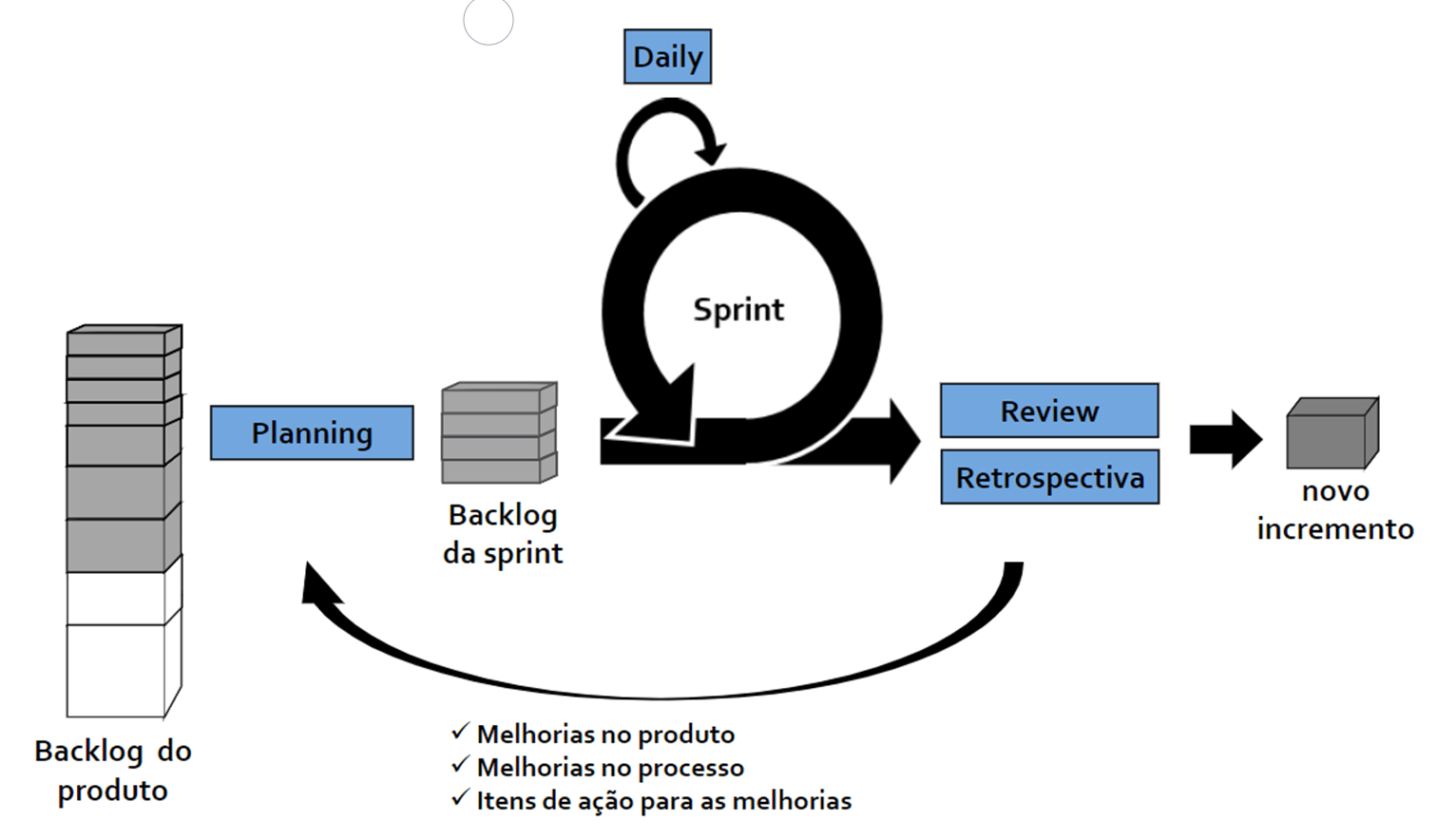
No final do sprint, a equipe demonstra o trabalho concluído ao Product Owner e a outras partes interessadas.

Durante a revisão do sprint, são discutidos os resultados alcançados, as funcionalidades implementadas e o feedback do cliente.

**5. Retrospectiva do Sprint (Sprint Retrospective):**

A retrospectiva é uma reunião realizada pela equipe após a revisão do sprint, com o objetivo de refletir sobre o processo de trabalho e identificar maneiras de melhorar. É uma parte fundamental do Scrum, pois permite que a equipe aprenda com suas experiências passadas e promova uma cultura de melhoria contínua, ao identificar e abordar proativamente áreas de oportunidade, a equipe pode aumentar sua eficácia e eficiência ao longo do tempo. Geralmente a reflexão flui pelo o que deu certo, o que deu errado e pelo que pode melhorar. Após isso, são definidas novas atividades para o início de um novo sprint.

Segue abaixo imagem esquematizando o funcionamento da metodologia SCRUM:



## . Tarefas da Sprint

| 1° Sprint | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Data | Evento | Atividade | Responsável | Data de entrega |
| 08/03 | Início ao projeto | Criar o projeto | Todos | 03/03 |
| 09/03 | Idealização do tema do site | Junção de ideias e a escolha de uma | Todos | 09/03 |
| 10/03 | Criação do Header da página | Inicializado a criação do header da página | Ryan, Gabriel | 15/03 |
| 25/03 | Criação do design dos cards | Feito os cards para serem utilizados no site | João Antonio, João Lucas, Ryan, Lucas, Gabriel | 26/03 |
| 03/04 | Desenho do footer | Foi feito desenho utilizado no background do footer | João Lucas | 05/04 |
| 04/03 | Criação da página de categorias | Começo do desenvolvimento da página de categorias | Ryan, Gabriel, João Lucas, Lucas | 10/03 |
| 04/04 | Criação do conteúdo principal da página de formulário | Começo do desenvolvimento da página de formulário | Ryan, Gabriel, João Lucas | 10/04 |
| 05/04 | Criação da página da lista de desejo | Começo do desenvolvimento da página de lista de desejos | Ryan, Gabriel, João Lucas | 10/04 |
| 10/04 | Criação da página home | Começou o desenvolvimento da página home | Ryan Felipe | 12/04 melhorias para a próxima Sprint |

| 2° Sprint | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Data | Evento | Atividade | Responsável | Data de entrega |
| 28/05 | Criação da página alterar | Desenvolvimento da página alterar | João Lucas | 07/06 |
| 30/05 | Estilização da página alterar | Desenvolvimento da estilização da página alterar | João Lucas | 07/06 |
| 28/05 | Criação do js | Desenvolvimento do codigo js para o funcionamento da página | João Lucas | 07/06 |

| 3° Sprint | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Data | Evento | Atividade | Responsável | Data de entrega |
| 25/08 | barra de pesquisa | Desenvolvimento da barra de pesquisa | João Lucas | 25/08 |

| 4° Sprint | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Data | Evento | Atividade | Responsável | Data de entrega |
| 26/09 | função de excluir | Desenvolvimento do botão que exclui o card | João Lucas | 26/09 |

# **Entrega do projeto**

## . Sprint Review 1

O desenvolvimento da tarefa de “Início do projeto” começou com a junção das pessoas do grupo, e da divisão de tarefas de cada pessoa do grupo;

A tarefa que foi feita logo após a primeira “Idealização do tema do site” ocorreu também com a junção das pessoas e a escolha do que se trataria o tema principal do site, e foi escolhido o tema de “Livraria”

A tarefa de criação do header da página dividido entre os alunos Gabriel e Ryan, se trata do desenvolvimento do cabeçalho do site, onde se encontra um ícone para a lista de desejos, seleção de categorias, e o ícone que direciona para a tela home.

A tarefa “criação do design dos cards” feito por quase todos os integrantes, se trata da estilização dos cards, feito através de um modelo próprio pelo Canva, garantindo a uniformidade entre as páginas.

A tarefa “desenho do footer” feito pelo aluno João Lucas, teve o intuito de criar uma imagem para o background do footer, tornando a página mais agradável e harmônica com a paleta de cores.

A tarefa de “Criação da página de categorias” feito por Ryan, Gabriel e João Lucas consiste na criação de uma página no site na qual se pode ver as categorias dos títulos literários presentes no site;

A tarefa de “Criação do conteúdo principal da página de formulário” foi o momento em que os alunos Ryan, Gabriel e João Lucas começaram uma das partes mais difíceis do código, a página de formulário, em que se preenche o formulário para adicionar um livro no catálogo dos cards, podendo adicionar Título, Autor, Editora, Ano, Imagem. Caso o usuário não adicione uma imagem é colocado uma imagem padrão;

A tarefa de “Criação da página da lista de desejo” feito pelos aluno Ryan, Gabriel e João Lucas tem o intuito de ser a página em que consiste em adicionar livros à lista, podendo escolher um dos títulos de livros para ser adicionado;

A tarefa de “Criação da página Home” foi iniciada pelo aluno Ryan, ela propõe ser a página inicial da página, na qual você consegue navegar para o resto do site.

## . Sprint Retrospective 1

### Pontos Fortes

A maioria da equipe têm um grande conhecimento na área, e se destacam na programação, portanto o design do site ficou bem alinhado e intuitivo, onde alcançamos esse objetivo inicial e tivemos sucesso em relação às datas de entrega.

A ideia de deixar um css único para o header e footer ajudou muito a equipe na programação dos sites.

Grande parte da equipe foi comunicativa e estava alinhada com os objetos, cada um cumprindo com a função determinada e ajudando os outros quando se fez necessário, tornando a sprint agradável e eficiente.

Com ressalvas, a equipe estava determinada na conclusão do projeto, demonstrando esforço em aprender e assistir as aulas necessárias para que o projeto saísse do papel e se tornasse realidade.

### Pontos Fracos

Um dos pontos fracos do trabalho, envolve o empenho e interesse do integrante Renan em relação ao projeto, é possível ver que o nome dele não consta nas tarefas da sprint, pois não programou o que lhe foi pedido, além de não tirar nenhuma dúvida ou informação, ficando a cargo do Ryan fazer a parte dele para que o projeto fosse entregue por completo.

Grande parte do código foi feito no ambiente escolar, precisamente no espaço ‘FabLab’, enquanto todos estavam empenhados com as mais diversas funções, o Renan estava disperso, longe da equipe, inúmeras vezes no celular e desatento com o que estava acontecendo. É importante ressaltar que no dia 12/04/2024, em torno das 06:40, o Renan enviou uma mensagem para o Ryan pedindo para que ele terminasse o código que ele enviou no Drive, oferecendo inclusive pagamento para realização de tal feito, porém, ao abrir o código, ele havia programado uma página que não pertencia a ele, e além disso, o código não possuía as tag´s básicas, como header, footer e main.

### Melhorias para a próxima Sprint

A questão da distribuição de tarefas pode ser melhorada, para que todos os envolvidos trabalhem de forma igual e não se desgastam durante o processo.

O Renan deve se atentar mais às atividades passadas e se comunicar ativamente com a equipe, também deve prestar mais atenção às explicações e aulas referente ao processo, caso contrário vai complicar a equipe nas próximas entregas.

## Sprint Review 2

O desenvolvimento da página alterar foi feita inteiramente pelo aluno João Lucas.A tarefa foi dividida em duas para facilitar o trabalho durante o período de desenvolvimento:

A tarefa “Desenvolvimento da página alterar” foi voltada para a criação do código que possibilita que o usuário altere as informações contidas nos cards anteriormente, sem a necessidade de criação de outro card.

A tarefa “Estilização da página alterar” começou a ser feita logo após a inicialização da página alterar, e finalizada após o termino do código, essa tarefa teve como intuito deixar o site mais agradável.

A tarefa “Criação do js” se iniciou junto com o desenvolvimento da página em html e em css, e foi terminada antes da finalização da estilização.

## Sprint Retrospective 2

### Pontos Fortes

A realização das tarefas foi feita em um período antes da entrega, o que possibilitou um trabalho mais calmo e com direito a alguns ajustes sem a necessidade de pressa para a entrega.

O desenvolvedor do projeto se mostrou determinado em assistir os vídeos e compreender o conteúdo para a realização das tarefas desta sprint.

Grande parte do css necessário já estava pronto devido aos integrantes anteriores que se empenharam em deixar o código mais fácil para aprimoramentos.

### Pontos Fracos

Um dos pontos fracos foi que o desenvolvedor teve que assistir todos os vídeos, pois não possui muito conhecimento na parte de js, sendo necessário, portanto, ter que tirar duvidas, assim, consumindo maior tempo.

### Melhorias para a próxima Sprint

O desenvolvedor poderia buscar maior conhecimento na área de js, facilitando assim o trabalho.

## Sprint Review 3

A implementação da barra de pesquisa no arquivo index.html foi realizada pelo aluno João Lucas, com o auxílio do ChatGPT e do colega Ryan Felipe.

Na estilização da barra de pesquisa, foi inserido um ícone de lupa com o objetivo de aprimorar a estética e a usabilidade do site.

A funcionalidade da barra de pesquisa foi desenvolvida utilizando as linguagens JavaScript e CSS.

## Sprint Retrospective 3

### Pontos Fortes

A execução da tarefa de implementação da barra de pesquisa foi concluída de forma rápida, sem maiores dificuldades, e finalizada com antecedência em relação ao prazo estabelecido para a entrega.

### Pontos Fracos

Devido à necessidade de assistência do aluno Ryan Felipe, o desenvolvimento da barra de pesquisa exigiu mais tempo do que o inicialmente previsto.

### Melhorias para a próxima Sprint

Para a próxima Sprint, recomenda-se que o desenvolvedor se dedique a realizar o desenvolvimento do código de forma independente, buscando aprimorar suas habilidades e autonomia no processo de implementação.

## . Sprint Review 4

O desenvolvimento da função para excluir \*\*cards\*\* foi realizado com o suporte de tutoriais em vídeo disponíveis na plataforma \*\*YouTube\*\*, os quais foram fundamentais para a compreensão e implementação correta dessa funcionalidade. Esses vídeos proporcionaram uma orientação detalhada sobre como estruturar e programar a exclusão de elementos no site de forma eficaz.

Com o objetivo de aprimorar a aparência visual do site e torná-lo mais atrativo e intuitivo para o usuário, foi incorporado um ícone ao botão de exclusão. Esse ícone foi selecionado da biblioteca \*\*Bootstrap Icons\*\*, que se destaca por oferecer uma ampla gama de ícones gratuitos, facilitando a personalização e melhoria da interface. A utilização desse ícone não apenas embelezou o layout, mas também tornou a funcionalidade de exclusão mais clara e acessível ao usuário, garantindo uma experiência mais agradável e eficiente.

## Sprint Retrospective 4

### Pontos Fortes

O desenvolvimento da função de exclusão foi concluído de maneira rápida e sem grandes dificuldades, principalmente porque foram aplicados conceitos e técnicas já utilizados em projetos anteriores. Esse reaproveitamento de conhecimento e experiência agilizou o processo de implementação, permitindo que a tarefa fosse realizada de forma eficiente e com menor necessidade de pesquisa ou ajustes.

### Pontos Fracos

Houve um atraso na postagem das aulas pelo professor Miguel Coral, o que impactou o cronograma e impediu que o projeto fosse concluído com maior antecedência.

### Melhorias para a próxima Sprint

O desenvolvedor pode buscar conhecimento de forma autônoma, recorrendo a outras fontes como documentações, tutoriais online e comunidades de desenvolvedores, sem depender exclusivamente dos vídeos das aulas para o avanço do projeto. Essa abordagem permitirá encurtar o tempo de entrega, aumentando a eficiência no desenvolvimento.