|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | Curso de TeSP em  Programação de Sistemas de Informação  Metodologias de  Desenvolvimento de Software (MDS) | |
|  |  | |  |
| **Ano Letivo 2022/2023** |  | | **1º Ano, 2º Semestre** |
|  | | | |
| **Projeto de MDS** | | | |

Diagram

Description automatically generated

**Relatório de acompanhamento do**

**Projeto de Desenvolvimento de Aplicações**

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| **Grupo:** PL-B | **Docente:** Davide Francisco |
| **Nº** 2220894 | Andre Luis Horta Duarte |
| **Nº** 2220905 | Patrick Alexandre Batista Soares |
| **Nº** 2220907 | Rafael Moreira Coelho |

ÍNDICE

[Índice de Figuras 4](#_Toc102664391)

[Índice de Tabelas 5](#_Toc102664392)

[1 Introdução 6](#_Toc102664393)

[1.1 Sumário executivo 6](#_Toc102664394)

[2 Especificação do Sistema 7](#_Toc102664395)

[2.1 Definição da Lógica de Negócio 7](#_Toc102664396)

[2.2 Análise de Impacto 7](#_Toc102664397)

[2.3 Análise Concorrencial 7](#_Toc102664398)

[2.3.1 <Sistema 1 (mudar o nome para o website/aplicação escolhida para análise)> 7](#_Toc102664399)

[2.3.2 <Sistema 2 (mudar o nome para o website/aplicação escolhida para análise)> 8](#_Toc102664400)

[2.3.3 <Sistema 3 (mudar o nome para o website/aplicação escolhida para análise)> 8](#_Toc102664401)

[2.3.4 Comparação dos Sistemas 9](#_Toc102664402)

[2.3.5 Enquadramento da análise concorrencial no SI 9](#_Toc102664403)

[2.4 Wireframes/Mockups 9](#_Toc102664404)

[3 Scrum 11](#_Toc102664405)

[3.1 Aplicação do Scrum ao Projeto 11](#_Toc102664406)

[3.2 Stakeholders e Scrum Team 11](#_Toc102664407)

[3.3 User Stories 11](#_Toc102664408)

[3.4 Sprints 12](#_Toc102664409)

[3.4.1 Sprint 1 (Dia de Mês de 2021 a Dia de Mês de 2021) 13](#_Toc102664410)

[3.4.2 Sprint 2 (Dia de Mês de 2021 a Dia de Mês de 2021) 15](#_Toc102664411)

[3.4.3 Sprint 3 (Dia de Mês de 2021 a Dia de Mês de 2021) 17](#_Toc102664412)

[3.4.4 Sprint 4 (Dia de Mês de 2021 a Dia de Mês de 2021) 18](#_Toc102664413)

[3.5 *Retrospective Summary* do Projeto 20](#_Toc102664414)

[4 Conclusões 21](#_Toc102664415)

# Índice de Figuras

[Figura 1 – Wireframe/Mockup do ecrã principal (no exemplo: esq. Wireframe; dir. Mockup) 10](#_Toc70951865)

# Índice de Tabelas

[Tabela 1 – Descrição do Sistema 1 7](#_Toc70951697)

[Tabela 2 – Descrição do Sistema 1 8](#_Toc70951698)

[Tabela 3 – Descrição do Sistema 1 8](#_Toc70951699)

[Tabela 4 – Resumo das características dos Sistemas concorrenciais 9](#_Toc70951700)

[Tabela 5 – Identificação e funções dos Stakeholders e Scrum Team 12](#_Toc70951701)

# Introdução

Este relatório tem como finalidade o desenvolvimento de um software para a Unidade Curricular de Desenvolvimento de Aplicações. O objetivo principal do projeto será criar uma aplicação ao qual poder-se-á efetuar a gestão das salas de audiovisuais de um determinado cinema, bem como todas as operações dentro do mesmo, criação de N salas existentes com os respetivos lugares numerados, a criação de funcionários e clientes, as vendas de bilhetes, as sessões de filmes que passaram, as que estão em curso e as futuras, registando desta forma toda a informação numa base de dados.

Durante o desenvolvimento do software foram aplicados conceitos e técnicas aprendidos em sala de aula como o uso da linguagem de Programação Orientada a Objetos (POO) em C# (C-Sharp), os diagramas de classes, a utilização de uma base de dados juntamente com o software desenvolvido, entre outras.

Ao longo do relatório irão ser descritas as etapas do processo de desenvolvimento do software com base nas especificações do sistema e na metodologia Agile Scrum, conceitos estes também adquiridos em sala de aula na Unidade Curricular de Metodologia de Desenvolvimento de Software. Desta forma conseguimos ter uma ligação entre ambas as UC’s e permite-nos que apliquemos o Scrum ao projeto, as User Storys e as Sprints.

Espera-se que este relatório sirva como uma documentação completa do processo de desenvolvimento do software e possa ser utilizado como referência em projetos futuros.

## Sumário executivo

Entrando mais detalhadamente na estrutura do relatório e após a introdução, entramos na segunda secção do relatório que especifica a logica de negócio, analise de impacto e análise concorrencial, com objetivo de situar o projeto no mercado atual, perceber a relevância que desenvolver um projeto nesta área pode envolver, e a comparação com pontos positivos e negativos face à concorrência.

Na secção 3, irá ser abordada a metodologia Scrum com uma descrição pormenorizada dos stakeholders, User Stories e das 4 Sprints que inicialmente pré-estabelecemos. Após esta secção, fechamos com uma secção conclusiva, de forma a fazer um apanhado global do projeto para que se possa retirar conclusões e detetar falhas que possam ter ocorrido para melhor num próximo projeto com estrutura semelhante.

# Especificação do Sistema

Nesta seção entrará as especificações do sistema pormenorizadamente, a descrição do sistema e objetivos do sistema a serem desenvolvidas, o problema a ser resolvido e as necessidades a serem satisfeitas pelo sistema. Possui uma análise de impacto no mercado e nas pessoas tendo em conta o sistema a ser desenvolvido, com uma descrição operacional do sistema e uma comparação através de uma análise concorrencial com outros três sistemas já existentes que possuem características semelhantes ou mesmo idênticas, wireframes desenvolvidos para auxiliar o desenvolvimento da interface.

## Definição da Lógica de Negócio

Ter-se-á em conta que o software a ser desenvolvido irá respeitar o conjunto de regras e processos atendendo às necessidades de negócio e objetivos da organização. No teor deste projeto compreende-se o seguinte.

O programa na primeira vez que for executado não deverá ter quaisquer dados de algum cinema, podendo estes serem alterados ou editados a qualquer momento, e este apenas deverá ser manuseado pelos funcionários do mesmo. A aplicação deverá permitir configurar o número de salas, bem como o número de filas e colunas de cada sala. Uma determinada sala deve poder ter, ou não, em execução um filme e este filme pode estar a ser exibido também noutra sala em simultâneo. Cada filme deve estar associado a uma determinada categoria.

Para cada registo de uma exibição de um filme deverá ocorrer a criação de bilhetes para clientes e estes estarem associados à sala, à sessão e ao respetivo lugar. Referindo que o bilhete é exclusivo apenas para a sessão que for emitido devendo ter assim um estado de comprovação de utilização, permitindo ser alterável pelo utilizador do software.

O programa deve permitir criar funcionários no sistema e também alterar o funcionário que está a manusear o mesmo. É permitida a compra de bilhetes por clientes ainda não registados, porém deve ter a funcionalidade da opção de registo caso ainda não tenha sido feita. Deve poder visualizar a lista de todos os clientes como os respetivos dados de cada um.

## Análise de Impacto

É possível tentar prever o que o projeto pode acrescentar positivamente, ou mesmo negativamente, para os utilizadores que irão tirar partido dele.

O sistema permite que seja possível reservar um específico filme em várias salas diferentes, sendo um impacto positivo em possíveis filmes com imensa procura. O sistema permite também que diferentes salas contenham lotações diferentes, pelo que filas e colunas podem diferir de sala para sala. Um ponto positivo para direcionar filmes mais procurados para salas maiores e filmes menos procurados para salas com menos lotação. Os horários das sessões também são possíveis de configurar, para horários mais propícios a ter mais público, como por exemplo horários pós-laboral. Um impacto positivo para aumentar adesão do público.

Contrariamente, um ponto que condiciona os utilizadores finais da aplicação, é o facto de estar limitado apenas aos funcionários do cinema. Um outro ponto que possa ser negativo, o facto de necessitar de haver uma configuração ou uma formação aos colaboradores para usar corretamente a aplicação.

## Análise Concorrencial

<Análise de 3 sistemas relacionados>

### <Sistema 1 (mudar o nome para o website/aplicação escolhida para análise)>

A próxima tabela resume as características do sistema...

Tabela – Descrição do Sistema 1

|  |  |
| --- | --- |
| <colocar imagem principal> | |
| **Nome:** | <nome do website/aplicação> |
| **Site:** | <link do website/aplicação> |
| **Descrição:** | <descrição detalhada do website/aplicação> |
| **Vantagens:** | <vantagens do website/aplicação> |
| **Desvantagens:** | <desvantagens do website/aplicação> |
| **O que falta:** | <funcionalidades que possam faltar ao website/aplicação> |

### <Sistema 2 (mudar o nome para o website/aplicação escolhida para análise)>

A próxima tabela resume as características do sistema...

Tabela – Descrição do Sistema 1

|  |  |
| --- | --- |
| Graphical user interface, application, Teams  Description automatically generated  <colocar imagem principal> | |
| **Nome:** | <nome do website/aplicação> |
| **Site:** | <link do website/aplicação> |
| **Descrição:** | <descrição detalhada do website/aplicação> |
| **Vantagens:** | <vantagens do website/aplicação> |
| **Desvantagens:** | <desvantagens do website/aplicação> |
| **O que falta:** | <funcionalidades que possam faltar ao website/aplicação> |

### <Sistema 3 (mudar o nome para o website/aplicação escolhida para análise)>

A próxima tabela resume as características do sistema...

Tabela – Descrição do Sistema 1

|  |  |
| --- | --- |
| Graphical user interface, application, Teams  Description automatically generated  <colocar imagem principal> | |
| **Nome:** | <nome do website/aplicação> |
| **Site:** | <link do website/aplicação> |
| **Descrição:** | <descrição detalhada do website/aplicação> |
| **Vantagens:** | <vantagens do website/aplicação> |
| **Desvantagens:** | <desvantagens do website/aplicação> |
| **O que falta:** | <funcionalidades que possam faltar ao website/aplicação> |

### Comparação dos Sistemas

De seguida...

Tabela – Resumo das características dos Sistemas concorrenciais

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Características | Sistema 1 | Sistema 2 | Sistema 3 |
| Caract. 1 | x | - | x |
| Caract. 2 |  |  |  |
| Caract. 3 |  |  |  |
| Caract. 4 |  |  |  |
| ... |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

### Enquadramento da análise concorrencial no SI

< Enquadramento estratégico dos 3 sistemas no SI a desenvolver (razões pelas quais são os sistemas analisados são importantes no SI a ser desenvolvido; vantagens e desvantagens da abordagem). Explicar:

* Porque é que foram escolhidos estes 3 sistemas no meio de tantos outros
* De que forma é que a presente análise irá impactar na estratégia de conceção e desenvolvimento do produto que resulta das atividades do projeto>

## Wireframes/Mockups

<Desenho dos wireframes já a aproximarem-se de mockups (mais detalhados). 1 para cada ecrã que tiverem>

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente



Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente

# Scrum

Nesta secção...

## Aplicação do Scrum ao Projeto

<Forma como foi aplicado o Scrum ao projeto, contextualização da metodologia ágil. Identificação da forma e meio (presencial, ou digital) como decorreram as reuniões: sprint planning, Daily Scrum, etc. >

## Stakeholders e Scrum Team

Abaixo encontrará uma tabela com a identificação de todos os dos stakeholders e participantes da

equipa de desenvolvimento do projeto, assim como as suas funções.

Tabela – Identificação e funções dos Stakeholders e Scrum Team

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Nome | Funções |
| Cliente | Alexandre Frazão Rosário | * Solicitar como, e o que se pretende de objetivo final * Esclarecimento de dúvidas |
| Product Owner | Alexandre Frazão Rosário | * Esclarecimento de dúvidas * Garantir o tipo, a qualidade do produto final e do trabalho da equipa de desenvolvimento * Representa os *stakeholders* dentro do *Scrum* * Gere o *produtct* *backlog* * Prioriza os itens do *backlog* de acordo com a importância e valor * Maximiza o valor do trabalho realizado pela equipa de desenvolvimento * Garante a clareza e transparência do *backlog* para todos * Torna visível a cada momento o trabalho a realizar pela equipa de desenvolvimento * Comunica à equipa os itens do *product* *backlog* |
| Scrum Master | Davide Francisco | * Input / partilha de experiência * Aprovar e gerir o cronograma do projeto * Esclarecimento de dúvidas * Promove a adoção do *Scrum* dentro da Equipa * Facilita os eventos *Scrum* * Colabora com o *Product* *Owner* na comunicação com a Equipa de desenvolvimento * Oferece as condições necessárias à equipa de desenvolvimento para cumprir as suas tarefas da forma mais eficaz * Comunica o progresso à administração * Estar envolvido no planeamento de longo prazo e no orçamento do projeto |
| Development Team | Andre Duarte Patrick Soares Rafael Coelho | * Acrescentar funcionalidades ao produto * Capaz de organizar o seu próprio trabalho * Multi-funcional – tem as competências necessárias para criar incremento do Produto |

## User Stories

<Devem ser especificados os requisitos funcionais do ponto de vista do utilizador sob forma de User Stories As *issues* devem ser estimadas em Story Points utilizando a sequência de Fibonacci: 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20 (máx).>

As a <role>, I want <goal/desire> so that <benefit>

(Como um <função>, eu quero <objetivo/desejo> para que <benefício>)

Exemplo: **Como** Administrador de Bases de Dados, **eu devo** ser capaz de reverter um número selecionado de dados **para que** a versão anterior a eles seja restaurada.

Focar nestes 3 e evitar o Como (excluir aspetos de desenho, interface design statements).

“Como [persona],” – Para quem estamos a construir isto? Não estamos atrás de um título de trabalho, estamos atrás da persona da pessoa. Entendemos como a pessoa funciona, como pensa e como se sente.

“eu [quero/gostaria que],” – Aqui descrevemos o intuito, mas não as funcionalidades que eles usam. O que é que eles estão a tentar atingir? Deve ser livre da implementação – se estivermos a descrever algo específico da UI, e não o objetivo do utilizador, estamos a perder o objetivo.

“[para quê].” – como é que o desejo imediato deles para fazer algo se integra na big picture? Qual o objetivo geral que estão a tentar atingir? Qual o principal problema que precisa de ser resolvido?

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Título: US1 – Efetuar lançamento de dados | **SP**: 3 |
| Descrição: Como jogador quero ser capaz de lançar os dados de forma a poder fazer a jogada  Critérios de Aceitação:   * Só é possível efetuar uma jogada de cada vez * As faces dos dados têm de ser visíveis após o lançamento | |
| Título: US2 – Adicionar cliente | **SP**: 5 |
| Descrição: Como utilizador quero poder adicionar um cliente de modo a ficar registado  Critérios de Aceitação:   * Os campos nome, morada, contato e NIF têm de ser obrigatoriamente preenchidos * Não pode haver um cliente com o mesmo NIF | |
| Título: US – | **SP**: |
| Descrição:  Critérios de Aceitação: | |
| Título: US | **SP**: |
| Descrição:  Critérios de Aceitação: | |
| Título: US | **SP**: |
| Descrição:  Critérios de Aceitação: | |
| Título: US | **SP**: |
| Descrição:  Critérios de Aceitação: |  |
|  |  |
|  |  |

## Sprints

<Product backlog do projeto:

* Inicial
* Sprint Backlog 1
* Sprint Backlog 2
* Sprint Backlog 3
* Sprint Backlog 4

Cada item do Product Backlog deve corresponder a uma Issue (Jira) do tipo Task, Story ou Bug. User Story identificada pelo cliente. As issues devem ser estimadas em Story Points utilizando a sequência de Fibonacci: 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40 (máx).

### Sprint 1 (Dia de Mês de 2021 a Dia de Mês de 2021)

De seguida encontram-se descritos os principais eventos Scrum da Sprint 4.

#### Sprint Planning

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Data: | <1 de Maio de 2021> |
| *Sprint Backlog*: <retirar do jira tal como na imagem:>  Graphical user interface, application  Description automatically generated | |

#### Daily Meetings (1 por semana)

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Data: | <1 de Maio de 2021> |
| <nome do membro 1 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê:   <nome do membro 2 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê:   <nome do membro 3 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê: | |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Data: | <1 de Maio de 2021> |
| <nome do membro 1 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê:   <nome do membro 2 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê:   <nome do membro 3 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê: | |

#### Sprint Retrospective

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Data: | <1 de Maio de 2021> |
| *Conclusões*: <pontos positivos, negativos, identificar melhorias no processo para evitar novos erros, tirar conclusões acerca de 1 dos gráficos de *burn down* ou *burn up*>   * ... * ... * ...   <retirar do jira o gráfico e tabela de eventos tal como na imagem:> | |

### Sprint 2 (Dia de Mês de 2021 a Dia de Mês de 2021)

De seguida encontram-se descritos os principais eventos Scrum da Sprint 4.

#### Sprint Planning

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Data: | <1 de Maio de 2021> |
| *Sprint Backlog*: <retirar do jira a imagem tal como no exemplo do Sprint 1> | |

#### Daily Meetings (1 por semana)

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Data: | <1 de Maio de 2021> |
| <nome do membro 1 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê:   <nome do membro 2 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê:   <nome do membro 3 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê: | |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Data: | <1 de Maio de 2021> |
| <nome do membro 1 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê:   <nome do membro 2 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê:   <nome do membro 3 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê: | |

#### Sprint Retrospective

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Data: | <1 de Maio de 2021> |
| *Conclusões*: <pontos positivos, negativos, identificar melhorias no processo para evitar novos erros, tirar conclusões acerca de 1 dos gráficos de *burn down* ou *burn up*>   * ... * ... * ...   <retirar do jira o gráfico e tabela de eventos tal como no exemplo da sprint 1> | |

### Sprint 3 (Dia de Mês de 2021 a Dia de Mês de 2021)

De seguida encontram-se descritos os principais eventos Scrum da Sprint 3.

#### Sprint Planning

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Data: | <1 de Maio de 2021> |
| *Sprint Backlog*: <retirar do jira a imagem tal como no exemplo do Sprint 1> | |

#### Daily Meetings (1 por semana)

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Data: | <1 de Maio de 2021> |
| <nome do membro 1 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê:   <nome do membro 2 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê:   <nome do membro 3 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê: | |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Data: | <1 de Maio de 2021> |
| <nome do membro 1 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê:   <nome do membro 2 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê:   <nome do membro 3 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê: | |

#### Sprint Retrospective

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Data: | <1 de Maio de 2021> |
| *Conclusões*: <pontos positivos, negativos, identificar melhorias no processo para evitar novos erros, tirar conclusões acerca de 1 dos gráficos de *burn down* ou *burn up*>   * ... * ... * ...   <retirar do jira o gráfico e tabela de eventos tal como no exemplo da sprint 1> | |

### Sprint 4 (Dia de Mês de 2021 a Dia de Mês de 2021)

De seguida encontram-se descritos os principais eventos Scrum da Sprint 4.

#### Sprint Planning

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Data: | <1 de Maio de 2021> |
| *Sprint Backlog*: <retirar do jira a imagem tal como no exemplo do Sprint 1> | |

#### Daily Meetings (1 por semana)

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Data: | <1 de Maio de 2021> |
| <nome do membro 1 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê:   <nome do membro 2 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê:   <nome do membro 3 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê: | |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Data: | <1 de Maio de 2021> |
| <nome do membro 1 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê:   <nome do membro 2 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê:   <nome do membro 3 da equipa>   * O que fez na semana anterior: * O que vai fazer esta semana: * Dificuldades que prevê: | |

#### Sprint Retrospective

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Data: | <1 de Maio de 2021> |
| *Conclusões*: <pontos positivos, negativos, identificar melhorias no processo para evitar novos erros, tirar conclusões acerca de 1 dos gráficos de *burn down* ou *burn up*>   * ... * ... * ...   <retirar do jira o gráfico e tabela de eventos tal como no exemplo da sprint 1> | |

## *Retrospective Summary* do Projeto

<preencher a informação de acordo com qualquer aspeto que tenha influenciado o projeto: problemas de negócio, requisitos mal construídos, processos, implementação, gestão de projeto, tecnologia, entre outros)>

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| *Things that went well* | |
| * ... * ... * ... | |
| *Things that could have gone better* | |
| * ... * ... * ... | |
| *Things that surprised us* | |
| * ... * ... * ... | |
| *Lessons learned* | |
| * ... * ... * ... | |
| *Final Thoughts* | |
| *Things to keep*:   * ... * ... * ...   *Things to change*:   * ... * ... * ... | |

# Conclusões

<Conclusões acerca do projeto: se foi um projeto interessante, o que aprenderam, como decorreram os sprints, como se deram como grupo, dificuldades, sugestões de melhoria, etc. Acrescentar conclusões gerais e que não se enquadrem no *retrospective summary*.>