



# WishList

# Apresentação do Grupo.

## Integrantes:

- GIOVANNI RIBEIRO IANNACE - 82421986
- GABRIEL FORNICOLA AMORIM - 824148690
- GIOVANNA FONTES DA SILVA – 823148980
- LUCAS GASPARETTO NARCIZO DE MORAIS - 82426494
- RAPHAEL MIGUEL FOLEGO - 822163593



# O que é a WishList?

Antes de criar a WishList, identificamos as principais necessidades dos usuários. Isso envolve entender as dores e frustrações ao gerenciar listas de desejos e destacar o que falta nas soluções existentes.

A wishList nada mais é que uma aplicação onde se pode cadastrar, editar ou excluir ideias, de maneira ágil e prática.



# De onde surgiu esta demanda?

- Grupos de WhatsApp;
- Aplicativos complexos e confusos;
- Ferramentas pagas ;
- Falta de agilidade no serviço.



# Planejamento de Testes de Software

O planejamento de testes é uma etapa essencial no ciclo de vida de desenvolvimento do sistema WishList. Ele tem como objetivo garantir que todas as funcionalidades críticas do sistema sejam validadas antes da entrega final, promovendo confiabilidade, robustez e aderência aos requisitos definidos.



# Cronograma de atividades. Scrum.

O cronograma foi elaborado considerando a ordem lógica do desenvolvimento e a necessidade de validação em ciclos contínuos. As atividades foram distribuídas da seguinte forma:

- Início do desenvolvimento: 29/04
- Implementação das funcionalidades principais: 29/04 a 19/05
- Testes unitários (caixa branca): 13/05 a 23/05
- Testes de API (contrato e resposta): 20/05 a 25/05
- Validação final com usuário fictício: 25/05
- Finalização da documentação: 27/05 a 30/05

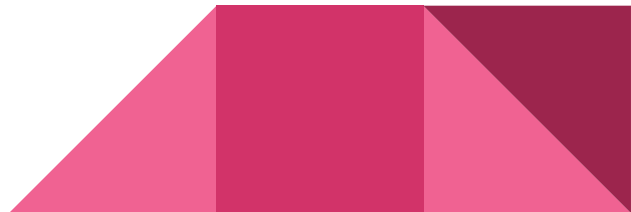
Entrega final: 31/05



# Milestones

Em desenvolvimento de software, os "milestones" ou "marcos" são pontos-chave no cronograma do projeto que marcam a conclusão de etapas significativas

- MVP funcional concluído: 20/05
- Conclusão dos testes unitários: 23/05
- Validação final com usuário: 25/05
- Documentação fechada e entregue: 30/05
- Apresentação e entrega final: 31/05



# Requisitos

Requisitos de software são as exigências que definem o que um software deve fazer e como deve funcionar, guiando o desenvolvimento e garantindo que o produto atenda às necessidades

Exemplo: RF01 – Cadastro de Usuário: O sistema deve permitir que novos usuários se registrem informando dados básicos, como nome, e-mail, login e senha.





# Testes – Casos de teste

Um caso de teste descreve como verificar uma funcionalidade específica de um software, incluindo as etapas e resultados esperados

ID	Funcionalidade	Cenário de Teste	Entrada	Resultado Esperado	Status
CT01	Cadastro de usuários	Cadastro com dados válidos	Nome, e-mail, senha válida	Usuário cadastrado com sucesso	Validado

# Testes – Roteiro de teste

Um roteiro de teste, também conhecido como plano de teste, é um documento que descreve os procedimentos, os passos a serem seguidos e os resultados esperados para realizar testes de software ou de outros produtos

## **RT02 – Cadastro de Desejo Inválido (sem data)**

Pré-condições: Usuário logado e na tela principal

Passos:

- - Clicar em "Novo Desejo"
- - Preencher 'Ler capítulo 4' como descrição
- - Deixar campo de data em branco
- - Clicar em 'Salvar'

Dados de entrada: 'Ler capítulo 4', "

Resultado esperado: Exibição de mensagem de erro solicitando data

# Gestão de Configuração de Software

A Gestão de Configuração de Software (SCM – Software Configuration Management) é um processo fundamental para assegurar que o desenvolvimento e a manutenção do sistema ocorram de forma controlada, rastreável e padronizada



# Tecnologias Utilizadas.

Documentação e versionamento: Git e GitHub

Linguagens: C#, frameworks js como:reactive e reactive native, SQL e Postman.

Organização e scrum: Trello



# Vídeo do Funcionamento

<https://drive.google.com/file/d/1uNssAlU3kdG4Hr2oMv9X18Jd5hlUoVtZ/view?usp=sharing>



Perguntas?

