



UNIVERSIDADE FEDERAL DE VIÇOSA - UFV - CAMPUS FLORESTAL

Backlog Sprint 02
Projeto Integrador - Equipe 2
Versão 1.0

Aymê Faustino dos Santos - 4704

Florestal - MG
2024

Projeto Integrador - Equipe 2	Data: 01/11/2024
Sprint Backlog	Sprint 02

Sumário

1. Objetivo da Sprint	3
2. Duração	3
3. Tarefas:	3
3.1 TASK 001 - Criar Tela da Fase 1	3
3.1.1 Responsáveis:	3
3.1.2 Entregas:	3
3.1.3 Ferramentas:	3
3.2 TASK 002 - Criar Tela de Explicação da Fase 1	4
3.2.1 Responsáveis:	4
3.2.2 Entregas:	4
3.2.3 Ferramentas:	4
3.3 TASK 003 - Implementar Classes Aluno, Partida e Turma (Caso de Uso 02)	4
3.3.1 Responsáveis:	4
3.3.2 Entregas:	4
3.3.3 Ferramentas:	4
3.4 TASK 004 - Especificar Classes e Funcionalidades da Sprint 02 para os Juniores	4
3.4.1 Responsáveis:	4
3.4.2 Entregas:	4
3.4.3 Ferramentas:	5
3.5 TASK 005 - Criar Protótipo da Tela de Explicação, Refinar Tela da Fase e Desenvolver 12 Dispositivos	5
3.5.1 Responsáveis:	5
3.5.2 Entregas:	5
3.5.3 Ferramentas:	5
3.6 TASK 006 - Refinar Padrão de Projeto para Acesso ao Banco de Dados	5
3.6.1 Responsáveis:	5
3.6.2 Entregas:	5
3.6.3 Ferramentas:	5
3.7 TASK 007 - Programar Reunião de Início da Sprint com os Juniores	5
3.7.1 Responsáveis:	5
3.7.2 Entregas:	6
3.7.3 Ferramentas:	6
3.8 TASK 008 - Especificar Diagrama ER	6
3.8.1 Responsáveis:	6
3.8.2 Entregas:	6
3.8.3 Ferramentas:	6
3.9 TASK 009 - Criar Workflow da Sprint 03	6
3.9.1 Responsável:	6
3.9.2 Entregas:	6

Projeto Integrador - Equipe 2	Data: 01/11/2024
Sprint Backlog	Sprint 02

3.9.3 Ferramentas:	6
3.10 TASK 010 - Organizar o Backlog da Sprint 03	6
3.10.1 Responsável:	6
3.10.2 Entregas:	7
3.10.3 Ferramentas:	7
3.11 TASK 011 - Realizar Testes Funcionais das Funcionalidades da Sprint	7
3.11.1 Responsável:	7
3.11.2 Entregas:	7
3.12 TASK 012 - Analisar Qualidade do Código da Sprint	7
3.12.1 Responsável:	7
3.12.2 Entregas:	7
3.12.3 Ferramentas:	7
3.13 TASK 013 - Seleção da Melhor Implementação das Classes pelos Desenvolvedores Juniores	7
3.13.1 Responsável:	7
3.13.2 Entregas:	8
3.13.3 Ferramentas:	8
3.14 TASK 014 - Analisar Qualidade do Código da Sprint	8
3.14.1 Responsável:	8
3.14.2 Entregas:	8
3.14.3 Ferramentas:	8
4. Critérios de Aceitação	9

1. Objetivo da Sprint

Implementar as funcionalidades da fase 1 do jogo, permitindo que o aluno jogue, valide a relação de dispositivos e registre informações no banco de dados, garantindo um fluxo de navegação contínuo e feedback adequado ao usuário.

2. Duração

A duração da Sprint é do dia 04/11/2024 ao dia 17/11/2024

3. Tarefas:

3.1 TASK 001 - Criar Tela da Fase 1

Descrição: Desenvolver a interface da primeira fase do projeto.

3.1.1 Responsáveis:

- Desenvolvedor Sênior Front-End

Projeto Integrador - Equipe 2	Data: 01/11/2024
Sprint Backlog	Sprint 02

3.1.2 Entregas:

- Tela funcional da fase 1

3.1.3 Ferramentas:

- Visual Studio Code

3.2 TASK 002 - Criar Tela de Explicação da Fase 1

Descrição: Desenvolver a interface explicativa para a fase 1 do jogo.

3.2.1 Responsáveis:

- Desenvolvedor Sênior Front-End

3.2.2 Entregas:

- Tela funcional de explicação da fase 1

3.2.3 Ferramentas:

- Visual Studio Code

3.3 TASK 003 - Implementar Classes Aluno, Partida e Turma (Caso de Uso 02)

Descrição: Desenvolver as classes Aluno, Partida e Turma que correspondem ao caso de uso 02.

3.3.1 Responsáveis:

- Desenvolvedores Juniores

3.3.2 Entregas:

- Classes Aluno, Partida e Turma implementadas

3.3.3 Ferramentas:

- Visual Studio Code, Git

3.4 TASK 004 - Especificar Classes e Funcionalidades da Sprint 02 para os Juniores

Descrição: Criar documentação detalhada para orientar o desenvolvimento das classes e funcionalidades.

Projeto Integrador - Equipe 2	Data: 01/11/2024
Sprint Backlog	Sprint 02

3.4.1 Responsáveis:

- Scrum Master

3.4.2 Entregas:

- Documentação das classes e funcionalidades

3.4.3 Ferramentas:

- Google Docs

3.5 TASK 005 - Criar Protótipo da Tela de Explicação, Refinar Tela da Fase e Desenvolver 12 Dispositivos

Descrição: Desenvolver o protótipo da tela de explicação, aprimorar a tela da fase e criar dispositivos computacionais.

3.5.1 Responsáveis:

- Designer de Jogo

3.5.2 Entregas:

- Protótipo da tela, refinamento da tela de fase, dispositivos visuais criados

3.5.3 Ferramentas:

- Figma

3.6 TASK 006 - Refinar Padrão de Projeto para Acesso ao Banco de Dados

Descrição: Ajustar o padrão de projeto para otimizar o acesso ao banco de dados.

3.6.1 Responsáveis:

- Desenvolvedor Sênior Back End

3.6.2 Entregas:

- Padrão de projeto revisado e atualizado

3.6.3 Ferramentas:

- Visual Studio Code, Git

3.7 TASK 007 - Programar Reunião de Início da Sprint com os Juniores

Projeto Integrador - Equipe 2	Data: 01/11/2024
Sprint Backlog	Sprint 02

Descrição: Organizar a reunião de início da sprint para alinhamento com os desenvolvedores juniores.

3.7.1 Responsáveis:

- Scrum Master

3.7.2 Entregas:

- Reunião agendada e comunicada

3.7.3 Ferramentas:

- Discord e Google Meet

3.8 TASK 008 - Especificar Diagrama ER

Descrição: Desenvolver uma especificação do diagrama ER detalhado para representar o banco de dados do projeto.

3.8.1 Responsáveis:

- Desenvolvedores Sêniores

3.8.2 Entregas:

- Documento com a especificação.

3.8.3 Ferramentas:

- Google Docs

3.9 TASK 009 - Criar Workflow da Sprint 03

Descrição: Definir e documentar o fluxo de trabalho para a sprint 03.

3.9.1 Responsável:

- Líder de projeto

3.9.2 Entregas:

- Workflow documentado e revisado

3.9.3 Ferramentas:

- GanttProject

3.10 TASK 010 - Organizar o Backlog da Sprint 03

Projeto Integrador - Equipe 2	Data: 01/11/2024
Sprint Backlog	Sprint 02

Descrição: Estruturar o backlog da sprint com as prioridades definidas para o desenvolvimento.

3.10.1 Responsável:

- Líder de projeto

3.10.2 Entregas:

- Backlog da sprint atualizado

3.10.3 Ferramentas:

- Google Docs

3.11 TASK 011 - Realizar Testes Funcionais das Funcionalidades da Sprint

Descrição: Executar testes funcionais para validar as funcionalidades desenvolvidas durante a sprint.

3.11.1 Responsável:

- Analista de Qualidade e Testador

3.11.2 Entregas:

- Relatório de testes com resultados e observações

3.12 TASK 012 - Analisar Qualidade do Código da Sprint

Descrição: Avaliar a qualidade do código desenvolvido nesta sprint, verificando aderência a padrões e boas práticas.

3.12.1 Responsável:

- Analista de qualidade

3.12.2 Entregas:

- Relatório de análise de qualidade de código com sugestões de melhorias

3.12.3 Ferramentas:

- Github

3.13 TASK 013 - Seleção da Melhor Implementação das Classes pelos Desenvolvedores Juniores

Projeto Integrador - Equipe 2	Data: 01/11/2024
Sprint Backlog	Sprint 02

Descrição: Após a entrega das classes implementadas pelos desenvolvedores juniores, os desenvolvedores seniores irão revisar e selecionar a melhor implementação para ser incorporada ao código base.

3.13.1 Responsável:

- Desenvolvedores seniores e Scrum master

3.13.2 Entregas:

- Implementação selecionada e incorporada ao projeto

3.13.3 Ferramentas:

- Visual Studio Code, GitHub (para revisão de código e pull requests)

3.14 TASK 014 - Realizar Incremento com a Implementação Selecionada

Descrição: Integrar a implementação selecionada ao código base do projeto, garantindo que a funcionalidade desenvolvida pelos juniores seja incorporada com sucesso. Realizar testes para assegurar a compatibilidade e o funcionamento esperado.

3.14.1 Responsável:

- Desenvolvedores Sêniores

3.14.2 Entregas:

- Incremento incorporado ao código base e testado

3.14.3 Ferramentas:

- Visual Studio Code, Git, GitHub (para controle de versão e pull requests)

Projeto Integrador - Equipe 2	Data: 01/11/2024
Sprint Backlog	Sprint 02

4. Critérios de Aceitação

A seguir está apresentada a documentação do fluxo do CSU02, para facilitar o entendimento. Fiquem atentos ao prazo e não deixem as tarefas para última hora.

Jogar fase 1 (CSU02)

Sumário: O Aluno utiliza o sistema para jogar a primeira fase do jogo.

Ator primário: Aluno

Pré condições: O Aluno precisa estar logado no sistema.

Fluxo Principal:

- 1) O Aluno inicia a fase 1.
- 2) O sistema mostra na tela as cartas com as imagens dos dispositivos e começa a cronometrar o tempo que o Aluno irá demorar até concluir o nível.
- 3) O Aluno tenta relacionar os dispositivos idênticos corretamente.
- 4) O sistema mostra o nome do dispositivo, utilidades e a explicação sobre os dispositivos relacionados corretamente.
- 5) O Aluno relaciona todas as cartas do nível atual corretamente.
- 6) O estudante inicia o próximo nível.
- 7) O fluxo segue do mesmo modo que entre os passos 2 a 6, até o último nível.
- 8) O sistema se encerra e registra as informações até o último nível completado no banco de dados.

Fluxo Alternativo (3): Relacionando as cartas de forma errada

Ao relacionar erroneamente, o sistema mostra que a relação está errada e o sistema volta para o passo 3.

Ao errar três ou mais vezes seguidas, o sistema mostra uma dica e volta para o passo 3.

Fluxo de Exceção (3): Violação da RNx

Se o Aluno encerrar o jogo antes de terminar o nível atual, o sistema se encerra.

Pós-condições: O Aluno terminou a fase e as informações foram salvas no banco de dados.

Regras de Negócio: RN1, RN2, RN3, RN6, RN8, RN9, RN11.

Requisitos: RF4, RF9, RF12.

Projeto Integrador - Equipe 2	Data: 01/11/2024
Sprint Backlog	Sprint 02