



UNIVERSIDADE FEDERAL DE VIÇOSA - UFV - CAMPUS FLORESTAL

Backlog Sprint 03
Projeto Integrador - Equipe 2
Versão 1.0

Aymê Faustino dos Santos - 4704

Florestal - MG
2024

Projeto Integrador - Equipe 2	Data:15/11/2024
Sprint Backlog	Sprint 03

Sumário

1. Objetivo da Sprint	4
2. Duração	4
3. Tarefas:	4
3.1 TASK 001 - Terminar a Fase 3 do Jogo	4
3.1.1 Responsáveis:	4
3.1.2 Entregas:	4
3.1.3 Ferramentas:	4
3.2 TASK 002 - Adicionar Tela de Dicas nas Fases 1 e 2	4
3.2.1 Responsáveis:	4
3.2.2 Entregas:	4
3.2.3 Ferramentas:	5
3.3 TASK 003 - Implementar Classes da Sprint (Caso de Uso 03)	5
3.3.1 Responsáveis:	5
3.3.2 Entregas:	5
3.3.3 Ferramentas:	5
3.4 TASK 004 - Especificar Classes e Funcionalidades da Sprint 03 para os Juniores	5
3.4.1 Responsáveis:	5
3.4.2 Entregas:	5
3.4.3 Ferramentas:	5
3.5 TASK 005 - Desenhar 12 Novos Dispositivos Computacionais	5
3.5.1 Responsáveis:	5
3.5.2 Entregas:	6
3.5.3 Ferramentas:	6
3.6 TASK 006 - Ajustar a Música do Jogo	6
3.6.1 Responsáveis:	6
3.6.2 Entregas:	6
3.7 TASK 007 - Reunião de Início da Sprint com os Juniores	6
3.7.1 Responsáveis:	6
3.7.2 Entregas:	6
3.7.3 Ferramentas:	6
3.8 TASK 008 - Especificar Banco de Dados Relacional	6
3.8.1 Responsáveis:	6
3.8.2 Entregas:	6
3.8.3 Ferramentas:	7
3.9 TASK 009 - Criar Workflow da Sprint 04	7
3.9.1 Responsável:	7
3.9.2 Entregas:	7
3.9.3 Ferramentas:	7
3.10 TASK 010 - Organizar o Backlog da Sprint 04	7

Projeto Integrador - Equipe 2	Data:15/11/2024
Sprint Backlog	Sprint 03

3.10.1 Responsável:	7
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	8
3.12.1 Responsável:	8
3.12.2 Entregas:	8
3.12.3 Ferramentas:	8
3.13 TASK 013 - Seleção da Melhor Implementação das Classes pelos Desenvolvedores Juniores	8
3.13.1 Responsável:	8
3.13.2 Entregas:	8
3.13.3 Ferramentas:	8
3.14 TASK 014 - Realizar Incremento com a Implementação Seleccionada	8
3.14.1 Responsável:	9
3.14.2 Entregas:	9
3.14.3 Ferramentas:	9
3.15 TASK 015 - Gerenciar/Atualizar Processo	9
3.15.1 Responsável:	9
3.15.2 Entregas:	9
3.15.3 Ferramentas:	9
3.16 TASK 016 - Implementar o Diagrama Relacional no MySQL	9
3.16.1 Responsável:	9
3.16.2 Entregas:	9
3.16.3 Ferramentas:	9
3.17 TASK 017 - Transformar o Diagrama ER em Relacional	10
3.17.1 Responsável:	10
3.17.2 Entregas:	10
3.17.3 Ferramentas:	10
4. Critérios de Aceitação	11

Projeto Integrador - Equipe 2	Data:15/11/2024
Sprint Backlog	Sprint 03

1. Objetivo da Sprint

O objetivo da Sprint 03 é avançar no desenvolvimento do projeto, com foco na implementação das funcionalidades das primeiras fases do jogo, incluindo a criação do banco de dados relacional e a finalização da terceira fase do jogo. A sprint também envolve ajustes no design e na música, além da especificação das classes e do banco de dados, garantindo alinhamento entre a equipe e preparando o sistema para as próximas etapas de integração.

2. Duração

A duração da Sprint é do dia 18/11/2024 ao dia 18/12/2024

3. Tarefas:

3.1 TASK 001 - Terminar a Fase 3 do Jogo

Descrição: Finalizar a terceira fase do jogo, incluindo a funcionalidade e design previstos.

3.1.1 Responsáveis:

- Desenvolvedor Sênior Front-End

3.1.2 Entregas:

- Fase 3 funcional e integrada ao sistema.

3.1.3 Ferramentas:

- Visual Studio Code

3.2 TASK 002 - Adicionar Tela de Dicas nas Fases 1 e 2

Descrição: Criar e integrar telas de dicas nas fases 1 e 2 do jogo.

3.2.1 Responsáveis:

- Desenvolvedor Sênior Front-End

Projeto Integrador - Equipe 2	Data:15/11/2024
Sprint Backlog	Sprint 03

3.2.2 Entregas:

- Telas de dicas implementadas nas fases 1 e 2.

3.2.3 Ferramentas:

- Visual Studio Code

3.3 TASK 003 - Implementar Classes da Sprint (Caso de Uso 03)

Descrição: Desenvolver as classes que correspondem ao caso de uso 03.

3.3.1 Responsáveis:

- Desenvolvedores Juniores

3.3.2 Entregas:

- Classes implementadas

3.3.3 Ferramentas:

- Visual Studio Code, Git

3.4 TASK 004 - Especificar Classes e Funcionalidades da Sprint 03 para os Juniores

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

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 - Desenhar 12 Novos Dispositivos Computacionais

Descrição: Criar ilustrações de dispositivos computacionais para serem usados no jogo.

Projeto Integrador - Equipe 2	Data:15/11/2024
Sprint Backlog	Sprint 03

3.5.1 Responsáveis:

- Designer de Jogo

3.5.2 Entregas:

- Dispositivos visuais criados

3.5.3 Ferramentas:

- Figma

3.6 TASK 006 - Ajustar a Música do Jogo

Descrição: Revisar e ajustar a trilha sonora para melhorar a experiência do jogador.

3.6.1 Responsáveis:

- Designer de jogo

3.6.2 Entregas:

- Arquivo de áudio ajustado no formato adequado para o jogo.

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

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 Banco de Dados Relacional

Descrição: Detalhar a especificação do banco de dados relacional para implementação.

3.8.1 Responsáveis:

- Desenvolvedor Sênior

Projeto Integrador - Equipe 2	Data:15/11/2024
Sprint Backlog	Sprint 03

3.8.2 Entregas:

- Documento com a especificação.

3.8.3 Ferramentas:

- Google Docs

3.9 TASK 009 - Criar Workflow da Sprint 04

Descrição: Definir e documentar o fluxo de trabalho para a sprint 04.

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 04

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

Projeto Integrador - Equipe 2	Data:15/11/2024
Sprint Backlog	Sprint 03

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

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:

- Desenvolvedor senior back-end 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

Projeto Integrador - Equipe 2	Data:15/11/2024
Sprint Backlog	Sprint 03

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:

- Desenvolvedor Sênior Back-end

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)

3.15 TASK 015 - Gerenciar/Atualizar Processo

Descrição: Garantir que os processos da equipe sejam atualizados conforme necessário.

3.15.1 Responsável:

- Gerente de Processo

3.15.2 Entregas:

- Processos atualizados e reportados.

3.15.3 Ferramentas:

- Discord, EPF

3.16 TASK 016 - Implementar o Diagrama Relacional no MySQL

Descrição: Criar o banco de dados relacional a partir do diagrama relacional no MySQL.

3.16.1 Responsável:

- Desenvolvedores juniores

3.16.2 Entregas:

- Banco de dados relacional funcional.

3.16.3 Ferramentas:

- MySQL Workbench

Projeto Integrador - Equipe 2	Data:15/11/2024
Sprint Backlog	Sprint 03

3.17 TASK 017 - Transformar o Diagrama ER em Relacional

Descrição: Criar o banco de dados relacional a partir do diagrama relacional no MySQL.

3.17.1 Responsável:

- Desenvolvedores juniores

3.17.2 Entregas:

- Diagrama relacional no formato definido.

3.17.3 Ferramentas:

- MySQL Workbench

Projeto Integrador - Equipe 2	Data:15/11/2024
Sprint Backlog	Sprint 03

4. Critérios de Aceitação

A seguir está apresentada a documentação do fluxo do CSU03, para facilitar o entendimento. Fiquem atentos ao prazo e não deixem as tarefas para última hora.

Jogar Fase 2 (CSU03):

Sumário: Aluno usa o sistema para jogar os níveis da fase 2.

Ator Primário: Aluno.

Atores Secundários: Gerenciador de Banco de Dados.

Precondições: O Aluno deve ter concluído a fase 1 com sucesso.

Fluxo Principal:

1. O Aluno inicia a fase 2.
2. O sistema mostra na tela as cartas com as imagens dos dispositivos e começa a cronometrar o tempo que o Aluno demorará até concluir o nível.
3. O Aluno tenta relacionar os dispositivos semelhantes corretamente.
4. O sistema mostra os nomes dos dispositivos, semelhanças, 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

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

- a. 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, RN4, RN6, RN8, RN9, RN11.

Requisitos: RF5, RF9, RF12.

Projeto Integrador - Equipe 2	Data:15/11/2024
Sprint Backlog	Sprint 03