



UNIVERSIDADE FEDERAL DE VIÇOSA - UFV - CAMPUS FLORESTAL

Backlog Sprint 04
Projeto Integrador - Equipe 2
Versão 1.0

Aymê Faustino dos Santos - 4704

Florestal - MG
2024

Projeto Integrador - Equipe 2	Data:29/11/2024
Sprint Backlog	Sprint 04

Sumário

1. Objetivo da Sprint	5
2. Duração	5
3. Tarefas:	5
3.1 TASK 001 - Especificação do Banco de Dados	5
3.1.1 Responsáveis:	5
3.1.2 Entregas:	5
3.1.3 Ferramentas:	5
3.2 TASK 002 - Desenhar 4 Telas de Cenário	5
3.2.1 Responsáveis:	5
3.2.2 Entregas:	5
3.2.3 Ferramentas:	5
3.3 TASK 003 - Criar o Banco de Dados	6
3.3.1 Responsáveis:	6
3.3.2 Entregas:	6
3.3.3 Ferramentas:	6
3.4 TASK 004 - Desenhar Tela de Pontuação	6
3.4.1 Responsáveis:	6
3.4.2 Entregas:	6
3.4.3 Ferramentas:	6
3.5 TASK 005 - Desenhar 12 Novos Dispositivos Computacionais	6
3.5.1 Responsáveis:	6
3.5.2 Entregas:	6
3.5.3 Ferramentas:	6
3.6 TASK 006 - Nomear e Explicar os Dispositivos	7
3.6.1 Responsáveis:	7
3.6.2 Entregas:	7
3.7 TASK 007 - Reunião de Início da Sprint com os Juniores	7
3.7.1 Responsáveis:	7
3.7.2 Entregas:	7
3.7.3 Ferramentas:	7
3.8 TASK 008 - Atualizar Diagrama de Classes	7
3.8.1 Responsáveis:	7
3.8.2 Entregas:	7
3.8.3 Ferramentas:	7
3.9 TASK 009 - Atualizar cronograma da Sprint 05	7
3.9.1 Responsável:	8
3.9.2 Entregas:	8
3.9.3 Ferramentas:	8
3.10 TASK 010 - Organizar o Backlog da Sprint 05	8

Projeto Integrador - Equipe 2	Data:29/11/2024
Sprint Backlog	Sprint 04

3.10.1 Responsável:	8
3.10.2 Entregas:	8
3.10.3 Ferramentas:	8
3.11 TASK 011 - Realizar Testes Funcionais das Funcionalidades da Sprint	8
3.11.1 Responsável:	8
3.11.2 Entregas:	8
3.12 TASK 012 - Analisar Qualidade do Código da Sprint	8
3.12.1 Responsável:	9
3.12.2 Entregas:	9
3.12.3 Ferramentas:	9
3.13 TASK 013 - Seleção da Melhor Implementação de Banco de Dados pelos Desenvolvedores Juniores	9
3.13.1 Responsável:	9
3.13.2 Entregas:	9
3.13.3 Ferramentas:	9
3.14 TASK 014 - Realizar Incremento com a Implementação Seleccionada	9
3.14.1 Responsável:	9
3.14.2 Entregas:	9
3.14.3 Ferramentas:	10
3.15 TASK 015 - Gerenciar/Atualizar Processo	10
3.15.1 Responsável:	10
3.15.2 Entregas:	10
3.15.3 Ferramentas:	10
3.16 TASK 016 - Operacionalizar o Banco de Dados	10
3.16.1 Responsável:	10
3.16.2 Entregas:	10
3.16.3 Ferramentas:	10
3.17 TASK 017 - Refatorar o Plano de Teste	10
3.17.1 Responsável:	10
3.17.2 Entregas:	10
3.17.3 Ferramentas:	11
3.18 TASK 018 - Colocar as Imagens dos Dispositivos no Jogo	11
3.18.1 Responsável:	11
3.18.2 Entregas:	11
3.18.3 Ferramentas:	11
3.19 TASK 019 - Programar Tela de Pontuação	11
3.19.1 Responsável:	11
3.19.2 Entregas:	11
3.19.3 Ferramentas:	11
3.20 TASK 020 - Relatório de Métricas do Processo (Sprint 03)	11
3.20.1 Responsável:	11
3.20.2 Entregas:	11

Projeto Integrador - Equipe 2	Data:29/11/2024
Sprint Backlog	Sprint 04

3.20.3 Ferramentas:	12
3.21 TASK 021 - Gerenciar Projeto	12
3.21.1 Responsável:	12
3.21.2 Entregas:	12
3.21.3 Ferramentas:	12
4. Critérios de Aceitação	13

Projeto Integrador - Equipe 2	Data:29/11/2024
Sprint Backlog	Sprint 04

1. Objetivo da Sprint

O objetivo da Sprint 04 é concluir a implementação de funcionalidades críticas do jogo, com foco na criação e operação do banco de dados, ajustes no design, e integração de novos elementos. Além disso, inclui o aprimoramento do processo de desenvolvimento por meio da refatoração de testes, atualizações no diagrama de classes e alinhamento com a equipe júnior, preparando o sistema para as próximas entregas.

2. Duração

A duração da Sprint é do dia 02/12/2024 ao dia 15/12/2024

3. Tarefas:

3.1 TASK 001 - Especificação do Banco de Dados

Descrição: Especificar o banco de dados relacional para os desenvolvedores juniores.

3.1.1 Responsáveis:

- Desenvolvedor Sênior Back-end

3.1.2 Entregas:

- Documento com a estrutura e especificação do banco.

3.1.3 Ferramentas:

- Google Docs

3.2 TASK 002 - Desenhar 4 Telas de Cenário

Descrição: Criar as ilustrações dos cenários para o jogo.

3.2.1 Responsáveis:

- Design de Jogo

3.2.2 Entregas:

- Quatro telas de cenário prontas

Projeto Integrador - Equipe 2	Data:29/11/2024
Sprint Backlog	Sprint 04

3.2.3 Ferramentas:

- Figma

3.3 TASK 003 - Criar o Banco de Dados

Descrição: Desenvolver o banco de dados conforme especificado.

3.3.1 Responsáveis:

- Desenvolvedores Juniores

3.3.2 Entregas:

- Banco de Dados implementado

3.3.3 Ferramentas:

- MySQL

3.4 TASK 004 - Desenhar Tela de Pontuação

Descrição: Desenhar a interface da tela de pontuação do jogo..

3.4.1 Responsáveis:

- Design de Jogo

3.4.2 Entregas:

- Tela pronta

3.4.3 Ferramentas:

- Figma

3.5 TASK 005 - Desenhar 12 Novos Dispositivos Computacionais

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

3.5.1 Responsáveis:

- Designer de Jogo

3.5.2 Entregas:

- Dispositivos visuais criados

Projeto Integrador - Equipe 2	Data:29/11/2024
Sprint Backlog	Sprint 04

3.5.3 Ferramentas:

- Figma

3.6 TASK 006 - Nomear e Explicar os Dispositivos

Descrição: Adicionar nomes e explicações aos dispositivos.

3.6.1 Responsáveis:

- Desenvolvedor Front-End

3.6.2 Entregas:

- Textos explicativos integrados ao sistema.

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 e Desenvolvedor Back-end

3.7.2 Entregas:

- Reunião agendada e comunicada

3.7.3 Ferramentas:

- Discord e Google Meet

3.8 TASK 008 - Atualizar Diagrama de Classes

Descrição: Revisar e atualizar o diagrama de classes do projeto.

3.8.1 Responsáveis:

- Design de Software

3.8.2 Entregas:

- Diagrama atualizado e validado.

3.8.3 Ferramentas:

- Astah

Projeto Integrador - Equipe 2	Data:29/11/2024
Sprint Backlog	Sprint 04

3.9 TASK 009 - Atualizar cronograma da Sprint 05

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 05

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

Projeto Integrador - Equipe 2	Data:29/11/2024
Sprint Backlog	Sprint 04

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 de Banco de Dados 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

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

Projeto Integrador - Equipe 2	Data:29/11/2024
Sprint Backlog	Sprint 04

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 - Operacionalizar o Banco de Dados

Descrição: Garantir o funcionamento do banco de dados.

3.16.1 Responsável:

- Desenvolvedores senior.

3.16.2 Entregas:

- Banco de dados funcional e integrado

3.16.3 Ferramentas:

- MySQL Workbench e Visual Studio Code

3.17 TASK 017 - Refatorar o Plano de Teste

Descrição: Revisar e refatorar o plano de teste do sistema.

3.17.1 Responsável:

- Analista de qualidade

Projeto Integrador - Equipe 2	Data:29/11/2024
Sprint Backlog	Sprint 04

3.17.2 Entregas:

- Plano de teste atualizado.

3.17.3 Ferramentas:

- Google Docs

3.18 TASK 018 - Colocar as Imagens dos Dispositivos no Jogo

Descrição: Integrar as ilustrações dos dispositivos ao jogo

3.18.1 Responsável:

- Desenvolvedor Front-End

3.18.2 Entregas:

- Dispositivos implementados no sistema.

3.18.3 Ferramentas:

- Visual Studio Code e LibGDX

3.19 TASK 019 - Programar Tela de Pontuação

Descrição: Implementar a funcionalidade da tela de pontuação no jogo.

3.19.1 Responsável:

- Desenvolvedor Sênior Front-end

3.19.2 Entregas:

- Tela de pontuação funcional..

3.19.3 Ferramentas:

- Visual Studio Code e LibGDX

3.20 TASK 020 - Relatório de Métricas do Processo (Sprint 03)

Descrição: Elaborar relatório das métricas obtidas na sprint anterior.

3.20.1 Responsável:

- Gerente de processo

Projeto Integrador - Equipe 2	Data:29/11/2024
Sprint Backlog	Sprint 04

3.20.2 Entregas:

- Documento contendo as métricas.

3.20.3 Ferramentas:

- Google Docs

3.21 TASK 021 - Gerenciar Projeto

Descrição: Gerenciar o projeto e garantir que o cronograma seja seguido.

3.21.1 Responsável:

- Líder de Projeto

3.21.2 Entregas:

- Cronograma sendo cumprido;

3.21.3 Ferramentas:

- ClickUP

Projeto Integrador - Equipe 2	Data:29/11/2024
Sprint Backlog	Sprint 04

4. Critérios de Aceitação

A seguir está apresentada a documentação do fluxo do CSU04, para facilitar o entendimento. Fiquem atentos ao prazo e não deixem as tarefas para última hora.

Jogar Fase 3 (CSU04):

Sumário: O Aluno usa o sistema para jogar os níveis da fase 3.

Ator Primário: Aluno.

Atores Secundários: Gerenciador de Banco de Dados.

Precondições: O Aluno deve ter concluído a fase 2 com sucesso.

Fluxo Principal:

1. O Aluno inicia a fase 3.
2. O sistema mostra na tela uma situação, uma pergunta e opções de dispositivos.
3. O Aluno tenta selecionar o dispositivo que responde a pergunta corretamente.
4. O sistema mostra porque esse dispositivo é o correto.
5. O Aluno termina a fase e o caso de uso se encerra
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): Responde a pergunta de forma errada

- a. Ao responder erroneamente, o sistema mostra por que a alternativa está errada.
- b. 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, RN5, RN7, RN8, RN10, RN11.

Requisitos: RF6, RF9, RF12.