

RELATÓRIO DE SCRUM

Metodologias de Desenvolvimento de Software

*RealStand*,

Rodrigo Costa Fernandes nº2180632

Samuel Pires Brito nº218057

**Índice**

**- Introdução**

A metodologia ágil será usada apenas na fase de programação do projeto, ou seja, na parte de design da aplicação e na programação da aplicação.

As reuniões diárias de *Scrum* foram feitas ao final do dia (das 19:00 ás 19:15), nessas reuniões falávamos do progresso obtido nesse dia em relação ao projeto e se havia alguns problemas ou atrasos relativamente á aplicação, mas além das reuniões diárias, tínhamos também reuniões semanais todos os domingos com a duração de uma hora que dizíamos em melhor detalhe tudo o que decorreu ao longo da semana e se algum novo problema tinha surgido.

[Devem contextualizar as partes do projeto em que se irá utilizar uma metodologia ágil como o *scrum*. Este relatório diz unicamente respeito a essas partes. Devem ainda identificar a forma como irão decorrer as reuniões diárias de *Scrum*]

**- Stakeholders**

Product Owner: Rodrigo Costa Fernandes, Samuel Pires Brito;

Scrum Master: Rodrigo Costa Fernandes, Samuel Pires Brito e Professor de Metodologias de Desenvolvimento de Software;

Equipa de Desenvolvimento: Rodrigo Costa Fernandes, Samuel Pires Brito;

Clientes: Professor, Empregado da empresa RealStand

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | **Função** |
| Rodrigo Costa Fernandes | Programador, Gestor de projeto |
| Samuel Pires Brito | Programador, Gestor de projeto |

**- Product Backlog**

1 hora – 2 story points.

**Sprint 1:**

User Story 1 - Implementação do Menu Principal, implementação do Menu Clientes, implementação do Menu Oficina – 14 story points;

User Story 2 - Implementação da funcionalidade Inserir Clientes – 16 story points;

User Story 3 - Implementação da funcionalidade Alterar Clientes – 16 story points;

User Story 4 - Implementação da funcionalidade Eliminar Clientes – 16 story points;

User Story 5 - Implementação da funcionalidade Inserir Carros de Oficina – 10 story points;

User Story 6 - Implementação da funcionalidade Alterar Carros de Oficina – 10 story points;

User Story 7 - Implementação da funcionalidade Eliminar Carro de Oficina – 10 story points.

**Sprint 2:**

User Story 1 - Implementação da funcionalidade Adicionar Serviço de Oficina, Implementação da funcionalidade Alterar Serviço de Oficina, Implementação da funcionalidade Eliminar Serviço de Oficina – 48 story points;

User Story 2 (Parcelas de Oficina) - Implementação da funcionalidade Adicionar Parcela de Oficina, Implementação da funcionalidade Alterar Parcela de Oficina, Implementação da funcionalidade Eliminar Parcela de Oficina – 48 story points;

User Story 3 (Carros de Alugueres) - Implementação da funcionalidade Adicionar Carro de Aluguer, Implementação da funcionalidade Alterar Carro de Aluguer, Implementação da funcionalidade Eliminar Carro de Aluguer – 30 story points;

User Story 4 (Alugueres) - Implementação da funcionalidade Adicionar Aluguer, Implementação da funcionalidade Alterar Aluguer, Implementação da funcionalidade Eliminar Aluguer – 30 story points;

User Story 5 (Carros de Vendas) - Implementação da funcionalidade Adicionar Carro de Venda, Implementação da funcionalidade Alterar Carro de Venda, Implementação da funcionalidade Eliminar Carro de Venda – 30 story points;

User Story 6 (Vendas)- Implementação da funcionalidade Adicionar Venda, Implementação da funcionalidade Alterar Venda, Implementação da funcionalidade Eliminar Venda – 30 story points.

**- Sprints**

**Sprint 1:**

**Sprint 2:**

[Devem ser aqui detalhadas as informações dos vários *Sprints* a considerar na implementação do projeto. O projeto tem na fase de implementação da aplicação 2 *Sprints* previstos. A duração será definida em aula pelo docente. Deve ser apresentado um *Burndown Chart* para cada *Sprint*. Deve ainda ser preenchido um documento de retrospetiva do *Sprint* (ver *template* em anexo). Apesar de existirem 2 *Sprints* é solicitado apenas um documento deste tipo englobando os 2 *Sprints*]