



SPRINT PLANNING

TIME 06 - SIM CARD



TIME 06



ANDREINA OLIVEIRA

Scrum Master



ANDRÉ RONDI

Developer



EDIVALDO JUNIOR

Developer



STHEFANYE OLIVEIRA

Developer



WESLLEN COSTA

Developer

PRODUCT OWNERS



ÁUREA MELO

UEA

EDGARD SILVA

UEA

OSCAR NETO

Eldorado

FERANDO ITO

Eldorado





Objetivo

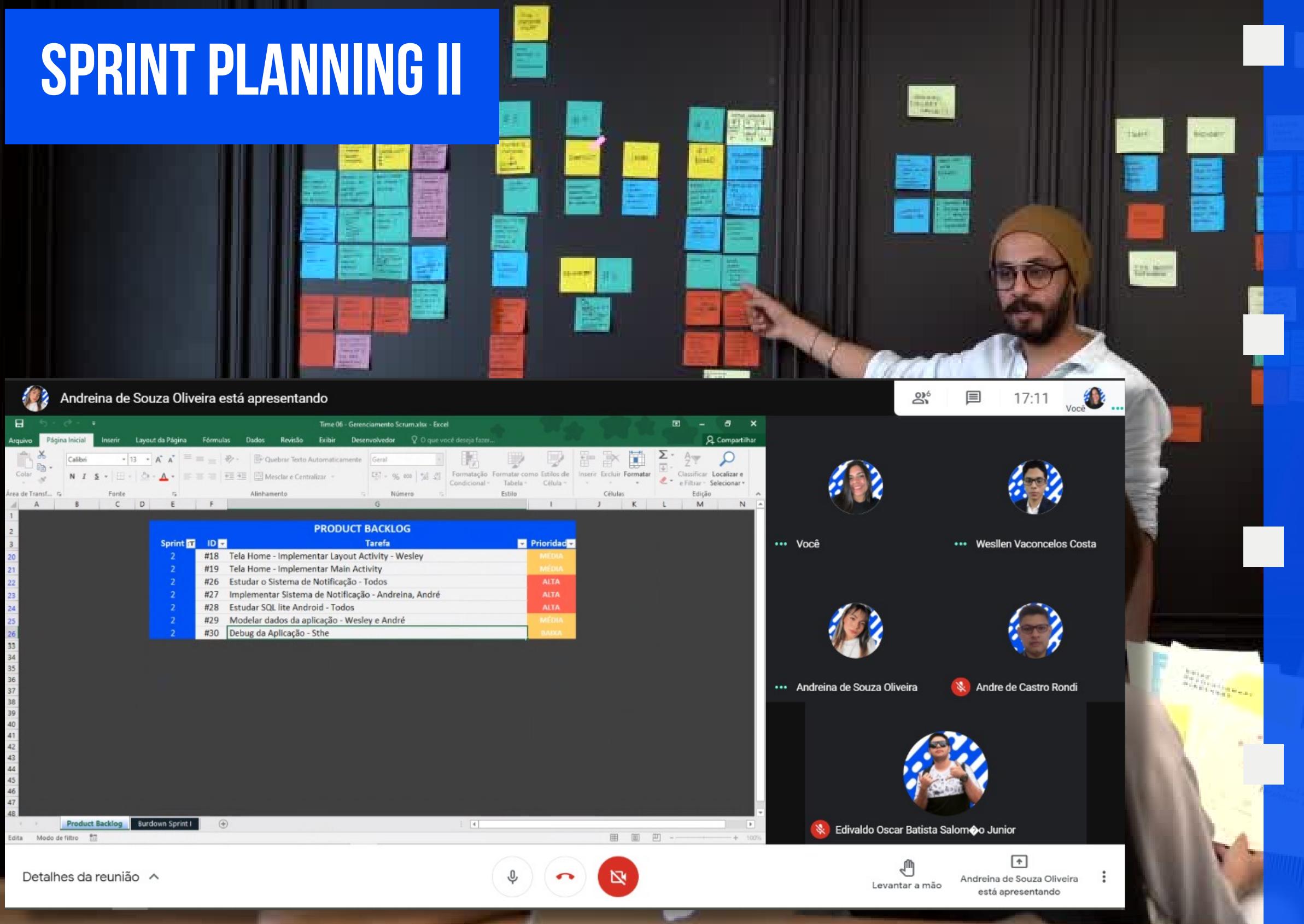
Adicionar no AOSP um recurso que salve um identificador do SIM Card para detectar e notificar se houver troca por outro SIM Card



Critérios de Aceitação

- Identificar SIM Card.
- Notificar trocas de SIM Card.
- Controle de SIM Card.

SPRINT PLANNING II



SPRINT I RETROSPECTIVE

PRODUCT BACKLOG

SPRINT BACKLOG

PLANNING POKER



 start typing to filter stickies

View Section

All Sections

Sort By

created time

RETROSPECTIVE

Sprint Retrospective I

Pontos Positivos

Identidade Visual + 1	Organização nas tarefas + 1	Reuniões produtivas + 2
Entregas das tarefas dentro dos prazos + 2	Conhecimento diversificado do time + 2	Apresentações solidas e coerentes + 4
Comprometimento para alcançar o objetivo de cada Sprint + 0		

Pontos de Melhorias

Calcular as tasks por horas + 4	Melhor divisão das tarefas + 2	Mais interação de todos os membros + 3
Todos procurarem saber de como esta o andamento das task e como está sendo feito, para que nenhum se perca no decorrer de cada Sprint nova. + 2		Daiylezap + 2

PRODUCT BACKLOG

PRODUCT BACKLOG

Sprint	ID	Tarefa	Prioridade
0	#01	Pesquisas Desk (Imersão - DT)	ENTREGUE
0	#02	Personas (Imersão - DT)	ENTREGUE
0	#03	Entrevista (Imersão - DT)	ENTREGUE
0	#04	Brainstorming (Ideação - DT)	ENTREGUE
0	#05	Dot Voting (Ideação - DT)	ENTREGUE
0	#06	Protótipo (Prototipação - DT)	ENTREGUE
1	#08	Criação da identidade visual do time	ENTREGUE
1	#09	Criação do Repositório	ENTREGUE
1	#10	Migrar do Trello para o Board do GitLab	ENTREGUE
1	#11	Refazer Product Backlog	ENTREGUE
1	#12	Instalação do Git Bash	ENTREGUE
1	#13	Preparar ambiente AOSP	ENTREGUE
1	#14	Instalação do Android Studio	ENTREGUE
1	#15	Localizar a camada da arquitetura AOSP que está localizada o SIM Card ID	ENTREGUE
1	#16	Pesquisar APIs que já façam tratativa com os dados do SIM Card	ENTREGUE
1	#17	Recuperar o ID de um SIM Card	ENTREGUE

PRODUCT BACKLOG

PRODUCT BACKLOG

Sprint	ID	Tarefa	Prioridad
	#18	Tela Home - Implementar Layout Activity	MÉDIA
	#19	Tela Home - Implementar Main Activity	MÉDIA
	#20	Tela Novo Card - Implementar Layout Activity	MÉDIA
	#21	Tela Novo Card - Implementar Main Activity	MÉDIA
	#22	Tela Detalhes - Implementar Layout Activity	MÉDIA
	#23	Tela Detalhes - Implementar Main Activity	MÉDIA
	#24	Tela Dicas - Implementar Layout Activity	MÉDIA
	#25	Tela Dicas - Implementar Main Activity	MÉDIA
	#26	Estudar o Sistema de Notificação	ALTA
	#27	Implementar Sistema de Notificação	ALTA
	#28	Estudar SQLite Android	ALTA
	#29	Modelar dados da aplicação	MÉDIA
	#30	Debug da Aplicação	BAIXA

SPRINT II

Início da Sprint: 16/05/21

Fim da Sprint: 22/05/21

Objetivo

- Esboçar tela Home.
- Incluir Notificações.
- Pesquisar integração com Banco de Dados



PLANNING POKER

Planning Poker - Sprint II 

Voting: #27 Implementar Sistema de Notificação

Andreina  

Sthe Wes Edivaldo

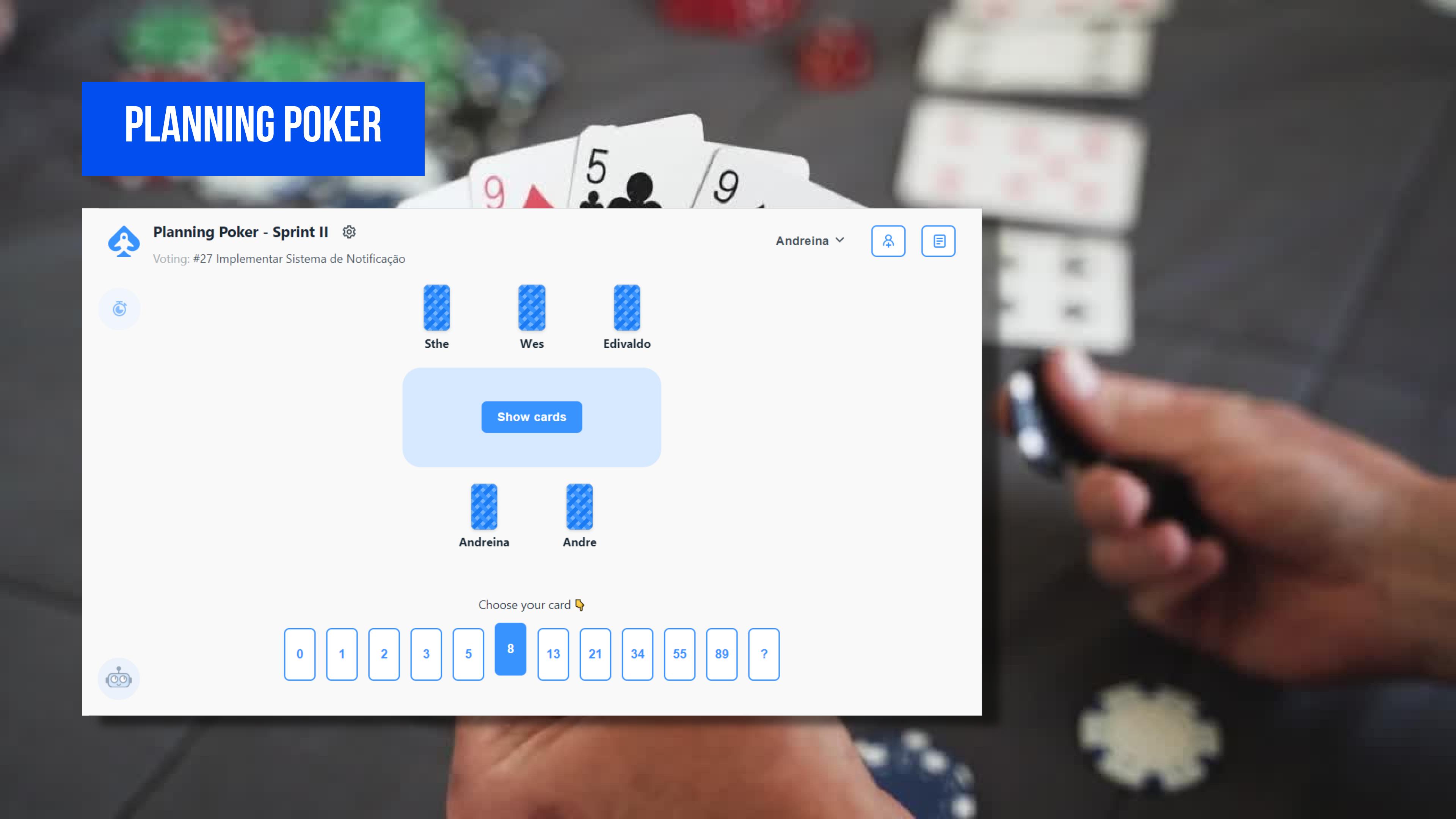
Show cards

Andreina Andre

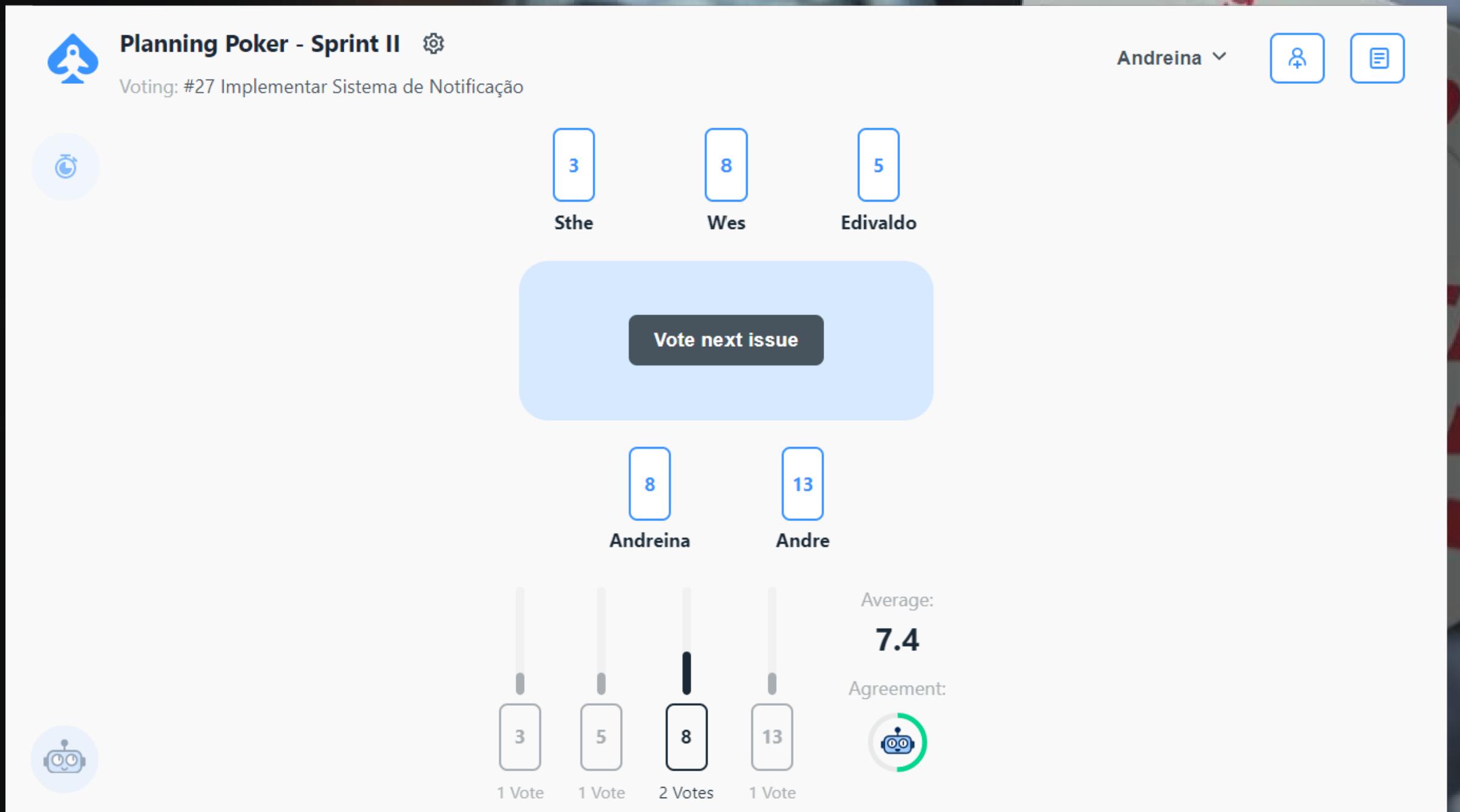
Choose your card 

0 1 2 3 5 8 13 21 34 55 89 ?





PLANNING POKER



SPRINT BACKLOG

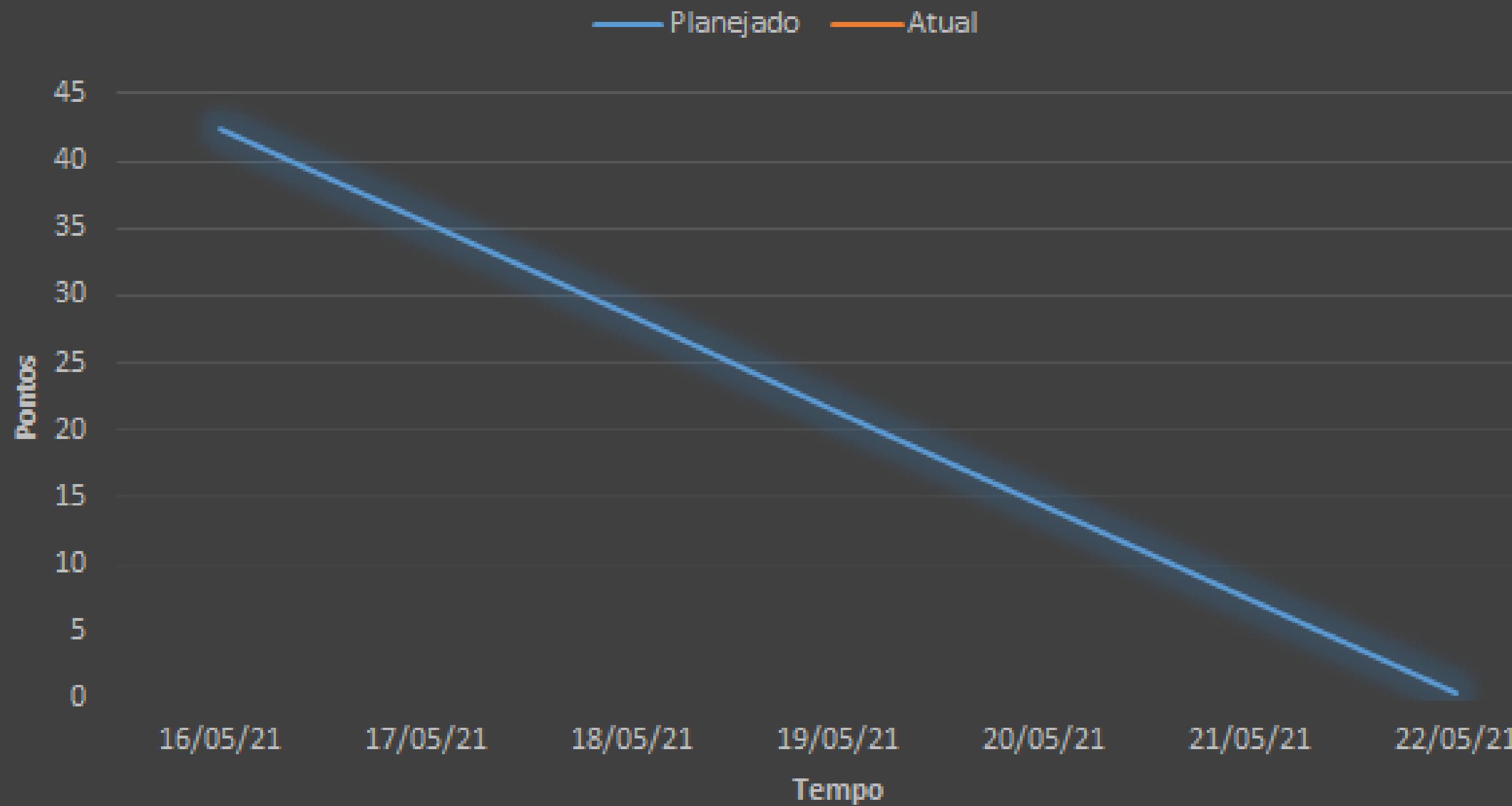
SPRINT I BACKLOG

ID	Tarefa	Previsto	Realizado	Prioridade
#18	Tela Home - Implementar Layout Activity	04:40:00		MÉDIA
#19	Tela Home - Implementar Main Activity	08:00:00		MÉDIA
#26	Estudar o Sistema de Notificação	04:20:00		ALTA
#27	Implementar Sistema de Notificação	07:40:00		ALTA
#28	Estudar SQLite Android	05:20:00		ALTA
#29	Modelar dados da aplicação	09:00:00		MÉDIA
#30	Debug da Aplicação	03:40:00		BAIXA

Total Previsto	Total Realizado	Restante
42:40:00	0:00:00	42:40:00

BURNDOWN CHART SPRINT II

Burndown Chart - Sprint I



REFERÊNCIAS



GIT LAB LINKS

- [Repositório](#)
- [Backlog/Burndown](#)



FERRAMENTAS

- [IdeaBoardz](#)
- [Planning Poker](#)