


Aplicação da Metodologia/Framework Scrum

Sistema Cantina - UFERSA



Os usuários podem realizar
pedidos na palma da mão e em
poucos cliques

Os membros da cantina podem
visualizar os pedidos feitos
pelos estudantes

Planejamento

Requisitos

RF1 - Visualizar cardápio;
RF2 - Realizar pedido;
RF3 - Excluir pedido.

Histórias do usuário

Como usuário da cantina,
quero visualizar o cardápio
disponível, para decidir o que
quero pedir.

Backlog

Seperação das
funcionalidades mais
desejadas do produto.

Execução da Sprint



- Para deixar o processo mais organizado, utilizamos o *GitHub Projects*;
- As tarefas foram classificadas em *todo*, *doing* e *done* e atribuídas para cada membro da equipe.

Execução da Sprint

The screenshot displays a Jira project board for the project 'sistema para cantina'. The interface is in dark mode. At the top, the breadcrumb navigation shows 'TIHeitorDS / Projects / sistema para cantina'. A search bar is present with the placeholder 'Type / to search'. Below the navigation, the project name 'sistema para cantina' is shown, followed by a search bar 'Filter by keyword or by field' and buttons for 'Discard' and 'Save'. The board is organized into three columns: 'Todo' (0 / 5 items, Estimate: 0), 'In Progress' (0 / 5 items, Estimate: 0), and 'Done' (10 items, Estimate: 0). The 'Done' column contains six items, each with a checkmark icon, a user avatar, and a description. At the bottom of each column is an 'Add item' button.

Column	Count	Estimate	Items
Todo	0 / 5	0	This item hasn't been started
In Progress	0 / 5	0	This is actively being worked on
Done	10	0	<ul style="list-style-type: none">sistema-cantina-ufersa #1: Visualizar cardápiosistema-cantina-ufersa #3: Model de itenssistema-cantina-ufersa #5: criar tela para gerenciar um itemsistema-cantina-ufersa #2: Inicializar estrutura do projetosistema-cantina-ufersa #6: implementar página de carrinho de comprassistema-cantina-ufersa #8: implementar página de administradorsistema-cantina-ufersa #9: implementar página para cadastrar um item



Daily scrum

- Pequenos encontros eram realizados para comentar o que havia sido implementado na sprint vigente.
- Ao final da sprint, novas tarefas eram criadas e atribuídas à equipe.

Agradecimentos

– À Maria Helena, meus mais sinceros agradecimentos por se voluntariar a usar nosso aplicativo e contribuir com seu valioso feedback.