X-Soft Soluções

**StudyEach**

Atas de Reunião

Sprint 6

Versão 1.1

**Histórico de Alterações**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Responsável** |
| 04/12/2016 | 1.0 | Criação do documento | Tiago Damascena |
| 12/12/16 | 1.1 | Atualização do documento | Tiago Damascena |
|  |  |  |  |

**Sprint Planning**

**4/12/2016**

As histórias de usuário a serem implementadas nessa Sprint foram escolhidas e analisadas pela equipe e aceitas pelo Scrum Master. Levou-se em consideração a dificuldade e habilidade da equipe para a realização dos itens apresentados e o alto conhecimento dos desenvolvedores em relação a esse projeto. O Scrum Team se comprometeu a realizar os itens selecionados no prazo estabelecido respeitando os objetivos. As tarefas que definem o que deve ser feito para a realização de cada história de usuário foram cadastradas no GitHub e estão à disposição da Equipe para serem escolhidas e desenvolvidas.

**Sprint Review**

**09/12/2016**

Nessa Sprint a equipe ficou focada na parte de organização e projeto devido a reabertura do projeto após um longo período de tempo, devida a isso as principais atividades desenvolvidas pela equipe foram:

* Definir os artefatos necessários ao projeto como os requisitos, cronograma, atas de reunião, definição e monitoramento dos riscos entre outros artefatos requeridos pelo processo.
* Definição de um novo modelo de gerência de configuração que pudesse aproveitar ao máximo as funcionalidades fornecidas pela ferramenta GitHub.
* Incorporar ao processo práticas do eXtreme Programming como o TDD, equipe auto gerenciável, nivelamento de conhecimento da equipe entre outros.
* Realizar a reorganização da estrutura de repositório.
* Definir um padrão de código e uma ferramenta para automatizar a verificação o mesmo (CodeSniffer).
* Definir uma ferramenta de Integração Contínua (Travis CI).
* Definir uma ferramenta de verificação do padrão de código no repositório (Code Climate).

**Sprint Retrospective**

**09/12/2016**

Essa Sprint foi bastante produtiva, conseguindo deixar o projeto pronto para iniciar o desenvolvimento novamente. Faltou comprometimento por parte da equipe, mas que poderá ser compensado nas próximas Sprints.

As medições ainda não foram realizadas pelo Gerente de Qualidade, mas os dados foram armazenados para que possa ser feita em breve.

O objetivo para a próxima semana é de correção dos problemas presentes no sistema para em seguida começar o desenvolvimento de novas funcionalidades.

**SPRINT-02**

**Sprint Planning 2 – 27/05/2016**

As histórias de usuário a serem implementadas foram passadas pelo Product Owner e analisadas e aceitas pelo Scrum Master e Scrum Team, foi utilizado a técnica Planning Poker para estimar as histórias de usuários e cada tarefa foi atribuída de acordo com a disponibilidade de horas de cada membro do Scrum Team. Aspectos técnicos, dúvidas com relação a tecnologia, modo de implementação e pesquisas serviram de base a esta decisão. Levou-se também em consideração a dificuldade e habilidade da equipe para a realização dos itens apresentados, bem como a estimativa do tamanho do Sprint em relação à disponibilidade da equipe. O Scrum Team se comprometeu a realizar os itens selecionados no prazo estabelecido respeitando os objetivos.

**Resultados Planning Poker**

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
|
| **Descrição** | **Horas (quantidade)** |
| Modelar e criar conceitos do banco de dados de ano letivo, semestre, disciplina, atividades e provas, considerando suas respectivas ligações no banco de dados. Os scripts usados para criar o banco devem ser inseridos por meio de documento no diretório de documentos do código. Decisões relativas a aspectos internos dessa tarefa podem ser decididos pelo implementador. | 2 horas |
| Criar endpoints na aplicação para um usuário alterar a senha, email e seu nome de usuário, não são permitidos usuários iguais. Endpoints devem ser documentados no documento de endpoints. Decisões relativas a aspectos internos dessa tarefa podem ser decididos pelo implementador. | 6 horas |
| Criar endpoints/view na aplicação para um usuário recuperar a senha, um e-mail deve ser enviado para o usuário que terá que redefinir sua senha. Endpoints devem ser documentados no documento de endpoints. Decisões relativas a aspectos internos dessa tarefa podem ser decididos pelo implementador. | 7 horas |
| Criar endpoints/view na aplicação para criar um ano letivo e um novo semestre letivo. Endpoints devem ser documentados no documento de endpoints. Decisões relativas a aspectos internos dessa tarefa podem ser decididos pelo implementador. | 4 horas |
| Criar endpoints/view na aplicação para criar e associar um horário a uma disciplina. Endpoints devem ser documentados no documento de endpoints. Decisões relativas a aspectos internos dessa tarefa podem ser decididos pelo implementador. | 4 horas |
| Criar endpoints/view na aplicação para cadastrar data de provas e trabalhos de uma disciplina. Endpoints devem ser documentados no documento de endpoints. Decisões relativas a aspectos internos dessa tarefa podem ser decididos pelo implementador. | 4 horas |
| Criar página (view laravel) para alterar as informações de usuários tais como nome de usuário, email e senha. Criar uma página que será acessada através do menu de usuário. Nessa página deve haver uma confirmação onde será solicitada a senha atual do usuário para que sejam efetuadas as alterações no cadastro. No formulário, a ação do form html deve ser um POST nos respectivos endpoints. Decisões relativas a aspectos internos dessa tarefa podem ser decididos pelo implementador. | 6 horas |

**Sprint Review 2 – 10/06/2016**

Não houve reunião presencial para esta Sprint, o Scrum Master avaliou o que foi feito durante a Sprint e baseando-se nas [Avaliações 360º](https://trello.com/c/u5bTVIJ4) aprovou o resultado do trabalho.

**Sprint Retrospective 2 – 10/06/2016**

Houve uma colaboração de todos os membros na construção do documento [Sprint Retrospective - 2º Iteração](https://www.dropbox.com/s/ast9g7enrjgb4jq/Sprint%20Retrospective%20-%202%C2%AA%20Itera%C3%A7%C3%A3o.docx?dl=0%E2%80%8B) que lista as dificuldades e benefícios da Sprint e sugere melhorias para a próxima Sprint.

**SPRINT-03**

**Sprint Planning 3 – 13/06/2016**

As histórias de usuário a serem implementadas foram passadas pelo Product Owner e analisadas e aceitas pelo Scrum Master e Scrum Team, foi utilizado a técnica Planning Poker para estimar as histórias de usuários e cada tarefa foi atribuída de acordo com a disponibilidade de horas de cada membro do Scrum Team. Aspectos técnicos, dúvidas com relação a tecnologia, modo de implementação e pesquisas serviram de base a esta decisão. Levou-se também em consideração a dificuldade e habilidade da equipe para a realização dos itens apresentados, bem como a estimativa do tamanho do Sprint em relação à disponibilidade da equipe. O Scrum Team se comprometeu a realizar os itens selecionados no prazo estabelecido respeitando os objetivos.

**Resultados Planning Poker**



**Sprint Review 3 – 22/06/2016**

Em execução

**Sprint Retrospective 3 – 24/06/2016**

Em execução.