

## Relatório Fase 3

---



---

### GESTÃO SCRUM DO PROJETO

#### *CINELEI*

Licenciatura em Engenharia Informática

Gestão de Projetos em Engenharia

***Autores:***

*Carlos Eduardo Castro Carvalho nº 70540*

*Diogo Francisco Amorim Viana nº 70671*

*Luís Pedro Costeira Lima nº 70703*

*Tiago André Lobo Sampaio nº 69684*

*Vasco Miguel Faria Dias Teixeira nº 72314*

# Conteúdo

- Introdução..... 3
- Product Backlog ..... 4
- Sprint Backlog ..... 9
- Burndown Chart..... 10
- Daily Scrum Report ..... 11
- Sprint Review ..... 12
- Sprint Retrospective ..... 13
- Notas finais ..... 14

## Introdução

Respondendo aos requisitos de um Product Owner, foi pedida a elaboração de uma aplicação denominada por “CineLei”. Devido à necessidade de abertura do negócio o mesmo, solicitou uma aplicação que permitisse consulta de um catálogo de filmes e, por sua vez, a visualização dos mesmos no website de forma gratuita.

No decorrer do desenvolvimento do trabalho recorreremos a vários métodos de trabalho:

- Product backlog;
- Sprint backlog;
- Burndown chart;
- Daily scrum report;
- Sprint review;
- Sprint retrospective

Estes métodos permitiram a organização de todo o funcionamento do produto requerido pelo Product Owner.

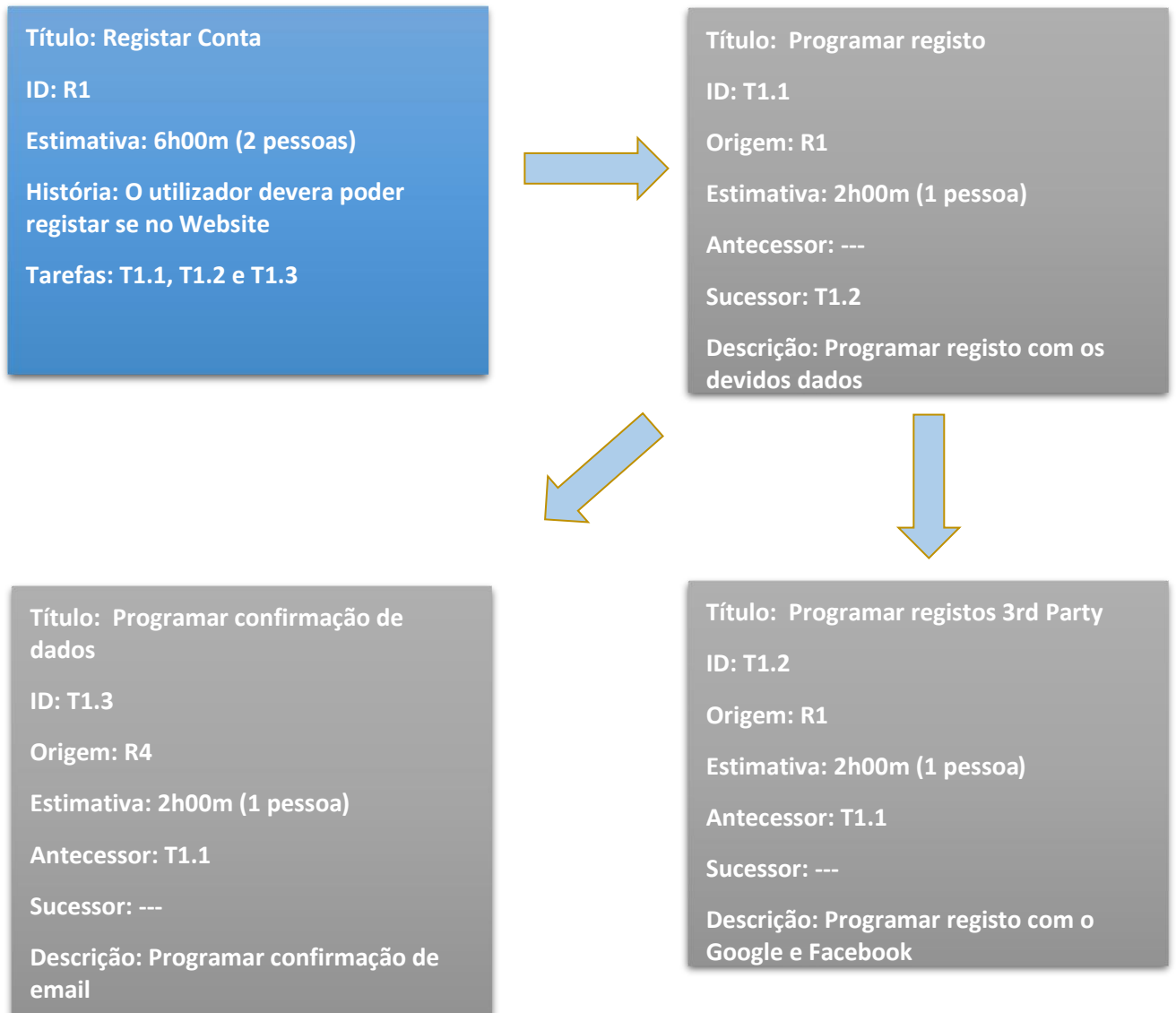
## Equipa de Trabalho

Para uma melhor organização de trabalho e para o devido desenvolvimento foram designados o **Product Owner**: Carlos Carvalho, **Scrum Master**: Diogo Viana e **Developers**: Vasco Teixeira, Luís Lima e Tiago Sampaio.

O Carlos Carvalho é a entidade que solicitou a aplicação final. O mesmo tem na sua responsabilidade a lista de requisitos, que torna possível a criação de um Product Backlog, sendo este realizado com base nas metas definidas pelos devidos requisitos, controlando desta forma, todo o desenvolvimento do projeto.

O Scrum Master, Diogo Viana, é o especialista no Scrum. O próprio tem o dever de supervisionar todo o projeto, mantendo a ideia de progresso sucessivo e corrigindo todos os problemas que possam aparecer. Por último, os Developers, são os elementos da equipa que tornam toda a ideologia em software, realizando as tarefas devidas previamente referidas no Product Backlog.

## Product Backlog



**Título:** Login da Conta

**ID:** R2

**Estimativa:** 4h00m (1 pessoa)

**História:** O utilizador deverá poder fazer o Login no Website

**Tarefas:** T2.1 e T2.2



**Título:** Programar Login

**ID:** T2.1

**Origem:** R2

**Estimativa:** 2h00m (1 pessoa)

**Antecessor:** ---

**Sucessor:** T2.2

**Descrição:** Programar Login



**Título:** Verificar dados

**ID:** T2.2

**Origem:** R2

**Estimativa:** 2h00m (1 pessoa)

**Antecessor:** T2.1

**Sucessor:** ---

**Descrição:** Verificar dados inseridos pelo utilizador na base de dados

Título: Catálogo

ID: R3

Estimativa: 18h00m (3 pessoas)

História: O utilizador deverá poder  
aceder ao catálogo de filmes do Website

Tarefas: T3.1 e T3.2



Título: Programar a exibição do  
catálogo

ID: T3.1

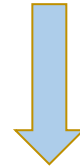
Origem: R3

Estimativa: 8h00m (2 pessoa)

Antecessor: ---

Sucessor: T3.2

Descrição: Programar a visualização de  
filmes em exibição no catálogo



Título: Programar a filtragem de filmes  
por preferência

ID: T3.2

Origem: R3

Estimativa: 2h00m (1 pessoa)

Antecessor: T3.1

Sucessor: ---

Descrição: Programar a filtragem de  
filmes com uma ComboBox com todas  
as opções de género de filme

**Título:** Filme

**ID:** R4

**Estimativa:** 48h00m (3 pessoas)

**História:** A aplicação deverá permitir ao utilizador seleccionar o filme desejado

**Tarefas:** T4.1 e T4.2



**Título:** Programar funcionalidades

**ID:** T4.1

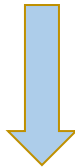
**Origem:** R4

**Estimativa:** 24h00m (3 pessoas)

**Antecessor:** ---

**Sucessor:** ---

**Descrição:** Programar funcionalidades de favoritos e vistos através de dois botões distintos.



**Título:** Programar seleccionador de filme

**ID:** T4.2

**Origem:** R4

**Estimativa:** 24h00m (3 pessoas)

**Antecessor:** ---

**Sucessor:** ---

**Descrição:** Programar seleccionador através de um clique na capa do filme, em seguida direccionar para informações e visualização do filme.

**Título:** Sair da conta

**ID:** R5

**Estimativa:** 2h00m (1 pessoa)

**História:** A aplicação deverá permitir ao utilizador sair da conta.

**Tarefas:** T5.1



**Título:** Programar opção de sair da conta

**ID:** T5.1

**Origem:** R5

**Estimativa:** 2h00m (1 pessoa)

**Antecessor:** ---

**Sucessor:** ---

**Descrição:** Programar opção de sair da conta caso tenha sido efetuado login.

**Título:** Publicidade

**ID:** R6

**Estimativa:** 10h00m (2 pessoas)

**História:** A aplicação deverá conter publicidade.

**Tarefas:** T6.1



**Título:** Programar a publicidade

**ID:** T6.1

**Origem:** R6

**Estimativa:** 10h00m (2 pessoas)

**Antecessor:** ---

**Sucessor:** ---

**Descrição:** Conectar admob com o Website .



## Sprint Backlog

- **Sprint 1 (1 de novembro de 2021 - 12 de novembro de 2021) [11 dias]**

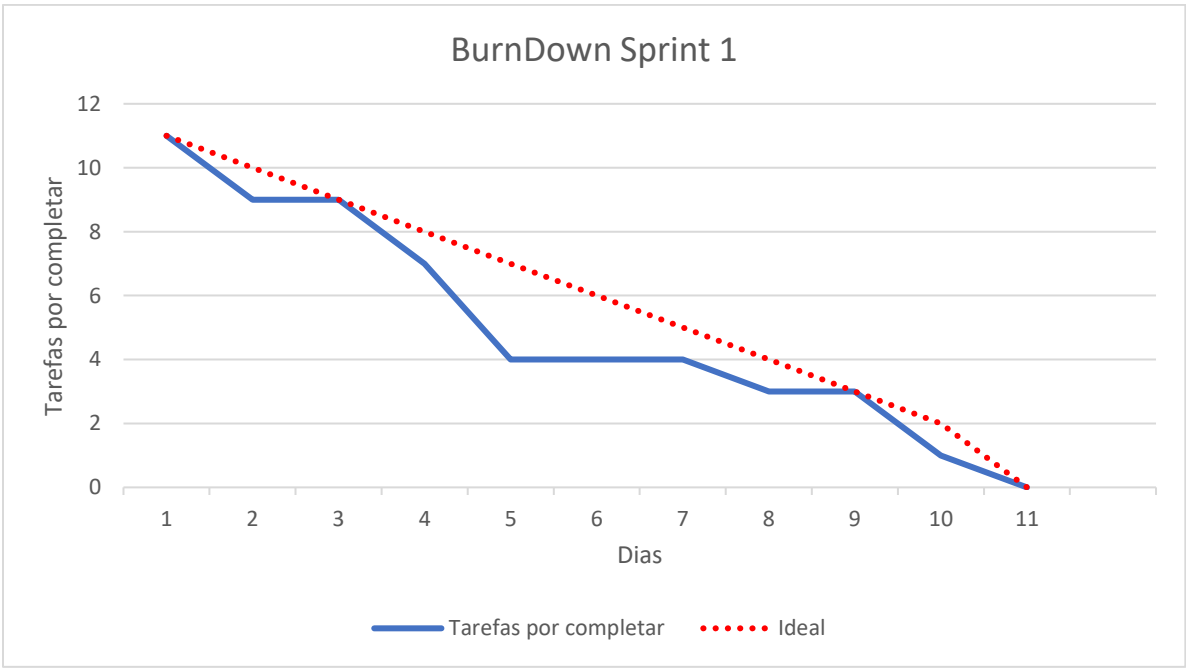
•

Requisitos	Importância	Tarefas
1	Máxima	T1.1 T1.2 T1.3
2	Máxima	T2.1 T2.2
3	Média	T3.1 T3.2
4	Alta	T4.1 T4.2
5	Média	T5.1
6	Média	T6.1

# Burndown Chart

## Sprint 1:

Dias	Tarefas por completar	Tarefas executadas
1	11	0
2	9	2
3	9	0
4	7	2
5	4	3
6	4	0
7	4	0
8	3	1
9	3	0
10	1	2
11	0	1



## Daily Scrum Report

### Sprint 1:

Data: 5 de novembro 2021

Requisitos	Para Fazer	A Fazer	Feito
1		T1.3	T1.1 T1.2
2		T2.2	T2.1
3	T3.1 T3.2		
4	T4.1 T4.2		
5	T5.1		
6	T6.1		

## Sprint Review

No final de cada uma das sprints, os Developers optam por fazer uma reunião para rever todo o trabalho feito até à data. Esta reunião é constituída pelo Product Owner Carlos Carvalho e por todos os Developers, tais como, Vasco Teixeira, Luís Lima e Tiago Sampaio para apresentar os resultados que foram obtidos de maneira a perceber o desenvolvimento do produto final.

Desta forma, ao final do sprint notámos que nem todas as tarefas foram realizadas na sua totalidade e outras continham erros de codificação. Face a esses problemas foram elaborados os sprints necessários para colmatar essas lacunas.

Assim, no final da reunião o Product Owner demonstra que todo o processo e desenvolvimento do produto o satisfaz.

## Sprint Retrospective

### O QUE CORREU BEM?

- Reuniões produtivas;
- Cliente satisfeito;
- Tarefas executadas com eficácia.

### O QUE CORREU MAL?

- Tarefas atrasadas.

### ASPETOS A MELHORAR

- Realizar tarefas dentro do prazo.

### IDEIAS

- Monthly updates para o cliente.

Esta retrospectiva é referente ao primeiro sprint realizado, onde é referido tudo o que correu bem, mal, aspetos a melhorar e algumas ideias futuras para um projeto bem-sucedido. Esta reunião é constituída pelos Developers Vasco Teixeira, Luís Lima e Tiago Sampaio e pelo Scrum Master, Diogo Viana.

## Notas finais

Com o término do projeto podemos referir que os objetivos foram cumpridos, mas como em todos os softwares o mesmo precisará de ser acompanhado para manutenção caso surja o aparecimento de bugs, sendo necessário fazer novas versões e updates do software.

No futuro, caso o Product Owner apresente novas ideias ou funcionalidades para software este mesmo também poderá ser atualizado conforme as especificações sugeridas.

## Autoavaliação

Para a autoavaliação desta etapa final do relatório classificamos o mesmo com uma nota de **17 valores**. Esta nota foi deduzida devido à qualidade na elaboração de todo o projeto e face a todos métodos utilizados provenientes das aulas da unidade curricular.

## Bibliografia

- N.K. Rad and F. Turley (2013) The Scrum Master Training Manual – A Guide to Passing the Professional Scrum Master.