	Pacote de Trabalho	Descrição	Estimativa de esforço (Homem-Hora)	Dependências	Custo Estimado			
1.1.1	Lista de Requisitos funcionais e não funcionais	Criar um documento e colocar os requisitos funcionais e não funcionais do sistema.	5	Não Possui	R\$ 83,35			
1.1.2	Casos de Uso	Gerar um documento contendo os Casos de Uso (interação do sistema com o usuário).	6	Não Possui	R\$ 100,02			
1.1.3	Diagrama de Classes	Baseado nos requisitos e casos de uso, gerar um diagrama de classes em nível de análise.	10	1.1.1, 1.1.2	R\$ 166,70		Total de Esforço em Atividades: Custo por Devs/Hora	253 R\$ 16,67
1.1.4	Descrição do escopo do projeto	Gerar um documento e escrever em linhas gerais o sistema(funcionalidades,objetivos e arquitetura).	5	1.4, 1.2.3	R\$ 83,35		Custo total das Atividades: Orçamento:	R\$ 4.217,51 R\$ 4.639,26
1.2.1	EAP	Estabelecer as atividades e desenvolver um diagrama de EAP contendo o todo do projeto seguido de suas partes	6	1.1.1, 1.1.2	R\$ 100,02			
1.2.2	Planning Poker	Fazer o planning poker para estimar o esforço necessário para cada pacote de trabalho definido no EAP.	5	1.2.1	R\$ 83,35			
1.2.3	Orçamento	Gerar o Orçamento do projeto baseado no custo de cada atividade estimado através do Planning Poker.	2	1.2.2	R\$ 33,34			
1.3	Análise de Riscos	Analisar quais os riscos que o sistema pode gerar, planejar tanto a contenção quanto a contigência e colocar no relatorio	6	Não Possui	R\$ 100,02			
1.4	Cronograma	Gerar um Cronograma para o projeto baseado nos pacotes de trabalho definidos no EAP e nas estimativas de esforço obtidas no Planning Poker.	9	1.2.2	R\$ 150,03			
1.5	Monitoramento e Controle	Gerar gráficos de valor agregado e de burndown	9	1.4	R\$ 150,03			
2.1.1	Componentes do Menu	Gerar os elementos gráficos que irão compor o Menu(botões, plano de fundo, etc) através de alguma ferramenta de edição de imagens.	1	1	R\$ 16,67			
2.1.2	Login	Implementar a funcionalidade de LogIn no sistema. Essa funcionalidade é detalhada no caso de uso UC10.	7	2.1.1	R\$ 116,69			
2.1.3	Histórico de Partidas	Elaborar e implementar a funcionalidade Historico onde sera armazenado dados sobre as partidas do jogador. Ex. Dados: número de territorios conquistados, continentes , tropas finais, tropas eliminadas, presença giobal.	11	2.1.1	R\$ 183,37			
2.1.4	Criar Partida	Implementar a funcionalidade de criação da partida para usuários que tenham efetuado LogIn. Mais detalhes podem ser encontrados no caso de uso UCO2.	17	2.1.1	R\$ 283,39			
2.1.5	Configurações	Organizar e implementar o menu de configurações do jogo. Caso de uso UC01.	6	2.1.1	R\$ 100,02			
2.2.1.1	Componentes do mapa	Gerar os Elementos graficos que compoe o mapa do jogo.	8	1	R\$ 133,36			
2.2.1.2	Organização e funcionalidades do mapa	Organizar os componentes do mapa(definindo suas posições) e implementar as interações(destaque do territorio,cor do exercito ocupante,numero de tropas)	11	2.2.1.1	R\$ 183,37			
2.2.2.1	Combate	Implementar o combate do jogo. Caso de uso UC04.	10	2.2.1.2	R\$ 166,70			
2.2.2.2	Troca de Cartas	Implementar o caso da troca de cartas. Caso de uso UC06.	4	2.2.2.3	R\$ 66,68			
2.2.2.3	Recebimento de Tropas	Implementar o caso do recebimento de tropas. Caso de uso UC03.	6	2.2.1.2	R\$ 100,02			
2.2.2.4	Movimentação de Tropas	Implementar o caso da movimentação das tropas. Caso de uso UC05.	4	2.2.1.2	R\$ 66,68			
2.2.3.1	Chat	Gerar os componentes gráficos e Implementar o caso do uso do chat. Caso de uso UC11.	6	1	R\$ 100,02			
2.2.3.2	Perfil do Jogador	Gerar os componentes gráficos e Implementar o caso do perfil dos jogarores. Caso de uso UC13.	7	1	R\$ 116,69			
2.2.4.1	Estratégia de Destruir o exercito da cor X	Implementar a estratégia que a IA irá utilizar quando seu objetivo for destruir todos os exércitos de uma determinada cor.	11	1	R\$ 183,37			
2.2.4.2	Estratégia de conquistar os continentes EU + AMS OC + 1 Qualquer	Implementar a estratégia que a IA irá utilizar quando seu objetivo for conquistar a Europa e America do Sul ou Oceania mais um continente qualquer.	6	1	R\$ 100,02			
2.2.4.3	Estratégia de conquistar 18 territórios com no mínimo 2 tropas em cada	Implementar a estratégia que a IA irá utilizar quando seu objetivo for conquistar 18 territorios com pelo menos 2 tropas ocupantes.	10	2.2.4.1, 2.2.4.2	R\$ 166,70			
2.2.4.4	Estratégia de conquistar AMN + AF OC	Implementar a estratégia que a IA irá utilizar quando seu objetivo for conquistar a America do Norte e a Africa ou Oceania.	7	2.2.4.1, 2.2.4.2	R\$ 116,69			
2.2.4.5	Estratégia de conquistar Ásia e AMS AF	Implementar a estratégia que a IA irá utilizar quando seu objetivo for conquistar a Asia e America do Sul ou Africa.	7	2.2.4.1, 2.2.4.2	R\$ 116,69			
2.2.4.6	Estratégia de conquistar 24 territórios	Implementar a estratégia que a IA irá utilizar quando seu objetivo for conquistar 24 territorios.	7	2.2.4.1, 2.2.4.2	R\$ 116,69			
3.1	Testes Unitários	Executar testes em cada função do sistema com todos os casos possíveis com o Framework escolhido de teste unitário	12	1	R\$ 200,04			
3.2	Testes de Integração	Executar testes de integração das partes do sistema e verificar seu funcionamento	8	2	R\$ 133,36			
3.3	Testes de Sistema	Executar testes do sistema como o todo, em situações de estresse, falhas de segurança e demais situações extremas.	6	3.2	R\$ 100,02			
3.4	Testes de Aceitação	Testa o sistema como um todo para homologação	4	3.2	R\$ 66,68			

3.5	Revisão e Acabamentos	Fazer uma revisão final do produto gerado e aplicar pequenos acabamentos e melhorias ao mesmo.	14	1 2	R\$ 233,38							
-----	-----------------------	--	----	-----	------------	--	--	--	--	--	--	--