

Jogo de ES - “Quem quer ser um engenheiro”

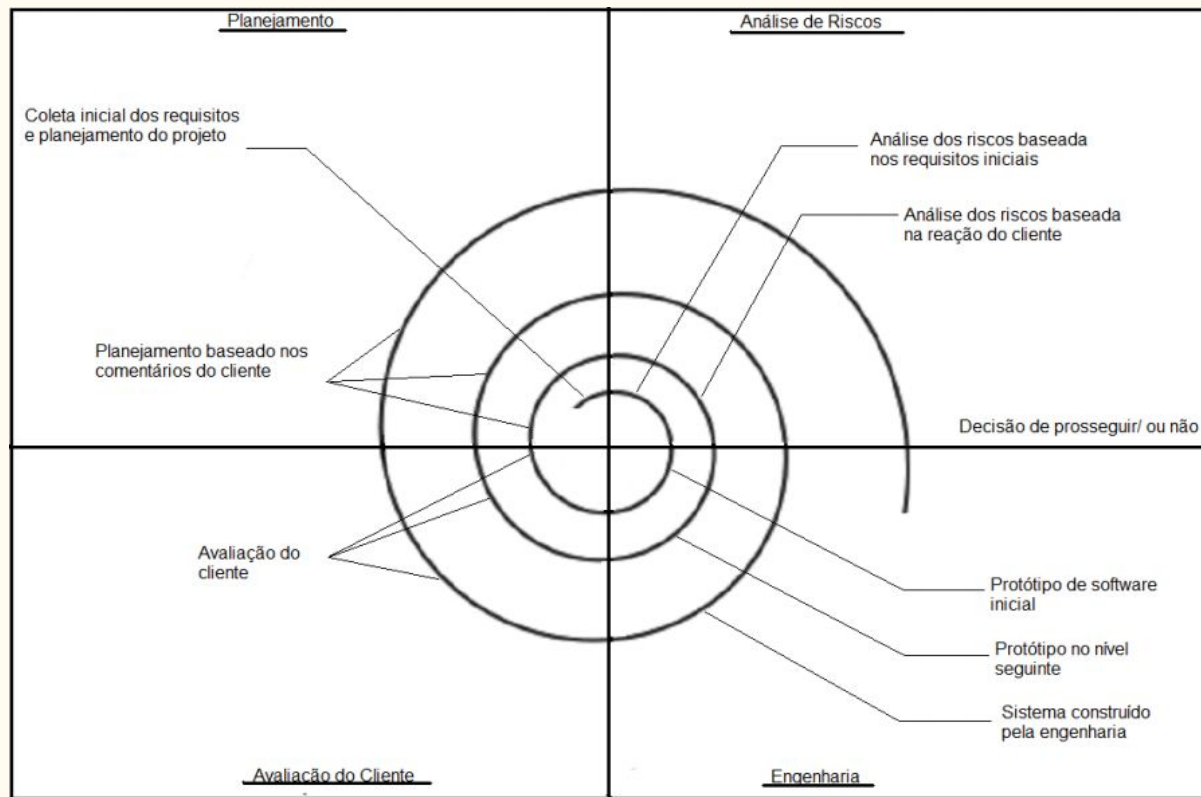
Etapa 4 - Estrutura analítica

Modelo Espiral

O modelo Espiral da Engenharia de Software combina as melhores práticas dos modelos de Ciclo de Vida Clássico e Prototipação, acrescentando, ao mesmo tempo, um elemento que falta a esses paradigmas: a **análise dos riscos**. Tal modelo representa um processo cíclico que em cada iteração as seguintes etapas são realizadas:

1. **Planejamento:** Determinação dos objetivos, alternativas e restrições.
2. **Análise dos riscos:** Análise de alternativas e identificação/resolução dos riscos.
3. **Engenharia:** Desenvolvimento do produto.
4. **Avaliação feita pelo cliente:** Avaliação dos resultados.

Modelo Espiral



Modelo Espiral

Por que dessa escolha?

Seguindo o modelo espiral, podemos gerar valor, avaliar e analisar os riscos do projeto durante a fase de desenvolvimento, garantindo assim, a qualidade final do software.

Métrica Planning Poker

O Planning Poker consiste em obter a estimativa por meio de um jogo de cartas, permitindo que todos os membros da equipe de desenvolvimento participem colocando a sua visão de complexidade, levando em consideração o fator tempo e esforço para pontuar um cartão e após juntos chegar a um denominador comum na equipe através de consenso.

Métrica Planning Poker

No Planning Poker cada integrante tem um baralho de 13 cartas, numeradas em uma sequência similar a encontrada nos números de *Fibonacci*. As cartas contém os tamanhos de 0, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89 que serão atribuídos a um cartão, havendo ainda uma carta com o símbolo de interrogação no qual representa que o estimador não está apto a estimar e outra carta com a imagem de uma xícara de café no qual representa a sugestão de uma pausa.

Métrica Planning Poker

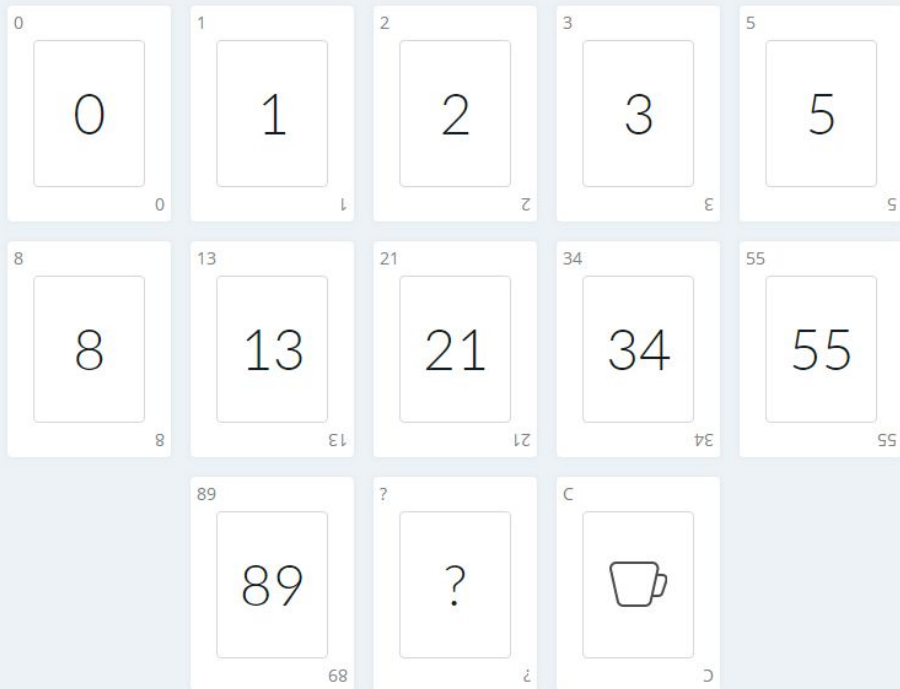
Durante o Planning Poker devem ser realizadas rodadas para obter a estimativa de um cartão que possui uma estória ou tarefa a desenvolver. As diferenças que surgirem durante as rodadas deverão ser mediadas por um coordenador, que no Scrum este papel é de responsabilidade do *Scrum Master*.

Por que da escolha?

Com o Planning Poker podemos avaliar a dificuldade de cada tarefa de forma interativa, estimando a partir da opinião de cada integrante da equipe.

Métrica Planning Poker

Jogo "Quem quer ser um engenheiro"



Métrica Planning Poker

Jogo "Quem quer ser um engenheiro"

Adição de sons aos eventos de interação



Métrica Planning Poker

TITLE:	EST.: ▲	TIME.:
Conexão com o banco de dados	5	00:00:24
Seleção do nível de dificuldade da pergunta	5	00:00:43
Desenvolver menu principal	8	00:02:11
Disposição sequencial das perguntas	8	00:00:38
Adição de sons aos eventos de interação	13	00:00:20
Sistema de autenticação	21	00:00:24
Sorteio da ordem das perguntas	21	00:00:19
Sorteio da ordem das alternativas das perguntas	21	00:00:13