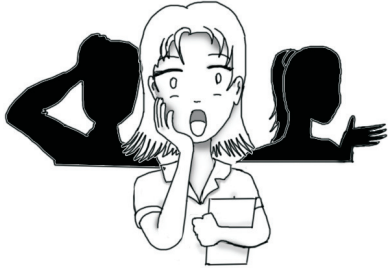


**EVL01**

Dificuldades ao efetuar **merge**: caso mais de uma das suas equipes esteja trabalhando em um mesmo componente, estas equipes perdem 2 pontos de produtividade neste turno.

**EVL02**

Conflitos de **merge**: suas ferramentas estão com problemas ao combinar os códigos, estes problemas podem ser devido a textos desiguais, sintaxes incorretas, ou problemas contextuais. Perca 1 funcionalidade implementada em 2 componentes a sua escolha.

**EVL03**

Suas equipes estão confusas e não estão utilizando as mesmas técnicas de **merge**, causando com isto conflitos freqüentes. Diminua a produtividade de suas equipes de desenvolvimento em 1 ponto e aumente a tendência a **bugs** em 1 ponto neste turno.

**EVL04**

Problemas com **partes comuns**: devido a falhas no controle da configuração, seus desenvolvedores estavam modificando sem saber partes que também pertenciam a um outro componente. Adicione 2 **bugs** brancos nas funcionalidades do componente 1.

**EVL05**

Seu cliente fez uma **solicitação emergencial**, assim mais 1 funcionalidade de última hora deverá ser implementada no componente 2 para esta **release**. Coloque esta carta em sua área de projeto e descarte-a na entrega da **release**.

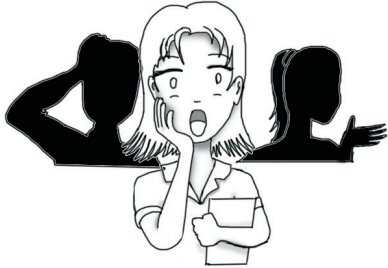
**EVL06**

Problemas com a **classificação das solicitações**: suas equipes de teste estão classificando todas as solicitações de mudança com prioridade máxima. Os seus desenvolvedores estão confusos e não sabem qual solicitação atender primeiro. Fique sem corrigir defeitos neste turno enquanto este problema é resolvido.



**EVL07**

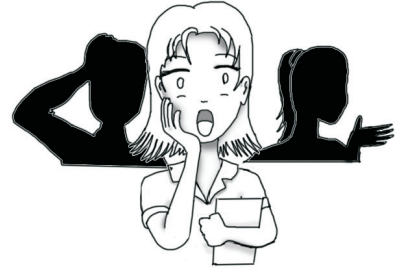
Ocorreu algum problema em dos componentes e nenhum dos seus **commits** foram aceitos. Você teve que recorrer ao **repositório** para uma reestruturação dos dados. Você é incapaz de fazer melhorias no componente 4 durante este turno.

**EVL08**

Falhas contínuas: suas equipes de desenvolvimento ficam impedidas de corrigir *bugs* brancos neste turno.

**EVL09**

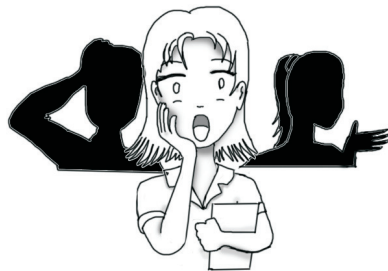
Erro de composição: A **configuração** é muitas vezes definida como um conjunto de arquivos que constituem um produto de software válido. O método tradicional de criar uma **configuração** é, muitas vezes, mudando uma existente. Porém suas equipes não sabem a real natureza da próxima **release**, e por isso não tem idéia de como iniciá-la. Perca metade de sua produção no início da próxima **release**.

**EVL10**

O servidor do seu projeto queimou e todas as informações foram perdidas. Perca todas as funcionalidades produzidas até agora para a **release** atual de todos os componentes caso não possua a carta **C09**.

**EVL11**

Após realizada uma **análise de impacto**, decidiu-se por implementar as funcionalidades restantes do componente 3 somente para a próxima **release**. Coloque esta carta em sua área de projeto e descarte-a na entrega da próxima **release**.

**EVL12**

Suas equipes estão seguindo boas práticas de **documentação**: cada componente está com a sua documentação relatada e controlada como um **item de configuração** no **repositório**. Além de melhorar a sua produtividade, com certeza irá agradar o cliente. Coloque esta carta em sua área de projeto até a entrega da **release**, receba um adicional de **50c** e descarte-a.



**EVL13**

Seu projeto adotou uma **política otimista de controle de concorrência** e suas equipes se sentem motivadas com esta iniciativa. Todas as equipes de desenvolvimento ganham 1 ponto de produtividade neste turno..

**EVL14**

**Modelos de ramificação proposital:** Um modelo de ramificação incorpora a lógica adotada para replicar um **item de configuração** em várias instâncias, cada qual possuindo sua própria configuração original. Um **modelo de ramificação** proposital é utilizado para satisfazer uma finalidade específica. Duplica metade das funcionalidades da **release** anterior para esta **release**.

**EVL15**

Pesquisas sobre o estágio de evolução também são necessárias, da mesma forma que a **evolução de um produto** deve começar durante o sucesso do produto antigo. Na próxima vez que entregar uma **release**, ganhe 2 rolagens de dado a mais para 1 de suas equipes iniciar a produção da nova **release** ainda no mesmo turno.

**EVL16**

Consultoria: pagando uma taxa de **50c**, uma equipe de consultoria irá fornecer seus serviços. Ela irá consertar metade dos **bugs** brancos de todos os componentes até o final do turno. Coloque esta carta em sua área de projeto e descarte-a no final no turno.

\*Se o valor não for pago esta carta deve ser descartada.

**EVL17**

Treinamento: pagando uma taxa de **30c**, uma equipe a sua escolha irá receber um treinamento. Ela receberá um aumento de 1 ponto em uma de suas habilidades a sua escolha permanentemente. Coloque esta carta em sua área de projeto junto com a carta da equipe que recebeu o treinamento.

\*Se o valor não for pago esta carta deve ser descartada.

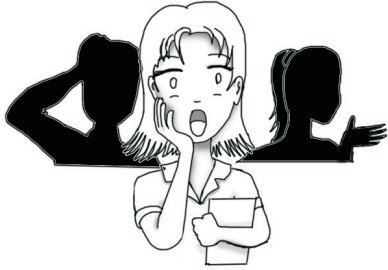
**EVL18**

Seu projeto recebeu uma verba extra para investir em infra-estrutura. Implemente conceitos neste turno com um decremento de **20c** no custo de implementação.



**EVL19**

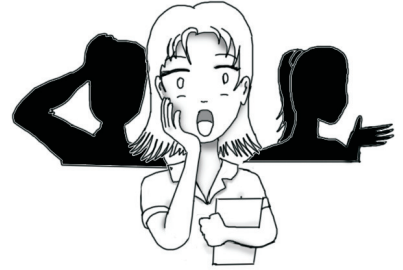
Seu projeto recebeu uma verba extra para investir em recursos humanos. Receba **100c** para pagamento ou contratação de equipes neste turno

**EVL20**

Uma de suas equipes teve uma grande idéia e conseguiu adiantar bastante o projeto. Implemente todas as funcionalidades de um componente a sua escolha sem custo de produção neste turno.

**EVL00**

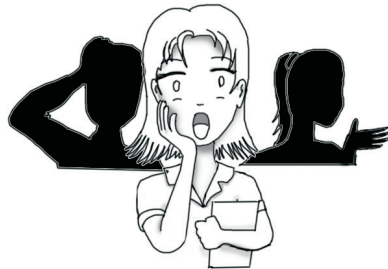
Implementação de melhorias: compre uma carta de conceito. O conceito deve ser implementado nesta rodada. Caso não deseje implementar o conceito, a carta deve ser disponibilizada para os outros jogadores de acordo com o fluxo do jogo.

**EVL00**

Implementação de melhorias: compre uma carta de conceito. O conceito deve ser implementado nesta rodada. Caso não deseje implementar o conceito, a carta deve ser disponibilizada para os outros jogadores de acordo com o fluxo do jogo.

**EVL00**

Implementação de melhorias: compre uma carta de conceito. O conceito deve ser implementado nesta rodada. Caso não deseje implementar o conceito, a carta deve ser disponibilizada para os outros jogadores de acordo com o fluxo do jogo.

**EVL00**

Implementação de melhorias: compre uma carta de conceito. O conceito deve ser implementado nesta rodada. Caso não deseje implementar o conceito, a carta deve ser disponibilizada para os outros jogadores de acordo com o fluxo do jogo.

