

Decision Maker LPA
Plano de Gerenciamento de Requisitos

Versão 4.0

Decision Maker LPA	Versão: 4.0
Plano de Gerenciamento de Requisitos	Date: 16/11/2019
APS-PGR-19-10-2019	

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
25/05/2019	1.0	Preenchimento do Plano de Gerenciamento de Requisitos	Wesley Luiz
28/05/2019	2.0	Refatoração de todos os capítulos	Bruno de Paula
12/10/2019	3.0	Revisão de todos os capítulos	Bruno de Paula
16/11/2019	4.0	Atualização de todos os capítulos	Gustavo Marques

Decision Maker LPA	Versão: 4.0
Plano de Gerenciamento de Requisitos	Date: 16/11/2019
APS-PGR-19-10-2019	

Índice Analítico

1.	Introdução	4
1.1	Finalidade	4
1.2	Escopo	4
1.3	Definições, Acrônimos e Abreviações	4
1.4	Referências	4
1.5	Visão Geral	4
2.	Gerenciamento de Requisitos	4
2.1	Organização, Responsabilidades e Interfaces	4
2.2	Ferramentas, Ambiente e Infraestrutura	4
3.	O Programa de Gerenciamento de Requisitos	4
3.1	Identificação de Requisitos	4
3.2	Rastreabilidade	5
3.2.1	Critérios de Biblioteca.	5
3.2.2	Critérios do Jogo de demonstração	5
3.3	Atributos	5
3.3.1	Atributos de Biblioteca	5
3.3.2	Atributos de Jogo	6
3.4	Relatórios e Medidas	7
3.5	Gerenciamento de Mudanças de Requisitos	7
3.5.1	Processamento e Aprovação de Solicitações de Mudança	7
3.5.2	Comitê de Controle de Mudança (CCB)	7
3.5.3	Baselines do Projeto	7
3.6	Fluxos de Trabalho e Atividades	8
4.	Marcos	8
5.	Treinamento e Recursos	8

Decision Maker LPA	Versão: 4.0
Plano de Gerenciamento de Requisitos	Date: 16/11/2019
APS-PGR-19-10-2019	

Plano de Gerenciamento de Requisitos

1. Introdução

Apresentar um plano de ação para levantar, analisar e gerenciar os requisitos do projeto.

1.1 Finalidade

Descrever os requisitos funcionais e não funcionais como serão obtidos, analisados, documentados e gerenciados do início ao fim do projeto.

1.2 Escopo

Identificar os requisitos, classifica-los em categoria, documentar para criar métricas para rastreabilidade possibilitando criação de estratégias para gerenciar os requisitos.

1.3 Definições, Acrônimos e Abreviações

LPA – Lógica Paraconsistente

TCG – Trading Card Game

1.4 Referências

Solicitações dos Principais Envolvidos (STR) - APS-SPE-19-10-2019

Visão (VIS) - APS-VS-19-10-2019

Modelo de Casos de Uso - APS-UC-19-10-2019

1.5 Visão Geral

Mapear os requisitos do sistema, definindo status e prioridade. Elabora estratégia para gerenciar e garantir que mesmo sejam cumpridos.

2. Gerenciamento de Requisitos

2.1 Organização, Responsabilidades e Interfaces

A equipe foi dividida em dois grupos, um responsável pela biblioteca e outro pelo jogo de demonstração. Primeiro grupo é liderado pelo Bruno de Paula, o segundo grupo é liderado por Daniel Oliveira.

2.2 Ferramentas, Ambiente e Infraestrutura

A ferramenta utilizada foi o Trello no ambiente de web, o mesmo é um aplicativo de gerenciamento de projeto que utiliza o paradigma Kanban popularizada pela empresa Toyota.

3. O Programa de Gerenciamento de Requisitos

3.1 Identificação de Requisitos

Artefato (Tipo de Documento)	Item de Rastreabilidade	Descrição
---------------------------------	-------------------------	-----------

Decision Maker LPA	Versão: 4.0
Plano de Gerenciamento de Requisitos	Date: 16/11/2019
APS-PGR-19-10-2019	

Solicitações dos Principais Envolvidos (STR)	Solicitação do Envolvido (STRQ)	Documento com objetivo de entrevistar o usuário alvo para levantar os requisitos, problemas e alinhamento e entendimento com o usuário.
Visão (VIS)	Necessidade dos Envolvidos (NEED)	documento fornece uma visão sobre os usuários que utilizarão o produto, dos envolvidos que de alguma maneira participarão no processo de criação, implementação e manutenção do produto e dos produtos, informando os requisitos, recursos e benefício do mesmo.
Modelo de Casos de Uso	Caso de Uso (UC)	Descreve utilizando o diagrama de caso de uso todas as interações com o sistema.

3.2 Rastreabilidade

Desenvolvimento da biblioteca como lógica paraconsistente e jogo de demonstração do gênero TCG.

3.2.1 Critérios de Biblioteca.

A biblioteca deve implementar a lógica paraconsistente para lidar com valores contraditórios ou indefinidos, recebendo quantidade de cartas que seja da base dois, cada um com quatro atributos favoráveis e quatro desfavoráveis.

3.2.2 Critérios do Jogo de demonstração

Jogo de demonstração tem que ser desenvolvido na engine *Unity* do gênero TCG para plataforma mobile Android. Além disso, deve ser implementar na mecânica de combate a biblioteca Decision Maker LPA.

3.3 Atributos

3.3.1 Atributos de Biblioteca

Status

Proposto	Desenvolver uma biblioteca que aplique lógica paraconsistente em jogos do gênero TCG.
Aprovado	Desenvolver uma biblioteca que aplique lógica paraconsistente em jogos do gênero TCG.
Rejeitado	Nenhuma rejeição
Incorporado	Nenhuma incorporação

Benefício

Decision Maker LPA	Versão: 4.0
Plano de Gerenciamento de Requisitos	Date: 16/11/2019
APS-PGR-19-10-2019	

Crítico	O Funcionamento correto da lógica paraconsistente.
Importante	Facilidade de utilização da biblioteca, Desempenho e qualidade.
Útil	Lidar com quantidade de cartas que abrange além da base dois.

Esforço

Todo fim de semana a equipe se reúne para discutir sobre o projeto e planeja o que será desenvolvido no próprio fim de semana e durante a semana, aumenta ou diminui o esforço em caso de atrasos do projeto.

Risco

A falta de comunicação entre os envolvidos da equipe pode ser um risco, caso alguém realize uma atividade ou desenvolvimento no jogo que não é um requisito funcional da biblioteca, por não consultar a equipe responsável.

Estabilidade

A prioridade de desenvolvimento é a biblioteca implementando a lógica paraconsistente.

Release-alvo

Primeira versão vai ser no *console application* (aplicação em console) do Visual Studio, as versões seguintes já serão integradas no jogo de demonstração.

Atribuído a

Bruno de Paula, Gustavo Marques.

Motivo

Pilar do projeto, aplicar lógica paraconsistente na área de jogos.

3.3.2 Atributos de Jogo

Status

Proposto	Desenvolver um jogo para demonstra aplicação da biblioteca.
Aprovado	Criar um protótipo que mostre a biblioteca implementada e integrada no jogo.
Rejeitado	Nenhuma rejeição
Incorporado	Nenhuma incorporação

Benefício

Crítico	Um jogo do gênero TCG que utilizar a biblioteca.
---------	--

Decision Maker LPA	Versão: 4.0
Plano de Gerenciamento de Requisitos	Date: 16/11/2019
APS-PGR-19-10-2019	

Importante	Jogo possui oitos fases e loja de compra de cartas.
Útil	Possuir todas das funcionalidades de um jogo de gênero TCG.

Esforço

Todo fim de semana a equipe se reúne para discutir sobre o projeto e planeja o que será desenvolvido no próprio fim de semana e durante a semana, aumenta ou diminui o esforço em caso de atrasos do projeto.

Risco

A falta de comunicação entre os envolvidos da equipe pode ser um risco, caso alguém realize uma atividade ou desenvolvimento no jogo que não é um requisito funcional da biblioteca, por não consultar a equipe responsável.

Estabilidade

A prioridade de desenvolvimento é o jogo que utilize a biblioteca e facilite o entendimento da lógica paraconsistente.

Release-alvo

As versões do jogo serão disponibilizadas nas lojas Assets Store e no Google Play.

Atribuído a

Daniel Oliveira, Marcelo Bueno e Wesley Luiz.

Motivo

Através do jogo, divulgar os benefícios de aplicar lógica paraconsistente.

3.4 Relatórios e Medidas

Atividade, conteúdo, atribuído a quem, prazo de entrega.

3.5 Gerenciamento de Mudanças de Requisitos

3.5.1 Processamento e Aprovação de Solicitações de Mudança

Os problemas e mudanças são lista e categorizado no software Trello e precisa da autorização da gerência para entra na linha de produção.

3.5.2 Comitê de Controle de Mudança (CCB)

Processo de mudança exige a autorização do gerente do projeto e aprovação da equipe.

3.5.3 Baselines do Projeto

Não se aplica no projeto.

Decision Maker LPA	Versão: 4.0
Plano de Gerenciamento de Requisitos	Date: 16/11/2019
APS-PGR-19-10-2019	

3.6 Fluxos de Trabalho e Atividades

O fluxo é dividido em dois, um responsável pela atividade de desenvolvimento e documentação da biblioteca e outro responsável pelo desenvolvimento do jogo, design e documentação.

4. Marcos

Desenvolver a biblioteca em *console application* (aplicação em console), realizar teste de funcionalidades, desenvolver a base do jogo do gênero TCG, realizar integração da biblioteca no jogo, efetuar melhorias na biblioteca e no jogo e realizar os testes para verificar o se os requisitos estão sendo cumprido.

5. Treinamento e Recursos

Para auxiliar no desenvolvimento do jogo foi comprado dois cursos de desenvolvimento de jogos no Unity no portal da Udemy.