Gerenciamento de Espaço Físico

Project Plan

# Introduction

Esse documento tem por objetivo apresentar o time, praticas e objetivos do projeto, bem como a sua transição e as lições aprendidas durante a sua execução.

# Project organization

O time do projeto é composto por 3 membros, João Fanti como Gerente de Projeto e Desenvolvedor, Bruno Costa como Arquiteto e Testador e Fernando Vintacourt como Analista e Desenvolvedor. Os membros possuem bom conhecimento em desenvolvimento web o que será essencial para o desenvolvimento do projeto.

# Project practices and measurements

O time utilizará o GitHub como repositório de código e documentos, realizar reuniões semanais para dar feedback do que cada membro fez e solucionar quaisquer dúvidas, utilizar a prática de clean code para manter o código sempre legível para que haja o menor número possível de dúvidas sobre o mesmo versionado no GitHub e realizar encontros de retrospectiva para analisar o andamento do time.

# Project milestones and objectives

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Iteration** | **Primary objectives** (risks and use case scenarios) | **Scheduled start or milestone** | **Target velocity** |
| I1 | Objectives   1. Fazer o planejamento do projeto 2. Gerar todos os documentos necessários   Use Case   1. Todos os casos de uso estarão envolvidos nessa iteração, pois, eles serão definidos   Riscos   1. Faltar arquivos 2. Arquivos incompletos | 06/20 - 20/09 | 15 |
| I2 | Objectives   1. Fazer análise das ferramentas a serem utilizadas   Use Case   1. Todos casos de uso estarão envolvidos nesta iteração, porém serão apenas analisados   Riscos   1. Tecnologia não adequada e não atender à necessidade 2. Equipe não saber utilizar a tecnologia | 20/09 - 04/10 | 16 |
| I3 | Objectives   1. Criação da parte arquitetural do sistema 2. Teste de arquitetura 3. Cadastro de dados acadêmicos 4. Cadastro de dados de espaço físico 5. Teste de cadastro de dados   Use Case   1. UC001 - Cadastrar dados acadêmicos 2. UC002 - Cadastrar espaço físico 3. UC008 - Consultar alocação de uma sala   Riscos   1. Arquitetura não ser bem definida 2. Arquitetura não atender necessidade do projeto 3. Arquitetura definida não ser a melhor possível 4. Ter esquecido de declarar algum campo no banco de dados quando a arquitetura foi definida | 04/10 - 20/10 | 15 |
| I4 | Objectives   1. Consultas sobre alocações 2. Consulta da sala de uma determinada turma 3. Consulta de turmas que não foram alocadas   Use Case   1. UC009 - Consultar grade de alocação 2. UC010 - Consultar sala de uma turma 3. UC011 - Consultar turmas sem alocação física 4. UC013 - Consultar dados   Riscos   1. A visualização das alterações e consultas não conterem informação necessária suficiente | 20/10 - 18/11 | 15 |
| I5 | Objectives   1. Implementação algoritmo de distribuição 2. Teste algoritmo distribuição 3. Implementação solicitação de alteração   Use Case   1. UC015 - Distribuir Salas 2. UC005 - Gerar alocações 3. UC012 - Solicitar alteração 4. UC004 - Alterar alocações   Riscos   1. Algoritmo não funcionar da forma esperada 2. Algoritmo não gerar a melhor solução possível 3. Algoritmo não respeitar pré-condições necessárias 4. A solicitação não ser feita com sucesso | 18/11 - 16/12 | 15 |
| I6 | Objectives   1. Implementação importação de dados 2. Geração de relatório 3. Teste importação de dados e relatório 4. Deploy do Sistema   Use Case   1. UC007 - Visualizar solicitações de alteração 2. UC006 - Gerar relatório 3. UC003 - Importar dados 4. UC014 - Cadastrar dados   Riscos   1. Arquivo com formato diferente do esperado pelo sistema 2. Relatório não conter as informações necessárias para o entendimento do cliente 3. Sistema não ter um deploy bem sucedido 4. Sistema não estar disponível para o deploy | 16/12 - 20/01 | 15 |

# Deployment

O time fará algumas visitas ao ambiente do cliente para analisar a possibilidade das nossas tecnologias serem compatíveis com as do cliente. Após os testes finais do sistema, será feito um deploy no ambiente do cliente para que o nosso sistema possa substituir o sistema atual.

# Lessons learned

Para a primeira iteração nós aprendemos apenas que devemos melhorar um pouco nossos meios de comunicação, como o time é formado por membros que previamente não se conheciam é interessante melhorar a comunicação para melhorar o desempenho do projeto.