

Relatório de apresentação Projeto e Dev

1 - Projeto em questão:

Plataforma Unimpact

2 - Propósito do projeto:

Realizar uma plataforma que gerencie os projetos de extensão da UNICAP (Universidade Católica de Pernambuco).

2.1 - Equipe:

Bruno Washington;
Renato Sales;
Vinicius Lobo;
Maiara Torres;
Marcus Vinicius;
Franklin Dantas;
Robson lins.

3 - Como foi realizado o projeto pela equipe:

O grupo ficou subdividido a estudar cada parte do projeto em si. Uma parte estudou Front-end e a outra Back-end e Testes. Também foi estudado a questão de segurança cibernética do projeto (relatório de segurança será apresentado a seguir). Foi utilizada a metodologia ágil Kanban, onde realizamos diversas Sprints

3.1 - Primeiros Sprints:

Os primeiros Sprints foram voltados para o estudo da plataforma em si. A equipe não possuía familiaridade com as tecnologias utilizadas no projeto e foi dedicado certo tempo para o entendimento do projeto e fluxo implementado e como utilizar, clonar e mexer no projeto. Foi também realizado documentações sobre o projeto que ajudaria uma próxima pessoa a mexer nele. Além disso documentar quais eram os erros a serem solucionados.

3.2 - Algumas implementações:

Na parte do Front-end foi implementado um novo pacote de gerenciamento: pnpm. Seu objetivo foi poder fazer as mudanças visuais e visualizar elas antes de commitar algo. Com isso foram feitas algumas alterações que não faziam sentido nas páginas como por exemplo possuir uma navBar em um local de login. Além de algumas mudanças visuais foram realizadas

3.3 - Últimas Sprints:

Conseguimos entender melhor como era a estrutura de commit do grupo antigo e conseguimos resgatar algumas verificações que já haviam sido feitas. Conseguimos implementar tais verificações no projeto atual. Foi também localizado a principal fonte de erro no código. O back-end foi dito estar completo, só precisaria implementar a ligação com o Front-end. Onde identificamos os principais erros que dariam para liberar o produto. Na parte de manuseio de proposta e na parte de verificação de proposta. Onde tem somente um "alert()" é necessário fazer o fluxo seguir ou voltar. É necessário também implementar o manuseio para a classe final do programa, o executor. As verificações estão incompletas mas com pouco código da para resolver. Um outro grande problema analisado desde as primeiras Sprints é sobre o "Logout" da conta em momentos não oportunos.

Com isso temos algumas dificuldades para ser apresentada.

4 - Dificuldades:

A principal dificuldade foi que o grupo possuía pouco conhecimento das tecnologias utilizadas no projeto e com isso foi necessário muito tempo para entender o que foi feito, já que o código não está claro sobre isso. O projeto está um pouco bagunçado e não tem comentários nas funções ou algo está escrito em algum lugar. Faltou um pouco de documentação sobre o que cada método fazia e acabamos perdidos procurando. Uma outra dificuldade foi o projeto estar em Docker o que nos fazia ter que refazer as imagens a cada modificação.