

Documento de Planejamento Inicial

[4NOTE]

Usando a metodologia ágil XP com Kanban

Equipe:

Caroline Castor dos Santos RA:551503
Caroline Machado Borges RA:407470
Jéssica Simões Gama RA:511323

São Carlos, 14 de Setembro de 2015

1. Programação Extrema no [4NOTE]

Uma série de adaptações foram necessárias para desenvolver o projeto utilizando a metodologia XP no tempo disponível.

1.1. Sistema Virtual de Espaço de Trabalho

Devido às atividades acadêmicas da equipe de trabalho, não será possível estabelecer um local de trabalho fixo para o desenvolvimento do projeto. Para suprir essa necessidade, a equipe utilizará ferramentas e tecnologias para fazer reuniões e acompanhar o andamento do projeto, além de estabelecer maior controle sobre as funções já desenvolvidas.

1.2. Estabelecimento de Tempo de dedicação semanal para o projeto

Estima-se que o tempo de dedicação semanal para o projeto seja de 8 horas.

1.3. Iterações

Estima-se que o tempo de cada iteração será no máximo 2 semanas. Ou seja, se considerarmos que a cada semana conseguiremos realizar uma iteração, teremos o total de 12 iterações até a segunda semana de dezembro, ou 6 iterações se todas as iterações atingirem o prazo máximo de 2 semanas.

1.4. Cliente

O papel do cliente será atribuído a suposições que a equipe fará, além de pedirmos a orientação do professor Fabiano Ferrari para que tenhamos uma visão fora do grupo de projeto.

1.5. Programação em pares

Como a equipe não terá um ambiente de trabalho fixo, utilizaremos a aula para realizar a programação em pares, além dos recursos de compartilhamento de tela e chat para realizar a programação em pares virtualmente.

1.6. Retrospectiva

Faremos reuniões retrospectivas para avaliarmos o andamento do projeto a cada semana e o que poderia ser mudado na próxima iteração. Essa reunião retrospectiva acontecerá 1 dia antes de começarmos a nova iteração para decidirmos pontos de melhoria, discutir possíveis ideias e avaliar se o que foi feito na iteração ocorreu conforme o planejado.

2. Levantamento de Histórias

A história de usuário é uma declaração informal de um requisito de usuário em vez de um grande documento de requisitos. A intenção é fornecer à equipe uma capacidade para responder rapidamente o que o usuário quer e precisa.

Planejamos escrever as histórias utilizando o Google Drive. As histórias deveriam ser escritas por um cliente. No nosso caso, a equipe fará as suposições necessárias e pedirá a orientação do professor Fabiano Ferrari.

Nossa equipe utilizará o diálogo presencial entre os membros do grupo e também ferramentas para a comunicação (chat ou Hangout).

Não temos a pretensão de armazenar todas as informações sobre uma história. O registro da história servirá como um lembrete do diálogo.

Nas reuniões feitas a cada semana, escreveremos novas histórias para serem implementadas na iteração que se inicia. Iremos estimar cada história por meio de um consenso entre o grupo e colocaremos o valor da estimativa em cada uma. Forneceremos um "limite", indicando a quantidade de histórias que poderão ser implementadas na iteração que se inicia, evitando também que o grupo se perca com detalhes.

Com essas informações, priorizaremos as histórias que, em conjunto, mais possam gerar valor para o projeto quando estiverem implementadas ao final de uma ou duas semanas.

Durante a iteração deixaremos as histórias destacadas no Google Drive, para que possam ser acompanhados facilmente por todos os participantes do projeto.

3. Tecnologias Utilizadas

O projeto será desenvolvido em linguagem Java, utilizando a plataforma Android Studio. O emulador utilizado será o Genymotion e o sistema será emulado em um modelo Android 4.2.

O banco de dados utilizado será o SQL ou PostGreSQL.

Como forma de registro do andamento do projeto, criaremos um documento no Google Drive onde poderemos especificar o que já foi feito, o que terá em cada iteração e o andamento geral do projeto.

A comunicação da equipe será feita via chat ou Hangout.

Os Hangouts serão estabelecidos via doodle, onde a equipe poderá decidir o melhor horário para fazê-lo dentro do prazo estabelecido.

Para o gerenciamento de projetos, utilizaremos a ferramenta Trello, que nos permite combinar a metodologia XP com o Kanban.

A ferramenta Trello possui uma interface semelhante ao que é proposto no Kanban, onde um projeto é dividido em To Do, Do, Done, com as tarefas que precisam ser feitas, que estão sendo feitas no momento e as tarefas já feitas, respectivamente.

4. Arquitetura do Sistema

A arquitetura do sistema será a definida pela plataforma Android Studio. A equipe tentará aplicar a arquitetura MVC (Model, View, Controller). No MVC separam-se as regras de negócio (Controller), os dados e os métodos e acesso a eles (Model), e as regras de apresentação (View).

5. Descrição dos Papéis

Papéis em uma equipe XP não são fixos e rígidos. O objetivo é fazer com que cada um contribua com o melhor que tem a oferecer para que a equipe tenha sucesso.

Papéis fixos podem ser úteis para se aprender novos hábitos, como fazer com que as decisões de negócio sejam deixadas para as pessoas de negócio, por exemplo. Papéis fixos podem fazer com que cada um dê o melhor de si.

Os papéis mais importantes do XP são:

- Os programadores:
 - Caroline Castor dos Santos
 - Caroline Machado Borges
 - Jéssica Simões Gama
- Os testadores:
 - Caroline Castor dos Santos
 - Caroline Machado Borges
 - Jéssica Simões Gama
- O coach que geralmente é o programador mais experiente da equipe e deve assegurar que seus membros estejam executando as práticas propostas e garantir que a metodologia esteja sendo seguida:
 - Caroline Castor dos Santos
- O tracker é o desenvolvedor responsável por prover informações sobre o progresso do projeto e por mostrar pontos que devem ser melhorados. É da responsabilidade do tracker elaborar os radiadores de informação:
 - Caroline Castor dos Santos
- Na metodologia XP o cliente é considerado parte da equipe pois ele conhece as regras do negócio, consegue definir prioridades funcionais do software e feedback do processo de desenvolvimento:
 - Todos os membros do grupo serão considerados clientes, além do professor Fabiano Ferrari.

6.Cronograma

Atividades	
14/09/2015	Escrita do Planejamento do Desenvolvimento
Até 19/09/2015	Definição das Histórias do Usuário
21/09/2015	Início da primeira iteração
28/09/2015	Reunião do Andamento do projeto (aula)
04/10/2015	Prazo Máximo da primeira iteração
05/10/2015	Reunião de Retrospectiva e definição das próximas histórias (aula)
05/10/2015	Início da Segunda Iteração
12/10/2015	Reunião do Andamento do Projeto (hangout)
18/10/2015	Prazo Máximo da segunda iteração
19/10/2015	Reunião de Retrospectiva e definição das próximas histórias(Aula)
19/10/2015	Início da Terceira Iteração
26/10/2015	Reunião de Andamento de Projeto
01/11/2015	Prazo máximo da terceira iteração
02/11/2015	Reunião de Retrospectiva e definição das próximas histórias (Aula)
02/11/2015	Início da Quarta Iteração
09/11/2015	Reunião de Andamento de Projeto
15/11/2015	Prazo máximo da quarta iteração
16/11/2015	Reunião de Retrospectiva e definição das próximas histórias (Aula)
16/11/2015	Início da quinta iteração
23/11/2015	Reunião de Andamento do Projeto
29/11/2015	Prazo máximo da quinta iteração
30/11/2015	Reunião de Retrospectiva (Aula)

30/11/2015	Início da sexta iteração (final)
07/12/2015	Finalização do Projeto