OnMuseum

Plano de Projeto

# Introdução

Este documento descreve o plano de vida para desenvolvimento do sistema OnMuseum.

# Organização do Projeto

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Membro da Equipe** | **Papel A** | **Papel B** | **Contato** |
| Dennys Azevedo | Analista | Gerente | dennys.bd@gmail.com |
| Cimara Sá | Desenvolvedora | Testadora | cimarasah@gmail.com |

# Processo de Desenvolvimento e Métodos de Acompanhamento

O processo adotado para o desenvolvimento da solução foi o OpenUP, que é dividido em 4 fases, podendo cada faze ter uma ou mais iterações, são elas: Concepção, Elaboração, Construção e Transição; e preve as seguintes disciplinas e artefatos:

* Planejamento: Lista de Itens de Trabalho; Plano de Projeto; Planos de Iteração; Lista de Riscos;
* Requisitos: Documento de Visão; Especificação de Requisitos; Requisitos Complementares;
* Design: Projeto da Arquitetura; Diagramas UML.
* Código: Código-fonte do projeto; Arquivos de configuração; etc.
* Testes: Especificação Casos de Testes; Planilha de Execução de Testes.

O acompanhamento das atividades ocorrerá diariamente com as atividades de desenvolvimento, sendo atualizado para o repositório da seguinte URL: <https://github.com/dennys-bd/Museum/> quando a tarefa for finalizada, ou ao fim da semana. O artefato oficial para acompanhamento é a Lista de Itens de Trabalho. Ao final de cada atividade, o Estado Atual e as Horas Trabalhadas serão atualizados pelo responsável da tarefa.

# Objetivos e Marcos do Projeto

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fase** | **Iteração** | **Objetivos Primários** (riscos e cenários de casos de uso) | **Início Programado ou Marco** | **Velocidade Alvo** |
| Concepção | I1 | Definir o escopo do projeto;   1. Configurar ambiente 2. Definir a Visão, Riscos e Planejamento do Projeto 3. Especificar Requisitos e Arquitetura Preliminar 4. Implementar protótipo de GUI | Período  09/03/2015 a 13/04/2015 |  |
| Elaboração | E1 | Exibir obra;   1. Planejar iteração 2. Refinar Requisitos 3. Desenvolver Arquitetura 4. Incrementar Solução 5. Testar Solução | Período  14/04/2015 a 27/04/2015 |  |
| Elaboração | E2 | Leitura de QR Code; Criação de QR Code;   1. Planejar iteração 2. Refinar Requisitos 3. Desenvolver Arquitetura 4. Incrementar Solução 5. Testar Solução | 28/04/2015 a 25/05/2015 |  |
| Construção | C1 | Cadastro de usuário; Cadastro de obra; ;   1. Planejar iteração 2. Refinar Requisitos 3. Incrementar Solução 4. Testar Solução | 26/05/2015 a 15/06/2015 |  |
| Construção | C2 | Avaliar obra; Compartilhar visita; ;   1. Planejar iteração 2. Refinar Requisitos 3. Incrementar Solução 4. Testar Solução |  |  |
| Construção | C3 | Gerar raking de obras; Sugestão de obras; Procurar obras; ;   1. Planejar iteração 2. Refinar Requisitos 3. Incrementar Solução 4. Testar Solução |  |  |
| Transição | T1 |  |  |  |
| Transição | T2 |  |  |  |

# Deployment e Distribuição

O OnMuseum será destribuido e atualizado via GooglePlay, assim sempre que uma nova versão for lançada o usuário poderá atualizar o aplicativo.

# Lições Aprendidas

N/A