



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ - CAMPUS QUIXADÁ
CURSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE
DISCIPLINA: PROJETO INTEGRADO EM ENGENHARIA DE SOFTWARE II
DOCENTE: PROFA. ANTONIA DIANA BRAGA NOGUEIRA

RELATÓRIO DE BOAS PRÁTICAS

nome da solução

MOTORA

área temática

Educação / Saúde

Equipe:

542155 – BRENO GONZAGA DE CARVALHO

494296 – WESLEY LESSA PINHEIRO

QUIXADÁ
2024

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....3

2 RELATO.....3

3 CONSIDERAÇÕES PARCIAIS.....5

1 INTRODUÇÃO

Este relatório tem por finalidade relatar a condução de boas práticas aplicadas em meio ao processo de desenvolvimento da solução denominada Motora, versão Web, desenvolvida no íterim da disciplina de Projeto Integrado em Engenharia de Software II, ministrada pela Prof. Dra. Diana Braga.

A elaboração desta documentação se faz importante para que sejam esclarecidos pontos importantes relacionados a decisões e processos selecionados, modificados e/ou atualizados que permearam e permeiam todo o processo de desenvolvimento, norteados o trabalho da equipe.

Este documento encontra-se dividido em três partes: esta breve Introdução; o relato propriamente dito, onde são abordadas e discutidas as diferentes decisões e processos tomados ao longo do projeto; e considerações parciais a respeito dos rumos tomados e suas implicações.

2 RELATO

Primeiramente, convém mencionar que nossa equipe sofreu alterações consideráveis no que se refere à sua formação inicial. Começamos com quatro integrantes, havendo uma distribuição satisfatória das funções de acordo com as expertises de cada um. Todavia, diferenças no que se refere ao nível de responsabilidade de alguns integrantes para o projeto fizeram com que a equipe tivesse seu número reduzido, o que fez com que muito do que havia sido inicialmente planejado precisasse ser modificado.

Algumas decisões se mantiveram em relação às escolhas inicialmente tomadas, a exemplo das principais ferramentas utilizadas para atender à criação dos artefatos solicitados.

Para o gerenciamento do projeto e gerenciamento dos requisitos, a equipe optou pela utilização do Notion. A escolha da respectiva ferramenta se deu em virtude de ser aquela utilizada mais frequentemente pelos então membros da equipe. O Notion possui uma série de recursos, entre os quais a possibilidade de criação de quadros Kanban e de listas de tarefa personalizadas, inclusive, em respeito a esse último recurso, visando manter funções de gerenciamento centralizadas na plataforma, optou-se por desenvolver o detalhamento dos requisitos no Formato 3C, conforme solicitado para a segunda entrega, na mesma.

No tocante à prototipação da solução, também não houveram alterações no que se refere à essa entrega, permanecendo o Figma como a ferramenta utilizada para o seu desenvolvimento. Uma vez que, desde a sua concepção e divisão inicial de responsabilidades, a responsabilidade pelo desenvolvimento do protótipo ficou atribuída a um dos membros que permaneceu na equipe, foi de escolha dele utilizar o Figma por se tratar de uma plataforma já conhecida do mesmo, tendo trabalhado em várias oportunidades com ela, incluindo-se em meio ao desenvolvimento de projeto específico da disciplina de User Experience, onde por meio do contato com alunos de design, pôde aprender mais sobre as diferentes formas de utilizar essa ferramenta de prototipação.

A construção coletiva do documento de requisitos e deste relatório, por sua vez, está sendo realizada via Google Docs. Desta forma, quaisquer modificações podem ser realizadas de forma independente pelos membros da equipe, logo se façam necessárias, diante de mudanças em processos e ou ferramentas ao longo do desenvolvimento da solução.

Em cronograma inicialmente elaborado, considerou-se a realização de TDD para o desenvolvimento da solução. Todavia, a diminuição do quantitativo da equipe fez com que olhássemos novamente para essa decisão, desistindo de utilizar a referida estratégia e adotando o desenvolvimento de testes unitários à medida que a solução é desenvolvida.

Considerou-se, de início, para o banco de dados, a utilização plena da plataforma Firebase, contudo, após a dissolução da equipe, optou-se por utilizar o Firebase apenas para os processos de autenticação, sendo o restante da base de dados da ferramenta no SQL. Os esquemas do Banco de Dados foram desenvolvidos na plataforma BRModelo, que é uma ferramenta nacional simples, objetiva e leve, apresentada a um dos integrantes da equipe durante a realização da disciplina de Banco de Dados, que vem utilizando-a para esse tipo de especificação desde então.

Outra mudança de decisão associada à redução do quantitativo da equipe diz respeito à linguagem selecionada para o front-end. De início, devido às expertises dos membros iniciais, seria utilizada a linguagem JavaScript, porém, após a mudança, um dos membros com mais responsabilidade de codificação resolveu modificar a linguagem utilizada para TypeScript, tendo em vista possuir um maior entendimento sobre esta. No que se refere ao back-end, por sua vez, não houveram alterações na linguagem, permanecendo o Java, que é a linguagem mais dominada pelos membros restantes.

Adiante, teceremos as considerações parciais a respeito de todos os processos e decisões.

3 CONSIDERAÇÕES PARCIAIS

Chegada essa etapa do desenvolvimento da solução, e tendo em vista as conturbações ocorridas em vista dos acontecimentos que permearam a equipe, consideramos ainda não satisfatória a maneira como estamos conduzindo o desenvolvimento.

Apesar das decisões terem sido tomadas em conjunto, sentimos que a comunicação em meio à equipe ainda pode melhorar substancialmente, visando aproveitar melhor todas as potencialidades e o tempo disponível pelos dois membros que integram a equipe.

Para a etapa subsequente, esperamos aprender com os erros para que consigamos atingir uma projeção além da esperada, entregando uma solução de qualidade que consiga agradar aos usuários-alvo, quais sejam, os professores escolares de Educação Física.