

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ

BEATRIZ BENZ,
CLÁUDIA RAMOS,
DANIEL SILVA,
LUCAS MITSUDO,
NICOLE SANTOS.

UNIAGENDA

Cornélio Procópio, PR
30/08/2020

UNIAGENDA

Process	3
Images	4
Phases	7
Roles	8
Activities	9
Activities Flow	12
Artifacts	14
Templates	16
Guidance	16
Artifacts Flow	16
AA Guidance	17
Processo: Gerência de Configuração - GCO	18
Trabalho Final	19
Inclusão de novas funcionalidades & Melhorias	19
Correção de bugs	20
Versão e/ou Distribuição	25
Release	25

Process

Descrição

Este processo descreve o desenvolvimento de software que ocorre dentro UTFPR, A escolha foi ilustrar um possível desenvolvimento de um processo de software in loco, O resultado final deste processo é a evolução de um produto de software, sendo assim inédito, Seu início atenta-se com a ajuda dos professores, alunos e das direções geral e de graduação, São ao todo 5 colaboradores que precisam evoluir um único produto de software.

E-mail

- 1, Beatriz, beatrizbenz@alunos.utfpr.edu.br
- 2, Claudia, claudiaramos@alunos.utfpr.edu.br
- 3, Daniel, danielsilva.2013@alunos.utfpr.edu.br
- 4, Lucas, lucasmitsudo@alunos.utfpr.edu.br
- 5, Nicole, nicsan@alunos.utfpr.edu.br

Images

Diagrama de Processo - BPMN

Diagrama de Processo

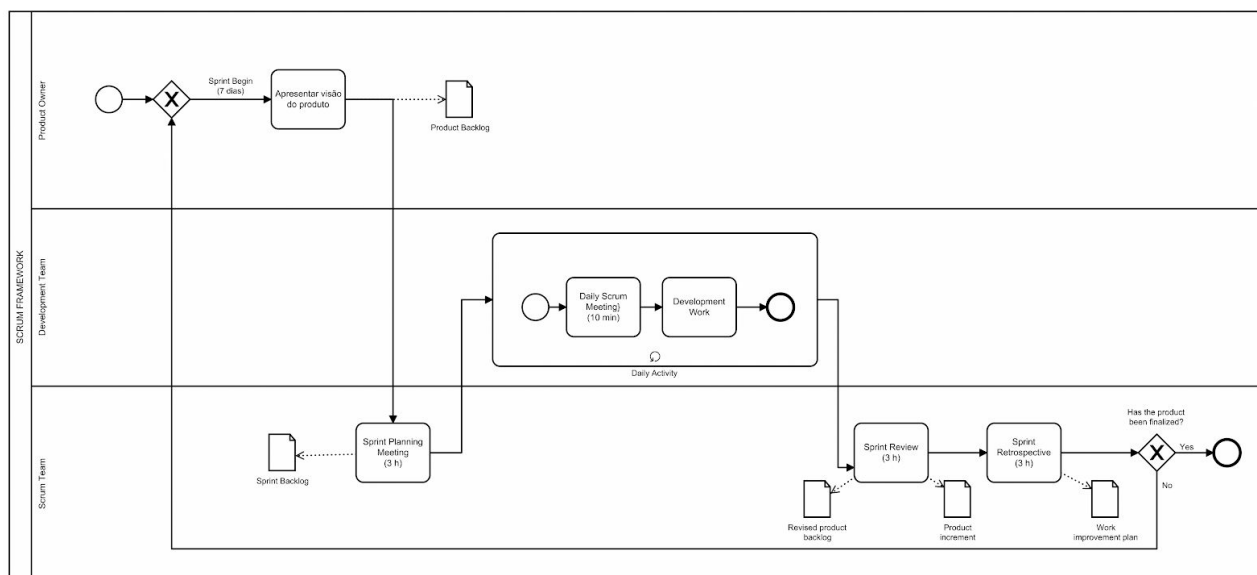


Diagrama de Atividade

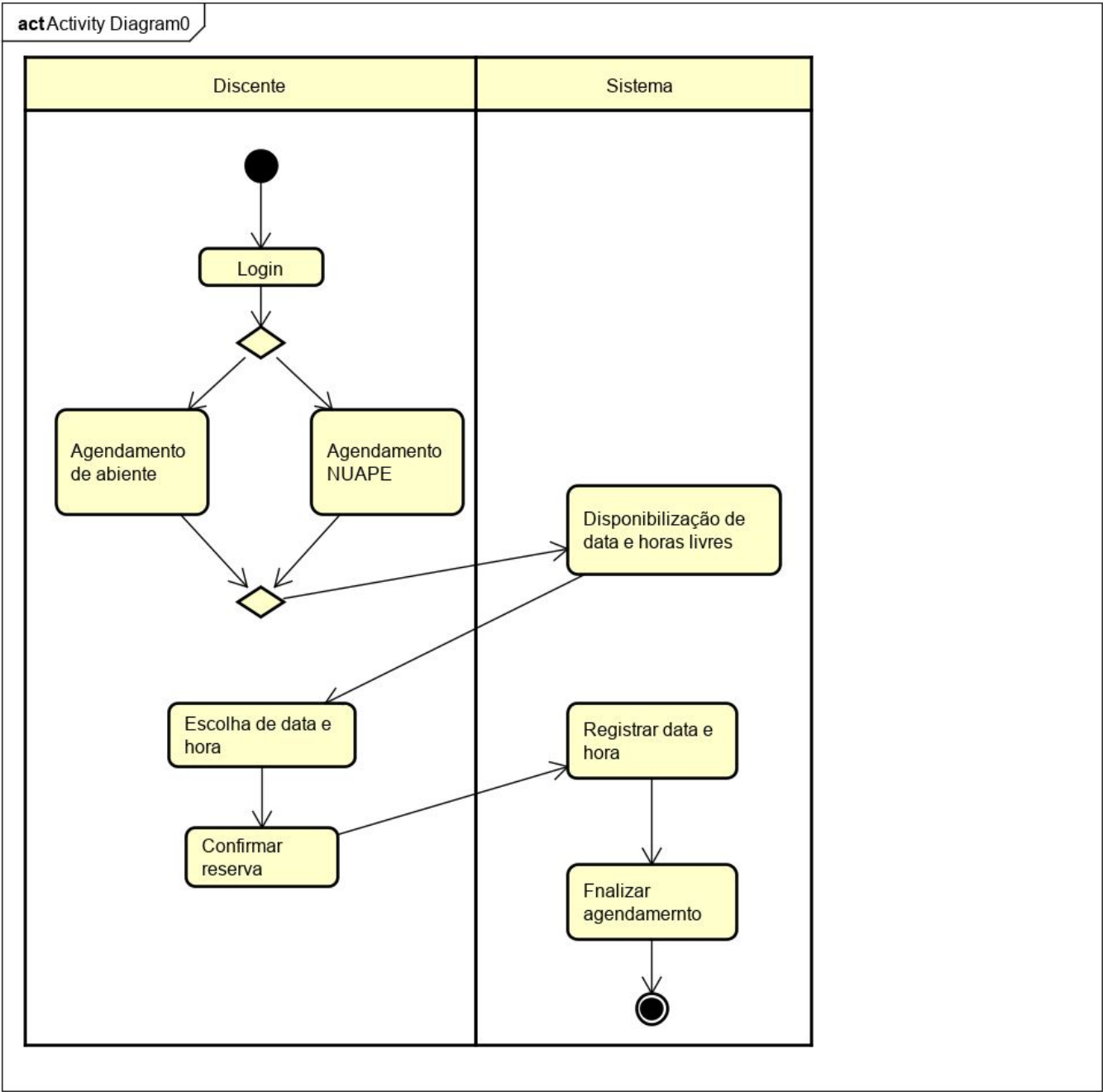


Diagrama DER

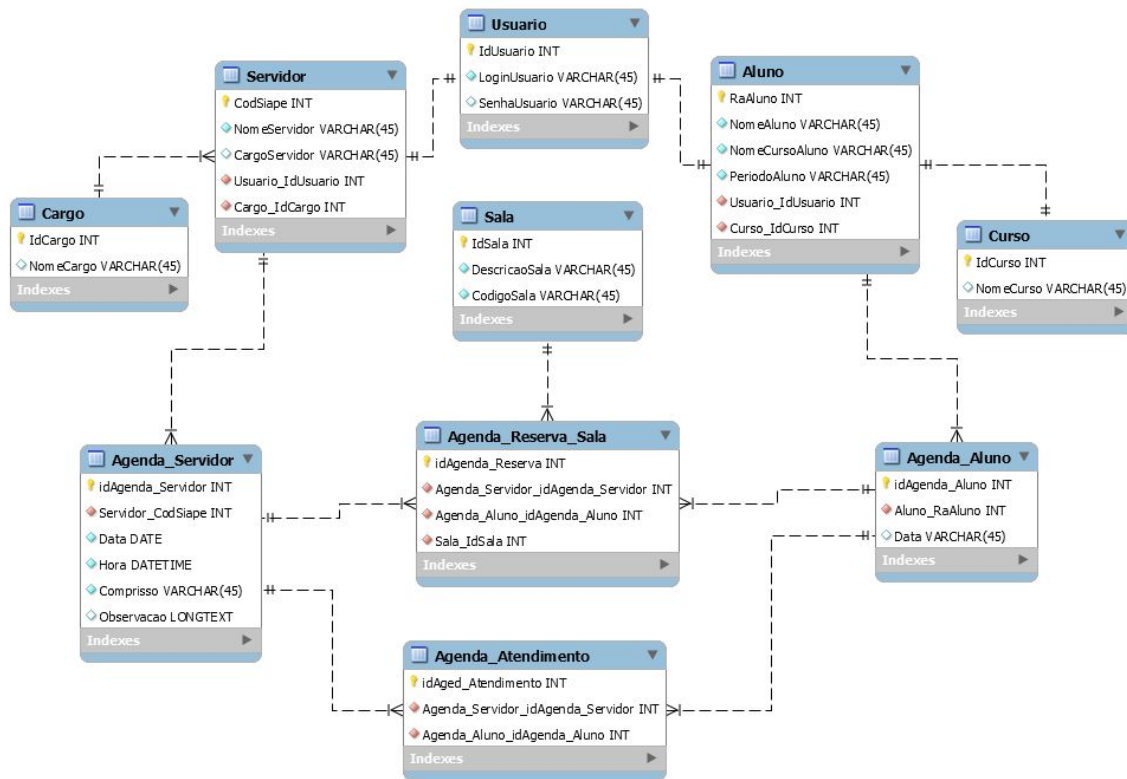
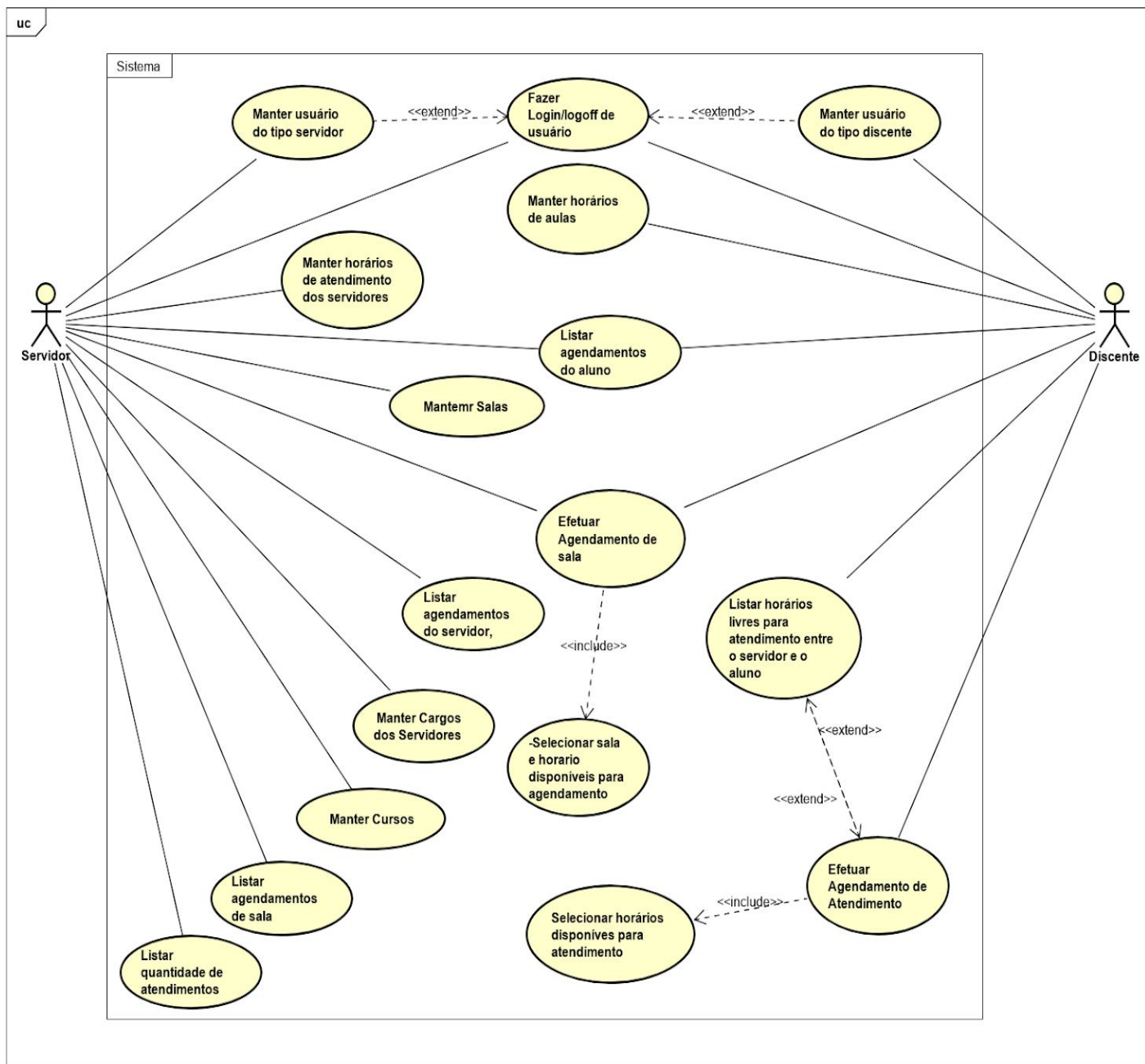


Diagrama caso de Uso



Phases

F1 - Planejamento

O planejamento consiste na definição do projeto, estimativas de datas e custos, levantamento de requisitos e atribuições com suas respectivas prioridades, criação do backlog do produto (É uma lista priorizada de tudo que pode ser necessário no produto),

definição de equipes e seus líderes, definição de pacotes a serem desenvolvidos, avaliação e seleção das ferramentas de desenvolvimento e infra-estrutura.

F2 - Sprint

Cada sprint tem duração de 2 semanas e o time recebe o backlog da Sprint (lista de tarefas para transformar o backlog do produto por uma sprint em um incremento do produto potencialmente entregável). Além de consistir em reuniões diárias de no máximo 15 minutos de duração onde é analisado o que cada colaborador realizou nas últimas 24h, se teve algum problema ou impedimento e em que o mesmo atuará até a próxima reunião. Além da análise das incrementações necessárias para cada sprint, desenvolvimento e testes das mesmas tendo por último a revisão da sprint.

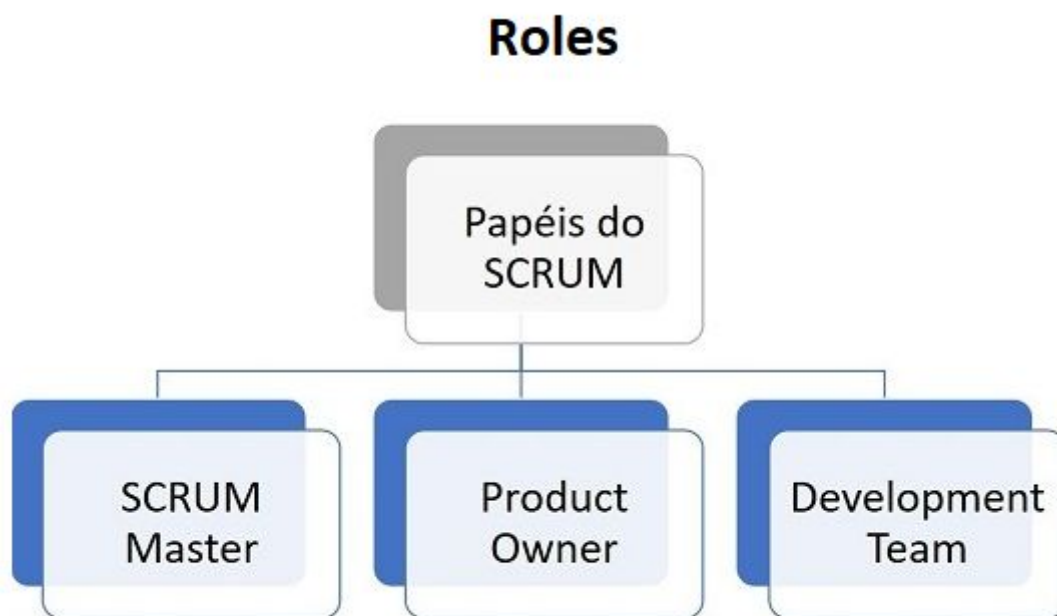
F3 - Ciclo

Processo de interação das sprints onde visa desenvolver um incremento de um software a ser entregue em determinado prazo.

F4 - Encerramento

Quando todos os aspectos são satisfatórios (Testes de integração, testes de sistema, documentação do usuário e preparação de material de treinamento).

Roles



Fonte: <https://escritoriodeprojetos.com.br/papeis-do-scrum/>

R1 - Scrum Master (Beatriz Benz)

É a pessoa responsável (e apenas uma por time) por garantir que todos estejam aderentes ao processo, sigam as suas regras, participem das suas cerimônias e usem seus artefatos corretamente.

R2 - Product Owner (Daniel Gonçalves)

O Product Owner é a pessoa responsável (e apenas uma por time) por manter um registro de todos os requisitos, regras de negócio e prioridades das entregas e que todos conheçam esse registro, chamado de backlog do produto. É quem detém o conhecimento de negócio, quem faz a ponte com o mercado e com os clientes e que tem a visão do produto.

R3 - Development Team (Cláudia Ramos, Nicole Santos e Lucas Mitsudo)

São todos os outros membros do Time Scrum que não sejam o Scrum Master e o Product Owner. Entende-se que todos que contribuem para o desenvolvimento do produto sejam chamados de desenvolvedores (developers).

Activities

ID	Nome da Atividade	Descrição	Phase	Role	Role Opt
1	A1 - Definir o projeto	Definir qual é o objetivo do projeto e o que precisa ser desenvolvido	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner	R1 - Scrum Master
2	A2 - Estimar datas	Definir o tempo para desenvolvimento do projeto	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner	R1 - Scrum Master
3	A3 - Estimar custos	Definir o custo do projeto	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner	R1 - Scrum Master
4	A4 - Realizar o levantamento dos Requisitos	Compreender e identificar as necessidades do cliente	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner	
5	A5 - Priorizar atribuições	Priorizar as atribuições do levantamento de requisitos	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner	
6	A6 - Refinar o Backlog do Produto	Definir os itens do Product Backlog	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner, R3 - Development Team	
7	A7 - Definir Líderes	Realizar a escolha do líder (scrum master)	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner	R2 - Product Owner
8	A8 - Definir equipes	Realizar a escolha dos desenvolvedores (development team)	F1 - Planejamento	R1 - Scrum Master	R2 - Product Owner

9	A9 - Definir os pacotes a serem desenvolvidos	Definir os pacotes a serem desenvolvidos durante a sprint	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner	
10	A10 - Avaliar as ferramentas	Avaliar dentro das ferramentas disponíveis qual melhor se aplica para o projeto	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner	
11	A11 - Avaliar a infra-estrutura	Avaliar a infra-estrutura necessária para o projeto	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner	
12	A12 - Definir as ferramentas	Definir as ferramentas a serem utilizadas durante o desenvolvimento do projeto	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner	
13	A13 - Definir a infra-estrutura	Definir a infra-estrutura a ser utilizada durante o desenvolvimento do projeto	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner	
14	A14 - Transformar o backlog do produto em um incremento	É responsável em transformar o backlog do produto em um incremento	F2 - Sprint	R3 - Development Team	
15	A15 - Realizar a Daily	Reunião diária que idealmente é no mesmo horário, entre os membros da equipe de desenvolvimento com tempo definido (15 minutos ou menos), chamada Daily Scrum.	F2 - Sprint	R3 - Development Team	R1 - Scrum Master, R2 - Product Owner
16	A16 - Desenvolver o Software	Realizar o desenvolvimento do software	F2 - Sprint	R3 - Development Team	
17	A17 - Testar o Software	Realizar testes funcionais	F2 - Sprint	R3 - Development Team	
18	A18 - Sprint Planning	Realizar o planejamento da sprint	F2 - Sprint	R1 - Scrum Master, R3 - Development Team	

19	A19 - Definir "pronto"	Para saber quando, e como, uma parte do produto ou funcionalidade deve ser considerada concluída nós utilizamos um documento chamado Definition of Done.	F2 - Sprint	R1 - Scrum Master, R2 - Product Owner, R3 - Development Team	R3 - Development Team
20	A20 - Realizar a Sprint Review (Revisão do Sprint)	O objetivo desta atividade é verificar e adaptar o produto que está sendo construído.	F2 - Sprint	R1 - Scrum Master, R2 - Product Owner, R3 - Development Team	
21	A21 - Realizar a Sprint Retrospective (Retrospectiva do Sprint)	Nesse momento a equipe irá refletir sobre como as coisas foram feitas.	F2 - Sprint	R1 - Scrum Master, R2 - Product Owner, R3 - Development Team	
22	A22 - Apresentar produto ao cliente	Apresentar tudo que foi desenvolvido e entre durante a sprint	F2 - Sprint	R3 - Development Team	R2 - Product Owner
23	A23 - Interar as Sprints	Interação das sprints onde visa desenvolver um incremento de um software a ser entregue em determinado prazo.	F3 - Ciclo	R1 - Scrum Master, R2 - Product Owner, R3 - Development Team	
24	A24 - Realizar o teste de Integração	Desenvolver e realizar o teste de integração	F4 - Encerramento	R1 - Scrum Master, R2 - Product Owner, R3 - Development Team	
25	A25 - Realizar o teste de sistemas	Desenvolver e realizar o teste de sistema	F4 - Encerramento	R1 - Scrum Master, R2 - Product Owner, R3 - Development Team	
26	A26 - Realizar a documentação do usuário	Desenvolver e realizar a documentação do usuário	F4 - Encerramento	R1 - Scrum Master, R2 - Product Owner, R3 - Development Team	

Activities Flow

ID	A1 - Nome da Atividade	Descrição	Phase	Role	Role Opt	Predecessors
1	A1 - Definir o projeto	Definir qual é o objetivo do projeto e o que precisa ser desenvolvido	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner	R1 - Scrum Master	
2	A2 - Estimar datas	Definir o tempo para desenvolvimento do projeto	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner	R1 - Scrum Master	1,5
3	A3 - Estimar custos	Definir o custo do projeto	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner	R1 - Scrum Master	2
4	A4 - Realizar levantamento dos Requisitos	Compreender e identificar as necessidades do cliente	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner		1
5	A5 - Priorizar atribuições	Priorizar as atribuições do levantamento de requisitos	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner		4
6	A6 - Refinar o Backlog do Produto	Definir os itens do Product Backlog	F1 - Planejamento,	R2 - Product Owner, R3 - Development Team		4
7	A7 - Definir Líderes	Realizar a escolha do líder (scrum master)	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner	R2 - Product Owner	1,2
8	A8 - Definir equipes	Realizar a escolha dos desenvolvedores (development team)	F1 - Planejamento	R1 - Scrum Master	R2 - Product Owner	1, 2, 7
9	A9 - Definir os pacotes a serem desenvolvidos	Definir os pacotes a serem desenvolvidos durante a sprint	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner		6, 7, 8
10	A10 - Avaliar as ferramentas	Avaliar dentro das ferramentas disponíveis qual melhor se aplica para o projeto	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner		1
11	A11 - Avaliar infra-estrutura	Avaliar a infra-estrutura necessária para o projeto	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner		1, 10

12	A12 - Definir ferramentas	Definir as ferramentas a serem utilizadas durante o desenvolvimento do projeto	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner		1, 10
13	A13 - Definir infra-estrutura	Definir a infra-estrutura a ser utilizada durante o desenvolvimento do projeto	F1 - Planejamento	R2 - Product Owner		11
14	A14 - Transformar o backlog do produto em um incremento	É responsável em transformar o backlog do produto em um incremento	F2 - Sprint	R3 - Development Team		9
15	A15 - Realizar a Daily	Reunião diária que idealmente é no mesmo horário, entre os membros da equipe de desenvolvimento com tempo definido (15 minutos ou menos), chamada Daily Scrum.	F2 - Sprint	R3 - Development Team	R1 - Scrum Master, R2 - Product Owner	7, 8, 14, 18, 19
16	A16 - Desenvolver o Software	Realizar o desenvolvimento do software	F2 - Sprint	R3 - Development Team		15
17	A17 - Testar o Software	Realizar testes funcionais	F2 - Sprint	R3 - Development Team		16
18	A18 - Sprint Planning	Realizar o planejamento da sprint	F2 - Sprint	R1 - Scrum Master, R3 - Development Team		7, 8, 14, 19
19	A19 - Definir "pronto"	Para saber quando, e como, uma parte do produto ou funcionalidade deve ser considerada concluída nós utilizamos um documento chamado Definition of Done.	F2 - Sprint	R1 - Scrum Master, R2 - Product Owner, R3 - Development Team	R3 - Development Team	7, 8
20	A20 - Realizar a Sprint Review (Revisão do Sprint)	O objetivo desta atividade é verificar e adaptar o produto que está sendo construído.	F2 - Sprint	R1 - Scrum Master, R2 - Product Owner, R3 - Development Team		15

21	A21 - Realizar a Sprint Retrospective (Retrospectiva do Sprint)	Nesse momento a equipe irá refletir sobre como as coisas foram feitas.	F2 - Sprint	R1 - Scrum Master, R2 - Product Owner, R3 - Development Team		16, 17, 20
22	A22 - Apresentar produto ao cliente	Apresentar tudo que foi desenvolvido e entre durante a sprint	F2 - Sprint	R3 - Development Team	R2 - Product Owner	17
23	A23 - Interar as Sprints	Interação das sprints onde visa desenvolver um incremento de um software a ser entregue em determinado prazo.	F3 - Ciclo	R1 - Scrum Master, R2 - Product Owner, R3 - Development Team		18,20, 21 e 22
24	A24 - Realizar o teste de Integração	Desenvolver e realizar o teste de integração	F4 - Encerramento	R1 - Scrum Master, R2 - Product Owner, R3 - Development Team		23
25	A25 - Realizar o teste de sistemas	Desenvolver e realizar o teste de sistema	F4 - Encerramento	R1 - Scrum Master, R2 - Product Owner, R3 - Development Team		24
26	A26 - Realizar a documentação do usuário	Desenvolver e realizar a documentação do usuário	F4 - Encerramento	R1 - Scrum Master, R2 - Product Owner, R3 - Development Team		25

Artifacts

ID	Nome	Descrição
1	Projeto Definido	Documento com definição do projeto
2	Datas Definidas	Documento com a definição das datas do desenvolvimento do projeto
3	Custos Estimados	Documento com os custos do projeto
4	Lista de Requisitos	Lista de requisitos do projeto

5	Requisitos e atribuições classificados por prioridade	Relatório com as prioridades dos requisitos e atribuições
6	Backlog do produto refinado	Lista de funcionalidades
7	Líder definido	Documento de definição do líder (scrum master)
8	Equipe definida	Documento de definição da equipe (development team)
9	Pacotes para desenvolver	Pacotes que serão desenvolvidos na sprint
10	Resultado da análise das ferramentas necessárias	Documento de avaliação das ferramentas
11	Resultado da Infra-estrutura necessária	Documento com a avaliação de infra-estrutura do projeto
12	Ferramentas a serem utilizadas definidas	Lista com as ferramentas que serão utilizadas
13	Infra-estrutura do projeto	Documento com a definição da infra-estrutura que será utilizada no projeto
14	Incremento do Backlog	Backlog atualizado
15	Status diário do projeto	Documento com o que foi realizado no projeto, o que será realizado e possíveis problemas para realização das atividades
16	Software Desenvolvido	Código fonte do projeto
17	Software Testado	Relatório de testes
18	Planejamento da Sprint	Documento com todo cronograma a ser realizado na sprint
19	Definido o que é considerado "Pronto"	É necessário definir o que é considerado pronto na sprint
20	Progresso da sprint	Momento no último dia do ciclo de desenvolvimento onde o Time Scrum se reúne com os stakeholders e apresenta o progresso do mesmo
21	Plano de Melhorias	A Retrospectiva da Sprint é uma oportunidade para o Time Scrum inspecionar a si próprio e criar um plano para melhorias a serem aplicadas na próxima Sprint
22	Produto apresentado	Após realizado o desenvolvimento do projeto a equipe deve apresentar o produto para o cliente
23	Sprints com iteratividade	Caso necessário, o ciclo das sprints podem ser repetidos.
24	Resultado do teste de integração	Relatório com todos os erros e sucessos encontrados durante a integração do software
25	Resultado do teste de sistemas	Relatório com todos os erros e sucessos encontrados durante nos sistemas

26	Documentação do usuário	Documento para o usuário, descrevendo as instruções de uso para as funcionalidades do sistema
----	-------------------------	---

Templates

ID	Name	Description	Artifacts
1	Esforço por casos de uso_.xlsx	Documento que mede o esforço de desenvolvimento necessário do time de o para implementar todas as funções	Product Backlog
2	Tabela Complexidade (1).xlsx	Tabela de complexidade e duração das atividades	Sprint backlog

Guidance

Guia de instalação

ID	Name	Description
1	guia de instalação.odt	Documento Guia de Instalação do sistema

Artifacts Flow

ID	Input	A1 - Name Activities	Output
1		A1 - Definir o projeto	Projeto Definido
2	1 e 5	A2 - Estimar datas	Datas Definidas
3	2	A3 - Estimar custos	Custos Estimados
4	1	A4 - Realizar o levantamento dos Requisitos	Lista de Levantamento de Requisitos
5	4	A5 - Priorizar atribuições	Requisitos e atribuições classificados por prioridade
6	4	A6 - Refinar o Backlog do Produto	Backlog do produto refinado
7	1 e 2	A7 - Definir Líder	Líder definido
8	1, 2 e 7	A8 - Definir equipes	Equipe definida
9	6, 7 e 8	A9 - Definir os pacotes a serem desenvolvidos	Pacotes para desenvolver

10	1	A10 - Avaliar as ferramentas	Resultado da análise das ferramentas necessárias
11	1 e 10	A11 - Avaliar a infra-estrutura	Resultado da Infra-estrutura necessária
12	1 e 10	A12 - Definir as ferramentas	Ferramentas a serem utilizadas definidas
13	11	A13 - Definir a infra-estrutura	Infra-estrutura do projeto
14	9	A14 - Transformar o backlog do produto em um incremento	Incremento do Backlog
15	7, 8, 14, 18 e 19	A15 - Realizar a Daily	Status diário do projeto
16	15	A16 - Desenvolver o Software	Software Desenvolvido
17	16	A17 - Testar o Software	Software Testado
18	7, 8, 14 e 19	A18 - Sprint Planning	Planejamento da Sprint
19	7 e 8	A19 - Definir "pronto"	Definido o que é considerado "Pronto"
20	15	A20 - Realizar a Sprint Review (Revisão do Sprint)	Progresso da sprint
21	16, 17 e 20	A21 - Realizar a Sprint Retrospective (Retrospectiva do Sprint)	Plano de Melhorias
22	17	A22 - Apresentar produto ao cliente	Produto apresentado
23	18,20,21 e 22	A23 - Iterar as Sprints	Sprints com iteratividade
24	23	A24 - Realizar o teste de Integração	Resultado do teste de integração
25	24	A25 - Realizar o teste de sistemas	Resultado do teste de sistemas
26	25	A26 - Realizar a documentação do usuário	Documentação do usuário

AA Guidance

ID	Name	Activity	Artifact
----	------	----------	----------

1	Guia de Instalação	A26 - Realizar a documentação do usuário	26 - Documentação do usuário
---	--------------------	--	------------------------------

Processo: Gerência de Configuração - GCO

GCO	Esperado
1	Instrução de como baixar as ferramentas necessárias para execução do projeto: < https://github.com/danielsilva83/trab_Gerencia_de_config/blob/master/README.md >
2	Os documentos e artefatos gerados serão mantidos, atualizados e versionados no repositório github ao longo do tempo. < https://github.com/danielsilva83/trab_Gerencia_de_config >
3	É estabelecido e mantido um sistema de gerência de configuração dentro da plataforma github.
4	Os critérios estabelecidos para os itens de configuração: versionamento de todas modificações realizadas, identificador único para cada configuração, plano de teste específico, descrição da configuração realizada, responsável e o local de armazenamento.
5	Os itens de configuração sujeitos a um controle formal são validados sob baseline do projeto já definido e qualquer risco de alteração no escopo da baseline deverá ser notificada durante a daily.
6	A situação dos itens de configuração e das baselines é registrada ao longo do tempo e disponibilizada através do diretório configurado no GCO.2 deste documento podendo utilizar o SVN/SNV para o controle de logs para observar a alteração dos artefatos.
7	Apenas usuários permitidos podem realizar modificações em itens de configuração.
8	Há um controle de permissão por usuário e qualquer alteração realizada é evidenciada por logs de ação durante o armazenamento, o manuseio e a liberação de itens de configuração e suas respectivas baselines.
9	Exames minuciosos e sistemáticos de configuração são realizadas precisamente para assegurar que as baselines e os itens de configuração estejam íntegros, completos e consistentes; certificados pela auditoria de configuração.

Trabalho Final

Inclusão de novas funcionalidades & Melhorias

1. “Uma nova funcionalidade foi identificada a partir do cliente 2. Esta nova funcionalidade deve ser direcionada para o baseline do produto”

a. Quem documentou e/ou elicitou esta funcionalidade?

Através da solicitação do cliente, a nova funcionalidade foi documentada pelo product owner e repassada para o development team.

b. Quando foi documentada/elicitada?

Foi documentado no dia 12 de agosto de 2020.

c. Quem decidiu e quando quando que tal funcionalidade deveria ser adicionada ao baseline ou a distribuição? O que foi modificado/adicionado no projeto?

O scrum master juntamente com o product owner decidiram adicionar a nova funcionalidade a baseline. O development team realizou a implementação do agendamento/reserva de salas.

d. Quem e quando implementou?

A nova funcionalidade foi implementada pelo development team no dia 02 de outubro de 2020.

e. Quando foi a entrega para cada cliente? Quem a fez?

No dia 6 de outubro conforme previsto na baseline do projeto em conjunto com as demais funcionalidades considerando a instalação do software pela equipe de desenvolvimento. Visando os testes de aceitação e sua respectiva homologação.

2. “Uma nova funcionalidade foi proposta pelo Cliente 5 e esta, deve ser direcionada para sua distribuição”

a. Quem documentou e/ou elicitou esta melhoria?

Através da solicitação do cliente, foi documentada pelo product owner e repassada para o dev team.

b. Quando foi documentada/elicitada esta melhoria ?

A documentação foi realizada no dia 12 de agosto de 2020.

c. Quem decidiu e quando quando que tal melhoria deveria ser adicionada ao baseline ou a distribuição? O que foi modificado/adicionado no projeto?

A implementação da melhoria foi autorizada pelo Scrum Master, juntamente com o Product Owner, e foi destinado ao Development Team para implementar.

Foi decidido que seria implementado a melhoria no dia 12 de agosto de 2020. A modificação adicionada no projeto foi a melhoria na interface, botões e na entrada de dados para gravar na agenda.

d. Quem e quando implementou?

A melhoria foi implementada pelo Development Team, no dia 02 de outubro de 2020.

e. Quando foi a entrega para cada cliente? Quem a fez?

No dia 6 de outubro conforme previsto na baseline do projeto em conjunto com as demais funcionalidades considerando a instalação do software pela equipe de desenvolvimento. Visando os testes de aceitação e sua respectiva homologação.

Correção de bugs

3. “Um bug foi identificado no baseline e todas as baselines deverão ser atualizadas”

a. Quem documentou e/ou elicitou esta funcionalidade?

Foi documentada pelo Scrum Master via e-mail, diante do report realizado pelo analista no sistema de documentação do software.

b. Quando foi documentada/elicitada?

Foi documentado em 22/08/2020 às 20h36min.

c. Quem decidiu e quando quando que tal funcionalidade deveria ser adicionada ao baseline ou a distribuição? O que foi modificado/adicionado no projeto?

Visando a melhoria contínua, foi decidido pelo analista que não é viável prosseguir o registro da documentação do projeto da “uniagenda” visto perca dos registros e retrabalho.

d. Quem e quando implementou?

A correção do bug está mapeada para a implementação no diretório do professor Alexandre L’Erario (Desenvolvedor) e por consequência ainda não foi implementada.

e. Quando foi a entrega para cada cliente? Quem a fez?

Como não houve a entrega dos bugs corrigidos. Alternamos, documentar todo o software na ferramenta Docs do Google Drive com o auxílio da ferramenta OpenProject para a elaboração da BaseLine.

Segue abaixo os registros dos e-mail’s encaminhados, com data, hora e evidências, comprovando/documentando a situação relatada acima.

BUG's Encontrados no ProBuilder

3 mensagens

BEATRIZ BERTO DE MATOS BENZ <beatrizbenz@alunos.utfpr.edu.br>

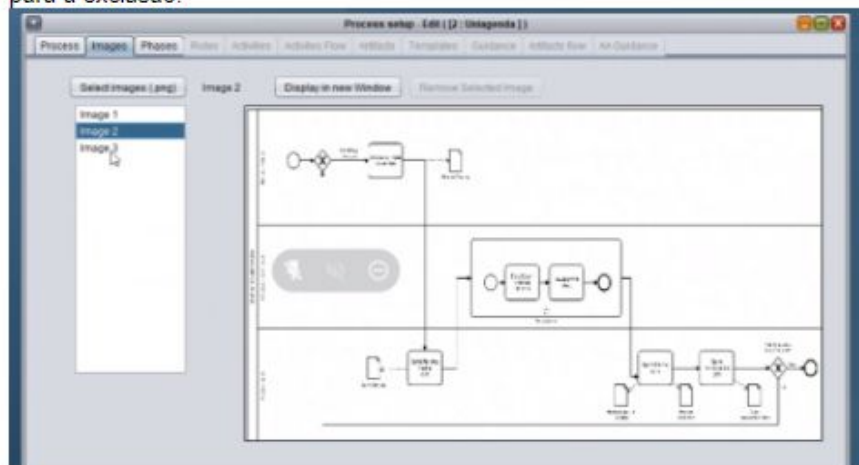
22 de agosto de 2020 20:36

Para: Alexandre L'Erario <alerario@utfpr.edu.br>

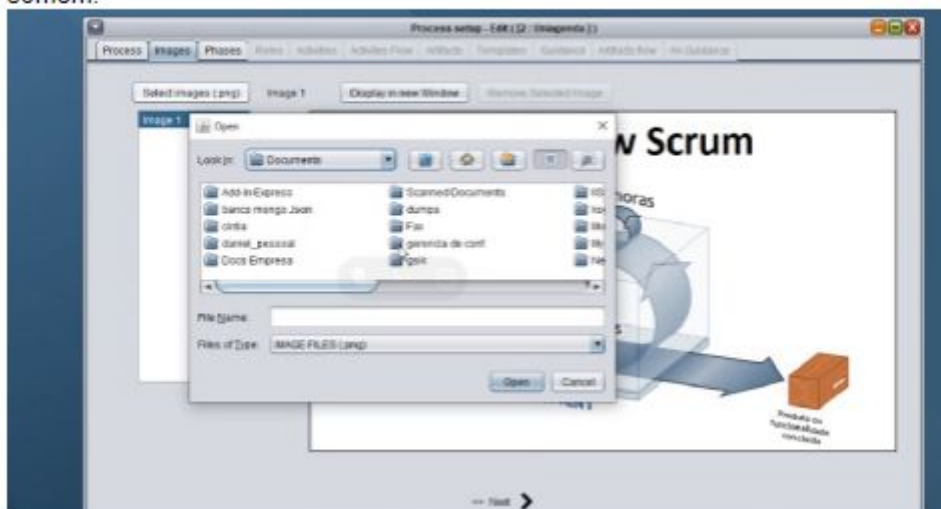
Boa tarde Professor, segue os bugs encontrados no ProBuilder conforme solicitado.

Versão "1.0 Beta 1"

1. Após aberto o programa encaminhado do senhor, e ao editar o seu projeto e clicar em salvar o mesmo permite salvar, entretanto ao fechar o programa e tentar abri-lo novamente o mesmo não abre mais.
2. Ao adicionar uma imagem, o campo de "Remover Select Imagem" não habilita mesmo após imagem selecionada para a exclusão.

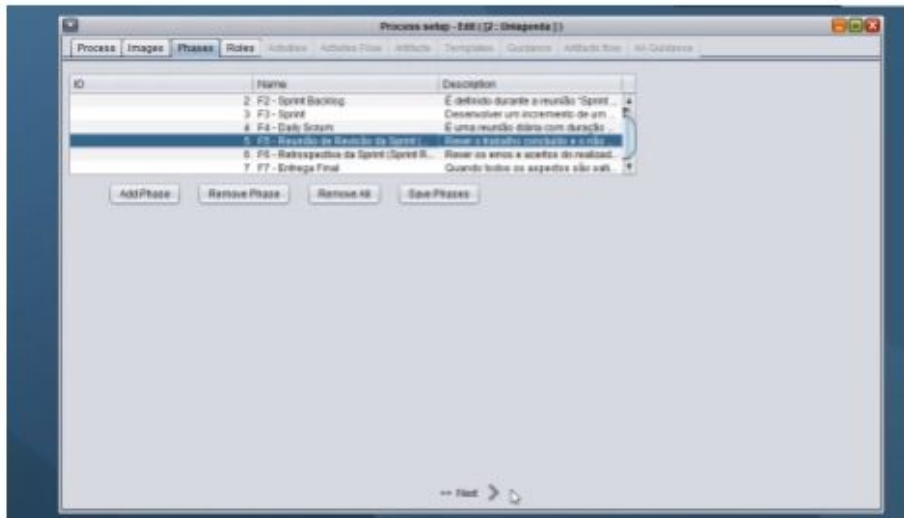


3. Ao adicionar uma nova imagem (De forma individual), as imagens adicionadas anteriormente (em grupo) somem.

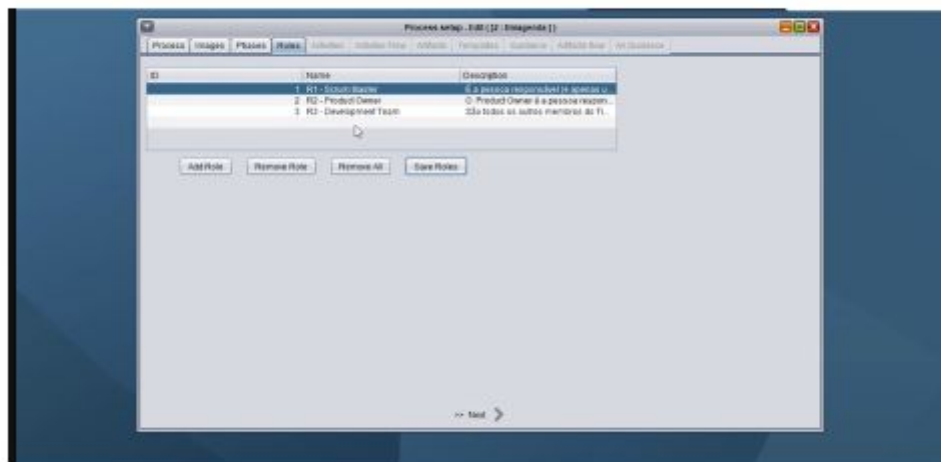


4. Ao adicionar as fases e clicar em salvar o mesmo não habilita o botão ">> Next". Para habilitar o botão tivemos que voltar na aba imagens, retornamos para a aba "phases" onde tinha perdido as inclusões realizadas anteriormente mesmo após clicado em "save phases" e só assim foi habilitado o botão ">> next". Clicamos no botão next, fomos para a aba "Roles" e retornamos para preencher "Phases".

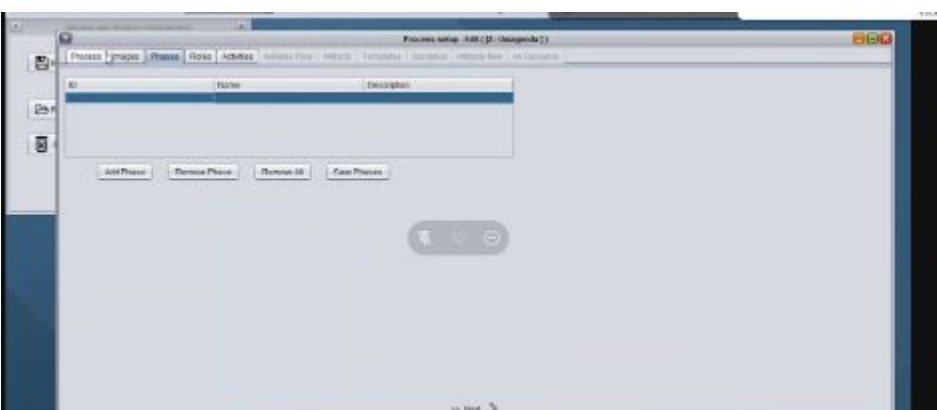
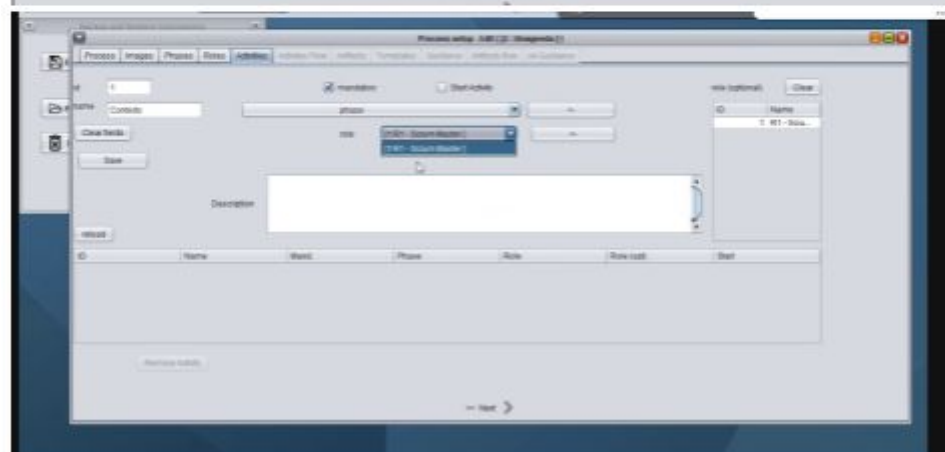
Somente após ter realizado este procedimento ele salvou e permitiu retornar ir para "Roles".



5. Ao clicar no botão "Save Roles" O mesmo não habilitou para o botão ">> next"



6. Ao chegar na Aba de "Activities" não trouxe os dados das "Phases" e das "Roles"



7. Ao preencher novamente e clicar para Salvar o botão next novamente não habilitou, retornamos para primeira aba e perdemos todos os dados cadastrados.
(a partir daqui desistimos de continuar tentando nesta versão)

VERSÃO "1.0"

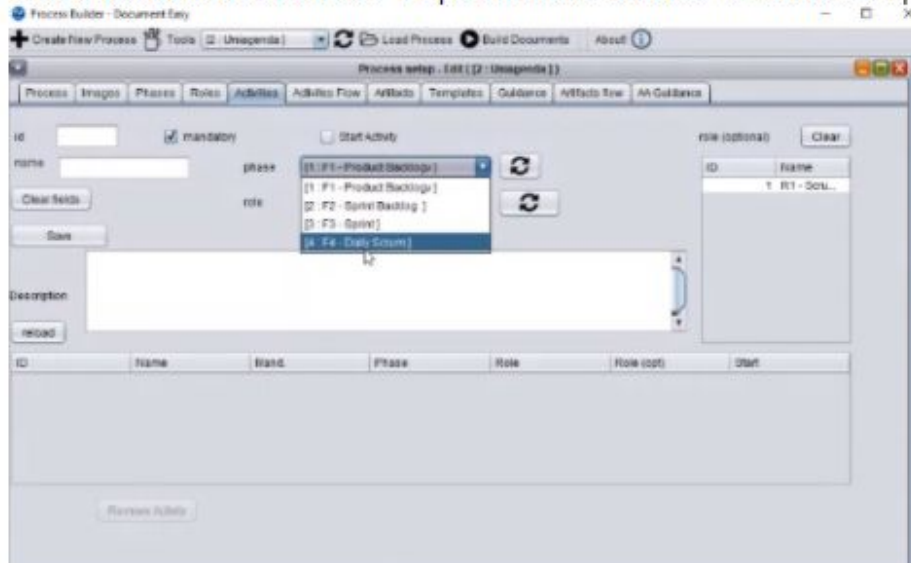
1. Na aba "phases", ao clicar em "Save phases" após preenchido o mesmo não habilita o botão ">> next" aparentemente o botão "Save phases" não tem ação.



2. Ao clicar em Restaurar Backup, trouxe os dados incompletos com apenas 3 fases das 7 fases cadastradas quando realizado o backup



3. Ao adicionar todas as "Phases" e ir para a tela de "activities" o mesmo está apenas trazendo 4 de 7 "Phases".



Após estes bugs desistimos de continuar catalogando mas acreditamos que, através destas evidências, já é possível melhorar o software!

Atenciosamente,
Beatriz Benz

Alexandre L'Erario <alerario@utfpr.edu.br>
Para: BEATRIZ BERTO DE MATOS BENZ <beatrizbenz@alunos.utfpr.edu.br>

28 de agosto de 2020 08:5

Olá Beatriz,
Muitíssimo obrigado pelas observações.
Fique a vontade para indicar mais bugs e possíveis melhorias.
Com relação ao projeto, notei que haviam 2 atividades com caracteres especiais.
- A19 - definir "pronto".. retirei as aspas
- A6 - Há um caractere especial no final da linha
Removi estes e o site funcionou normalmente.
Espero ter ajudado.
Forte abs.

[Texto das mensagens anteriores oculto]

BEATRIZ BERTO DE MATOS BENZ <beatrizbenz@alunos.utfpr.edu.br>
Para: Alexandre L'Erario <alerario@utfpr.edu.br>

28 de agosto de 2020 09:0

Bom dia Professor,

Perfeito, muito obrigada pelo retorno!

Atenciosamente,
Beatriz Benz

Versão e/ou Distribuição

Projeto

Disponível no diretório do GitHub:

https://github.com/danielsilva83/trab_Gerencia_de_config

Release

Histórico de disponibilização para o usuário disponível em

https://github.com/danielsilva83/trab_Gerencia_de_config/releases

Documentação

Disponível no google Drive:

https://docs.google.com/document/d/1C1Alx0zybhUB_j6B7WNGLeSXBUIvsg5F8jegY3geVZA/edit?usp=sharing

Histórico de versões

Mostrar apenas versões nomeadas



HOJE

▶ 1 de outubro, 22:03



Versão atual

- BEATRIZ BERTO DE MATOS BENZ
- Nicole Beatriz
- Lucas Key

AGOSTO

▶ 30 de agosto, 15:17

- BEATRIZ BERTO DE MATOS BENZ
- Daniel GONCALVES DA SILVA
- NICOLE BEATRIZ SILVA SANTOS
- Cláudia de Oliveira Ramos

23 de agosto, 17:21

- BEATRIZ BERTO DE MATOS BENZ

▶ 23 de agosto, 16:00

- BEATRIZ BERTO DE MATOS BENZ

23 de agosto, 15:21

- Cláudia de Oliveira Ramos

23 de agosto, 01:14

- BEATRIZ BERTO DE MATOS BENZ

Histórico de versões

Mostrar apenas versões nomeadas



23 de agosto, 15:21

- Cláudia de Oliveira Ramos

23 de agosto, 01:14

- BEATRIZ BERTO DE MATOS BENZ

▶ 23 de agosto, 00:30

- BEATRIZ BERTO DE MATOS BENZ
- Daniel GONCALVES DA SILVA
- NICOLE BEATRIZ SILVA SANTOS
- LUCAS KEY SHIBATA MITSUDO

▶ 22 de agosto, 21:34

- BEATRIZ BERTO DE MATOS BENZ
- Daniel GONCALVES DA SILVA

▶ 22 de agosto, 20:35

- Daniel GONCALVES DA SILVA
- BEATRIZ BERTO DE MATOS BENZ
- Cláudia de Oliveira Ramos
- NICOLE BEATRIZ SILVA SANTOS
- LUCAS KEY SHIBATA MITSUDO

22 de agosto, 15:04

- Todos os usuários anônimos
- Arquivo .odt importado - [Ver original](#)