

# **Projeto Aloka**

## **Plano de Release**

**Versão 2.1**

<b>Aloka</b>	Versão: 2.1
Plano de Release	Data: 15/11/2011

## Histórico de Revisões

<b>Data</b>	<b>Versão</b>	<b>Descrição</b>	<b>Autor</b>
12/09/2011	1.0	Descrição inicial do Plano de Release	Marcus Vinicius
16/09/2011	1.1	Alteração nas User Stories do Plano de Release e nas interações.	Marcus Vinicius
13/10/2011	2.0	Mudança em todos os aspectos do projeto.	Marcus Vinicius
15/11/2011	2.1	Mudança na 3º iteração	Marcus Vinicius

<b>Aloka</b>	Versão: 2.1
Plano de Release	Data: 15/11/2011

## Sumário

Alteração nas User Stories do Plano de Release e nas interações.....	2
1. Introdução.....	4
2. Escopo.....	4
3. User Stories do Plano de Release.....	4
4. Planejamento .....	5
5. Recursos .....	6
5.1 Recursos Hardware.....	6
5.2 Recursos de Software.....	6
5.3 Recursos Humanos .....	7

<b>Aloka</b>	Versão: 2.1
Plano de Release	Data: 15/11/2011

# Plano do Release

## 1. Introdução

Este documento destina-se a elaboração do Plano de Release referente ao desenvolvimento do projeto Aloka. O objetivo deste documento é descrever as histórias fornecidas pelo cliente, suas dependências, tempo estimado para cada história e os papéis de cada membro da equipe durante o projeto.

## 2. Escopo

Neste plano de release será utilizada a metodologia XP e Scrum para o desenvolvimento do Projeto Aloka, abordando-se os temas que serão escritos nos itens abaixo.

## 3. User Stories do Plano de Release

**US01:** Implementar autenticação de usuário.

*O sistema de realiza a autenticação do usuário utilizando o login e a senha cadastrados.*

**US02:** Implementar funcionalidade de cadastro de usuários.

*O sistema deve poder cadastrar os usuários.*

**US03:** Implementar cadastro de departamentos.

*O sistema deve permitir o cadastro de departamentos.*

**US04:** Implementar adesão de cursos ao departamento.

*O sistema deve permitir a adesão de cursos a os departamentos criados.*

**US05:** Implementar adesão de disciplinas ao curso.

*O sistema deve permitir a adesão de disciplinas nos cursos cadastrados.*

**US06:** Implementar inclusão de professor por disciplina.

*O sistema deve permitir a alocação de um professor a uma turma de certa disciplina, checando para isso algumas restrições.*

**US07:** Implementar sistema de busca por departamento.

*O sistema deve efetuar busca por departamentos em seu banco de dados.*

**US08:** Implementar sistema de busca por cursos.

*O sistema deve efetuar busca por cursos em seu banco de dados.*

<b>Aloka</b>	Versão: 2.1
Plano de Release	Data: 15/11/2011

**US09:** Implementar sistema de busca por disciplina.

*O sistema deve efetuar busca por disciplinas em seu banco de dados.*

**US10:** Implementar o sistema de busca por professores.

*O sistema deve efetuar busca por professores em seu banco de dados.*

**US11:** Implementar o sistema de busca por turmas.

*O sistema deve efetuar busca por turmas em seu banco de dados.*

**US12:** Implementar cadastro de projeto.

*O sistema deve permitir que se cadastrem projetos.*

## 4. Planejamento

O desenvolvimento será realizada em 6 iterações, onde as user stories e outras informações sobre o sistema foram distribuídas conforme prioridade sugerida pelo cliente a tabela abaixo especifica o tempo para implementação de cada estória.

User Stories	Data Inicial	Data Final	Data da Entrega
1ª Iteração			
Toda documentação (plano de release, metáfora, tabela de ricos, documento de user stories e documento de teste de aceitação).	01/09/2011	12/09/2011	15/09/2011
2ª Iteração			
US02	13/10/2011	26/10/2011	27/10/2011
US01	13/10/2011	26/10/2011	
3ª Iteração			
US03	28/10/2011	17/11/2011	18/11/2011
US12	28/10/2011	17/11/2011	

<b>Aloka</b>	Versão: 2.1
Plano de Release	Data: 15/11/2011

4ª Iteração			
US04	17/11/2011	24/11/2011	25/11/2011
US05	17/11/2011	24/11/2011	
5ª Iteração			
US06	25/11/2011	07/12/2011	08/12/2011
6ª Iteração			
US07	09/12/2011	16/12/2011	16/12/2011
US08	09/12/2011	16/12/2011	
US09	09/12/2011	16/12/2011	
US10	09/12/2011	16/12/2011	
US11	09/12/2011	16/12/2011	

## 5. Recursos

### 5.1 Recursos Hardware

Desktop.

### 5.2 Recursos de Software

As ferramentas necessárias durante o projeto:

<b>Ferramenta</b>
Eclipse, Netbeans/IDE
Banco de dados MySQL
Ferramenta Office

<b>Aloka</b>	Versão: 2.1
Plano de Release	Data: 15/11/2011

## 5.3 Recursos Humanos

A tabela abaixo define a equipe de desenvolvimento e seus papéis dentro do projeto:

<b>Membros da Equipe</b>	<b>Papéis</b>
Marcus Vinicius	Coach / Programador / <i>Product Owner</i>
Guilherme César	Tracker / Programador
Heitor José	Big Boss / Programador
Rafael Lima	Cliente / Programador / <i>Scrum Master</i>