

Projeto Aloka

Plano de Release

Versão 2.0

Aloka	Versão: 2.0
Plano de Release	Data: 13/09/2011

Histórico de Revisões

Data	Versão	Descrição	Autor
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

Aloka	Versão: 2.0
Plano de Release	Data: 13/09/2011

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

Aloka	Versão: 2.0
Plano de Release	Data: 13/09/2011

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 deve realizar 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.

Aloka	Versão: 2.0
Plano de Release	Data: 13/09/2011

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	10/11/2011	11/11/2011
4ª Iteração			

Aloka	Versão: 2.0
Plano de Release	Data: 13/09/2011

US04	12/11/2011	24/11/2011	25/11/2011
US05	12/11/2011	24/11/2011	
5ª Iteração			
US06	25/11/2011	07/12/2011	08/12/2011
US012	25/11/2011	07/12/2011	
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:

Ferramenta
Eclipse, Netbeans/IDE
Banco de dados MySQL
Ferramenta Office

Aloka	Versão: 2.0
Plano de Release	Data: 13/09/2011

5.3 Recursos Humanos

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

Membros da Equipe	Papéis
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>