

Cronograma	Caixa com Fechadura/Trava
Integrantes	Heloisa Rodrigues

Cronograma - Definir as partes do processo de criação do Projeto.

M e s e s	S e m a n a	S p r i n t	Desenvolvimento por Semana do Projeto (Descrição do que foi e será feito ao longo do semestre para o desenvolvimento do projeto.
11/08 a 16/08	01		- Início do ano letivo
18/08 a 23/08	02		- Kick off - Pesquisas de possíveis temas para o projeto do 5º semestre. - Definição inicial do projeto - Escolha dos integrantes para o grupo.
25/08 a 29/08	03		- Formalização da Equipe - Escolha do tema: Caixa no “estilo” escape room, que consiste em uma caixa com 3 fechadura/travas e serão abertas conforme resolver os 3 desafios. - Pesquisas individuais sobre o tema “escape room”, gamificação, sistema de travas - Início do desenvolvimento do Brainstorm
01/09 a 05/09	04		- Definido as ideias iniciais para apresentação da primeira Sprint - Repositório - Github: Documentação Pré-Projeto
05/09	04	01	- Pré Projeto - Apresentação do projeto da Caixa “estilo” escape room
08/09 a 12/09	05		- Separação das partes do projeto: - Caixa + 3 Jogos (Eletrônico, Mecânico, Digital) - Pesquisa sobre modelos jogos e tipos de fechaduras
15/09 a 19/09	06		- Caixa - Escolha do formato, fechaduras/travas, comunicação entre a caixa e os jogos. - Pesquisa de fechaduras/travas, meios de comunicação entre os componentes (física e sem fio).
22/09 a 26/09	07		- Apresentação de definição preliminar: caixa, fechadura, e jogos.
29/09 a 03/10	08		- Pesquisas e simulação de tipos de travas
06/10 a 10/10	09		- Definição modelo de fechaduras/travas para o projeto - Simulação de fechaduras/travas escolhida - Simulação com a conexão sem fio com fechaduras/travas.

			- Modelagem 3D da caixa no CATIA
09/10	09	02	- Minuta do Projeto
13/10 a 17/10	10		- Escolha e teste dos componentes físico (sensores, atuadores, placas)
20/10 a 24/10	11		- Primeira montagem de protótipos de travas - Teste iniciais: hardware, software, - Comunicação, integração.
27/10 a 31/10	12		- Escolha do material para a caixa - Montagem inicial da estrutura
03/11 a 07/11	13		- Montagem das 3 travas - Testes iniciais para a comunicação sem fio
10/11 a 14/11	14		- Integração inicial: caixa + jogos - Teste de abertura automática e sistema de travas - Sistema de abertura da caixa - Definir sistema de trava das fechaduras - Projeto Executivo: Croqui, esquema elétrico, circuito elétrico, Lista de materiais, Lista de componentes, explicação técnica e métodos de construção, manual de execução
13/10	14	03	- Projeto Executivo
17/11 a 21/11	15		- Montagem estrutural final - Caixa interativa com luzes, sons, cronômetro - Comunicação sem fio entre a caixa e os jogos em fase final
24/11 a 28/11	16		- Definições de tempos de resolução e regras - Testes de usabilidade - Testes de experiência real entre os colegas - Ajuste de design e na jogabilidade
27/11	16	04	- Relatório Final
01/12 a 05/12	17		- Caixa finalizada e funcional - Testes finais de integração (Latência, falhas de execução, estabilidade, confiabilidade) para a feira de soluções - Design da caixa finalizado
04/12	17	Feira	- Dia da Feira de Soluções