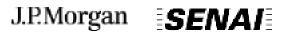




## Instruções para projetos

Scrum Master	1
Product Owner	6
Development Team	12

REALIZAÇÃO:

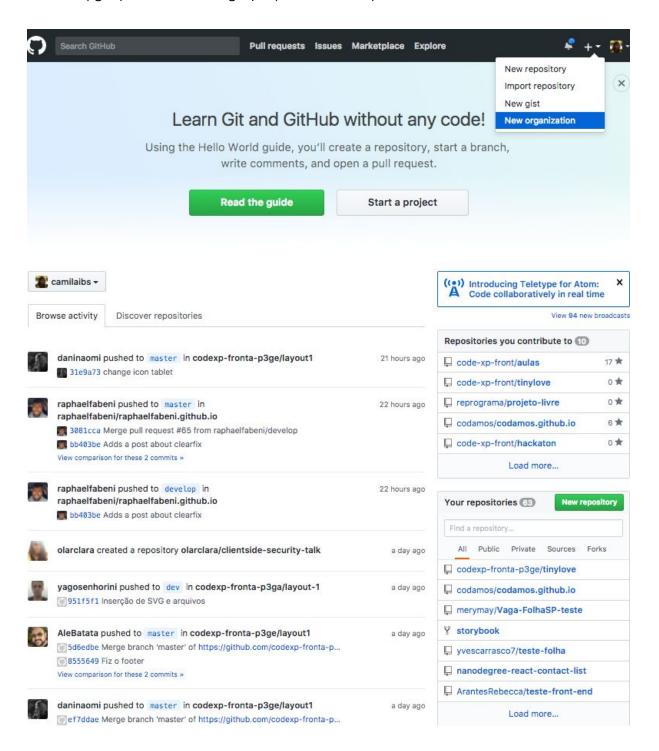




### Scrum Master

Deve ser um membro do grupo, de preferência aquele que tiver mais experiência como desenvolvedor Frontend e ele deverá seguir as instruções de 1-5 logo abaixo:

1 - Crie uma organização no Github com o nome de **codexp-frontn-pngn** onde o n de "front**n**" deve ser a letra da sua turma (a ou b), em "p**n**" o número do projeto atual e o último n ("g**n**") a letra do seu grupo (a, b, c, d ou e):





### Sign up your team



Completed Create personal account



Step 2: Create organization



Step 3: Invite members

### Create an organization account

### Organization name

codexp-frontn-p3gn

This will be your organization name on https://github.com/.

### Billing email

codexp-frontb-p3gn@email.com

We'll send receipts to this inbox.

# Organization accounts allow your team to plan, build, review, and ship software — all while tracking bugs and discussing ideas.

### Choose your plan

\$0 Free Unlimited users and public repositories \$9 Team Starts at \$25 / month which includes your first 5 users. per user / month Unlimited public repositories Unlimited private repositories \$21 Business Includes everything in the Team plan, plus: per user / month SAML based single sign-on (SSO) Access provisioning 99.95% uptime SLA 24/5 email support with < 8-hour response time Learn more about our Business Plan or contact our team.

The credit card and plan you choose will be billed to the organization — not camilaibs (your user account).

This account is owned by a business.
See our Corporate Terms of Service for details.

What is the name of the business?

codexp-frontn-p3gn

e.g, Acme, Inc.

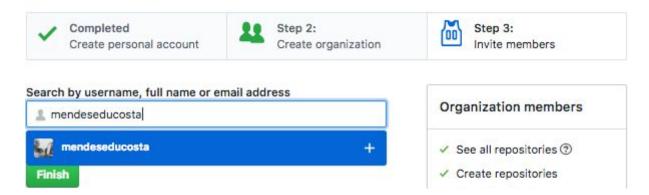
By clicking on "Create organization" below, you are agreeing to the Terms of Service and the Privacy Policy. This business — not camilaibs (your personal account) — will own and/or control any content posted to the organization account.

Create organization

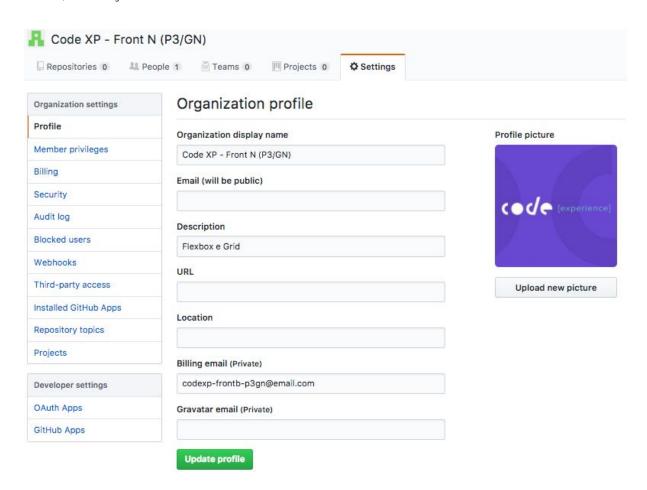


2 - Adicione nela cada membros de sua equipe, bem como os professores (camilaibs e mendeseducosta):

## Invite organization members

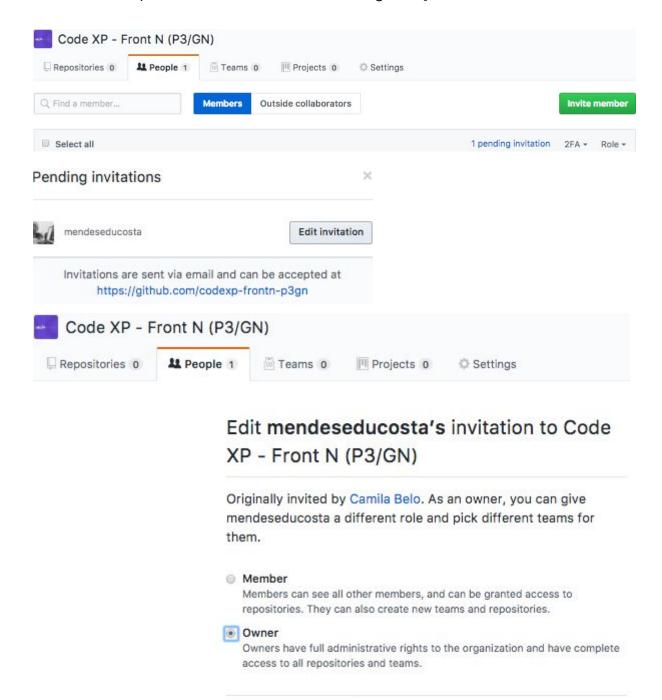


3 - Atualize o perfil da organização para que ele use logotipo do codexp (você o encontrará na pasta raiz do repositório das aulas) e tenha o seguinte padrão de nome, descrição e e-mail:





4 - Na aba "People", cliquem em "pending invitation", "Edit invitation", selecione a role de "Owner" e atualize o convite de todos os membros, eles devem ter permissão de administrador na organização:

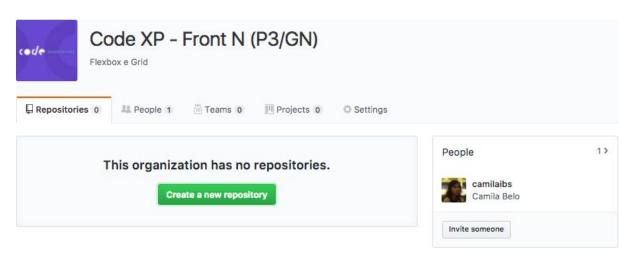


5 - Por fim, ainda na página da organização, clique na aba "*Repositories*", no botão "*Create a new repository*" e crie um repositório para cada projeto informado pelo(a) professor(a):

**Update invitation** 

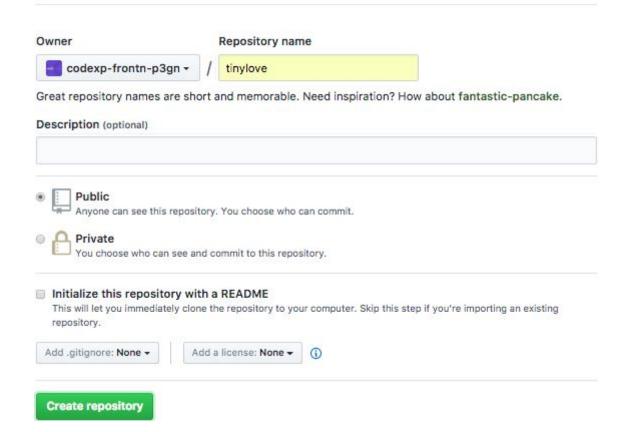
Cancel invitation





### Create a new repository

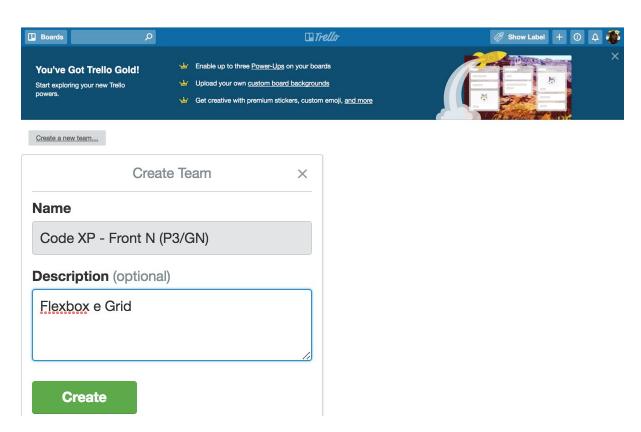
A repository contains all the files for your project, including the revision history.



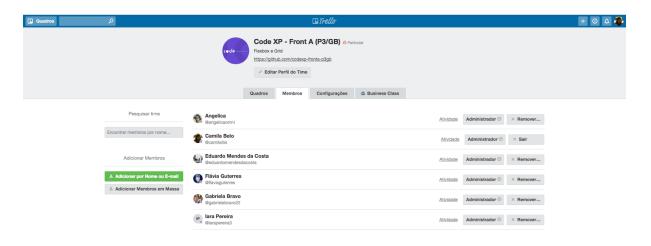


### **Product Owner**

1- Crie um time no trello com o padrão de nome "Code XP - Front N (GN/PN)" onde primeiro N deve ser a letra da sua turma (a ou b), o de "GN" ser a de seu grupo e em "PN" o número do projeto atual:

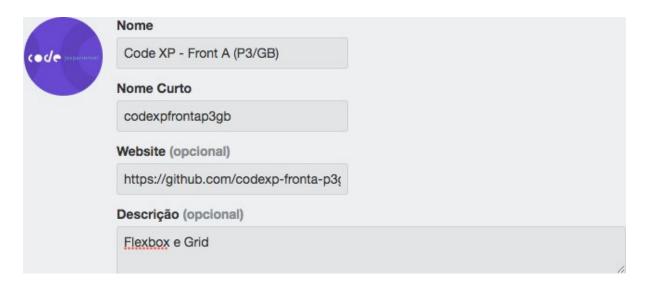


2 - Adicione como membro do time cada colega que estiver no seu grupo, assim também os seus professores (camilaibs e eduardomendesdacosta), todos devem ter permissão de administrador:





3 - Edite os dados do time, use o logotipo do codexp (ele está na pasta raiz do repositório de aula) e o nome curto, website e descrição deve ser editados como a imagem a seguir:



4 - Crie um board para cada projeto a ser trabalhado, o nome do board deve ser respectivamente o número e nome do projeto (antes de criar, confirme como o board deve ser nomeado com com o professor(a) que estiver sala):

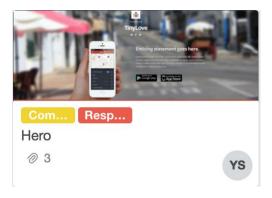


5 - Adicione ao board, nesta ordem a seguintes lista de cartões: Backlog, To Do, In Progress, Ready for Test e Done. Em backlog deve estar tudo que o cliente deseja para o projeto, no caso o protótipo de alta fidelidade da página a ser criada.

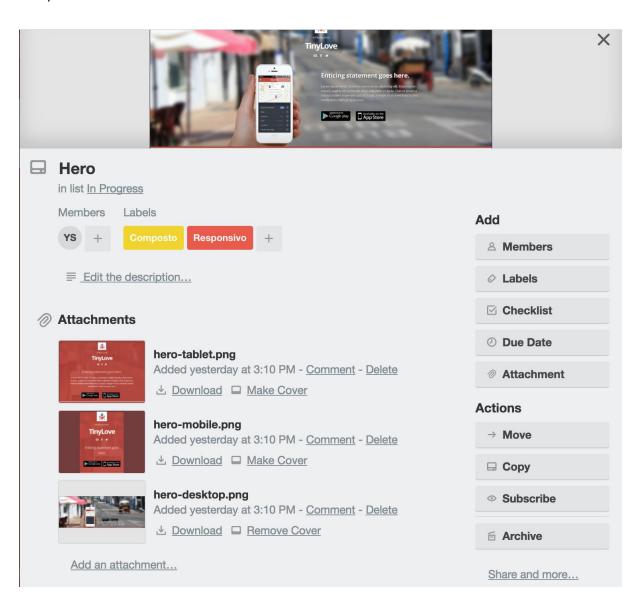


6 - Já em To Do deverá estar os cards a serem feitos em aula (cada aula deve ser considerada uma Sprint de trabalho). Na primeira sprint deverá ser criado um card para identificação em time de quais componentes simples tem na páginas e outro para os compostos. Crie então um card "Identificar componentes simples":



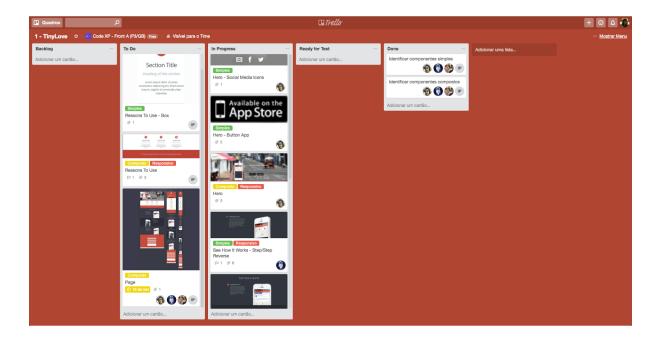


8 - Abra o card recém criado, adicione um checklist e liste nele cada um dos componentes simples a serem desenvolvidos. Quando terminarem de identificar, converta cada item da lista em um cartão como mostrado na figura abaixo, pois cada componente identificado é uma tarefa a ser feita:





9 - Tire um print da parte da tela a que se refere o componente e anexe no card dele, em seguida converse com seu time e veja quem fará qual(is) componentes (entender o nível de conhecimento de cada um e o desejo de enfrentar o desafio de fazer para aprender ajuda na escolha certa, incentive seus colegas fazerem mesmo que ainda não saibam como iniciar, recomende a eles consultarem o Scrum Master sempre que estiverem sem saber por onde começar ou como resolver um erro) e então marque o membro responsável pela tarefa no card do componente:



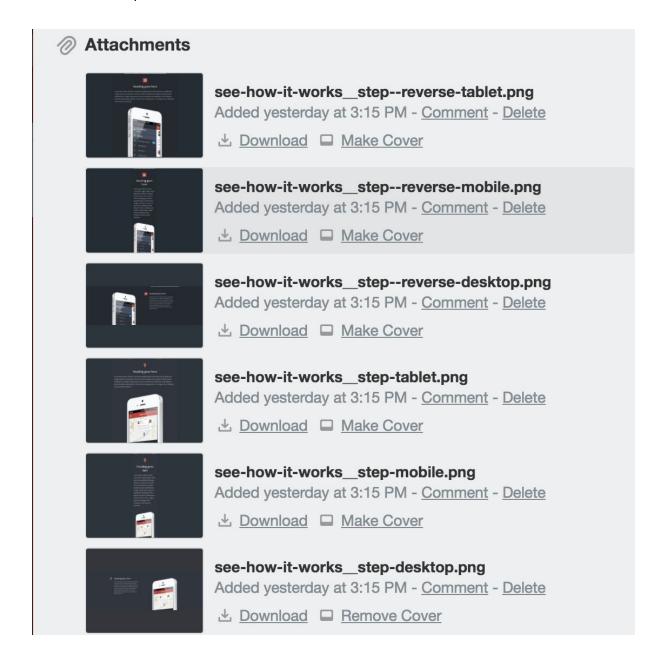
Quando o componente for responsivo, adicione print dele para as todas as versões de quebra de página, ou seja, mobile, tablet, desktop e demais como para monitores grandes, televisores e etc.

10 - A página dá dicas de como os componentes devem ser chamados, veja no exemplo a seguir que a seção é intitulada como See How It Works, esse é um bom Título para o card e também um bom nome para os prints do componente e consequentemente a classe dele:

Título do card: See How It Works Nome dos prints: see-how-it-works



Classe do componente: see-how-it-works



11 - Crie labels para serem adicionadas no card (verde Simples, amarela Composto e vermelho Responsivo) e adicione as aos cards quando for o caso deles.

Remova as demais labels não usadas.





Por fim, renomeio o card com o protótipo em alta fidelidade para "Page", neste momento deve estar claro que a página é o último componente composto a ser desenvolvido por todo o time (não esqueça de marcar todos) e que neste tarefa deve ter a data de entrega do projeto mensurada pelo(a) professor(o) pergunte à ele(a).

Pronto agora o seu time pode começar a trabalhar, mas antes peça à eles que leiam as instruções a seguir.



### **Development Team**

Mover card para In Progress quando começar a desenvolver e para Ready for Test quando terminar.

Aceitar convites do Github e clonar os repositórios pelo Visual Studio Code.

Criar uma branch para cada card antes de começar a trabalhar nele e ao fim, fazer um pull request para o Scrum master revisar o código. Se o Scrum master der boas dicas de melhorias, faça-as e depois mergeie sua branch na master.

Seja organizado, sempre que desenvolver uma etapa importante do seu componente, faça commit e suba para o github, são etapas importantes: HTML semântico, CSS mobile e Media querie para uma quebra como tablet por exemplo.

Após seu componente ter sido mergeado na master, adicione-o no storybook e no index.html.

Quando terminar tudo, converse com seu Product Owner e Scrum master e veja se pode ajudar aos seus colegas, mas não faça por eles, sente ao lado e programem em dupla (pair programming, dê exemplos mas novamente, não faça tudo, o seu colega precisa aprender praticando, ou seja fazendo).

Assim, você estará no caminho de se torna um líder técnico ;-)

Sempre antes de começar a trabalhar sincronize seu repositório local com o remoto, sempre mantenha-se atualizado e quando acontecer um conflito, na dúvida chame o professor para ajudá-lo a resolver, nunca fique travado, peça ajuda aos seus colegas e professores, não tenha



vergonha de perguntar o seu objetivo é aprender a fazer, não importa quantas duvidas tiver de esclarecer, mas não vá para casa com elas.

Pomodoro timer.