

CRIANDO E EXECUTANDO MODELOS DE PROCESSO

OBJETIVOS:

- Validar modelos de processos orientados a planos e métodos ágeis.
- Como a equipe pode enfrentar novos desafios/mudanças.

PRIMEIRA ETAPA – DEFINIÇÃO DAS EQUIPES

- 1) A equipe deverá ser composta por no máximo 03 (três) alunos.
 - 2) Os alunos deverão ser divididos nos seguintes papéis: coordenador, analista e desenvolvedor.
 - 3) As responsabilidades:
 - 3.1) Coordenador: prover os recursos necessários para o andamento do projeto.
 - 3.2) Analista: modelar, adaptar, executar e controlar o modelo de processos criado pela equipe.
 - 3.3) Desenvolvedor: deverá executar/programar os requisitos seguindo o modelo de processos criado pela equipe.
- Obs.:** as responsabilidades podem ser compartilhadas se a equipe assim achar prudente e necessário.
- 4) Cada equipe deverá possuir um nome.

SEGUNDA ETAPA – DA CRIAÇÃO DO MODELO DE PROCESSOS

- 1) A equipe deverá, baseada nas boas práticas dos modelos ou ciclos de vida de software estudados, elaborar um modelo próprio que contemple 04 (quatro) atividades básicas: Planejamento, Análise, Desenvolvimento e Manutenção.
- 2) Esse ciclo poderá ser baseado nos modelos orientados a planos ou a métodos ágeis.
- 3) A equipe deverá justificar sua escolha.
- 4) Cada etapa, seja do desenvolvimento do software ou da competição de memorização, deverão seguir esse modelo criado pela equipe.
 - 4.1) O analista será responsável por anotar cada ação realizada pela equipe, demonstrando em que parte do modelo criado essa ação se encaixa.

5) Deverá ser entregue o modelo de processo de software e os documentos relacionados as ações aplicadas.

6) O modelo deverá possuir um nome.

TERCEIRA ETAPA – DA CRIAÇÃO DO SOFTWARE

1) A equipe deverá desenvolver um software que gere sequências de cartas de baralho:

1.1) Quando gerar a sequência aleatória, o usuário pode escolher o tamanho da sequência.

1.1.2) Os tamanhos permitidos são: 5, 10 e 15.

1.2) O software deverá ter um campo onde será possível inserir o tempo em que a sequência ficará aberta para o usuário.

1.2.1) Os tempos permitidos são: 35 segundos, 1 minutos e 2 minutos.

1.3) O software deverá possuir um campo onde o usuário poderá digitar a sequência memorizada para conferência.

1.4) Não há restrições quanto ao uso de linguagens de programação ou recursos para desenvolvimento deste software.

1.5) O software deverá realizar o controle de pontuações de acordo com os seguintes critérios:

Sequência (tamanho)	Tempo	Pontos
5	35 seg	100
5	1 min	50
5	2 min	25
10	35 seg	200
10	1 min	100
10	2 min	50
15	35 seg	300
15	1 min	150
15	2 min	75

QUARTA ETAPA – DA COMPETIÇÃO DE MEMORIZAÇÃO

1) A equipe deverá pesquisar e apresentar o método de memorização adotado.

- 2) Deverá designar o membro da equipe que irá memorizar a sequência montada.
- 3) Deverá informar qual o tempo necessário para realizar a memorização.
- 4) Serão realizadas três rodadas:
 - 4.1) A primeira rodada será composta por sequências de tamanho 5.
 - 4.2) A segunda rodada será composta por sequências de tamanho 10.
 - 4.3) A terceira rodada será composta por sequências de tamanho 15.
 - 4.4) Caso haja empate, poderão ser executadas novas rodadas.
- 5) Serão sorteadas quais equipes competirão contra quais equipes.
 - 5.1) A medida que as eliminações forem ocorrendo, as equipes vencedoras competirão entre si.
 - 5.2) Restará ao final apenas uma equipe, que obviamente se consagrará vencedora.
- 6) A classificação das equipes se dará pela quantidade de pontos realizada (soma simples da pontuação de cada desafio – tabela do item 1.5 da TERCEIRA ETAPA).
- 7) O membro da equipe escolhido para o desafio de memorização:
 - 7.1) Deverá cumprir o desafio para garantir a pontuação da rodada.
 - 7.2) Caso desista ou erre perderá a pontuação.
 - 7.3) O membro para poder digitar a sequência memorizada no software, primeiro deverá dar uma volta na sala ou espaço escolhido, esperar 10 segundos (deverão ser cronometrados pelas equipes), então, digitar a sequência memorizada.
- 8) Não serão permitidos equipamentos eletrônicos, que venham a interferir no processo.
- 9) Não será permitido fotografar ou fazer uso de qualquer situação para anotação das sequências.
- 10) As sequências devem ser memorizadas de acordo com o método de memorização apresentado.
- 11) Antes da apresentação de cada sequência, a equipe poderá realizar uma reunião rápida, de no máximo 03 (três) minutos (deverão ser cronometrados pelas equipes) para ajustes de estratégia.

QUINTA ETAPA – DO RESULTADO FINAL

- 1) O software melhor elaborado.
- 2) A equipe com maior pontuação.