

## **Quarto Ponto de Controle**

### **- Equipe**

Daniel Cardoso, Filipe Ferraz, Igor Vieira

### **- Metodologia de trabalho**

Método ágil (SCRUM) que irá diminuir o tempo de definição e implementação, ou seja, serão realizadas curtas entregas divididas em estórias que serão implementadas pela equipe para compor o produto final.

### **- Linguagem utilizada**

- \* LDA para a metáfora da arquitetura (UML)

### **- Arquitetura utilizada**

- \* Deveria ser orientada a objetos

### **- Requisitos a serem entregues**

- \* Realizar a engenharia reversa para verificar o que está implementado

- \* Estudo da linguagem CEL e PHP

- \* Identificar se os episódios usam os atores e recursos em estados e vice-versa

- \* Reorganizar o código original de acordo com a arquitetura OO (obs verificar se o MVC está sendo seguido)

- \* Automatização da verificação da linguagem utilizada durante o processo de construção de cenários (linkar os hiperlinks do léxico)

- \* Modificar o editor para criticar o sujeito, predicados (trazer um componente existente para dentro do projeto)

## **Cronograma**

22/05 – Entrega da definição do plano de implementação do sistema CEL (PHP)

24/05 – \*

26/05 – \*

27/05 – \*

29/05 – \*

04/06 - \*

05/06 – Entrega da análise dos processos do sistema; Reunião de divisão de trabalho ; Estudo do sistema existente (tarefa em conjunto)

06/06 - Definição do segundo ponto de controle

07/06 - Questionar o Cliente ; Instalação do Sistema; entrega do segundo ponto de controle; Listar problemas do sistema

10/06 - Utilizar o sistema a procura de bugs; Início da mudança da arquitetura; verificação da possibilidade de correção do grafo

12/06 - \*

14/06 - Não foi realizada a entrega do terceiro ponto de controle

19/06 - \*

21/06 - \*

26/06 - Início da realização da engenharia reversa

28/06 - Não foi realizada a entrega do quarto ponto de controle

03/07 - Checklist da engenharia reversa e suas classes em UML

04/07 - Reorganização da documentação e pontos de controle não entregues

05/07 - Entrega final do Produto