iBar

Plano de Projeto

# Introdução

Esse documento é um guia para o planejamento das atividades do desenvolvimento do aplicativo iBar.

# Organização do Projeto

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Membro da Equipe** | **Papel A** | **Papel B** |
| George Lucas | Gerente de projetos | Desenvolvedor |
| Jarley Nobrega | Stakeholder | N/A |
| - | - | - |

# Processo de Desenvolvimento e Métodos de Acompanhamento

O ciclo de vida do projeto será baseado no OpenUP, cuja definição é atualmente de responsabilidade da equipe do Eclipse Foundation. A instância do processo para fins de acompanhamento está disponível na web através da URL <http://processo.jarley.com>.

O OpenUP prevê o desenvolvimento em 4 fases distintas: Concepção, Elaboração, Construção e Transição, com as seguintes disciplinas e artefatos:

* Planejamento: Plano de Projeto, da Lista de Itens de Trabalho e dos Planos de Iteração.
* Requisitos: Documento de Visão e Especificação de Casos de Uso.
* Design: Projeto da Arquitetura, Diagramas UML.
* Código: Repositório local de código-fonte do projeto. Inclui scripts, arquivos de configuração, etc.
* Testes: Especificação de Casos de Testes e Planilha de Execução de Testes.
* Distribuição: Arquivos binários para distribuição e instalação do produto.

O acompanhamento das atividades ocorrerá diariamente com as atividades de desenvolvimento e semanalmente para atualizar o progresso do projeto como um todo. O artefato oficial para acompanhamento é a Lista de Itens de Trabalho. Ao final de cada atividade, o Estado Atual e as Horas Trabalhadas serão atualizados pelo responsável da tarefa. A estimativa de esforço será baseada no método descrito no OpenUP.

# Objetivos e Marcos do Projeto

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fase** | **Iteração** | **Objetivos Primários** (riscos e cenários de casos de uso) | **Início Programado ou Marco** | **Velocidade Alvo** |
| Concepção | I1 | Objetivo: Fechar o escopo do projeto   1. Configuração do Ambiente 2. Descrever a visão, os riscos e o planejamento do projeto 3. Definir os requisitos iniciais 4. Definir a arquitetura preliminar   Implementar o protótipo das interfaces | Período  02/09/2015 a 30/09/2015 | 15 |
| Elaboração | E1 | Objetivo: Definir a arquitetura do Sistema   1. Cadastro de usuários 2. Abrir mesa 3. Calcular consumo 4. Inserir produtos | Período  07/10/2015 a 09/12/2015 | 16 |
|  | E2 | Objetivo: Fechar o escopo funcional do sistema   1. Notificar usuário 2. Compartilhar consumo 3. Realizar check-in 4. Convidar para beber | Período  03/03/2016 a 02/06/2016 | 15 |
| Construção | C1 | Objetivo: Integração dos módulos do Sistema  1. Inserir Pessoas  2. Convidar para beber | Período  02/06/2016 a 02/07/2016 | 20 |
|  | C2 | Objetivo: Finalizar o desenvolvimento das principais funcionalidades  1. Salvar histórico | Período  03/07/2016 a 03/08/2016 | 20 |
| Transição | T1 | Objetivo: implementar os principais requisitos não funcionais  1. Tempo para enviar convite < 30s  2. Tempo de cálculo do consumo < 30s | Período  04/08/2016 a  30/08/2016 | 20 |
|  | T2 | Objetivos: preparar o deployment da aplicação | Período  01/09/2016 a  20/09/2016 | 20 |

# Deployment e Distribuição

A distribuição do iBar ocorrerá através da publicação dos executáveis na google play sempre que uma nova versão estiver disponível. A atualização deverá manter todas as configurações anteriores dos usuários e deverá ser transparente em todo o processo.

Com o intuito de permitir o acompanhamento do ciclo de vida de desenvolvimento do sistema, todos os releases serão publicados na conta do GitHub da equipe de projeto.

# Lições Aprendidas

N/D