

# Documento de setup do projeto

Histórico da Revisão			
Data	Versão	Descrição	Autor
04/11/2024	0.1	Criação do documento	Rodrigo da Silva Machado

## Apresentação do time do projeto

Os membros do trabalho integrado de POO/ Banco de Dados/ Engenharia de Software são: Alisson Cordeiro, Rodrigo Machado, Guilherme Mizutani, Mateus Carsteins. Nossa expectativa para esse trabalho se dá em aprender a desenvolver projetos utilizando as metodologias assimiladas nas aulas de POO, Banco de Dados e Engenharia de Software, isso será possível com o desenvolvimento do nosso atual projeto “Espotive” que é uma plataforma de gerenciamento e reserva de ambientes públicos de esportes, mais especificamente quadras poliesportivas e afins. Com base no que conversamos até o presente momento, definimos que vamos nos ajudar e cooperar para a ordem do time, mesmo não tendo

## Definir tema do projeto

**Facilidade do acesso:** Nosso trabalho tem ênfase na facilitação da informação, fará uma aplicação que irá mediar para o usuário as informações sobre os espaços públicos, o que diminui o tempo gasto para “cavar” por informações.

## Definir tecnologia usada no projeto

Para a criação back-end, utilizaremos a programação orientada a objeto e interação com banco de dados em Java pelo Visual Studio code. Para a criação de designs front-end o **Quant-UX** para a criação de tais e se necessário, para o front-end a preferência seria utilizar React.js.

## Definir ritos de metodologia ágil

Foi definido pela equipe utilizar XP(Extreme programming) e Scrum para o desenvolvimento do projeto.

### Do XP adotamos:

- Programação pareada (pair programming): o desenvolvimento do código feito em duplas, preferencialmente composta por alguém pouco mais experiente e outra pessoa sem experiência, no mesmo computador. No nosso caso, as duplas estão sendo alteradas toda sprint.
- Padronização do código (coding standards): o time de desenvolvimento definiu padrões para a construção do código, pois isso fará com que o código fique uniformizado e mais compreensível. Para isso foi criado uma folha de estilo do projeto.
- Integração contínua (continuous integration): depois que uma funcionalidade for testada ela deve ser imediatamente sincronizada entre a equipe, evitando conflitos.
- Design simples (simple design): entregar apenas o que o cliente pediu, em vez de tentar reinventar a roda.
- Jogo de planejamento (planning game): priorizar quais funcionalidades serão desenvolvidas antes de cada ciclo, também realizamos a pontuação da tarefa neste momento de priorização. O qual chamamos de Planning Poker.
- História de usuário (User Story): Uma história de usuário é uma narrativa escrita sobre a utilização de um sistema na visão de um determinado usuário.

### Do Scrum adotamos:

- Sprint: As iterações do Scrum são chamadas de Sprints, ciclos completos de desenvolvimento que percorrem do planejamento à entrega (idealmente), incluindo ainda inspeção e adaptação de processos para garantir a melhoria contínua.

- As cerimônias:
  - Sprint Planning: A Sprint Planning é o rito de planejamento da Sprint, que deve ocorrer no primeiro dia da mesma. Nesta cerimônia defini-se o objetivo da sprint, o escopo de trabalho e alinha-se como que este trabalho será realizado.
  - Daily Meeting: A Daily Scrum é uma cerimônia de alinhamento. Ela possui algumas regras que garantem a sua celeridade, o seu objetivo e ao aproveitamento de todos, são elas:
    - Ela acontece todos os dias;
    - No máximo deve durar 15 minutos e todos devem estar em pé;
    - Sempre acontece no mesmo lugar e no mesmo horário, combinado com todos;
    - cada pessoa tem a sua vez de falar e os demais ouvem;
    - Cada pessoa fala para os demais membros do time, não há um chefe aqui e isso não é uma "prestação de contas";
    - Não discute-se detalhes de nenhuma atividade durante a Daily, apenas depois.  
Daily consiste em cada membro do time responder a apenas três perguntas:
      - o que eu fiz desde a última Daily?
      - o que eu vou fazer depois da Daily?
      - tem algo bloqueando o trabalho?
  - Sprint Review: É a apresentação do trabalho planejado x trabalho realizado e quais serão os próximos passos do Time de Desenvolvimento, além do que o Product Owner está planejando para a próxima sprint.
  - Sprint Retrospective: A Sprint Retrospective é um rito que deve acontecer sempre no último dia da sprint ou release, no caso do projeto X acontece ao final da Release, para "fechar" a mesma. É uma cerimônia com duração máxima de três horas para cada trinta dias de sprint e é facilitada pelo Scrum Master. Nesta cerimônia que todo o Time Scrum deve participar, o objetivo é analisar tudo o que aconteceu nesta sprint que está encerrando e propor melhorias para a próxima.
- Os papéis:

- O **Product owner** é o responsável por gerenciar o backlog do produto, isto é, o conjunto de funcionalidades e características que o produto deve ter.
- O **scrum master** é o responsável por disseminar o scrum pela organização, garantindo que ele esteja sendo aplicado de forma correta. Portanto, atua como um facilitador.
- O **development team** é a equipe de desenvolvedores responsável por entregar as funcionalidades do produto e o produto final.

## Quadro de conhecimento

Link do quadro de conhecimento:

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1LT2trUP9QX72y-NkaHFCC6FXZ0p3\\_qtQ/edit?usp=sharing&ouid=106205086352247695507&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1LT2trUP9QX72y-NkaHFCC6FXZ0p3_qtQ/edit?usp=sharing&ouid=106205086352247695507&rtpof=true&sd=true)

## Criar tabela para acompanhar horas trabalhadas de MDS

Link da tabela de horas trabalhadas:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1mBfvJWef3J7FAuDWtZnex5dDiDSa6NVtO3mNJYxqKks/edit?usp=sharing>