XtremeGoHorse

Nada é mais ágil que o XGH, nem a luz, já que ela foi implementada em XGH.

XtremeGoHorse

O grupo XtremeGoHorse, conhecido pela sua sigla XGH foi formado por 4 alunos da disciplina de Fundamentos da Engenharia de Software, do período de 2018.1.

Seus membros tem como meta aprender as tecnologias de desenvolvimento ágil e as usar para desenvolver as tarefas da matéria. Porém, como segunda opção caso a meta não seja atingida, eles podem sempre recorrer ao método XtremeGoHorse de produção, pois nada é mais veloz.

XtremeGoHorse



Time: Quem somos e como fomos

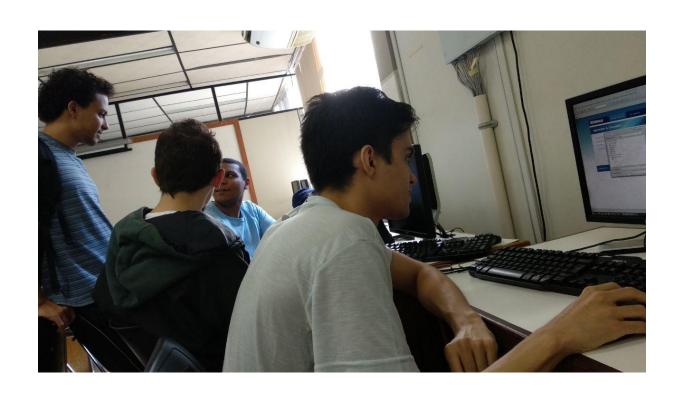
André: Programador principal, ex-Scrum Master e duas contas diamante

Gabriel: DBA e programador pistola

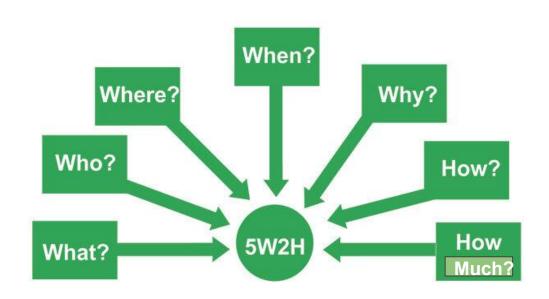
Matheus: Programador, dançarino de Forró e o Rei dos testes

Victor: Documentador, e atual Scrum Master

Time: Quem somos e como fomos



5W2H



5W2H

What? Sistema de Organização de Merendas que consiga ajudar a prefeitura de Duque de Caxias a organizar compras, distribuição e cardápio das escolas.

Who? Fornece a integração entre Escolas, Diretores, Fornecedores e Prefeitura.

When? Do presente do seu desenvolvimento até não cumprir mais a meta de forma eficiente.

Where? Caxias.

Why? O sistema atual além de criar problemas como o caso das cenouras da Páscoa, não tem conseguido apresentar desempenho satisfatório.

How? Através de uma plataforma computacional.

How Much? O custo é de ter computador, luz e internet para acessar o sistema.

Sailboat



Sailboat

Âncora

-Ociosidade dos alunos na sala de aula

-Utilização incorreta dos métodos ágeis

-Conflito de horário entre os membros

Rochas

-Feriados e greves atrapalhando as aulas

-Provas e trabalhos tirando o foco do trabalho

Ventos

-Auxílio do professor e dos especialistas no projeto

-Apoio de outros grupos

-Feriados e greves disponibilizando horário para focar no trabalho

Objetivo

-Criar um software que atenda as necessidades das escolas

-Aprender na prática as metodologias ágeis

-Ter todo projeto documentado de forma bem esclarecida

Desenvolvimento: Ferramentas

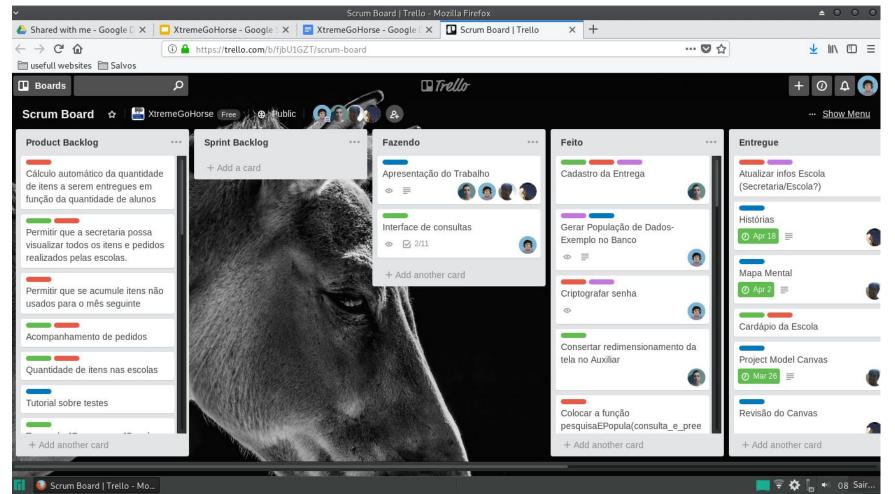
- Drive
- Telegram
- Discord
- GitHub
- Mapa Mental
- BurnDown Chart
- "Scrum"
- Trello
- Kanban
- Ágil
- Extremo

- MySQL
- MySQL Workbench (Modelagem do Banco)
- MariaDB (SGBD)
- JAVA (Linguagem)
- Netbeans (IDE)
- Java Util (Estruturas de Dados)
- JFrame (Telas)
- Java Swing (Componentes das Telas)
- JUnit (Testes)
- Java Security (Criptografia)

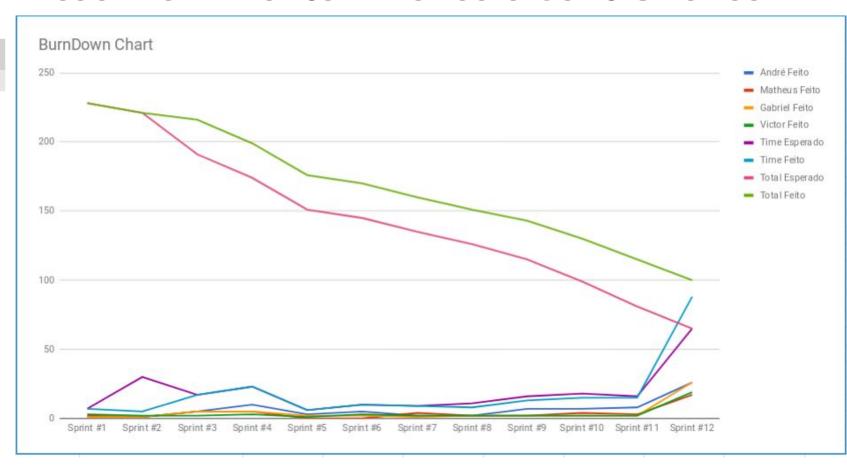
Desenvolvimento: Épico/Motivação



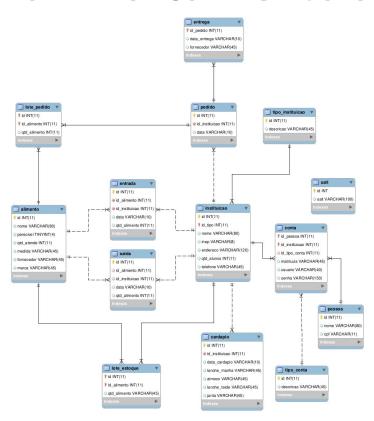
Desenvolvimento: Fluxos e Contrafluxos



Desenvolvimento: Fluxos e Contrafluxos



Desenvolvimento: Banco de Dados

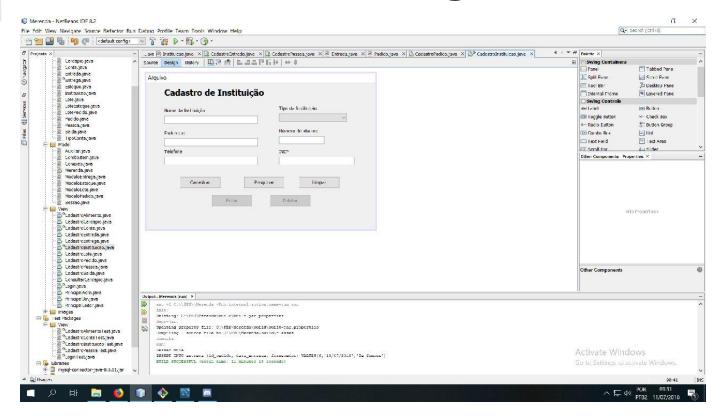


Desenvolvimento: Design

CADASTRO DE INSTITUIÇÃO

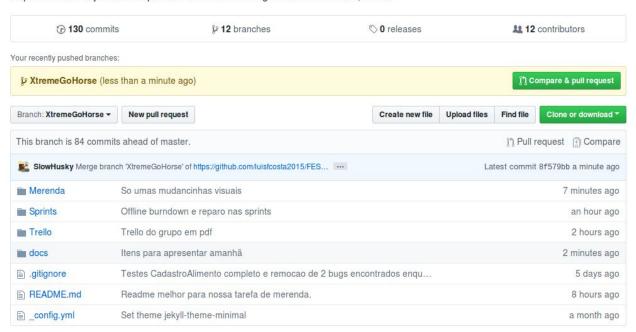
Nome	Lorem Ipsum
INEP	1234.2134.2134
Endereço	Lorem lpsum
Cadastrar sem Diretor	
Número de Alunos	1234
Diretor	▼
C	adastrar Voltar

Desenvolvimento: Design



Desenvolvimento: Repositório

Repositório do Projeto da disciplina Fundamentos da Engenharia de Software, UFRJ

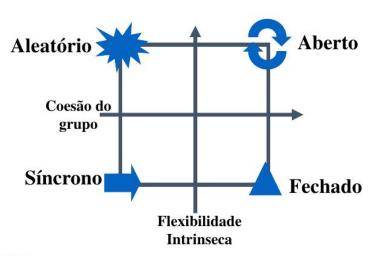


O que faltou?

- Cálculo automático da quantidade de itens a serem entregues em função da quantidade de alunos
- Armazenamento da nota fiscal
- Detalhes de usabilidade
- Detalhes de Padrão de Projeto (CRUD, MVC, Restrições, etc)
- Relatórios exportáveis
- Documentação com Javadoc

Conclusão

Paradigmas de Equipes



Paradigmas

- Aleatório
 - independência
 - Inovação
- Síncrono
 - Alinhamento
 - Harmonia

- Aberto
 - Colaboraçãp
 - Adaptação
- Fechado
 - Tradição
 - Hierarquia

Considerações Finais

Obrigado ao Celta, Lechuga, Tedd e Galine

Obrigado aos professores e a Poliana

Obrigado a todos