

# Primeira apresentação RummikUFF

Alunos: André Luiz, Carlos Eduardo, Felipe Holanda,  
Gustavo Lopes, Marcos, Matheus Belo, Patricia Raposo



# Escopo do produto

Um pouquinho mais sobre o jogo :D

# Escopo do produto

- A tela inicial precisa ter 3 botões: Informações, Regras e Jogar.
  - Ao clicar em “Informações” o usuário é redirecionado para uma tela com as informações do projeto, como os alunos que o fizeram, a universidade e o professor responsável.
  - Ao clicar em “Regras” o usuário é redirecionado para outra tela aonde deve estar presente o objetivo e as regras do jogo.
  - Ao clicar em “Jogar” uma partida é iniciada:
- As 106 peças são distribuídas entre os 4 jogadores e o monte.
  - O jogador é redirecionado para uma tela aonde aparecem os outros 3 jogadores, sua mão, a mesa (inicialmente sem peças), um botão para comprar peças do monte e dois botões para agrupar as pedras da própria mão (uma por cor e outra por número).
  - O jogador, no seu respectivo turno, deve colocar as peças na mesa em conjuntos de “Grupos” (3 ou mais pedras com mesmo valor e cores diferentes) ou “Sequências”( 3 ou mais pedras com mesma cor e valores sequenciais).

# Escopo do produto

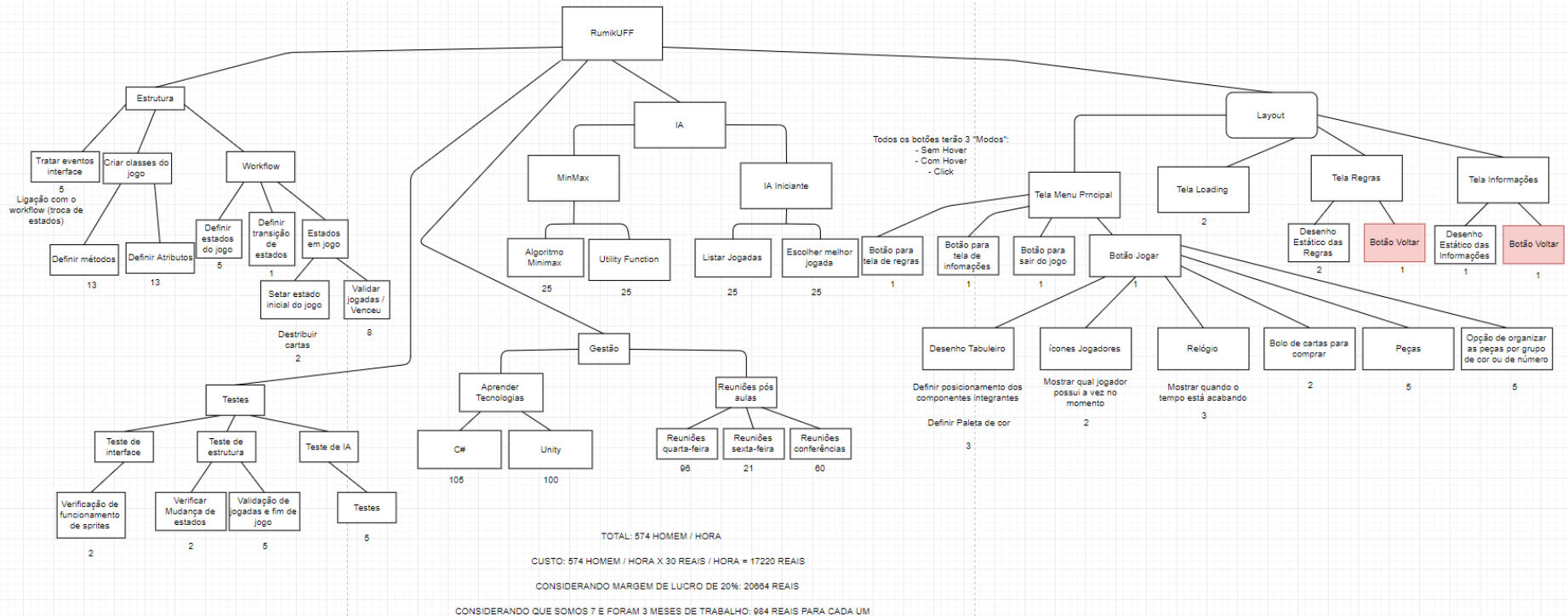
- Na primeira jogada a soma das peças deve ser igual ou superior a 30.
- Após colocar as peças na mesa o botão para comprar peças do monte é substituído por 2 botões: um para finalizar o turno e outro para desfazer a jogada.
- Ao finalizar o turno a jogada é validada, se todas as regras foram respeitadas o turno é finalizado, caso contrário uma mensagem é mostrada ao jogador informando qual regra foi desrespeitada.
- Caso não exista jogada possível o jogador deve clicar no botão de comprar.
- Todos os turnos tem um tempo máximo.
- Caso o tempo máximo do turno se esgote antes do jogador finalizar a jogada a jogada é desfeita e o jogador ganha uma peça do monte automaticamente.
- Caso algum dos jogadores “esvazie” a própria mão o jogo acaba e este jogador é o vencedor.



# Escopo do projeto

Prepara que você vai ver muita EAP

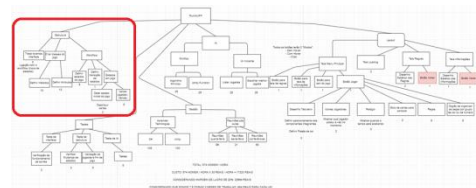
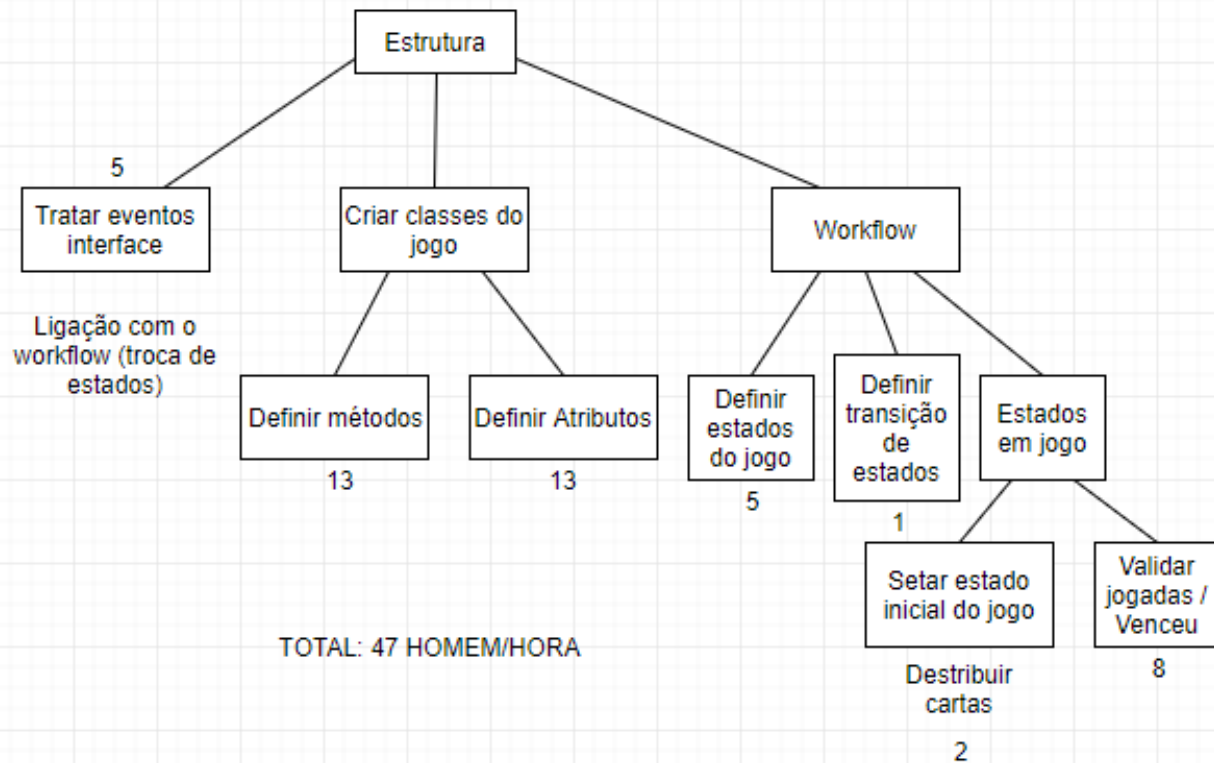
# Calma que iremos por partes...





# Escopo do projeto

EAP de Estrutura

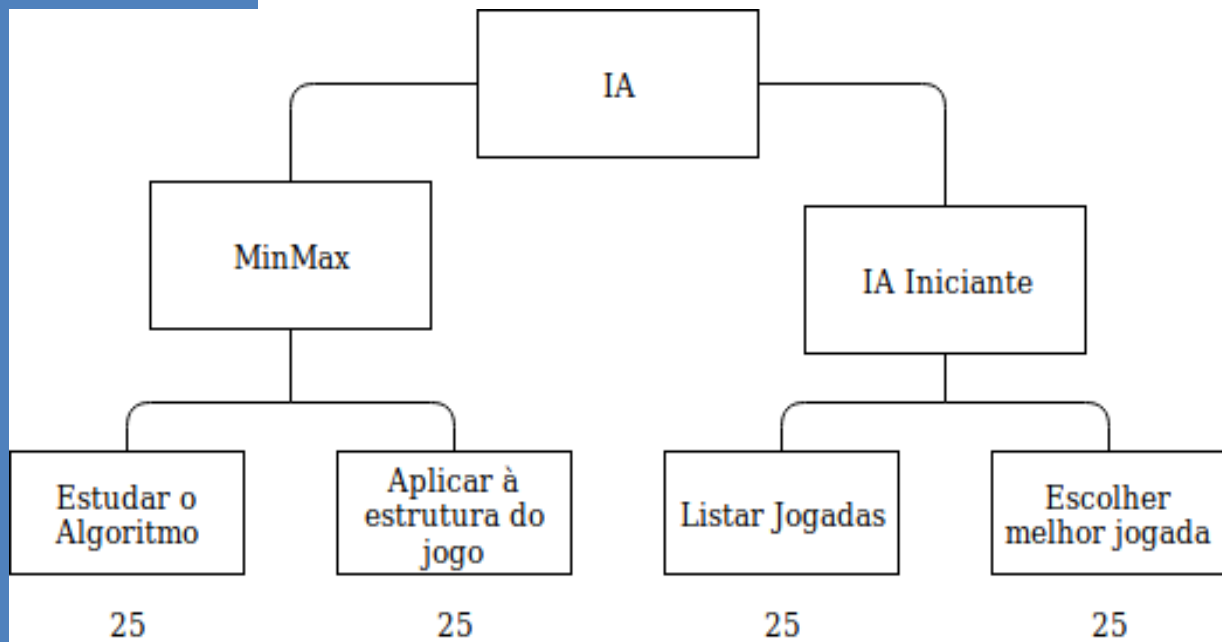




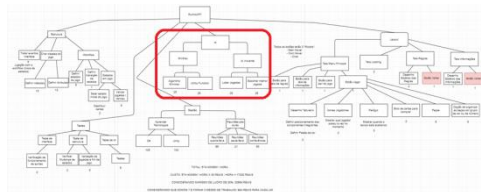


# Escopo do projeto

EAP de IA



TOTAL: 100 Homem / Hora





# Escopo do projeto

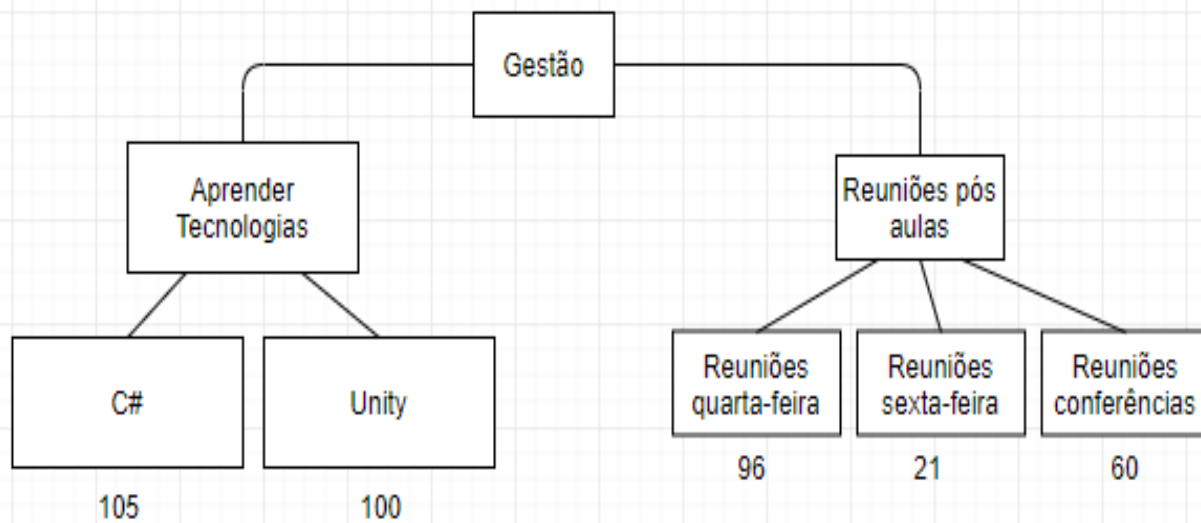
EAP de Layout (Interface)



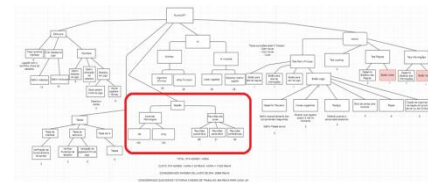


# Escopo do projeto

EAP de Gestão



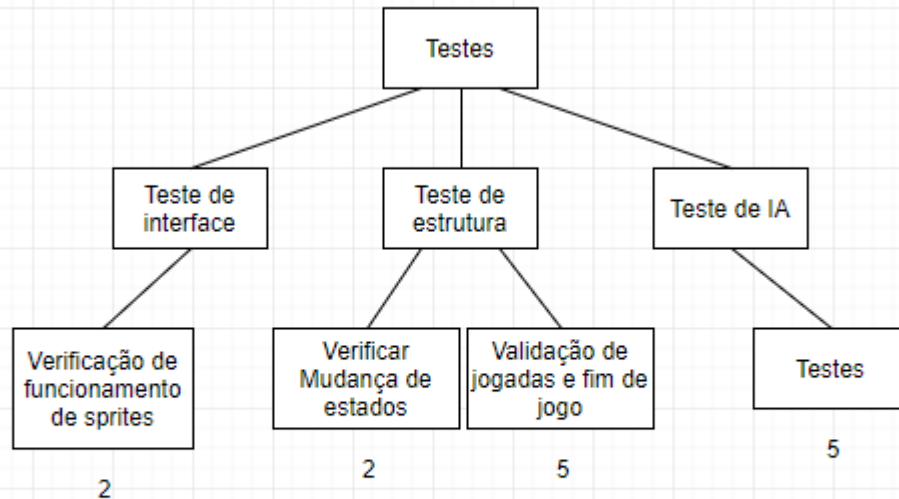
TOTAL: 382 HOMEM / HORA



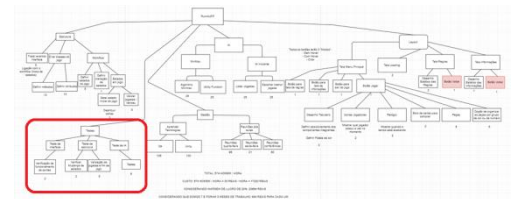


# Escopo do projeto

EAP de Testes



TOTAL: 12 HOMEM / HORA

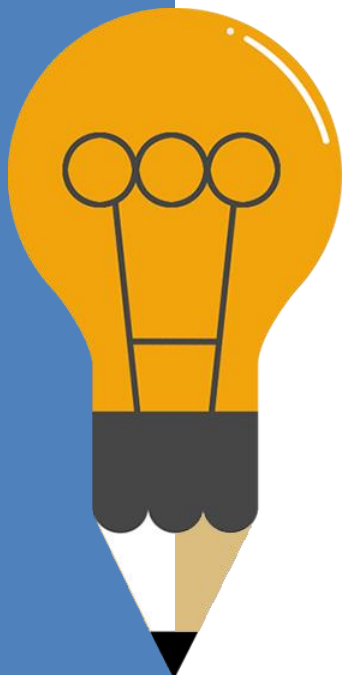






# Esforço, custo e orçamento

\$\$\$



**01**

**Considerando a soma de esforço de todas as EAPs**

574 Homem/Hora

**02**

**Considerando que a nossa hora custa R\$30,00**

$574 \text{ Homem/Hora} \times \text{R\$ } 30,00 = \text{R\$ } 17.220,00$

**03**

**E agora, um lucro de 20% pra gente 😊**

$\text{R\$ } 17.220,00 \times 1,2 = \text{R\$ } 20.664,00$

TOTAL: 574 HOMEM / HORA

CUSTO: 574 HOMEM / HORA X 30 REAIS / HORA = 17220 REAIS

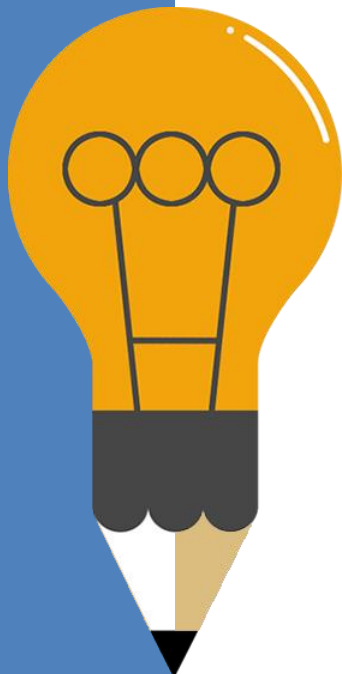
CONSIDERANDO MARGEM DE LUCRO DE 20%: 20664 REAIS

CONSIDERANDO QUE SOMOS 7 E FORAM 3 MESES DE TRABALHO: 984 REAIS PARA CADA UM



Achou caro? A gente explica...





**01**

**Considerando que somos 7 no grupo**

$R\$ 20.664,00 / 7 = R\$ 2952,00$

**02**

**E que esse projeto será feito em torno de 3 meses**

$R\$ 2952,00 / 3 = R\$ 984,00$

**03**

**E agora? O que acha?**

Salário durante o projeto por pessoa é de R\$ 984,00

TOTAL: 574 HOMEM / HORA

CUSTO: 574 HOMEM / HORA X 30 REAIS / HORA = 17220 REAIS

CONSIDERANDO MARGEM DE LUCRO DE 20%: 20664 REAIS

CONSIDERANDO QUE SOMOS 7 E FORAM 3 MESES DE TRABALHO: 984 REAIS PARA CADA UM



# Cronograma

Gantt no Excel? Dá?

#	Atividade	Início	Duração	Término
1	Aprender Unity	03/04/2019	70	12/06/2019
2	Aprender C#	03/04/2019	65	07/06/2019
3	Tratar eventos interface	06/05/2019	2	08/05/2019
4	Definir métodos	05/05/2019	7	12/05/2019
5	Definir atributos	05/05/2019	7	12/05/2019
6	Definir estados do jogo	02/05/2019	1	03/05/2019
7	Definir transição de estados	12/05/2019	3	15/05/2019
8	Setar estado inicial do jogo	16/05/2019	5	21/05/2019
9	Validar jogadas / Venceu	16/05/2019	3	19/05/2019
10	Algoritmo MinMax	22/05/2019	15	06/06/2019
11	Utility Function	22/05/2019	15	06/06/2019
12	Listar Jogadas	12/05/2019	7	19/05/2019
13	Escolher melhor jogada	12/05/2019	7	19/05/2019
14	Botão para tela de informações	05/05/2019	1	06/05/2019
15	Botão para sair do jogo	05/05/2019	1	06/05/2019
16	Desenho Tabuleiro	07/05/2019	3	10/05/2019
17	Ícone Jogadores	07/05/2019	3	10/05/2019
18	Relógio	05/05/2019	2	07/05/2019
19	Bolo de cartas para comprar	05/05/2019	2	07/05/2019
20	Peças	26/04/2019	3	29/04/2019
21	Opção de organizar as peças por grupo de cor ou número	03/05/2019	2	05/05/2019
22	Desenho Estático das Regras	01/05/2019	2	03/05/2019
23	Desenho Estático das Informações	01/05/2019	2	03/05/2019
24	Botão Voltar	28/04/2019	1	29/04/2019
25	Verificação de funcionamento de sprites	15/05/2019	1	16/05/2019
26	Verificar mudanças de estado	15/05/2019	1	16/05/2019
27	Validação de jogadas e fim de jogo	21/05/2019	4	25/05/2019
28	Verificar inteligencia dificuldade	11/06/2019	3	14/06/2019
29	Botão Jogar	28/04/2019	1	29/04/2019
30	Botão Regras	29/04/2019	1	30/04/2019

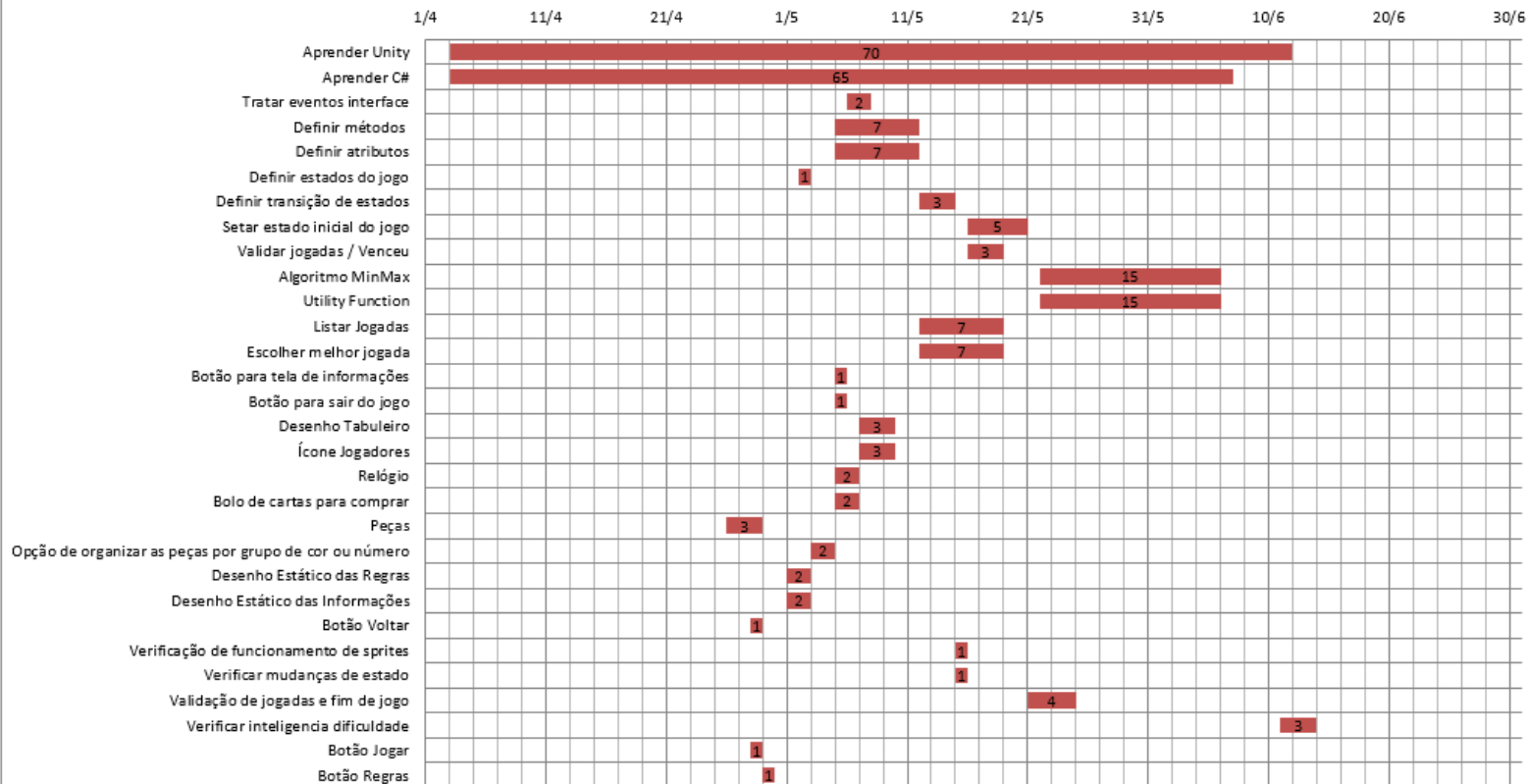
# Lista dos nós folhas de todas as EAPs

Primeiro pegamos todas as nossas tarefas e colocamos em uma tabela no Excel para que assim fosse gerado o gráfico, ficando...

#	Atividade	Início	Duração	Término
1	Aprender Unity	03/04/2019	70	12/06/2019
2	Aprender C#	03/04/2019	65	07/06/2019
3	Tratar eventos interface	06/05/2019	2	08/05/2019
4	Definir métodos	05/05/2019	7	12/05/2019
5	Definir atributos	05/05/2019	7	12/05/2019
6	Definir estados do jogo	02/05/2019	1	03/05/2019
7	Definir transição de estados	12/05/2019	3	15/05/2019
8	Setar estado inicial do jogo	16/05/2019	5	21/05/2019
9	Validar jogadas / Venceu	16/05/2019	3	19/05/2019
10	Algoritmo MinMax	22/05/2019	15	06/06/2019
11	Utility Function	22/05/2019	15	06/06/2019
12	Listar Jogadas	12/05/2019	7	19/05/2019
13	Escolher melhor jogada	12/05/2019	7	19/05/2019
14	Botão para tela de informações	05/05/2019	1	06/05/2019
15	Botão para sair do jogo	05/05/2019	1	06/05/2019
16	Desenho Tabuleiro	07/05/2019	3	10/05/2019
17	Ícone Jogadores	07/05/2019	3	10/05/2019
18	Relógio	05/05/2019	2	07/05/2019
19	Bolo de cartas para comprar	05/05/2019	2	07/05/2019
20	Peças	26/04/2019	3	29/04/2019
21	Opção de organizar as peças por grupo de cor ou número	03/05/2019	2	05/05/2019
22	Desenho Estático das Regras	01/05/2019	2	03/05/2019
23	Desenho Estático das Informações	01/05/2019	2	03/05/2019
24	Botão Voltar	28/04/2019	1	29/04/2019
25	Verificação de funcionamento de sprites	15/05/2019	1	16/05/2019
26	Verificar mudanças de estado	15/05/2019	1	16/05/2019
27	Validação de jogadas e fim de jogo	21/05/2019	4	25/05/2019
28	Verificar inteligencia dificuldade	11/06/2019	3	14/06/2019
29	Botão Jogar	28/04/2019	1	29/04/2019
30	Botão Regras	29/04/2019	1	30/04/2019

# Assim...

Gantt - Programação de Atividade







# Análise de risco

Risco 1: Aluno largar a matéria

Riscos	Possibilidade de risco	Quando afeta o projeto	Resultado	Classificação	Contenção	Contingência
Demorar a aprender as tecnologias (C#, Unity, ...)	40,0%	90,0%	36,0%	Alto	Seguir o plano de estudos	Comprar curso da Udemy
Entender errado as regras do jogo	10,0%	80,0%	8,0%	Baixo	Estudar as regras	Estudo intensivo do jogo e em último caso comprar o jogo físico e jogar
Falha de gestão da equipe	75,0%	95,0%	71,3%	Alto	Tirar mais dúvidas com o professor da matéria	Fazer mais reuniões
Dificuldade não planejada da IA	60,0%	100,0%	60,0%	Alto	Tirar dúvidas com a professorade IA da UFF	Estudo intensivo e alocar mais gente em IA
Tendinite generalizada	5,0%	100,0%	5,0%	Baixo	Alongamento periódico das mãos e comprar mousepad ergonômico	Ir ao médico e melhorar habilidade de digitação com uma mão
Erro de interpretação da especificação do projeto	15,0%	95,0%	14,3%	Baixo	Tirar mais dúvidas com o professor da matéria	Retrabalho com mais cuidado



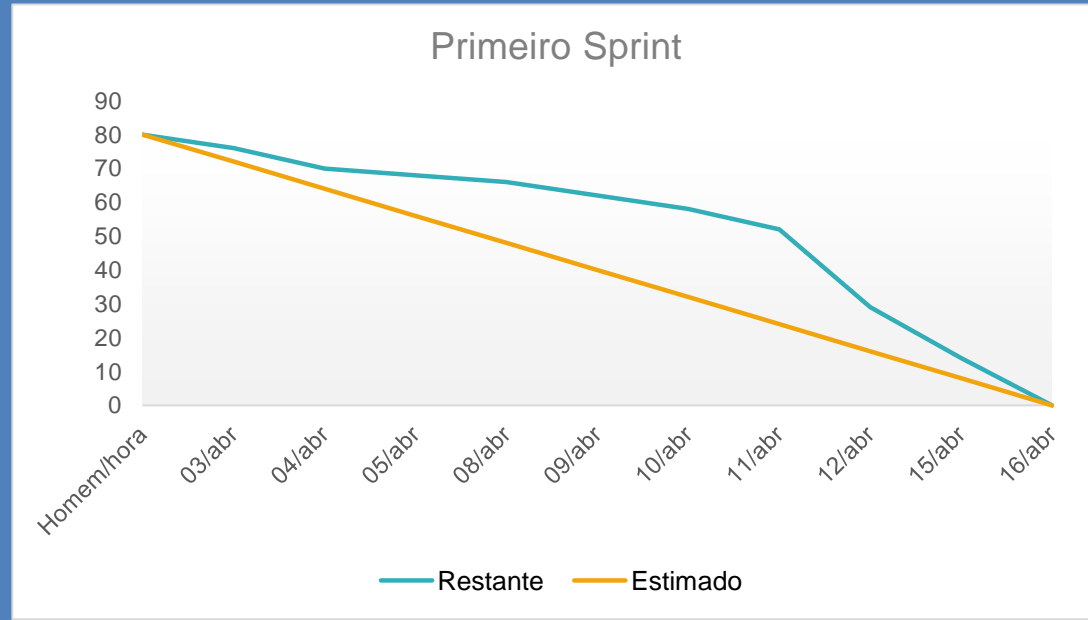
# Monitoramento e Controle

Estamos fazendo isso certo? Não sei...

# Burndown

## Sprint 1

### 03/04 ~ 17/04

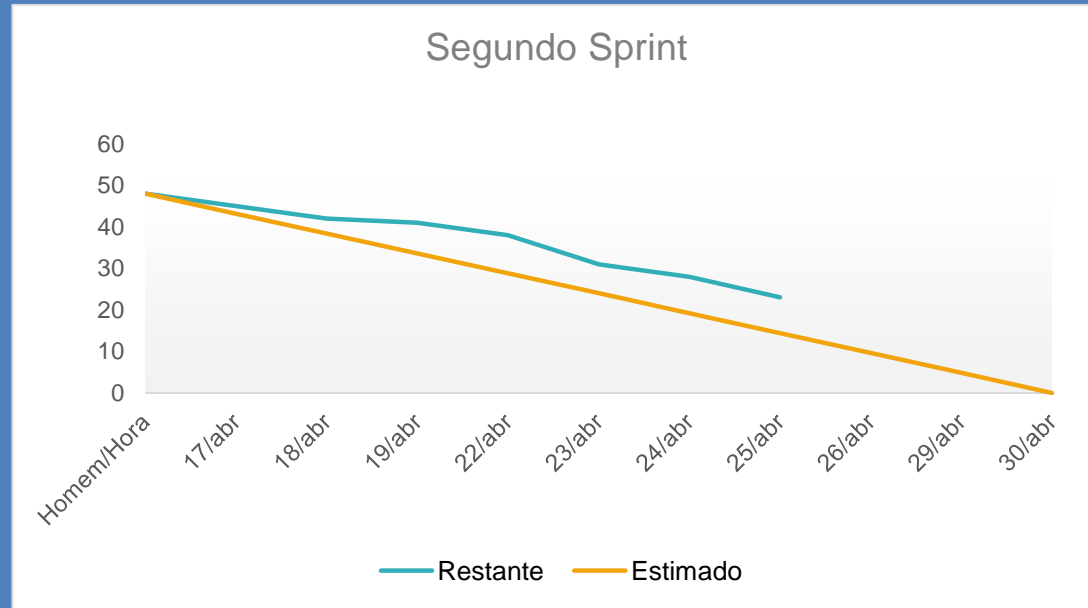


	Homem/hora	03/abr	04/abr	05/abr	08/abr	09/abr	10/abr	11/abr	12/abr	15/abr	16/abr
Unity	35	0	2	2	2	4	2	6	8	7	2
C#	40	2	4	0	0	0	0	0	14	8	12
Reunião-Quarta	4	2					2				
Reunião-Sexta	1								1		
	0										
	0										
	0										
Atividade 8	0										
Atividade 9	0										
Atividade 10	0										
Restante	80	76	70	68	66	62	58	52	29	14	0
Estimado	80	72	64	56	48	40	32	24	16	8	0

# Burndown

## Sprint 1

### 03/04 ~ 17/04



19/abr	22/abr	23/abr	24/abr	25/abr	26/abr	29/abr	30/abr
1	1	2	1	5			
0	0	0	0	0			
			2				
	2						
		5					
41	38	31	28	23			
33,6	28,8	24	19,2	14,4	9,6	4,8	0



# Versão Parcial e Obrigado a todos <3

Gente... esses slides ficaram bonitos né?