

**FATEC – SJC – Faculdade de Tecnologia de São José dos Campos –
Prof. Jessen Vidal**



Projeto PetSitter

Relatório Entrega Final – TS04

Gabriel Mendes
Gabriel Borges
Isabelle Oliveira
Samuel Costa

Prof. Claudio Lima
São José dos Campos – SP
2020

Índice

1. Introdução	3
Objetivo da Entrega	3
2. Sprint BackLog	3
2.1. Burndown Chart	4
3. Arquitetura Básica	4
4. Modelagem de Banco de Dados	5
5. Desenvolvimento	5
6. Recomendações	7
7. Referências	7

1. Introdução

Time Scrum 04 (TS04) ficou responsável pelo desenvolvimento de uma aplicação para informatizar o processo de cadastro clientes e seus pets, profissionais e atendimentos de uma empresa especializada em PetSitter.

Objetivo da Entrega

Como objetivo da *Entrega Final*, o TS04 atuou no desenvolvimento da aplicação e na documentação do software. Essa documentação é composta por vídeo, relatório sintético, Project Model Canva e Roadmap.

2. Sprint BackLog

As User Stories (US)

Tabela 01. User Story definida pelo TS03 através do planning poker

ID	Moscow	User Story	Critério de aceitação
US101	Must Have	Criar classes modelo	Criar classes Pessoa, Cliente, Profissional, Animal e Atendimento.
US102	Must Have	Cadastro de cliente	Cadastro dos dados pessoais do cliente que deseja atendimento.
US103	Must Have	Cadastro de profissionais	Cadastro dos dados pessoais dos profissionais que estão disponíveis para atendimento.
US104	Must Have	Cadastro dos animais	Cadastro dos animais de estimação dos clientes. No máximo 5.
US105	Must Have	Cadastro de atendimento	Agendamento de um atendimento para um pet.
US106	Should Have	Histórico de atendimento	Relatório contendo todos os atendimentos realizados por determinado profissional.
US107	Must Have	Relatório de raça mais comum	Relatório em formato de ranking com as 10 raças mais comuns cadastradas.

US108	Should Have	Relatório de gênero preferido	Relatório contendo qual o gênero preferido dentre todos os animais cadastrados
US109	Could Have	Persistência de Dados	Salvamento das informações relacionadas a clientes e seus pets, profissionais e atendimento.

2.1. Burndown Chart

A figura 1 apresenta o *Burndown Chart* do TS04 para a *Sprint*. É possível perceber claramente a formação de uma pequena *barriga no início do desenvolvimento do projeto*, isso se deu pois outras atividades precisaram ser priorizadas, mas logo a equipe focou e o projeto foi terminado antes do prazo.

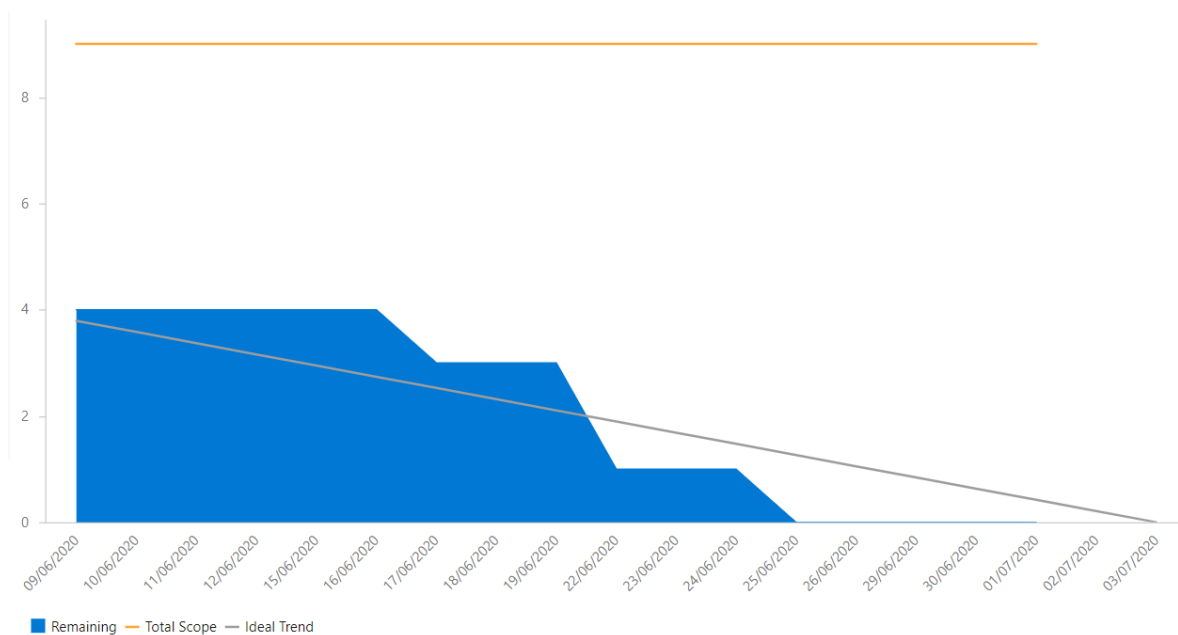
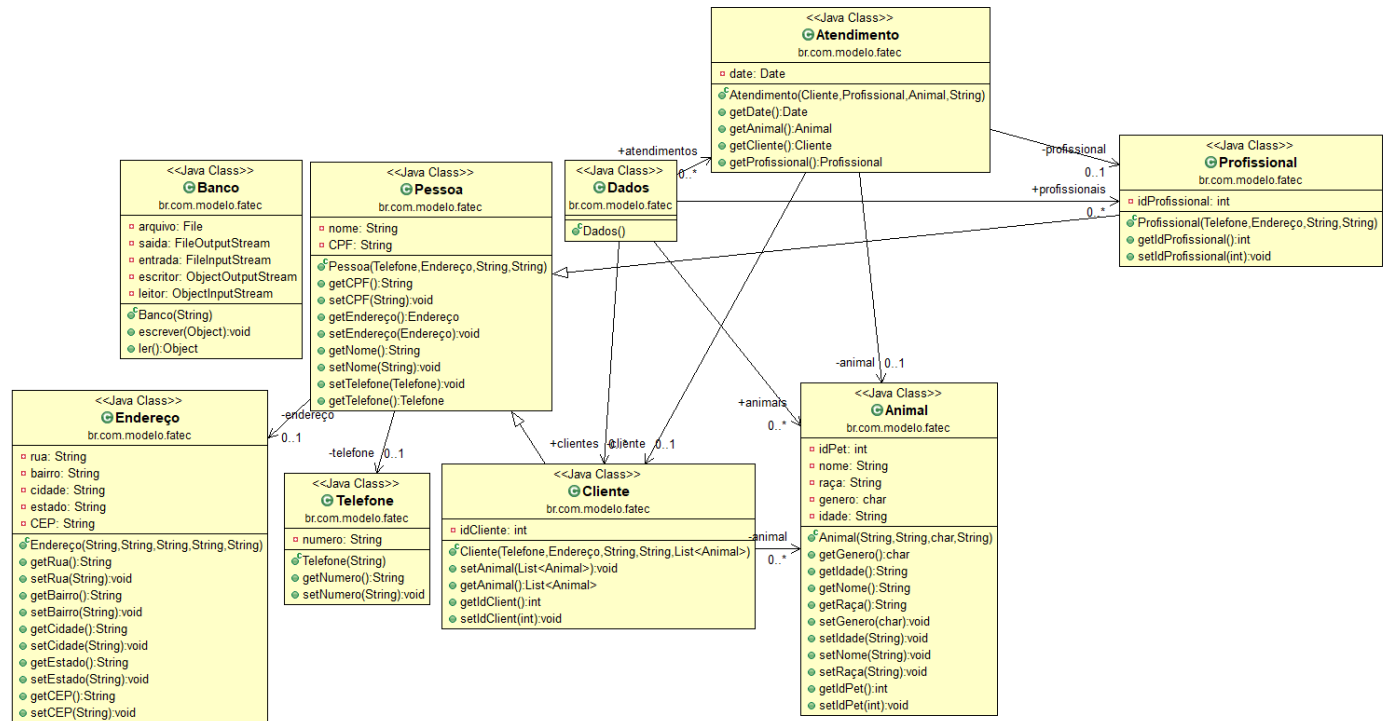


Figura 1: Burndown Chart

3. Arquitetura Básica

A arquitetura utilizada no projeto foi MVC.

4. Modelagem de Banco de Dados

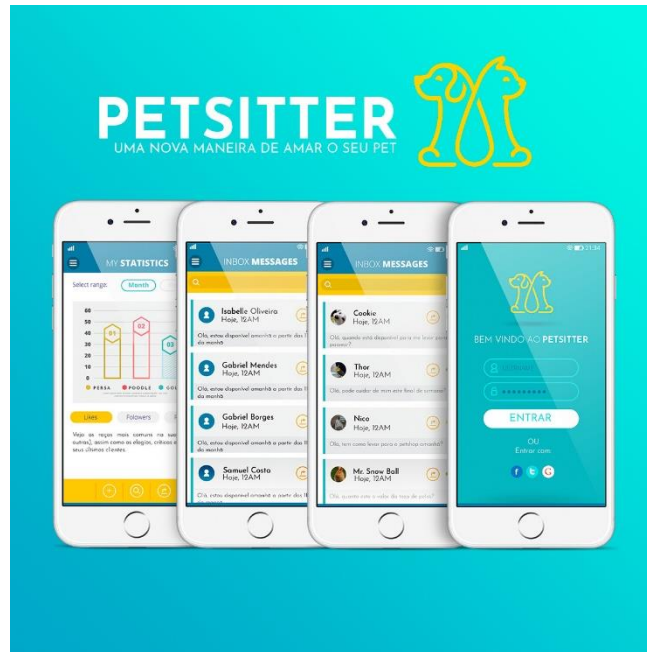


5. Desenvolvimento

5.1 Mapeamento dos processos

1. Levantamento de requisitos
2. Prototipação
3. Definição de backlog
4. Desenvolvimento
5. Documentação

5.2 Prototipação



5.3 Ferramentas Case

- Azure DevOps
- Plataforma Eclipse
- GitHub

Atividades Individuais Realizadas no Entrega:

<i>Membro</i>	<i>Atividade realizada</i>
Samuel Costa	US101
Samuel Costa	US102
Samuel Costa	US103
Samuel Costa	US104
Samuel Costa	US105
Isabelle Oliveira	US106
Isabelle Oliveira	US107

Isabelle Oliveira	US108
Isabelle Oliveira	US109
Gabriel Mendes	Organização do backlog
Gabriel Francisco	PM Canvas
Gabriel Francisco	RoadMap
Samuel Costa	Vídeo
Isabelle Oliveira	Relatório Sintético

6. Recomendações

Lições aprendidas na Entrega Final:

- Uso de métodos de priorização
- Conhecimento de novas ferramentas como Azure

7. Referências

- <https://medium.com/@camargo.wes/maratona-azure-devops-aprendendo-na-pr%C3%A1tica-bdfd542e091e>
- <https://artia.com/blog/project-model-canvas/>
- <https://rockcontent.com/blog/metodo-moscow/#:~:text=O%20m%C3%A9todo%20MoSCoW%20%C3%A9%20uma,elas%20atribuem%20a%20cada%20requisito.>