

**INSTITUTO INFNET  
ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA  
GRADUAÇÃO EM ENGENHARIA DE  
COMPUTAÇÃO**



**Projeto de Bloco: Desenvolvimento Front-end  
com Frameworks**

**Assessment – AT**

**ALUNO: Beatriz Corrêa**

**E-MAIL: [beatriz.correa@al.infnet.edu.br](mailto:beatriz.correa@al.infnet.edu.br)**

## 1. Definição de Projeto:

A aplicação escolhida foi um fórum onde será possível um usuário não cadastrado ver os tópicos com mais comentários e mais curtidas, sem interagir, enquanto um cadastrado poderá postar, comentar, curtir e 'descurtir' tópicos ou comentários.

## 2. Definição de Escopo e Objetivos:

O objetivo principal da aplicação web que desenvolveremos é criar uma plataforma de Fórum gamificada, onde os usuários podem participar criando, comentando ou curtindo tópicos. A aplicação visa promover a interação dos usuários através da troca de ideias e informações, enquanto também os incentiva por meio de gamificação, concedendo pontos que podem ser trocados por badges exclusivos e prêmios de empresas parceiras. Para atender às necessidades do escopo devem ser incluídas são:

- **Registro de usuários:** Permitir que os usuários criem uma conta de acesso fornecendo seus dados pessoais.
- **Visualização de tópicos:** Permitir que os usuários, mesmo não cadastrados, vejam os tópicos com mais comentários e curtidas.
- **Interação com tópicos:** Permitir que os usuários cadastrados criem tópicos, comentem em tópicos existentes e curtam ou 'descurtam' tópicos ou comentários.
- **Pontuação de usuários:** Atribuir pontos aos usuários conforme suas interações na plataforma, como postar tópicos, comentar em tópicos e receber curtidas em seus tópicos ou comentários.
- **Ranking de pontuações:** Permitir que os usuários visualizem um ranking de pontuações para acompanhar seu desempenho em relação aos outros usuários.
- **Exibição de detalhes dos tópicos:** Os tópicos devem incluir título, descrição, data de publicação, nome do usuário criador, palavras-chave, lista de comentários, quantidade de curtidas e quantidade de 'descurtidas'.
- **Restrição de exibição de dados:** Exibir apenas os 100 primeiros caracteres da descrição dos tópicos na lista, bem como apenas a quantidade de comentários e curtidas relacionados.
- **Ordenação e paginação de tópicos:** Apresentar os tópicos mais recentes primeiro e exibir os últimos 10 tópicos inseridos.

## 3. Gestão Ágil do Projeto:

### 1. Formação da Equipe:

- Formar uma equipe Scrum composta por desenvolvedores front-end, back-end (se necessário), um Product Owner e um Scrum Master.

### 2. Backlog do Produto:

- O Product Owner será responsável por criar e manter o backlog do produto, priorizando as funcionalidades com base nos requisitos do cliente e nas necessidades dos usuários.

### 3. Sprints:

- Considerando a complexidade e as necessidades do projeto, podemos definir sprints de duas a três semanas cada.

- Os sprints devem ser planejados com base nas funcionalidades a serem implementadas, com objetivos claros e mensuráveis.

#### **4. Planejamento da Sprint:**

- No início de cada sprint, a equipe Scrum se reúne para realizar o planejamento da sprint.
- Durante essa reunião, o Product Owner apresenta as histórias de usuário priorizadas do backlog do produto, explicando-as detalhadamente.
- A equipe discute as histórias de usuário, estima o esforço necessário para implementá-las e seleciona as que serão incluídas na sprint.

#### **5. Desenvolvimento e Atribuição de Tarefas:**

- Durante a sprint, os desenvolvedores trabalham nas tarefas atribuídas a eles.
- As tarefas podem ser atribuídas com base na experiência e na habilidade dos membros da equipe, levando em consideração a carga de trabalho e a complexidade de cada tarefa.

#### **6. Reuniões Diárias:**

- A equipe realizará reuniões de stand-up que durariam por volta de 15 min para acompanhar o progresso do trabalho, discutir quaisquer impedimentos e ajustar o plano conforme necessário.

#### **7. Revisão e Retrospectiva da Sprint:**

- Ao final de cada sprint, a equipe realiza uma revisão da sprint para demonstrar o incremento do produto desenvolvido e obter feedback do Product Owner e dos stakeholders.
- Em seguida, a equipe realiza uma retrospectiva da sprint para identificar o que funcionou bem, o que não funcionou e como melhorar no próximo sprint.

#### **Cronograma de Desenvolvimento (versão inicial):**

- *Sprint 1 (Duração: 2 semanas):*
  - Planejamento da Sprint: Semana 1
  - Desenvolvimento das funcionalidades básicas de registro de usuários e visualização de tópicos: Semanas 1-2
- *Sprint 2 (Duração: 4 semanas):*
  - Planejamento da Sprint: Semana 3
  - Desenvolvimento das funcionalidades de interação com tópicos (comentar, curtir, descurtir): Semanas 3-6
- *Sprint 3 (Duração: 3 semanas):*
  - Planejamento da Sprint: Semana 7
  - Desenvolvimento das funcionalidades restantes, incluindo visualização de perfil de usuário e ranking de pontuações: Semanas 7-9

#### **4. Artefatos, Papéis e Eventos do Scrum:**

##### **\* Artefatos:**

- **Backlog da Sprint:** Usaremos para fazer uma lista das prioridades da sprint
- **Backlog do Produto:** Usaremos o product backlog para fazer uma lista com todas as funcionalidades, correções de bugs, melhorias e outras tarefas necessárias para o produto. Isso ajudará a saber o que ainda temos que fazer.

**\* Papéis:**

- **Product Owner:** Será usado para representar o interesse dos contratantes e manter o foco no que fomos contratados.
- **Scrum Master:** Será usado para remover impedimentos, facilitar reuniões e ajudar a equipe a melhorar continuamente.
- **Time de Desenvolvimento:** Será usado para desenvolver, testar e entregar o produto.

**\* Eventos:**

- **Planejamento da Sprint:** Será feita todo início do sprint para definir o objetivo da sprint e selecionar as histórias de usuário que serão entregues.
- **Reuniões Diárias:** Será usado para sincronizar o trabalho e discutir qualquer impedimento.
- **Retrospectiva da Sprint:** Será usada para refletir sobre o processo e identificar maneiras de melhorar para o próximo sprint.

## **5. Criação de Histórias de Usuário:**

### **História de Usuário 1: Visualização Responsiva de Tópicos**

***Descrição:***

- Como usuário da plataforma de Fórum gamificada, desejo visualizar os tópicos de discussão.

***Critérios de Aceitação:***

- Os tópicos devem ser exibidos de forma responsiva, adaptando-se automaticamente ao tamanho da tela do dispositivo.
- A interface de usuário deve ser intuitiva e fácil de navegar em todos os dispositivos.
- Os elementos da página devem ser organizados de forma a garantir uma boa legibilidade e usabilidade em todos os dispositivos.
- Os recursos interativos, como comentar, curtir e descurtir, devem ser acessíveis e funcionais em dispositivos móveis, com interfaces de usuário adaptadas para telas sensíveis ao toque.

***Tarefas:***

- Implementar design responsivo para a página de visualização de tópicos.
- Testar a interface em diferentes dispositivos para garantir a usabilidade adequada.
- Ajustar o layout e os elementos da interface para dispositivos móveis, se necessário.

### **História de Usuário 2: Atualização Automática de Tópicos**

***Descrição:***

- Como usuário do fórum gamificado, quero que os tópicos mais recentes sejam automaticamente atualizados na lista, para que eu possa acompanhar as novidades sem precisar atualizar a página manualmente.

### ***Cr terios de Aceita  o:***

- Os t picos devem ser atualizados automaticamente em intervalos regulares.
- A atualiza  o n o deve afetar a performance do site.
- Os t picos devem ser exibidos em ordem cronol gica, com os mais recentes no topo.
- Os usu rios devem ser notificados visualmente sobre novas atualiza  es na lista de t picos.

### ***Tarefas:***

- Configurar a atualiza  o autom tica dos t picos.
- Implementar a exibi  o dos t picos mais recentes.
- Verificar a ordem cronol gica dos t picos.
- Implementar uma notifica  o visual para novas atualiza  es.

## **6. Planejamento do Projeto de Desenvolvimento de Front-end:**

Os nossos passos iniciais ser o desenvolver a lista de t picos para poder visualiz -la, al m de poder comentar, curtir e discutir um t pico. Como marcos podemos destacar:

1. Visualiza  o da lista de t picos e os detalhes de um t pico
2. Tela de login/cadastro do usu rio
3. Poder comentar, curtir e discutir t pico
4. Editar e excluir um t pico
5. Visualiza  o perfil de usu rio
6. Gamefica  o e a visualiza  o do ranking de pontua  es

## **7. Interatividade na Aplica  o Web/Mobile:**

As intera  es b sicas dispon veis na aplica  o Web/Mobile ser o:

- **Cadastro de usu rio:** Os usu rios poder o criar uma conta fornecendo seus dados pessoais. Isso permitir  que eles acessem a plataforma e participem das atividades do f rum gamificado.
- **Autentica  o de usu rio:** Ap s o cadastro, os usu rios poder o fazer login na plataforma utilizando suas credenciais.
- **Visualiza  o de t picos:** Os usu rios poder o visualizar uma lista de t picos de discuss o dispon veis na plataforma.
- **Visualiza  o de detalhes de um t pico:** Os usu rios poder o acessar os detalhes de um t pico espec fico para ler a descri  o completa, ver quem criou o t pico, as palavras-chave associadas, a data de publica  o, os coment rios e as curtidas.
- **Cria  o de novo t pico:** Os usu rios poder o criar novos t picos de discuss o, adicionando um t tulo, uma descri  o, palavras-chave e outros detalhes relevantes.
- **Coment rio em um t pico:** Os usu rios poder o adicionar coment rios aos t picos existentes, expressando suas opini es e contribuindo para a discuss o.
- **Curtida e descurtida de um t pico ou coment rio:** Os usu rios poder o expressar seu interesse ou discord ncia com um t pico ou coment rio curtindo ou descurtando.
- **Edi  o e exclus o de um t pico:** Os usu rios poder o editar ou excluir os t picos que criaram, caso desejem fazer altera  es ou remover o t pico completamente.
- **Visualiza  o de perfil de usu rio:** Os usu rios poder o ver seus pr prios perfis, onde poder o ver suas informa  es pessoais, pontua  es, badges conquistadas e outras estat sticas relevantes.
- **Visualiza  o de ranking de pontua  es:** Os usu rios poder o ver um ranking com as pontua  es dos participantes, incentivando uma competi  o saud vel.

Para garantir uma experiência do usuário fluida e intuitiva, essas interações serão planejadas de forma a seguir princípios de design centrados no usuário, como usabilidade, acessibilidade e feedback visual. Além disso, a aplicação contará com:

- **Navegação clara e intuitiva:** Os elementos de navegação serão organizados de forma lógica e fácil de entender, permitindo que os usuários encontrem rapidamente o que estão procurando.
- **Feedback instantâneo:** A aplicação fornecerá feedback visual imediato para as ações dos usuários, como confirmações de envio de comentários ou notificações de novos tópicos.
- **Design responsivo:** A aplicação será desenvolvida com um design responsivo para garantir uma experiência consistente em diferentes dispositivos e tamanhos de tela.
- **Testes de usabilidade:** Serão conduzidos testes de usabilidade com usuários reais para identificar e corrigir possíveis problemas de interação antes do lançamento.
- **Interação contínua:** Com base no feedback dos usuários e na análise de dados de uso, a aplicação será continuamente atualizada e aprimorada para melhorar a experiência do usuário ao longo do tempo.

## 8. Framework:

Nós iremos usar o ReactJS para criar uma interface interativa para as aplicações Webs. Já o React Native usaremos para criar uma fonte de código única tanto para IOs quanto para Android.

## Backlog:

- Adicionar a funcionalidade de comentar um tópico
- Editar um tópico
- Visualizar perfil de usuário
- Visualizar Ranking de pontuações e implementar o sistema de pontuação
- Cadastrar um usuário

## Componentes que precisam ser alterados:

- O componente PostCard precisa ter comentários e ter o sistema de pontuação implementado
- A página de Login precisa permitir o cadastro de um novo usuário