

# Planejamento das Iterações - Sistema "Esse eu já li!"

---

## Divisão das User Stories em Tarefas

---

### User Story 1: Logar usuário (3 pontos)

1. Criar modelo de usuário - 2h
2. Criar tela de login - 2h
3. Implementar autenticação - 3h
4. Implementar redirecionamento após login - 1h
5. Implementar validação de credenciais - 2h
6. Testes de aceitação - 2h

### User Story 2: Visualizar lista de livros (2 pontos)

1. Criar modelo de livro - 2h
2. Criar tela de listagem de livros - 3h
3. Implementar paginação - 2h
4. Implementar filtro por estilo - 2h
5. Testes de aceitação - 1h

### **User Story 3: Visualizar livro (2 pontos)**

1. Criar tela de detalhes do livro - 2h
2. Implementar rota para visualização de livro - 1h
3. Exibir status de leitura do livro - 2h
4. Implementar botão para marcar como lido - 1h
5. Testes de aceitação - 1h

### **User Story 4: Marcar leitura de livro (5 pontos)**

1. Criar modelo de leitura de livro - 2h
2. Implementar lógica de marcação de livro como lido - 2h
3. Implementar cálculo de pontos - 2h
4. Criar modelo de troféu - 1h
5. Implementar lógica de concessão de troféus - 3h
6. Implementar validação para evitar duplicidade - 1h
7. Testes de aceitação - 3h

### **User Story 5: Visualizar ranking de usuários (3 pontos)**

1. Criar tela de ranking - 2h
2. Implementar consulta para obter top 10 usuários - 2h
3. Exibir informações de cada usuário no ranking - 1h
4. Implementar atualização do ranking - 2h
5. Testes de aceitação - 1h

## User Story 6: Visualizar pontos e troféus de usuário (3 pontos)

- 1. Criar tela de perfil do usuário - 2h
- 2. Exibir pontos do usuário - 1h
- 3. Criar modelo de troféu do usuário - 1h
- 4. Exibir troféus conquistados - 2h
- 5. Exibir informações sobre como conquistar novos troféus - 1h
- 6. Testes de aceitação - 1h

## Planejamento das Iterações

### Iteração 1 (2 semanas)

User Story	Tarefas	Estimativa (h)	Tempo Real (h)
US1: Logar usuário	Criar modelo de usuário	2	2
US1: Logar usuário	Criar tela de login	2	2
US1: Logar usuário	Implementar autenticação	3	3.5
US1: Logar usuário	Implementar redirecionamento após login	1	0.5
US1: Logar usuário	Implementar validação de credenciais	2	2
US1: Logar usuário	Testes de aceitação	2	1.5
US2: Visualizar lista de livros	Criar modelo de livro	2	1.5
US2: Visualizar lista de livros	Criar tela de listagem de livros	3	3
US2: Visualizar lista de livros	Implementar paginação	2	2.5

User Story	Tarefas	Estimativa (h)	Tempo Real (h)
US2: Visualizar lista de livros	Implementar filtro por estilo	2	2
US2: Visualizar lista de livros	Testes de aceitação	1	1
US3: Visualizar livro	Criar tela de detalhes do livro	2	2
US3: Visualizar livro	Implementar rota para visualização de livro	1	0.5
US3: Visualizar livro	Exibir status de leitura do livro	2	1.5
US3: Visualizar livro	Implementar botão para marcar como lido	1	1
US3: Visualizar livro	Testes de aceitação	1	1
<b>Total</b>		<b>29</b>	<b>28</b>

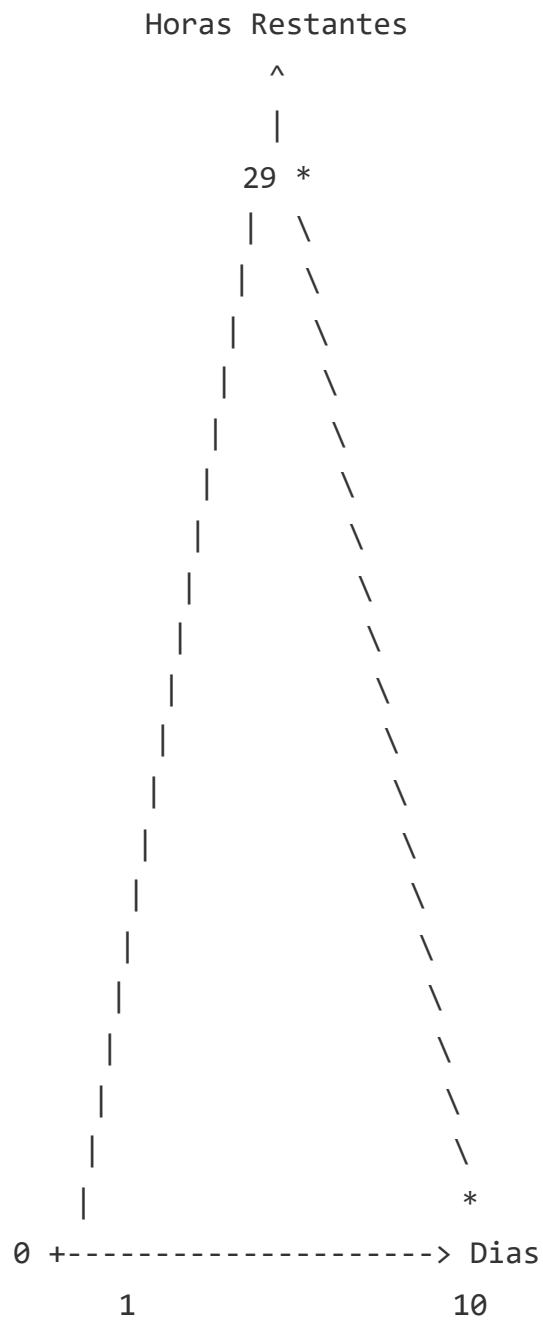
## Iteração 2 (2 semanas)

User Story	Tarefas	Estimativa (h)	Tempo Real (h)
US4: Marcar leitura de livro	Criar modelo de leitura de livro	2	1.5
US4: Marcar leitura de livro	Implementar lógica de marcação de livro como lido	2	2.5
US4: Marcar leitura de livro	Implementar cálculo de pontos	2	2
US4: Marcar leitura de livro	Criar modelo de troféu	1	1
US4: Marcar leitura de livro	Implementar lógica de concessão de troféus	3	3.5

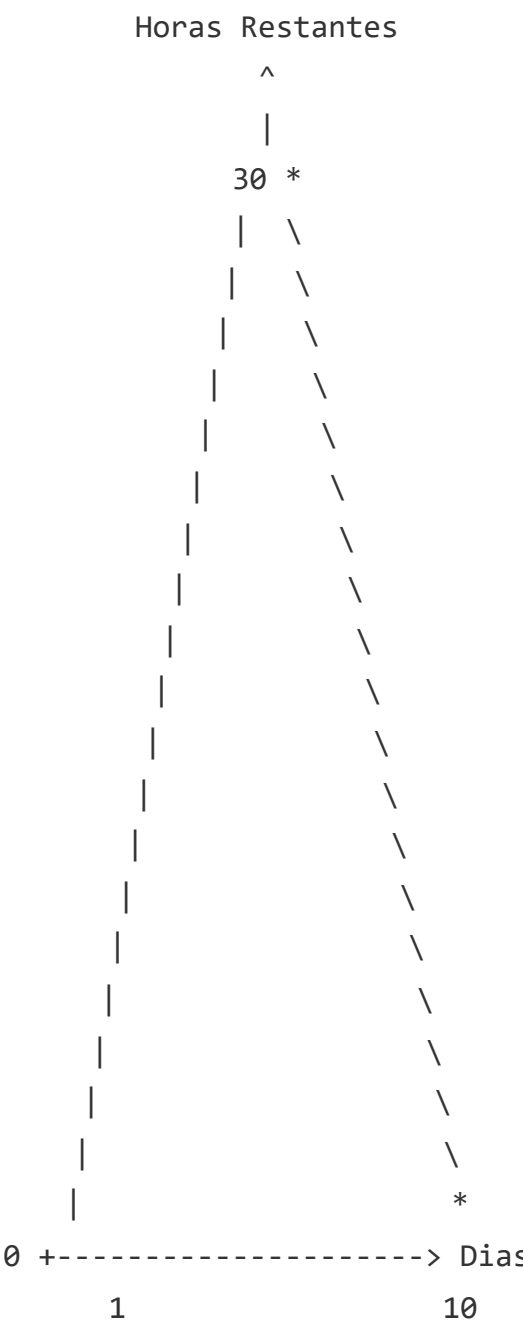
User Story	Tarefas	Estimativa (h)	Tempo Real (h)
US4: Marcar leitura de livro	Implementar validação para evitar duplicidade	1	0.5
US4: Marcar leitura de livro	Testes de aceitação	3	2.5
US5: Visualizar ranking de usuários	Criar tela de ranking	2	2
US5: Visualizar ranking de usuários	Implementar consulta para obter top 10 usuários	2	1.5
US5: Visualizar ranking de usuários	Exibir informações de cada usuário no ranking	1	1
US5: Visualizar ranking de usuários	Implementar atualização do ranking	2	2
US5: Visualizar ranking de usuários	Testes de aceitação	1	1
US6: Visualizar pontos e troféus de usuário	Criar tela de perfil do usuário	2	2
US6: Visualizar pontos e troféus de usuário	Exibir pontos do usuário	1	0.5
US6: Visualizar pontos e troféus de usuário	Criar modelo de troféu do usuário	1	1
US6: Visualizar pontos e troféus de usuário	Exibir troféus conquistados	2	2
US6: Visualizar pontos e troféus de usuário	Exibir informações sobre como conquistar novos troféus	1	1
US6: Visualizar pontos e troféus de usuário	Testes de aceitação	1	1
<b>Total</b>		<b>30</b>	<b>29</b>

## Burndown Chart

## Iteração 1



## Iteração 2



### Observações:

- As estimativas foram feitas com base na complexidade das tarefas e na experiência da equipe.
- O tempo real foi registrado após a conclusão de cada tarefa.

- O burndown chart mostra o progresso da equipe ao longo das iterações, com uma queda constante nas horas restantes, indicando um bom ritmo de trabalho.