

Projeto Monopoly

Segunda Apresentação - Controle de Versões, Monitoramento e Produto

Gerência de Projeto e Manutenção de Software

30 de Outubro de 2025

Equipe de Desenvolvimento

Jansen Alves Raimundo

Pedro Campos Camargos

Paulo César Soares Carrano

Rafael Langsch Caheté Rêgo

Controle de Versões (Git)

Repositório do Projeto

Todo o código-fonte e artefatos estão versionados utilizando Git

 github.com/janseealves/not-a-monopoly

Benefícios do Controle de Versões

- ✓ Histórico completo de todas as alterações
- ✓ Trabalho colaborativo simultâneo
- ✓ Rastreabilidade de quem fez o quê e quando
- ✓ Possibilidade de reverter mudanças problemáticas
- ✓ Backup distribuído do código

Estratégia de Ramificação

Feature Branch Workflow

Branch Main

Propósito: Código pronto para produção
Proteção: Protegida contra commits diretos
Sempre mantém a versão estável do projeto

Feature Branches

Padrão: feature/nome-da-funcionalidade
Exemplos:

- feature/game-logic
- feature/ui-components
- dev2-ai-system

Fluxo de Trabalho

- ✓ Criar branch a partir da main
- ✓ Desenvolver funcionalidade
- ✓ Abrir Pull Request
- ✓ Code review e aprovação
- ✓ Merge na main

Pull Requests e Code Review

3

PRs Mergeados

100%

Taxa de Sucesso

Pull Requests Realizados

#1 - Feature/Lógica do Jogo (Básica)

Por: janseealves

✓ Merged

#2 - Feature: IA e GameFlow

Por: paulocarrano3

✓ Merged

#3 - Feature/UI components

Por: Langsch

✓ Merged

Benefícios do Processo

- ✓ Code review obrigatório antes do merge
- ✓ Discussão sobre implementações
- ✓ Detecção precoce de bugs
- ✓ Compartilhamento de conhecimento
- ✓ Qualidade de código mantida

Conteúdo do Repositório

Documentação

Escopo do Projeto e do Produto

Estimativas de Esforço

Plano de Linhas de Base

Plano de Gerenciamento de Riscos

Relatório de Status (v1.0 e v2.0)

Cronograma do Projeto

Detalhamento das Sprints

Código-Fonte

app/ - Componentes React/Next.js

lib/ - Bibliotecas e utilitários

public/ - Arquivos estáticos

Arquivos de Configuração

.gitignore

README.md

RULES.md

package.json

tsconfig.json

eslint.config.mjs

Linguagens Utilizadas

TypeScript: 97.6% | **CSS:** 1.3% | **JavaScript:** 1.1%

Controle de Modificações (Issues)

GitHub Issues

Plataforma utilizada para rastreamento de tarefas, bugs e discussões técnicas

0

Issues Abertas



Controle Efetivo

Utilização do Sistema

- ✓ Rastreamento de bugs identificados
- ✓ Gerenciamento de tarefas do projeto
- ✓ Discussões técnicas sobre implementações
- ✓ Planejamento de features futuras

Status Atual:

Atualmente sem issues abertas, indicando bom controle e organização do projeto. Todas as tarefas planejadas foram executadas ou estão sendo gerenciadas através das sprints.

Atividades das Sprints (Outubro)

Período: 29/Set/2025 a 30/Out/2025

Sprint 3



Período: 29/Set a 10/Out/2025
Planejado: 17 SP | **Realizado:** 0 SP
Status: Falha
Razão: Materialização do Risco E01 (Sobrecarga da Equipe)
Impacto: Progresso zero devido a sobrecarga com outras disciplinas e estágio
Ação: Todo o escopo movido para Sprint 4

Sprint 4 - Herói



Período: 13/Out a 30/Out/2025
Planejado: 40 SP | **Realizado:** 40 SP
Status: Sucesso Total (100%)
Destaque: Utilização da Semana Acadêmica (20-24/Out) como hackathon focado
Conquista: Iterações 1 e 2 completas - Jogo base 100% funcional

Escopo Completado

- Iteração 1 (17 SP):** Estrutura do tabuleiro, classes de jogador, dados e movimentação, ponto de partida, interface gráfica
- Iteração 2 (23 SP):** Compra de propriedades, pagamento de aluguel, cartas Sorte e Cofre, regra da dupla, impostos e taxas
- Total Completado:** 40 Story Points - Jogo Base 100% Funcional

Status Atual do Projeto

Data de Referência: 30 de Outubro de 2025

Análise Geral

Recuperação bem-sucedida após sprint herói. Projeto estável e sob controle.

Dashboard de Saúde

Geral	<div></div>	Recuperação bem-sucedida, mas ainda 8% atrás do cronograma
Escopo	<div></div>	Iterações 1 e 2 (jogo base) 100% entregues
Cronograma	<div></div>	SPI = 0.92 (8% atrás), em rota de recuperação total
Custo	<div></div>	CPI = 0.99, performance excelente para sprint herói





Análise de Valor Agregado (EVA)

Anterior (30/Set/2025)

PV (Planejado):	R\$ 12.232,77
EV (Realizado):	R\$ 5.931,04
AC (Custo):	R\$ 7.500,00
SPI:	0.48 (Crítico)
CPI:	0.79 (Alerta)

Atual (30/Out/2025)

BAC:	R\$ 43.000,00
PV (Planejado):	R\$ 22.537,95
EV (Realizado):	R\$ 20.758,64
AC (Custo):	R\$ 21.000,00
SPI:	0.92 (Recuperação)
CPI:	0.99 (Excelente)

-  **Melhoria do SPI:** Recuperação drástica de 0.48 para 0.92 (+92% de recuperação)
-  **Melhoria do CPI:** Aumento de 0.79 para 0.99 (eficiência quase perfeita)
-  **Eficiência de Custo:** Sprint herói executada sem estourar orçamento
-  **Status do Cronograma:** Apenas 8% de atraso residual, facilmente recuperável

Próximos Passos e Conclusão

Sprint 5 - Início da Iteração 3

Foco: Regras Avançadas (39 SP total)

Planejado para Sprint 5: 12 SP

Objetivos da Sprint 5

- ✓ Implementar construção de casas e hotéis
- ✓ Implementar sistema de hipoteca
- ✓ Recuperar atraso residual (SPI 0.92 → 1.0)

Pontos-Chave da Apresentação

✓ Controle de versões Git implementado com sucesso	✓ Estratégia de feature branches funcionando perfeitamente
✓ Pull Requests com code review garantindo qualidade	✓ Repositório completo com todos os artefatos
✓ Recuperação dramática do projeto (SPI 0.48 → 0.92)	✓ Jogo base (Iterações 1 e 2) 100% funcional

Perspectiva Final

Projeto em rota de recuperação total. Sprint herói demonstrou capacidade da equipe. Próxima fase focará em regras avançadas e recuperação completa do cronograma.