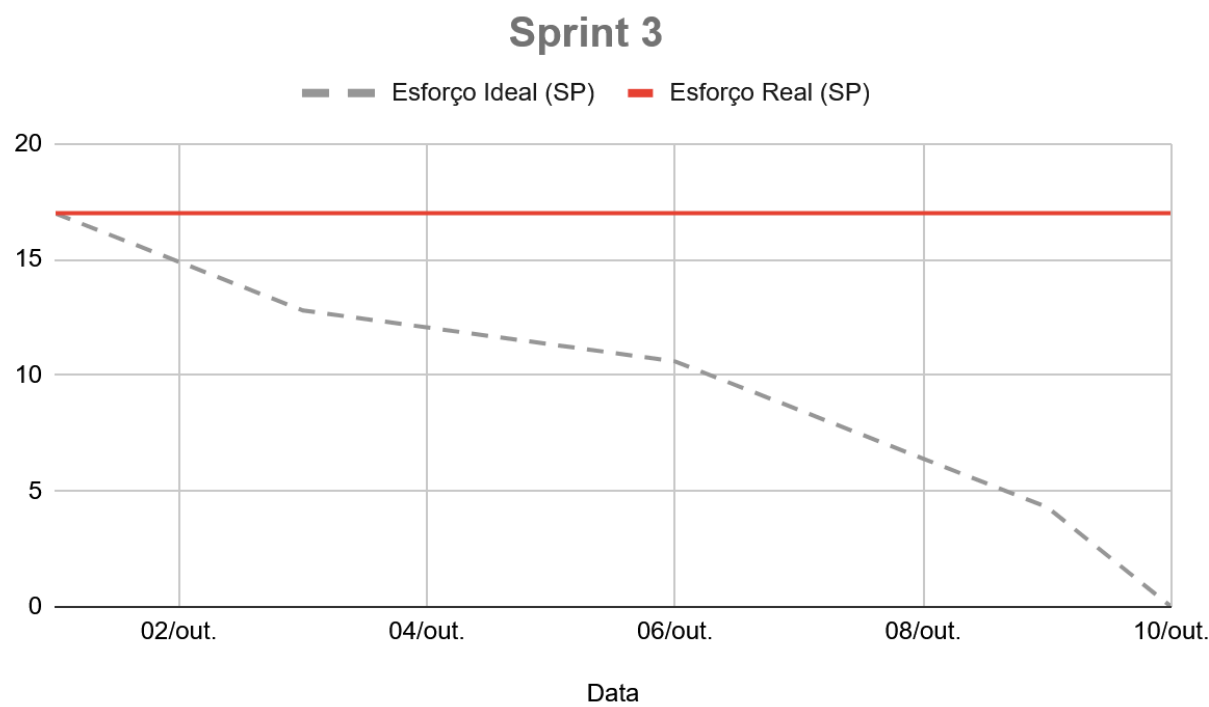


# Detalhamento da Execução das Sprints (Outubro)

Período: 29/Set/2025 a 30/Out/2025  
Foco: Recuperação do atraso da Iteração 1 e Execução da Iteração 2

## 1. Sprint 3 - Recuperação (Iteração 1)

- **Início Planejado:** 29/Set/2025
- **Término Planejado:** 10/Out/2025
- **Esforço Planejado:** 17 Story Points (SP)



### 1.1. Sprint Backlog (Planejado)

O objetivo desta Sprint era recuperar o atraso da 1ª entrega, implementando o MVP (Iteração 1).

ID da EAP	Pacote de Trabalho (Sprint Backlog)	Esforço (SP)
1.4.1.1	Implementar Estrutura Tabuleiro/Propriedades	5 SP

1.4.1.2	Implementar Classes de Jogador e Peças	3 SP
1.4.1.3	Implementar Lançamento de Dados e Movimentação	3 SP
1.4.1.4	Implementar Lógica do Ponto de Partida (Salário)	1 SP
1.4.1.5	Criar Janela Principal e Renderizar Tabuleiro/Peças	5 SP
<b>TOTAL PLANEJADO</b>		<b>17 SP</b>

## 1.2. Atividades Não Previstas (Materialização de Risco)

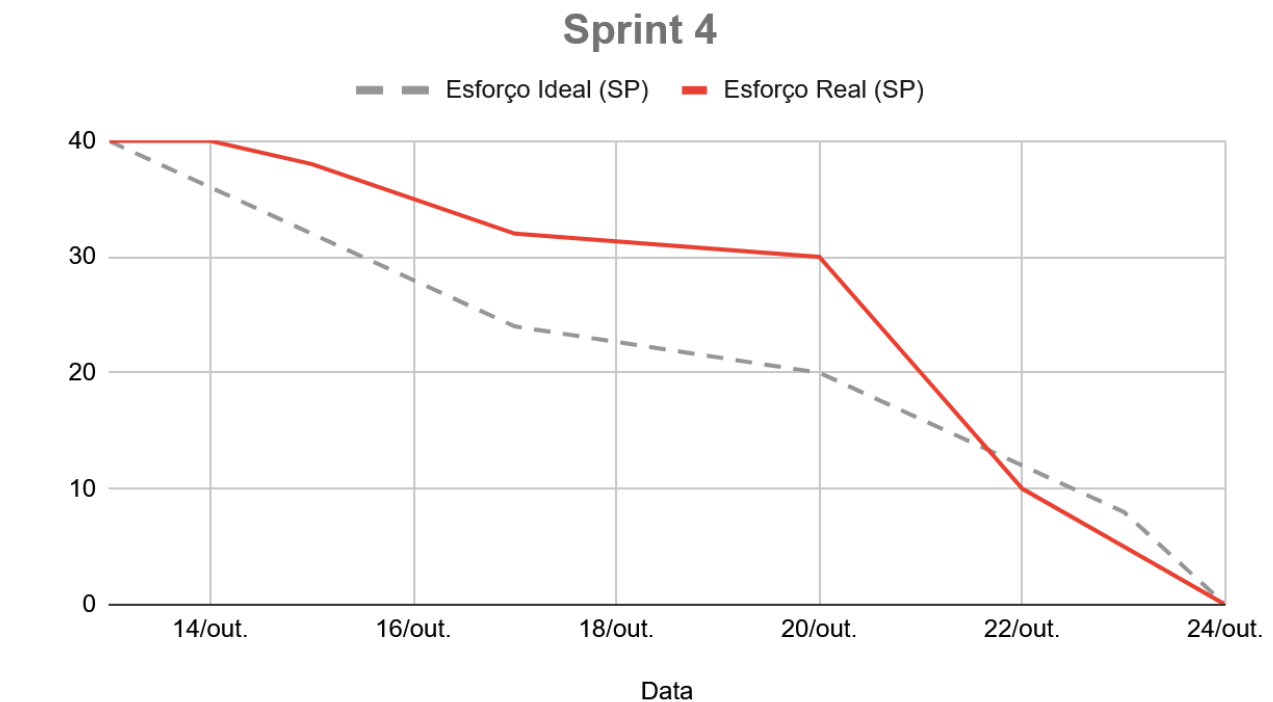
- **Risco E01 (Sobrecarga da Equipe) Materializado:** Conforme previsto no Plano de Gerenciamento de Riscos, a sobrecarga de membros da equipe com outras disciplinas e estágio se intensificou no início de Outubro.
- **Impacto:** A equipe não conseguiu alocar as horas necessárias para o desenvolvimento. O progresso foi efetivamente zero.

## 1.3. Resultado da Sprint 3

- **Esforço Concluído:** 0 SP
- **Análise:** A Sprint 3 foi declarada **falha**. A equipe se reuniu para uma retrospectiva e, como ação corretiva, decidiu mover 100% do escopo (os 17 SP pendentes) para a Sprint 4, criando uma "sprint de herói" para evitar um atraso irreversível.

## 2. Sprint 4 - "Sprint Herói" (Iterações 1 + 2)

- **Início Planejado:** 13/Out/2025
- **Término Planejado:** 24/Out/2025 (Período estendido até 30/Out para entrega)
- **Esforço Planejado:** 40 Story Points (SP) - *Carga de trabalho altíssima, refletindo a dívida técnica da Sprint 3.*



## 2.1. Sprint Backlog (Planejado)

O objetivo era executar o trabalho de duas iterações em um único ciclo de sprint.

ID da EAP	Pacote de Trabalho (Sprint Backlog)	Esforço (SP)
<b>Iteração 1 (Dívida da S3)</b>		<b>17 SP</b>
(Todas as 5 tarefas de 1.4.1)	Implementação do MVP Completo	17 SP
<b>Iteração 2 (Escopo Original)</b>		<b>23 SP</b>
1.4.2.1	Implementar Lógica de Compra de Propriedade	5 SP
1.4.2.2	Implementar Lógica de Pagamento de Aluguel	8 SP
1.4.2.3	Implementar Sistema de Cartas Sorte e Cofre	5 SP
1.4.2.4	Implementar Regra da "Dupla"	3 SP
1.4.2.5	Implementar Lógica de Impostos e Taxas	2 SP
<b>TOTAL PLANEJADO</b>		<b>40 SP</b>

## 2.2. Atividades Não Previstas (Mitigação de Risco)

- **Evento Chave (Mitigação do Risco E01):** A equipe utilizou a Semana Acadêmica (20/Out a 24/Out), um período com menos concorrência de outras disciplinas, como um "hackathon" de desenvolvimento focado.
- **Impacto:** Conforme visto no Gráfico de Burndown da Sprint 4, este evento permitiu uma aceleração drástica no progresso, possibilitando a conclusão de todo o escopo planejado.

### 2.3. Resultado da Sprint 4

- **Esforço Concluído:** 40 SP
- **Análise:** A Sprint 4 foi um **sucesso**. A equipe conseguiu pagar a dívida da Sprint 3 e entregar todo o escopo planejado, concluindo 100% das Iterações 1 e 2 ("o jogo base").