# **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

Ø 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

#### Fluxo de Trabalho

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

#### **Feature Branches**

**Padrão:** feature/nome-da-funcionalidade **Exemplos:** 

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

## **Pull Requests e Code Review**

100%

Taxa de Sucesso

3
PRs Mergeados

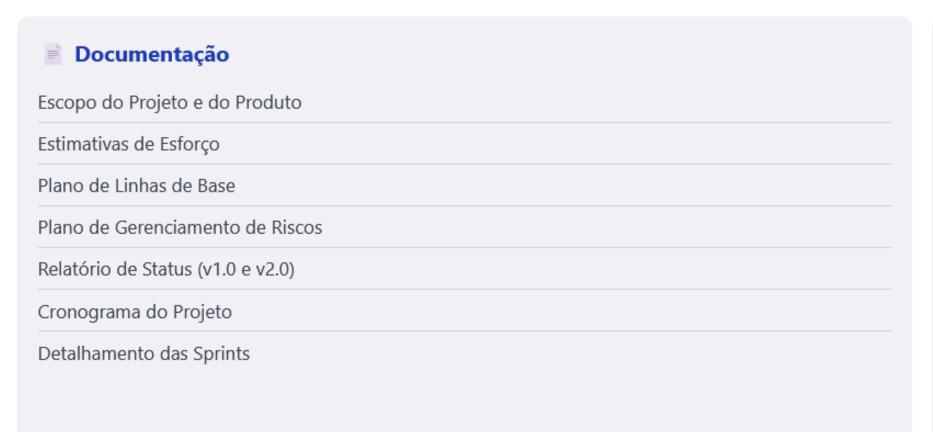
## **Pull Requests Realizados**

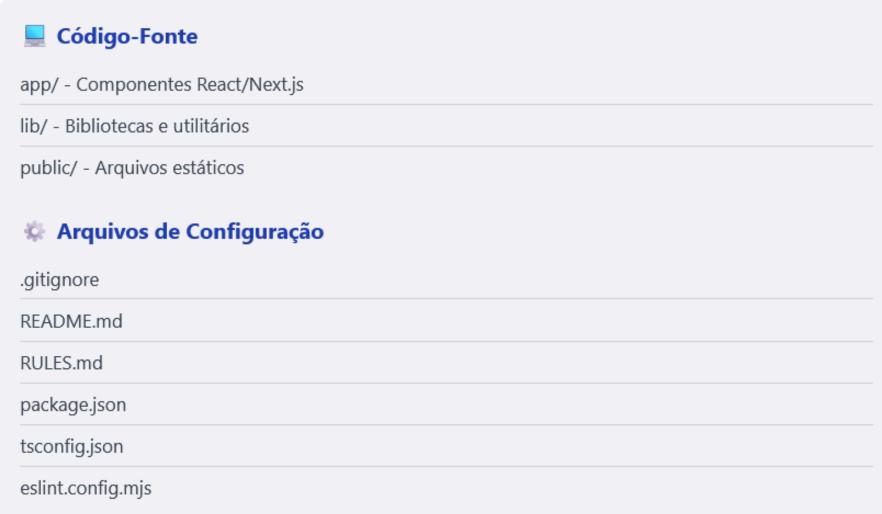
- Feature/Lógica do Jogo (Básica) or: janseealves	✓ Merged
2 - Feature: IA e GameFlow or: paulocarrano3	✓ Merged
B - Feature/UI components or: Langsch	✓ Merged

### **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





## 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

Recuperação bem-sucedida, mas ainda 8% atrás do cronograma

Escopo

Iterações 1 e 2 (jogo base) 100% entregues

Cronograma

SPI = 0.92 (8% atrás), em rota de recuperação total

Custo

CPI = 0.99, performance excelente para sprint herói

# Análise de Valor Agregado (EVA)

Anterior (30/Set/2025)				
R\$ 12.232,77				
R\$ 5.931,04				
R\$ 7.500,00				
0.48 (Crítico)				
0.79 (Alerta)				

<b>Atual</b>	(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.