

Estimativa de horas

PoC/Game Eniwine

Jean Puga

Jean Puga

Versão: 1.0.0

Edição do documento

Autor: Jean Puga

17/02/2018

Revisão:

Marcio

Reunião:

17/02/2018

Whatsup 22:00

Versão: 1.0.0

Índice

Abstrato.....	4
Objetivos.....	4
Composição	5
Arquitetura	6
Entrega	7
Fontes e documentos	7

Abstrato

Estimativa de horas para prova de conceito para o jogo proposto pela Eniwine.

Objetivos

Testar capacidades de desenvolvimento do recurso e atender as necessidades da Eniwine.

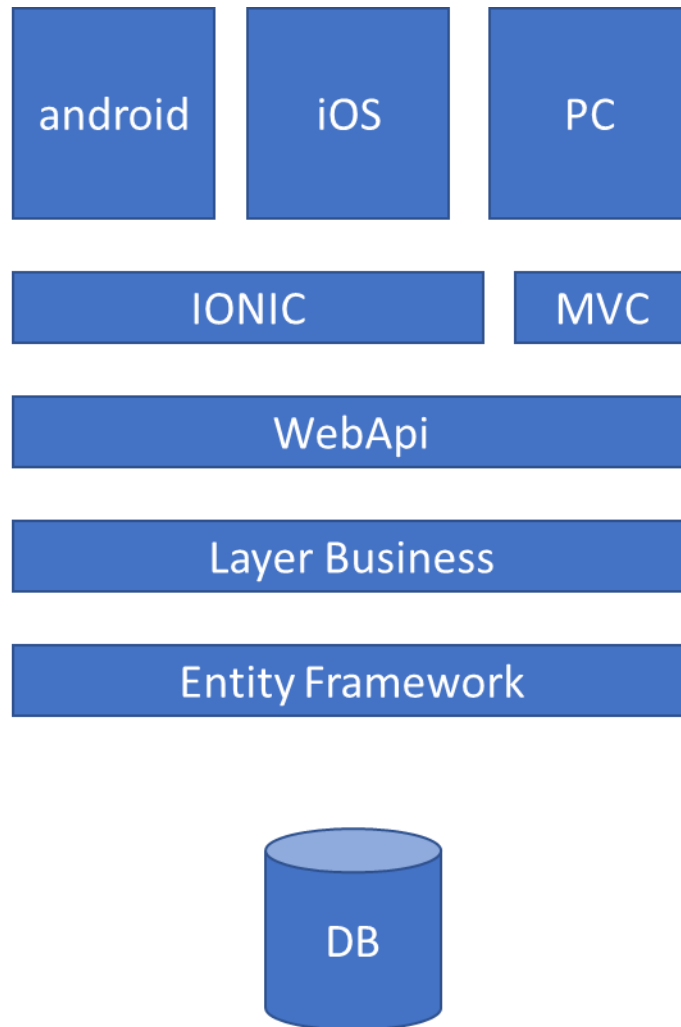
Composição

Em acordo com o documento de especificação funcional, foi planejado as etapas e volume de esforço almejado, segue abaixo a quantificação:

Etapas	Descrição	Esforço
Motor Game		00:30:00
Analise		00:30:00
Banco de dados		
	Criar base de dados	01:00:00
	EntityFramework	00:30:00
Frontend		
	Criação de layout - corel draw	00:30:00
	Frontend - framework a definir	02:00:00
Middle		
	Angular	00:30:00
Backend		
	MVC	00:30:00
	WebApi2	00:30:00
Buffer		
Total		05:30:00

Arquitetura

Para esse projeto, conforme recomendado no documento de especificação funcional, será utilizado um padrão comum de mercado MV*, dessa forma garantindo parte do funcionamento local ao usuário e ao segundo passo persistindo as informações.



A figura acima detalha as camadas das quais nossa aplicação irá utilizar ao longo de seu funcionamento. Optei por uma arquitetura multi-layer, devido as facilidades de velocidade, que posso obter. Talvez não a melhor arquitetura para dar continuidades e manutenção. Pois como é visto na camada de negócio essa não respeita a quinta lei de orientação a objetos.

Utilizaremos Ionic para a criação de apps mobile devido sua flexibilidade, Ionic é uma ferramenta híbrida do qual reimplementa o projeto Cordoba.

Na camada de persistência utilizaremos o padrão de repositório para o consumo dos dados.

Entrega

Fontes e documentos

Será disponibilizado uma referência a um link na nuvem no GitHub.