Engenharia de Software II - Primeira entrega

Prof. Nielson Soares – UniDoctum

Data: 26/08/2021

Aluno: João Pedro Lisboa Vital – 6° período

* Qual será a duração de uma iteração?

A ideia inicial é que cada iteração do projeto se resolva em um prazo de 1 (uma) semana. Como em todo processo iterativo e incremental, este período pode mudar já que cada iteração pode sofrer adaptações necessárias.

* O que vocês pretendem entregar em cada iteração?

Em cada iteração será entregue um software parcialmente completo, inclusive já na primeira. Em cada iteração será apresentado um produto mais evoluído que o da iteração anterior.

* Como e quando vocês vão se reunir para atingir esse objetivo?

Este projeto será realizado apenas por uma pessoa.

* Qual será o papel de cada membro do grupo?

Este projeto será realizado apenas por uma pessoa, logo realizará o trabalho de todas as etapas.

* Quais são os riscos envolvidos?

A seguir serão pontuados alguns riscos que eventualmente atrapalhem a execução do projeto.

* + O projeto será realizado por apenas uma pessoa, ou seja, o andamento do projeto é completamente dependente desta.
  + Os requisitos do software ainda não estão 100% claros, o que pode acarretar atraso na engrenagem do desenvolvimento.
  + Risco de atraso causado por fatores físicos, ex.: queima de equipamento, perda de dados. Isto visa ser evitado usando software de controle de versionamento de código e backup em nuvem.
* Quais decisões arquiteturais precisam ser tomadas (linguagem, SO, etc.)?

Algumas decisões já foram tomadas, são elas:

* + Linguagens de programação, estruturação e estilização envolvidas: PHP, JavaScript, HTML5, CSS.
  + Informações acerca de banco de dados:
    - SGBD’s
      * MySQL WorkBench e phpMyAdmin
    - Linguagem de modelagem:
      * MySQL
    - Modelo conceitual (software)
      * BrModelo 3
  + O sistema será desenvolvido utilizando o sistema operacional Windows 11

Decisões que ainda precisam ser tomadas:

* Frameworks específicos que serão trabalhados junto às linguagens de programação, ex.: Laravel ou PHP puro, Boostrap, MDB (material design for boostrap), Tailwind CSS, ou outros, etc.