

# 00

CL12 - CL11

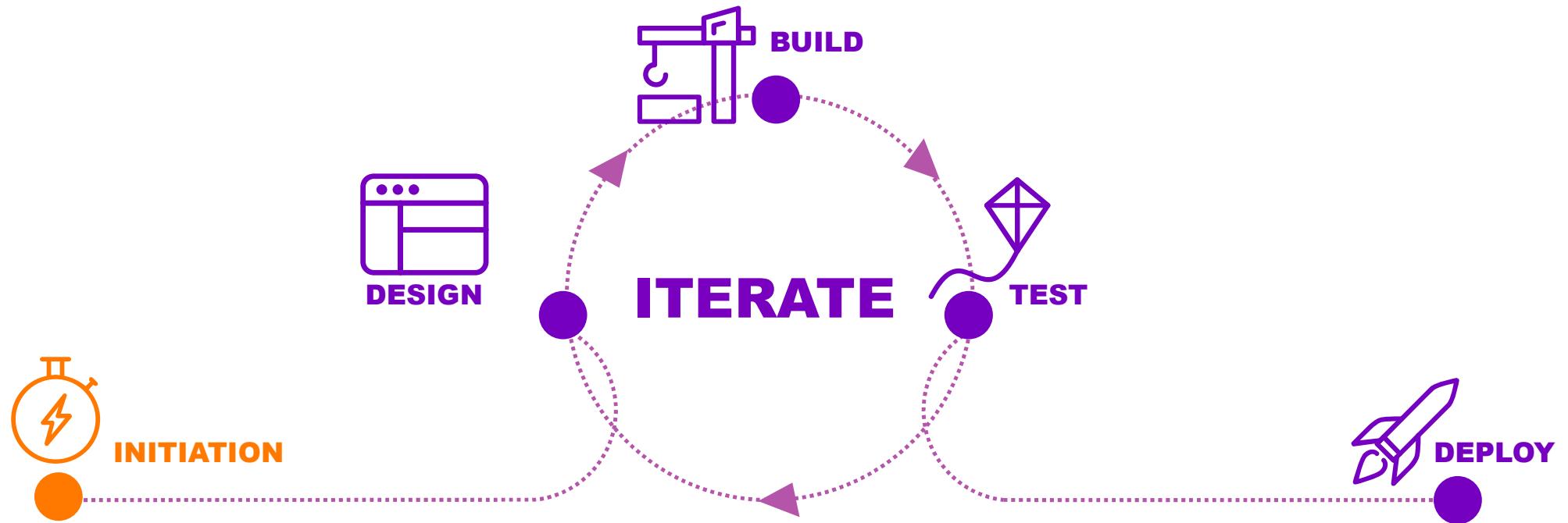
Ae

Analyst experience

# Software Development Life Cycle



# Project lifecycle:



# 01

CL12 - CL11

Ae

Analyst experience

## Introdução ao Agile

# Entrega ágil

## O que é Agile?

- Um termo abrangente para diferentes métodos que promovem uma abordagem de gerenciamento e entrega de projetos enraizada no desenvolvimento iterativo e incremental, com inspeção e adaptação frequentes.
- O Agile é muito mais do que um "novo processo". É uma maneira culturalmente diferente de construir software, enfatizando o envolvimento frequente das principais partes interessadas e a colaboração.



# O que está no coração do Agile?



**“Na entrega convencional de produtos ou serviços, a reflexão e as melhorias chegam tarde demais para mudanças significativas.**

**No Agile, fazemos essas coisas todos os dias de cada iteração de cada incremento de programa em toda a iniciativa.“**

*Alistair Cockburn, Co-author, Agile Manifesto,  
<http://alistair.cockburn.us>*

**Colaborar**

**Entregar**

**Refletir**

**Melhorar**

# O ciclo de vida e as funções do Scrum

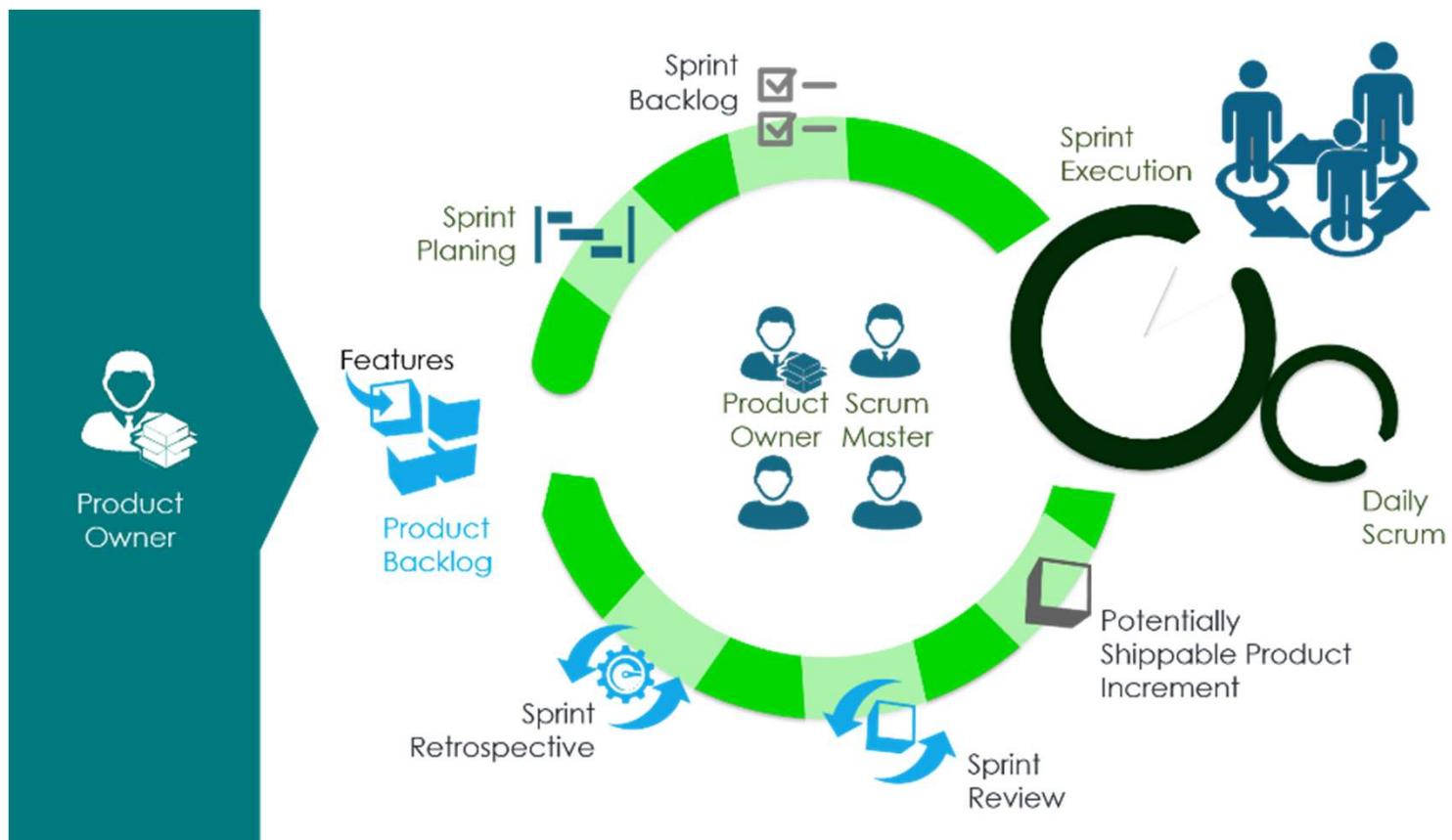


## Principais funções do scrum:

- Proprietário do produto
- Mestre Scrum
- Equipe Scrum

## Objetivos do Sprint:

- Pequenos incrementos.
- Projeto, construído, testado e aceito pelo Product Owner antes do final de cada sprint.
- Incremento entregável criado a cada sprint.
- Inspecione e adapte (falhe rápido, aprenda rapidamente).



# 02

CL12 - CL11

Ae

Analyst experience

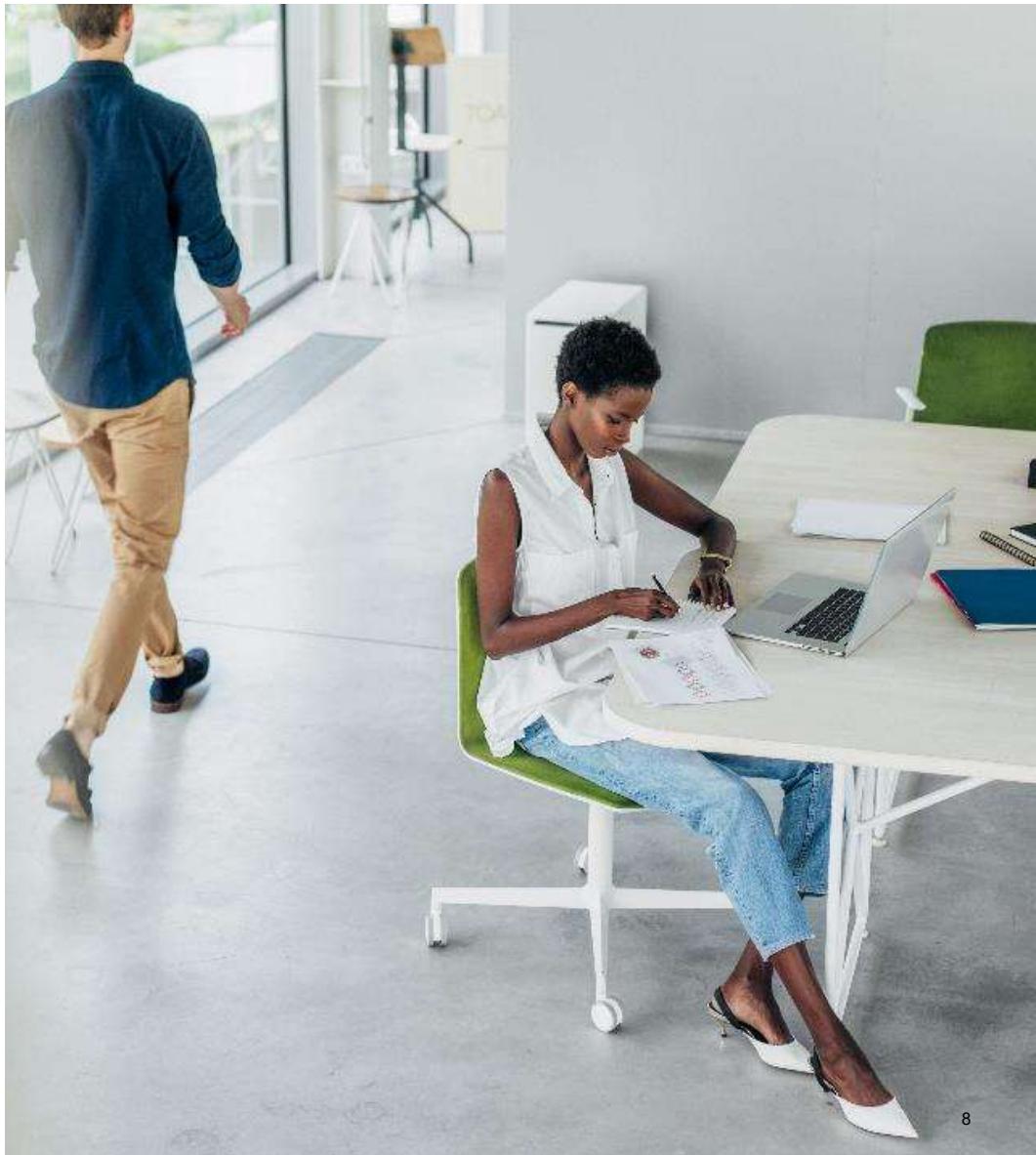
## Definição do escopo do projeto:

v

# Escopo do projeto

- O escopo do projeto é o trabalho que precisa ser realizado para entregar um produto, serviço ou resultado com os recursos e funções especificados por meio de um conjunto de planos, estágios, atividades, tarefas, marcos e entregas.
- O escopo do projeto delineia o que está incluído no projeto e o que deve ser alcançado de acordo com o Contrato.
- O gerenciamento do escopo do projeto é o processo sistemático e eficaz de **identificar, definir, validar e controlar todos os trabalhos necessários para que o projeto seja concluído com sucesso.**

>



# 03

CL12 - CL11

Ae

Analyst experience

## Coleta de requisitos

v

>

# Realize o workshop de coleta de requisitos

Accenture Technology

CL12 - CL11

Ae

Analyst experience

TECHNOLOGY CORE  
LEARNING JOURNEY  
TECHNOLOGY CORE  
LEARNING JOURNEY

# Client update



Reunião com os stakeholders do cliente, para uma série de workshops de coleta de requisitos para produzir um conjunto de requisitos detalhados.



# Resumo do módulo

- A entrevista com stakeholder constitui a base para o desenvolvimento de requisitos pormenorizados.
- Os workshops de coleta de requisitos devem ter uma agenda específica e um conjunto específico de perguntas de entrevista para atingir o objetivo pretendido do workshop.

>



# 04

CL12 - CL11

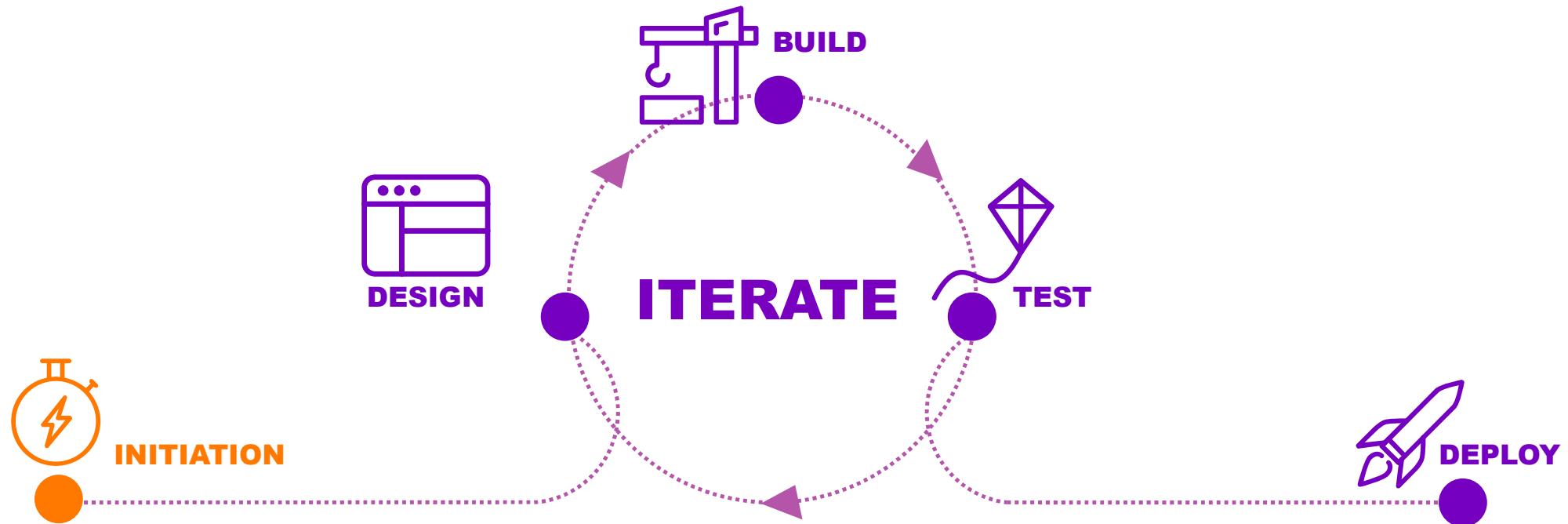
Ae

Analyst experience

## Design funcional e prototipagem



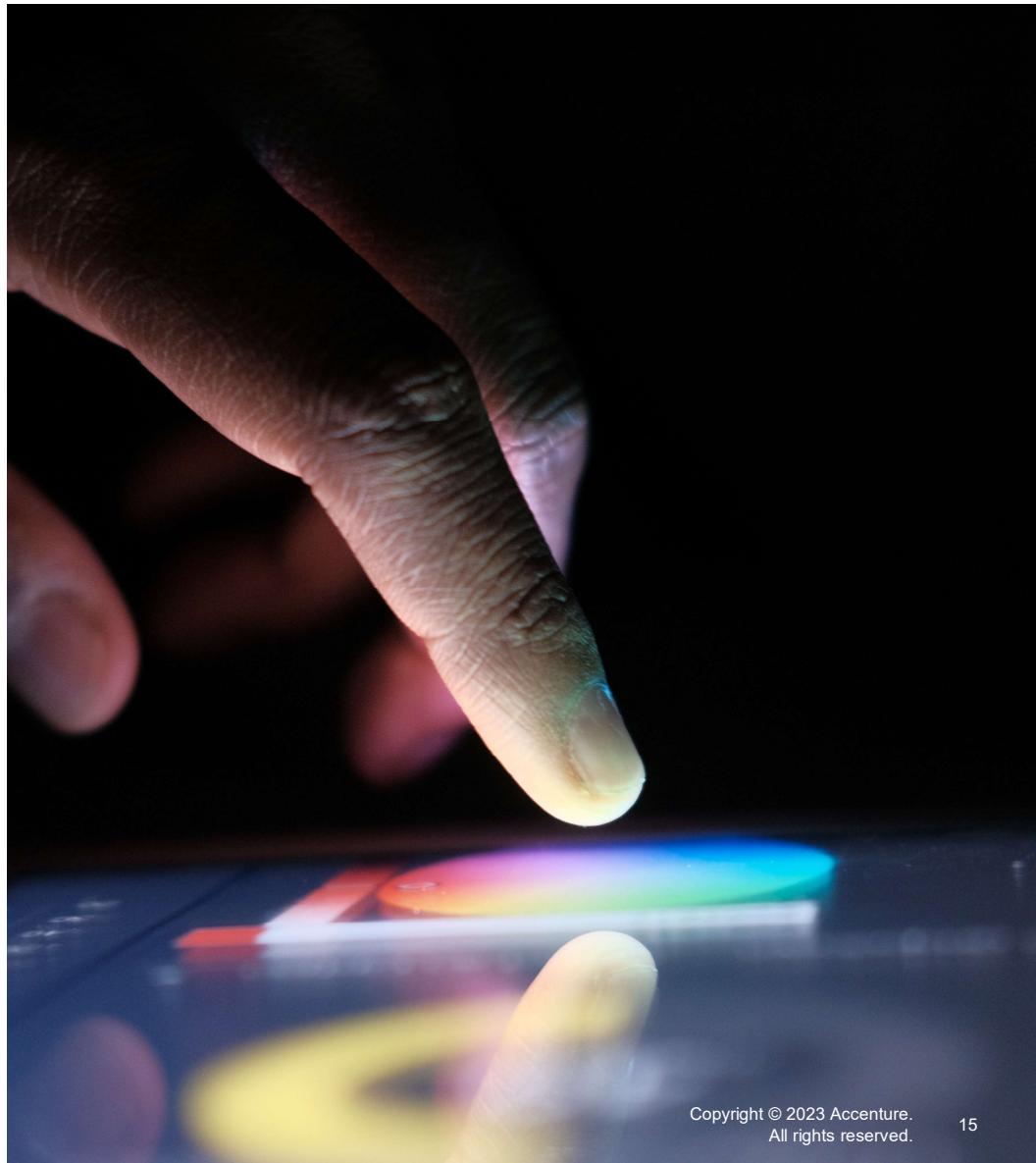
# Ciclo de vida do projeto: onde estamos agora?



# **Design funcional ou definição de prototipagem**

Design funcional ou prototipagem é a atividade de projetar e construir uma versão reduzida, mas funcional, do sistema desejado.

Um design ou protótipo funcional define "o que" é necessário, juntamente com o comportamento esperado do sistema.



# Princípios de usabilidade

As características que tornam uma solução utilizável são que ela é:



# Processo de revisão das stakeholders

As etapas envolvidas em uma revisão das partes interessadas são:

Prepare-se  
para a  
revisão

Revisão de  
conduta

Corrigir e  
esclarecer

Obter  
aprovação



# 05

CL12 - CL11

Ae

Analyst experience

## Projeto de teste detalhado

v

# Atualização do cliente



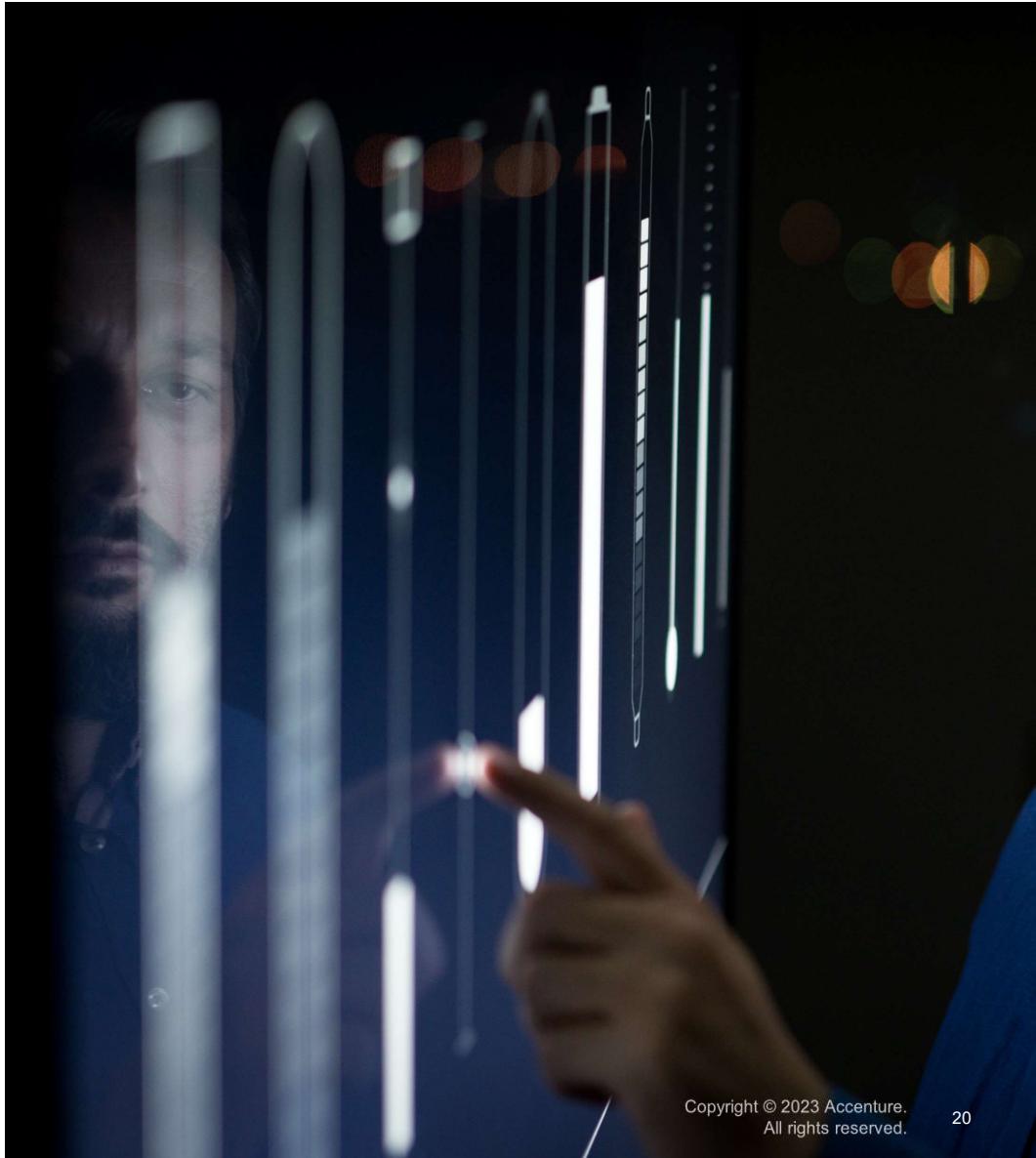
Estamos em Iteration-Design e nossa equipe agora precisa concluir os projetos de teste para garantir que estamos prontos para o início do Iteration-Test.



# TCER definition

**As condições de teste definem os testes a serem realizados e devem sempre corresponder aos estágios de desenvolvimento a que se referem e aos requisitos e projetos que pretendem provar:**

- Projete condições de teste de produto (teste de sistema) para testar os requisitos do produto.
- Condições de teste de montagem de projeto para testar os projetos.
- Condições de teste de componentes de projeto para testar as especificações detalhadas do projeto.



# 06

CL12 - CL11

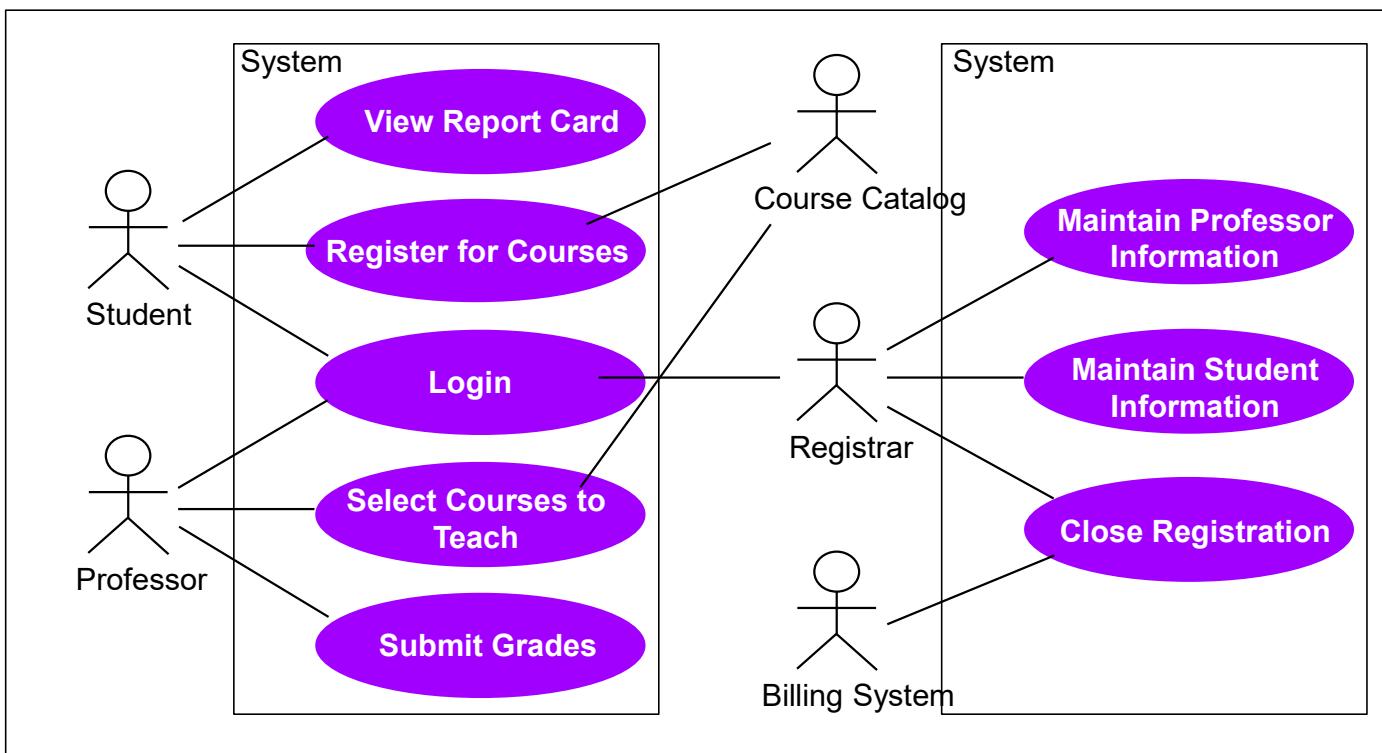
Ae

Analyst experience

## Casos de uso

# O que é um caso de uso?

- Um caso de uso é uma sequência de ações que um ator executa para alcançar a funcionalidade desejada do sistema.
- Ele define a interação do ator com o sistema.



# Desenvolver casos de uso: Estágios

## Identifique casos de uso

1. Encontre atores.
2. Encontre casos de uso
3. Descreva as interações entre atores e casos de uso.
4. Priorize os casos de uso

## Definir casos de uso

1. Use o diagrama para ilustrar o fluxo do caso de uso.
2. Crie modelos.
3. Adote uma abordagem iterativa.
4. Atenda a todos os requisitos funcionais.

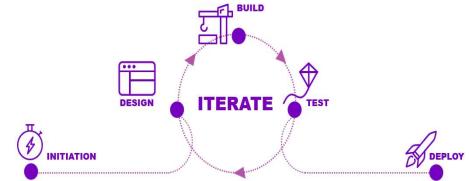
## Consolide casos de uso

1. Identificar casos de uso semelhantes, comportamentos comuns e casos de uso complexos.
2. Reestruture o modelo de caso de uso conforme necessário

## Validar casos de uso

1. Garanta a consistência entre requisitos e casos de uso.
2. Organize sessões de revisão com SMEs e usuários.

# Importância dos casos de uso



Os casos de uso são importantes para várias equipes durante o SDLC.

## Equipe de Análise

- Melhore a comunicação entre os membros da equipe.
- Incentive um acordo comum sobre os requisitos do sistema.
- Revele alternativas e exceções de processo, termos indefinidos e questões pendentes.
- Revele o que pertence fora do escopo do projeto.
- Transforme processos manuais em processos automatizados.

## Equipe de Desenvolvimento

- Melhore a comunicação entre os membros da equipe.
- Ajude a equipe a reconhecer padrões e contextos em requisitos funcionais.
- Facilitar a priorização do trabalho.

## Equipe de Teste

- Ajude a encontrar lacunas entre os requisitos e o software desenvolvido.
- Confirme se o software funciona corretamente.

# 07

CL12 - CL11

Ae

Analyst experience

## Storytelling

# Exemplos de users stories

User Story		
As a/an	I want	So that
Supervisor	To create an account on SalesForce.com	I can organize the sales contacts and business to be sold and not require GSO approval.
Account User	To associate a new account to an existing account	I can link accounts belonging to the same business
Account User	To search for all accounts based on specific criteria	I can locate accounts based on any available information for that account.

>

# 08

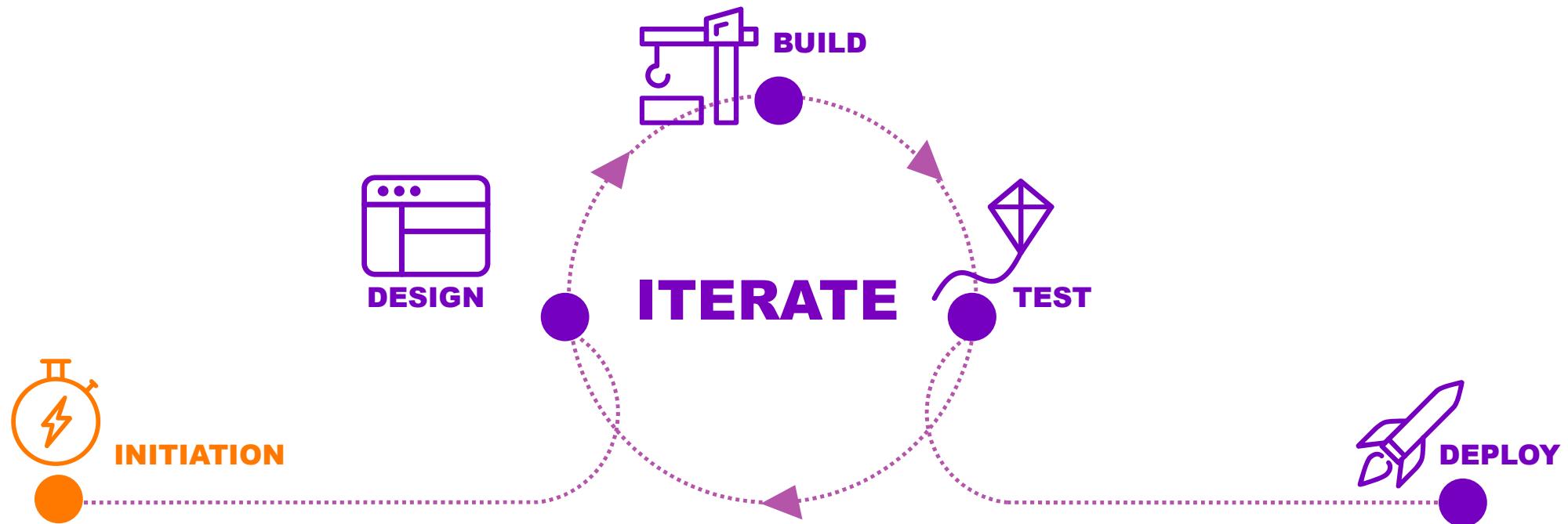
CL12 - CL11

Ae

Analyst experience

## Visão geral da BUILD

# Project lifecycle: Where are we now?



# O que é Build?

**A construção envolve a implementação de requisitos e o desenvolvimento da solução.**

**Durante a construção:**

- O desenvolvimento real da solução acontece, com base no design que foi formulado em Design.
- A configuração e a personalização ocorrem.



# 09

CL12 - CL11

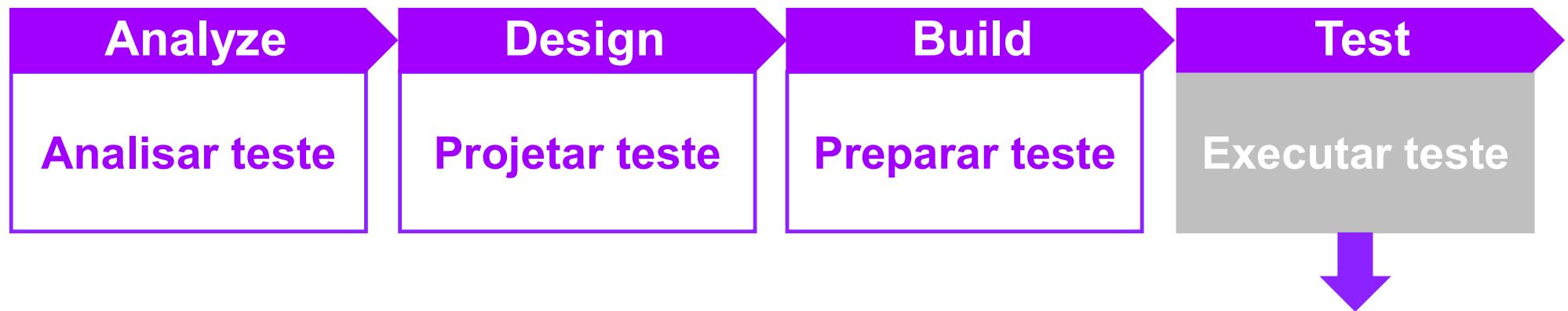
Ae

Analyst experience

## Execução de testes

# Processo de teste

Testes em todo o ciclo de vida de desenvolvimento de software...



- Executar os scripts de teste
- Scripts de teste de aprovação/reprovação
- Levantar defeitos
- Gerenciar defeitos

# RESUMO

**01 - SDLC**

**02 - Definição do escopo**

**03 - Coleta de requisitos**

**04 - Design funcional e prototipagem**

**05 - Projeto de teste detalhado**

**06 - Casos de uso**

**07 - Storytelling**

**08 - Visão geral da BUILD**

**09 - Execução de testes**

➤

CL12 - CL11

Ae

Analyst experience

# Que dúvidas você tem?