

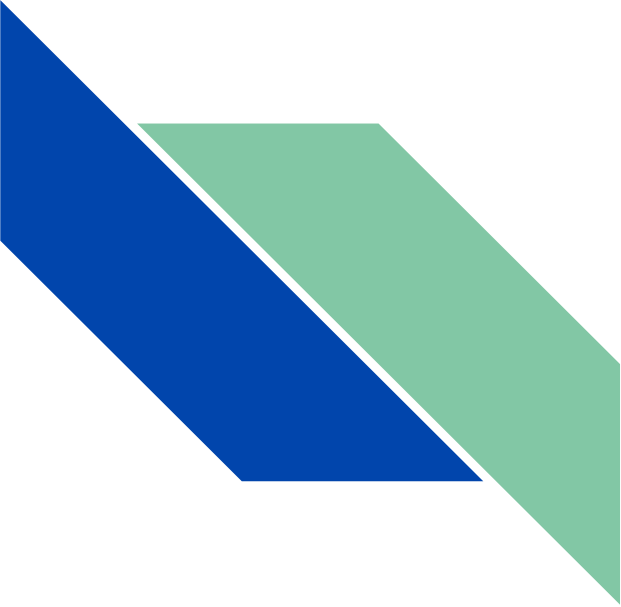


Jogo de Damas

Apresentação 3

15 de junho de 2018

Profº. Leonardo Murta



Sprint Backlog

SPRINT 9



Sprint 9 backlog

P8 - Análise de Risco 3/3

AC2 - Monitoramento 3/3

🕒 May 24

AC 1.2 Atualizar UML

🕒 May 24

IA2 - Testar IA

🕒 May 24

IA1 - Implementar IA

🕒 May 24

SPRINT 9



Objetivos da Sprint 9



OSP3. Como jogador gostaria de jogar contra o computador em 3 níveis de dificuldade



OSP4. Como jogador, se possível, eu gostaria de guardar um score das minhas partidas.



O1. Como POO do projeto gostaria de ver as movimentações da rainha funcionando perfeitamente



O2. Como stakeholder gostaria que as medidas de contenção do projeto fossem revistas.

BURNDOWN

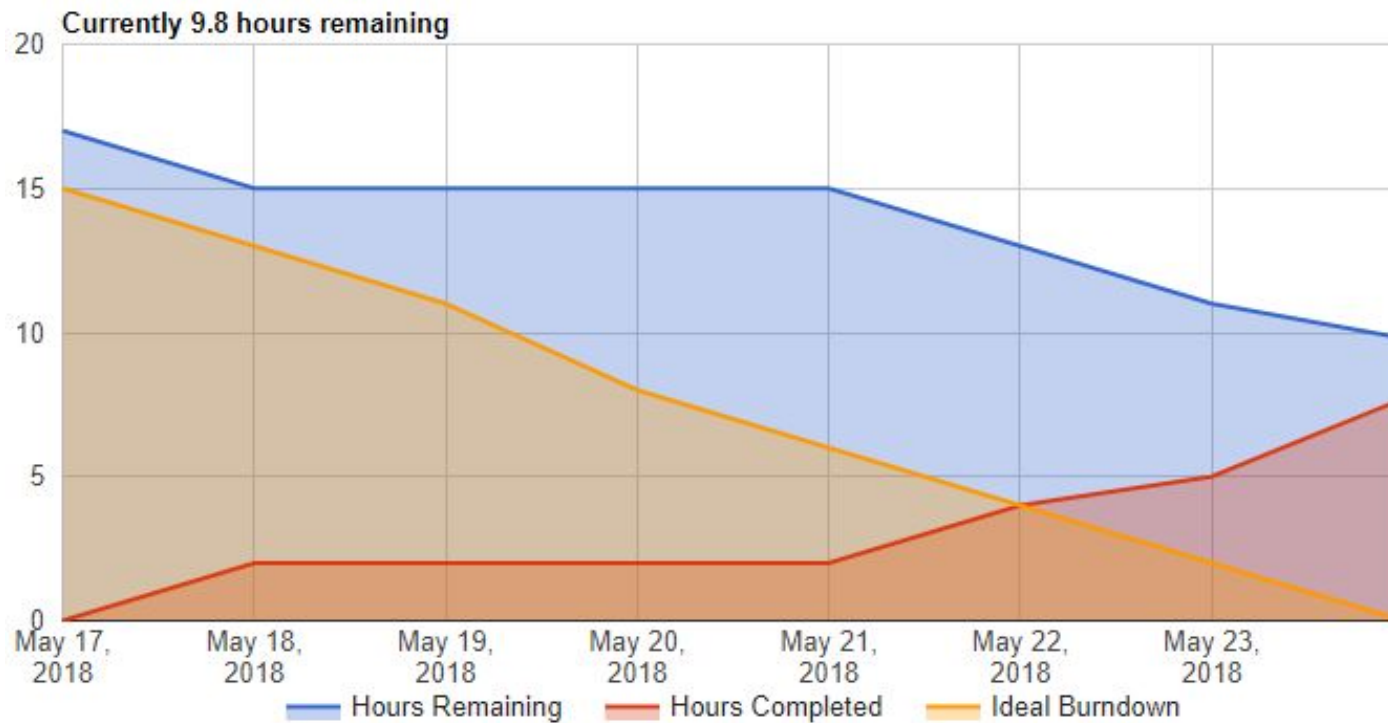
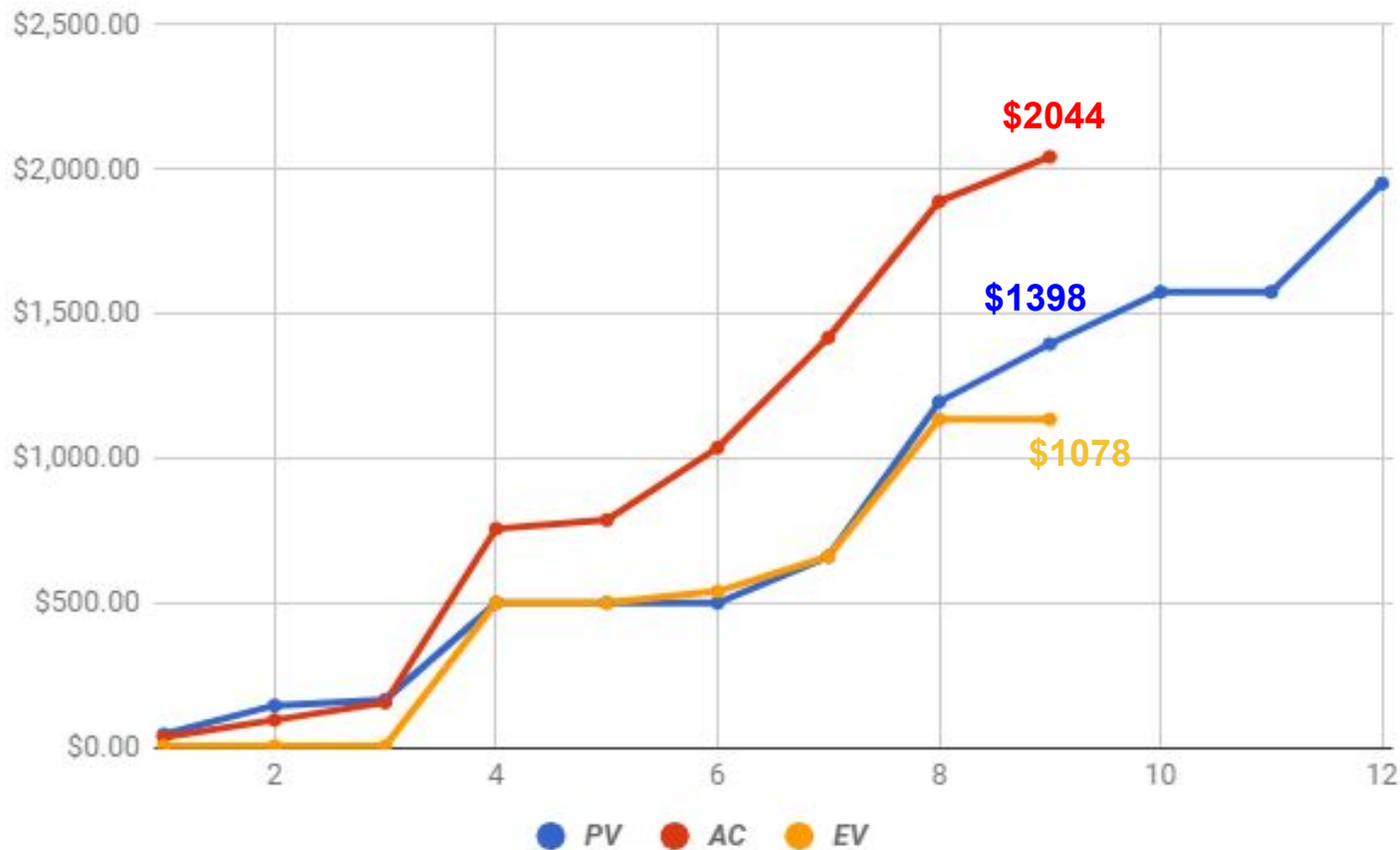


Gráfico do Valor Agregado



SPRINT 10



SPRINT 10



Objetivos da Sprint 10

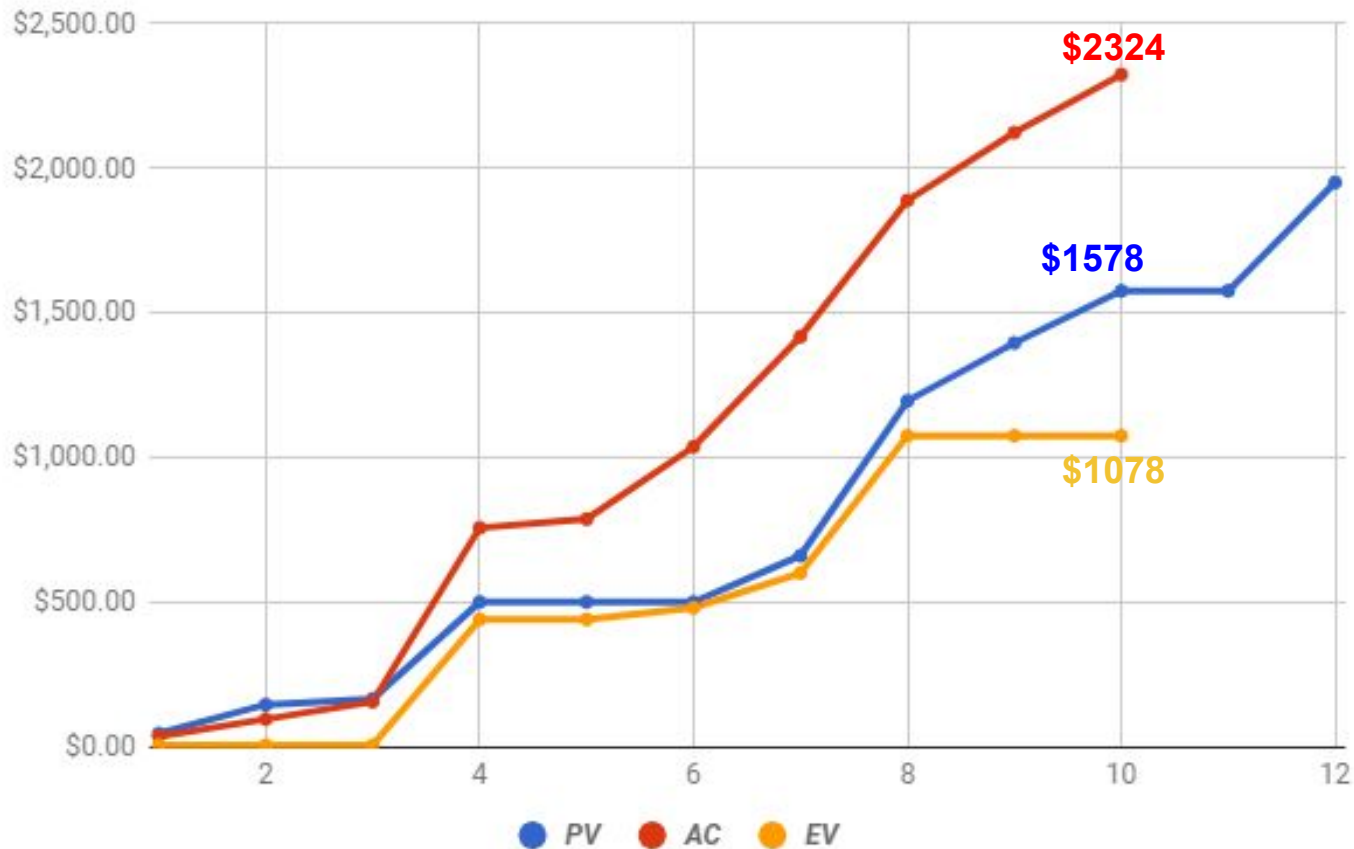
O1. Como POO do projeto gostaria de ver as movimentações da rainha funcionando perfeitamente

O2. Como stakeholder gostaria que as medidas de contenção do projeto fossem revistas.

O3. Como stakeholder, gostaria de ver os testes funcionando de forma que os erros sejam mitigados.

O4. Como Gerente, gostaria de ter o detalhamento de horas trabalhadas de cada desenvolvedor.

Gráfico do Valor Agregado



SPRINT 12



Sprint 12 backlog

P5 - Ensaiar apresentação 3

T1 - Teste Aceitação

T2 - Teste Unidade



T3 - Teste de Integração

T4 - Teste de Sistema

IA2 - Testar IA

🕒 Jun 7

P4 - Preparar apresentação 3

🕒 Jun 7

P8 - Análise de Risco 3/3

🕒 Jun 7

AC2 - Monitoramento 3/3

🕒 Jun 7

SPRINT 12



Objetivos da Sprint 12

O1. Como Stakeholder gostaria de ver testes de unidade, integração, sistema e aceitação no projeto.

O2. Como stakeholder gostaria de ver os casos de testes e seus respectivos resultados

O3. Como Stakeholder, gostaria de ter o detalhadamente o monitoramento e controle do projeto.

O4. Como Stakeholder gostaria de saber as maiores barreiras encontradas no desenvolvimento do projeto e quais foram as medidas tomadas para superar essas barreiras.

BURNDOWN

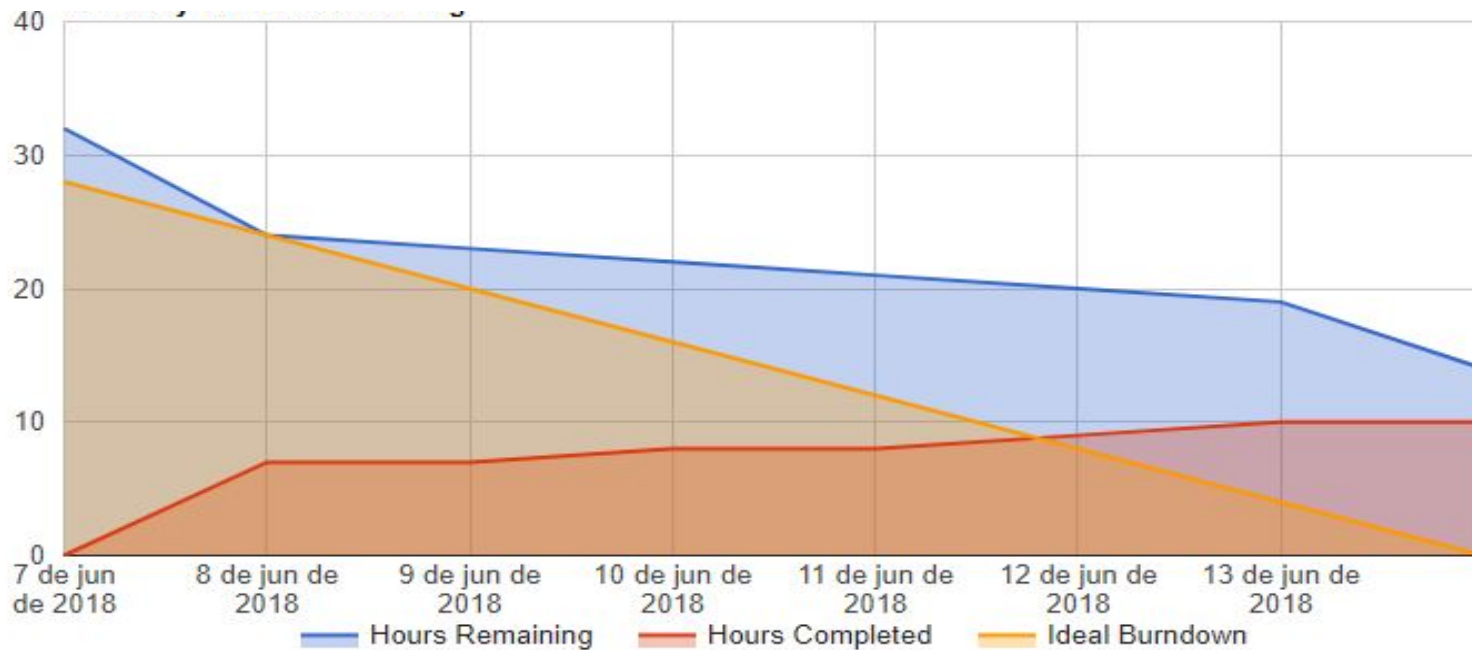
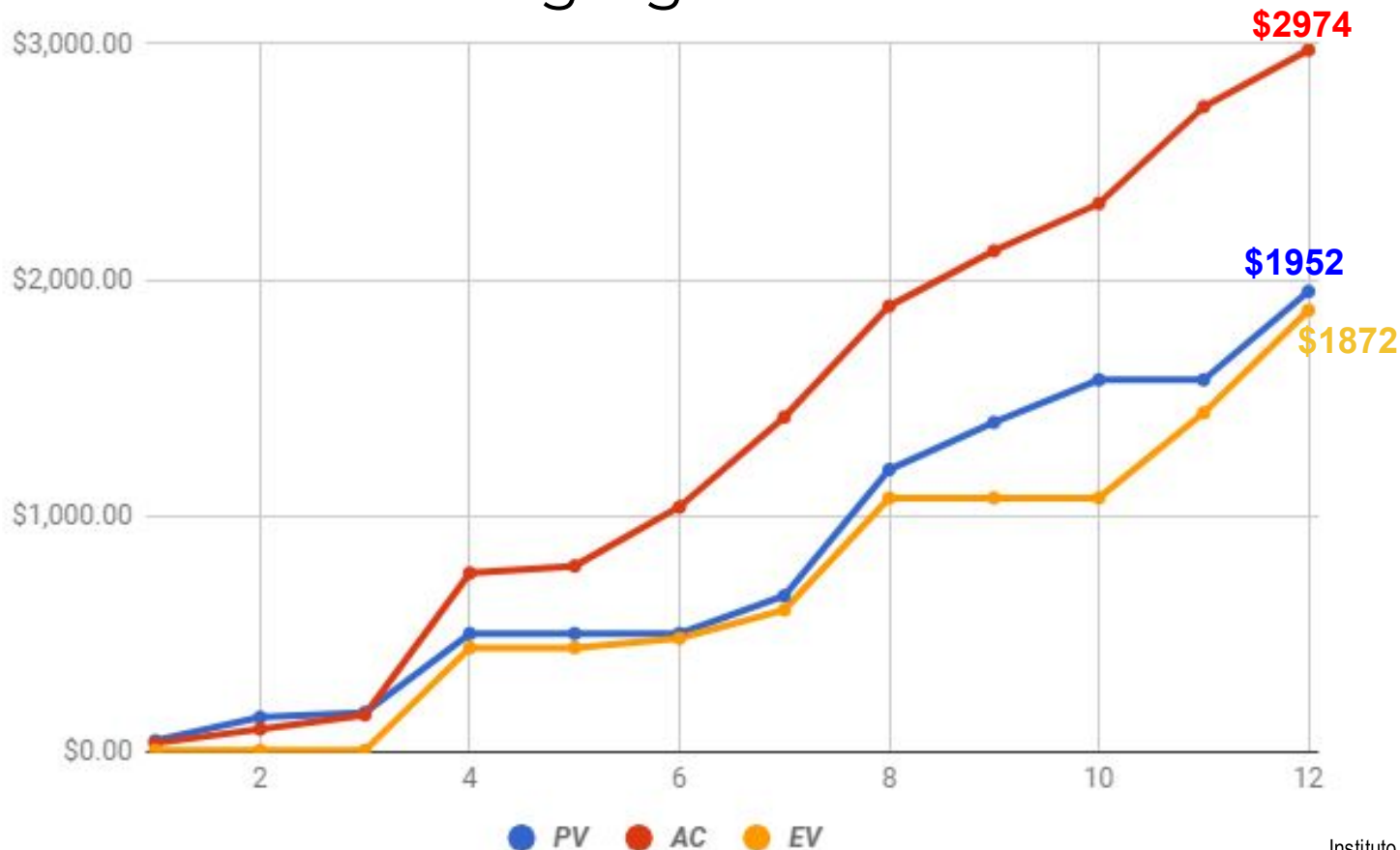
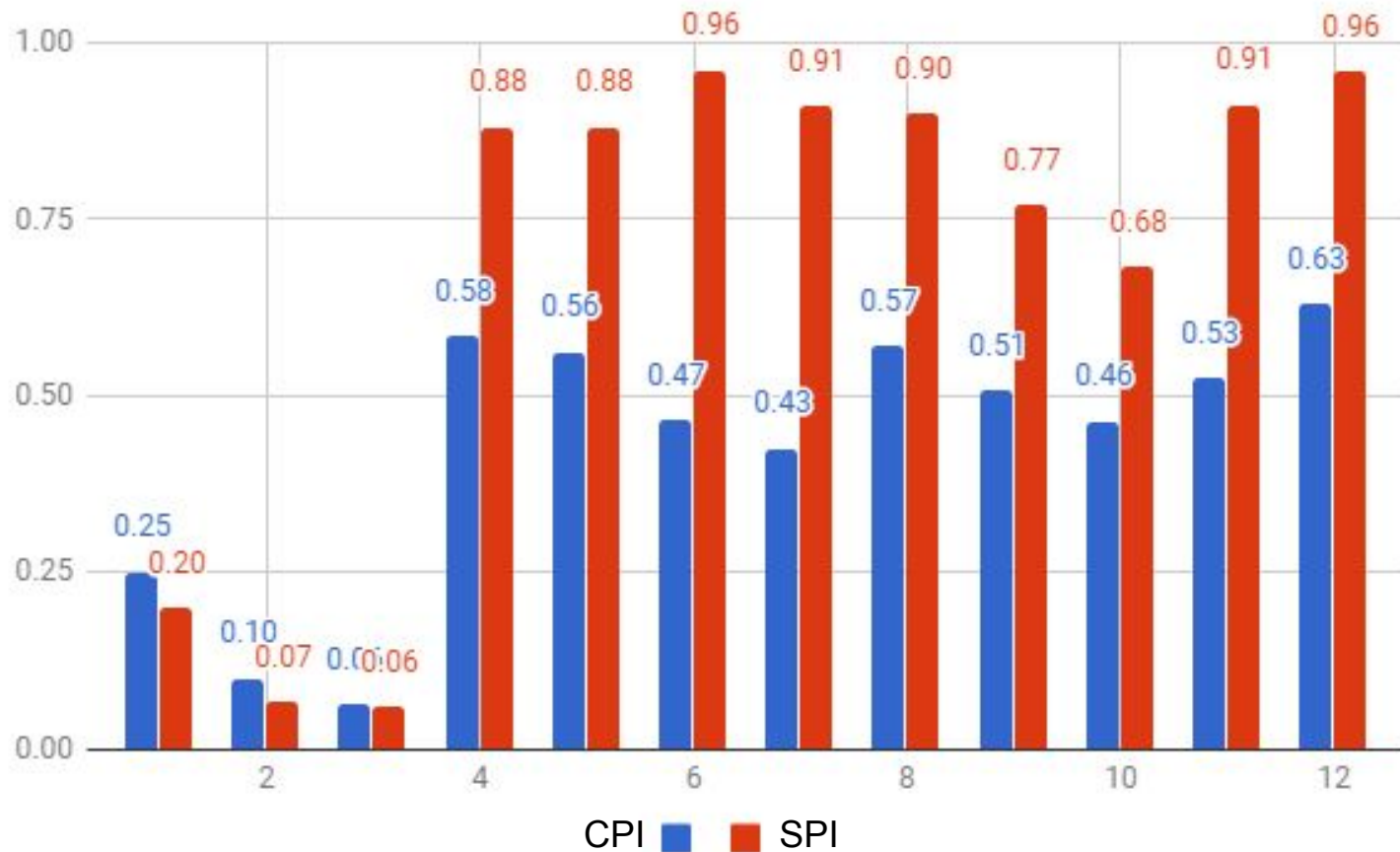


Gráfico do Valor Agregado



SPI e CPI





Orçamento X Realidade

Esforço: 97,5 Homens-horas
Valor Homem-hora: R\$20,00
Custo do Projeto: **R\$1950,00**
Lucro: 30% → R\$585,00
Valor do Projeto: **R\$2535,00**

Esforço: 148,7 Homens-horas
Valor Homem-hora: R\$20,00
Custo do Projeto: **R\$2974,00**

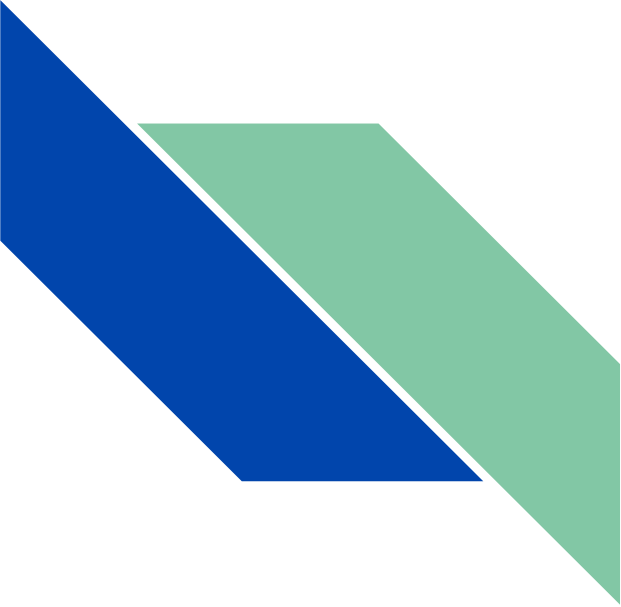


PREJUÍZO PEQUENINHO
DE R\$439,00



NÃO VAI TER CHURRASCO!

PEQUENINHO
\$439,00



TESTES



Teste de Aceitação

- O teste foi realizado com 10 usuários
- O teste foi realizado nos notebooks dos desenvolvedores
- O objetivo do teste foi detectar dificuldade de jogabilidade e aparecimento de possíveis bugs
- Foram utilizados 2 configurações de tabuleiro uma para explorar mais de uma opção de movimento obrigatório e os movimentos da rainha e outra com o tabuleiro normal contendo as 24 peças na posição correta.



Teste de Aceitação

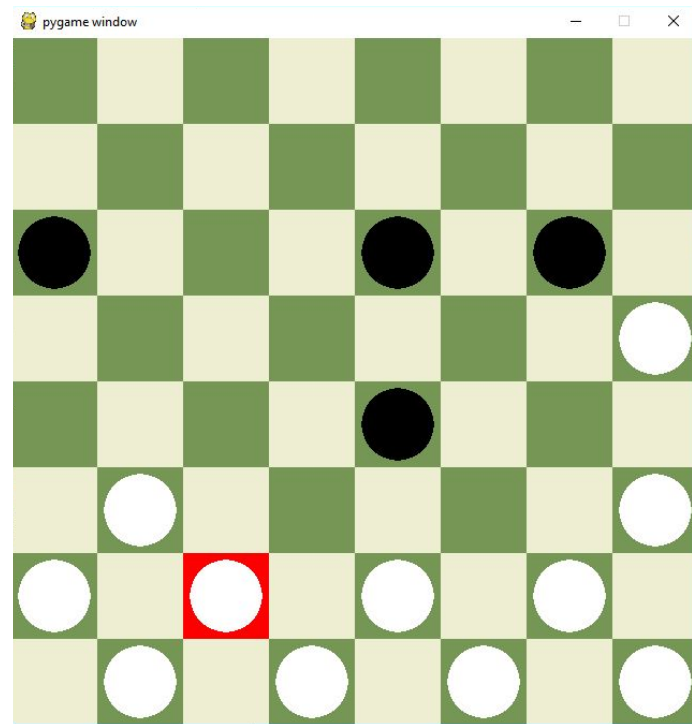
Os procedimentos adotados foram:

1. Explicamos a regra do jogo
2. Informamos que a qualquer momento a pessoa ela poderia abandonar o jogo
3. Informamos que o participante seria observado durante a partida
4. Ao fim coletamos o feedback do participante

Teste de Aceitação

Resultados Encontrados:

1. Dificuldade com a lógica de clicar e jogar quando seleciona peça que não pode mover.





Teste de Aceitação

Resultados Encontrados:

2. Erro fatal na linha 771 durante uma jogada do quarto participante que encerrava o jogo.

Era esperado que $X = [[[]], [[[]]]$, mas $X = [[[]], [[]]$

3. A IA teve 7 derrotas e 3 vitórias , 30% de vitória

Teste de Cobertura

Coverage for **Damas.py** : 81%

669 statements

540 run

129 missing

0 excluded

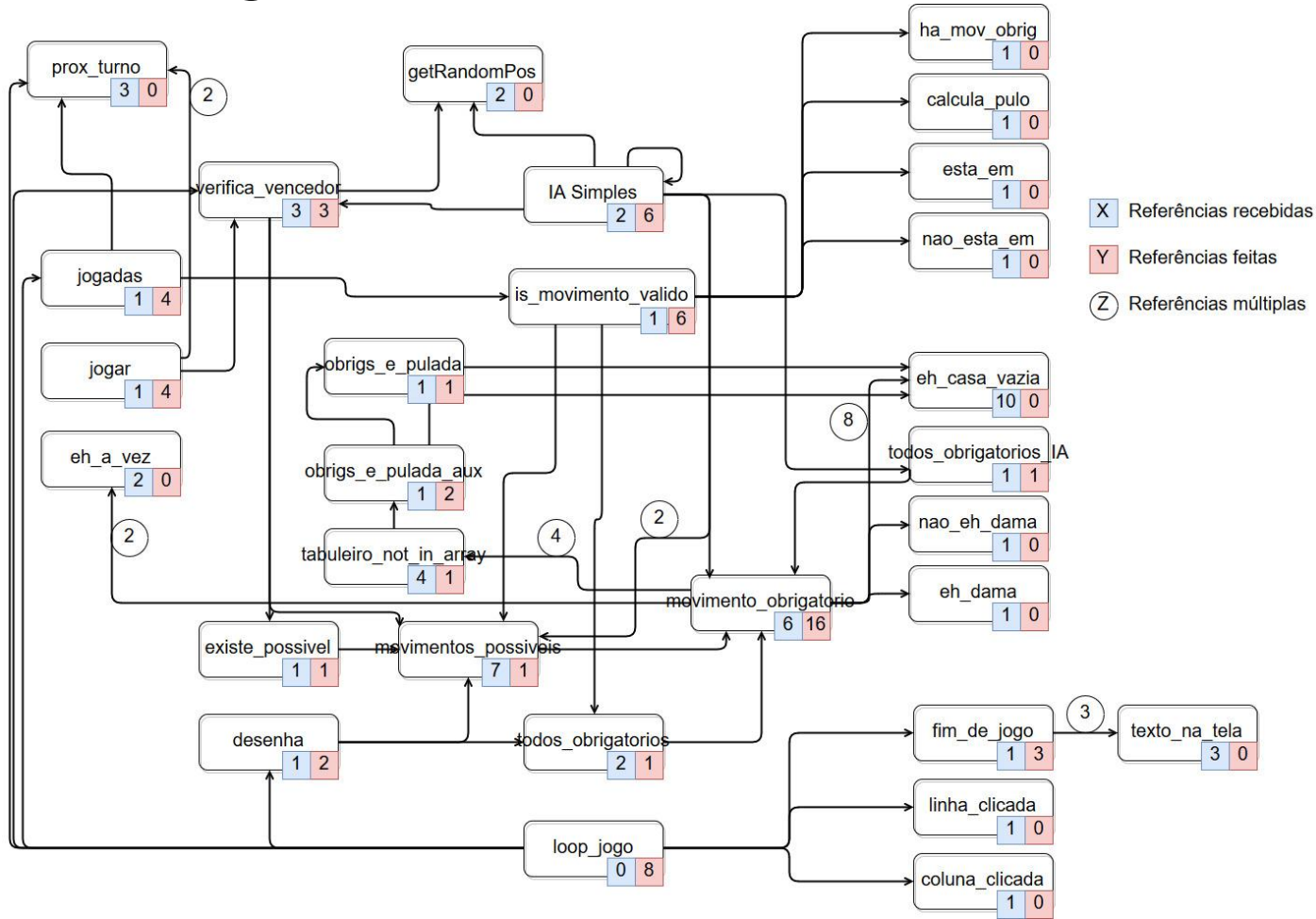
- Constatamos que alguns estados do jogo são mais complexos de serem emulados diretamente, ou mesmo em partidas típicas
- A ausência de um menu - ou seja, o fato de cada execução do programa conter, no máximo, uma única partida - prejudica a completude do teste



Estratégia de Integração: Incremental

1. Construção da Interface gráfica
2. Função que checa todos os movimentos
3. Função que move a peça
 - 3.1 Movimento do peão
 - 3.2 Movimento da Dama
4. Função que pula peça
5. Função que define movimentos obrigatórios
6. Função de gerenciamento de jogadas
7. Função que define vencedor
8. Função responsável por desenhar

Estratégia de Testes e Grafo de





Dificuldades

- 1. Gestão de tempo e ritmo de trabalho**
- 2. Não orçamos o custo de aprendizagem**
- 3. Dificuldade de divisão de tarefas**
- 4. Problemas com os testes**
- 5. Mecânica de movimentação e Integração da IA**



Respostas

1. **Gestão de tempo e ritmo de trabalho**

- Análise do gráfico com estimativa de esforço restante.
- Conscientização da equipe e motivação.
- Sugestão cronograma de controle semanal
- Redução na qualidade e no escopo do projeto

Respostas

3. Dificuldade de divisão de tarefas

- Utilização do trello





Respostas

5. Mecânica de movimentação e Integração da IA

Subdivisão das tarefas e aumentamos o tempo destinado ao desenvolvimento.