**Atividade 2 – Estudo das metodologias de desenvolvimento de *software* para o projeto de biblioteca**

Leia o enunciado da atividade e, com base nas informações do contexto, responda às seguintes questões:

|  |
| --- |
| **1.** Com relação à metodologia em cascata, quais as vantagens e desvantagens que essa metodologia apresenta? Considerando as características do sistema presentes no contexto do enunciado, há viabilidade de aplicar nele a metodologia em cascata? |
| As vantagens do modelo cascata são: modelo simples, fácil de entender e usar, funciona bem para projetos pequenos, nos quais os requisitos são bem compreendidos entre ambas as partes(desenvolvedor e cliente). Desvantagens: Software utilizável só vai ser disponível no final do ciclo do waterfall, gerando assim altos níveis de risco e incerteza, podendo ate ocasionar uma grande alteração em seu software, onde, em alguns dos casos vai valer mais a pena refazer todo o software do que mudar um erro que vai gerar grandes efeitos colaterais. Não é recomendado para projetos que todos os requisitos ainda não foram muito bem definidos, é difícil a mensuração do progresso durante as etapas.  Tendo em vista que a licitação de nosso software pede que haja versões de verificação durante a execução do projeto, logo, concluímos que o modelo waterfall não é o indicado, já que o software utilizável só irá ficar disponível ao final do ciclo do waterfall. |
| **2.** Comente a viabilidade de aplicação da metodologia ágil Kanban para o projeto, descrevendo vantagens e desvantagens de sua aplicação. |
| Nesse projeto eu diria que é possível fazer o uso da metodologia Kanban, já que a mesma conta uma boa organização de tarefas e com entregas continuas das versões do software em desenvolvimento. No método Scrum as reuniões para acompanhamento do projeto são de 15 minutos por dia, sendo o scrum team responsável por conduzir a reunião e atualizar os artefatos. Já no Kanban, elas acontecem conforme a necessidade e não há tanta rigidez quanto à duração. O bom dessas práticas ágeis é que elas podem ser combinadas e aplicadas de forma híbrida. Hoje já se fala em Scrumban, por exemplo, que propõe o uso do Scrum como método de trabalho real, mas usa aspectos do Kanban para ganhar melhorias contínuas. |
| **3.** Considerando a metodologia Scrum:   1. Indique vantagens e desvantagens de utilizá-la no contexto apresentado.   Algumas vantagens do Scrum são; Redução de bugs: Devido as constantes entregas de versões e testes de software, o número de erros e bugs que o código final terá, será muita menor tornando assim, o desenvolvimento mais efetivo e rápido. Transparência: A metodologia prevê que o projeto seja observado e acompanhado por todos que fazem parte dele ou que fazem parte da organização, algo que não é previsto em outras propostas de gestão. Reordenação: A segmentação do projeto torna possível inverter prioridades de acordo com o andamento de cada etapa, e concentrando esforços para finalizar etapas que ainda não foram terminadas, por exemplo.  Veremos agora algumas desvantagens. Falhas de documentação: O fato da gestão do projeto ser dividida em caixas faz com que, muitas vezes, apenas as etapas estejam documentadas. Dessa forma, o projeto não tem um acompanhamento passa a passo como um todo. Visão segmentada: A segmentação e a tentativa de ser ágil pode levar a equipe a perder a perspectiva do projeto como um todo. Causando falhas na hora de encaixar as partes e concluir o programa.   1. Considerando a descrição da equipe, descreva quem poderia desempenhar cada um dos papéis previstos em uma rotina da metodologia Scrum.  |  |  | | --- | --- | | **Product Owner** | Algum funcionário da biblioteca que possua um cargo de liderança. | | **Scrum Master** | Desenvolvedor veterano. | | **Desenvolvimento** | Desenvolvedores desktop e testadores. | | **Stakeholders** | Funcionários da biblioteca e frequentadores da mesma. |  1. Considerando *sprints* de duas semanas, preencha a tabela a seguir com as cerimônias do Scrum que aconteceriam nos dias do *sprint*:  |  |  |  | | --- | --- | --- | |  | Semana 1 | Semana 2 | | Segunda-feira | Sprint planning | Daily meeting | | Terça-feira | Daily meeting | Daily meeting | | Quarta-feira | Daily meeting | Daily meeting | | Quinta-feira | Daily meeting | Sprint review | | Sexta-feira | Daily meeting | Sprint retrospective |  1. Partindo das prioridades do sistema, sugira três tarefas (*user* *stories*) para a primeira semana de desenvolvimento. Em cada tarefa indique para quem servirá a funcionalidade e o motivo da tarefa.  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | |  | | --- | | Eu, como um:  Funcionário da biblioteca. | | Quero:  Poder cadastrar publicações. | | De modo que:  Eu possa achar facilmente posteriormente. | |  | | | |  | | --- | | Eu, como um:  Funcionário da biblioteca. | | Quero:  Acessar o registro de empréstimos. | | De modo que:  Apareça para mim todas as informações necessárias sobre o empréstimo. | | | |  | | --- | | Eu, como um:  Funcionário da biblioteca. | | Quero:  Acessar os relatórios de empréstimos . | | De modo que:  Eu tenha acesso e controle sobre toda movimentação que ocorreu. | | |