



# **PROCESSOS E TECNOLOGIAS**

## **OBES - Sebo Online**

**Equipe:**

**509722 – Daniel Santos Fernandes**

**508159 – Lara Gabrielly Souza Batista Lima**

**508653 – Victor Anthony Pereira Alves**

**509278 – Vinícius Lemos Araújo**

## **1. INTRODUÇÃO**

Este documento apresenta uma visão concisa dos processos e tecnologias essenciais para o desenvolvimento da aplicação OBES. Exploraremos as metodologias Extreme Programming (XP), Kanban, Scrum e Desenvolvimento Orientado pelo Comportamento (BDD), bem como as tecnologias Java, Android Studio, Firebase, Material Design 3 e Figma. Esses elementos desempenham papéis cruciais na construção eficaz e inovadora de software, garantindo qualidade e eficiência ao longo do processo de desenvolvimento.

## **2. PROCESSOS**

Esses processos foram escolhidos por sua capacidade comprovada de melhorar a qualidade do software, aumentar a eficiência do desenvolvimento, promover a colaboração entre as equipes e adaptar-se às mudanças no ambiente de desenvolvimento. Cada abordagem oferece uma perspectiva única e complementar, contribuindo para a criação bem-sucedida de um produto de software de alta qualidade e impacto positivo.

### **2.1. Extreme Programming (XP)**

No contexto do método XP, o enfoque no "Código Coletivo" promove uma colaboração intensiva entre desenvolvedores do OBES para compartilhar conhecimentos e superar desafios técnicos. As "Reuniões Diárias" fornecem visibilidade constante do progresso, identificam obstáculos e mantêm a equipe alinhada, enquanto o "Planejamento" flexível e regular permite ajustes contínuos dos requisitos para garantir que o produto final atenda às expectativas em constante evolução do cliente.

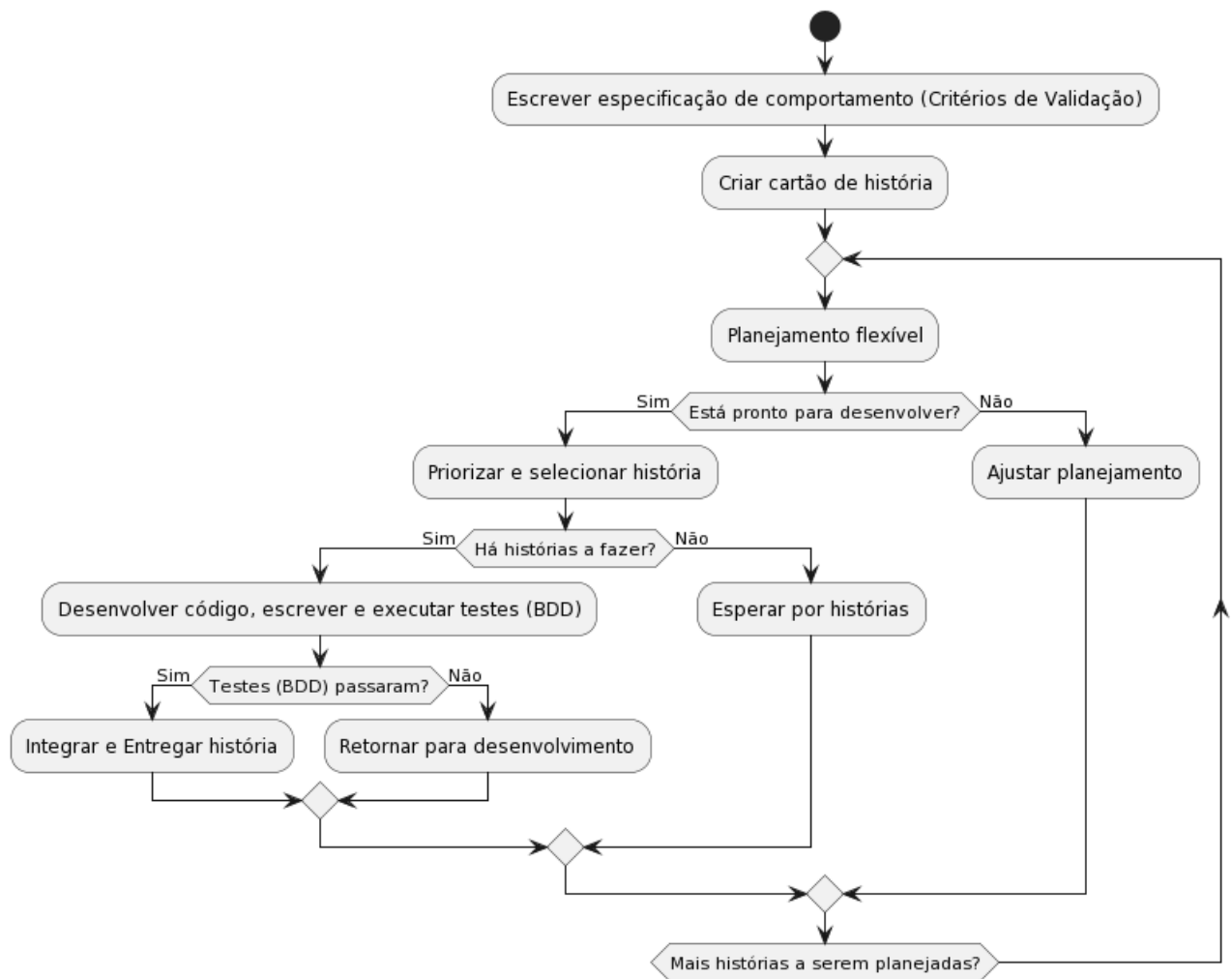
### **2.2. Kanban:**

O Kanban é uma abordagem visual que otimiza a gestão de fluxo de trabalho. A sua utilização no desenvolvimento do OBES permite uma visão clara das tarefas em andamento e a identificação rápida de gargalos. Isso facilita a tomada de decisões baseada em dados em tempo real, permitindo ajustes contínuos para maximizar a eficiência e minimizar o tempo de espera, resultando em entregas mais rápidas.

### **2.3. Desenvolvimento Orientado pelo Comportamento (BDD):**

O BDD é uma abordagem que enfatiza a colaboração entre desenvolvedores, analistas e especialistas do domínio. Ao criar cenários de comportamento em linguagem natural, essa metodologia ajuda a garantir que o software seja desenvolvido com foco nos resultados esperados pelos usuários. Isso minimiza a ambiguidade nos requisitos e alinha o desenvolvimento às necessidades reais do negócio.

## 2.4. Visão Lógica do Processo



## 3. TECNOLOGIAS E FERRAMENTAS

Essas tecnologias foram selecionadas devido às suas vantagens específicas que contribuem para o desenvolvimento eficiente, confiável e visualmente atraente de software, seja em termos de programação, desenvolvimento móvel, gerenciamento de banco de dados, design de interface ou colaboração interdisciplinar.

### 3.1. Java

A linguagem de programação Java é amplamente reconhecida por sua portabilidade e robustez. Sua máquina virtual permite a execução em diversos sistemas operacionais, enquanto sua sintaxe intuitiva e vasta biblioteca de classes aceleram o desenvolvimento e promovem a manutenção do código. Além disso, é a linguagem na qual o professor de Mobile está trabalhando e utilizando nas aulas.

### 3.2. Android Studio

A plataforma Android Studio oferece um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) otimizado para a criação de aplicativos Android. Com recursos como depuração avançada, emuladores de dispositivos e integração com o SDK do Android, o Android Studio simplifica o desenvolvimento e teste de aplicativos para a plataforma móvel mais popular.

### **3.3. Firebase**

O Firebase oferece uma plataforma abrangente para desenvolvimento de aplicativos móveis e web, abordando autenticação, armazenamento em nuvem, banco de dados em tempo real e notificações. Essa integração simplificada de recursos essenciais economiza tempo e esforço, permitindo que os desenvolvedores do OBES se concentrem na funcionalidade principal do aplicativo.

### **3.4. Material Design 3**

A abordagem de design Material Design 3, com seu foco em interfaces intuitivas e consistentes, oferece uma experiência do usuário atraente e familiar. A biblioteca de componentes predefinidos facilita a criação de interfaces modernas, coesas e responsivas, resultando em aplicativos visualmente agradáveis e fáceis de usar.

### **3.5. Figma**

A plataforma de design Figma permite a colaboração em tempo real entre equipes de design e desenvolvimento. Sua natureza baseada em nuvem facilita a revisão e a iteração constante nos designs, agilizando o processo de design de alta fidelidade e assegurando que as visões da equipe estejam sempre alinhadas.