

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS – UFAL  
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO  
LABORATÓRIO DE PROGRAMAÇÃO 2  
PROGRAMAÇÃO 2

**SPRINT RETROSPECTIVE**

**OBSERVAÇÃO:** abaixo encontra-se uma descrição geral do time de desenvolvimento do projeto VideoGameShop – VGS.

**SOBRE O PROJETO:** o VGS, é uma aplicação desenvolvida com Java 8 e o framework Spring Boot na sua versão 2.1.3, usando conexão com banco de dados MySQL ou em memória com a dependência H2 do Spring Boot, o objetivo principal da aplicação é disponibilizar uma lista com gêneros de jogos eletrônicos, onde o usuário pode visualizar e adicionar o item que lhe despertar interesse e a partir daí, finalizar sua compra escolhendo o tipo de pagamento em boleto ou cartão, após concluir esta ação um e-mail é enviado contendo os detalhes da compra. Contudo, para que estas funcionalidades sejam acessadas, existe a necessidade que o usuário se cadastre no VGS, informando o nome e um endereço de e-mail válido.

**SPRINT 1**

**Descrição:** criação das classes de domínio, DTO e interfaces para o repositório.

**Meta:** mapear as classes que serão utilizadas no projeto, realizar a codificação delas e adicionar o pacote com as interfaces do repositório.

**Obstáculo:** compreender e integrar o padrão de projeto *Data Transfer Object* – DTO.

**SPRINT 2**

**Descrição:** criação das classes de serviço que serão usadas para as requisições HTTP da aplicação.

**Meta:** desenvolver o pacote de serviço do projeto.

**Obstáculo:** –

**SPRINT 3**

**Descrição:** criação das classes de requisição, de exceção e de configuração.

**Meta:** desenvolver ações de CRUD para classes de domínio específicas, com a implementação das classes de exceção e de configuração para a execução do projeto.

**Obstáculos:** compreender e mapear as requisições HTTP conforme a regra de negócio da aplicação.

**SPRINT 4**

**Descrição:** criação da conexão com o banco de dados MySQL e do módulo de envio de e-mail.

**Meta:** implementar a conexão com o banco de dados MySQL e o módulo de confirmação de pedido via e-mail.

**Obstáculo:** integrar um banco relacional no projeto, de modo que a aplicação persista os dados.