

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 referente a implementação da aplicação do VideoGameShop – VGS.

SOBRE O PROJETO: o VideoGameShop – 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 cadastre-se no VGS, informando o nome e um endereço de e-mail válido.

SPRINT 1

Descrição: criação das classes de domínio, com adição de classes DTO e criação das interfaces do repositório.

Meta: mapear as classes que serão utilizadas no projeto, além de 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, classes de exceção, classes de configuração.

Meta: desenvolver ações de CRUD para classes de domínio específicas, com a implementação das classes de exceção e classes 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 do usuário cadastrado.

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