**Solicitações do professor Leonardo**

**Data 16/09/2017**

* Principal ideia do projeto, objetivos alcançados 50%, equipe envolvida, metodologia aplicada;
* Atividades descritas com estimativa de tempo para cada atividade.

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Principal ideia do projeto:**

Acesso ao site SOSAdvogados que inicialmente disponibiliza um cadastrado de cliente, necessitando de serviços jurídicos na área penal. Realizado o cadastro do cliente, será direcionado para sua própria sessão, realizando o cadastramento de alguns informações básicas do ocorrido.

**Equipe Envolvida:**

Gerente de Projeto, programador: Lucio Marcos;

Banco de Dados, programador de front-end: Zaiin;

Coach: Isabella (advogada).

**Obs:** Ambos os programadores estarão nivelados em comandos gitHub, o qual usamos para compartilhamento de projeto, incluindo arquivo de documentaçao do projeto.

**Metodologia Aplicada:**

Metodologia Agil XP

Justificativa pela escolha da metodologia: Possibilidade de utilizar o UML ferramenta praticada em semestre passado, em conjunto nas fases da metodologia. Foco no escopo que controlado traz ao gerente de projeto e ao cliente o controle sobre custo, qualidade e tempo. Trabalha com 4 valores (Comunicação, feedback, coragem e simplicidade). Aceita mudanças e release curto; Principalmente, realiza atividade em programação em pares, ou seja dois programadores em uma mesma máquina. Um programdor focado em coneito e outro em detalhes.

**Atividades descritas com estimativa de tempo para cada atividade:**

Estaremos focados nas 12 atividades básicas do XP, como por exemplo: Jogo do planejamento, refatoração, programação em pares, propriedade coletiva, cliente presente e padrão de códigos.

**O Jogo de planejamento**: estamos utilizando **cartão de história** ou ficha de empilhados, onde os requisitos são anotados diantes reunião com cliente, assim tendo uma previsão do próximo escorpo e prioriedade do negógio, segue o exemplo abaixo:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Agenda do Cliente** | | | | |
| **Encontros com Equipe de Desenvolvimento** | | | **Vídeo Conferência** | |
| **Data** | **Local** | **Motivo** | **Data** | **Motivo** |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Cartão de História (História do Usuário)** | | | | | | |
| Assunto: | |  | | prioridade | | |
| Autor: | | Data Inicio: | | Data Aceito: | | |
| Descrição do Assunto (o que essa história deve fazer): | | | | | | |
|  | | | | | | |
|  | | | | | | |
|  | | | | | | |
| Descrição do Assunto (o que essa história não deve fazer): | | | | | | |
| Considerações: | | | Estimativa por pontos "dia ideal" | | | |
|  | | | Equipe e Cliente | | | Levou para ser implementada |
|  | | |  | | |  |
|  | | |  | | |  |
|  | | |  | | |  |
| Levantador Requesito  (quem vai fazer) | Tarefa | | | | Feito | |
|  |  | | | |  | |
|  |  | | | |  | |
|  |  | | | |  | |
|  | Teste de Aceitação: | | | |  | |
|  |  | | | |  | |

Obs: Cliente deve escrever alguns campos do cartão de história.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Teste de Aceitação (Imprimir no verso do cartão de história)** | | |
| Cenário | Operação ( Ação ) | Pós-Condição ( Verificação )  Deve incluir exceções caso não realize a operação. |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Obs: Cliente deve escrever alguns campos do cartão de aceitação. Bom teste de aceitação contém detalhes.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Deck (baralho de História de Usuário - User Stories)** | | | |
| Prioridades  (principais histórias) | Agrupamento (Modulo) | Implementadas | Raramente serão implementadas |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Planejamento Releases** | | | |
| **Datas (Tempo)** | **Total pontos**  **Releases** |  |  |
| **8 semanas**  **(9/10/2017 a 09/12/2017)** |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Quadro de Histórias Por Releases** | | | | | | | |
| **Release 1** | **Release 2** | **Release 3** | **Release 4** | **Release 5** | **Release 6** | **Release 7** | **Release 8** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |
| --- |
| **Interação por Release** |
|  |