

DOCUMENTO SPRINT 6 e 7

Primeiro Merge entre as equipes – Release_v1

Versão 2.0

Canary Sistemas

A solução para cada Engenheiro de Software

Introdução,

Caro usuário,

Este documento contém as alterações solicitadas pelo product owner para a Sprint 6 e 7.

As otimizações perceptíveis são:

- Merge das equipes;
- Telas no padrão bootstrap3;
- Descrição de Tecnologias;
- Diagrama de Classes.

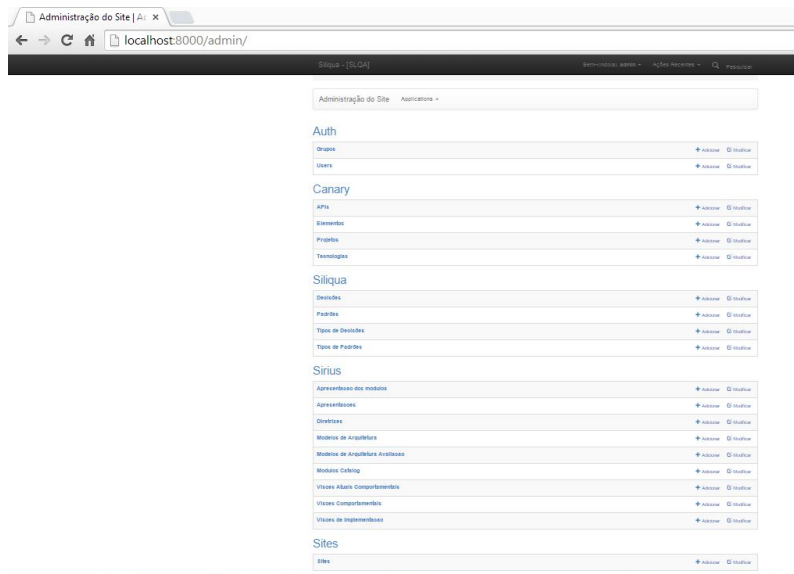
Para obter o aprendizado sobre o projeto é de suma importância a leitura deste documento que visa esclarecer as funcionalidades do projeto.

Canary Sistemas

A solução para cada Engenheiro de Software

Caso tenha dúvidas sobre o conteúdo apresentado neste documento, favor entrar em contato com o suporte para que a dúvida seja sanada.

Cordialmente,
Setor de Qualidade e Desenvolvimento – Equipe Canary



Telas

App Canary

Canary

APIs	+ Adicionar Modificar
Elementos	+ Adicionar Modificar
Projetos	+ Adicionar Modificar
Tecnologias	+ Adicionar Modificar

Funcionalidade:

A tela inicial do sistema disponibiliza 4 itens de Menu:

- * API's - *Application Programming Interface*(Interface de Programação de Aplicativos);
- * Elementos – Relacionado aos elementos que compõe o ponto de vista das partes interessadas;
- * Projetos – Neste item, será possível cadastrar todas as informações pertinentes ao desenvolvimento, com objetivo de registrar a maior quantidade de dados necessários para reduzir o retrabalho e formalizar as informações do projeto.
- * Tecnologias – Será possível associar todas as ferramentas tangíveis e não tangíveis que serão utilizadas no decorrer do projeto. Entre ela estão softwares, hardwares, entre outros.

Adicionar API's

A tela inicial do API, será possível visualizar a lista que já foi cadastrada previamente, como no exemplo “asdas”. É possível editar o API inserido, clicando no mesmo, também pode-se excluir, selecionando a “caixinha” e na opção Ação, escolher “Remover APIs selecionados”.

Início / Canary / APIs

Selecione API para modificar [+ Adicionar API](#)

Ação: ----- [Ir](#) 0 de 1 selecionados

<input type="checkbox"/>	API
<input type="checkbox"/>	asdas

Salvar

Ao clicar em adicionar, a próxima tela será aberta e os dados poderão ser inseridos.

Início / Canary / APIs / Adicionar API

Adicionar API

Fields in **bold** are required.

Nome:

Versão:

Especificação:

Salvar e adicionar outro(a)

Salvar e continuar editando

Salvar

Adicionar Tecnologia

A tela inicial de Tecnologias segue o mesmo padrão das demais.

Início / Canary / Tecnologias

Selecione tecnologia para modificar [+ Adicionar tecnologia](#)

Ação: Ir 0 de 1 selecionados

<input type="checkbox"/>	Tecnologia
<input type="checkbox"/>	ad

[Salvar](#)

Ao clicar em Adicionar tecnologia, será possível visualizar o(s) API(s) cadastrados anteriormente para associar a tecnologia que será utilizada.

Início / Canary / Tecnologias / Adicionar tecnologia

Adicionar tecnologia

Fields in **bold** are required.

API:

Mantenha o "Control", ou "Command" no Mac, pressionado para selecionar mais de uma opção.

Descrição:

Razão de uso:

[Salvar e adicionar outro\(a\)](#) [Salvar e continuar editando](#) [Salvar](#)

Funcionalidade:

API's: Aplicativos ou funcionalidades que serão utilizadas durante o desenvolvimento do projeto

Descrição: A que função o API está relacionado.

RazãoUso: Definir se por motivo de desempenho, de baixo custo, entre outros.

Adicionar Elementos

Após clicar na opção de Elementos da tela inicial, a opção de adicionar e visualizar elementos cadastrados estará disponível.

Início / Canary / Elementos

Selecione elemento para modificar [+ Adicionar elemento](#)

Ação: Ir 0 de 1 selecionados

<input type="checkbox"/>	Elemento
<input type="checkbox"/>	teste

[Remover elementos selecionados](#)

[Salvar](#)

Adicionar elemento

Fields in bold are required.

Nome:

Ponto de vista:

Elementos relacionados:

Mantenha o "Control", ou "Command" no Mac, pressionado para selecionar mais de uma opção.

Propriedades:

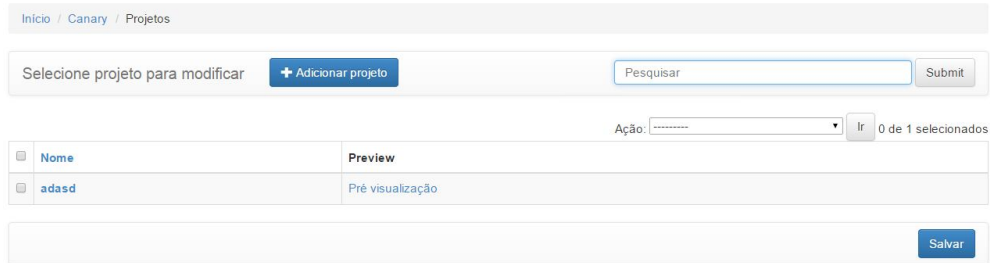
Restrições:

[Salvar e adicionar outro\(a\)](#) [Salvar e continuar editando](#) [Salvar](#)

Projeto

Adicionar Projeto

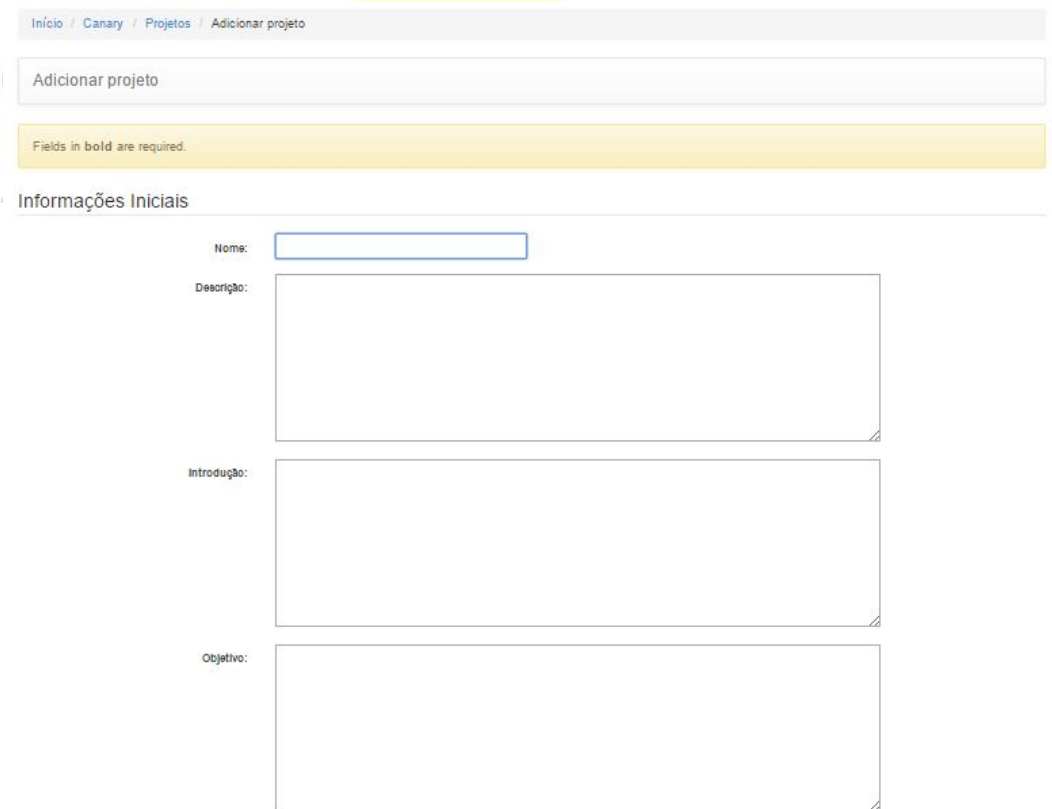
Na tela inicial do projeto, além das configurações já mencionadas como padrão anteriormente em outras janelas, está incluída a opção de pesquisar por um nome de um projeto qualquer, para facilitar a busca.



<input type="checkbox"/>	Nome	Preview
<input type="checkbox"/>	adasd	Pré visualização

Projeto – Informações Iniciais

Ao clicar em adicionar, a primeira parte do cadastro é a de “Informações iniciais”. Possui todos os campos abaixo como obrigatórios.



Fields in bold are required.

Nome:

Descrição:

Introdução:

Objetivo:

Finalidade:

Todos os 4 campos são obrigatórios. Cada item irá compor as informações necessárias para identificar o projeto para consultas posteriores e gerenciamento das informações iniciais para seguir às próximas etapas. A seguir uma orientação quanto ao preenchimento dos campos.

Ex.:

Nome: Protótipo de Gerenciamento de Projetos- PGP Os detalhes de iterações individuais serão descritos nos Planos de Iteração. Os planos, conforme especificado neste documento, baseiam-se nos requisitos do produto definidos no Documento de Visão.

Descrição: Ele descreve a abordagem dada ao desenvolvimento do software e é o plano de nível mais alto gerado e usado pela equipe de engenharia para coordenar o esforço de desenvolvimento.

Introdução: PGP um processo para a desenvolvimento e gestão de um domínio de Arquitetura de Software específico. Esse protótipo será uma forma sistemática para construir a arquitetura incluindo seus aspectos funcionais e não funcionais, sua variabilidade e uniformização, e fornecendo uma documentação de forma clara e concisa para atender as necessidades das principais partes interessadas envolvidas na construção de um Produto de Software Line.

Objetivo: é reunir todas as informações necessárias para controlar e gerenciar o Protótipo de Gerenciamento de Projetos- PGP

Projeto – Informações Adicionais

Logo abaixo da tela de informações iniciais, segue o cadastro de “Informações Adicionais”, dois campos também obrigatórios.



Informações Adicionais

Autores: admin

Mantenha o "Control", ou "Command" no Mac, pressionado para selecionar mais de uma opção.

Tecnologias: ad

Mantenha o "Control", ou "Command" no Mac, pressionado para selecionar mais de uma opção.

Deve ser informado os Autores(Cadastro dos usuários no projeto) e as Tecnologias(software, hardware ...) que serão utilizadas, com objetivo de padronizar o desenvolvimento.