

## SCRUM

Definição de backlog:

- Tela de cadastro dos pais
- Tela de login
- Tela para cadastro dos filhos
- Tela para solicitação da pulseira (que será retirada no estádio)
- Tela para pagamento da pulseira
- Cronograma dos jogos
- Tela de escolha dos jogos.
- Tela de confirmação das informações
- Tela para verificação dos dados (atores)
- Tela para verificação de dados- terceiros (quando um terceiro encontrar uma criança por exemplo e parear a pulseira NFC com o próprio celular uma página web vai se abrir para verificação das informações das crianças)
- Aplicativo *mobile*
- Desenvolvido em *Java* e *Swift*
- Funciona para *Android* e *iOS* respectivamente à partir das versões 8.1 e 9.0.
- Segurança dos dados (página de cadastro, *API* de pagamento e tela de verificação de dados).
- Banco de dados

### Primeira *Sprint*- 3 semanas

- Tela de escolha dos jogos.
- Tela de confirmação das informações
- Tela para verificação dos dados (atores)

Simulação da execução da primeira *Sprint*

Gerar um *burndown chart*

Link da ferramenta *Trello*

<https://trello.com/invite/b/Dk8oQq6Y/e343173f1176b2b208b0e5a5fa260bfe/simulacao-sprint>