**AGES II - ENSportive**

**Título do Projeto**: ENSportive - Estilo de Vida Esportivo

**Cliente**: Fernanda Ens – Ensportive ( [www.fernandaens.com.br](http://www.fernandaens.com.br/))

**Semestre**: 2024/1 – Segunda e quarta-feira – JK (17:30-19:00)

**Objetivo do Projeto:** desenvolver um aplicativo com o objetivo de ensinar esportes que envolvam raquetes dentro da metodologia Ensportive.

**28/02 -**

Estudamos o projeto que vamos desenvolver e discutimos como seria o aplicativo que o cliente deseja.

Nos perguntamos se realmente seria feito um aplicativo ou sistema web, pela facilidade que o POC fornece. Decidimos que faríamos um POC para ela ter constantemente uma ideia de como o projeto seria feito sem precisar pagar no android ou colocarmos na loja da ios.

Priorizamos fazer as funcionalidades primeiro, dando atenção para planejamentos de aulas(por exemplo), nao priorizando tela de login, adm de professores, etc.

**06/03 –**

Nesta aula, discutimos sobre o que foi abordado na reunião com o stakeholder e alinhamos oq será feito, fizemos um forms de tecnologias que temos conhecimento e interesse, para conseguirmos escolher ela de forma mais simples.

Houve uma discussão entre Node e Java springboot, o principal ponto de aprendermos node seria introduzir o javascript para todos, pois seria uma grande oportunidade para o mercado de trabalho. Porém, o grande impencílio que decidimos o Java é o motivo de já ser uma linguagem pronta para backend, enquanto o node, de acordo com os ages III e IV, é uma linguagem de preparação para o backend, visto que é em Javascript e Javascript [e uma linguagem focada em front, sendo suscetivel a ter muitos erros com o back-end.

Tambem discutimos sobre a linguagem no front-end, ficamos decidindo entre angular e react. Foi citado como o Angular daria seguran;a do nosso c[odigo nao ficar “enrolado” como o react tem potencial de ter. Por outro lado, o React é uma tecnologia que alguns integrantes tem conhecimento e poder de ajudar os colegas, o que no angular não tem.

Divergimos bastante entre balancear o poder de ajuda e o aprendizado, visto que todos temos interesse em aprender, mas tambem temos que ter a consciencia de poder ajudar os colegas e desenvolver o projeto.

Foi citado em qual tecnologia usaremos para decidir o banco de dados, ficou entendido que futuramente discutiremos entre mongo e postgree.

**11/03 –**

Fizemos a daily e mostramos o que eu e a Carol fizemos no figma, discutimos oq seria feito com cada tela, principalmente o modal, pensamos em simplificá-lo e adicionar mais textos de forma primária, pois ficamos resciosos de mostrar coisas complexas e não conseguirmos fazer mais pra frente. Estamos tentando seguir a filosofia de fazer o essencial e depois aprimorar a complexidade e funcionalidade.

Pensamos em um modal que retrata toda a metodologia base da aula, dando a permissão para o professor alterar em cada aula que ele dará, podendo colocar e editar o que quiser.

Decidimos que iremos fazer o front em angular, por mais que eu tenha discordado por conta de ninguém ter conhecimento no framework para poder ajudar, os ages III possuem convicção de que será um desafio de grande aprendizado que, se der certo, terá um código muito bem estruturado.

Também discutimos como será feito a turma e a aula, em relação ao banco, isso é uma informação essencial para podermos começar a montar.

**13/03 –**

Nesta aula, decidimos que o Figma seria feito de uma forma muito mais fácil usando os componentes da biblioteca BootStrap, assim, não precisaríamos fazer do zero e conseguiríamos terminar os mockups muito mais rápido.

Seguindo nesta linha do Figma, o Xuxa me pediu ajuda pois não sabia como mexer no figma e eu ajudei ele nesta aula inteira. Achei muito bacana ensinar ele pois é um aluno que não obtinha conhecimento algum no Figma e, depois que mostrei como funciona, no fim da aula ele já estava fazendo seus próprios componentes. Gostei muito de como consegui trazer conhecimento para meu colega, foi gratificante vê-lo fazendo sozinho depois que mostrei como funciona.

**18/03 –**

Nesta aula, apresentamos os mockups do figma para o stakeholder (fernanda), buscando saber a opinião dela, pedimos as opiniões dela sobre como está indo o andamento do design do projeto e perguntamos algumas dúvidas que apareceram durante o desenvolvimento dele.

Um exemplo de pergunta é se os professores serão determinados semanalmente ou por aula. Essa questão é importante pois dependendo da pergunta, mudará o banco de dados, visto que sairia de turma para aula.

Descobrimos que será por semana, visto que o plano do professor feito por semana é seguido e, caso ocorra algum aluno solicitando aula em cima da hora, ele é encaixado mas o plano é mantido o mesmo.

Ela sugeriu uma série de coisas, desde dúvidas pertinentes ao calendário até colocações sobre alunos, por exemplo, citou que poderia ser implementado juntamente com as informações da aula uma linha que retrata os alunos que participarão da aula. Assim conseguem sincronizar com amigos que terão a mesma aula para marcar de aparecer 1h antes, ou alugar uma quadra para jogar depois, etc...

Pretendemos, no próximo encontro com o stakeholder, estar com o sistema já iniciado, com o administrador podendo criar, editar turmas, visualizar o calendário e designar turmas para o professor. Nos comprometemos a fazer isso e apresentar para ela, para poder ver o progresso que o projeto teve.

**20/03 –**

Fizemos a retro (retrospectiva da sprint), apontando os pontos positivos e negativos, além de ideias de como poderíamos ter feito diferente e o que devemos fazer daqui para frente.

Faltou organização geral do projeto.

Houve boa proatividade no geral, contribuindo positivamente para entregarmos tudo que devia ser entregue.

Fizemos a planning do projeto, foi definido que nessa squad buscaremos possibilitar o usuário a visualizar o calendário, criar/editar turmas, cadastrar/editar professor e visualizar todos os professores, todos estes sendo administrador. Além disso, também foi definido terminar o banco de dados do projeto.

Decidimos separar em 3 squads para desenvolvimento no projeto, cada squad terá a sua user storie para entregar, divididos entre tela para turmas, professores e calendário.