

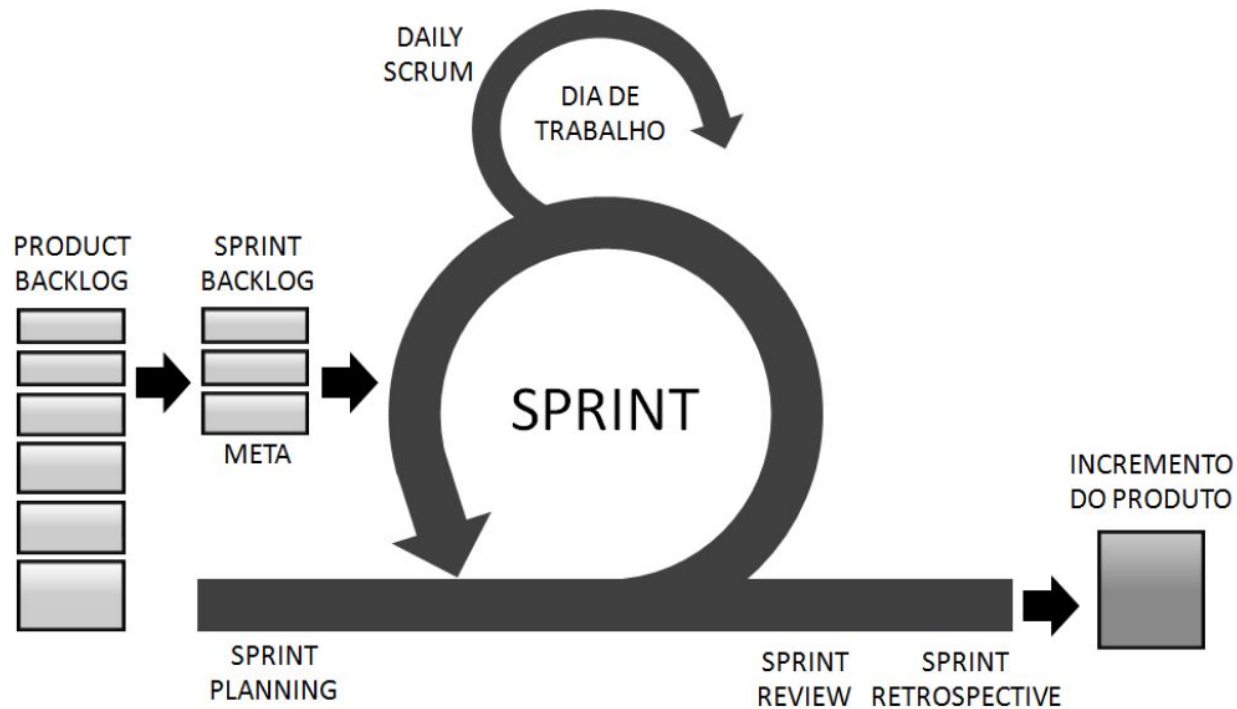
# Projeto Integrado III

DD - UFC - Quixadá



**Prof.: Aníbal Cavalcante**

# Como é o Scrum?



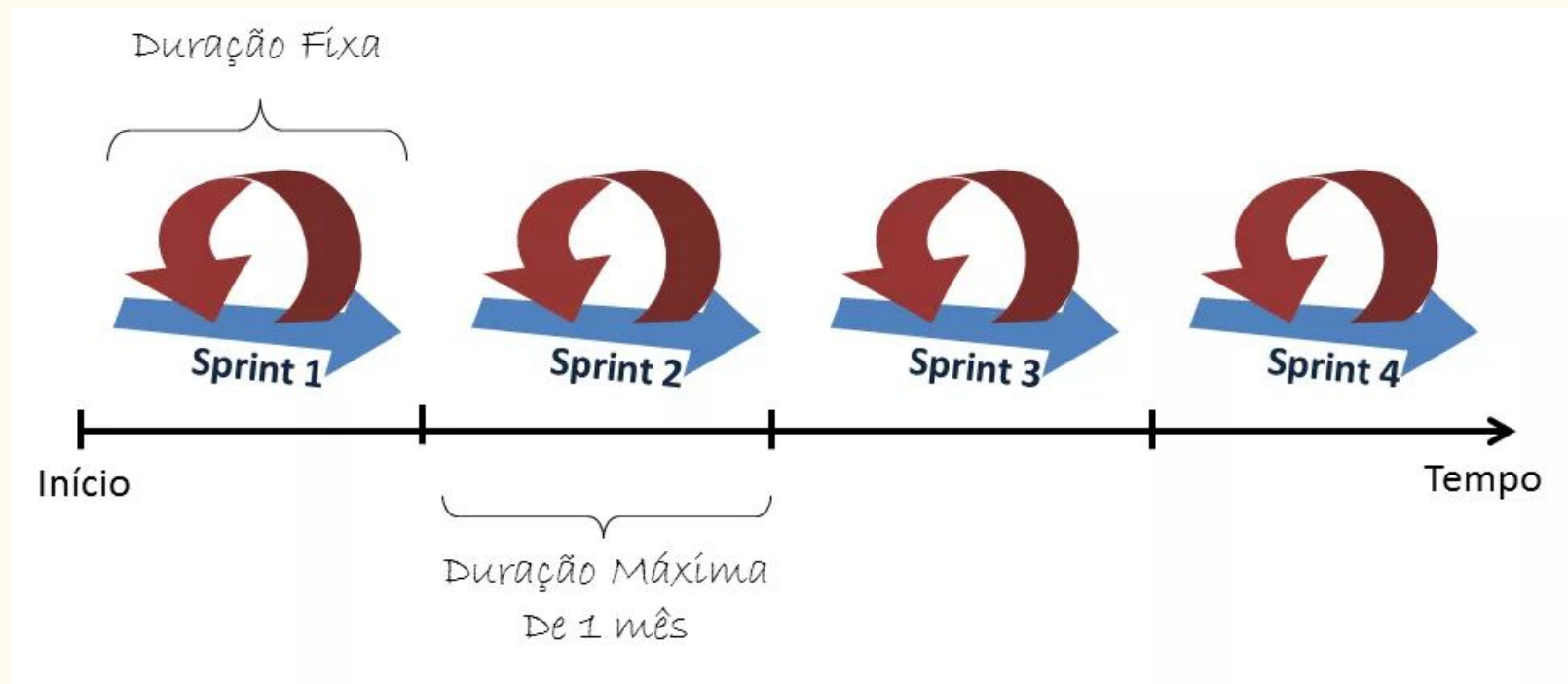
# Início do Projeto (Pré-Jogo)

1. O projeto começa com a definição dos papéis: **Product Owner**, **Scrum Master** e **Time de Desenvolvimento**.
2. A equipe define a arquitetura inicial do produto. Por exemplo: sistemas web, mobile ou stand-Alone.
3. O P.O. inicia a criação de uma lista ordenada (priorizada), incompleta e dinâmica de itens que representam o que ele acredita que será produzido ao longo do projeto.
4. Essa lista é chamada de **Product Backlog**.

# O Product Backlog

1. O **Product Backlog** é uma lista contendo todas as funcionalidades desejadas para um produto.
2. O conteúdo desta lista é definido pelo **Product Owner**.
3. O **Product Backlog** não precisa estar completo no início de um projeto.
4. Pode-se começar com tudo aquilo que é mais óbvio em um primeiro momento.
5. Com o tempo, o **Product Backlog** cresce e muda à medida que se aprende mais sobre o produto e seus usuários.
6. **Estórias de usuários** são usadas para descrever os itens do **Product Backlog**.

# Sprints



# Sprints

1. Uma sprint é a **unidade básica** de desenvolvimento em Scrum e tendem a durar entre **uma semana e um mês**.
2. Durante cada sprint, a equipe **cria um incremento de produto entregável** (por exemplo, software funcional e testado).
3. Antes de iniciar o Sprint, a equipe define qual o **objetivo do sprint**.
4. Uma **reunião diária**, ou nos **dias de desenvolvimento**, (em pé) acontece onde cada participante fala sobre o progresso conseguido, o trabalho a ser realizado no próximo dia, e o que o impediu de seguir avançando.

# Sprint Planning Meeting

1. Durante o **Sprint Planning Meeting**, o **Product Owner** escolhe itens do **Product Backlog**.
2. Ele descreve as funcionalidades de maior prioridade para a equipe.
3. A equipe faz perguntas durante a reunião de modo que seja capaz de quebrar as funcionalidades em tarefas técnicas, após a reunião.
4. Define-se a meta ou o que deseja-se atingir ao final do **Sprint**.
5. As tarefas priorizadas irão dar origem ao **Sprint Backlog**.

# Reuniões diárias em pé (Daily Scrum Meeting)

1. Cada membro da equipe responde (em até 15 minutos):

## 3 Perguntas básicas da Reunião Diária

1. O que fiz ontem que ajudou o time a atingir a meta do sprint?
2. O que vou fazer hoje para ajudar o time a atingir a meta do sprint?
3. Existe algum impedimento que não permita a mim ou ao time atingir a meta do sprint?



# Reunião de Revisão da Sprint (Sprint Review)

- 1. Ao final do Sprint é realizado a cerimônia de revisão do Sprint.**
- 2. Os objetivos são:**
  - a. Rever o trabalho que foi concluído e não concluído.**
  - b. Apresentar o trabalho realizado para os P.O's e outros interessados.**
  - c. Um trabalho incompleto não pode ser demonstrado.**

# Retrospectiva do Sprint

- 1. A equipe de desenvolvimento reúne-se para:**
  - a. Inspecionar como o último Sprint foi em relação às pessoas, relações, processos e ferramentas.**
  - b. Cada membro da equipe identifica e ordena os pontos que julgou ruim e os pontos em que a decisão foi acertada, em relação a meta.**
  - c. Uma maneira de realizar essa parte da reunião é usando post-its coloridos em que cada membro escreve suas observações, sendo uma cor para pontos positivos e outra para os negativos.**
  - d. No final, a equipe cria um plano para implementar melhorias no modo que o Time Scrum melhore seu trabalho.**

# Fim do Projeto

1. Um produto com valor suficiente foi entregue para os clientes do projeto.
2. As necessidades ou objetivos de negócios foram entregues.
3. A fase de manutenção do software é iniciada. (Pós-Jogo)

# User Stories – O que são? Como Usar?

Como um [ator] eu quero/preciso de  
/devo/gostaria de [ação] para  
[funcionalidade].

# Exemplo

Como um vendedor responsável pelo  
setor de livros eu quero procurar por  
livros filtrando por nome para que seja  
possível verificar se o livro X está  
disponível para pronta entrega.

# User Stories – O que são? Como Usar?

**Ator** – O proprietário da User Story. De forma simplista é o usuário, o interessado naquela funcionalidade. Mas é recomendado descrever de forma específica quem é o ator para ser mais fácil identificar o contexto da história dentro do sistema.

**Ação** – É o que o ator quer fazer. Utilizando aquela ação ele espera alcançar seu objetivo dentro do sistema.

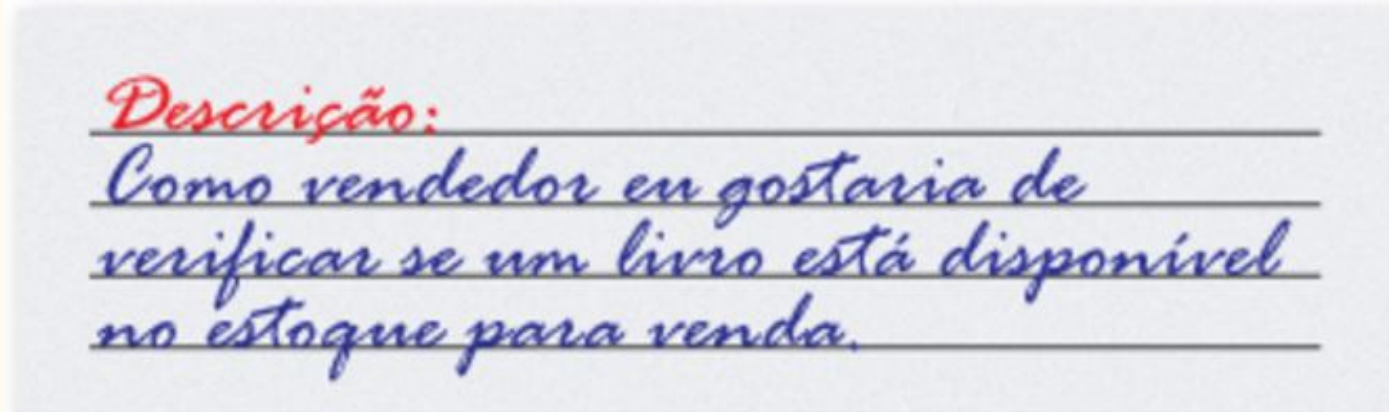
**Funcionalidade** – É o que o ator espera que aconteça ao realizar a ação. Ou seja, é o resultado de executar a ação segundo a ótica do ator. Também pode ser visto como justificativa.

# Critérios de Aceitação das User Stories

1. São representados por uma lista de itens de negócio que expressam formas de usar a funcionalidade implementada em uma história.
2. O objetivo dessa lista é validar se a história foi implementada de acordo com o que o P.O. queria, por isso o nome Critério de Aceitação.



# Exemplo de História



Como o usuário fará essa busca no sistema?

Como o usuário deseja que seja apresentada a informação solicitada?

O que deve ser feito se o livro não for encontrado?



# Critérios de Aceitação da história

## *Critérios para aceitação:*

- O vendedor não pode solicitar a busca se não informar o nome do livro.
- O sistema, encontrando o livro, deve apresentar todos os dados do livro (nome completo, autores, editora, ano de edição) e a quantidade em estoque.
- O sistema, não encontrando o livro, deve informar que o livro não foi encontrado.

# Atividade

**Vamos iniciar a criação das histórias de usuários para Product Backlog do sistema a ser desenvolvido.**