



Receitalista

Equipe



Valderson Junior

190020521



Pedro Henrique

190094478



Pedro Lucas

190115548



Lucas Gomes

2120054276



Matheus Raphael

190058587



Igor Thiago

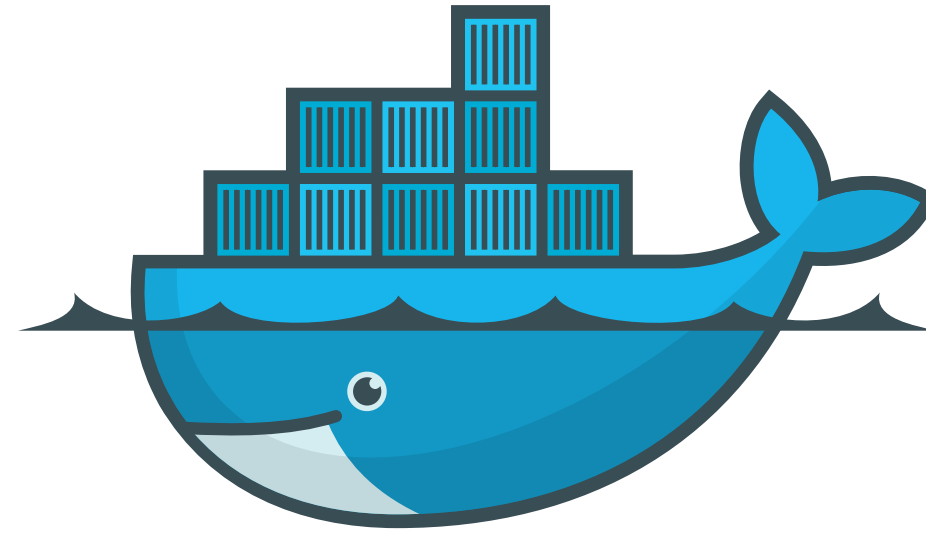
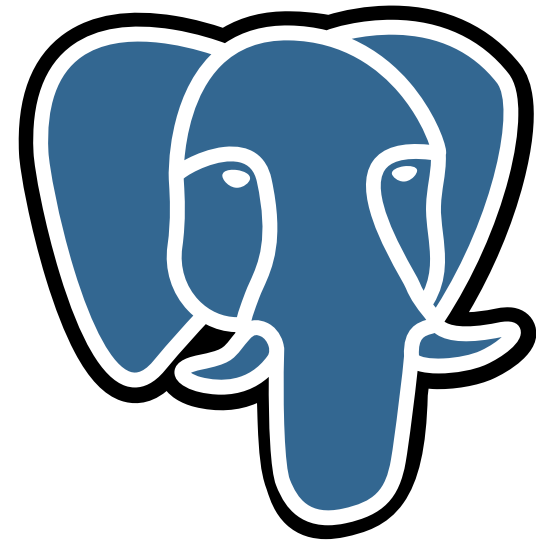
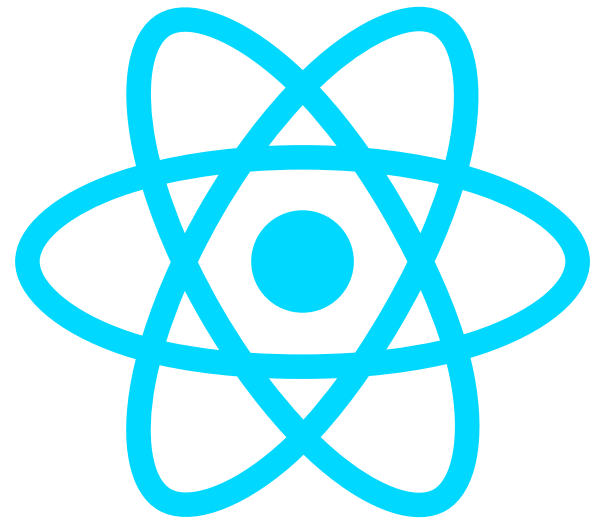
190029692

Visão Geral do Produto

Tema do projeto

- O Receitalista é um site que calcula o preço de custo de um produto e a margem de lucro.
- O público-alvo são microempreendedores que criam produtos.
- Os principais objetivos são: O usuário não precisar ter conhecimento técnico, ser gratuito e fornecer os dados periódicos.

Tecnologias Usadas



Visão Geral do Projeto

Organização do Projeto

Papel	Atribuições	Responsável	Participantes
Desenvolvedor Frontend	Codificar o design produto e conectar com o <i>backend</i>	Pedro Lucas	Igor Thiago, Pedro Henrique, Pedro Lucas, Matheus Raphael
Desenvolvedor Backend	Codificar e implementar funcionalidades e fluxo de controle da aplicação	Lucas Gomes	Lucas Gomes, Valderison Pontes
Devops	Configuração do ambiente para deploy e conexão com banco de dados	Lucas Gomes	Lucas Gomes e Valderison Pontes
Product Owner	Responsável por comunicar o projeto com os <i>stakeholders</i> e também selecionar quais itens do Product Backlog o time de desenvolvimento irá trabalhar primeiro	Pedro Henrique	Pedro Henrique
Scrum Master	Instruir o time em princípios e valores do Scrum e XP	Valderison Pontes	Valderison Pontes

Planejamento das Fases

Sprint	Produto(Entrega)	Data de Início	Data de Fim
Sprint 0	Preparação de slides (Metodologia RAD) e definição da Visão Geral do Produto	03/11/2022	09/11/2022
Sprint 1	Refinamento da definição da Visão Geral do Produto, Definição do Projeto	10/11/2022	16/11/2022
Sprint 2	Documento de visão - Projeto e Produto, GitPages	17/11/2022	23/11/2022
Sprint 3	Elicitação dos requisitos e estudo do SAFe	24/11/2022	30/11/2022
Sprint 4	Análise e negociação dos requisitos. Documentação (backlog do produto). Verificação e Validação	01/11/2022	07/12/2022
Sprint 5	Refinamento dos requisitos e implementação de código	08/12/2022	14/12/2022
Sprint 6	Implementação de código	15/12/2022	21/12/2022
Sprint 7	Implementação de código e banco de dados	22/12/2022	28/12/2022
Sprint 8	Implementação de código, deploy e entrega da MVP1	29/12/2022	05/02/2022
Sprint 9	Implementação de código, deploy e entrega da MVP2	06/12/2022	09/02/2022

Matriz de Comunicação

Descrição	Área/envolvidos	Periodicidade	Produtos Gerados
Daily	Equipe do Projeto	Diariamente	Feedback diário do andamento individual no projeto
Planejamento da Sprint	Equipe do Projeto	Semanalmente	Backlog do Sprint, Quadro Scrum
Revisão da Sprint	Equipe do projeto	Semanalmente	Feedback da sprint
Retrospectiva da Sprint	Equipe do projeto	Semanalmente	Plano de melhoria para as próximas sprints

Gerenciamento de Riscos

Descrição	Causa	Medida Mitigadora
Diminuição da equipe	Trancamento de disciplina, afastamento por motivos de saúde e entre outros	No pior dos cenários, caso seja dada impossibilidade de implementação do(s) requisito(s), será marcada uma reunião com o cliente para a exploração de vias alternativas
Diminuição do comprometimento	Compromissos externos conflitantes com os do projeto, por exemplo: trabalho e outras matérias	Fica cabível ao integrante da equipe deixar ciente os outros membros da situação. Em casos extremos, que afetam o desempenho do projeto, será marcada uma reunião com o cliente e/ou com o professor da disciplina para buscar vias alternativas

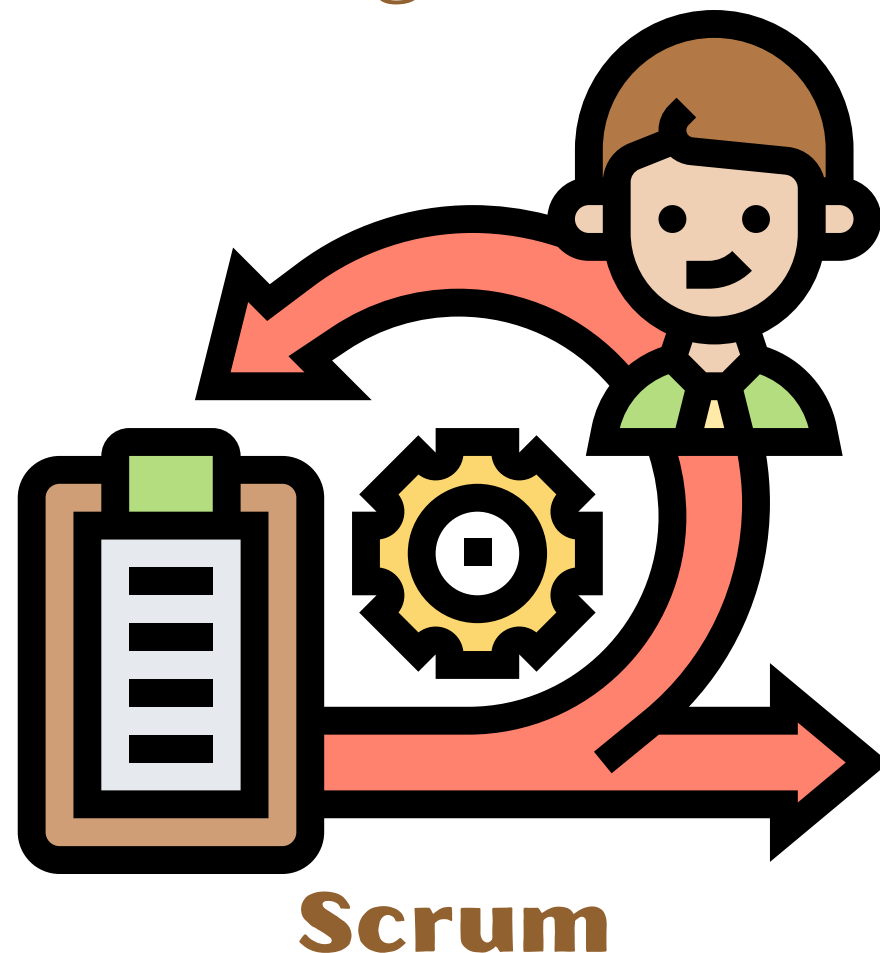
Critérios de Replanejamento

Descrição	Causa	Replanejamento
Impossibilidade de entrega	Mau gerenciamento dos riscos	Redefinição e priorização do backlog
Mudança de requisitos	Mudança de ideia do cliente em relação a alguma funcionalidade	Redefinição do backlog

Processo de Desenvolvimento de Software

Metodologia escolhida

- Será usado Scrum com o XP.
- Artefatos Scrum: Backlog do Produto, Backlog da Sprint e o Quadro Scrum.
- Eventos Scrum: Sprint, Planejamento, Revisão, Retrospectiva.
- Com relação ao XP, utilizaremos Programação em Pares, Planning Poker.



XP

Extreme programming

Requisitos

Atividade	Método	Ferramenta	Entrega
Elicitação	Entrevista com <i>stakeholders</i>	Google Meet	Levantamento dos Requisitos
Verificação	Inspeção	-	-
Validação	Revisão do documento de requisitos com o cliente (ou representante)	Google Meet	-

Projeto

Atividade	Método	Ferramenta	Entrega
Sprint Planning (planejamento de Sprint)	Reunião	Discord	Definição do que pode ser entregue na sprint e como será feito
Sprint Review (revisão de Sprint)	Reunião	Discord	Revisão de todo o trabalho feito durante a sprint e determinar se mudanças adicionais são necessárias
Daily (reunião diária)	Conversa entre os integrantes da equipe	Telegram	Feedback do andamento das tasks
Sprint Retrospective (retrospectiva da sprint)	Reunião	Discord	Averiguar o que deu bom e o que pode ser melhorado em uma sprint

Construção

Atividade	Método	Ferramenta	Entrega
Pair Programming	Reunião	Discord	Desenvolvimento de uma tarefa do Quadro Scrum

Teste

Atividade	Método	Ferramenta	Entrega
Teste de Sistema	Teste unitário	Jest	Identificação de erros

Gestão de Projeto

Atividade	Método	Ferramenta	Entrega
Organização das tasks	Quadro Scrum	Trello	Controle do desenvolvimento das tasks

Lições Aprendidas

Unidade 1

Os ensinamentos da primeira unidade fomentaram a escolha da metodologia a ser utilizada no nosso projeto, visto que realizou a capacitação dos integrantes. Além de contribuir com o aprendizado de diferentes processos, nesta unidade também aprendemos a utilizar o Github Pages, visto que foi necessário para realizar a documentação do projeto para a disciplina e nenhum dos integrantes tinha conhecimento nessa tecnologia.