

RELATÓRIO DE SCRUM

Metodologias de Desenvolvimento de Software

RealStand,

2180xxx Jason Viera Mendes.

2180662 Miguel João Guardado Ribeiro.

**Índice**

**- Introdução**

[Devem contextualizar as partes do projeto em que se irá utilizar uma metodologia ágil como o *scrum*. Este relatório diz unicamente respeito a essas partes. Devem ainda identificar a forma como irão decorrer as reuniões diárias de *Scrum*]

**- Stakeholders**

**Product Owners: Miguel Ribeiro, Jason Mendes, Professor Ricardo Malheiro**

Os Product Owners devem ter um diálogo com o cliente de modo a perceber todas as suas exigências, no fim do Product Owner reunir com o cliente e perceber todos os objetivos que o cliente pretende deve passar essa informação de forma clara e suscita para o Scrum Master fazer a ponte com a Development Team. O product owner ainda tem que definir objetivos para que se consiga cumprir tudo o que foi proposto.

**Scrum Master: Miguel Ribeiro, Jason Mendes**

Os Scrum Masters são a ponte entre o Product Owner e a Equipa de desenvolvimento, O scrum master é responsável pelos Daily Scrums para ir controlando o trabalho que está a ser desenvolvido pela equipa de programadores. O srum master também deverá criar os objetivos principais e dividir os objetivos em objetivos mais pequenos (user stories) para que a equipa de desenvolvimento coordene melhor o seu trabalho é faça as funcionalidades pedidas pelo cliente da melhor forma possível.

No final de cada sprint com a equipa de desenvolvimento os Scrum masters devem de reunir com o cliente e com o Product owner para verificarem se está tudo a correr como o planeado e se a aplicação esta como o cliente deseja.

**Development Team: Miguel Ribeiro, Jason Mendes**

A equipa de desenvolvimento recebe toda a informação do Scrum Master (user stories), esses user stories devem ser levados a cabo exatamente como foi pedido pelo Scrum Master.

A esquipa de desenvolvimento deve também ter atenção às priorização feita pelo Scrum Master, as tarefas com maior prioridade e que serão mostradas na próxima sprint deverão ser desenvolvidas em primeiro lugar e sem bugs ou erros.

No final ou início de cada dia a equipa de desenvolvimento deverá de mostrar todos os progressos ao scrum master.

**- Product Backlog**

[Nesta secção deve ser identificado o *Product Backlog* do projeto. Cada item do *Product Backlog* deve corresponder a uma *User Story* identificada pelo cliente. Essas *User Stories* devem ser estimadas em *Story Points*. Mais tarde deve ser feita a correspondência de *Story Points* para horas. Nesta secção deve existir a descrição completa das *User Stories* (incluindo testes de aceitação) bem como os *User Points* estimados]

**- Sprints**

[Devem ser aqui detalhadas as informações dos vários *Sprints* a considerar na implementação do projeto. O projeto tem na fase de implementação da aplicação 2 *Sprints* previstos. A duração será definida em aula pelo docente. Deve ser apresentado um *Burndown Chart* para cada *Sprint*. Deve ainda ser preenchido um documento de retrospetiva do *Sprint* (ver *template* em anexo). Apesar de existirem 2 *Sprints* é solicitado apenas um documento deste tipo englobando os 2 *Sprints*]