

**Documentação de um**

**Produto de Software**

**EurekaMap**

**Nome dos Alunos:**

|  |  |
| --- | --- |
| **RA** | **Nome** |
| **23.01500-4** | **Julio Yukio Matsumoto Nagawa** |
| **23.01001-0** | **Murilo Molina Barone** |
| **23.00591-2** | **Vinícius Parelho de Oliveira** |
| **23.01603-5** | **Vitor de Oliveira Maia** |

**2024**

**ÍNDICE DETALHADO**

[1. Descrição/Resumo do Projeto 3](#_Toc164674371)

[2. Tecnologias Empregadas 3](#_Toc164674372)

[3. Definição de Papéis no Projeto 3](#_Toc164674373)

[4. Levantamento dos Requisitos do Sistema de Software – Product Backlog 3](#_Toc164674374)

[5. Sprint 1 4](#_Toc164674375)

[5.1. Planejamento da Sprint 1 – Sprint Backlog 4](#_Toc164674376)

[5.2. Implementação e Testes – Sprint 1 4](#_Toc164674377)

[5.3. Review da Sprint 1 4](#_Toc164674378)

[5.4. Retrospectiva da Sprint 1 4](#_Toc164674379)

[6. Sprint 2 5](#_Toc164674380)

[7. Registro da Apresentação ao Parceiro 6](#_Toc164674381)

[Referências 7](#_Toc164674382)

[Apêndice I 8](#_Toc164674383)

# Descrição/Resumo do Projeto

|  |
| --- |
| A Mauá, deseja um aplicativo mobile para planejar o espaço para as bancadas da Eureka. Além de divulgar esse planejamento pelo aplicativo para os visitantes se guiarem no dia das apresentações com mais facilidade.  O projeto utilizará o kit de desenvolvimento de software, Flutter, que utiliza a linguagem Dart para criar o aplicativo tanto para Android quanto IOS.  O projeto incluirá um sistema de login para administradores planejarem os espaços para as bancadas na Eureka. Visitantes também poderão fazer login para visualizar o planejamento feito pelos organizadores.  O sistema para os fins do projeto utilizará um banco de dados em SQLite para armazenar os dados dos alunos, professores , trabalhos e usuários. |

# Tecnologias Empregadas

As tecnologias empregadas no projeto serão:

* Flutter
* Dart
* SQLite
* Android Studio

# Definição de Papéis no Projeto

Product Owner: Vinícius Parelho

Scrum Master: Murilo Molina Barone

Desenvolvedores: Julio Yukio Matsumoto Nagawa, Vitor de Oliveira Maia

# Levantamento dos Requisitos do Sistema de Software – Product Backlog

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, Email

Descrição gerada automaticamente

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, Email

Descrição gerada automaticamente

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, Email

Descrição gerada automaticamente

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, Email

Descrição gerada automaticamente

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, Email

Descrição gerada automaticamente

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, Email

Descrição gerada automaticamente

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, Email

Descrição gerada automaticamente

# Sprint 1

## Planejamento da Sprint 1 – Sprint Backlog

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, Email

Descrição gerada automaticamente

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, Email

Descrição gerada automaticamente

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, Email

Descrição gerada automaticamente

## Implementação e Testes – Sprint 1

Link do repositório: <https://github.com/murilomolina/PI_3_Semestre>

Testes BDD:

**Cadastro de projetos:**

Funcionalidade: Cadastrar projeto

Como um administrador

Eu quero cadastrar os alunos e seus projetos no sistema

De modo que eu possa registrar os trabalhos e alunos com mais facilidade

Caso de teste:

Cenário: registro de um aluno e seu trabalho

Dado: ao inserir todos os dados do aluno

Quando: clicar em confirmar a inserção dos dados

Então: deve mostrar uma mensagem de sucesso no registro ao banco de dados

**Editor de bancadas:**

Funcionalidade: Editar tile do grid

Como um administrador

Eu quero acessar um editor do mapa

De modo que eu possa modificar cada tile para indicar onde cada trabalho da Eureka vai ficar

Caso de teste:

Cenário: edito os parâmetros do tile

Dado: ao modificar cor e borda

Quando: clicar em salvar

Então: deve voltar ao mapa com as edições já sendo mostradas

## Review da Sprint 1

A Sprint 1 foi parabenizada pelo parceiro na reunião, que gostou bastante do projeto que temos até agora. Não foi possível completar todos os requisitos escolhidos para essa Sprint, mas a maioria já está em uma ótima condição e não deve tirar muito tempo da Sprint 2.

O objetivo para a Sprint 2 agora é completar o pouco que faltou da Sprint 1 e desenvolver o sistema de cadastro dos visitantes da Eureka.

## Retrospectiva da Sprint 1

Em geral o time se relacionou bem durante a Sprint 1, o principal problema foi a “distância” entre cada tarefa, como desenvolvemos coisas muito diferentes, acabamos tendo dificuldade de ajudar uns ao outros quando tínhamos problemas. Para a Sprint 2 vamos tentar dividir em mais partes cada função para podermos cooperar uns com os outros melhor.

# Sprint 2

Repetir para a Sprint 2.

# Registro da Apresentação ao Parceiro

Neste item devem ser apresentados os registros firmados com os parceiros do projeto.

Referências

Neste item incluir as referências bibliográficas que forem utilizadas na documentação, seguindo o padrão ABNT.

Apêndice I

Neste item deve ser anexado registro das reuniões com o parceiro, além de fotos, documentos de apoio e qualquer material relevante ou que comprove a interação com o parceiro.