

Termo de Abertura do Projeto

1. Objetivo deste document

nir seus

Principais	Requisitos	do	Sistema
------------------------------	------------	----	---------

	este documento O objetivo do Termo de Abertura do Projeto é autorizar o início do projeto, defin rincipais responsáveis e documentar requisitos iniciais e suas principais entregas.
ri	ncipais Requisitos do Sistema Infraestrutura e equipamentos:
	2 laptops ou desktops;
	1 Smartphone;
	Um servidor linux;
	Um servidor de banco de dados;
	Software e aplicações:
	Visual Studio Code;
	Putty;
	WinSCP;
	GitHub Desktop;
	PHPMyAdmin;
	Photoshop;
	Wordpress;
	Google Chorme;
	Mozilla Firefox;
	Serviços:
	Google Drive;
	GitHub;
	Wordpress Rest API;
	AWS RDS;
	AWS EC2;

_	
AWS CloudFront;	
AWS S3;	
Linguagens e Frameworks:	
PHP;	
HTML;	
CSS;	
Javascript;	
React JS;	

3. Critérios de Sucesso do Sistema

Disponibilizar o MVP até a data de 12/12/2018, recebendo feedback positivo e aprovação dos professores avaliadores. Em seguida disponibilizar ao público e atingir 1000 visitas por dia após o primeiro mês.

4. Marcos do Projeto

Marco 1:

Implementar toda a infraestrutura necessária para o bom desenvolvimento do projeto.

Marco 2:

Instalação e configuração do Wordpress que alimentará os serviço;

Marco 3:

Modelar os objetos do serviço REST no wordpress;

Marco 4:

Desenvolver componentes básicos em REACT;

Marco 5:

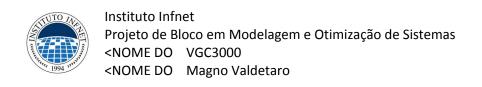
Desenvolver api para o consumo dos serviços;

Marco 6:

Construção e estilo das Views;

Marco 7:

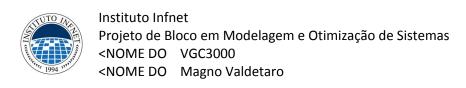
Teste e Deploy



5. Partes Interessadas

Gerente do projeto:

Magno Valdetaro
Autor do projeto:
Magno Valdetaro
Outros interessados:
Professor Carlos Pivotto
Instituto Infnet
Possíveis patrocinadores:
Big Boy Games
Gametech
Loja Nova Era
Clientes:
Gamers em geral, jornalistas e estudantes de desenvolvimento de jogos
6. Riscos do Projeto
6. Riscos do Projeto Riscos positivos:
Riscos positivos:
Riscos positivos: Um grande número de acessos inesperado;
Riscos positivos: Um grande número de acessos inesperado; Incluir novos colaboradores; Não dá conta das metas de um novo game por dia, por conta de outras atividades e
Riscos positivos: Um grande número de acessos inesperado; Incluir novos colaboradores; Não dá conta das metas de um novo game por dia, por conta de outras atividades e
Riscos positivos: Um grande número de acessos inesperado; Incluir novos colaboradores; Não dá conta das metas de um novo game por dia, por conta de outras atividades e compromissos;
Riscos positivos: Um grande número de acessos inesperado; Incluir novos colaboradores; Não dá conta das metas de um novo game por dia, por conta de outras atividades e compromissos; Riscos negativos:
Riscos positivos: Um grande número de acessos inesperado; Incluir novos colaboradores; Não dá conta das metas de um novo game por dia, por conta de outras atividades e compromissos; Riscos negativos: Infraestrutura se tornar muito custosa;



Impedimento da exposição com compartilhamento do conteúdo de terceiros;