

INSTITUTO INFNET
ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA DA
INFORMAÇÃO
GRADUAÇÃO EM ANÁLISE E
DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS



PROJETO DE BLOCO
DESENVOLVIMENTO FRONT-END

ALUNO: MAGNO VALDETARO
E-MAIL: MVALDETARO@GMAIL.COM
MATRÍCULA: 104.037.827-75
TURMA: NOITE - LIVE

Magno Valdetaro de Oliveira

TESTE DE PERFORMANCE 2
PROJETO DE BLOCO DESENVOLVIMENTO FRONT-END

Trabalho apresentado ao Professor
Carlos Alberto Pereira Bahiana
da disciplina **Projeto de Bloco**
da turma **ADS LIVE**, turno **NOITE 1**
do curso de **Desenvolvimento Front-End.**

Instituto Infnet
Rio de Janeiro - 01 de março de 2017

SUMÁRIO

[SUMÁRIO](#)

[1 - INTRODUÇÃO](#)

[2 - DESENVOLVIMENTO DO TRABALHO](#)

[3 - REFERÊNCIAS](#)

1 - INTRODUÇÃO

Neste teste de performance disserto sobre questões relacionadas ao conteúdo aplicado na etapas 1 e 2 da disciplina Projeto de Bloco Desenvolvimento Front-End.

2 - DESENVOLVIMENTO DO TRABALHO

Caso:

Você acaba de ser contratado como desenvolvedor pela empresa SmartInf e fará parte de uma equipe que utiliza como metodologia de desenvolvimento de software o Extreme Programming (XP).

A equipe é composta por 17 pessoas, com os seguintes papéis:

- 1 pessoa é Gerente de projeto
- 1 pessoa é Coach e desenvolvedor
- 1 pessoa é Analista de teste e Redator técnico
- 14 pessoas são Desenvolvedores

Como você ainda não conhece o XP por completo, aceita a ajuda da equipe para que possa aplicar a metodologia corretamente. Durante o primeiro ciclo do XP, o cliente descreveu as histórias de usuário e repassa para a equipe. A própria equipe divide as tarefas para cada desenvolvedor. As reuniões são realizadas a cada 3 dias.

O cliente esteve disponível via Skype todos os dias. O prazo deste ciclo foi de 2 semanas.

Ao término do ciclo, viu-se que muitos desenvolvedores não conseguiram terminar suas tarefas a tempo e outras tarefas não puderam ser testadas a tempo. Ao rever todo o processo realizado, a equipe percebe que a metodologia foi aplicada de forma incorreta.

De acordo com o caso acima, informe quais foram os fatores na organização da equipe que contribuíram para o insucesso no uso da metodologia XP e o porquê.

Resposta:

Tendo a **comunicação** como um dos valores da XP o contato com o cliente deveria ter sido feito de forma presencial e não por skype.

Durante a definição das histórias pelo cliente faltou a presença de algum membro da equipe para aprender o máximo sobre cada uma delas no início de cada ciclo.

Foi definido um ciclo longo de 2 semanas ao invés de ciclos 40 semanais como define a prática da XP.

Rever as estimativas de desenvolvimento com base na iteração da semana anterior.

O contato com o cliente deveria ser feito a cada nova funcionalidade finalizada para receber o feedback de possíveis alterações.

Como define a prática da XP as reuniões deveriam ser diárias rápidas para discutir o que foi feito no dia anterior.

Não é relatado que o Analista de Teste ajudou a escrever os testes de cada história no início de cada interação antes que fossem implementadas.

Distribuir os desenvolvedores em pares com o propósito de encontrar soluções de maneira mais simples, rápidas de implementar e resolver bugs de forma eficiente.

Apesar da metodologia não estabelecer papéis fixos, acredito que ficou faltando a figura do arquiteto para um apoio maior a equipe de desenvolvimento, a programas as histórias e testes mais amplos.

3 - REFERÊNCIAS

Roteiro de Aprendizagem - Etapas 1 e 2, Projeto de Bloco Desenvolvimento Front-End.

Disponível em: <http://lms.infnet.edu.br/moodle/course/view.php?id=842>

Acesso em: 1 de mar. 2017.

Aprenda Desenvolvimento Ágil de Software.

Disponível em: <http://www.desenvolvimentoagil.com.br/>

Acesso em: 1 de mar. 2017.