

**SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM COMERCIAL
CURSO SUPERIOR EM TECNOLOGIA EM ANÁLISE E
DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**EDUARDO BACHOSKY DA SILVEIRA
LUIZ EDUARDO PEREIRA RIBAS
NICOLAS KUHN FERREIRA
CLODOEGE HELENA MARTINKOSKI
REINALD MENDES**

DINÂMICA DO SCRUM

**PONTA GROSSA
2024**

**SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM COMERCIAL
CURSO SUPERIOR EM TECNOLOGIA EM ANÁLISE E
DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**EDUARDO BACHOSKY DA SILVEIRA
LUIZ EDUARDO PEREIRA RIBAS
NICOLAS KUHN FERREIRA
CLODOEGE HELENA MARTINKOSKI
REINALD MENDES**

DINÂMICA DO SCRUM

Trabalho apresentado como requisito parcial para obtenção de aprovação na disciplina de Metodologias Ágeis, no Curso de graduação em Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas na Faculdade SENAC Paraná - Ponta Grossa
Prof.^a Ma. Luma Alves Lopes

**PONTA GROSSA
2024**

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	1
MÉTODOS ÁGEIS E USABILIDADE.....	2
MÉTODOS ÁGEIS E LINHAS DE PRODUTO.....	3
MÉTODOS ÁGEIS E MODELOS DE MATURIDADE.....	4
SITUAÇÃO PROBLEMA.....	5
INÍCIO DAS SPRINTS E PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO.....	6
INÍCIO DA PRIMEIRA SPRINT – 24/05/2024.....	7

1. INTRODUÇÃO

Neste trabalho foi desenvolvido em conjunto, um trabalho em equipe usando a metodologia ágil SCRUM. A metodologia SCRUM é amplamente adotada em projetos de desenvolvimento de software, cujo seu forte é caracterizado por uma abordagem flexível e adaptável. Ao longo deste projeto, aplicamos os princípios e práticas do SCRUM, juntamente com a colaboração contínua entre os membros da equipe.

Primeiramente, foi dado um problema para solucionar, juntamente com o desenvolvimento de toda a dinâmica do SCRUM, utilizando os conceitos fundamentais e métodos básicos para construção e gestão de sua metodologia, assim como ser stories.

Antes de iniciar a linha de tempo do trabalho desenvolvido em SCRUM, temos que fornecer o contexto do que é uma Metodologia Ágil e Linhas de Produto.

2. MÉTODOS ÁGEIS E USABILIDADE

Os métodos ágeis são abordagens de gerenciamento de projetos e desenvolvimento de software que enfatizam a flexibilidade, a colaboração e a entrega contínua de valor. Eles surgiram como uma resposta às limitações dos métodos tradicionais de desenvolvimento de software, que muitas vezes são rígidos e burocráticos. Os métodos ágeis visam entregar resultados de alta qualidade de forma mais eficiente e com maior capacidade de adaptação às mudanças.

Usabilidade é uma palavra que tem feito cada vez mais parte do vocabulário dos projetistas de sistemas de software. A usabilidade é um conceito chave no campo da Interação Humano-Computador (IHC), sendo um atributo de qualidade de sistemas que são fáceis de usar e de aprender. Em outras palavras, diz quão intuitiva é a interface gráfica de usuário. Trata-se, portanto, de uma característica pela qual o usuário expressa seu interesse ou não em utilizar um sistema. Na grande maioria dos casos, os usuários preferem um sistema de fácil uso, mesmo com funcionalidades mais simples, a um sistema recheado de funcionalidades, porém de manipulação complexa e não intuitiva.

Nos métodos ágeis, a usabilidade é integrada de maneira contínua e colaborativa ao longo do ciclo de desenvolvimento.

3. MÉTODOS ÁGEIS E LINHAS DE PRODUTO

Linhas de produto: Empresas de Linhas de Produto são aquelas que produzem um software possível de ser utilizado por segmentos de mercado diversos, mas que pode ser adaptável para cobrir as necessidades específicas de seus clientes, pensando ainda no valor de negócio como um todo.

Os métodos ágeis promovem a colaboração constante entre as equipes de desenvolvimento e os stakeholders, incluindo clientes. Isso assegura que o feedback seja continuamente incorporado ao processo de desenvolvimento, resultando em produtos que realmente atendam às necessidades dos usuários. A comunicação frequente e aberta ajuda a alinhar as expectativas e prioridades de cada cliente.

A capacidade de adaptação é um benefício importante. Em uma linha de produto, é comum que as necessidades e preferências dos clientes evoluam ao longo do tempo. Os métodos ágeis permitem que as equipes atendam rapidamente a essas mudanças, ajustando o desenvolvimento para incorporar novos requisitos ou melhorias. Isso é particularmente valioso em mercados dinâmicos, onde a capacidade de resposta poderá determinar o sucesso ou o fracasso de um produto.

4. MÉTODOS ÁGEIS E MODELOS DE MATURIDADE

Modelos de maturidade são frameworks que avaliam a eficácia e a capacidade de uma organização em seus processos de desenvolvimento e gerenciamento de projetos. Eles fornecem uma maneira estruturada de medir e melhorar continuamente a qualidade e a eficiência dos processos organizacionais.

Os modelos de maturidade de software têm como um dos objetivos instruir as empresas que desejam fazer de seu processo de construção de software um modelo a ser seguido em qualquer projeto, alinhado com as decisões estratégicas da organização. Com isso, de acordo com o nível de maturidade que a empresa se encontra, existe um aumento tanto na garantia da qualidade do software que está sendo desenvolvido, como na organização e amadurecimento do processo que está sendo seguido.

Existem diferentes modelos de maturidade que podem ser usados na gestão de projetos. Cada um deles conta com abordagens diferentes para avaliar e melhorar a eficiência e a qualidade dos processos. Os principais são:

CMMI (Capability Maturity Model Integration):

O CMMI é um modelo que aborda a melhoria de processos nas empresas. Ele se concentra na definição e melhoria de práticas que cobrem desde o desenvolvimento de software até a entrega de serviços, incluindo o ciclo de vida do produto.

Ele tem cinco níveis de maturidade, desde o inicial até o otimizado, cada um representando um estágio no qual as práticas organizacionais são formalizadas e otimizadas para garantir a qualidade e eficácia dos processos.

PMBOK (Project Management Body of Knowledge):

O PMBOK não é um modelo de maturidade em si, mas é um guia que descreve boas práticas em gerenciamento de projetos. Ele é composto por um conjunto de processos, terminologias e diretrizes que ajudam a executar tarefas de forma eficaz.

E, embora não classifique a maturidade diretamente, muitas organizações usam o PMBOK como referência para estabelecer ou aprimorar seus processos na gestão de projetos.

IPMA (International Project Management Association):

O IPMA oferece um modelo de competência de projetos, avaliando as habilidades, conhecimentos e comportamentos individuais.

Esse tipo de modelo de maturidade, não considera apenas a competência técnica, mas também fatores comportamentais e contextuais na gestão de projetos.

PRINCE2 (Projects IN Controlled Environments):

O PRINCE2 é uma metodologia estruturada que define processos claros para o planejamento, execução e controle de projetos.

Ele contempla a organização, gerenciamento de riscos, controle de mudanças e aspectos de qualidade, enfatizando a divisão clara de responsabilidades e a adaptação às necessidades do projeto.

Agile Maturity Model:

Talvez o mais conhecido, este modelo se concentra na adoção e maturidade das metodologias ágeis de um negócio.

Ou seja, ele avalia o quão bem uma empresa está implementando métodos ágeis, como Scrum ou Kanban, e como estão integrando essas práticas em sua cultura e processos.

OPM3 (Organizational Project Management Maturity Model):

O OPM3, um modelo que se concentra na avaliação de maturidade em três áreas: organizacional, programa e gerenciamento de projetos.

Com isso, ele acaba oferecendo diretrizes para melhorar a eficácia na gestão de projetos, incluindo áreas como estratégia, governança e execução de projetos alinhados aos objetivos da organização.

Os métodos ágeis fornecem a flexibilidade e a adaptabilidade necessárias para responder às mudanças, enquanto os modelos de maturidade oferecem uma estrutura clara para medir e melhorar continuamente os processos. Juntos, eles formam uma base sólida para o desenvolvimento de software de alta qualidade e a evolução organizacional.

5. SITUAÇÃO PROBLEMA

Com o contexto fornecido, podemos prosseguir para o problema o qual a solução é o que o cliente precisa, por isso ele está requisitando para nós, com os seguintes detalhes:

Uma empresa de desenvolvimento de software está enfrentando desafios significativos em relação à qualidade e usabilidade de seus produtos. Eles estão atualmente utilizando métodos tradicionais de desenvolvimento, o que resultou em produtos que não atendem totalmente às expectativas dos usuários em termos de

facilidade de uso e experiência do usuário. Além disso, a empresa está considerando a expansão de sua linha de produtos para atender a diferentes nichos de mercado, mas está preocupada com sua capacidade de manter a consistência e a qualidade em meio a esse crescimento. Por fim, a empresa também está buscando melhorar sua maturidade em termos de processos de desenvolvimento de software, a fim de garantir uma entrega mais consistente e eficiente.

Com o problema em mãos, podemos trabalhar a dinâmica, a qual será dessa forma:

1. **Formação das Equipes:** Em grupo, designem papéis do Scrum a cada um dos membros da equipe;
2. **Definição dos Produtos:** Vocês devem 'desenvolver'(especificar) um produto de software que atenda a uma necessidade específica do usuário, levando em consideração os princípios de usabilidade;
3. **Sprint Planning:** Vocês deverão realizar uma sessão de planejamento das sprints para definir as metas e o escopo para o ciclo de desenvolvimento. Deve ser considerado requisitos do usuário, usabilidade do produto, mas também como a linha de produtos pode ser expandida de forma consistente (Considere que o produto deve ser entregue dentro de 2 meses e que a sprint terá uma duração de 15 dias);
4. **Desenvolvimento Ágil:** Vocês deverão utilizar as práticas do Scrum, como reuniões diárias para acompanhamento do progresso das atividades e resolver quaisquer impedimentos que surjam;
5. **Testes de Usabilidade:** Vocês deverão entregar um protótipo de interface para o produto a ser desenvolvido, por isso, garantam que o protótipo seja intuitivo e fácil de usar. Colham os feedbacks dos membros da equipe para ter e melhorar a interface a ser entregue;
6. **Expansão da Linha de Produtos:** Vocês deverão apresentar uma estratégia para expandir a linha de produtos de forma consistente e coesa. Mostrem como os princípios ágeis podem ser aplicados para garantir a qualidade e a consistência nessa expansão;
7. **Implementação de Modelos de Maturidade:** Apresentem uma estratégia de como a empresa de software pode melhorar a sua maturidade em termos de processos de desenvolvimento de software. Desenvolvam um plano de ação para implementar práticas ágeis e melhorar a qualidade e a eficiência ao longo do tempo.
8. **Sprint Review e Retrospective:** Realizem 3 reuniões de review para demonstrar como as atividades estão sendo conduzidas e coletar feedbacks. Na sequência das review, realizem as reuniões de retrospectivas para refletirem sobre as atividades desenvolvidas, identificar melhoria e ou ajustar as práticas para a próxima sprint.

6. INÍCIO DAS SPRINTS E PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO

INÍCIO DA PRIMEIRA SPRINT – 24/05/2024

Presentes da reunião:

Luiz – Clodoège – Nicolas



Foto da primeira Sprint – 24/05/2024

Nessa primeira Sprint, foi realizada a divisão das funções, que foram atribuídas da seguinte forma:

- **Scrum Master:** Reinald Mendes
- **Product Owner:** Clodoège Helena Martinkoski
- **Desenvolvedores:**
 - Clodoège Helena Martinkoski
 - Eduardo Bachosky da Silveira
 - Luiz Eduardo Pereira Ribas
 - Nicolas Kuhn Ferreira

Após, foi realizado o primeiro Sprint Planning, com os seguintes objetivos:

- **Objetivo do Produto:** Desenvolver uma agenda para gerenciamento de usuários em 2 meses.
- **Tarefas:**

- Reinald e Clodoage: Criação das User Stories da aplicação.
- Nicolas, Eduardo e Luiz: Criação das user stories do projeto.

Lista das user stories do cliente

US-01 Como um vendedor, eu quero um projeto de uma agenda digital para poder ter acesso aos registros de contatos e de usuários.

Critério de aceite: acessar os contatos e usuários registrados. (Start)

US-02 Como um vendedor, eu quero uma tela de login composto de usuário, que será um email, e senha para poder acessar os contatos e os usuários.

Critério de aceite: fazer o login com usuário e senha. (1 sprint)

US-03 Como um vendedor, eu quero que exista uma verificação para o email que for inserido no campo “usuário” para que não seja possível cadastrar um novo usuário com um email já cadastrado no banco de dados.

Critério de aceite: validar o cadastro de novo usuário com email diferente de emails já cadastrados. No caso de email já cadastrado deve aparecer a mensagem “Email já existe”. (3 Sprint)

US-04 Como um vendedor, eu quero um modo de adicionar contatos para poder fazer o registro do com nome, email, telefone, cidade, rua, bairro, número, CEP, profissão, foto, data de nascimento.

Critério de aceite: validação de inserção dos campos nome, email, telefone, cidade, rua, bairro, número, CEP, profissão, foto, data de nascimento. (2 sprint)

US-05 Como um vendedor, eu quero um modo para listar os contatos registrados, para poder fazer a leitura desses contatos.

Critério de aceite: fazer a busca dos contatos registrados. (2 sprint)

US-06 Como um vendedor, eu quero um modo de alterar os campos dos contatos, para poder fazer atualização de campos.

Critério de aceite: fazer a edição dos campos de cada contato. (2 sprint)

US-07 Como um vendedor, eu quero um modo de excluir um contato, para deixar a lista de contatos com os contatos mais recentes.

Critério de validação: fazer a exclusão de um contato que não seja mais necessário. (2 sprint)

US-08 Como um vendedor, eu quero poder adicionar e retirar permissões de usuários para gerenciar a segurança da agenda

Critério de aceitação: Ter um campo para selecionar as permissões do novo usuário. (2 Sprint)

US-09 Como um vendedor, eu quero poder adicionar mais usuários além de mim, com os campos nome, email, senha e permissões para gerenciar os contatos da agenda.

Critério de aceite: ter mais de um usuário para gerenciar. (2ºSprint)

US-10 Como um vendedor, eu quero um modo para listar os usuários registrados, para poder verificar a lista desses usuários.

Critério de aceite: fazer a busca dos usuários registrados. (2 sprint)

US-11 Como um vendedor, eu quero criar um método para alterar os campos dos usuários, para poder fazer atualização de campos.

Critério de aceite: fazer a edição dos campos de cada usuários. (2 sprint)

US-12 Como um vendedor, eu quero um modo para excluir um usuário, para deixar os registros de usuários com os usuários mais recentes.

Critério de validação: fazer a exclusão de um usuário que não seja mais necessário. (2 sprint)

US-13 Como um vendedor, eu quero que tenha um modo de recuperar/alterar a minha senha através do email para caso eu a esqueça.

Critério de aceite: Uma página para que eu possa fazer a alteração da senha(3ºSprint)

US-14 Como um vendedor, eu quero poder fazer o logout da minha conta para que outras pessoas possam acessar com seus próprios usuários.

Critério de aceite: botão para realizar o logout da conta. (2 Sprint)

US-15 Como um vendedor quero que em minha agenda sejam usadas cores neutras e vivas para que eu tenha uma melhor visualização da tela.

Critério de aceite: Utilização de cores neutras e vivas padronizadas.

Lista de users stories da metodologia do desenvolvimento

US-00 Como Scrum Master quero que a agenda seja desenvolvida na plataforma Visual Studio Code, utilizando as linguagens PHP, HTML, CSS e JavaScript para melhor otimização do sistema. Critério de aceite: Os arquivos estejam organizados no padrão de projeto MVC.

US-01 Como scrum master eu quero que o sistema seja desenvolvido em quatro sprints de 15 dias para que seja cumprido o prazo contratado com o cliente.

Critério de aceite: divisão das tarefas

US-02 Como scrum master eu quero que os desenvolvedores sejam divididos em duas equipes de desenvolvimento com dois integrantes cada, Clodoeger e Eduardo uma equipe, Luiz e Nicolas a outra equipe, para que eu possa acompanhar melhor o desenvolvimento do sistema.

Critério de aceite: divisão das equipes

US-03 Como scrum master eu quero que na primeira sprint a equipe Clodoeger e Eduardo desenvolvam a tela de login e as telas onde serão adicionados os contatos e os usuários do sistema para que possam ser feitas as inserções de novos contatos e de novos usuários.

Critério de aceite: validar a tela de login e validar a tela de inserção de contato e inserção de usuário.

US-04 Como scrum master eu quero que na primeira sprint a equipe Luiz e Nicolas desenvolvam a tela de contatos e usuários para que sejam listados os contatos e os usuários.

Critério de aceite: validar a listagem de contatos e validar a listagem de usuários.

US-05 Como scrum master e desenvolvedor eu quero, na primeira sprint, fazer a criação do banco de dados da agenda com as tabelas contato e usuário no PHPMyAdmin para poder integrar com o código fonte do CRUD.

Critério de aceite: verificar a estrutura das tabelas no banco de dados e fazer inserções para testar.

US-06 Como scrum master eu quero que na segunda sprint a equipe Clodoeger e Eduardo desenvolvam o CRUD de usuários para poder criar, ler, alterar e

deletar os usuários.

Critério de aceite: Validação do CRUD de usuários.

US-07 Como scrum master eu quero que na segunda sprint a equipe Luiz e Nicolas desenvolvam o CRUD de contatos para poder criar, ler, alterar e deletar os contatos.

Critério de aceite: Validação do CRUD de contatos,

US-08 Como scrum master eu quero que na terceira sprint a equipe Luiz e Clodoeg desenvolvam uma função de recuperação de senha para caso o usuário perca ou esqueça sua senha.

Critério de aceita: Tela para recuperar a senha.

US-09 Como Scrum Master quero que na terceira sprint a equipe Luiz e Clodoeg façam a validação de email e senha para que o usuário consiga iniciar uma sessão na agenda.

Critério de aceite: Validar o login de usuário.

US-10 Como scrum master eu quero que na quarta sprint a equipe Nicolas e Eduardo façam a estilização da agenda com Bootstrap para que o usuário tenha uma visualização mais agradável de sua interface.

Critério de aceite: Telas estilizadas e responsivas.

1° Sprint (15 dias)

Nesse primeiro sprint foi decidido que seria feito a estruturação da agenda em HTML, CSS e JavaScript por duas duplas de desenvolvedores e seria desenvolvido o banco de dados que será usado futuramente para realizar os CRUDs necessários para o sistema.

foram definidas as equipes:

- Luiz e Nicolas: Essa dupla ficará com o desenvolvimento das duas páginas onde serão listados os contatos e os usuários.
- Clodoeg e Eduardo: Essa equipe fará o desenvolvimento da página de login e das páginas onde serão adicionados os contatos e os usuários do sistema.
- Reinald: Ficará com o desenvolvimento do banco de dados que será utilizado nos próximos sprints.

As tarefas desse sprint serão realizadas com base nas seguintes User-Stories:

- **US-01** Como vendedor, eu quero um projeto de uma agenda digital para poder ter acesso aos registros de contatos.
Critério de aceite: acessar os contatos registrados. (Start)
- **US-02** Como um vendedor, quero poder fazer login na minha agenda através de email e senha para acessar os dados dos meus contatos
Critério aceita: Campos para inserir email e senha. (1 Sprint)

OBS: Ainda será deixada aberta a possibilidade de alteração de funções ou de equipes de acordo com as dificuldades que cada equipe venha a ter em meio ao processo.

Daily 1 (07/06/2024)

- **Luiz:** Trabalhando na estrutura das páginas de listagem de contatos e usuários.
- **Nicolas:** Integrando Bootstrap nas páginas de listagem.
- **Clodoeg:** Desenvolvendo a tela de login.
- **Eduardo:** Implementando a funcionalidade de sessão.
- **Reinald:** Estruturando o banco de dados no MySQL.

Daily 2 (09/06/2024)

- **Luiz:** Finalizou a estrutura básica das páginas de listagem.
- **Nicolas:** Resolveu problemas com Bootstrap.
- **Clodoeg:** Integração da tela de login quase concluída.
- **Eduardo:** Sessão implementada com sucesso.
- **Reinald:** Banco de dados configurado, iniciando testes de inserção.

Daily 3 (11/06/2024)

- **Luiz:** Ajustes finais no visual.
- **Nicolas:** Resolvidos atrasos e finalização da integração do Bootstrap.
- **Clodoeg:** Conclusão da tela de login conforme as user stories.
- **Eduardo:** Testando a funcionalidade de sessão.
- **Reinald:** Finalização das tabelas de contatos e usuários.

Review 1º Sprint (14/06/24)

Luiz: foi tudo certo na questão do visual, corrigindo erros e chamadas funções bootstrap.

Nicolas: Atraso no projeto por causa das chamadas do bootstrap, no geral deu tudo certo, sprint finalizado dia 11.

Clodoage: Foi feita com facilidade, foi solicitado conforme a users story do usuário

Problemas: Dúvidas mínimas.

Eduardo: Foi implementado o Sistema de sessão.

Reinald: Banco de Dados é formalizado, e efetuado no banco Mysql e foi efetuado 2 tabelas, uma para os contatos e os respectivos atributos pré-definidos pelos usuários.

Retrospective 1 (14/06/2024)

Objetivos da Reunião:

- Refletir sobre o que foi bem na Sprint 1.
- Identificar o que não funcionou bem.
- Planejar melhorias para a próxima sprint.

Discussões e Feedback:

O que foi bem:

- **Luiz:** A estruturação das páginas de listagem foi concluída sem grandes problemas. A comunicação com Nicolas foi eficiente.
- **Nicolas:** A integração com Bootstrap foi um sucesso após resolver os problemas iniciais.
- **Clodoage:** A tela de login foi desenvolvida conforme as user stories, com poucos desafios.
- **Eduardo:** A implementação da funcionalidade de sessão foi tranquila.
- **Reinald:** A criação e configuração do banco de dados no MySQL foram bem-sucedidas.

O que não foi bem:

- **Luiz:** Houve pequenos problemas de compatibilidade com o Bootstrap que causaram atrasos.
- **Nicolas:** Inicialmente houve dificuldades com a integração do Bootstrap, o que atrasou a finalização da sprint.
- **Clodoage:** Algumas dúvidas mínimas surgiram, mas foram resolvidas rapidamente.
- **Eduardo:** Enfrentou dificuldades ao integrar a funcionalidade de sessão com a tela de login.

Ações para Melhoria:

- Melhorar a comunicação sobre problemas técnicos logo que identificados.
- Agendar sessões de troubleshooting para resolver problemas de integração.

- Revisar e ajustar o planejamento das tarefas para garantir que possíveis problemas sejam abordados proativamente.

INÍCIO DA 2ª SPRINT (15 DIAS) – INÍCIO 14/06/2024

Presentes da reunião:

Luiz – Clodoège – Nicolas – Reinald



Início da 2ª Sprint (14/06/2024)

Sprint Planning 2 (14/06/2024)

- Tarefas baseadas nas User Stories 04, 05, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12:
 - .1. **Clodoège e Eduardo:** Desenvolver CRUD de usuários.
 - .2. **Luiz e Nicolas:** Desenvolver CRUD de contatos.

Daily 1 (16/06/2024)

- **Clodoège:** Iniciou a implementação do CRUD de usuários.
- **Eduardo:** Ajustes nas queries SQL.
- **Luiz:** Desenvolvimento do CRUD de contatos iniciado.
- **Nicolas:** Integração com o banco de dados para contatos.

Daily 2 (18/06/2024)

- **Clodoège:** Problemas com a edição de atributos dos usuários.
- **Eduardo:** Solução para queries SQL e salvamento de permissões.
- **Luiz:** Problemas com campos de data.
- **Nicolas:** Implementação de funções implode e explode.

Daily 3 (20/06/2024)

- **Clodoegge:** Finalização da edição de usuários.
- **Eduardo:** Corrigido o salvamento de permissões.
- **Luiz:** Ajustes finais na listagem de contatos.
- **Nicolas:** Solução para tabelas multivaloradas.

Review 21/06/2024

Equipe Clodoegge e Eduardo: Enfrentaram alguns problemas no desenvolvimento do CRUD de usuários, mais especificamente na função de editar onde alguns atributos dos usuários não estavam sendo editados, como solução foram corrigidas as queries SQL que não estavam de acordo com o banco de dados. Um outro problema que enfrentaram foi na função de permissões onde elas não estavam sendo salvas, como solução foi alterado o modo de salvamento de permissões como arrays no banco de dados.

Equipe Nicolas e Luiz: Um problema que foi encontrado por essa equipe foi os campos date que não estavam sendo mostrados de forma correta na função listar, como solução foi inserido no código as funções implode e explode para que fosse alterado a forma de listagem com os hifens por barras e trocado a ordem para dia/mês/ano. Outro problema citado foi a parte das tabelas telefone e endereços que se mostraram um pouco mais complicadas de se desenvolver por se tratar de tabelas multivaloradas no banco de dados, para a primeira versão dessa agenda o banco será usado dessa forma mesmo visando uma futura atualização com um banco de dados que cumpra com todas as normalizações.

Retrospective 2 (21/06/2024)

Objetivos da Reunião:

- Avaliar a Sprint 2.
- Discutir desafios enfrentados.
- Planejar ações corretivas para a próxima sprint.

Discussões e Feedback:

O que foi bem:

- **Clodoegge:** Conseguiu implementar a maior parte do CRUD de usuários com sucesso.
- **Eduardo:** Conseguiu corrigir problemas com as queries SQL e o salvamento de permissões.
- **Luiz:** Desenvolveu e testou a maioria das funcionalidades do CRUD de contatos.
- **Nicolas:** Implementou soluções para problemas de campos de data e tabelas multivaloradas.

O que não foi bem:

- **Clodoege:** Encontrou problemas na edição de atributos dos usuários que atrasaram o desenvolvimento.
- **Eduardo:** Teve dificuldades iniciais com o salvamento de permissões como arrays.
- **Luiz:** Houve problemas com a visualização de campos de data.
- **Nicolas:** As tabelas multivaloradas apresentaram mais desafios do que o previsto.

Ações para Melhoria:

- Realizar mais testes unitários para identificar e resolver problemas mais cedo.
- Implementar sessões de revisão de código para garantir que todos os desenvolvedores estejam cientes das melhores práticas.
- Planejar tempos de buffer para lidar com problemas inesperados.

INÍCIO DA 3ª SPRINT – 21/06/2024

Presentes da reunião:

Luiz – Clodoege – Nicolas – Reinald



Início da 3ª Sprint – 21/06/2024

Sprint Planning 3 (21/06/2024)

- **Tarefas baseadas nas User Stories 13, 03, 08, 09**
- **Luiz e Clodoegge:** Verificações de email e senha, tela de recuperação de senha.

A equipe Luiz e Clodoegge ficarão responsáveis por fazer as verificações de email e senha para que o usuário possa iniciar a sessão ao digitar seu email e sua senha e realizar as atividades de acordo com as permissões que seu usuário tem definidas. Também será desenvolvida uma tela de recuperação de senha para caso o usuário esqueça ou perca a sua senha. Essa Sprint será realizada com base nas US: 13 e 03 do cliente e na US 08 e 09 da equipe.

Daily 1 (22/06/2024)

- **Luiz:** Implementação da verificação de email e senha.
- **Clodoegge:** Início da tela de recuperação de senha.

Daily 2 (25/06/2024)

- **Luiz:** Problemas com a verificação de email resolvidos.
- **Clodoegge:** Desenvolvimento da tela de recuperação de senha avançando.

Daily 3 (27/06/2024)

- **Luiz:** Finalização da verificação de senha.
- **Clodoegge:** Testes na tela de recuperação de senha.

Review (28/06/2024)

Equipe Luiz e Clodoegge:

- **Luiz:**
 - **O que foi feito:** Implementou a verificação de email e senha, garantindo que o usuário só possa iniciar a sessão se as credenciais estiverem corretas.
 - **Desafios:** Encontrou dificuldades com a lógica de verificação de email, que foram resolvidas ao ajustar as funções de validação.
 - **Solução:** Utilizou funções específicas para validação de email e melhorias na segurança da senha.
 - **Resultado:** Função de login está funcionando conforme esperado, com verificações de email e senha bem-sucedidas.
- **Clodoegge:**
 - **O que foi feito:** Desenvolveu a tela de recuperação de senha, permitindo ao usuário redefinir sua senha caso a esqueça.
 - **Desafios:** Houve problemas com o envio de emails de recuperação e a segurança do processo de redefinição de senha.
 - **Solução:** Implementou a integração com um serviço de email seguro e adicionou verificações adicionais para garantir a segurança.

- **Resultado:** A tela de recuperação de senha está operacional e segura, com emails sendo enviados corretamente para redefinição.

Retrospective 3 (05/07/2024)

Objetivos da Reunião:

- Refletir sobre a Sprint 3.
- Identificar melhorias contínuas.
- Planejar ações corretivas e preventivas.

Discussões e Feedback:

O que foi bem:

- **Luiz:** Verificação de email e senha foi bem implementada com foco na segurança.
- **Clodoage:** Tela de recuperação de senha foi bem desenvolvida e segura.
- **Comunicação:** Melhorou significativamente desde a última sprint, com menos problemas de integração.

O que não foi bem:

- **Luiz:** Inicialmente teve problemas com a lógica de verificação de email.
- **Clodoage:** O envio de emails de recuperação enfrentou problemas de segurança.

Ações para Melhoria:

- Implementar uma revisão de segurança para todas as novas funcionalidades.
- Continuar a fortalecer a comunicação entre equipes para evitar problemas de integração.

INÍCIO DA 4° SPRINT (15 dias) - Início 21/06/2024

Presentes da reunião:

Luiz – Clodoage – Nicolas – Reinald

Nessa Sprint a equipe Eduardo e Nicolas começarão as estilizações mais aprofundadas das telas da agenda utilizando o framework Bootstrap, eles deverão seguir os seguintes critérios, usar cores neutras para background, footer e header como preto e branco, cores vivas para os botões como verde e vermelho e seguir um padrão de botões e campos de inserção de texto para todas as páginas da agenda. Essa Sprint será desenvolvida com base na US 15 do cliente e na US 10 e 11 da equipe.

Sprint Planning 4 (21/06/2024)

- **Tarefas baseadas nas User Stories 15, 10, 11:**
- **Eduardo e Nicolas:** Estilização das telas com Bootstrap.

Daily 1 (23/06/2024)

- **Eduardo:** Início da estilização das páginas.
- **Nicolas:** Integração de cores e padrões.

Daily 2 (25/06/2024)

- **Eduardo:** Ajustes na responsividade das páginas.
- **Nicolas:** Correção de problemas de design.

Daily 3 (27/06/2024)

- **Eduardo:** Finalização da estilização.
- **Nicolas:** Testes de usabilidade e ajustes finais.

Review 4 (28/06/2024)

Equipe Eduardo e Nicolas:

- **Eduardo:**
 - **O que foi feito:** Iniciou e completou a estilização das telas da agenda utilizando o framework Bootstrap. Focou na responsividade das páginas para garantir que sejam acessíveis em diferentes dispositivos.
 - **Desafios:** Enfrentou dificuldades com a compatibilidade entre diferentes navegadores e dispositivos.
 - **Solução:** Testou e ajustou o código CSS para garantir consistência visual em diferentes ambientes.
 - **Resultado:** Todas as telas da agenda foram estilizadas e são responsivas, oferecendo uma experiência de usuário agradável e consistente.
- **Nicolas:**
 - **O que foi feito:** Implementou as cores neutras e vivas conforme as especificações do cliente, ajustando o design para melhorar a usabilidade e a estética.
 - **Desafios:** A escolha e a aplicação de cores que atendam às expectativas do cliente sem comprometer a acessibilidade.
 - **Solução:** Utilizou uma paleta de cores cuidadosamente selecionada e ferramentas de teste de acessibilidade para garantir a usabilidade.
 - **Resultado:** O design final é visualmente atraente e acessível, com uma clara distinção entre elementos interativos e de navegação.

Retrospective 4 (21/07/2024)

Objetivos da Reunião:

- Avaliar o desempenho na Sprint 4.
- Identificar melhorias para futuras sprints.
- Planejar ações para consolidar boas práticas.

Discussões e Feedback:

O que foi bem:

- **Eduardo:** Estilização das telas com Bootstrap foi um sucesso, com boa responsividade.
- **Nicolas:** Aplicação de cores e design melhorou significativamente a usabilidade.
- **Equipe:** Conseguiu manter uma boa comunicação e cooperação durante toda a sprint.

O que não foi bem:

- **Eduardo:** Enfrentou desafios com a compatibilidade entre diferentes navegadores.
- **Nicolas:** Houve dificuldades na escolha de cores que atendam às expectativas do cliente e à acessibilidade.

Ações para Melhoria:

- Implementar testes de compatibilidade regularmente em diferentes navegadores e dispositivos.
- Usar ferramentas de teste de acessibilidade para garantir que todas as futuras implementações atendam aos padrões de usabilidade.

Critérios para expansão de produto

- Normalização do banco de dados com tabelas mais complexas.
- Inserção de fotos dos contatos no banco de dados.
- Versão mobile do sistema.
- Digital para acesso à agenda.
- Redirecionamento direto para WhatsApp pelo telefone.
- Introdução da API do google maps para localização.
- Integração com IOT (Alexa).
- Lembrete de aniversário de contato.

REFERÊNCIAS

DEVMedia. Maturidade em desenvolvimento de software. Engenharia de Software Magazine, n. 52. Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/maturidade-em-desenvolvimento-de-software-revista-engenharia-de-software-magazine-52/25977>. Acesso em: 21 jun. 2024.

DEVMedia. Usabilidade de Software. Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/usabilidade-de-software/10246>. Acesso em: 21 jun. 2024.

OMIE. Modelos de Maturidade. Disponível em: <https://blog.omie.com.br/modelos-de-maturidade/>. Acesso em: 21 jun. 2024.

TAVARES, Giselle; FURTADO, Felipe. Uso de metodologias ágeis em uma organização baseada em linha de produto. Engenharia de Software Magazine, n. 38. Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/uso-de-metodologias-ageis-em-uma-organizacao-baseada-em-linha-de-produto-artigo-revista-engenharia-de-software-magazine-38/21662>. Acesso em: 21 jun. 2024.