

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS  
CAMPUS SOROCABA**

**BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

**PROJETO E DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE  
Prof. Alexandre Alvaro**

**Apresentação da Fábrica de Software**

**Bianca Gomes Rodrigues - 743512  
Pietro Zuntini Bonfim - 743588**

**Sorocaba-SP  
06 de Setembro de 2019**

# ÍNDICE

<b>1</b>	<b>Fábrica de Software</b>	<b>2</b>
1.1	Recursos . . . . .	2
1.1.1	Links . . . . .	2
1.2	Tecnologias . . . . .	2
1.3	Ambiente . . . . .	2
1.4	Processo . . . . .	2
1.5	Metodologia . . . . .	2

# 1 FÁBRICA DE SOFTWARE

Nesta seção iremos definir a Fábrica de Software que iremos utilizar durante o desenvolvimento do projeto.

## 1.1 RECURSOS

O principal recurso que será utilizado para o desenvolvimento do projeto será o **Trello**. Por meio deste, usaremos quadros para definir cada etapa a ser desenvolvida. Outro recurso que utilizaremos será o software **Figma**, para criação dos protótipos. Também utilizaremos o **GitHub** para armazenar todo o desenvolvimento do projeto, incluindo prototipagem, implementação e documentos.

### 1.1.1 LINKS

- **Trello:** <https://trello.com/invite/b/tACe50AE/0118e8471ec345dc57ac61e6bd5e1b7d/pds>
- **GitHub:** <https://github.com/pietroz123/Projeto-e-Desenvolvimento-de-Software>

## 1.2 TECNOLOGIAS

Dentre as tecnologias que iremos utilizar no desenvolvimento, podemos citar a utilização do framework **Laravel** e, por conseguinte, PHP, HTML, CSS e Javascript.

## 1.3 AMBIENTE

O principal ambiente de desenvolvimento será o **Visual Studio Code**.

## 1.4 PROCESSO

Dentro de nosso processo utilizaremos o ciclo de vida **Evolucionário** por prototipagem, ou seja, inicialmente realizaremos a elicitação de requisitos para criar um protótipo inicial, que apresentaremos ao cliente para sua validação, e assim seguiremos até que o cliente esteja satisfeito.

Ao final dessa etapa obteremos uma documentação contendo os requisitos da aplicação e um protótipo de alta fidelidade desenvolvido no Figma. O tempo de duração dessa etapa será de aproximadamente duas semanas. Após finalizar a etapa de elicitação de requisitos e prototipação, iniciaremos então a implementação do projeto.

## 1.5 METODOLOGIA

Utilizaremos do Trello para adotar vários conceitos utilizados no SCRUM, como um *Product Backlog* e *Sprints*, para facilitar tanto o nosso controle do que iremos implementar quanto o controle do professor. Basicamente, iremos criar um quadro com 5 listas no Trello, que iremos atualizar toda semana, conforme os requisitos da semana.

São eles: Product Backlog, Sprint, Doing, Done e Deploy. Na lista Product Backlog iremos colocar todas as funcionalidades desejáveis que comporão o produto final. Na lista

Sprint, iremos colocar todas as funcionalidades que iremos focar nossos esforços naquela semana. As listas Done e Doing servem para acompanhamento do que está sendo ou já foi feito. Por último, a lista Deploy apresentará as versões entregues e funcionais do produto.

É importante ressaltar que os conceitos de Product Backlog e Sprint do SCRUM serão adotados, mas não o SCRUM de modo completo.