

Pizzabot Poliedro

Nome dos Alunos:

Gabriel Borges Silva Matheus Castilho Rafael Alvarez de Carvalho Ruthes





Sumário

1. Descrição/Resumo do Projeto	3
2. Tecnologias Empregadas	3
3. Definição de Papéis no Projeto	3
4. Levantamento dos Requisitos do Sistema de Software – Product Backlog	3
5.1. Planejamento da Sprint 1 – Sprint Backlog	5
5.2. Implementação e Testes – Sprint 1	5
5.3. Review da Sprint 1	5
5.4. Retrospectiva da Sprint 1	5
6. Sprint 2	5
7. Registro da Apresentação ao Parceiro	5
8. Referências	6
9. Apêndice I	6



1. Descrição/Resumo do Projeto

O projeto terá como foco o desenvolvimento de um chatbot interativo para atendimento de uma pizzaria. Ele será responsável por fazer um atendimento personalizado aos clientes, fornecendo informações sobre cardápio, horários de funcionamento, promoções e outras dúvidas comuns.

O público alvo do chatbot é a pizzaria, que usará o programa para facilitar e automatizar o atendimento aos clientes. O stakeholder envolvido é o colégio Poliedro, que requisitou o desenvolvimento do projeto.

O escopo do projeto envolve a criação de uma tela principal, por onde os usuários farão a comunicação com o chatbot. E, para isso, vamos implementar um modelo de inteligência artificial, que será abastecido com as informações da pizzaria (como cardápio, horários de atendimento, opções adicionais, etc) e que será filtrado, para fornecer apenas respostas cabíveis e condizentes com o contexto da pizzaria.

2. Tecnologias Empregadas

Usaremos as linguagens de programação Python para a estruturação/desenvolvimento do modelo e a estrutura de JSON para consultas no banco de dados. Além disso, usaremos o framework Langchain para a alimentação do modelo e o software MongoDB para construção da base de dados.

Optamos pela utilização do MongoDB pela sua gratuidade e fácil manutenção, além de já termos certa experiência com a utilização do mesmo.

Para o versionamento e colaboração trabalhando no código, nosso grupo utilizará o GitHub (https://github.com/pizzabotPoliedro/chatbot).

Definição de Papéis no Projeto

Gabriel Borges Silva: PO, Desenvolvedor

Matheus Castilho: Desenvolvedor

Rafael Alvarez de Carvalho Ruthes: SCRUM Master, Desenvolvedor

4. Levantamento dos Requisitos do Sistema de Software – Product Backlog

- Metodologia para levantamento de requisitos.
- Descrição detalhada do Product Backlog:
 - Cartões de histórias representando requisitos.
 - Priorização dos requisitos.
 - Estimativa de esforço.



- Sprint de implementação.
- Ferramenta utilizada (Azure, Trello, Jira, etc.).



5.1. Planejamento da Sprint 1 – Sprint Backlog

- Estratégia de desenvolvimento da Sprint.
- Regras de negócio e arquitetura proposta.
- Solução técnica adotada.
- Quadro de tarefas detalhado.
- Ferramenta utilizada para gerenciamento (Azure, Trello, Jira, etc.).

5.2. Implementação e Testes - Sprint 1

- Link do repositório contendo a implementação.
- Algoritmos ou estruturas de dados obrigatórias implementadas.
- Abordagem de testes adotada (BDD e TDD).
- Testes de BDD documentados para os principais cartões de história.
- Evidências de testes unitários e de integração (prints ou links).

5.3. Review da Sprint 1

- Relato dos resultados obtidos na Sprint.
- Objetivo foi cumprido?
- Planejamento para a próxima Sprint.
- Feedback do parceiro testando essa Sprint.

5.4. Retrospectiva da Sprint 1

- Avaliação do desempenho do time.
- Pontos fortes e fracos da Sprint.
- O que manter e o que melhorar para a próxima Sprint.

6. Sprint 2

- Repetição da estrutura da Sprint 1.
- Ajustes realizados com base no feedback da Sprint anterior.

7. Registro da Apresentação ao Parceiro

- Data e local da apresentação. Participantes.
- Feedback recebido.
- Ajustes sugeridos.



8. Referências

• Listar as fontes utilizadas na documentação conforme normas ABNT.

9. Apêndice I

- Registro das reuniões com o parceiro.
- Fotos, documentos de apoio e materiais relevantes.