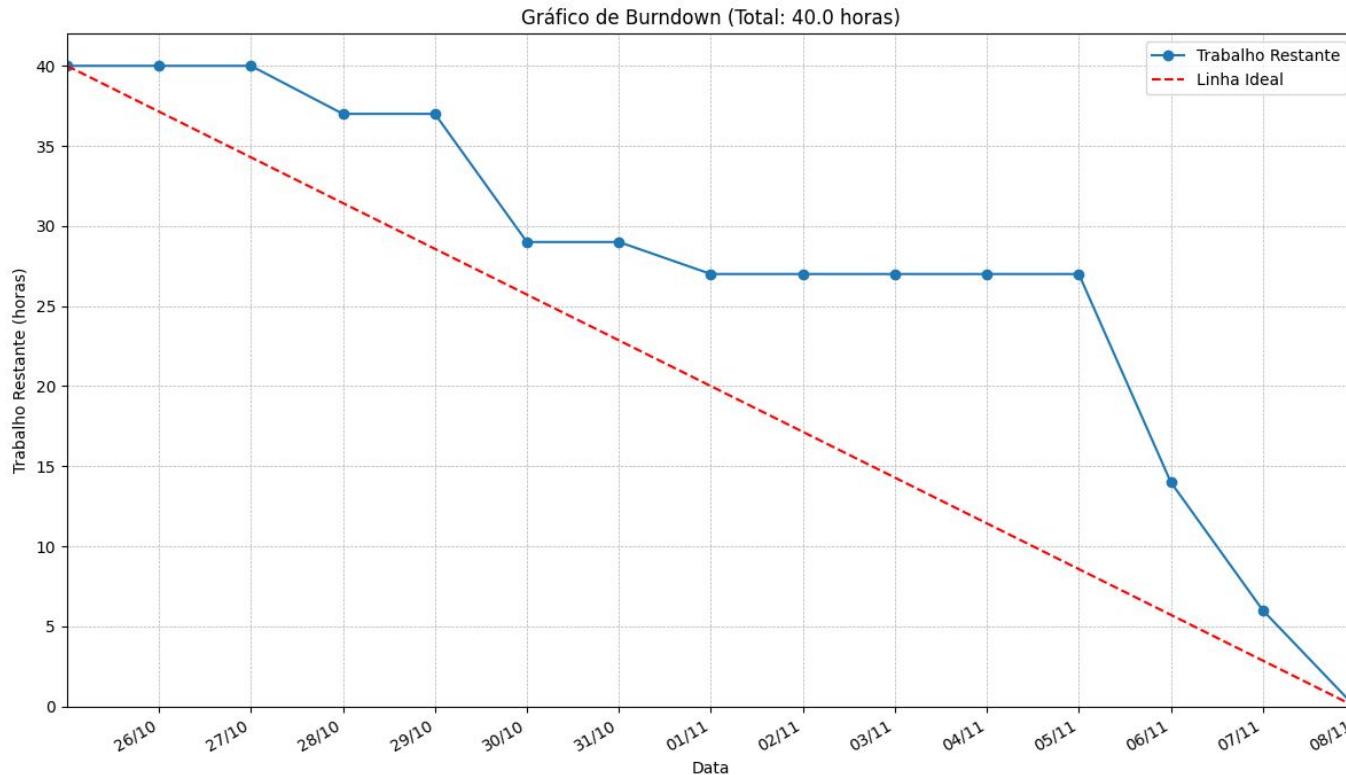


# Trabalho de ES2 - 3<sup>a</sup> apresentação

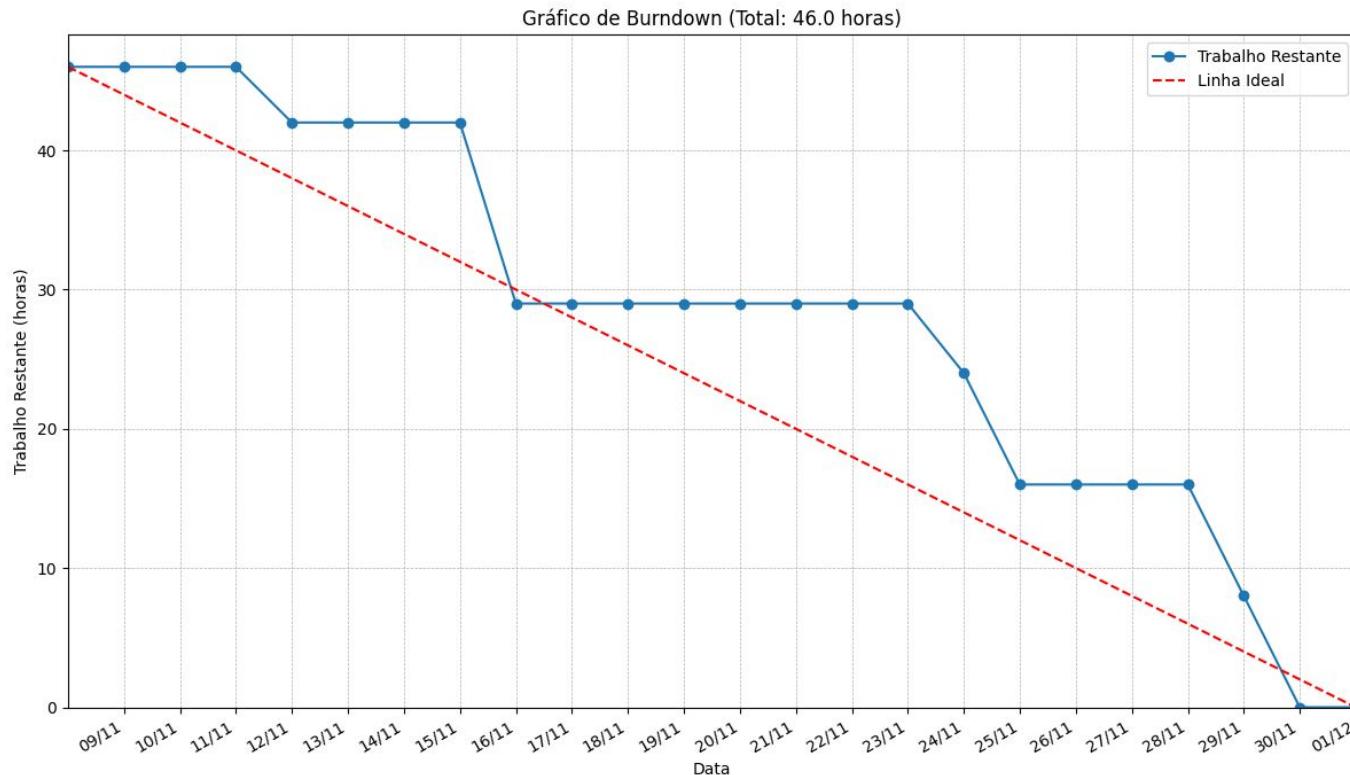
---

Grupo 4: Alonso Bassini, Ellen Righi, Gabriele Braga,  
Gustavo Medeiros, João André Watanabe, Luisa Stelle,  
Miguel Jehle e Rafael Accetta

# Monitoramento e controle - Burndown 5° SPRINT

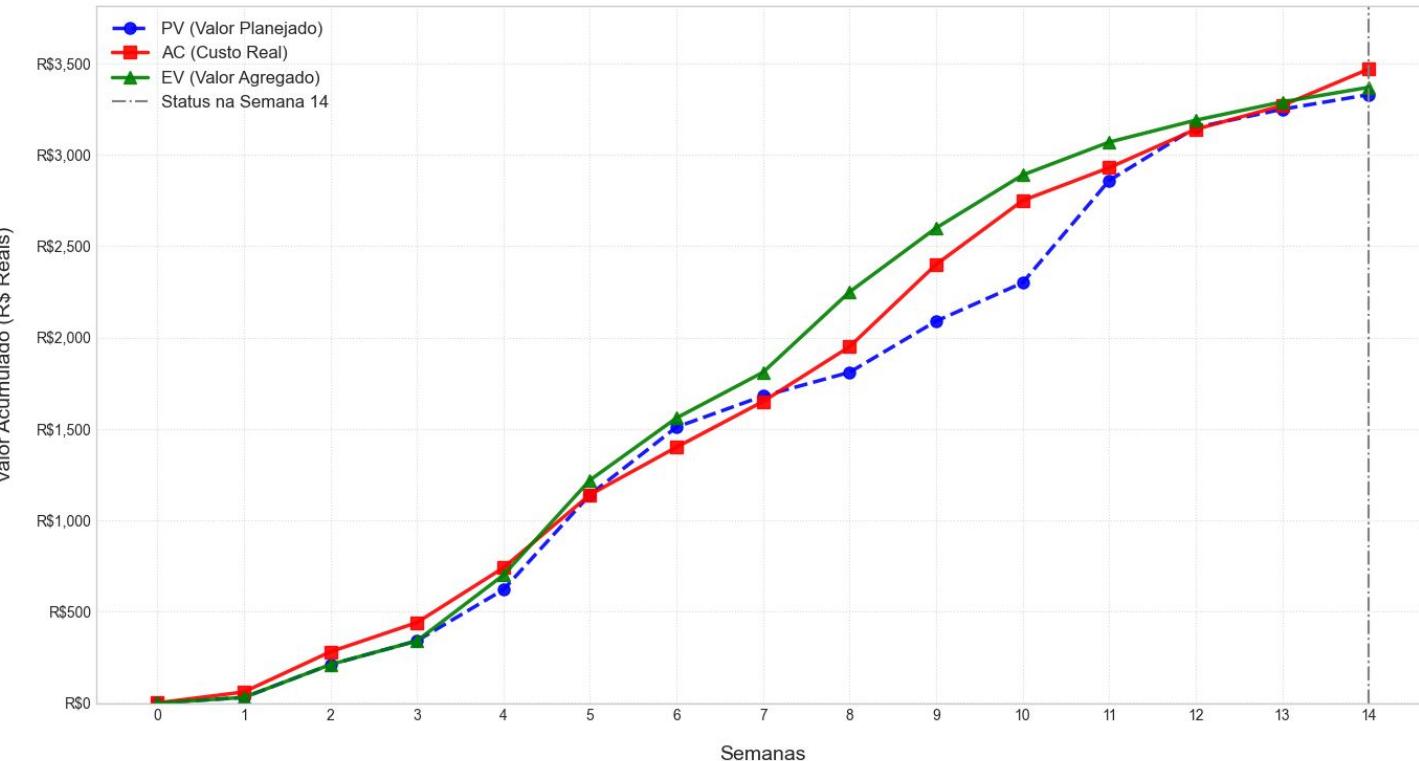


# Monitoramento e controle - Burndown 6° SPRINT



# Monitoramento e controle - Análise de Valor Agregado

Gráfico de Valor Agregado (EVA)



i	SPI	CPI
1	1	0,81
2	1,24	1,15
3	1,08	0,97

# Testes Unitários

- Implementados para cada classe e arquivo de lógica do jogo

# Testes de Integração

- Desenvolvimento foi realizado separadamente entre Backend e Frontend
- Durante o desenvolvimento era necessário criar componentes para testar funcionalidades
- Foram definidas *milestones* para substituir esses componentes e integrar o sistema como um todo. Essas *milestones* foram as entregas parciais

# Testes Alfa e Beta

- Testes com colegas do curso e familiares
  - fazer a alocação e o ataque serem clicáveis
  - reduzir a quantidade de cliques em botões permitindo que o ataque fosse liberado até clicar em fechar ataque
  - permitir visualizar o mapa atrás do ataque
  - melhorar a visualização da cor no contorno do território
  - permitir que o jogador visualize as cartas que possui (antes o menu só ficava disponível quando o jogador possuia 3 ou mais cartas)

# Demo