

Datas e Folgas

1. Projeto

1.1 Levantamento dos Requisitos:

| <u>Nome</u> | <u>Datas mínimas</u> | <u>Folga</u> | <u>Datas máximas</u> |
|--|----------------------|--------------|----------------------|
| Coleta de características do produto | 13/10 - 14/10 | 2 | 15/10 - 16/10 |
| Descrição mais detalhada das funcionalidades | 15/10 - 19/10 | 2 | 17/10 - 21/10 |

1.2 Levantamento dos Casos de Uso:

| <u>Nome</u> | <u>Datas mínimas</u> | <u>Folga</u> | <u>Datas máximas</u> |
|---------------------------------------|----------------------|--------------|----------------------|
| Definição de atores | 13/10 - 13/10 | 6 | 19/10 - 19/10 |
| Definição de interações com o sistema | 14/10 - 14/10 | 6 | 20/10 - 20/10 |

1.3 Definição da Arquitetura e Ferramentas

| <u>Nome</u> | <u>Datas mínimas</u> | <u>Folga</u> | <u>Datas máximas</u> |
|---|----------------------|--------------|----------------------|
| Escolher uma linguagem/framework | <u>13/10 - 14/10</u> | 0 | --- |
| Configuração do ambiente de desenvolvimento (Download, instalação e configuração) | <u>15/10 - 27/10</u> | 0 | --- |

2. Interface

2.1 Definir a UI:

| <u>Nome</u> | <u>Datas mínimas</u> | <u>Folga</u> | <u>Datas máximas</u> |
|---|----------------------|--------------|----------------------|
| Design das telas de jogo, início, menu, manual, jogo, fim | 20/10 - 21/10 | 6 | 26/10 - 27/10 |

2.2 Implementar a UI:

| | | | |
|---|---------------------|---|-----|
| Programar a GUI e a funcionalidade dos seus elementos | <u>28/10 - 4/11</u> | 0 | --- |
|---|---------------------|---|-----|

3. Lógica

3.1 Definição das Regras de Negócio:

| <u>Nome</u> | <u>Datas mínimas</u> | <u>Folga</u> | <u>Datas máximas</u> |
|--|----------------------|--------------|----------------------|
| Definir o tipo de damas a ser implementado, conjunto de regras, nº de rodadas | 20/10 - 20/10 | 2 | 22/10 - 22/10 |
| Implementar Movimentação (Peão) | <u>28/10 - 4/11</u> | 0 | --- |
| Implementar Ações (Peão) | <u>28/10 - 4/11</u> | 0 | --- |
| Implementar movimentação (Damas) | <u>28/10 - 4/11</u> | 0 | --- |
| Implementar Ações (Damas) | <u>28/10 - 4/11</u> | 0 | --- |
| Implementar critérios de resultados (Vencedor/perdedor/empate) | 28/10 - 1/11 | 3 | 31/10 - 4/11 |
| Definir como a IA deve se comportar em modos de jogo distintos (fácil, médio, difícil) | 22/10 - 26/10 | 6 | 28/10 - 1/11 |
| Pesquisar e escolher as estruturas de dados que melhor se adequam aos propósitos do jogo | 21/10 - 25/10 | 2 | 23/10 - 27/10 |

3.2 Implementação da IA:

| <u>Nome</u> | <u>Datas mínimas</u> | <u>Folga</u> | <u>Datas máximas</u> |
|--|----------------------|--------------|----------------------|
| Definição do algoritmo (Min-max) | 20/10 - 21/10 | 6 | 26/10 - 27/10 |
| Implementação simples | 28/10 - 4/11 | 5 | 2/11 - 9/11 |
| Implementar dificuldades (Profundidade do algoritmo) | 28/10 - 1/11 | 8 | 5/11 - 9/11 |

3.3 Implementação do Multiplayer:

| <u>Nome</u> | <u>Datas mínimas</u> | <u>Folga</u> | <u>Datas máximas</u> |
|------------------------------|----------------------|--------------|----------------------|
| Implementação de Multiplayer | <u>5/11 - 9/11</u> | 0 | --- |

Grafo CPM (Critical Path Method)

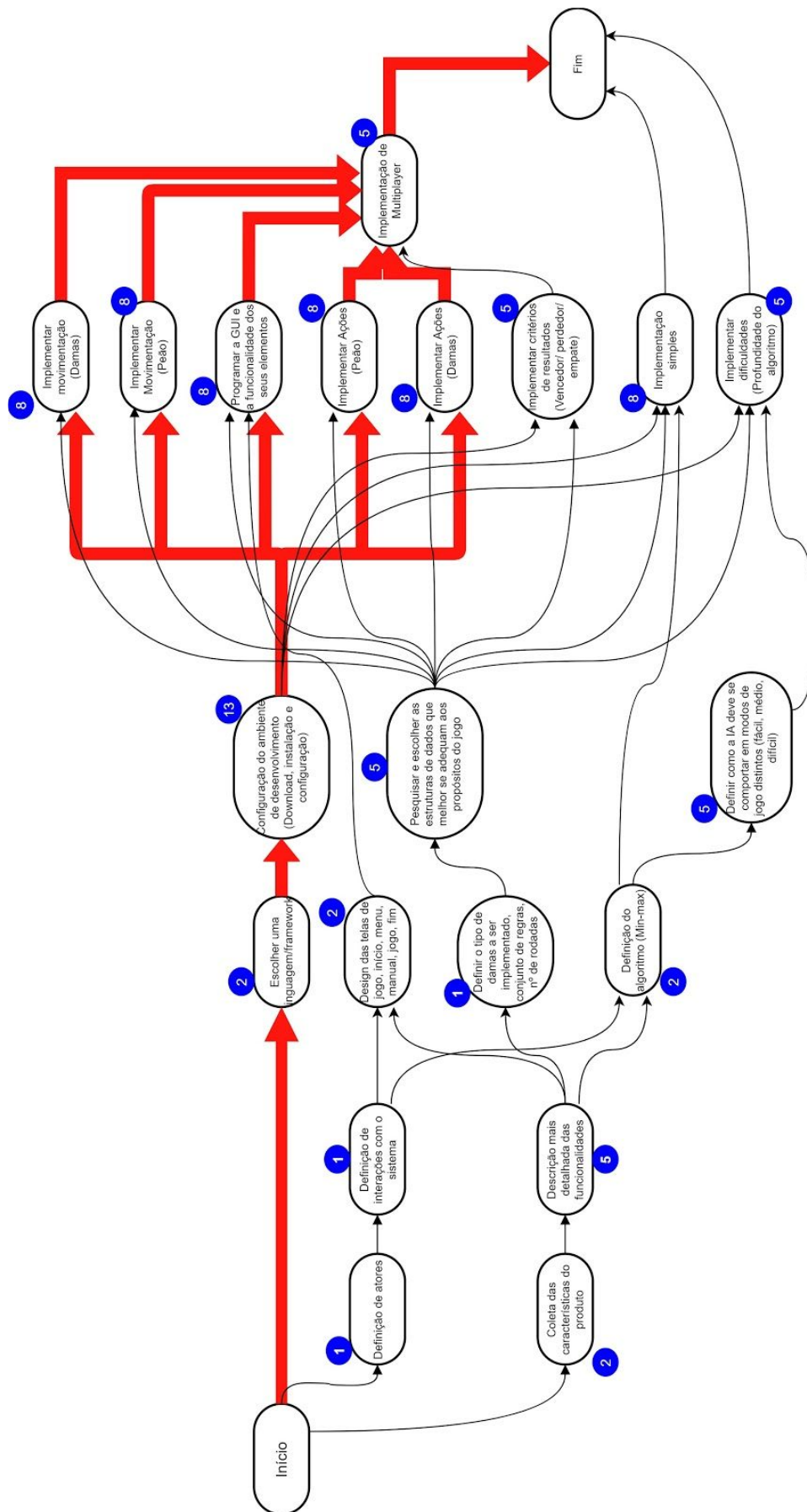
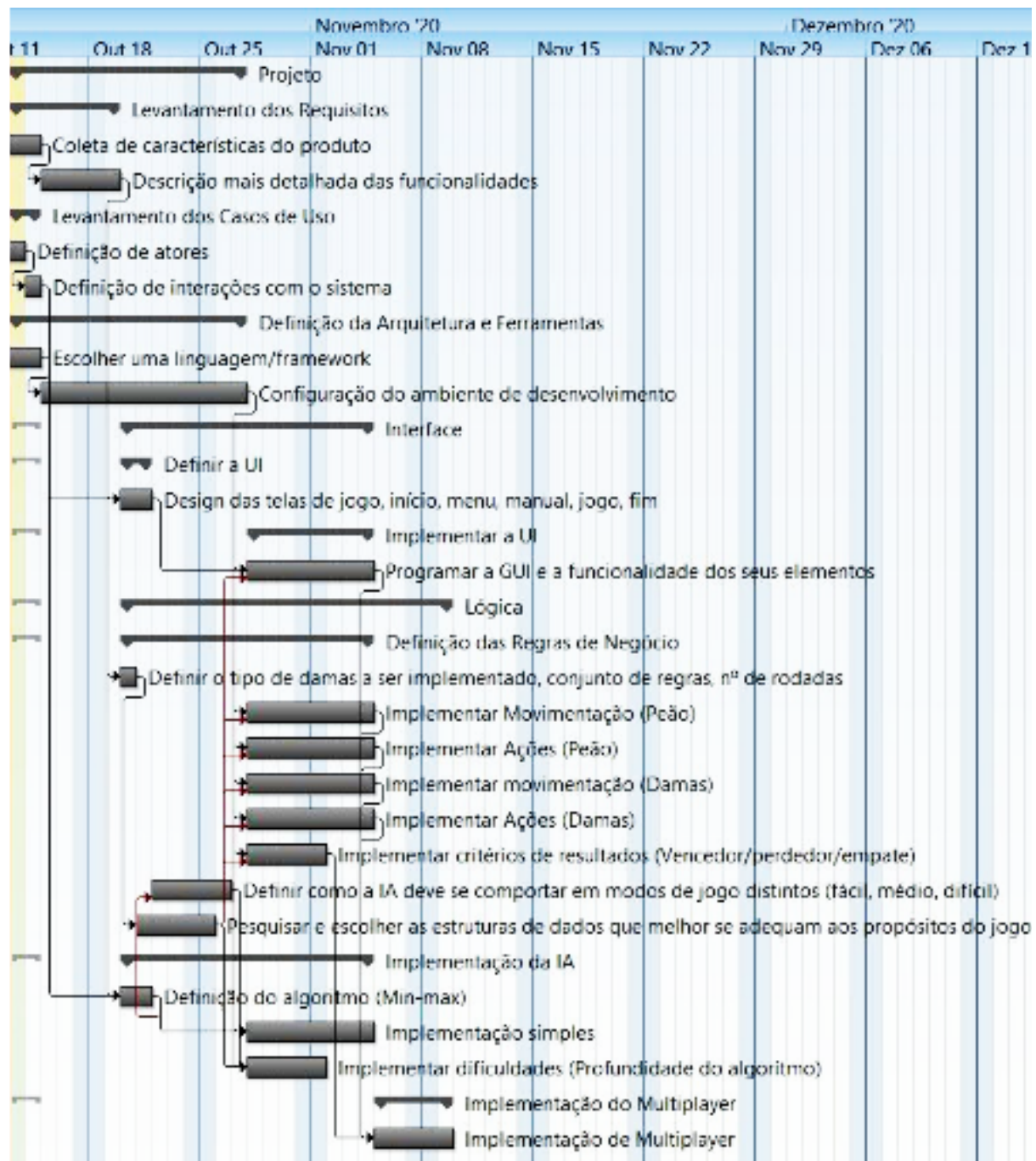


Gráfico de Gantt



Riscos (monitoramento a cada 2 semanas)

1) Estouro de prazo de alguma atividade:

- Probabilidade de ocorrência: 40% (0,4);
- Impacto: 60% (0,6);
- Exposição: 24% (0,24);
- Prioridade: Média.
- Plano de contenção:
 - Estimativa de tempo para cada atividade maior que a janela considerada necessária inicialmente.
- Plano de contingência:
 - Fazer horas extras.

2) Computador de algum integrante parar de funcionar: Probabilidade de ocorrência: 15% (estimativa pensando no tempo de uso de 1 ano, para uma estimativa de vida de 7 anos)

- Impacto: 20% (0,2);
- Exposição: 3% (0,03);
- Prioridade: Baixa.

3) Interrupção dos serviços de energia/internet para algum integrante:

- Probabilidade de ocorrência: 25% (0,25);
- Impacto: 3.5% (0,035);
- Exposição: 0,875% (0,00875);
- Prioridade: Baixa.

Monitoramento 1

4) Estouro de prazo de alguma atividade:

- Probabilidade de ocorrência: 40% (0,4);
- Impacto: 60% (0,6);
- Exposição: 24% (0,24);
- Prioridade: Média.
- Plano de contenção:
 - Estimativa de tempo para cada atividade maior que a janela considerada necessária inicialmente.
- Plano de contingência:
 - Fazer horas extras.

5) Computador de algum integrante parar de funcionar:

- Probabilidade de ocorrência: 15% (0,15);
- Impacto: 20% (0,2);
- Exposição: 3% (0,03);
- Prioridade: Baixa.

6) Interrupção dos serviços de energia/internet para algum integrante:

- Probabilidade de ocorrência: 25% (0,25);
- Impacto: 3.5% (0,035);
- Exposição: 0,875% (0,008750);
- Prioridade: Baixa.