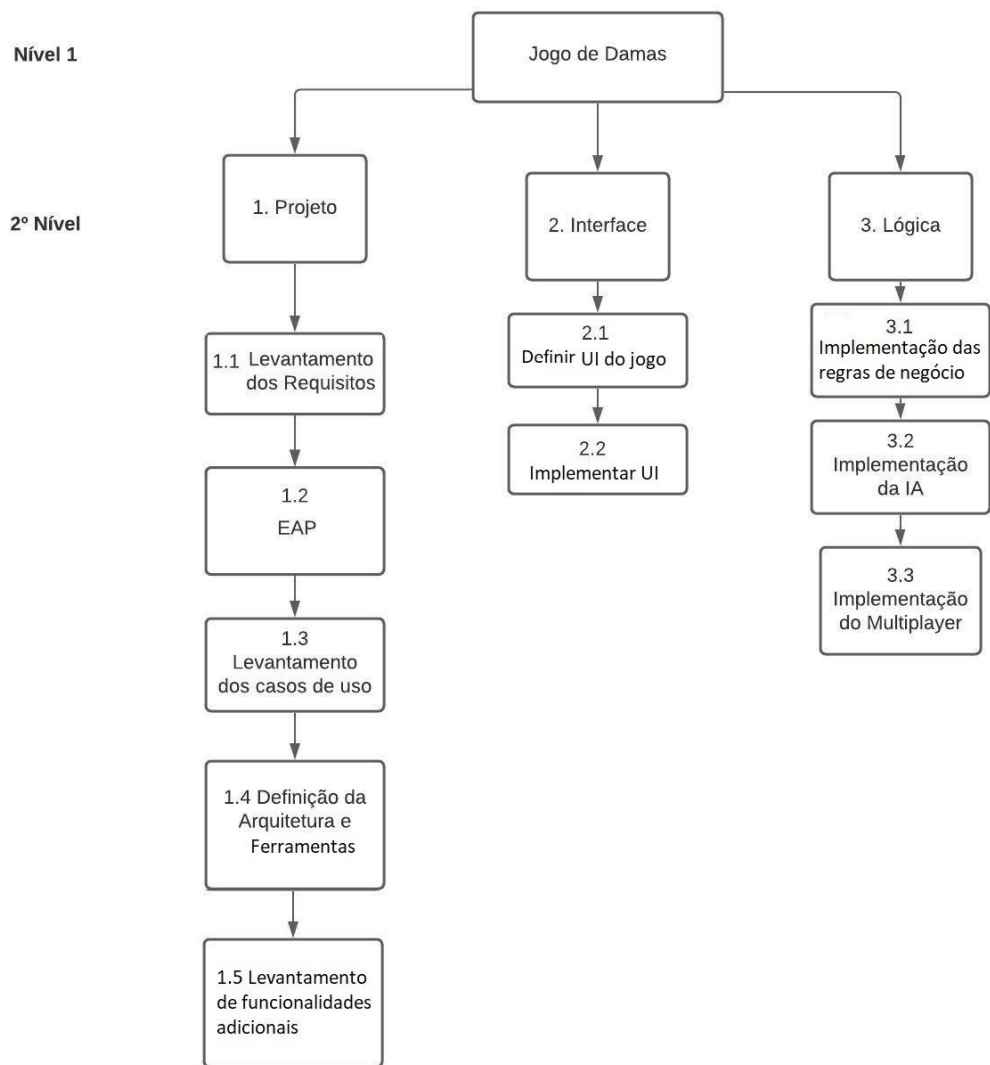


Integrantes: Vinicius Ramos, Pedro Bandoli, Daniel Callado, Bruno Bellisi, Daianny Santana



Pacotes de trabalho

Projeto

1.1 Levantamento dos Requisitos:

- Atividades:

- Coleta de características do produto:
 - Esforço: 2
 - Recursos:
Humanos => 5 pessoas.
Consumo => Consumo de energia por computador empregado - o uso potencial do 4G no caso em que a Internet cai;
Capital => R\$0,00
 - Custo: 2 horas.
 - Dependências: Nenhuma.
- Descrição mais detalhada das funcionalidades:
 - Esforço: 5
 - Recursos:
Humanos => 5 pessoas.
Consumo => Consumo de energia por computador empregado - o uso potencial do 4G no caso em que a Internet cai;
Capital => R\$0,00
 - Custo: 5 horas.
 - Dependências: Coleta de características do produto.

1.2 EAP:

- Atividades:

- Analisar e definir pacotes:
 - Esforço: 3
 - Recursos:
Humanos => 5 pessoas.
Consumo => Consumo de energia por computador empregado - o uso potencial do 4G no caso em que a Internet cai;
Capital => R\$0,00
 - Custo: 3 horas.
 - Dependências: Nenhuma.
- Detalhar pacotes em atividades:
 - Esforço: 5
 - Recursos:
Humanos => 5 pessoas.
Consumo => Consumo de energia por computador empregado - o uso potencial do 4G no caso em que a Internet cai;
Capital => R\$0,00

- Custo: 5 horas.
- Dependências: Analisar e definir pacotes.

1.3 Levantamento dos Casos de Uso:

- Atividades:

- Definição de atores:
 - Esforço: 1
 - Recursos:
Humanos => 5 pessoas.
Consumo => Consumo de energia por computador empregado - o uso potencial do 4G no caso em que a Internet cai;
Capital => R\$0,00
 - Custo: 1 hora.
 - Dependências: Nenhuma.
- Definição de interações com o sistema:
 - Esforço: 1
 - Recursos:
Humanos => 5 pessoas.
Consumo => Consumo de energia por computador empregado - o uso potencial do 4G no caso em que a Internet cai;
Capital => R\$0,00
 - Custo: 1 hora.
 - Dependências: Definição de atores.

1.4 Definição da Arquitetura e Ferramentas

- Atividades:

- Escolher uma linguagem/framework:
 - Esforço: 2
 - Recursos:
Humanos => 5 pessoas.
Consumo => Consumo de energia por computador empregado - o uso potencial do 4G no caso em que a Internet cai;
Capital => R\$0,00
 - Custo: 2 horas.
 - Dependências: Nenhuma.
- Configuração do ambiente de desenvolvimento (Download, instalação e configuração):
 - Esforço: 13
 - Recursos:
Humanos => 1 pessoa/computador.
Consumo => Consumo de energia por computador empregado;
Capital => R\$0,00
 - Custo: 13 horas.
 - Dependências: Escolher uma linguagem/framework.

1.5 Levantamento de Funcionalidades Adicionais:

- Atividades:

Interface

2.1 Definir a UI:

- Atividades:

- Design das telas de jogo, início, menu, manual, jogo, fim:
 - Esforço: 2
 - Recursos:
Humanos => 2 pessoas.
Consumo => Consumo de energia por computador empregado - o uso potencial do 4G no caso em que a Internet cai;
Capital => R\$0,00
 - Custo: 2 horas.
 - Dependências: Nenhuma.

2.2 Implementar a UI:

- Atividades:

- Programar a GUI e a funcionalidade dos seus elementos:
 - Esforço: 8
 - Recursos:
Humanos => 2 pessoas.
Consumo => Consumo de energia por computador empregado - o uso potencial do 4G no caso em que a Internet cai;
Capital => R\$0,00
 - Custo: 8 horas.
 - Dependências: Design de telas de jogo.

Lógica

3.1 Definição das Regras de Negócio:

- Atividades:

- Definir o tipo de damas a ser implementado, conjunto de regras, nº de rodadas:
 - Esforço: 1
 - Recursos:
Humanos => 5 pessoas.
Consumo => Consumo de energia por computador empregado - o

uso potencial do 4G no caso em que a Internet cai;

Capital => R\$0,00

- Custo: 1 hora.
- Dependências: Nenhuma.

- Implementar Movimentação (Peão):

- Esforço: 8
- Recursos:
Humanos => 3 pessoas.
Consumo => Consumo de energia por computador empregado - o uso potencial do 4G no caso em que a Internet cai;
Capital => R\$0,00
- Custo: 8 horas.
- Dependências: Nenhuma.

- Implementar Ações (Peão):

- Esforço: 8
- Recursos:
Humanos => 3 pessoas.
Consumo => Consumo de energia por computador empregado - o uso potencial do 4G no caso em que a Internet cai;
Capital => R\$0,00
- Custo: 8 horas.
- Dependências: Definir o tipo de damas a ser implementado.

- Implementar movimentação (Damas):

- Esforço: 8
- Recursos:
Humanos => 3 pessoas.
Consumo => Consumo de energia por computador empregado - o uso potencial do 4G no caso em que a Internet cai;
Capital => R\$0,00
- Custo: 8 horas.
- Dependências: Nenhuma.

- Implementar Ações (Damas):

- Esforço: 8
- Recursos:
Humanos => 3 pessoas.
Consumo => Consumo de energia por computador empregado - o uso potencial do 4G no caso em que a Internet cai;
Capital => R\$0,00
- Custo: 8 horas.
- Dependências: Definir o tipo de damas a ser implementado.

- Implementar critérios de resultados (Vencedor/perdedor/empate):

- Esforço: 5

- Recursos:
Humanos => 3 pessoas.
Consumo => Consumo de energia por computador empregado - o uso potencial do 4G no caso em que a Internet cai;
Capital => R\$0,00
- Custo: 5 horas.
- Dependências: Definir o tipo de damas a ser implementado.
- Definir como a IA deve se comportar em modos de jogo distintos (fácil, médio, difícil):
 - Esforço: 5
 - Recursos:
Humanos => 5 pessoas.
Consumo => Consumo de energia por computador empregado - o uso potencial do 4G no caso em que a Internet cai;
Capital => R\$0,00
 - Custo: 5 horas.
 - Dependências: 3.2.1 Definição do algoritmo da IA.
- Pesquisar e escolher as estruturas de dados que melhor se adequam aos propósitos do jogo:
 - Esforço: 5
 - Recursos:
Humanos => 5 pessoas.
Consumo => Consumo de energia por computador empregado - o uso potencial do 4G no caso em que a Internet cai;
Capital => R\$0,00
 - Custo: 5 horas.
 - Dependências: Definir o tipo de damas a ser implementado.

3.2 Implementação da IA:

- Atividades:

- Definição do algoritmo (Min-max):
 - Esforço: 2
 - Recursos:
Humanos => 5 pessoas.
Consumo => Consumo de energia por computador empregado - o uso potencial do 4G no caso em que a Internet cai;
Capital => R\$0,00
 - Custo: 2 horas.
 - Dependências: Nenhuma.
- Implementação simples:
 - Esforço: 8
 - Recursos:
Humanos => 3 pessoas.
Consumo => Consumo de energia por computador empregado - o

uso potencial do 4G no caso em que a Internet cai;

Capital => R\$0,00

- Custo: 8 horas.
- Dependências: Definição do algoritmo.

- Implementar dificuldades (Profundidade do algoritmo):

- Esforço: 5

- Recursos:

Humanos => 3 pessoas.

Consumo => Consumo de energia por computador empregado - o uso potencial do 4G no caso em que a Internet cai;

Capital => R\$0,00

- Custo: 5 horas.
- Dependências: Definição do algoritmo.

3.3 Implementação do Multiplayer:

- Atividades:

- Implementação de Multiplayer:

- Esforço: 5

- Recursos:

Humanos => 3 pessoas.

Consumo => Consumo de energia por computador empregado - o uso potencial do 4G no caso em que a Internet cai;

Capital => R\$0,00

- Custo: 5 horas.
- Dependências: Todas as atividades incluídas nos pacotes 2.1, 2.2 e 3.1