

Parte 1) Gerenciamento de configuração

1) Organizar uma lista com todos os artefatos entregues até agora no projeto.

Atividade 1

- Modelos de processos de software:
 - Foi realizada uma análise de diferentes processos de software, em que cada um deles possui um funcionamento apropriado para determinada situação. Exemplo de processos: Cascata, Ágil e RAD.

Atividade 2

- Síntese do artigo e entendimento dos métodos ágeis
 - Nessa etapa foi estudado um artigo que mostrava como o método ágil é utilizado pelas empresas no mercado e quão útil ele é para o desenvolvimento dos projetos
- Planejamento de projeto
 - Nessa etapa discutimos e desenvolvemos toda o planejamento do projeto, passamos pelo desenvolvimento de: Escopo e propósito do documento, Objetivos do projeto, Organização de projeto , Organização da equipe e funções, Riscos do Projeto, Recursos de software e hardware, Divisão do trabalho, Cronograma , Mecanismos de Monitoração e Relatórios.

Atividade 3

- Modelo Conceitual e Diagrama de Casos de Uso:
 - Desenvolveu-se o Modelo Conceitual do projeto (aplicativo), contendo os atributos essenciais do projeto e comunicações/interações entre os componentes. Além disso, foi projetado o Diagrama de Casos de Uso, o qual mapeia as interações do usuário com o aplicativo.

Atividade 4

- Estimativa de pontos por caso de uso
 - Nessa etapa do projeto desenvolvemos os casos de uso que tratavam de algumas ações dos usuários e quais seriam as respostas do sistema para essas interações(Passo 1 - Somatória dos Pontos por Caso de Uso (SPCU), Passo 2 - Somatória dos Pontos por Ator (SPA), Passo 3 - Fator de Complexidade Técnica, Passo 4 - Fator Ambiental e Passo 5 - Estimativa de Pontos por Caso de Uso).

Atividade 5

- Qualidade do Produto:
 - Nesta etapa do projeto, foi avaliado as diferentes etapas do aplicativo, em questão de: Funcionalidade, Confiabilidade, Usabilidade, Eficiência, Manutenibilidade e Portabilidade.
 - O intuito dessa avaliação é certificar que o produto possa ser desenvolvido, executado pelo usuário (em questões de experiência e segurança) e que possa ser escalado para futuras atualizações.

Atividade 6

- Prototipação da Interface com o Usuário
 - Nessa etapa do projeto foi desenvolvida toda a questão de prototipação das telas que seriam usadas no projeto e qual seria a interface ideal para o usuário final.

Atividade 7

- Casos de Teste:
 - Desenvolveu-se inúmeros casos de teste para avaliar diferentes cenários de utilização do aplicativo.
 - Entre eles, cenários de sucesso, no qual o aplicativo é bem utilizado e gera resultados positivos. E cenários de fracassos, de diferentes componentes, que podem resultar em um mau funcionamento do aplicativo, para diferentes etapas da utilização.


Atividade 8

- Elaboração Casos de Testes Estrutural
 - Elaboramos o grafo de fluxo para o programa e numeramos o código de acordo com os nós do grafo.
 - Nessa etapa tive a discussão sobre o quão efetivo estava o desenvolvimento dos casos de uso elaborados

Atividade 9

- Inspeção por Pares dos Artefatos
 - Essa etapa tinha como objetivo analisar e entender, através da inspeção por pares, o projeto (parte 1) de outro grupo.

2) Decidir quais entrarão em controle de configuração e anotar numa tabela, identificando-as com números de versão.


Artefato	Versão
Atividade 8	1.0 
Atividade 4	1.1
Atividade 9	2.0

3) colocar sob controle de configuração a maior parte dos artefatos produzidos (requisitos, modelos UML, protótipos, etc)

Enviar esses artefatos para um projeto no Github.

Parte 2)Planejamento de Manutenção de software

1) BrainStorm:

- Suporte ao Consumidor:
 - Manutenção preventiva
- Upgrade do Sensor:
 - Manutenção perfectiva
- Manutenção de interface 
 - Manutenção perfectiva
- Manutenção da Infraestrutura:
 - Manutenção perfectiva
- Correção de bugs nos totens
 - Manutenção corretiva
- Adaptação de idiomas
 - Manutenção adaptativa