Trabalho 1 - Ingressos para Eventos

**Project Plan**

# **Introdu**ção

O projeto consiste, brevemente, em criar um ambiente de divulgação de eventos e venda de ingressos para estes, além de outras funções menores ou relacionadas a estas. Neste documento, detalhes sobre a equipe, as práticas de projeto e os objetivos a serem atingidos serão especificados para referência posterior.

# Organização do Projeto

A equipe consiste de dois alunos, Tiago e Saulo, divididos em gerenciador de configurações e desenvolvedor, respectivamente. essas funções, no entanto, não são estritas e troca de informações e funções entre os membros foi indispensável para o andamento do projeto.

# Marcos e Objetivos de Projeto

Devido a natureza do projeto, o marco escolhido como conveniente para ideia de progresso foi a criação da própria documentação que contorna o produto em si.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Iteration** | **Objetivos Principais** | **Prazo** |
| 1 - Criação de  artefatos iniciais | 1. Criar documento de Visão 2. Criar documento de Plano de Projeto 3. Criar documento de Plano de Iterações 4. Criar documento e diagrama de Casos de Uso 5. Criar documento de Lista de Ferramentas | Date from 01/02  Date to 10/06 |
| 2 - Criação de  artefatos intermediarios e protótipo de produto | 1. Criar documento de Descrição de Arquitetura 2. Criar documento de Descrição de Infraestrutura 3. Criar documento de Descrição e Comprovação do processo de Controle de Versões utilizado 4. Protótipo de implementação com alguma funcionalidade operante | Date from 24/05  Date to 17/06 |
| 3 - Criação de  artefatos e protótipo finais | 1. Protótipo de implementação com todas ou a maioria das funcionalidades operante 2. Descrição dos testes usados | Date from 10/06  Date to 18/06 |

# **Deployment**

A estratégia de entrega do produto é simples, visto sua natureza. Um diretório com todos os artefatos desenvolvidos e protótipo do sistema enviado ao professor por e-mail.

# Lissões

Desse projeto, levamos uma noção da importância, e as vezes necessidade, de documentação atrelada a clareza de um projeto e seu andamento. Um conhecimento de vários tipos de documentação e diagramas e planejamentos se mostra útil diante da diversidade de projetos que podem ser beneficiados por essa prática, mas, com isso, vem também a importância de saber selecionar quais tipos de artefatos são convenientes ou úteis para cada situação, bem como qual configuração de cada artefato é a mais apropriada.

Finalmente, a possibilidade prática de interação com os documentos, bem como apresentação e utilização de repositórios de frameworks úteis (como o SWEBOK e o OpenUp), são outras lições ou conhecimentos que levamos desse projeto.