Minha mesa: desenvolvimento de software aplicado usando metodologia XP

Aurora Wang, Eduardo Carvalho, Carlos Foerstnow, Rafael Martins, Riheldo de Melo

Universidade Brasília

Departamento de Ciências da Computação

Jun 05, 2017

Sumário

- Stakeholders
- 2 Arquitetura
- Mistórias de usuário
- 4 MVP
- Testes
- Técnicas utilizadas
- Spikes
- 8 Lições aprendidas

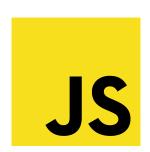
Stakeholders



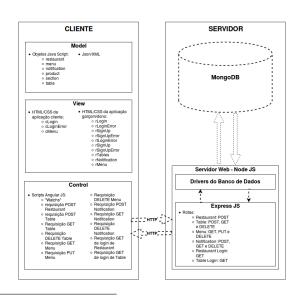
- Representante: Lucas Mafra
- **Problema:** "O atendimento em restaurantes e bares em Brasília é em maioria lento e por vezes ineficaz"
- Necessidade:
 - Forma acessível e rápida de clientes usarem a aplicação
 - Forma acessível e rápida de donos usarem a aplicação
 - Tornar a relação entre garçons e clientes mais eficaz
 - Melhorar o tempo de atendimento de um restaurante ou um bar

Arquitetura: Sistema

- Linguagem de programação utilizada: JavaScript
- Motivos:
 - Linguagem dinâmica
 - Frameworks robustos (Node.js, Angular.js, etc)
 - Capaz de construir aplicações web rápidas
 - Escalável

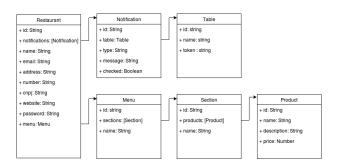


Arquitetura: Sistema



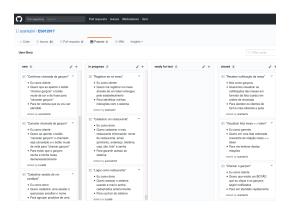
Arquitetura: Objetos

Modelagem de objetos feita em UML



Histórias de usuário: Tarefas feitas e backlog

 A documentação de todas as histórias de usuários encontram-se no Github do projeto



Histórias de usuário: Pontuação e Velocidade

- A estimativa da pontuação das histórias de usuário está sendo feita com o auxilio do PlanITpoker
- Cálculo e estimativa de velocidades em pontos:

V_{i1}	V_{i2}	V_{im}	V_{imp}
42	41	41.5	8,3

TITLE:	EST.:	TIME.:
Deletar produto de uma sessão	3	00:00:14
Editar produto de uma sessão	3	00:00:48
Cadastrar produto de uma sessão	3	00:00:39
Deletar sessão de um cardápio	3	00:02:33
Editar sessão de um cardápio	3	00:01:05
Cadastrar sessão de um cardápio	2	00:09:03
Logar como um restaurante	8	00:03:35
Cadastrar um restaurante	5	00:05:01
Registrar-se na mesa (2)	8	00:02:31
Cancelar chamada de garçom	2	00:02:38
Confirmar chamada de garçom	2	00:04:10
Navegar pelo cardápio	5	00:05:32
Confirmar recebimento de notificação da mesa	8	00:03:34
Receber notificação da mesa	8	00:03:25
Chamar o garçom	3	00:01:07

⁰www.planitpoker.com/board//room/218b7d5208b8497282f49938b45d91ca

MVP: Tarefas

GitHub

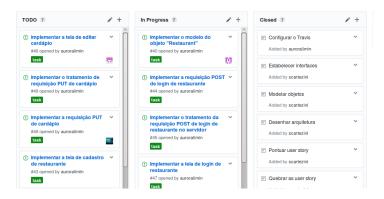
• Issues: uso da função *issues* para listagem e atribuição de tarefas para os colaboradores, além de definir milestones para os entregáveis



MVP: Tarefas

GitHub

• Projects: uso da função *projects* para manter tarefas na forma de cards permitindo a visualização dos fluxos de trabalho na forma de *kanban*

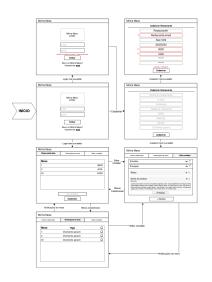


MVP: Planejamento

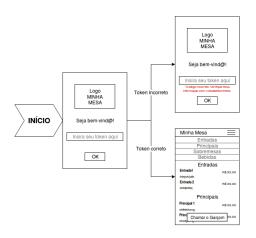


- Reuniões com o cliente
- Reuniões para organização da interação
- Revisão das decisões tomadas (revisitando)
- Kanban: "TODO list"

MVP: LO-FI/Storyboard Garçom



MVP: LO-FI/Storyboard Cliente



Testes: Validação

- Os testes encontram-se na wiki do projeto
- Exemplo: [TESTE 003]
 - Na tela MENU do restaurante o usuário deve poder visualizar as sessões cadastradas e produtos
 - Os produtos devem ter nome e descrição
- Matriz de rastreabilidade:

	TELA DE BEM VINDO	CAMPO DE TEXTO FOCADO	REDIRECIONAR PARA TELA DE MENU	RECARREGAR TELA INICIAL COM MENSAGEM DE ERRO	MOSTRAR MENU DO RESTAURANTE	MOSTRAR BOTAO DE CHAMAR GARCOM	FEEDBAK NO BOTAO PRESSIONADO CHAMAR GARCOM	MENSAGEM DE GARCOM A CAMINHO
TESTE001	X	×	X					
TESTE002	X	×		×				
TESTE003					X	X		
TESTE004					X	X		
TESTE005					х	x	х	
TESTE006					х	X	х	x

Testes: Unitário

Mocha - npm test

```
/GET Menu
ET /api/menu 200 9.049 ms - 2
  /GET Notification
SET /api/notification 200 2.035 ms - 2
 /POST Notification
node:7541) DeprecationWarning: Mongoose: mpromise (mongoose's default
POST /api/notification 200 27.734 ms - 140
DELETE /api/notification/5935ff7efe950f1d75fd758a 200 1.420 ms - 15
   /GET Table
ET /api/table 200 1.178 ms - 2
/POST table
POST /api/table 200 4.021 ms - 111
POST /api/table 400 1.925 ms - 262
POST /api/table 200 1.474 ms - 111
 /GET/:id table
GET /api/table/5935ff7efe950fld75fd758e 200 6.463 ms - 96
ELETE /api/table/5935ff7efe950fld75fd758f 200 0.863 ms - 15
```

Testes: Cobertura

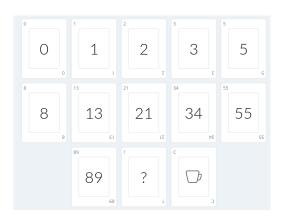
- Istanbul
- istanbul cover node_modules/.bin/_mocha

Técnicas utilizadas: eXtreme Programming

- Papéis utilizados:
 - Cliente
 - Programador
 - Coach
 - Tracker
- Práticas mais utilizadas:
 - Cliente no time
 - Jogo do Planejamento
 - Projeto Simples
 - Refatoração
 - Programação em Pares
 - Propriedade Coletiva
 - Padrões de programação
 - TDD



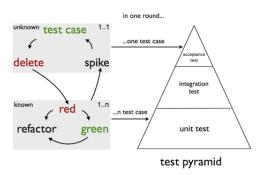
Técnicas utilizadas: Extras



- Pontuação por Fibonacci
- Scrum

⁰github.com/scartezini/ES012017

Spikes



- Node
- Passaport
- Mocha
- MongoDB



Lições aprendidas



- Organização e documentação importam
- O mundo não é ideal, adapte metodologias existentes para a sua realidade
- Não "bombardear" o servidor com requisições
- Não deixe a sessão para depois