

## ENGENHARIA DE SOFTWARE II

### Exercício #2

Inicialmente a equipe deve definir:

1. Tamanho do time-box.
2. Quantas horas vale um ponto (produtividade da equipe)
3. As histórias que ainda estão no *Product Backlog* (não foram nem estão sendo desenvolvidas)

#### **I – Planejamento da próxima Sprint**

- Escolher uma ou mais histórias que estejam no *Product Backlog* (portanto não foram feitas ainda e nem estão em desenvolvimento). Lembre-se que um Caso de Uso pode e geralmente contem mais de uma história (lembrar a diferença entre Caso de Uso e História).
- Jogar *planning poker* para quantificar as histórias definidas para a próxima *sprint*
- Preencher a planilha da próxima Sprint. Usar o baralho.

#### **II – Detalhamento e revisão do modelo arquitetural**

- Usar o modelo arquitetural desenhado no exercício #1 e refazê-lo no novo artefato, detalhando;
  - a. Composição das camadas (camadas, componentes etc.)
  - b. Atribuição de responsabilidades pelas camadas
  - c. Tecnologias a serem utilizadas nas respectivas camadas
  - d. Regras de comunicação entre camadas
  - e. Componentes e/ou protocolos de interfaceamento/limiar entre camadas
  - f. Onde são tratadas as exceções
  - g. Existência ou viabilidade de desenvolvimento dos elementos arquiteturais
- Realizar um teste de inspeção no artefato supra, utilizando para isso o check-list oferecido (artefato 27)
- Preencher o resultado no teste no artefato 2.5 Resultado da Revisão Arquitetural

### **III – Desenvolvimento dos casos de teste de aceitação da história mais complexa da Sprint.**

**Obs.: Essa história tem que ter classe de interface (tela) de forma a que permita o desenvolvimento de testes de aceitação do tipo “caixa preta”.**

- Desenhar um protótipo de baixa fidelidade da(s) telas da história. Incluir o protótipo no artefato 2.6 Casos de Teste de Aceitação
- Elaborar os casos de teste para testar as regras de negócio e de consistência das entradas de dados, incluindo opções válidas e inválidas

#### **Artefatos do exercício**

- 00-Capa
- 2.1- Product Backlog
- 2.2- Planilha para Planning Poker
- 2.3- Planilha para Sprint Backlog
- 2.4- Modelo Arquitetural
- 2.5- Resultado da Revisão do Modelo Arquitetural
- 2.6- Casos de Teste de Aceitação

Documentos complementares fornecidos

- 2.7- Check-list para revisão do Modelo Arquitetural
- Baralho para Planning Poker