**ENGENHARIA DE SOFTWARE II**

**Exercício #2 (MÉTODO ÁGIL)**

**ARTEFATOS DO EXERCÍCIO QUE DEVEM SER ENTREGUES**

0.0- 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

2.7- Check-list da revisão

Cópia do Caso de Uso escolhido para teste, na versão revisada (Recuperação)

**INICIALMENTE A EQUIPE DEVE DEFINIR:**

1. Tamanho do time-box. Sugerimos duas semanas.
2. Quantas horas vale um ponto (produtividade da equipe). Como a equipe não conhece sua produtividade, sugiro tomar um ponto como sendo uma hora-relógio.
3. Definir as histórias que ainda estão no *Product Backlog* (não foram nem estão sendo desenvolvidas).
4. Para efeito do exercício, a equipe pode tomar os Casos de Uso do Exercício #1 como sendo Histórias de Usuário e, caso ocorra um estouro de horas na Sprint, quebrem o último Caso de Uso em duas histórias (nesse caso deve ser refeito os artefatos 21 e 22)

**INSTRUÇÕES**

**Artefato 21 – *PRODUCT BACKLOG***

Preencher os cartões com as histórias de usuário (tomem os casos de uso revisados do exercício 1).

O campo “pontos” só será preenchido após a sessão de *planning poker*.

O campo “prioridade” deve receber uma indicação numérica que represente a prioridade de desenvolvimento do P.O.. Por exemplo, dividir em quatro grupos de Histórias de U

**Artefato 22 – PLANILHA *PLANNING POKER***

Em laboratório, façam uma sessão de *planning poker*, usando o baralho oferecido no exercício ou algum *app* para smartphone, para estimar as histórias em número suficiente para preencher a próxima Sprint mais duas histórias (reserva).

Se a equipe já está na fase de implementação, usar apenas as Histórias de Usuário (Casos de Uso) que ainda não foram implementadas.

Façam rodadas de *planning poker* na mesma história, até que a equipe chegue a um consenso sobre a estimativa do tempo necessário para implementá-la.

Antes de imprimir o artefato, desabilite as anotações.

**Artefato 23 – PLANILHA *SPRINT BACKLOG***

Com as histórias priorizadas e já estimadas, relacione as histórias necessárias para completar o *time-boxing* da próxima Sprint. É aceitável uma variação de até 7% para mais ou para menos, do tempo total da Sprint.

Se o tempo total exceder 7% de variação, uma (ou mais) história terá que ser dividida, deixando a excedente para ser incluída na próxima Sprint.

Lembre-se que um Caso de Uso pode e geralmente contém mais de uma história (lembrar a diferença entre Caso de Uso e História).

**Artefato 24 – MODELO ARQUITETURAL**

Este artefato deve ser feito a partir do modelo arquitetural supostamente escolhido pelo cliente no exercício #1 (aquele que apresenta maiores vantagens e que foi escolhido pela equipe para a implementação do projeto) e depois das correções necessárias (recuperação).

Insira o diagrama usado no Exercício #1, na versão final, acrescentando as sete características solicitadas no template do artefato. Características que não podem ser implementadas no diagrama, devem ser descritas nas linhas reservadas para isso.

**Artefato 25 – RELATÓRIO REVISÃO**

**Artefato 27 – RELATÓRIO DE REVISÃO DO MODELO ARQUITETURAL**

Com o modelo arquitetural já expandido (artefato 24), a equipe deve fazer uma sessão de Teste de Inspeção com Checklist, com o objetivo de detectar eventuais falhas conceituais no modelo arquitetural. Para isso a equipe deverá usar os artefatos 25 (Relatório de revisão do modelo arquitetural) e 27 (Checklist de revisão).

Os aspectos a serem analisados estão no artefato 25. Após a análise do aspecto, responda se ele está adequado (SIM, NÃO ou NÃO SE APLICA).

Caso a questão não esteja satisfeita, a descrição do problema e sua localização deve ser anotada no artefato 27 (Lista dos defeitos localizados).

Ao término da sessão de revisão, os campos do cabeçalho do artefato 25 deverão ser preenchidos.

**Artefato 26 – CASO DE TESTE DE ACEITAÇÃO**

Utilizando-se de um dos Casos de Uso do exercício #1, na sua versão revisada, a equipe irá montar um Caso de Teste de Aceitação (Teste funcional – caixa preta).

O professor irá validar a escolha da equipe em relação ao Caso de Uso e **uma cópia impressa desse Caso de Uso deve ser anexada juntamente com o artefato 26.**

O Caso de Teste deve prever todas as possíveis entradas e saídas (válidas e inválidas), indicando a estratégica de cada Caso de Teste e as correspondentes massas de dados necessárias para a realização dos testes.