

Projeto

Sistema de Cadastro de Jogadores e Times

Sprint

4 Semanas

Reuniões e Horários (Reuniões Diárias)

Daily: 15 minutos, 1 vez por semana, toda Terça 10:00

Equipe

Nomes	Funções
Luan	Gerente de Projeto/Programador Back-End
Edson	Programador Back-End
Júlio	Programador Back-End/Front-End
Moisés	Administrador do Banco de Dados
Eduardo	Designer/Programador Front-End

Visão Geral

Para	Servidores de coordenação de clubes de futebol
Que	Precisam buscar informações sobre jogadores e times
De	Arquivos digitalizados
É um	Sistema web em PHP
Que	Permite cadastro e consulta de fichas digitalizadas

Backlog do sistema

Nome	Descrição	Funcionário	Em andamento	Finalizado
Tela/Sistema de Login	Desenvolver a tela de login com autenticação no banco de dados	Edson e Júlio		X
Tela de cadastro dos registros	Criar a tela de cadastro dos registros com a inserção no banco de dados	Luan e Júlio		X
Tela de exibição dos registros	Desenvolver a tela de exibição de todos os registros que estão cadastrados no banco de dados	Moisés e Eduardo		X

Tela de edição dos registros	Implementar a opção de edição para os itens que são exibidos	Moisés e Eduardo		X
Opção de remoção dos registros	Desenvolver a opção de remoção ao lado dos itens que são apresentados	Luan e Edson		X

Sprint 1 (Edson e Júlio)

Descrição	Dias
Criar a tela de login do sistema	1
Criar uma tabela no banco de dados para guardar um usuário e senha	1
Desenvolver a conexão e a permissão de autenticação no sistema se for acessado com um usuário e senha válidos	2
Aplicar o framework Bootstrap nas páginas já criadas	1
Total	5

Sprint 2 (Luan e Júlio)

Descrição	Dias
Criar a tela de cadastro dos registros	1
Criar uma tabela no banco de dados para receber os registros realizados no sistema	2
Implementar uma funcionalidade para que o sistema possa armazenar as informações no banco de dados	2
Aplicar o framework Bootstrap nas páginas já criadas	1
Total	6

Sprint 3 (Moisés e Eduardo)

Descrição	Dias
Criar a tela de cadastro dos registros	1
Funcionalidade para exibir todos os registros cadastrados	2
Adicionar o ícone de Lápis na opção de edição	1
Desenvolver a implementação do redirecionamento para a tela de edição do registro capturando todos os campos da tabela do banco de dados	2
Implementar a opção de edição dos itens para todas as páginas onde são exibidos	2
Aplicar o framework Bootstrap nas páginas já criadas	1
Total	9

Sprint 4 (Luan e Edson)

Descrição	Dias
Adicionar o ícone de Lixeira na opção de remoção	1
Desenvolver a opção de remoção para todos os itens exibidos	2
Total	3