ROHOMAP ARENA PESHOELO



- Organizar Github
- Criar ATA template
- Estudar ferramentas
- Criar trello, discord, telegram
- Definir Requisitos
- Cria Protótipo figma

- Organizar ambiente
- Aprofundar nos requisitos
- Criar base Tela 1
- Paletta e Imagens da pesadelo
- Criar base Roadmap
- Criar base do Storymap
- Idealizar Modelo de algoritmo para o chaveamento
- Criar base Tela 1, 4 e 7
- Finalizar Roadmap
- Finalizar StoryMap
- Criar Base da GitPage
- Finalizar a GitPage para a primeira release
- Revisar documentação
- Finalizar a base das Telas
- Atualizar figma com o cliente

Release 1

- Praticas Scrum
- StoryMap
- Protótipos
- Documento Arquitetura
- Escolhas Tecnológicas
- Implementação Inicial
- Release Notes

Sprint 5

- Realizar mais testes.
- Revisar Cada frente do projeto.
- Atualizar GitPage.
- · Atualizar Readme.
- Finalizar documentação.
- Deixar tudo pronto parar a Release Final.

10

Sprint 4

- Finzalizar e revisar o front e o back das telas.
- Finalizar banco de dados
- · Realizar testes reais.
- Reunião com o cliente para analises

11

Sprint 3

- Atualizar GitPage.
- Implementar o algoritmo de chaveamento e realizar testes.
- Finalizar as telas.
- Avançar com o banco de dados

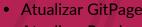
Sprint 2

- Desenvolver o backend das telas ja feitas.
- Desenvolver a base do banco de dados.
- Criar o front de mais algumas telas juntamente com o seu backend.

13

- Atualizar Readme
- BackEnd
- Definir Banco de

Sprint 1



- Criar base do
- Dividir o Grupo em duas frentes
- Dados

Sprint 6

• Esta Sprint está sem tarefas porque ela tem como objetivo de ser para emergencia

Release 2

- Práticas XP
- Pipeline IC
- Qualidade de Codigo
- Linter
- Testes
- Implantação Software e Release Notes

