



Universidade de Brasília - UnB
Faculdade UnB Gama - FGA
Requisitos de Software - 201308

Relatório de Projeto

Grupo 01

Autores: Dylan, Eduardo, Wilton, Pedro
Orientador: George Marsicano Corrêa, MSc

Brasília, DF
2015



Dylan, Eduardo, Wilton, Pedro

Relatório de Projeto

Relatório referente à disciplina de Requisitos de Software, do curso de Engenharia de Software da Universidade de Brasília.

Universidade de Brasília - UnB

Faculdade UnB Gama - FGA

Orientador: George Marsicano Corrêa, MSc

Brasília, DF

2015

1 Processo de ER

O processo tem início em uma primeira conversa com o cliente, onde serão entendidas suas necessidades, expectativas e restrições, e ocorrerá a elicitação de requisitos (utilizando principalmente as técnicas de elicitação). Uma análise dos dados conseguidos nesse início será feita, e então ocorrerão constantes encontros com o cliente, onde novos pontos de vista serão mostrados e os requisitos levantados até então serão negociados com o intuito de definir e estabelecer critérios e um entendimento comum. Com o time tendo requisitos estáveis e estabelecidos, ocorre a escrita das features. As features serão documentadas no Documento de Visão, que alimentará o backlog de Programa (gerenciado pelo product manager) (LEFFINGWELL, 2010, p. 40), e, após o preenchimento do backlog de programa, ocorre o planejamento da release, onde um conjunto de features serão priorizadas (baseando-se principalmente no WSJB), e o desenvolvimento do roadmap. A cada plano de release haverá uma repriorização das features. Durante a release ainda ocorrerá o refinamento do backlog de programa, que será basicamente atualizar o backlog de programa com respeito a features que já foram e estão sendo feitas, analisar maneiras de se quebrar as features disponíveis em histórias, tratar os critérios de aceitação, entre outras coisas (LEFFINGWELL, 2010, p. 41). Com o conjunto de features já escritas no nível de programa e com a release planejada, chega-se ao Nível de Time. Essas features serão quebradas em histórias, escritas pelo product owner, e preencherão o backlog de time. Após o preenchimento desse backlog, ocorre o planejamento da sprint (organizada pelo Scrum Master, que no contexto do grupo 1 será um papel rotativo), em que certas histórias serão priorizadas (também atendendo o WSJB). Com as histórias e o planejamento da sprint definidos, o time de desenvolvedores desenvolve e testa a solução dessas histórias. As histórias e features são então validadas com base nos critérios de aceitação, definidos antes. Ao fim da sprint é criada uma build que é mostrada ao usuário final, e ao fim da release o produto é entregue ao usuário.

1.1 Modelagem

Referências

LEFFINGWELL, D. *Agile Software Requirements*. [S.l.], 2010. Citado na página [3](#).