

Lista 4

Instruções Gerais:

- Os exercícios devem ser apresentados na mesma ordem dos enunciados e devem conter uma sequência lógica. Todos os exercícios são referentes ao mesmo sistema, portanto deve haver coerência entre eles. Os exercícios que não estiverem numa sequência lógica serão devidamente descontados.
- A Lista deve ser realizada em equipe de 4 a 8 integrantes, mas apenas um aluno precisa entregar a Lista por e-mail. Favor copiar os outros integrantes do grupo em cada e-mail enviado. Exceções devem ser tratadas com o próprio professor com antecedência.
- Os materiais de Scrum podem apoiar a realização da maioria dos exercícios desta Lista.
- A Lista deve ser entregue no formato digital no e-mail pwvendramel@gmail.com em um único arquivo PDF até às 23h00 de 20/11/2016.
- Para cada exercício em branco, incompleto ou que não atenda o enunciado, será subtraído 1 ponto da Nota de Listas conforme explicado no primeiro dia de aula. Em determinados casos, o desconto pode ser de 0,5 ponto.
- Listas com respostas suspeitas de plágio serão devidamente anuladas e “zeradas”. Os exercícios com respostas iguais entre grupos diferentes serão anulados e descontados. O aluno poderá ser convidado para resolver alguma questão durante a aula com o objetivo de validar os exercícios da Lista.

Parte A: Definição do Time

- 1- Defina o Time do Projeto com base nos papéis do Scrum (Scrum Master, Product Owner, Equipe de Desenvolvimento). Cada membro do time deve ter um avatar e uma descrição das responsabilidades no Projeto.

Parte B: Definição do Produto. Os exercícios desta parte devem ser feitos a partir da análise da Visão do Projeto de Sistema de Software de uma Farmácia, descrito logo abaixo.

Requisitos Funcionais

RF01: Manter o cadastro de clientes especiais.

RF02: Manter o cadastro de medicamentos.

RF03: Gerenciar a abertura e o encerramento do caixa.

RF04: Gerenciar a venda de medicamentos com registro de pagamento em dinheiro ou cartão e com possibilidade de concessão de desconto e emissão de nota fiscal eletrônica

RF05: Gerenciar o estoque, permitindo entrada e saída.

Regras de Negócio

RN01: todo aposentado tem direito a 20% de desconto nas compras de qualquer medicamento. Para isso é necessário o cadastro dos aposentados, conforme RF01.

RN02: num mesmo dia, o caixa pode ser aberto e encerrado quantas vezes forem necessárias, conforme RF03.

RN03: quando o pagamento for realizado em dinheiro, o cliente terá desconto de 5%, exceto os aposentados conforme RN01.

RN04: será necessário manter dois tipos de usuário: atendente e gerente. O gerente pode executar todas as funções do sistema; o atendente não pode encerrar o caixa, conceder descontos especiais e gerar o relatório mensal de vendas.

- 2- Construa um mapa mental para o projeto. Esse mapa pode ser construído em qualquer ferramenta para tal.

- 3- Construa um Product Backlog para o Projeto, de acordo com a estrutura abaixo.

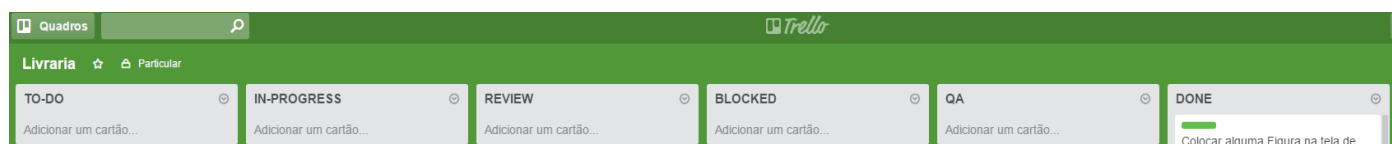
ID do Item	Nível de Prioridade	Nome do Item	Categoria do Item	Descrição do Item
------------	---------------------	--------------	-------------------	-------------------

Parte C: Reunião de Planejamento

- 4- A partir do Product Backlog, elabore o Plano de Release (Release Plan) com duas Sprints (Sprint #1 e Sprint #2).
 - a. A Sprint #1 deve conter os itens relacionados aos seguintes requisitos funcionais: RF01, RF02 e RF04 e às seguintes regras de negócio: RN01 e RN03;
 - b. A Sprint #2 deve conter os itens relacionados aos seguintes requisitos: RF03 e RF05 e às seguintes regras de negócio: RN02 e RN04;
 - c. Vale ressaltar que o Product Owner e o Scrum Master analisam o Product Backlog e tomam a decisão de mudar os níveis de prioridade dos itens do Product Backlog, com o propósito de facilitar o plano de construção do software. A mudança do nível de prioridade dos itens do Product Backlog também vai ajudar na definição do Plano de Release e suas iterações (Sprints) e no Plano de Construção (Build Plan) do software;
 - d. As Sprints #1 e #2 serão de três semanas.
- 5- Apresente três fotos com todos os membros do time presentes na Reunião de Planejamento.
- 6- Descreva uma Estória de Usuário (User Story) para cada item do Product Backlog selecionado para a Sprint #1. Cada estória deve conter título, descrição clara e prioridade.
- 7- Prepare um baralho para jogar o Planning Poker. Esse baralho usa uma escala de pontos não linear, que pode ser baseada na sequência de Fibonacci. Esse baralho também deve ter adicionalmente três cartas: 1) ponto de interrogação; 2) xícara de café; 3) Épico ou outra carta que a possa substituir. Apresente uma foto das cartas do baralho sobre a mesa.
- 8- Jogue o Planning Poker para cada Estória de Usuário apresentada pelo Product Owner. Apresente uma foto do Product Owner lendo cada estória e os membros do time com as cartas em mãos e uma foto das cartas sobre a mesa após a leitura de cada estória. Informe também a estimativa em horas para cada estória de usuário;
 - a. Antes de começar o jogo, ou seja, definir as horas para cada estória, é importante definir um valor de referência. Exemplo: identificar a estória que pode ser atribuído o menor valor (duas horas, por exemplo), esta estória será utilizada como referência para pontuação das demais estórias;
 - b. Para fazer a estimativa, você deve levar em consideração diversos aspectos além da programação, como por exemplo: testes para que você entregue o software funcionando;
 - c. Assumindo que o time tenha no mínimo 4 membros, o Product Owner lê a estória, os Desenvolvedores jogam o baralho e o Scrum Master assessora o time;
 - d. Além do Tutorial Scrum Experience, o link <http://scrumex.com.br/blog/?p=1239> apresenta algumas instruções sobre como jogar Planning Poker.
- 9- Elabore uma Sprint Backlog para a Sprint #1, de acordo com a estrutura abaixo:

ID do Item	Nível de Prioridade	Nome do Item	Categoria do Item	Estimativa	Tarefas	Membro Responsável
------------	---------------------	--------------	-------------------	------------	---------	--------------------

- 10- Elabore o Quadro de Tarefas (Task Board) para a Sprint #1 na ferramenta Trello, de acordo com a imagem abaixo. Nesta fase, todas as estórias e suas respectivas tarefas devem ser adicionadas como cartões no TO-DO. Apresente no mínimo três “prints” visíveis do Quadro de Tarefas elaborado.



- 11- Prepare o Gráfico Burndown para demonstrar a produtividade do time, de acordo com as horas estimadas no exercício 8 e lembrando que a Sprint #1 será de três semanas.

Parte D: Relato de Experiência

- 12- Cada integrante do time deve fazer um Relato de Experiência (no mínimo 20 linhas) sobre sua atuação nas Listas 1, 2, 3 e 4.