



maruge

Sistema de Gestão Escolar

Versão 1.1
Framework de Processo

Jefferson David Ferreira da Silva
Gerislandio Duarte de Figueiredo
Viviane Alves de Lira
Cicero Diego dos Santos Candido
Cicero Natanael de Sousa Freire
Wellington Feitoza

Índice Analítico

1.	Introdução	3
2.	Tecnologias	3
3.	Ferramentas	3
3.1	Xampp:	3
3.2	NetBeans IDE 8.1:	3
3.3	Laravel:	3
3.4	Bitbucket:	4
3.5	TestLink:	4
3.6	Astah:	4
3.7	Google Drive:	4
3.8	Trello:	4
3.9	Mysql Workbench:	4
3.10	BootStrap:	5
3.11	Google Chrome:	5
3.12	Google Allo:	5
3.13	Pacote Microsoft Office:	5
3.14	Gmail:	5
3.15	Font Awesome	5
4.	Papeis	6
5.	Modelo de Processo	6
5.1	Figura	7
5.2	Detalhe das Atividades	8

1. Introdução

A finalidade deste documento é elucidar de forma clara o funcionamento dos processos o qual a empresa Cyber School adotou para o desenvolvimento do Maruge, o sistema de gestão escolar totalmente modular para a instituição de ensino Colégio Carinho da Mamãe.

2. Tecnologias

Para o projeto Maruge, a empresa Cyber School a dotou diversas tecnologias, porém não estará limitado a elas, no entanto está aplicando em:

- **Linguagem de Programação:** PHPOO, HTML, JavaScript , JQuery e CSS.
- **Servidor WEB:** Apache.
- **Sistema Operacional do servidor:** Linux.
- **Servidor SMS:** Gateway Homologado.
- **Sistema Operacional para o desenvolvimento:** Windows 7.

3. Ferramentas

3.1 Xampp:

O XAMPP é um uma ferramenta capaz de simular um servidor local, é uma plataforma de software livre que contém pacotes com os principais servidores de código aberto do mercado, incluindo FTP, banco de dados MySQL e Apache com suporte as linguagens PHP e Perl. O mesmo será utilizada para simular o servidor web, e gerenciar o banco de dados.

3.2 NetBeans IDE 8.1:

O NetBeans IDE é um ambiente de desenvolvimento integrado , gratuito e de código aberto para desenvolvedores de software nas linguagens Java, C, C++, PHP, Groovy, Ruby, entre outras. O IDE é executado em muitas plataformas, como Windows, Linux, Solaris e MacOS. O NetBeans IDE oferece aos desenvolvedores ferramentas necessárias para criar aplicativos profissionais de desktop, empresariais, Web e móveis multiplataformas e será ele o o qual a equipe utilizará para o desenvolvimento dos código fonte do projeto.

3.3 Laravel:

O Laravel será o Framework utilizado para o desenvolvimento da aplicação do Maruge, pois o mesmo utiliza a arquitetura MVC e tem como principal característica ajudar a desenvolver aplicações seguras e performáticas de forma rápida, com código limpo e simples, já que ele

incentiva o uso de boas práticas de programação e utiliza o padrão PSR-2 como guia para estilo de escrita do código.

3.4 Bitbucket:

Bitbucket é um serviço de hospedagem de projetos controlados através do Mercurial, um sistema de controle de versões distribuído. Com essa funcionalidade o qual o Bitbucket proporciona toda a codificação do Maruge será controlado por ele.

3.5 TestLink:

TestLink é um software web desenvolvido para teste de software que visa facilitar testes e assegurar a qualidade de software. Na medida do desenvolvimento (codificação) os teste serão realizados nesse software com o objetivo de obter resultados de sua performance.

3.6 Astah:

O Astah foi Desenvolvido na Plataforma Java o que garante sua portabilidade para qualquer plataforma que possua JVM (Máquina Virtual Java), O Maruge terá todos seus UML'S modelados no mesmo, pois o ele é uma ferramenta com os melhores recursos para tais fins.

3.7 Google Drive:

É um serviço de armazenamento e sincronização de arquivos, apresentado pela Google em 24 de abril de 2012. Google Drive abriga agora o Google Docs, um leque de aplicações de produtividade, que oferece a edição de documentos, folhas de cálculo, apresentações, e muito mais. Usaremos ele no projeto para acompanhamento seu andamento com o intuito de ser organizar de forma rápida e segura os documentos gerados.

3.8 Trello:

O trello é um organizador de tarefas e eventos bastante dinâmico e funcional. Sua organização pode ser feita da maneira que você quiser, podendo englobar o período inteiro de um projeto. Foi inspirado na metodologia Scrum, processo de desenvolvimento para gerenciar projetos e desenvolvimento ágil de softwares. Com ela vamos elucidar de forma que venha ser útil, na performance, e organização e cada item selecionado em nosso projeto Maruge, facilitando a organização e gerenciamento de parte da documentação e processo do desenvolvimento.

3.9 Mysql Workbench:

MySQL Workbench é uma ferramenta de gerenciamento de banco de dados MySQL, contaremos com essa ferramenta para modelar toda a infra-instrutura do banco de dados do

Maruge.

3.10 Bootstrap:

Bootstrap é o mais popular framework HTML, CSS, e JS para desenvolvimento de projetos responsivo e focado para dispositivos móveis na web. Ele será utilizado para o desenvolvimento do front-end da aplicação Maruge.

3.11 Google Chrome:

Chrome é um navegador de internet, de código aberto (open source), ele será o navegador que utilizaremos para visualizar os resultados do desenvolvimento do projeto.

3.12 Google Allo:

Allo é um APP para smartphones utilizado para troca de mensagens de texto instantaneamente, além de vídeos, fotos e áudios através de uma conexão a internet. Ele será uma das ferramentas de comunicação entre a equipe da CyberSchool.

3.13 Pacote Microsoft Office:

Pacote Microsoft Office conta com diversos software para diversos seguimentos, a principal entre eles é o Microsoft Word que é um editor de texto o qual todos os documentos referente ao Maruge serão desenvolvidos no mesmo.

3.14 Gmail:

O Gmail, também conhecido como Google Mail é uma forma de correio eletrônico gratuito criado pela empresa americana Google. Essa é outra ferramenta de comunicação para a equipe da CyberSchool tendo também uma comunicação com o cliente.

3.15 Font Awesome

Font Awesome é um projeto Open Source que disponibilizar ícones e signos para uso. O Maruge implementará em suas visões os principais ícones do sistema.

4. Papeis

Nome	Descrição	Responsabilidades
Jefferson David Ferreira da Silva	Gerente de Projeto/ Desenvolvedor/DBA	<ul style="list-style-type: none">- Fiscalizar todo o andamento do projeto- Garantir que o todo o processo siga de acordo com o cronograma- Garantir a integridade do projeto- Fazer reuniões para debates pré-projeto- Atualizar todos os envolvidos sobre o projeto- Toma decisões sobre o cronograma.
Gerislandio Duarte de Figueiredo	Analista de Sistema	<ul style="list-style-type: none">- Responsável por Organizar e Atualizar toda a Documentação do Projeto.
Viviane Alves de Lira	Analista de Sistema	<ul style="list-style-type: none">- Desenvolver todas as funcionalidades da aplicação e Responsável por o Manual d Sistema maruge.
Cicero Diego dos Santos Candido	Testador	<ul style="list-style-type: none">- Responsável por todas as atividade dentro do processo de desenvolvimento que garantem a qualidade e eficiência dos sistema que está sendo desenvolvido.
Cicero Natanael de Sousa Freire	Gerente de Teste	<ul style="list-style-type: none">- Responsável por gerar êxito do esforço de teste, gerenciando o(s) testadores.
Maria de Lourdes da Silva	Cliente	<ul style="list-style-type: none">- Descrever as reais necessidades o qual o sistema deverá combater.- Informações sobre a rotina da empresa- Regras de Negócios- Aprovação dos projetos e implementação

5. Modelo de Processo

A Cyber School, dentro de suas atribuições legais, baseou o processo de desenvolvimento do projeto MARUGE, a metodologia FDD – Feature Driven Development que é uma metodologia ágil para desenvolvimento de software, criada em 1997 num grande projeto Java para o United Overseas Bank, em Sigapura.

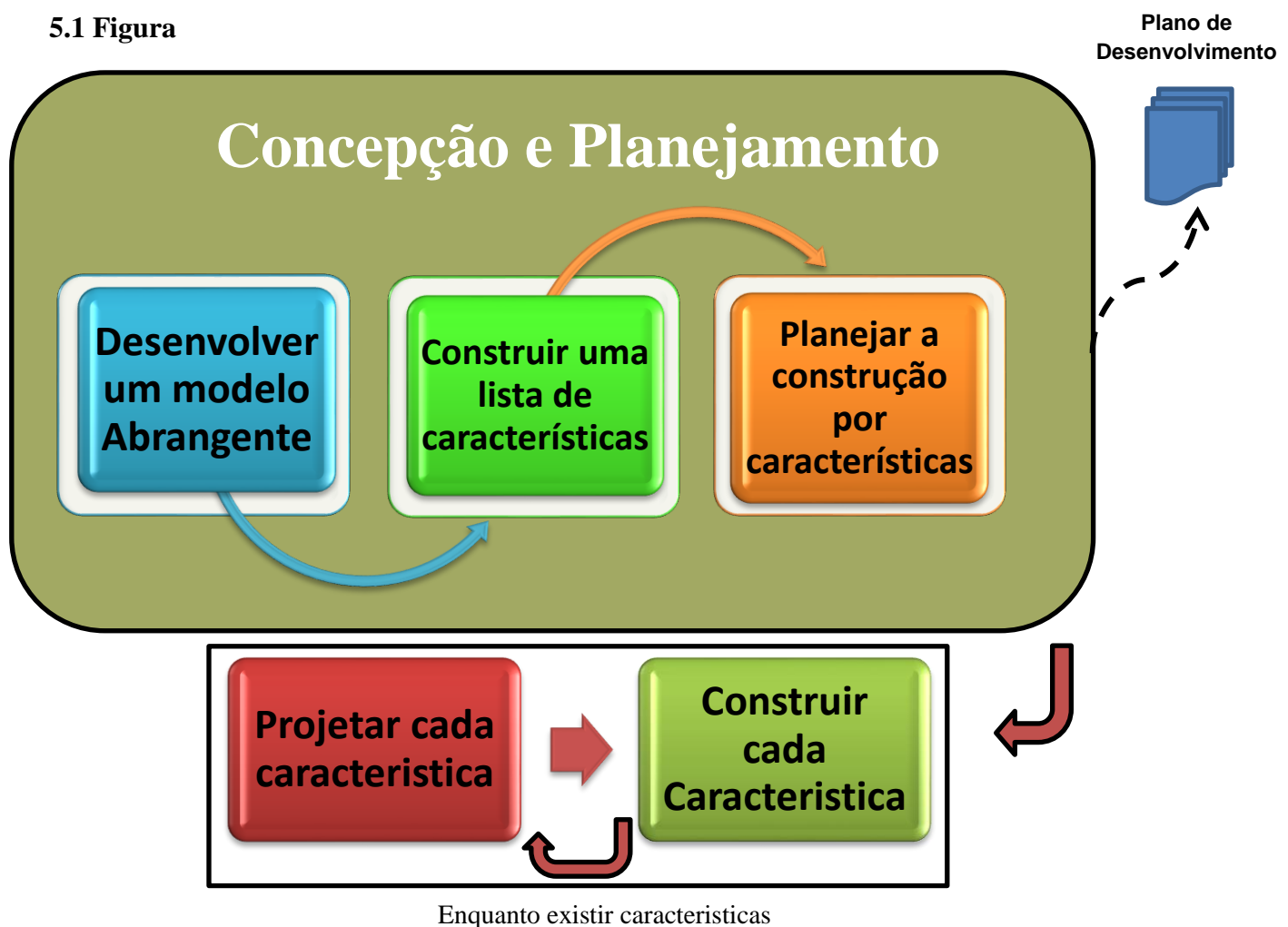
O FDD, nasceu a partir da experiência de análise e modelagem orientadas por objetos de Peter Coad, e de gerenciamento de projetos de Jeff de Luca, porém so foi publicada em 1999, no capítulo 6 do livro “Java Modeling in color with UML”, de Peter Coad, Eric Lefebvre e Jeff de Luca, é uma metodologia muito objetiva, e so possui apenas duas fases Concepção e planejamento, que esta relacionado a pensar um pouco antes de fazer, e a fase da Contrução, que é fazer, mas esse fazer deve ser de forma iterativa.

O processo para o desenvolvimento do MARUGE, foi dividido em duas etapas a primeira etapa foi destinada para a construção e planejamento a partir de levantamentos das informações através do cliente e a segunda etapa foi o desenvolvimento em si, em outras palavras a codificação, onde a equipe de desenvolvimento detalha tudo que fora planejado e especificado, em termos de linguagem de modelagem de software, e codifica o software.

Seguindo todos os processos do FDD, como PPF (Planejar por Funcionalidade), DPF (Detalhar por Funcionalidade), CPF (Construir por Funcionalidade), DMA (Desenvolver um Modelo Abrangente) e CLF (Construir a lista de Funcionalidades) a CyberSchool referencia suas atividades na construção desse projeto “MARUGE”.

A figura abaixo então denota bem como ocorre esse processo.

5.1 Figura



5.2 Detalhe das Atividades

1. O desenvolvimento

- Será responsável pelo desenvolvimento todo grupo da CyberSchool e empresa contratante;
- A empresa contrata-te ira expor suas reais necessidades, dando uma visão de seu negocia apresentando regras e esclarecendo suas metodologias;
- Em caso de duvidas do contratante ou contratado podem solicitarem para explicações dos mesmo;
- O desenvolvedor a cada fase desenvolvida apresentará ao grupo e por fim ao cliente para avaliação, e assim avança para próxima etapa.
- Anotações e comentários serão adicionados ao logo do desenvolvimento.

2. Funcionalidades

- Todos os envolvidos podem opinar por funcionalidades, porem as funcionalidades principais serão sugeridas pelo cliente.
- Antes do desenvolvimento o desenvolvedor tirará suas duvidas com o analista, afim de entende toda regra de negocio envolvia a essa funcionalidade.

3. Arquitetura

- Definir o arquiteto dentro da equipe
- Estudo do caso do projeto para a escolha da melhor arquitetura, vinculada as tecnologias vigentes no projeto.
- Construir o plano inicial tomando como base o seu andamento seguindo as prioridades do cliente.
- Construção do projeto

4. Planejamento

- Esta fase resume-se na realização de uma reunião com o intuito de alinhar as equipes com os objetivos da iteração.
- Estima-se o escopo e se defini tarefas a serem realizadas, tomando como base o plano de desenvolvimento
- O plano de desenvolvimento deve ser avaliado e consultado constantemente para verificar o impacto das mudanças e alterado quando necessário para refletir a nova necessidade.

5. Desenvolvimento

- Iniciar as codificação das funcionalidades.
- Realização de versionamento.
- Testa a funcionalidade ao fim de cada uma e apresenta para sua aceitação.
- A equipe de teste é responsável por realizar os testes no sistema que será entregue e realizar ou acompanhar os testes de aceitação junto ao cliente.