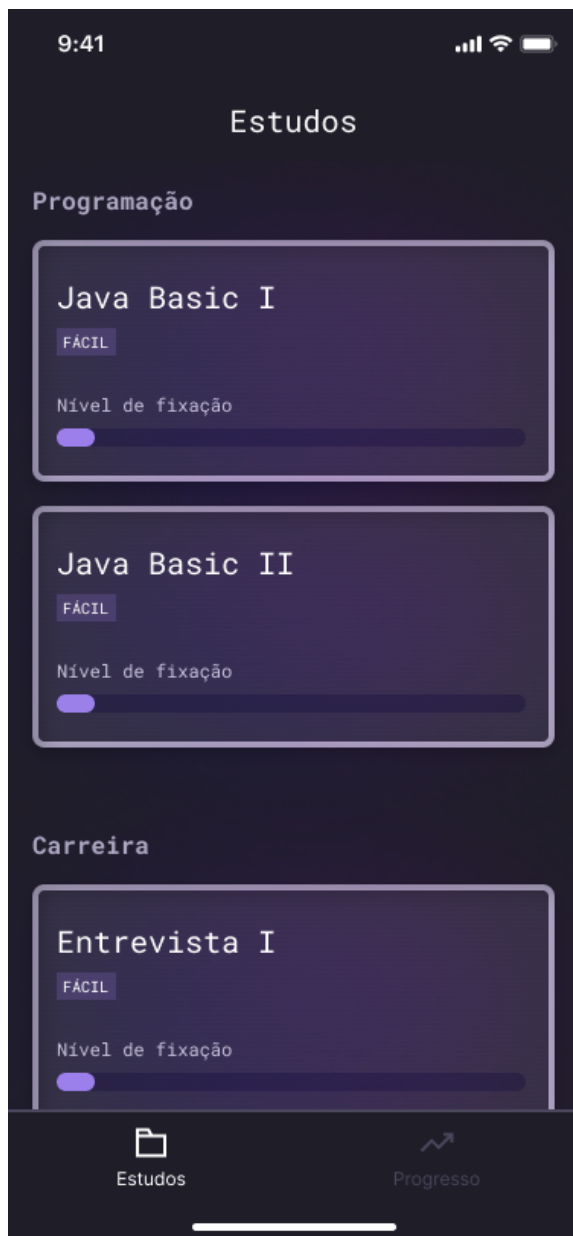




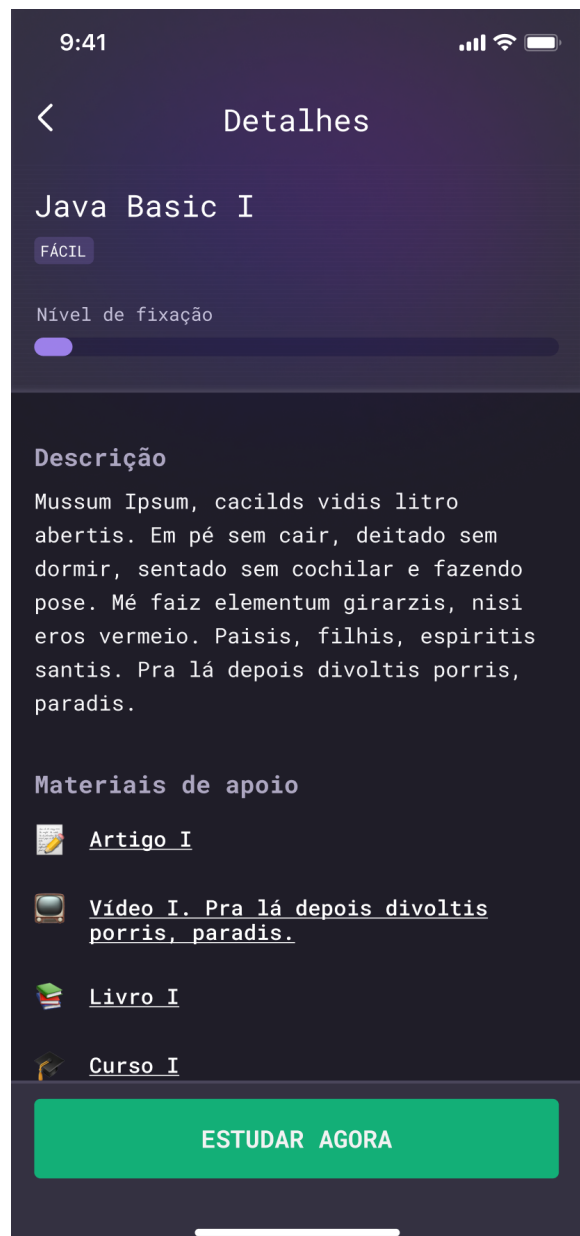
Sprint 2

Retro & Review da Sprint 1

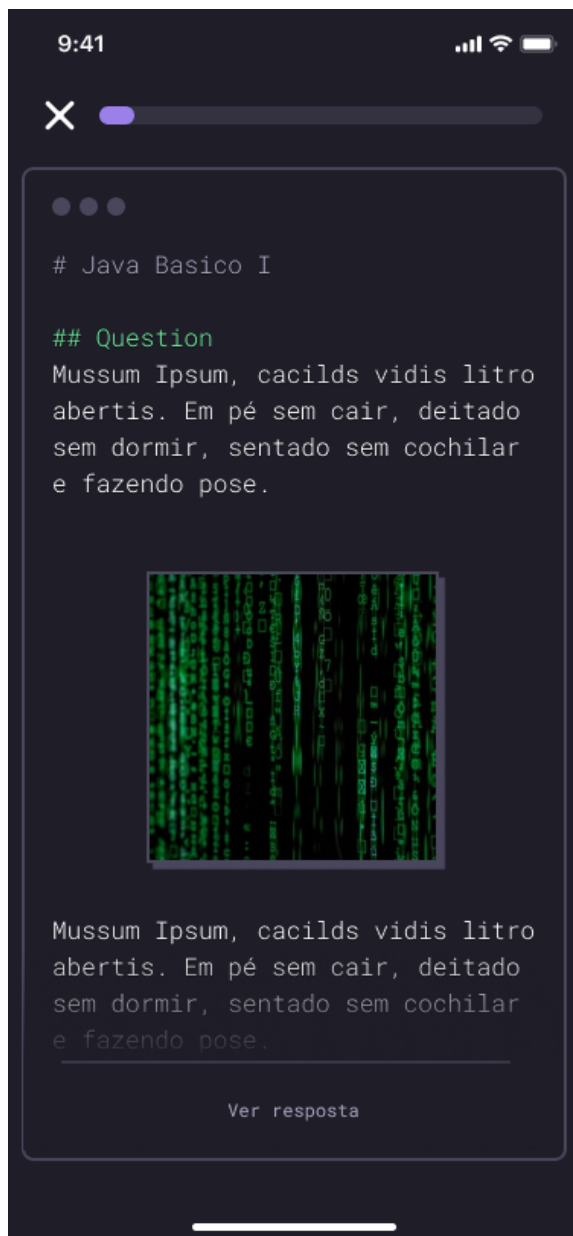
Durante a Sprint 1, começamos a botar a mão na massa de fato. A equipe de Design começou a destrinchar os Wireframes, traduzindo-os em telas com uma interface mais concreta e criando os componentes base que vão ser compartilhados pelas telas da interface do aplicativo, no processo conhecido como Key Visual. Abaixo mostramos alguns resultados intermediários do processo de criação e aplicação do Key Visual nas telas do projeto.



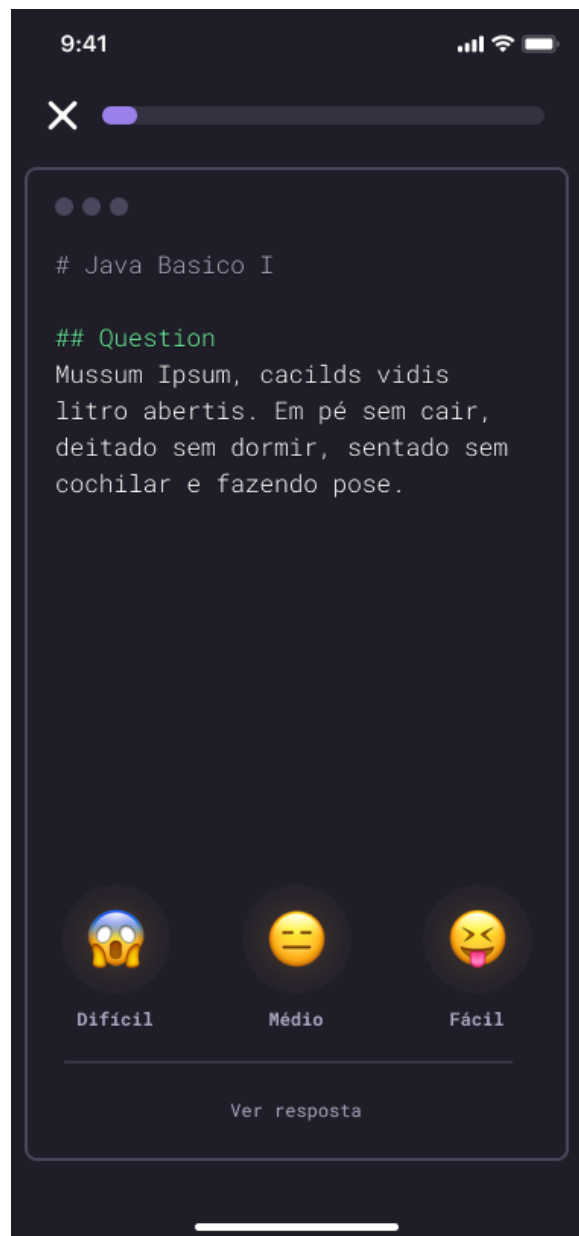
Tela inicial com a lista de decks disponíveis



Tela de detalhes de um deck



Tela de pergunta da carta



Tela de resposta da carta



Tela de finalização da execução do deck

Enquanto isso a equipe de desenvolvimento começou a trabalhar nas tarefas mais burocráticas que precedem a etapa de implementação. Nessa sprint, criamos o documento de requisitos técnicos, onde abordamos uma visão técnica sobre as funcionalidades do projeto (definições e necessidades). Para entender melhor a fundamentação e a necessidade do documento de requisitos técnicos, veja o [nosso artigo no pingback](#) descrevendo o processo de criação dele.

Também criamos o [repositório do projeto no Github](#), junto com seus arquivos básicos como README (inglês e português), CONTRIBUTING, CHANGELOG, template de issues, template de pull requests, etc.

Resultado dos objetivos da Sprint 1

- ✓ ~~Concluir Key Visual;~~
- ✓ ~~Criar documento de esqueleto técnico.~~

Apesar do atraso que tivemos na Sprint 0, conseguimos um resultado muito satisfatório na Sprint 1. Finalizamos as tarefas que estavam em aberto da Sprint anterior, todas as tarefas que havíamos planejado para a sprint e, de bandeja, conseguimos puxar uma tarefa do backlog (além de termos criado duas novas tarefas em backlog, e que também foram executados no decorrer da Sprint).

Por ser um dos fluxos mais importantes da aplicação, a tarefa *puxada* do Backlog foi a tarefa **Fluxo de Execução dos Flashcards**. Por isso, com base nos wireframes produzidos na *Sessão de Canetão*, esse fluxo foi escolhido para ser realizado **durante** a sprint, aplicando-se o resultado da tarefa de Key Visual.

Não bastando ter concluído a tarefa existente no backlog, criamos (e inserimos) mais duas tarefas de Design na sprint: **Fluxo da lista de Decks** e **Criar Styleguide**. Essas tarefas não haviam sido previamente criadas no backlog por isso foram inseridas diretamente como tarefas da sprint 1.

Idealmente, no desenvolvimento Agile/Scrum, determinamos algumas regras para o bom funcionamento de um projeto qualquer, para citar algumas: ter um backlog um pouco mais "gordinho", mexê-lo apenas nos momentos de planning, pegar apenas tarefas no meio da Sprint que sabemos que iremos

concluir (**como o que aconteceu com a tarefa de *Criar Styleguide***), criar tarefas concisas e pequenas, criar tarefas épicas, histórias de usuário, etcetera.

Mas então, qual a razão de termos pego a tarefa se sabíamos que não iríamos a concluir? Porquê não criamos um backlog com um número maior de tarefas no período da planning da Sprint 1? Onde estão as tarefas épicas? *Criaremos um artigo usando este mesmo caso para explicar para vocês o porquê acreditamos que até dentro do mundo Agile/Scrum, a flexibilidade precisa ser levada em consideração.*

Resultado das Tarefas ao fim da Sprint 1

| Aa Name | ▼ Tipo de Tarefa | ▼ Prioridade | ▼ Status |
|--|-------------------------|---------------------|-----------------|
| <u>Sessão de Canetão (Pendente).</u> | UX/UI | P1 | Feita |
| <u>Key Visual</u> | UX/UI | P1 | Feita |
| <u>Fluxo de Execução dos Flashcards</u> | UX/UI | P1 | Feita |
| <u>Documento de esqueleto técnico</u> | Desenvolvimento | P2 | Feita |
| <u>Criar artigo sobre documento de esqueleto técnico</u> | Desenvolvimento | P3 | Feita |
| <u>Fluxo da lista de Decks</u> | UX/UI | | Feita |
| <u>Criar Styleguide</u> | UX/UI | | Fazendo |

Status Totais do Github ao fim da Sprint 1

0

Issues abertas

0

Issues fechadas

0

PR's abertos

2

PR's fechados

Nessa sprint, não tivemos alterações nos status do Github porque não tivemos nenhum acionável de código. Ainda estamos na fase de criação das telas e dos documentos que precedem a etapa de desenvolvimento. Essas estatísticas do repositório vão começar a ficar mais interessantes assim que começarmos a etapa de desenvolvimento do projeto, que começa na próxima sprint.

Planning Sprint 2

Com os resultados da Sprint 1, conseguimos ter mais clareza das tarefas que precisam ser executadas nas próximas etapas, principalmente graças a finalização do documento de requisitos técnicos em conjunto com a Sessão de Canetão. Diferente de como estávamos lidando com as Sprints até então, investimos mais tempo em "rehear" o nosso backlog com tarefas que deverão ser executadas além das tarefas que foram elencadas para serem realizadas nessa Sprint.

O principal objetivo dessa Sprint é finalizar todas as tarefas de UX/UI para que o time de desenvolvimento consiga iniciar a desenvolver as telas e componentes da aplicação, no entanto não é impeditivo para colocar a mão na massa nas questões já definidas anteriormente nos requisitos técnicos, ou seja, a arquitetura da aplicação.

Objetivos Principais da Sprint 2

- ☐ **Finalizar as tarefas de UX/UI remanescentes (Styleguide, Tela de Configurações e Tela de Progresso);**
- ☐ **Definir como os decks serão criados;**
- ☐ **Finalizar a arquitetura de dados do app;**
- ☐ **Finalizar a arquitetura do app mobile;**
- ☐ **Escrever o artigo técnico sobre a arquitetura de dados do app.**

Planejamento de Tarefas

| Aa Name | ▼ Tipo de Tarefa | ▼ Prioridade | ▼ Status |
|--|-------------------------|---------------------|-----------------|
| <u>Criar Styleguide (Pendente).</u> | UX/UI | P1 | Fazendo |
| <u>Fluxo de Configurações</u> | UX/UI | P1 | À Fazer |
| <u>Fluxo de Progresso</u> | UX/UI | P1 | À Fazer |
| <u>Arquitetura da Aplicação (client).</u> | Desenvolvimento | P2 | À Fazer |
| <u>Arquitetura de Dados</u> | Desenvolvimento | P2 | À Fazer |
| <u>Definir criação dos Decks</u> | Processo | P2 | À Fazer |
| <u>Artigo sobre a arquitetura de dados</u> | Processo | P3 | À Fazer |
| <u>Protótipo de caso de uso real</u> | UX/UI | P3 | À Fazer |
| <u>Tela de conclusão de um deck</u> | Desenvolvimento | | Backlog |
| <u>Transição de pergunta/resposta do componente de terminal</u> | Desenvolvimento | | Backlog |
| <u>Componente de "terminal" do "deck"</u> | Desenvolvimento | | Backlog |
| <u>Tela de execução de um deck</u> | Desenvolvimento | | Backlog |
| <u>Transição (animação) para esta tela detalhes</u> | Desenvolvimento | | Backlog |
| <u>Tela de detalhes de um deck</u> | Desenvolvimento | | Backlog |
| <u>Tab com a tela de decks</u> | Desenvolvimento | | Backlog |
| <u>Card pertence a um "deck"</u> | Desenvolvimento | | Backlog |
| <u>Componente de external link</u> | Desenvolvimento | | Backlog |
| <u>Componente de circular progress</u> | Desenvolvimento | | Backlog |
| <u>Componente de linear progress</u> | Desenvolvimento | | Backlog |
| <u>Componente de tag</u> | Desenvolvimento | | Backlog |
| <u>Sobrescrever estrutura de temas (Material).</u> | Desenvolvimento | | Backlog |
| <u>Artigo sobre UX/UI</u> | Processo | | Backlog |
| <u>Artigo sobre o porquê da escolha das tecnologias (projeto e empresa).</u> | Processo | | Backlog |

| <u>Aa</u> Name | ▼ Tipo de Tarefa | ▼ Prioridade | ▼ Status |
|--|------------------|--------------|----------|
| <u>Artigo sobre a flexibilidade do Agile/Scrum</u> | Processo | | Backlog |