



Sprint 4

Retro & Review da Sprint 3

Acreditamos ainda não ter algo visual para mostrar nesta review, mas com toda a certeza, já teremos prints dos simuladores da aplicação rodando e com funcionalidades totalmente integradas na próxima. Para não desfocar do que rolou nesta última Sprint, conforme havíamos nos comprometido de entrar com força total nas tarefas de dev - foi exatamente o que ocorreu. Fizemos diversos PRs para o projeto, nas quais contribuímos para todos os componentes e temas do app. Tivemos uma evolução muito relevante conforme as telas idealizadas na mesma sprint, no entanto, especificamente com a aba da lista de coleções (antigos decks), nós ficamos com pendências pela complexidade visual do Card.

Como havíamos percebido que deixamos uma lacuna de explicação do porquê decidimos em utilizar o Flutter, criamos um artigo explicando o porquê nós acreditamos que o Flutter é uma boa escolha para o Memo, e também fomos um pouco mais longe: quando acreditamos ele ser uma boa ferramenta para você e seus projetos.

Resultado dos objetivos da Sprint 3

- ☒ ~~Implementar o styleguide dentro da aplicação (theme);~~
- ☐ **Implementar o visual do fluxo de listagem de decks (visual + lógica);**
- ☒ ~~Implementar o visual do fluxo de progresso (visual);~~
- ☒ ~~Implementar todos os componentes reutilizáveis;~~
- ☒ ~~Gerar os Termos de Uso (e/ou Política de Privacidade);~~

✓ ~~Escrever o artigo técnico sobre a decisão de tecnologias para fazer o app.~~

Quase acertamos novamente nas tarefas, só com alguns detalhes pendentes em relação à tarefa de fazer o fluxo de listagem de decks, conjuntamente com suprir a lógica para esta tela. Isso se deve majoritariamente pelo fato de que acabamos subestimando algumas dificuldades visuais desta tela, sendo bem específico, sobre o card de um. Isso é devido ao fato de que algumas particularidades de painters customizados em Flutter não serem tão triviais. Por exemplo, sombras "inset", ou *inner-shadows*, são uma particularidade não tão simples de se fazer com o Flutter, ao menos é o que sempre enfrentamos quando lidamos com esses carinhos. Além disso, por não optarmos por só exportar uma imagem do background do card (e assim fazer uma experiencia visual muito mais bonita), otimizar esses painters (e lidar com o canvas) foram fundamentais, e isso, somando tudo, fizeram com que essa tarefa fosse bem mais chata que o esperado.

Mesmo com tudo isso e não tendo um resultado 100% do que gostaríamos de ter, acreditamos que nesta próxima sprint, conseguiremos regularizar novamente o nosso cronograma (como já aconteceu numa sprint anterior).

Obs.: Nesta sprint, tivemos uma decisão que foi bem pertinente e, sabendo que ela deveria ter sido decidida antes do início da execução das tarefas de dev, acreditamos ainda valer a pena voltar um pouquinho atrás para mudar esta definição: **mudamos a nomenclatura de DECKS para COLEÇÕES e, na mesma linha, o que chamávamos de CARDS agora são MEMOS.**

Resultado das Tarefas ao fim da Sprint 3

<u>Aa</u> Name	▼ Tipo de Tarefa	▼ Prioridade	▼ Status
----------------	------------------	--------------	----------

<u>Aa</u> Name	▼ Tipo de Tarefa	▼ Prioridade	▼ Status
<u>.1 - Sobrescrever estrutura de temas (Material).</u>	Desenvolvimento	P1	Feita
<u>.2 - Componente de tag</u>	Desenvolvimento	P1	Feita
<u>.3 - Componente de linear progress</u>	Desenvolvimento	P1	Feita
<u>.4 - Componente de circular progress</u>	Desenvolvimento	P1	Feita
<u>.5 - Componente de external link</u>	Desenvolvimento	P1	Feita
<u>Ajustes na tela de Settings</u>	UX/UI	P1	Feita
<u>A.1 - Card pertence a um "deck"</u>	Desenvolvimento	P2	Fazendo
<u>A.2 - Tab com a tela de decks (Explorar + Revisar).</u>	Desenvolvimento	P2	Fazendo
<u>A.3 - Tab com a tela de progresso</u>	Desenvolvimento	P2	Feita
<u>D.3 - Conectar dados na tela de decks (Explorar/Revisão).</u>	Desenvolvimento	P2	À Fazer
<u>Artigo sobre o porquê da escolha das tecnologias</u>	Processo	P3	Feita
<u>Criar os Termos de Uso (e Política de Privacidade).</u>	Processo	P3	Feita
<u>Criar mais decks e colocar todos no formato idealizado na tarefa de implementar a execução de um card</u>	Processo		Backlog
<u>Metadados para subir nas lojas</u>	Processo		Backlog
<u>Ícone do app</u>	UX/UI		Backlog
<u>Artigo sobre a arquitetura (depois das escolhas das tecnologias).</u>	Processo		Backlog
<u>Artigo sobre a flexibilidade do Agile/Scrum</u>	Processo		Backlog
<u>Artigo sobre UX/UI</u>	Processo		Backlog
<u>B.1 - Tela de detalhes de um deck</u>	Desenvolvimento		Backlog

Aa Name	▼ Tipo de Tarefa	▼ Prioridade	▼ Status
<u>B.1.1 - Transição (animação) para esta tela detalhes</u>	Desenvolvimento		Backlog
<u>B.2 - Tela de execução de um deck</u>	Desenvolvimento		Backlog
<u>B.3 - Componente de "terminal" do "deck"</u>	Desenvolvimento		Backlog
<u>B.3.1 - Transição de pergunta/resposta do componente de terminal</u>	Desenvolvimento		Backlog
<u>B.4 - Tela de conclusão de um deck</u>	Desenvolvimento		Backlog
<u>C.1 - Tela de Settings</u>	Desenvolvimento		Backlog
<u>D.1 - Criar estrutura de versionamento dos decks</u>	Desenvolvimento		Backlog
<u>D.2 - Inserir Crashlytics</u>	Desenvolvimento		Backlog
<u>D.4 - Conectar dados na tela de progresso</u>	Desenvolvimento		Backlog
<u>D.5 - Conectar dados no fluxo de execução de um card</u>	Desenvolvimento		Backlog
<u>E.1 - Criar a Landing Page do Memo</u>	Desenvolvimento		Backlog

Status Totais do Github ao fim da Sprint 2

1 (-3)

Issues abertas

7 (+6)

Issues fechadas

0 (-2)

PR's abertos

28 (+16)

PR's fechados

Além destes updates no projeto, tivemos a primeira release do projeto (é importante ressaltar ser uma pre-release, sem funcionalidade core ainda), onde seu conteúdo pode ser visto aqui no CHANGELOG.

TAGS:

- **v0.1.0-dev.1**

Planejávamos já lançar outra release antes mesmo do fim desta sprint, mas como ficamos com algumas tarefas pendentes, esperamos que esta próxima versão deva ser lançada logo mais - em poucos dias.

Planning Sprint 4

Como já havíamos criado majoritariamente todas as tarefas (adicionado para backlog) na sprint anterior, esta planning foi basicamente priorizar as próximas tarefas e, seguindo o que havíamos comentado na planning passada (sobre priorizar tarefas árduas no começo após o reconhecimento), é o que almejamos nesta planning. Por isso, muito importante: cautela.

Dois pontos importantes que não podemos esquecer:

- Temos que, obviamente, finalizar as pendências desta Sprint 3;
- Adicionamos uma única nova tarefa ao backlog: a landing page do memo.

Objetivos Principais da Sprint 4

- ☐ **Finalizar as pendências da implementação do fluxo de listagem de coleções;**
- ☐ **Criar o componente de terminal;**
- ☐ **Conectar os dados no fluxo de execução de uma coleção;**
- ☐ **Fluxo (visual) de execução/conclusão de uma coleção;**

☐ Criar estrutura de versionamento das coleções.

Por mais que as tarefas sejam claramente maiores que os objetivos principais desta sprint, sabemos que esta sprint é ousada, mas precisamos que seja, pois são tarefas complexas, no entanto, inevitáveis de serem feitas. Logo, optamos por objetivar menos coisas como "objetivos principais", mas mesmo assim, nos comprometemos com mais, objetivos estes reforçados através da prioridade de cada tarefa.

Planejamento de Tarefas

 Name	 Tipo de Tarefa	 Prioridade	 Status
<u>A.1 - Card (do Memo) pertencente à uma "coleção"</u>	Desenvolvimento	P1	Fazendo
<u>A.2 - Tab com a tela de coleções (Explorar + Revisar).</u>	Desenvolvimento	P1	Fazendo
<u>D.3 - Conectar dados na tela de coleções (Explorar/Revisão).</u>	Desenvolvimento	P1	Fazendo
<u>B.3 - Componente de "terminal" de um Memo</u>	Desenvolvimento	P1	À Fazer
<u>D.5 - Conectar dados no fluxo de execução de uma coleção</u>	Desenvolvimento	P1	À Fazer
<u>B.2 - Tela de execução de uma coleção</u>	Desenvolvimento	P2	À Fazer
<u>B.4 - Tela de conclusão de uma coleção</u>	Desenvolvimento	P2	À Fazer
<u>D.1 - Criar estrutura de versionamento das coleções</u>	Desenvolvimento	P2	À Fazer
<u>E.1 - Criar a Landing Page do Memo</u>	Desenvolvimento	P3	À Fazer
<u>Criar mais coleções e colocar todos no formato idealizado na tarefa de implementar a execução de um memo (vulgo card).</u>	Processo	P3	À Fazer

Aa Name	▼ Tipo de Tarefa	▼ Prioridade	▼ Status
<u>Ícone do app</u>	UX/UI	P3	À Fazer
<u>Artigo sobre a arquitetura (depois das escolhas das tecnologias).</u>	Processo	P4	À Fazer
<u>Metadados para subir nas lojas</u>	Processo		Backlog
<u>Artigo sobre a flexibilidade do Agile/Scrum</u>	Processo		Backlog
<u>Artigo sobre UX/UI</u>	Processo		Backlog
<u>B.1 - Tela de detalhes de uma coleção</u>	Desenvolvimento		Backlog
<u>B.1.1 - Transição (animação) para esta tela detalhes da coleção</u>	Desenvolvimento		Backlog
<u>B.3.1 - Transição de pergunta/resposta do componente de terminal</u>	Desenvolvimento		Backlog
<u>C.1 - Tela de Settings</u>	Desenvolvimento		Backlog
<u>D.2 - Inserir Crashlytics</u>	Desenvolvimento		Backlog
<u>D.4 - Conectar dados na tela de progresso</u>	Desenvolvimento		Backlog