



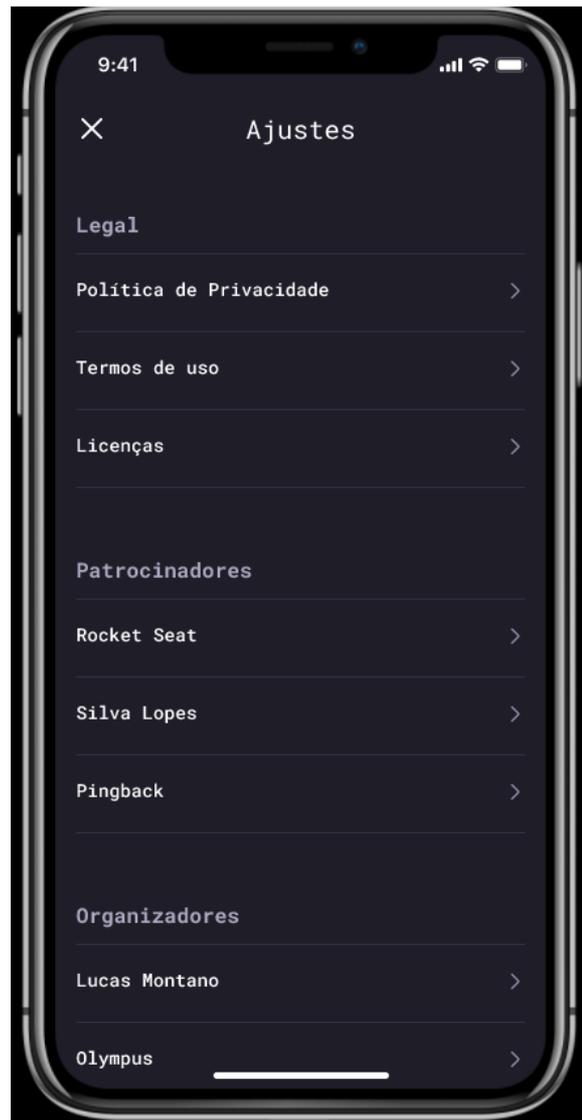
Sprint 3

Retro & Review da Sprint 2

Durante a Sprint 2 nós conseguimos fechar todas as tarefas majoritárias relacionadas ao Design, faltando apenas detalhes que não são blocantes para iniciar o "grosso" de desenvolvimento. Em termos específicos, finalizamos todas as telas pendentes, o MVP do nosso Styleguide e com um protótipo muito similar ao que será implementado, conseguimos fazer uma survey MUITO interessante que irá render ótimos frutos para futuras melhoria deste projeto.



Tela de Progresso



Tela de Ajustes

A survey juntamente com o protótipo pode ser acessada [aqui](#).

Em paralelo à estas tarefas, utilizando dos documentos criados anteriormente (e durante a Sprint), idealizamos e implementamos a arquitetura de toda a aplicação, com as estruturas fundamentais que deverão ser utilizadas ao longo de todo o projeto, bem como uma explicação sobre como ela funciona lá no [ARCHITECTURE.md](#).

Se quiser ler mais sobre um destes documentos que criamos, mais especificamente sobre a arquitetura de dados, escrevemos um [artigo no Pingback](#) entrando nos detalhes sobre tal documentação.

Resultado dos objetivos 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.~~

Em termos de sucesso, essa sprint foi 100%. Não tivemos nenhum impeditivo que limitou as tarefas idealizadas, conseguimos executar todas no tempo planejado e ainda por cima, começamos a ter um engajamento no repositório, o que foi algo **muito legal** de se observar.

Acho que existem dois pontos relevantes para ressaltar dentro de todas as tarefas executadas:

- Acabamos executando exatamente o que planejamos, logo, não sobrou tempo para pegar nada do backlog;
- A tarefa **Definir criação dos Decks** contava com o fato dos decks iniciais criados já estarem no formato idealizado para serem transformados dentro da aplicação, tipo um JSON da vida. O problema é que esperávamos que já teríamos esse formato idealizado na fase de arquitetura da aplicação, o que se provou falso, pois isso envolvia testar diversas bibliotecas e múltiplas formas de lidarmos com o fluxo mais complexo da aplicação (até então). Logo, optamos por fazer esse "parse" de dados em texto para o que a aplicação irá conseguir ler, somente após a tarefa que corresponde à definição destas particularidades esteja concluída.

Resultado das Tarefas ao fim da Sprint 2

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

Aa Name	▼ Tipo de Tarefa	▼ Prioridade	▼ Status
<u>Transição (animação) para esta tela detalhes</u>	Desenvolvimento		Backlog
<u>Tela de execução de um deck</u>	Desenvolvimento		Backlog
<u>Componente de "terminal" do "deck"</u>	Desenvolvimento		Backlog
<u>Transição de pergunta/resposta do componente de terminal</u>	Desenvolvimento		Backlog

Status Totais do Github ao fim da Sprint 2

4

Issues abertas

1

Issues fechadas

2

PR's abertos

12

PR's fechados

Agora sim é que a roda começou a girar, geramos a primeira versão do projeto (mesmo sendo um pre-release não funciona da aplicação). Ficamos muito contentes em ver que a comunidade já começou a contribuir para o projeto, apesar da maioria dos PRs serem relacionados à arquitetura, agora começaremos a implementar a maioria do código deste projeto, acreditamos que estes dados de Issues e PRs comecem a aumentar significativamente.

Também habilitamos a funcionalidade Beta do Github de Discussions no projeto - imagine como se fosse um fórum para trocar uma ideia sobre coisas particulares, assim conseguimos criar um espaço mais específico das Issues e das Discussões.

Planning Sprint 3

Com todas as tarefas de UX/UI já prontas, conseguimos criar TODAS as tarefas em backlog, relativas ao desenvolvimento, ou seja, tudo o que precisamos para concluir a primeira versão do projeto. Como estas são muitas, priorizamos as primeiras tarefas como algumas mais fáceis, para que consigamos definir alguns padrões iniciais do projeto, ou seja, por mais que o ideal seja sempre pegarmos as tarefas mais difíceis primeiro, esta primeira sprint de desenvolvimento serve para observar o caminho à frente, para que nas outras sprints, trilhemos as mais complexas com menor dificuldade. Imagine como se fosse uma sprint de *reconhecimento*, mas obviamente sem o luxo de só observar, e sim executar tarefas *menos árduas*, se assim podemos dizer.

O objetivo desta Sprint gira em torno deste exato fator: implementar os componentes genéricos, conjuntamente com o primeiro fluxo da aplicação, fluxo este que consideramos de fácil implementação.

Muito importante: **algumas destas implementações são somente visuais**, utilizando dados *de mentira* (ou seja, *fakes*), portanto, mesmo que todas as tarefas que conectam a parte lógica com a interface já foram criadas, algumas não serão pegas nesta sprint.

Objetivos Principais 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.

É importante ressaltar que renomeamos algumas das tarefas anteriores para ter uma clara distinção à qual "fluxo" aquela tarefa de desenvolvimento pertence. Os seguintes prefixos abaixo podem são definidos:

_ - Componentes reutilizáveis

A - Fluxo de listagem dos decks (principal)

B - Fluxo de detalhes/execução de um deck

C - Fluxo de ajustes

D - Tarefas de conexão da parte lógica com a UI

Planejamento de Tarefas

<u>Aa</u> Name	▼ Tipo de Tarefa	▼ Prioridade	▼ Status
<u>.1 - Sobrescrever estrutura de temas (Material).</u>		P1	À Fazer
<u>.2 - Componente de tag</u>		P1	À Fazer
<u>.3 - Componente de linear progress</u>		P1	À Fazer
<u>.4 - Componente de circular progress</u>		P1	À Fazer
<u>.5 - Componente de external link</u>		P1	À Fazer
<u>Ajustes na tela de Settings</u>		P1	À Fazer
<u>A.1 - Card pertence a um "deck"</u>		P2	À Fazer
<u>A.2 - Tab com a tela de decks (Explorar + Revisar).</u>		P2	À Fazer
<u>A.3 - Tab com a tela de progresso</u>		P2	À Fazer
<u>D.3 - Conectar dados na tela de decks (Explorar/Revisão).</u>		P2	À Fazer
<u>Artigo sobre o porquê da escolha das tecnologias</u>		P3	À Fazer
<u>Criar os Termos de Uso (e Política de Privacidade).</u>		P3	À Fazer
<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

Aa Name	▼ Tipo de Tarefa	▼ Prioridade	▼ Status
<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
<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