

EXERCÍCIO PRÁTICO 1

Chegou o momento de praticar o seu aprendizado, você vai construir uma aplicação só com especificações e protótipos, trazendo assim cenários reais do dia a dia de um desenvolvedor.

Vamos separar essas atividades em SPRINTs, assim como é utilizado no SCRUM uma metodologia de gerenciamento de projetos muito utilizado pelas empresas.

Em cada SPRINT vamos evoluir o projeto, criando assim novas features para a aplicação e tornando nosso produto cada vez mais complexo.

Você deverá elaborar a aplicação da maneira que você achar mais coerente, mas de forma que atenda todos os critérios de aceite das histórias e é muito importante que as SPRINTs sejam feitas inteiras e só após o término que você deve iniciar a próxima SPRINT, vamos lá!

SPRINT 1

Você acabou de fechar um contrato com a empresa XPTO, ela precisa de um sistema interno de mensagens. Esse sistema é bem similar a um sistema de e-mails, porém ele só funcionará para troca de mensagens entre colaboradores da empresa.

A área de negócio fez uma reunião e definiu o MVP (Mínimo Produto Viável) desse sistema e assim o PO (Product Owner) escreveu as histórias para serem entregues nesta primeira SPRINT, são elas abaixo:

HISTÓRIAS - SPRINT 1

CÓDIGO	TÍTULO
HIST 001	CONTROLE DE ACESSO
DESCRIÇÃO	
O usuário só pode acessar a aplicação se estiver registrado na área de usuários da plataforma.	
CRITÉRIOS DE ACEITE	
1. Ao tentar acessar qualquer página da aplicação é necessário que o usuário esteja logado	

CÓDIGO	TÍTULO
HIST 002	CAIXA DE ENTRADA
DESCRIÇÃO	
A caixa de entrada é responsável por exibir todas as mensagens que o usuário logado recebeu. O protótipo desta funcionalidade está representado na IMAGEM 1 na seção de PROTÓTIPOS do documento	
CRITÉRIOS DE ACEITE	
1. A caixa de entrada deve ser a página inicial da aplicação. 2. As mensagens recebidas devem aparecer em lista conforme o protótipo. 3. As mensagens exibidas, devem ser só as que pertencem ao usuário logado. 4. A lista deve mostrar as mensagens mais recentes na parte de cima. 5. As mensagens na lista devem trazer os campos: ASSUNTO , REMETENTE e os 200 primeiros caracteres do CONTEÚDO DA MENSAGEM	

CÓDIGO	TÍTULO
HIST 003	ESCREVER MENSAGEM
DESCRIÇÃO	
<p>O usuário deve conseguir enviar mensagem para outro usuário que tenham registro no sistema.</p> <p>O protótipo desta funcionalidade está representado na IMAGEM 3 na seção de PROTÓTIPOS do documento</p>	
CRITÉRIOS DE ACEITE	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Para enviar uma mensagem, é necessário selecionar o destinatário [VER HIST 004] 2. Os campos ASSUNTO, CONTEÚDO DA MENSAGEM e DESTINATÁRIO. São de preenchimento obrigatório. 3. Ao clicar no botão voltar, o sistema deve retornar a CAIXA DE ENTRADA. 4. Ao clicar no botão enviar, a mensagem deve ser enviada o destinatário 5. Após o envio da mensagem o sistema deve retornar para a CAIXA DE ENTRADA 	

CÓDIGO	TÍTULO
HIST 004	SELECIONAR DESTINATÁRIO
DESCRIÇÃO	
<p>O usuário deve conseguir pesquisar e selecionar um destinatário.</p> <p>O protótipo desta funcionalidade está representado na IMAGEM 2 na seção de PROTÓTIPOS do documento.</p>	
CRITÉRIOS DE ACEITE	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ao abrir essa página, o sistema não deve mostrar usuário na lista, isso só será mostrado após efetuar a busca. 2. Ao escrever no campo pesquisa de contatos, o sistema deve filtrar e exibir somente os usuários que possuem parte do texto informado. 3. Quando a pesquisa não encontrar registros, o sistema deve mostrar no lugar da lista a mensagem: "Nenhum registro encontrado" 4. A lista deve mostrar somente o nome do usuário. 5. Ao clicar no botão representado pela seta, o sistema deve voltar para a página ESCREVER MENSAGEM e preencher o campo DESTINATÁRIO. 6. Ao clicar no botão voltar, o sistema deve retornar a página ESCREVER MENSAGEM sem preencher o campo destinatário. 	

PROTÓTIPOS - SPRINT 1

IMAGEM 1

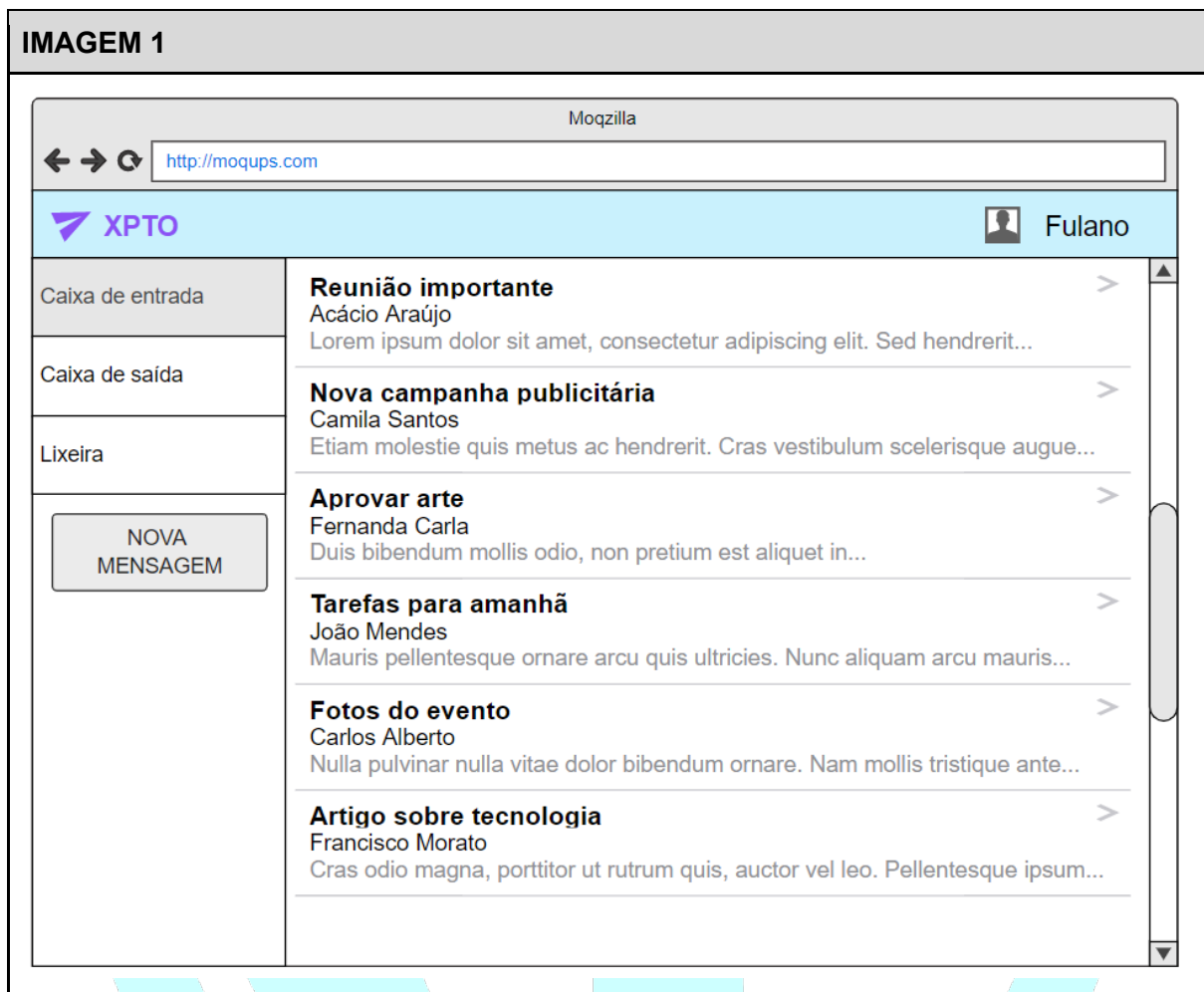


IMAGEM 2

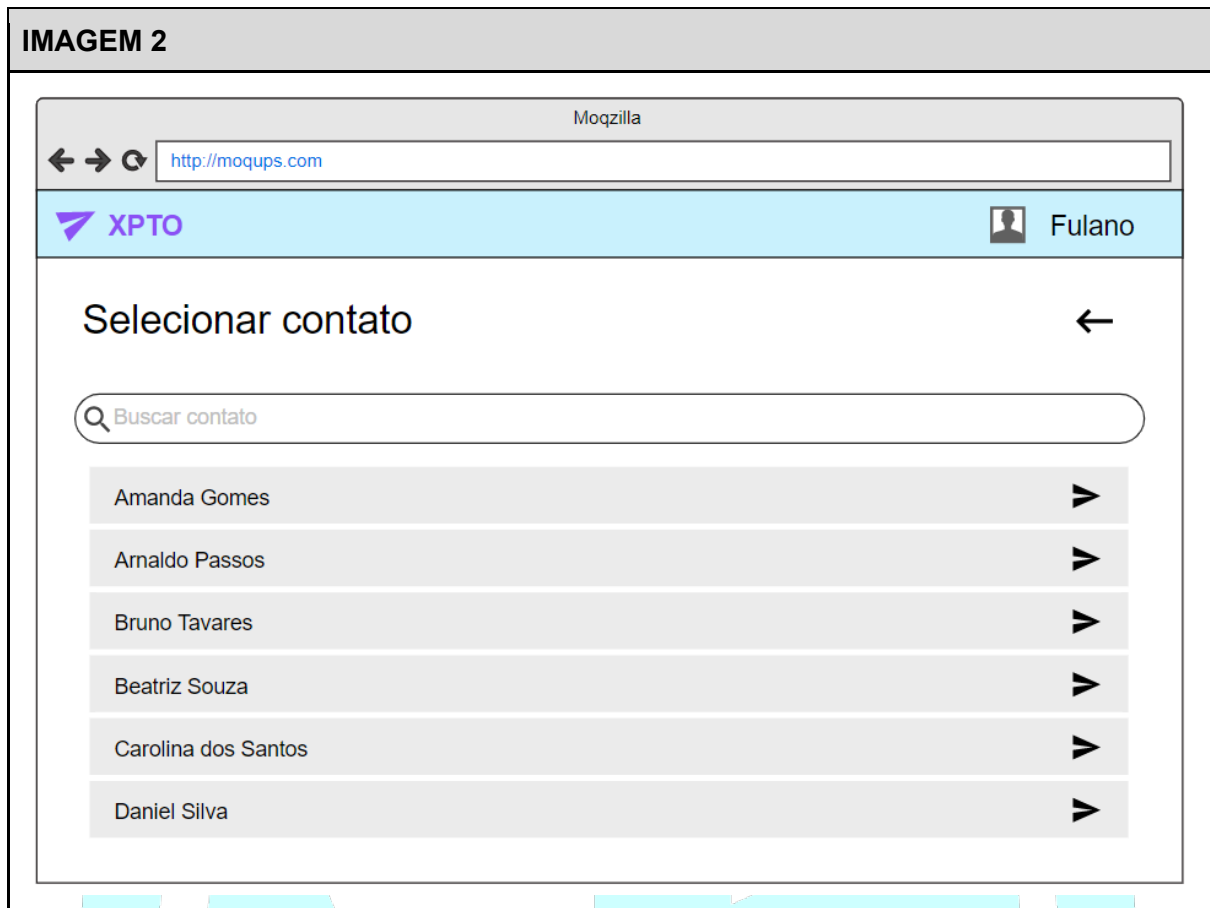
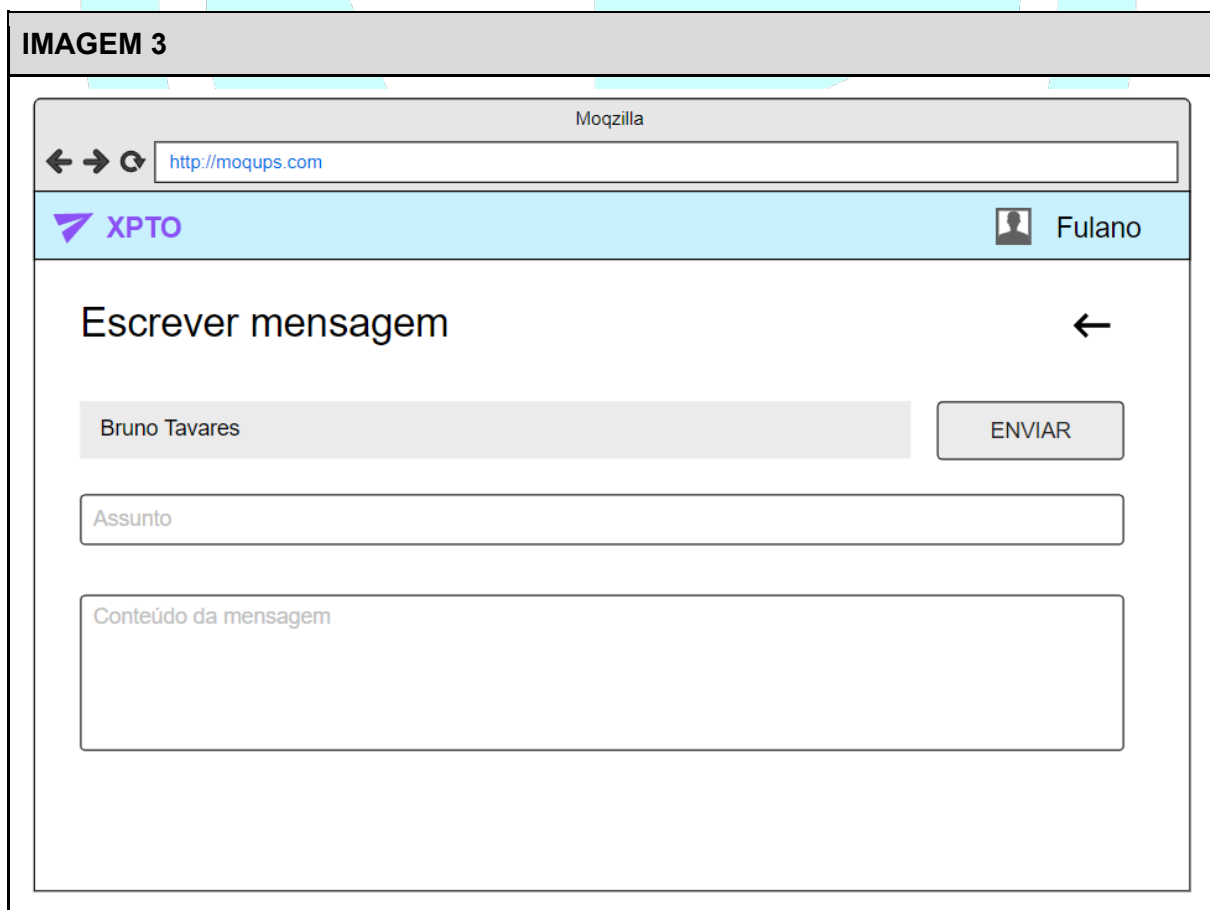


IMAGEM 3



Bom trabalho, qualquer dúvida lance no grupo do Discord para discutir com a turma!

