

# Ginga-NCL com objetos de mídia SSML embutidos

## Cronograma

---

Rafael Diniz  
Matrícula: 1312398  
5 de agosto de 2014

### Sumário

1	Cronograma do projeto “Ginga-NCL com objetos de mídia SSML embutidos”	2
---	---	---

# 1 Cronograma do projeto “Ginga-NCL com objetos de mídia SSML embutidos”

A Tabela 1 contém o cronograma estabelecido para a matéria INF2102: Projeto final de programação.

ATIVIDADE	ABR	MAI	JUN	JUL
Preparação do documento de requisitos	X	X		
Estudo sobre os players SSML disponíveis		X		
Preparação do documento de testes e definição dos critérios de testes		X		
Preparação do documento de arquitetura (diagramas de classes e sequência)		X	X	
Implementação dos testes de sistema		X	X	
Implementação dos testes unitários			X	
Implementação do projeto			X	
Execução dos testes de sistema			X	X
Execução dos testes unitários			X	X
Revisão do documento de testes				X
Manual do Usuário				X

Tabela 1. Cronograma do Projeto final de programação.