Ver rodapé: <a href="http://apoie.org/Mutirao2.html#atribuir(true, 'Chave', 'ConfigUrl');atribuir(false, 'Chave', 'moldura numero cabecalho cabecalho cabecalho capecalho capeca

Ver <a href="http://apoie.org/ConvensaoApoie.html">http://apoie.org/ConvensaoApoie.html</a> a ser utilizado em Mutirao.

A ação do icone apresentar no inhttp://apoie.org/Mutirao2.html#atribuir(true,dice do tópico, não esta funcionando ver em http://apoie.org/Apresentar.html#ApresentarLista(["Mutirao.xml"]);

Como montar mutirões de programação:

- criar boas listas de melhorias, cada melhoria tem que ser pequena o suficiente para ser implantada em 30 minutos
- escolher criteriosamente que melhorias serão executadas.
- O facilitador tem que ter conhecimento e experiência naquilo que vai ser feito, é mais sério que preparar uma aula, a melhoria tem que funcionar
- divulgar com antecedência que melhorias serão executadas nas reuniões para os participantes poderem se preparar
- reuniões: uma melhoria é para ser feita em 30 minutos, máximo 50
- quem opera a máquina é o participante com auxílio do facilitador
- após uma atividade, mínimo 10 minutos de intervalo, antes de começar outra atividade
- feedback
- a unidade de remuneração é componente implantado, não pode ser tempo

feedback de quarta 19 jun 2013

Amigos,

- Israel falou coisa fundamental:
  - "o facilitador tem que ter feito o componente"
- juntando com o que temos na <u>lista de melhorias</u> de Mutirao.html e
- o que temos na <u>lista de melhorias do apresentador</u>

Faço a seguinte proposta, mesmo que repetindo algumas coisas.

Podemos melhorar o esquema, vamos por mãos emoções e cabeça para melhorar!

Uma possibilidade do aprendizagem para "1 botão - 1 id"

- 1. Cliente pediu para melhorar processamento interno de botão, permanecendo igual funcionalidade para quem está apresentando.
- 2. A melhoria envolve ter apenas 1 id por botão
- 3. Facilitador prepara mutirão. Implanta a solução para um botão. Ex. "Botão de edição de página"
- 4. Falta fazer:
  - a. colocar icone.BotaoEdicaoPagina = " <img src='editarLig.png' alt='edição página ligada'> ";
  - b. e não icone.BotaoEdicaoPagina =
  - c. definir se vai ser uma figura: BotaoEdicaoPagina.png
- 5. Facilitador apresenta a solução para "Botão de edição de página", id = BotaoEdicaoPagina e
- 6. discute com participantes a solução.
  - a. mostra no browser o botão funcionando
  - b. mostra alteração em Conj.config
  - c. mostra alterações em dica, cond, Acao e icone.
- 7. Faz a implantação de outro botão, com auxílio dos participantes.
- 8. particpantes transformam alguns botões para id única, com auxílio do facilitador.

- a. A transformação dos botões que faltam pode ser feita sem a presença do facilitador.
- b. Quem implantar um botão mostra ou envia para os outros participantes, facilitador só necessário se houver dúvidas, apresentadas no mutirão seguinte.

## Melhorias de http://apoie.org/AcenderUmaLampada.html

• Aprender a acender uma lampada <a href="http://apoie.org/AcenderUmaLampada.html">http://apoie.org/AcenderUmaLampada.html</a>
A idéia é ir agregando os conceitos utilizados no apoie, passo a passo. Tanto para externo (interface) como interno (codigo). Quanto ao externo vejo evoluir até um sensor de variação de voltagem acendendo a lampada ou não sob determinadas condições (barra deslizante). Quanto ao interno o uso de acao, dica , função entra , tabela de decisão,...

Trocar topico para executar elemento executavel e trocar Lampada por Led <a href="http://www.apoie.org/LigarLed.html">http://www.apoie.org/LigarLed.html</a>

Melhorias <a href="http://www.apoie.org/LigarLed.html">http://www.apoie.org/LigarLed.html</a>

Execução de um elemento executavel