Técnicas	Sprint 4	Sprint 5	Sprint 6	Sprint 7	Sprint 8	Sprint 9	Sprint 10	Sprint 11	Sprint 12	Sprint 13	Sprint 14	Sprint 15
Estilo e Design	41	43	44	46	46	48	15	8	0	0	0	0
Não codificar com pressa	38	40	40	44	44	45	11	5	0	0	0	0
Não acredite em ninguém	47	46	48	49	50	50	13	7	0	0	0	0
Priorizar a clareza ao invés da concisão	45	49	47	49	50	50	13	7	0	0	0	0
Não deixe os outros mexerem onde não devem	46	47	46	46	46	47	12	5	0	0	0	0
Compilar com todos os Warnings ligados	39	40	40	40	40	40	15	6	0	0	0	0
Use Ferramentas de Análise Estática	42	44	45	45	46	48	14	5	0	0	0	0
Inicialize todas as variáveis ao declarar	53	56	56	58	58	60	16	7	0	0	0	0
Declare variáveis o mais tarde possível	48	51	53	54	54	55	15	7	0	0	0	0
Use construções e recursos padrões da linguagem	45	46	47	49	49	49	13	5	0	0	0	0
Faça conversão de tipos com cuidado	49	48	47	47	47	47	14	6	0	0	0	0
Comportamento Default	53	53	54	53	53	53	14	6	0	0	0	0
Siga o idioma da linguagem	63	64	64	64	64	65	17	8	0	0	0	0
Verifique os limites numéricos	43	44	45	46	46	47	14	6	0	0	0	0
Use constantes	47	49	50	50	50	48	13	7	0	0	0	0
Código simples e boa apresentação	43	45	46	48	49	49	12	5	0	0	0	0
Escolher nomes significativos	60	60	59	61	61	62	15	7	0	0	0	0
Decomposição em funções atomicas	49	50	51	52	52	53	15	7	0	0	0	0
Utilização de Marcadores	26	28	29	32	32	33	8	6	0	0	0	0
Enfase para codigo mais importante	45	47	47	48	48	48	12	5	0	0	0	0
Agrupamento de informações relacionadas (paragrafos de função)	48	48	52	53	53	54	14	6	0	0	0	0
Tratamento de erros apropriado	29	30	32	33	34	38	9	4	0	0	0	0
Total	999	1028	1042	1067	1072	1089	294	135	0	0	0	0

Técnicas	Sprint 4	Sprint 5	Sprint 6	Sprint 7	Sprint 8	Sprint 9	Sprint 10	Sprint 11	Sprint 12	Sprint 13	Sprint 14	Sprint 15
Estilo e Design	3	3	4	5	5	5						
Não codificar com pressa	7	7	5	7	7	7						
Não acredite em ninguém	6	6	6	7	7	7						
Priorizar a clareza ao invés da concisão	5	6	6	6	6	6						
Não deixe os outros mexerem onde não devem	6	6	6	6	6	6						
Compilar com todos os Warnings ligados	3	3	3	3	3	3						
Use Ferramentas de Análise Estática	5	5	5	5	5	5						
Inicialize todas as variáveis ao declarar	4	5	5	6	6	6						
Declare variáveis o mais tarde possível	3	3	5	6	6	6						
Use construções e recursos padrões da linguagem	5	5	5	6	6	6						
Faça conversão de tipos com cuidado	7	6	6	6	6	6						
Comportamento Default	7	7	8	7	7	7						
Siga o idioma da linguagem	8	8	8	8	8	8						
Verifique os limites numéricos	7	7	7	7	7	7						
Use constantes	8	8	8	8	8	8						
Código simples e boa apresentação	7	7	7	8	8	8						
Escolher nomes significativos	8	8	9	9	9	9						
Decomposição em funções atomicas	4	5	5	6	6	6						
Utilização de Marcadores	1	1	1	1	1	1						
Enfase para codigo mais importante	5	6	6	7	7	7						
Agrupamento de informações relacionadas (paragrafos de função)	6	6	6	7	7	7						
Tratamento de erros apropriado	4	4	5	6	6	6						
Total	119	122	126	137	137	137	0	0	0	0	0	0

Técnicas	Sprint 4	Sprint 5	Sprint 6	Sprint 7	Sprint 8	Sprint 9	Sprint 10	Sprint 11	Sprint 12	Sprint 13	Sprint 14	Sprint 15
Estilo e Design	6	6	6	6	6	7	7					
Não codificar com pressa	3	4	5	7	7	6	6					
Não acredite em ninguém	6	4	5	5	6	6	6					
Priorizar a clareza ao invés da concisão	4	5	4	6	6	6	6					
Não deixe os outros mexerem onde não devem	7	7	6	7	7	7	7					
Compilar com todos os Warnings ligados	9	9	9	9	9	9	9					
Use Ferramentas de Análise Estática	7	7	7	7	8	9	9					
Inicialize todas as variáveis ao declarar	6	6	6	7	7	9	9					
Declare variáveis o mais tarde possível	7	7	7	7	7	8	8					
Use construções e recursos padrões da linguagem	6	7	8	8	8	8	8					
Faça conversão de tipos com cuidado	8	8	8	8	8	8	8					
Comportamento Default	8	8	8	8	8	8	8					
Siga o idioma da linguagem	9	9	9	9	9	9	9					
Verifique os limites numéricos	5	5	6	7	7	8	8					
Use constantes	5	7	8	8	8	6	6					
Código simples e boa apresentação	7	6	7	7	7	7	7					
Escolher nomes significativos	7	7	7	8	8	8	8					
Decomposição em funções atomicas	6	6	7	7	7	8	8					
Utilização de Marcadores	2	2	2	2	2	2	2					
Enfase para codigo mais importante	6	6	7	7	7	7	7					
Agrupamento de informações relacionadas (paragrafos de função)	6	6	7	7	7	8	8					
Tratamento de erros apropriado	3	3	4	4	4	5	5					
Total	133	135	143	151	153	159	159	0	0	0	0	0

Técnicas	Sprint 4	Sprint 5	Sprint 6	Sprint 7	Sprint 8	Sprint 9	Sprint 10	Sprint 11	Sprint 12	Sprint 13	Sprint 14	Sprint 15
Estilo e Design	3	4	4	4	4	4						
Não codificar com pressa	5	5	5	5	5	5						
Não acredite em ninguém	4	5	5	5	5	5						
Priorizar a clareza ao invés da concisão	5	5	5	5	5	5						
Não deixe os outros mexerem onde não devem	4	5	5	5	5	5						
Compilar com todos os Warnings ligados	0	0	0	0	0	0						
Use Ferramentas de Análise Estática	5	6	6	6	6	6						
Inicialize todas as variáveis ao declarar	6	7	7	7	7	7						
Declare variáveis o mais tarde possível	2	4	4	4	4	4						
Use construções e recursos padrões da linguagem	3	3	3	3	3	3						
Faça conversão de tipos com cuidado	4	4	4	4	4	4						
Comportamento Default	4	4	4	4	4	4						
Siga o idioma da linguagem	4	4	4	4	4	4						
Verifique os limites numéricos	2	3	3	3	3	3						
Use constantes	3	3	3	3	3	3						
Código simples e boa apresentação	3	4	4	4	4	4						
Escolher nomes significativos	7	7	7	7	7	7						
Decomposição em funções atomicas	6	6	6	6	6	6						
Utilização de Marcadores	3	3	3	3	3	3						
Enfase para codigo mais importante	4	5	5	5	5	5						
Agrupamento de informações relacionadas (paragrafos de função)	6	6	6	6	6	6						
Tratamento de erros apropriado	2	2	2	2	3	4						
Total	85	95	95	95	96	97	0	0	0	0	0	0

Técnicas	Sprint 4	Sprint 5	Sprint 6	Sprint 7	Sprint 8	Sprint 9	Sprint 10	Sprint 11	Sprint 12	Sprint 13	Sprint 14	Sprint 15
Estilo e Design	5	5	5	5	5	5						
Não codificar com pressa	2	3	3	4	4	4						
Não acredite em ninguém	4	4	4	4	4	4						
Priorizar a clareza ao invés da concisão	2	3	3	3	4	4						
Não deixe os outros mexerem onde não devem	5	5	5	5	5	5						
Compilar com todos os Warnings ligados	6	6	6	6	6	6						
Use Ferramentas de Análise Estática	5	5	5	5	5	5						
Inicialize todas as variáveis ao declarar	8	8	8	8	8	8						
Declare variáveis o mais tarde possível	8	8	8	8	8	8						
Use construções e recursos padrões da linguagem	4	4	4	4	4	4						
Faça conversão de tipos com cuidado	6	6	6	6	6	6						
Comportamento Default	4	4	4	4	4	4						
Siga o idioma da linguagem	9	9	9	9	9	9						
Verifique os limites numéricos	5	5	5	5	5	5						
Use constantes	5	5	5	5	5	5						
Código simples e boa apresentação	2	3	4	4	5	5						
Escolher nomes significativos	7	7	7	7	7	7						
Decomposição em funções atomicas	6	6	6	6	6	6						
Utilização de Marcadores	2	2	3	4	4	4						
Enfase para codigo mais importante	5	5	5	5	5	5						
Agrupamento de informações relacionadas (paragrafos de função)	2	2	4	4	4	4						
Tratamento de erros apropriado	3	4	4	4	4	4						
Total	105	109	113	115	117	117	0	0	0	0	0	0

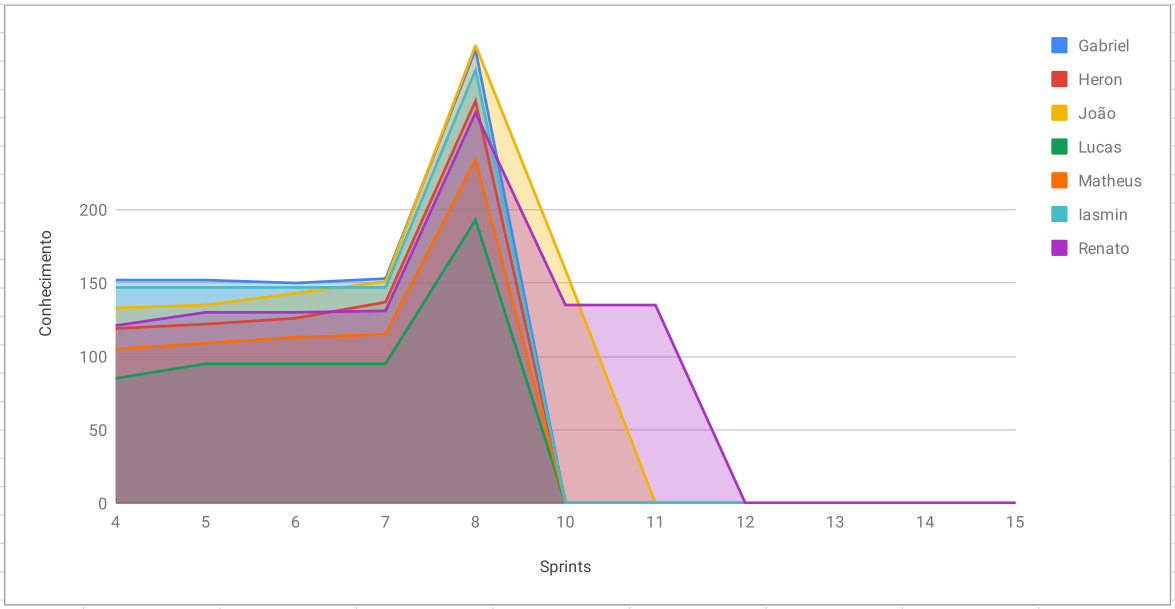
Técnicas	Sprint 4	Sprint 5	Sprint 6	Sprint 7	Sprint 8	Sprint 9	Sprint 10	Sprint 11	Sprint 12	Sprint 13	Sprint 14	Sprint 15
Estilo e Design	5	5	5	6	6	6						
Não codificar com pressa	7	7	8	6	6	6						
Não acredite em ninguém	7	7	8	8	8	8						
Priorizar a clareza ao invés da concisão	9	9	8	8	8	8						
Não deixe os outros mexerem onde não devem	9	9	9	8	8	8						
Compilar com todos os Warnings ligados	5	5	5	5	5	5						
Use Ferramentas de Análise Estática	6	6	7	7	7	7						
Inicialize todas as variáveis ao declarar	7	7	7	7	7	7						
Declare variáveis o mais tarde possível	7	7	7	7	7	7						
Use construções e recursos padrões da linguagem	8	8	8	9	9	9						
Faça conversão de tipos com cuidado	6	6	5	5	5	5						
Comportamento Default	9	9	9	9	9	9						
Siga o idioma da linguagem	9	9	9	9	9	9						
Verifique os limites numéricos	7	7	7	7	7	7						
Use constantes	7	7	7	7	7	7						
Código simples e boa apresentação	7	7	6	7	7	7						
Escolher nomes significativos	9	9	7	8	8	8						
Decomposição em funções atomicas	7	7	7	7	7	7						
Utilização de Marcadores	2	2	2	4	4	4						
Enfase para codigo mais importante	8	8	7	7	7	7						
Agrupamento de informações relacionadas (paragrafos de função)	7	7	8	8	8	8						
Tratamento de erros apropriado	4	4	4	4	4	7						
Total	152	152	150	153	153	156	0	0	0	0	0	0

Técnicas	Sprint 4	Sprint 5	Sprint 6	Sprint 7	Sprint 8	Sprint 9	Sprint 10	Sprint 11	Sprint 12	Sprint 13	Sprint 14	Sprint 15
Estilo e Design	7	7	7	7	7	7						
Não codificar com pressa	5	5	5	5	5	6						
Não acredite em ninguém	6	6	6	6	6	6						
Priorizar a clareza ao invés da concisão	6	6	6	6	6	6						
Não deixe os outros mexerem onde não devem	5	5	5	5	5	6						
Compilar com todos os Warnings ligados	7	7	7	7	7	7						
Use Ferramentas de Análise Estática	7	7	7	7	7	7						
Inicialize todas as variáveis ao declarar	8	8	8	8	8	8						
Declare variáveis o mais tarde possível	7	7	7	7	7	7						
Use construções e recursos padrões da linguagem	6	6	6	6	6	6						
Faça conversão de tipos com cuidado	5	5	5	5	5	5						
Comportamento Default	6	6	6	6	6	6						
Siga o idioma da linguagem	8	8	8	8	8	8						
Verifique os limites numéricos	7	7	7	7	7	7						
Use constantes	6	6	6	6	6	6						
Código simples e boa apresentação	6	6	6	6	6	6						
Escolher nomes significativos	7	7	7	7	7	7						
Decomposição em funções atomicas	6	6	6	6	6	6						
Utilização de Marcadores	5	6	6	6	6	6						
Enfase para codigo mais importante	6	6	6	6	6	6						
Agrupamento de informações relacionadas (paragrafos de função)	6	6	6	6	6	6						
Tratamento de erros apropriado	5	5	5	5	5	5						
Total	137	138	138	138	138	140	0	0	0	0	0	0

Técnicas	Sprint 4	Sprint 5	Sprint 6	Sprint 7	Sprint 8	Sprint 9	Sprint 10	Sprint 11	Sprint 12	Sprint 13	Sprint 14	Sprint 15
Estilo e Design	5	5	5	5	5	6						
Não codificar com pressa	6	6	6	6	6	6						
Não acredite em ninguém	7	7	7	7	7	7						
Priorizar a clareza ao invés da concisão	8	8	8	8	8	8						
Não deixe os outros mexerem onde não devem	5	5	5	5	5	5						
Compilar com todos os Warnings ligados	4	4	4	4	4	4						
Use Ferramentas de Análise Estática	4	4	4	4	4	4						
Inicialize todas as variáveis ao declarar	8	8	8	8	8	8						
Declare variáveis o mais tarde possível	8	8	8	8	8	8						
Use construções e recursos padrões da linguagem	8	8	8	8	8	8						
Faça conversão de tipos com cuidado	7	7	7	7	7	7						
Comportamento Default	9	9	9	9	9	9						
Siga o idioma da linguagem	10	10	10	10	10	10						
Verifique os limites numéricos	4	4	4	4	4	4						
Use constantes	6	6	6	6	6	6						
Código simples e boa apresentação	7	7	7	7	7	7						
Escolher nomes significativos	9	9	9	9	9	9						
Decomposição em funções atomicas	7	7	7	7	7	7						
Utilização de Marcadores	7	7	7	7	7	7						
Enfase para codigo mais importante	6	6	6	6	6	6						
Agrupamento de informações relacionadas (paragrafos de função)	9	9	9	9	9	9						
Tratamento de erros apropriado	3	3	3	3	3	3						
Total	147	147	147	147	147	148	0	0	0	0	0	0

Técnicas	Sprint 4	Sprint 5	Sprint 6	Sprint 7	Sprint 8	Sprint 9	Sprint 10	Sprint 11	Sprint 12	Sprint 13	Sprint 14	Sprint 15
Estilo e Design	7	8	8	8	8	8	8	8				
Não codificar com pressa	3	3	3	4	4	5	5	5				
Não acredite em ninguém	7	7	7	7	7	7	7	7				
Priorizar a clareza ao invés da concisão	6	7	7	7	7	7	7	7				
Não deixe os outros mexerem onde não devem	5	5	5	5	5	5	5	5				
Compilar com todos os Warnings ligados	5	6	6	6	6	6	6	6				
Use Ferramentas de Análise Estática	3	4	4	4	4	5	5	5				
Inicialize todas as variáveis ao declarar	6	7	7	7	7	7	7	7				
Declare variáveis o mais tarde possível	6	7	7	7	7	7	7	7				
Use construções e recursos padrões da linguagem	5	5	5	5	5	5	5	5				
Faça conversão de tipos com cuidado	6	6	6	6	6	6	6	6				
Comportamento Default	6	6	6	6	6	6	6	6				
Siga o idioma da linguagem	6	7	7	7	7	8	8	8				
Verifique os limites numéricos	6	6	6	6	6	6	6	6				
Use constantes	7	7	7	7	7	7	7	7				
Código simples e boa apresentação	4	5	5	5	5	5	5	5				
Escolher nomes significativos	6	6	6	6	6	7	7	7				
Decomposição em funções atomicas	7	7	7	7	7	7	7	7				
Utilização de Marcadores	4	5	5	5	5	6	6	6				
Enfase para codigo mais importante	5	5	5	5	5	5	5	5				
Agrupamento de informações relacionadas (paragrafos de função)	6	6	6	6	6	6	6	6				
Tratamento de erros apropriado	5	5	5	5	5	4	4	4				
Total	121	130	130	131	131	135	135	135	0	0	0	0

Sprint	Geral	Gabriel	Heron	João	Lucas	Matheus	Iasmin	Renato
4	999	152	119	133	85	105	147	121
5	1028	152	122	135	95	109	147	130
6	1042	150	126	143	95	113	147	130
7	1067	153	137	151	95	115	147	131
8	1072	153	137	153	96	117	147	131
8	1089	156	137	159	97	117	148	135
10	294	0	0	159	0	0	0	135
11	135	0	0	0	0	0	0	135
12	0	0	0	0	0	0	0	0
13	0	0	0	0	0	0	0	0
14	0	0	0	0	0	0	0	0
15	0	0	0	0	0	0	0	0


Gabriel
Heron
João
Lucas
Matheus
Iasmin
Renato
Conhecimento
200
150
100
50
0
4
5
6
7
8
10
11
12
13
14
15
Sprints