

# Processo de controle de versões

## 1. Introdução

Neste documento será apresentado o processo de controle de versões adotado pela equipe para o desenvolvimento do trabalho, incluindo a ambientação, ferramentas utilizadas, permissões de *check-in* e *checkout* e o processo de revisão dos artefatos.

## 2. Através do servidor *Discord*

Embora esta seja uma aplicação de mensageria por texto e voz, e não uma ferramenta dedicada especificamente ao controle de versões, ela mostra-se muito eficaz para este propósito dada a forma como as atividades do projeto estão distribuídas: não há sobreposição de membros responsáveis para a confecção da maior parte dos artefatos. Além disso, esta aplicação permite o compartilhamento de arquivos e apresenta um histórico persistente das mensagens enviadas, o que torna este canal de comunicação um meio conveniente e com pouco “overhead” na configuração do ambiente.

Foi criado um servidor para a equipe de desenvolvimento, organizado internamente nos seguintes canais de mensageria:

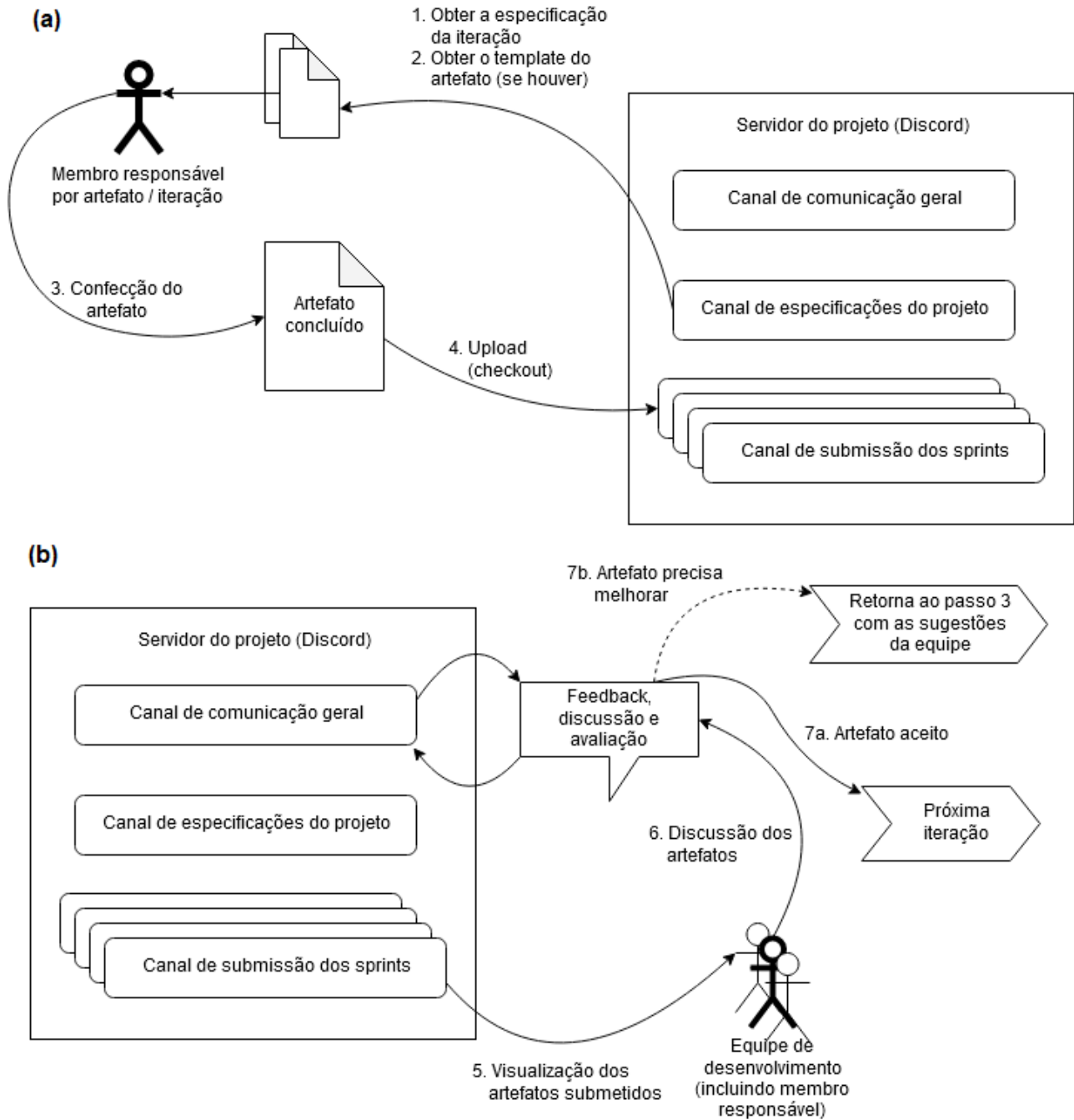
- Canal geral (para comunicação e discussões em geral)
- Canal de informação (contendo dados, *templates* e a especificação do projeto)
- Canais referentes a cada *sprint* (para onde são submetidos os artefatos produzidos)

Todos os membros possuem permissão para visualizar e enviar mensagens e arquivos para quaisquer um dos canais internos do servidor. O controle de versões se dá através do seguinte processo (Figura 1a):

1. O membro responsável pela produção (autor) do artefato obtém a especificação do canal de informação;
2. O autor obtém o *template* referente àquele artefato também do canal de informação;
3. O autor confecciona o artefato a partir do *template*;
4. O autor submete o artefato ao canal do respectivo *sprint* (*checkout*).

Em seguida, o artefato será revisado pela equipe segundo o seguinte processo (Figura 1b):

5. A equipe visualiza o artefato submetido;
6. A equipe (incluindo o autor) discute sobre o artefato submetido;
7. Resultado:
  - 7.a. Se aceito, autor pode iniciar a próxima iteração atribuída a ele;
  - 7.b. Se não aceito, autor retoma o artefato para correções, a partir das sugestões do grupo, retornando ao passo 3.



**Figura 1.** (a) Processo de controle de versões utilizando o servidor do Discord. (b) Processo de avaliação dos artefatos submetidos.

### 3. Através do GitHub

À medida que o projeto se aproxima de sua conclusão, e com o objetivo de possibilitar sua publicação em um portal que possa ser acessado pelos *stakeholders*, torna-se necessário a utilização de um serviço *web*. O serviço escolhido foi o *GitHub*, que utiliza o sistema de controle de versões *git*, e também disponibiliza um arcabouço para a construção de páginas da *web* que acompanham os projetos hospedados no portal. A utilização deste ambiente torna necessário a instalação de um cliente *git* nas estações de trabalho dos membros do grupo. A escolha do cliente fica a critério de cada membro.

O processo de controle de versões a partir desta etapa não é muito diferente do controle de versões adotado anteriormente. Essencialmente, a única diferença é que a submissão dos artefatos é realizada para o servidor do repositório no *GitHub*. Somente alguns *templates* foram disponibilizados no repositório, uma vez que no momento da migração do projeto para o *GitHub*, a maior parte dos *templates* já estava disponível no Discord. O processo então,

Foi criado um servidor para a equipe de desenvolvimento, organizado internamente nos seguintes canais de mensageria:

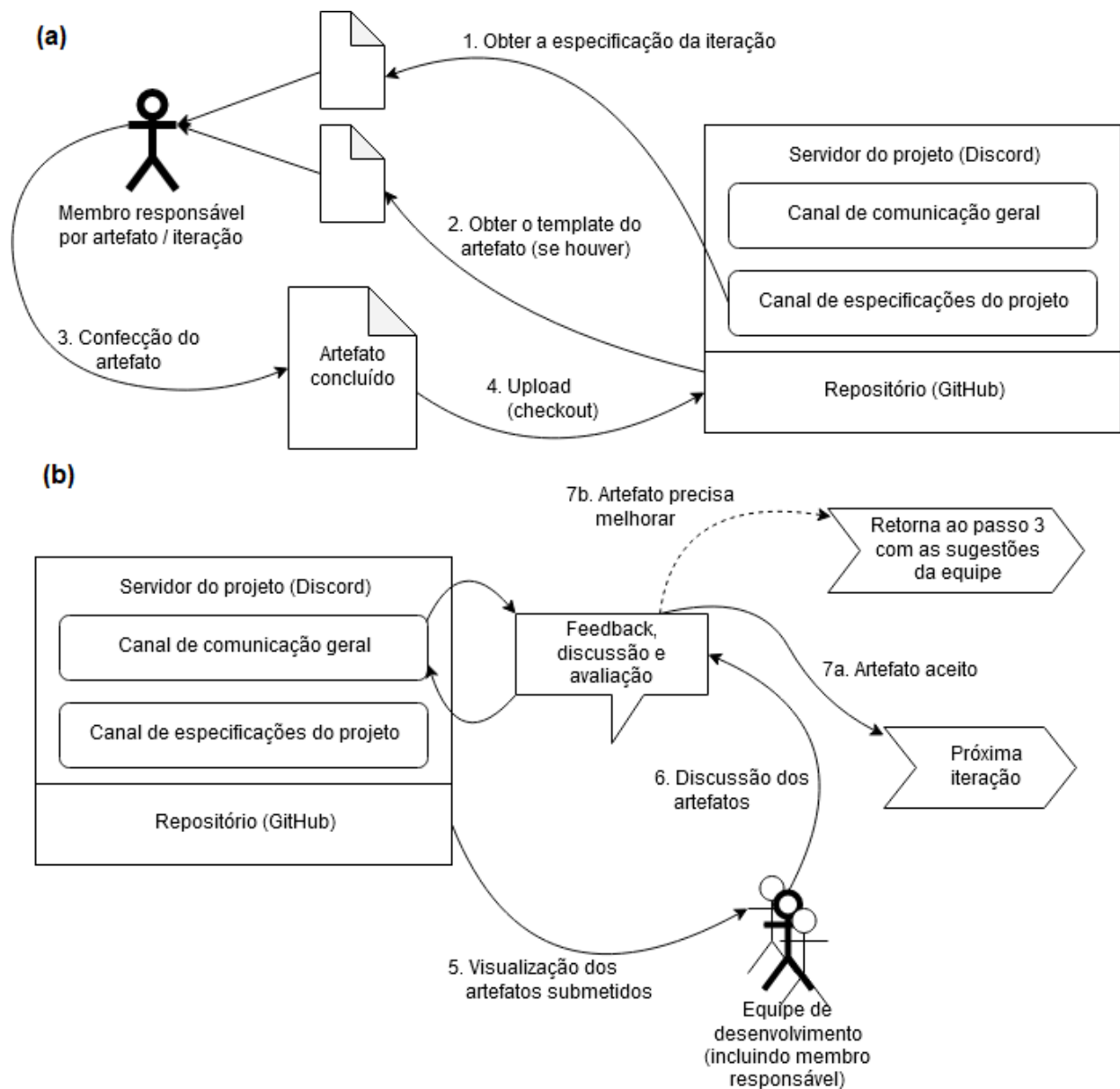
- Canal geral (para comunicação e discussões em geral)
- Canal de informação (contendo dados, *templates* e a especificação do projeto)
- Canais referentes a cada *sprint* (para onde são submetidos os artefatos produzidos)

Todos os membros possuem permissão para visualizar e enviar mensagens e arquivos para quaisquer um dos canais internos do servidor. O controle de versões se dá através do seguinte processo (Figura 2a):

1. O membro responsável pela produção (autor) do artefato obtém a especificação do canal de informação do *Discord*;
2. O autor obtém o *template* referente àquele artefato também do repositório (OU do canal de informação do *Discord*);
3. O autor confecciona o artefato a partir do *template*;
4. O autor submete o artefato ao repositório (*checkout*).

Em seguida, o artefato será revisado pela equipe segundo o seguinte processo (Figura 2b):

5. A equipe visualiza o artefato submetido;
6. A equipe (incluindo o autor) discute sobre o artefato submetido;
7. Resultado:
  - 7.a. Se aceito, autor pode iniciar a próxima iteração atribuída a ele;
  - 7.b. Se não aceito, autor retoma o artefato para correções, a partir das sugestões do grupo, retornando ao passo 3.



**Figura 2.** (a) Processo de controle de versões utilizando o servidor do Discord. (b) Processo de avaliação dos artefatos submetidos.