

Disciplina de Construção de Software	Resp.: <Grupo> Versão: <1.0>
Plano de Configuração	Página: 1 de 10

FUT CAMP

Plano de Configuração

Professor:
Taciano Messias

Equipe:
Augusto Falcão
Igor Montenegro
Igor Q. Silva

Disciplina de Construção de Software	Resp.: <Grupo> Versão: <1.0>
Plano de Configuração	Página: 2 de 10

Data	Versão	Descrição	Autor
01/10/2017	1.0	Criação do template	Igor Montenegro
05/11/2017	1.1	Adequação do plano para o projeto	Igor Montenegro

Disciplina de Construção de Software	Resp.: <Grupo> Versão: <1.0>
Plano de Configuração	Página: 3 de 10

Índice Analítico

1. Introdução

- 1.1 Finalidade
- 1.2 Escopo
- 1.3 Definições, Acrônimos e Abreviações.
- 1.4 Referências
- 1.5 Visão Geral

2. Gerenciamento de Configuração de Software

- 2.1 Papéis na Gerência de Configuração.
- 2.2 Ferramentas, Ambiente e Infraestrutura.
 - 2.2.1 As ferramentas a serem utilizadas para a gerência de configuração
- 2.3 Identificação da Configuração
 - 2.3.1 Convenção para rotular caminhos e artefatos na Estrutura de Diretórios do Produto.
 - 2.3.2 Arquivos de aprovação dos artefatos.
 - 2.3.3 Estrutura de Diretórios
 - 2.3.4 Baselines do Projeto
- 2.4 Controle de Configuração e Mudança

3. Marcos

Disciplina de Construção de Software	Resp.: <Grupo> Versão: <1.0>
Plano de Configuração	Página: 4 de 10

Plano de Gerenciamento de Configuração

1. Introdução

O Plano de Gerenciamento de Configuração descreve as atividades do Gerenciamento de Controle de Configuração e Mudança que serão executadas durante o ciclo de vida do produto. Suas atividades envolvem identificar a configuração do software, manter sua integridade durante o projeto e controlar sistematicamente as mudanças.

1.1 Finalidade

A finalidade deste documento é criar um padrão a ser seguido por todos os membros da equipe com o intuito de garantir o maior controle do produto no decorrer do projeto.

Para que isso aconteça serão detalhados os recursos necessários (integrantes, ferramentas, e etc), as responsabilidades atribuídas e o cronograma de atividades.

1.2 Escopo

Este Plano de Gerenciamento de Configuração é destinado para todos os integrantes da equipe responsável pelo desenvolvimento do sistema FutCamp na disciplina de Processos, onde deve ser possível ter o mínimo de controle e gerenciamento da configuração do projeto FutCamp – Sistema de Gestão de Campeonatos

Disciplina de Construção de Software	Resp.: <Grupo> Versão: <1.0>
Plano de Configuração	Página: 5 de 10

1.3 Definições, Acrônimos e Abreviações.

<termos e seus respectivos significados, assim como os exemplos abaixo.>

Termo	Significado
FutCamp	Sistema de Gestão de Campeonatos
GPR	Gerência de projeto
GRE	Gerência de Requisitos
GQA	Gerência de Qualidade
SCRUM	É um processo ágil que permite manter o foco na entrega do maior valor de ne no menor tempo possível.
GC	Gerência de Configuração
CCM	Comitê para o Controle de Mudanças.
RH	Recursos Humanos
<i>Baseline</i>	Conjunto de itens de configuração que conseguiram um estado comprovado de estabilidade.

1.4 Referências

- *Template de Plano de Gerenciamento de Configuração, 1987-2001, IBM.*
- *Template de Plano de Configuração do processo.*
- **Plano de Gerenciamento do Projeto.**

1.5 Visão Geral

As próximas seções deste documento estão divididas conforme a tabela abaixo.

Seção	Descrição
1	Introdução do documento.
2	São relacionados os papéis, as responsabilidades das atividades e as ferramentas
3	É apresentado como serão criadas e controladas as <i>Baselines</i>.

Disciplina de Construção de Software	Resp.: <Grupo> Versão: <1.0>
Plano de Configuração	Página: 6 de 10

2. Gerenciamento de Configuração de Software

2.1 Papéis na Gerência de Configuração.

Papéis	Equipe	Responsabilidade
Gerentes de Projeto	Isaias Murilo Lucas	Gerência de projeto de Software. Gerência de Riscos Gestão de pessoas Gerência de comunicação Gerência de negócios Controlar mudanças
Gerente de Configuração	Igor Montenegro	Estabelecer Políticas de GC Definir Plano de GC Configurar Ambiente de GC Criar Espaços de Trabalho de Integração Criar <i>Baselines</i> Promover <i>Baselines</i>
Gerente de Qualidade	Jean Lucas	Assegurar que tanto o processo quanto o produto seguirão o nível de qualidade definido pela empresa Avaliar qualidade dos processos e produtos definidos Definir plano de qualidade Definir ações corretivas. Emitir relatórios de comunicação quanto ao status das atividades de correção
Gerente de Requisitos	Christiano	Acompanhar a evolução dos requisitos Elaborar mecanismo de rastreamento de requisitos. Registrar e controlar mudanças dos requisitos
CCM	Christiano Igor Montenegro Isaias Jean Lucas Murilo Lucas	Estabelecer Processo de Controle de Mudanças Revisar Solicitação de Mudança
Desenvolvedor	Christiano Igor Montenegro Isaias Jean Lucas Murilo	Seguir os padrões e procedimentos definidos no Plano de Gerência de Configuração

Disciplina de Construção de Software	Resp.: <Grupo> Versão: <1.0>
Plano de Configuração	Página: 7 de 10

Todos os Papéis:	Christiano Igor Montenegro Isaías Jean Lucas Murilo	Enviar Solicitação de Mudança Atualizar Solicitação de Mudança
-------------------------	---	---

Tabela 1: Responsáveis e Responsabilidades

2.2 Ferramentas, Ambiente e Infraestrutura.

2.2.1 As ferramentas a serem utilizadas para a gerência de configuração

Ferramenta	Tipo	Descrição	Versão
GitHub	Web/Versionamento	O projeto estará hospedado no GitHub e fornece sistema de controle de versão usando	XXX
Google Drive	Web/Edição	Sistema em nuvem para edição concorrente, visualização de arquivos.	XXX
WhatsApp	Web/Comunicação	Ferramenta de comunicação.	XXX

2.3 Identificação da Configuração

2.3.1 Convenção para rotular caminhos e artefatos na Estrutura de Diretórios do Produto.

2.3.2

<Nomenclatura dos artefatos do projeto e sua estrutura, assim como os exemplos abaixo.>
< FutCamp >_<AAA>_<TextoLivre>.<EST> Ou < SIGEQ
>_<AA>_<TextoLivre>.<EST>

Parte da Linha	Significado
<FutCamp>	Identifica o sistema. "FutCamp - Sistema de Gestão de Campeonatos"
<AAA>	Significa o acrônimo de três letras (TLA) dos vários tipos de artefato utilizados na criação do sistema.
<TextoLivre>	Significa texto Livre para a melhor identificação do documento.

Disciplina de Construção de Software	Resp.: <Grupo> Versão: <1.0>
Plano de Configuração	Página: 8 de 10

<EST>	Extensão do arquivo do documento.

Exemplo: SIGEQ_MCU_UC0001-ManterProdutos.doc – Modelo de caso de manter Produtos

Acrônimos	Significado
TAB	Termo de Abertura
PPR	Plano de Projeto
CRN	Cronograma
MTD	Metodologia
RAT	Relatório de Status
ARN	Atas de Reuniões
DVS	Documento de Visão
ECU	Especificação de Caso de Uso
MCU	Modelo de Caso de Uso
GLS	Glossário
MIM	Manual de Implantação
ARQ	Documento de Arquitetura
PGC	Plano de Gerência de Configuração
MAP	Modelo de Análise e Projetos
PBD	Modelo de Banco de Dados
MIN	Manual de Instalação (implantação)
PLT	Plano de Testes
PRT	Projeto de Testes
PET	Planilha de Execução de Testes
PGC	Plano de Gerência de Configuração
NRT	Notas de Release
RSM	Registro das Solicitações de Mudanças
RIP	Relatório Individual de atuação no Projeto
PPT	Apresentação PowerPoint do Projeto
FRM	Artefatos (Código fonte) camada onde ficam as telas do sistema.
RPT	Artefatos (Código fonte) camada onde ficam os relatórios gerados pelos

Disciplina de Construção de Software	Resp.: <Grupo> Versão: <1.0>
Plano de Configuração	Página: 9 de 10

BLD	Builds do sistema
RLS	Releases do Sistema

2.3.3 Arquivos de aprovação dos artefatos.

<Como será feita a aprovação dos artefatos, assim como o Exemplo abaixo>

A aprovação do documento é dada pelo gerente responsável, através de uma revisão do artefato, onde a aprovação pode ser de um ou mais artefatos.

"A aprovação será guardada em repositório com o nome do arquivo aprovado. O arquivo do tipo texto contendo o email enviado pelo responsável aprovando o documento."

2.3.4 Estrutura de Diretórios

<Exemplo de uma estrutura de diretório.>

Diretório		SubDiretório	Artefatos
Processo De Software (Raiz)	Sistema	FutCamp	doc
			java
			jsp
	Analise		
	Gestão		
	Projeto	GPR	Artefatos referentes a GPR
		GRE	Artefatos referentes a GRE
		GQA	Artefatos referentes a GQA
		Plano de Configuração	

2.3.5 Baselines do Projeto

Fases	Itens de Configuração da Baseline
Planejamento	Documentação (Artefatos do projeto)
Arquitetura o projeto	Código fonte contendo apenas a arquitetura do Projeto. - Camadas - Garantia transacional
Release	Fontes do sistema pronto

Disciplina de Construção de Software	Resp.: <Grupo> Versão: <1.0>
Plano de Configuração	Página: 10 de 10

Os Artefatos entrarão em baseline quando atingirem a forma mais estável .

2.4 Controle de Configuração e Mudança

Os gerentes de cada área de processo (GPR, GQA, GRE), vão controlar de configuração de mudanças dos artefatos, ficando responsável de manter o artefato atualizado no Google Drive e no GitHub após finalizado.

3. Marcos

<quando serão os feitos os marcos, como como o exemplo abaixo>

Os marcos do projeto serão, as entregas de trabalho.

- **Templates e Processos gerados** 05/15/2017 às 23h50 <o que será entregue e quando>