**FUT CAMP**

Plano de Configuração

|  |  |
| --- | --- |
| **Professor:**  Taciano Messias | **Equipe:**  Augusto Falcão Igor Montenegro Igor Q. Silva |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 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 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**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

**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.

## 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.

## 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

## 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 negócio, no menor tempo possível. |
| GC | Gerência de Configuração |
| CCM | Comitê para o Controle de Mudanças. |
| RH | Recursos Humanos |
| *Baseline* | Conjunto de itens de configuração que conseguiram um estado comprovado de estabilidade. |

## Referências

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

## 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 *Baselines*. |

1. **Gerenciamento de Configuração de Software**

## 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 *Baselines*  Promover *Baselines* |
| 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 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 |
| Todos os Papéis: | Christiano  Igor Montenegro  Isaias  Jean Lucas  Murilo | Enviar Solicitação de Mudança  Atualizar Solicitação de Mudança |

**Tabela 1: Responsáveis e Responsabilidades**

## Ferramentas, Ambiente e Infraestrutura.

### As ferramentas a serem utilizadas para a gerência de configuração

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Ferramenta** | **Tipo** | **Descrição** | **Versão** |
| GitHub | Web/Versionamento | O projeto estará hospedado no GitHub que 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 |

## Identificação da Configuração

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

**<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 artefatos utilizados na criação do sistema. |
| <TextoLivre> | Significa texto Livre para a melhor identificação do documento. |
| <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 pelo sistema |
| BLD | Builds do sistema |
| RLS | Releases do Sistema |

### 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.”

### 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 | |

### 

### 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 |

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

## 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.

1. **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>