



INSTITUTO DE  
INFORMÁTICA  
UFG



ENGENHARIA  
DE SOFTWARE

**Atividade: Dia de Release**  
Tarefa: Cerimônia de Lançamento

**Versão 0.1**

Atividade: Dia de Release	Versão: 0.1
Tarefa: Cerimônia de Lançamento	Data: 19/12/2012
LMP-P03.3.1	

## Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
03/12/2012	0.1	Elaboração Inicial	Emerson José Porfírio
18/12/2012	0.1	Diagrama da Tarefa	Emerson José Porfírio

Atividade: Dia de Release	Versão: 0.1
Tarefa: Cerimônia de Lançamento	Data: 19/12/2012
LMP-P03.3.1	

## Sumário

1. Objetivos	4
1.1 Escopo	4
2. Introdução	4
3. Tarefa: Cerimônia de Lançamento	4
4. Metas	4
5. <i>Input</i>	5
5.1 Pré-condições	5
5.2 Entradas	5
6. <i>Output</i>	5
6.1 Pós-condições	5
6.2 Saídas	5
7. Diagrama da tarefa: Cerimônia de Lançamento	5
8. Passos	6
9. Templates	6
10. Papéis	6
11. Padrões Relacionados	6
12. Riscos	7
13. Referências	7

Atividade: Dia de Release	Versão: 0.1
Tarefa: Cerimônia de Lançamento	Data: 19/12/2012
LMP-P03.3.1	

# Tarefa: Cerimônia de Lançamento

## 1. Objetivo

Apresentar e documentar a tarefa Cerimônia de Lançamento da atividade Dia de Release (Processo Produzir) que faz parte do LMP – Logiciel Mobile Process a ser utilizado pelo Grupo de Estudo Logiciel como trabalho prático para as disciplinas de Integração I e de Desenvolvimento de Software para Dispositivos Móveis do curso de Bacharelado em Engenharia de Software do INF - UFG.

### 1.1 Escopo

Tarefa 1 da atividade Dia de Release do LMP – Logiciel Mobile Process (Processo Produzir).

## 2. Introdução

O processo de desenvolvimento LMP – Logiciel Mobile Process abrange atividades acadêmicas referentes aos processos de engenharia de software do INF-UFG. Este oferecerá o apoio ao processo de desenvolvimento para dispositivos móveis, permitindo que o mesmo seja realizado de acordo com o planejamento de tempo e de recursos e com os requisitos funcionais e de qualidade definidos para os projetos propostos.

O modelo foi baseado no Processo MobileD e no RUP, além de seguir as orientações do Guia do MPS.Br 2011 (nível F).

## 3. Tarefa: Cerimônia de Lançamento

O objetivo desta tarefa é confirmar se tudo foi feito dentro do que se esperava na iteração atual e se a base para o desenvolvimento foi garantida. Cerimônias de lançamento são as etapas finais antes da liberação de uma versão do software. Na prática, liberar um **release** consiste de duas atividades essenciais; **auditoria de release** e criação da **baseline**.

## 4. Metas

Os objetivos da **Cerimônia de Lançamento** são:

1. Garantir que a equipe tenha realizado as atividades relevantes antes de realizar um lançamento do software (através da realização de uma auditoria de release); e
2. Assegurar a base para o desenvolvimento (através da criação de uma *baseline*).

Atividade: Dia de Release	Versão: 0.1
Tarefa: Cerimônia de Lançamento	Data: 19/12/2012
LMP-P03.3.1	

### 5. Inputs

#### 5.1 Pré-condições

1. O desenvolvimento e os testes foram concluídos na iteração atual; e
2. Todas as atividades de pré-auditória foram realizados (por exemplo, revisão de documentos se utilizado)

#### 5.2 Entrada

1. **Últimas versões de artefatos de desenvolvimento.** Para o atendimento do objetivo da auditoria de release é necessário que todo o material de desenvolvimento relevante esteja disponível (por exemplo, cartões de história e de tarefas, documentação e código fonte).

### 6. Outputs

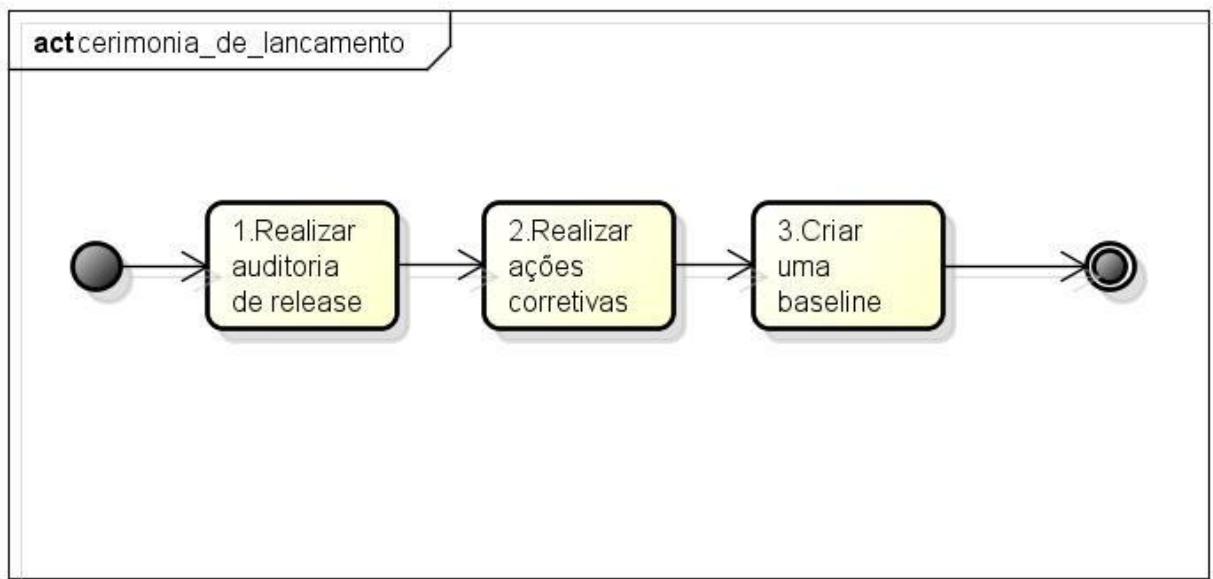
#### 6.1 Pós-condição

1. Deficiências encontradas na auditoria de release foram corrigidas (ou pelo menos listados).
2. A **baseline** criada.

#### 6.2 Saída

1. Checklist de auditoria da release preenchido,
2. Baseline (por exemplo, no sistema de controle de versão).

### 7. Diagrama da tarefa: Cerimônia de Lançamento



powered by Astah

Atividade: Dia de Release	Versão: 0.1
Tarefa: Cerimônia de Lançamento	Data: 19/12/2012
LMP-P03.3.1	

## 8. Passos

Os passos individuais para a **Cerimônia de Lançamento** são:

1. **Realizar uma auditoria de release.** Vá até a lista de verificação de auditoria de release e escreva as deficiências detectadas (se houver).
2. **Executar ações corretivas.** Quaisquer anomalias detectadas durante uma auditoria não devem só devem ser corrigidas, mas as causas dos problemas devem ser identificadas e corrigidas para assegurar que o problema não ocorra novamente. Pode ser que, algumas deficiências não possam ser corrigidas imediatamente, mas assim que uma solução esteja disponível ou viável faz-se *mister* sua aplicação.
3. **Criar uma Baseline.** Uma *baseline* é a configuração do produto. Se o projeto usa uma ferramenta de controle de versão baselines podem ser criadas facilmente utilizando suas funções. Uma *baseline* também pode ser criada manualmente, copiando arquivos ou pastas do projeto para local apropriado.

## 9. Templates

1. Documento de Auditoria de Release
2. Documento de Auditoria de Release de Sistema

## 10. Papéis

1. **Auditor externo.** A pessoa que verifica o check-list de auditoria de release e escreve as deficiências detectadas. Assegura que os resultados da auditoria são válidos e aceitáveis. O auditor deve possuir um bom conhecimento sobre o projeto.
2. O **Desenvolvedor.** Está presente durante a auditoria para responder perguntas que possam ocorrer. Estabelece o software inicial após a auditoria de release feita com sucesso.

## 11. Padrões Relacionados

Outros padrões que fazem parte deste ou são associados com a atividade são identificados abaixo:

- **Dia de Release.** Cerimônias de lançamento fazem parte do padrão Dia de Release.

Atividade: Dia de Release	Versão: 0.1
Tarefa: Cerimônia de Lançamento	Data: 19/12/2012
LMP-P03.3.1	

## 12. Riscos

Os possíveis riscos que podem resultar de Cerimônia de Lançamento, bem como as soluções incluindo ações preventivas para evita-los e medidas a tomar para minimizar seus efeitos são discutidos aqui.

- **A criação da *baseline* é esquecida.** Caso, em um Dia de Release, acontecer a situação de esquecimento completo da criação de uma *baseline*. Com modernas ferramentas de software de gerenciamento de configuração tal situação não é catastrófica. Talvez a equipe já tenha avançado na próxima iteração e tenha feito várias alterações em arquivos de projeto. No entanto, neste caso uma baseline pode ser criada por data e hora.

## 13. Referências

- <http://agile.vtt.fi/mobiled.html>