



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: 26/12/2012
LMP-E04.3.1	

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
26/12/2012	0.1	Elaboração Inicial	Emerson José Porfírio
26/12/2012	0.1	Diagrama da Tarefa	Emerson José Porfírio

Atividade: Dia de Release	Versão: 0.1
Tarefa: Cerimônia de Lançamento	Data: 26/12/2012
LMP-E04.3.1	

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: 26/12/2012
LMP-E04.3.1	

Tarefa: Cerimônia de Lançamento

1. Objetivo

Apresentar e documentar a tarefa Cerimônia de Lançamento da atividade Dia de Release (Processo Estabilizar) 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 Estabilizar).

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: 26/12/2012
LMP-E04.3.1	

5. Inputs

5.1 Pré-condições

1. O desenvolvimento e os testes foram concluídos na iteração atual; e
2. Todas as atividades de pré-auditoria 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

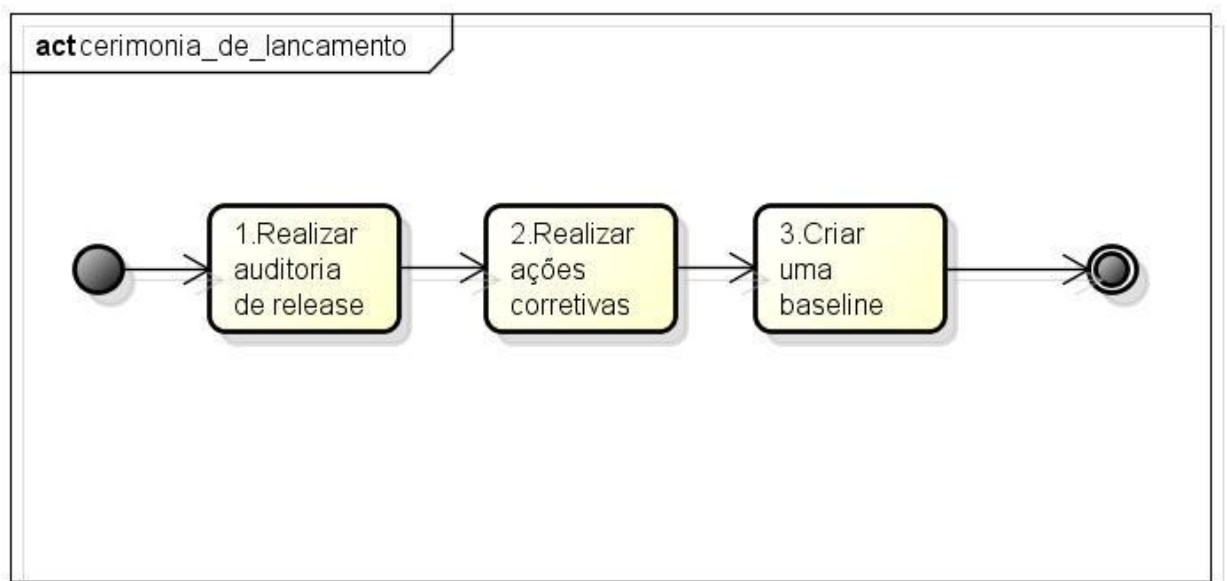
6.1 Pós-condição

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: 26/12/2012
LMP-E04.3.1	

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: 26/12/2012
LMP-E04.3.1	

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>