



INSTITUTO DE
INFORMÁTICA
UFG



ENGENHARIA
DE SOFTWARE

Processo Estabilizar
Tarefa Geral: Documentação de Wrap-Up

Versão 0.1

Processo Estabilizar	Versão: 0.1
Tarefa Geral: Documentação de Wrap-Up	Data: 07 /01/2012
LMP-E04.TG	

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
03/01/2013	0.1	Elaboração Inicial	Emerson José Porfírio
07/01/2013	0.1	Diagrama da tarefa	Emerson José Porfírio

Processo Estabilizar	Versão: 0.1
Tarefa Geral: Documentação de Wrap-Up	Data: 07 /01/2012
LMP-E04.TG	

Sumário

1. Objetivos	4
1.1 Escopo	4
2. Introdução	4
3. Tarefa Geral: Documentação de Wrap-Up	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: Documentação de Wrap-Up	5
8. Passos	6
9. Template	6
10. Papéis	6
11. Padrões Relacionados	6
12. Riscos	7
13. Referências	7

Processo Estabilizar	Versão: 0.1
Tarefa Geral: Documentação de Wrap-Up	Data: 07/01/2012
LMP-E04.TG	

Tarefa Geral: Documentação de Wrap-Up

1. Objetivo

Apresentar e documentar a tarefa geral **Documentação de Wrap-Up** (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 Geral 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: Documentação de Wrap-Up

O objetivo desta tarefa é produzir a documentação. Software sem documentação é um desastre. O Código fonte não é a forma ideal para comunicar a fundamentação, a estrutura e as interfaces de um sistema. A Documentação será produzida para as partes interessadas e não para a equipe de projeto.

4. Metas

Os objetivos da **Documentação de Wrap-Up** são finalizar os documentos de arquitetura de software, de design e da interface do usuário de modo que:

1. Eles sejam curtos, flexíveis e úteis.
2. Eles sejam comprehensíveis, ou seja, transmitam informações de design, arquitetura e interface do usuário sobre o software desenvolvido de forma completa, consistente e formal para que outras pessoas além dos da equipe de projeto possam facilmente compreender o que foi construído, por que foi construída dessa forma, e como deve ser operado.
3. Eles sejam coerentes com o código fonte.

Processo Estabilizar	Versão: 0.1
Tarefa Geral: Documentação de Wrap-Up	Data: 07/01/2012
LMP-E04.TG	

5. Inputs

5.1 Pré-condição

1. O software do projeto foi todo implementado.

5.2 Entrada

1. As últimas versões de todos os artefatos de desenvolvimento relevantes (por exemplo, modelos de interface do usuário, notas de design, projetos de modelagem, código-fonte e documentação preliminar).

6. Outputs

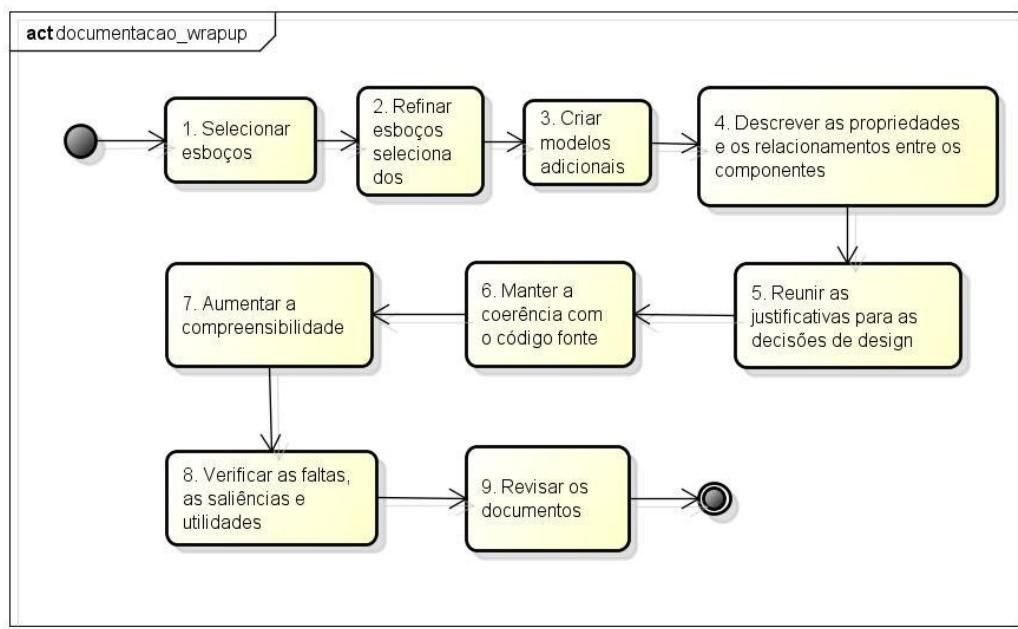
6.1 Pós-condição

1. Os documentos de design, arquitetura e interface do usuário são finalizados e marcados, ou revistos de acordo com o plano do projeto.

6.2 Saída

1. Os documentos de Arquitetura de Software, Design e IHC finalizados.

7. Diagrama da tarefa: Documentação de Wrap-Up



Processo Estabilizar	Versão: 0.1
Tarefa Geral: Documentação de Wrap-Up	Data: 07 /01/2012
LMP-E04.TG	

8. Passos

As etapas individuais de uma **Documentação de Wrap-Up** são:

1. Selecionar os esboços de design, arquitetura e interface do usuário que serão refinados e incluídos em documentos e descartar os que cumpriram a seu propósito. Alguns dos desenhos podem ter sido modelados em documentos preliminares anteriores;
2. Refinar e transformar os desenhos selecionados em modelos completa e consistente que podem ser facilmente compreendidos também por outras pessoas além das da equipe de projeto;
3. Criar modelos adicionais quando necessário;
4. Descrever as propriedades externamente visíveis dos componentes nos modelos, e as relações entre eles, utilizando padrões de arquitetura e design quando possível;
5. Reunir, refinar e inserir as justificativas para as decisões de design nos documentos de design, arquitetura e interface do usuário. Utilize os padrões de arquitetura e design quando possível;
6. Garantir que a documentação seja coerente com o código-fonte e seus comentários;
7. Produzir os documentos de design, arquitetura e interface do usuário, de modo que eles transmitam as informações sobre o software desenvolvido de uma forma completa, consistente e formal para que outras pessoas além das da equipe consigam entender facilmente o que foi construído, porque ele foi construído dessa maneira e como operá-lo;
8. Verifique se os documentos de design, arquitetura e interface do usuário são curtos, flexíveis e úteis;
9. Analisar os documentos de design, arquitetura e interface do usuário de acordo com o plano de projeto.

9. Template

1. Documento de Arquitetura e Design de Software.

10. Papéis

As seguintes funções podem ser identificadas na execução da **Documentação de Wrap-Up**:

1. A equipe de projeto é composta por funções necessárias para o desenvolvimento e avaliação dos documentos de design, arquitetura e interface do usuário;
2. O arquiteto é o responsável pelos documentos de arquitetura e design.
3. O plano do projeto pode especificar funções específicas para as sessões de revisão dos documentos de design, arquitetura e interface do usuário.

11. Padrões Relacionados

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

- **Processo Estabilizar:** o padrão Documentação de Wrap-Up é utilizado no Processo Estabilizar.

Processo Estabilizar	Versão: 0.1
Tarefa Geral: Documentação de Wrap-Up	Data: 07 /01/2012
LMP-E04.TG	

12. Riscos

Os possíveis riscos que podem resultar de **Documentação de Wrap-Up**, bem como as soluções incluindo ações preventivas para evitá-los e medidas a tomar para minimizar seus efeitos são discutidos aqui:

- **A documentação escrita é iniciada após a implementação do software ter sido completamente concluída.** Há claramente desvantagens nesta abordagem. Várias razões importantes e fundamentos por trás dos modelos e decisões de design são susceptíveis de serem esquecidos, as pessoas certas podem não estar mais disponíveis para escrever a documentação, pode não haver mais financiamento para fazer o trabalho ou a vontade de escrever a documentação pode não existir mais.

Solução: Documentar / comentar sobre o código-fonte, tomar notas de decisões importantes e sua razão imediatamente quando tais são feitas e manter as cópias de diagramas e modelos críticos que são criados durante o desenvolvimento podem solucionar possível risco.

13. Referências

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