

<Gerador Burndown>

Plano de Gerenciamento de Configuração

Versão <1.0>

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
<24/set/2015>	<1.0>	<Criação e atualização de Plano de Gerenciamento de Configuração >	<Josimar, Felipe Teixeira, Felipe Costa, Micael Petrúcio, Kátia Alves>

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 Organização, Responsabilidades e Interfaces

2.2 Ferramentas, Ambiente e Infra-estrutura

3. O Programa de Gerenciamento de Configuração

3.1 Identificação da Configuração

3.1.1 Métodos de Identificação

3.1.2 Baselines do Projeto

4. Marcos

Plano de Gerenciamento de Configuração

1. Introdução

Este documento tem como propósito apresentar o plano de configuração do sistema GB o mesmo tem o objetivo de geração de gráficos de horas e pontos de um projeto seguindo a metodologia Scrum.

1.1 Finalidade

Controlar a evolução do sistema GB e acompanhar seu ciclo de vida.

1.2 Escopo

Este Plano de Gerenciamento de Configuração é destinado para todos os integrantes da equipe responsável pelo desenvolvimento do sistema GB na disciplina de Testes e Manutenção de Software, e abrange todo o controle e gerenciamento da configuração do projeto.

1.3 Definições, Acrônimos e Abreviações

Termo	Significado
<i>SCRUM</i>	<i>É um processo ágil que permite manter o foco na entrega do maior valor de negócio, no menor tempo possível.</i>
<i>Baseline</i>	<i>Conjunto de itens de configuração que conseguiram um estado comprovado de estabilidade.</i>

1.4 Referências

Template de Plano de Gerenciamento de Configuração, 2015.

Plano de Gerenciamento do Projeto - (GB), Versão 1.0

1.5 Visão Geral

Este documento está organizado em tópicos e sub tópicos onde serão abordados todos os itens, componentes e configurações realizados no desenvolvimento da aplicação.

Este documento apresentará os responsáveis por cada atividade necessário o projeto, quais ferramentas foram utilizadas, as baselines e como foram planejadas, assim como também os marcos com seus requisitos, codificações, testes, homologações e produção.

Por fim, será apresentado o controle de subcontratos e fornecedores.

2. Gerenciamento de Configuração de Software

2.1 Organização, Responsabilidades e Interfaces

As atividades estarão divididas da seguinte forma:

Planejamento da GC - Esta atividade será com uma base para todo o projeto, pois aqui haverá uma preparação para as demais. O responsável por esta atividade será o [...].

Atividades gerais de GC - Nesta atividade será necessário obter versão existente, gravar novas versões e adicionar novos papéis. O responsável por esta atividade será [...]

Criação e divulgação de Baselines - Esta atividade resume-se em agrupar um conjunto de itens de configuração imparcial baseado em algum momento do sistema. O responsável por esta atividade será [...]

Auditorias - Aqui será avaliado todo o processo de execução da gerência de configuração. Esta atividade será de extrema importância, pois visa verificar se o projeto está seguindo os padrões exigidos. O responsável por esta atividade será [...]

Tratamento de mudanças - Nesta atividade haverá um controle formal das mudanças que forem realizadas nos itens de configuração. O responsável por esta atividade será [...]

2.2 Ferramentas, Ambiente e Infra-estrutura

A ferramenta utilizada para controlar o projeto será o GIT HUB.

O GitHub é um Serviço de Web Hosting Compartilhado para projetos que usam o controle de versionamento Git. É escrito em Ruby on Rails pelos

desenvolvedores da Logical Awesome (Chris Wanstrath, PJ Hyett e Tom Preston - Wernder).

Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/GitHub>

3. O Programa de Gerenciamento de Configuração

3.1 Identificação da Configuração

3.1.1 Métodos de Identificação

Acrônimo	Significado
Git Hub	Sistema de Controle de versão distribuído
GC	Gerência de Configuração
GB	Gerador de Burndown

3.1.2 *Baselines do Projeto*

As baselines serão definidas em quatro fases.

<i>Fase</i>	<i>Itens de Configuração da Baseline</i>
<i>Planejamento</i>	<i>Documentação (Artefatos do projeto)</i>
<i>Arquitetura o projeto</i>	<i>Código fonte.</i> <i>- Código</i> <i>- Scripts</i>
<i>Inserção de testes</i>	<i>-Testes de caixa preta</i> <i>-Teste de caixa branca</i>
<i>Release</i>	<i>Fontes do sistema pronto</i>

O gerente do projeto é quem autoriza a criação de uma baseline e o que ela ira conter, baseado nos requisitos do projeto

4. Marcos

De acordo com o template disponibilizado no SGA, os marcos deste projeto serão:

Requisitos

Codificação

Testes

Homologação

5. Controle de Software de Subcontratados e Fornecedores

Aqui será controlado o uso de frameworks e bibliotecas externas, bem como também a terceirização de algumas tarefas.