

Plano de Gerência de Configuração de Software

Sistema de Controle de Agendas

Cliente: IFMG – Instituto Federal de Minas Gerais – Campus Sabara

Real Life

Versão: 0.01 | 20/06/2016

Responsáveis: Ubiratan Hilario e Lais Guimarães

Histórico de Alterações

[illegible]

Lista de Aprovadores

Nome	Cargo
Lais Guimarães	Gerente de Projeto

Conteúdo

1. Introdução

1.1 Propósito

1.2 Escopo

1.3 Convenções, termos e abreviações

1.4 Referências

2. Organização

2.1 Identificação de Documentos

2.1 Versão dos Documentos

2.2 Localização de Artefatos

2.3 Baselines do Projeto

3. Controle de Configuração

3.1 Procedimentos de Mudança

3.1.2 Ciclo de Vida das solicitações de mudança

4. Auditoria de Configuração

5. Plano de Contingência

6. Ferramentas

Introdução

O Plano de Gerenciamento de Configuração estabelece e mantém a integridade de códigos-fonte e demais produtos do REALLIFE, permitindo o acompanhamento destes itens durante todo o ciclo de vida do projeto, e preservando o histórico de evolução do sistema. Auxiliando a gerenciar o estado dos itens de configuração dos sistemas, controlar as mudanças em itens de configuração e rastrear modificações nos itens de configuração ao longo do tempo.

1.1 Propósito

Este documento descreve a organização, nomenclatura e regras para o versionamento do projeto REALLIFE.

1.2 Escopo

Este documento descreve toda a infraestrutura utilizada durante o desenvolvimento do projeto REALLIFE.

1.3 Convenções, termos e abreviações

Esta seção explica o conceito de alguns termos importantes que serão mencionados no decorrer deste documento. Estes termos são descritos na tabela a seguir, estando apresentados por ordem alfabética.

<i>Termo</i>	<i>Descrição</i>
Baseline	Conjunto de artefatos que recebe uma aprovação de estabilidade. Um <i>baseline</i> é usado como uma base no desenvolvimento das próximas fases dos artefatos e tem suas modificações controladas por um processo.
CR	Solicitação de Mudança (<i>Change Request</i>)
CVS	Sistema de Controle de Versão (<i>Control Version System</i>)
SCMP	Plano de Gerência de Configuração de Software (<i>Software Configuration Management Plan</i>)

2. Organização

2.1 Identificação de Documentos

Todos dos itens de configuração, com exceção do código fonte, devem ser identificados baseados na nomenclatura descrita a seguir:

<PROJETO>_<ID_ARTEFATO>_<DATA>

em que:

<PROJETO> é o nome do projeto;

<ID_ARTEFATO> é a identificação do artefato;

<DATA> é a data de criação do artefato, ou seja, a data da primeira versão do artefato em questão. Para descrição da data o formato AAAAMMDD deve ser utilizado.

Por exemplo: REALLIFE_SCM_20070901

É importante salientar que todas as letras dos nomes que compõem os documentos devem estar em caixa alta.

A apresentação dos artefatos que podem ser gerados no processo e suas respectivas identificações.

Artefato	Identificação
Casos de Uso	UC
Documento de Arquitetura	ARC
Documento de Requisitos	REQ
Plano de Gerência de Configuração	SCM
Plano de Teste de Software	STP
Status Report	ST
Relatório de Testes	TSR
Story Board (documento de telas)	STB

2.2 Versão dos Documentos

O padrão de versionamento dos artefatos (exceto código e relatórios) deve ter um número de versão segundo o padrão descrito a seguir:

XX.YY

onde:

X é um número decimal que representa uma versão final do artefato;

YY é um número hexadecimal que representa um *draft* da versão X do artefato.

O número de versão dos artefatos muda de acordo com as regras descritas:

- A primeira versão do artefato deve ser 0.01;
- A cada modificação no artefato, o valor YY deve ser incrementado;

Após cada aprovação do artefato, a versão X deve ser incrementada de uma unidade e o valor YY retorna para 00, sendo assim gerada uma nova versão oficial;

Para que a versão de um artefato seja modificada é necessária a aprovação do moderador. É considerada uma aprovação do documento a aprovação do documento após uma revisão e aprovação por pelo menos dois membros do core group responsável pelo artefato respectivo.

2.3 Localização de Artefatos

A organização hierárquica do local onde serão armazenados os produtos do projeto, incluindo uma breve descrição do conteúdo de cada item da estrutura (pasta).

2.4 Baseline do Projeto

As baselines geradas para o projeto:

Baseline	Descrição	Padrão
Requisitos	Marcado assim que for concluída análise de requisitos da iteração.	RealLife_REQ_<interação>
Análise e Projeto	Marcado quando forem concluídos a análise e o projeto de cada iteração	RealLife_ARCH_<interação>
Build	Criada a cada build para o software	RealLife_BUILD_<build>
Release	Criado a cada release do software	RealLife_RELEASE_<versão>
Documentos	Criado após a aprovação de um documento.	RealLife_NOME

<interação> é o número da iteração, sendo utilizados para identificação dois dígitos começando em 01 e sendo incrementado de uma unidade a cada nova iteração.

<build> é o número da build, sendo utilizados para a identificação três dígitos começando em 001 e sendo incrementado de uma unidade a cada nova build.

<versão> é o número da versão lançada.

3. Controle de Configuração

3.1 Procedimentos de Mudança

As mudanças nos itens de configuração do projeto devem estar sempre associadas a uma ou mais solicitações de mudanças. Dessa forma, para toda e qualquer modificação nos itens de configuração, um CR deve ser aberta conforme descrito.

3.1.1 Criando Solicitação de Mudanças

As solicitações de mudanças devem ser criadas através da ferramenta de *issues* disponível no site do projeto <https://github.com/LaisIFMG/Real-Life/>. Para tanto o usuário deve estar logado como administrador. O preenchimento dos campos deve ser feito seguindo as orientações descritas a seguir. Devem ser aprovadas pelo *core team* responsável pelo artefato em questão.

Campo	Valor
Summary	Breve descrição do problema
Description	Descrição detalhada do problema
Status	Open Statuses: New- A issue ainda não teve sua revisão inicial Accepted – problema reproduzido/precisa reconhecimento. Started – o trabalho nesta issue começou Closed Statuses: Fixed – Desenvolvedor fez as mudanças pedidas, QA deve verificar. Verified – QA verificou que o reparo foi trabalhado Invalid – relatório não válido Duplicate – este relatório duplica uma issue existente WonFix – foi decidido não examinaresta issue
Owner	Responsável pela CR.
Cc	Lista de destinatários de cópias de e-mails relativos a essa mudança.
Labels	Permite que sejam selecionados o tipo e a prioridade da issue, o sistema operacional. Type-Defect – Relato de um defeito no artefato a ser mudado.

	<p>Type-Enhancement – Requerimento para melhoria no artefato.</p> <p>Type-Task – os artigos trabalhados não requerem mudança no código ou nos docs.</p> <p>Type-Patch – Correção do código fonte para revisão</p> <p>Type-Other – Algum outro tipo de issue</p> <p>Priority-High – Prioridade alta para a resolução do evento especificado.</p> <p>Priority-Medium – Prioridade média para a resolução do evento especificado.</p> <p>Priority-Low – Prioridade baixa para a resolução do evento especificado.</p> <p>OpSys-All – Todos os Sistemas Operacionais</p> <p>OpSys-Windows – Sistema Operacional Windows</p> <p>OpSys-Linux – Sistema Operacional Linux</p> <p>OpSys-OSX – Sistemas Operacional OSX</p> <p>Milestone-Release1.0 -</p> <p>Component-UI – issue relaciona-se ao programa UI</p> <p>Component-Logic – issue relaciona-se a lógica da aplicação.</p> <p>Component-Persistence – issue relaciona-se ao componente de armazenamento de dados.</p> <p>Component-Scripts – roteiro de utilização e instalação</p> <p>Component-Docs – issue relacionada a documentação do usuário final.</p> <p>Security – segurança de risco dos usuários</p> <p>Performance – issue de desempenho</p> <p>Usability – efeitos da usabilidade do programa</p> <p>Maintainability – impedir mudanças futuras.</p>

3.1.2 Ciclo de vida das solicitações de mudança

Os possíveis estados, as possíveis soluções e o ciclo de vida de uma solicitação de mudanças. A seguir são descritos os estados possíveis para uma solicitação de mudanças.

4. Auditoria de Configuração

As auditorias de configuração devem ser realizadas para cada ciclo do processo de desenvolvimento de forma a garantir que os processos de gestão de configuração estão sendo aplicados corretamente. Os artefatos gerados devem ser armazenados no repositório do projeto e devem ser acompanhados pelos Gerentes do Projeto.

5. Plano de Contingência

Uma vez por semana será feito um backup da versão mais recente dos artefatos que se encontram no CVS na máquina de dois membros da fábrica participantes do projeto.

6. Ferramentas

Segue abaixo uma lista das ferramentas utilizadas no processo de desenvolvimento do projeto RealLife.

Ferramenta	Descrição
https://github.com/LaisIFMG/Real-Life	Ambiente para promoção de código livre, interação com desenvolvedores e gerenciamento de projetos.