

---

# Processo de Gerencia de Configurações

***Lucas Joaquim, Josiel Faleiros e Rafael Santos***  
*Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Câmpus Cornélio Procópio*

---

# Sumário

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Baselines</b>	<b>3</b>
2.1	Identificando Items de Configuração . . . . .	3
2.2	Baselines do projeto . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Controle de Mudanças</b>	<b>3</b>
3.1	Ferramentas . . . . .	3
3.2	Repositórios . . . . .	4
3.3	Políticas de versionamento . . . . .	4
3.4	Auditoria . . . . .	4
3.5	Processo para adesão de novos desenvolvedores . . . . .	5
3.6	Processo para adicionar novas funcionalidades . . . . .	6
3.7	Processo para fazer atualizações . . . . .	7
3.8	Processo para correção de bugs . . . . .	8
3.9	Processo para criação de distribuições . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Controle dos clientes</b>	<b>8</b>

# 1 Introdução

Nesse documento foi especificado um processo de gerencia de configuração para a empresa Software Supimpa Tecnologia (2ST). Usando como base as normas da CMMI-DEV. A empresa possui o produto de software Klassic e conta com 10 desenvolvedores.

## 2 Baselines

Nessa seção serão definidos identificados os itens de configuração e as baselines presentes no projeto que serão versionados e controlados.

### 2.1 Identificando Items de Configuração

Na seguinte tabela constam os itens de configuração e seus respectivos identificadores.

Item	Identificador
Diagrama de Caso de Uso	UC
Diagrama de Classe	CD
Diagrama de Sequência	SD
Código fonte	-
Documento LaTeX	TEX

Tabela 1: Itens sob controle

### 2.2 Baselines do projeto

Baseline	Itens relacionados	status
Plano de Gerência de Configuração	TEX	em desenvolvimento
Documentação	CD, SD, UC	em desenvolvimento
Produto	Código fonte	em desenvolvimento

Tabela 2: Baseline

## 3 Controle de Mudanças

### 3.1 Ferramentas

No ciclo de desenvolvimento do projeto serão utilizadas as seguintes ferramentas para a criação e versionamento dos artefatos, bem como meios para realização de auditoria.

- Git - é um sistema de controle de versão distribuído e um sistema de gerenciamento de código fonte, com ênfase em velocidade.

- Github - é uma plataforma de hospedagem de código-fonte com controle de versão usando o Git.
- Astah - é um software para modelagem uml.
- Bpmn.io - é um software para diagramação online.

## 3.2 Repositórios

Abaixo constam os repositórios do projeto:

- Documentation - Contém toda a documentação do projeto. <https://github.com/ProdutoInova/Documentacao>
- ProdutoInova - Contém todo o código do projeto. <https://github.com/ProdutoInova/Inova.git>.
- modulo-cidade - Contém a implementação do módulo cidade. <https://github.com/ProdutoInova/modulo-cidade.git>.

## 3.3 Políticas de versionamento

Será usado o seguinte formato para versionamento: 0.0.0. Para o incremento dos números deverão ser seguidas as seguintes políticas:

- O número mais a esquerda é incrementado quando são realizadas uma ou mais mudanças que resultam na perda de compatibilidade com a versão anterior.
- O número do centro é incrementado quando é adicionada uma ou mais funcionalidades, mas mantendo a compatibilidade com a versão anterior.
- O número mais a direita é incrementado quando é realizada correções de bugs, também mantendo a compatibilidade com a versão anterior.

## 3.4 Auditoria

Será utilizado o audit log do Github para avaliação das ações realizadas pelos membros do projeto. O audit log inclui detalhes como quem executou a ação, qual foi a ação e quando foi realizada.

É possível realizar as seguintes ações:

- Em que repositório uma ação foi realizada.
- O usuário que realizou a ação.
- A ação que foi realizada.
- Em que país a ação teve lugar.
- A data e hora em que a ação ocorreu.

### 3.5 Processo para adesão de novos desenvolvedores

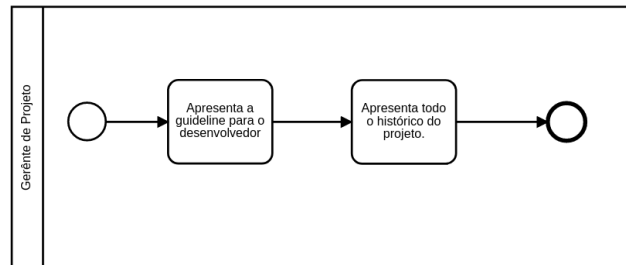


Figura 1:

### 3.6 Processo para adicionar novas funcionalidades

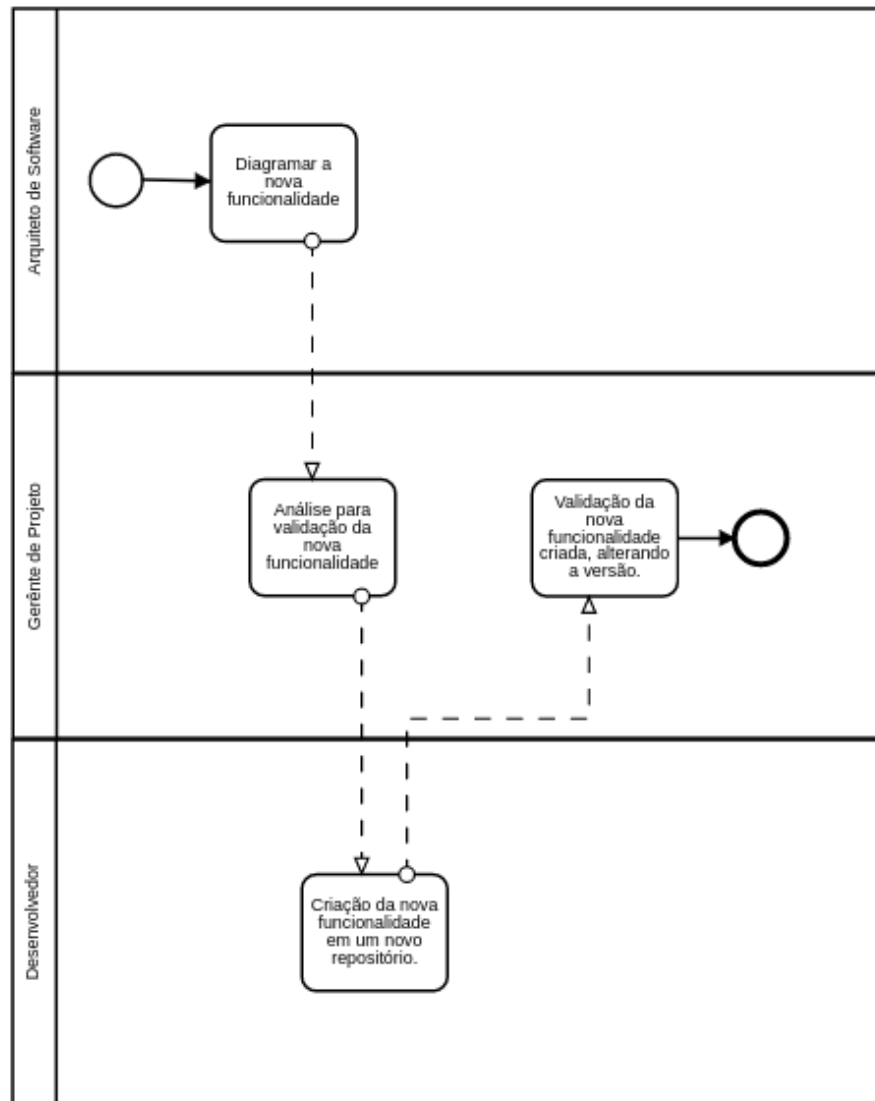


Figura 2: Adição de novas funcionalidades.

### 3.7 Processo para fazer atualizações

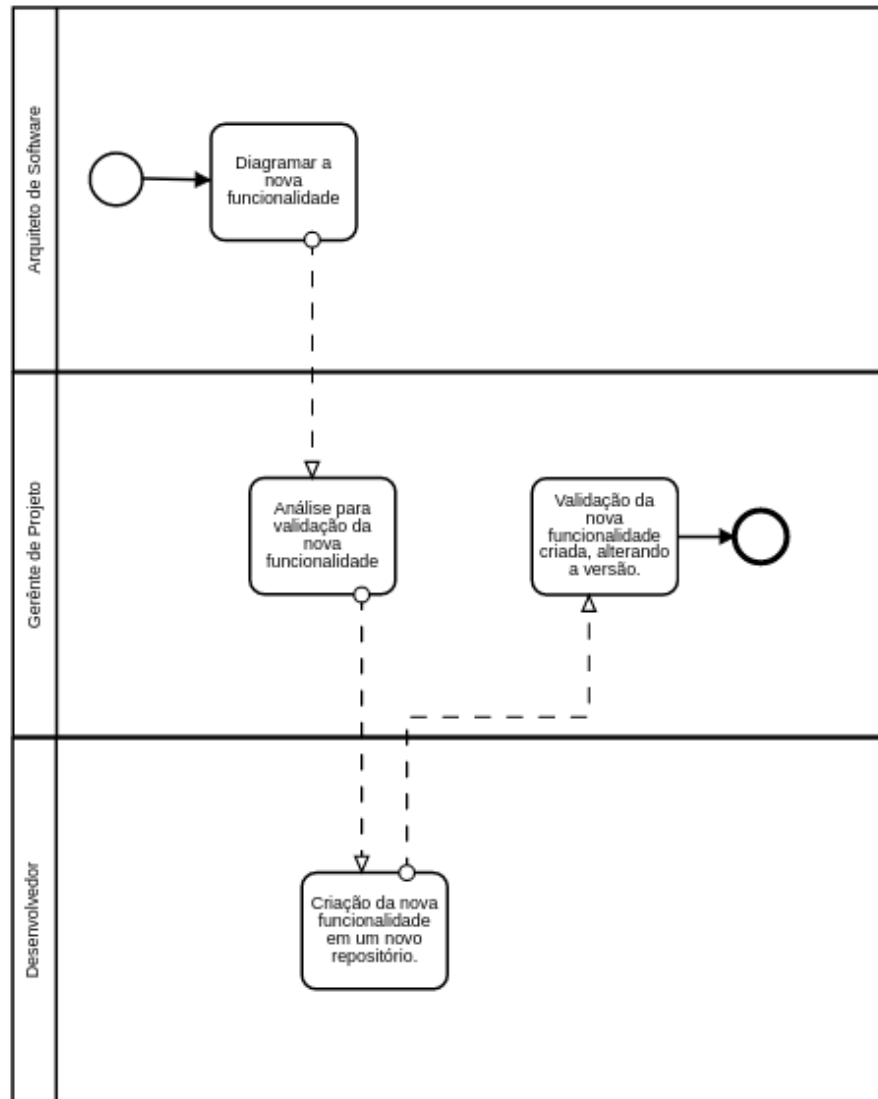


Figura 3: Fazer atualizações.

### 3.8 Processo para correção de bugs

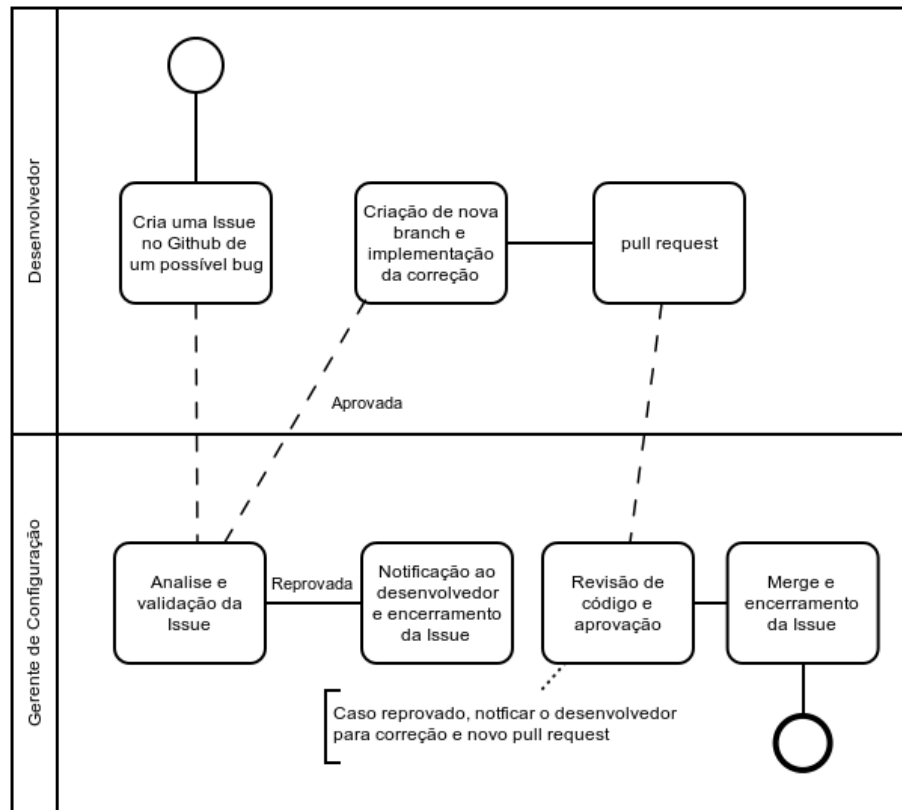


Figura 4: Correção de bugs.



### 3.9 Processo para criação de distribuições

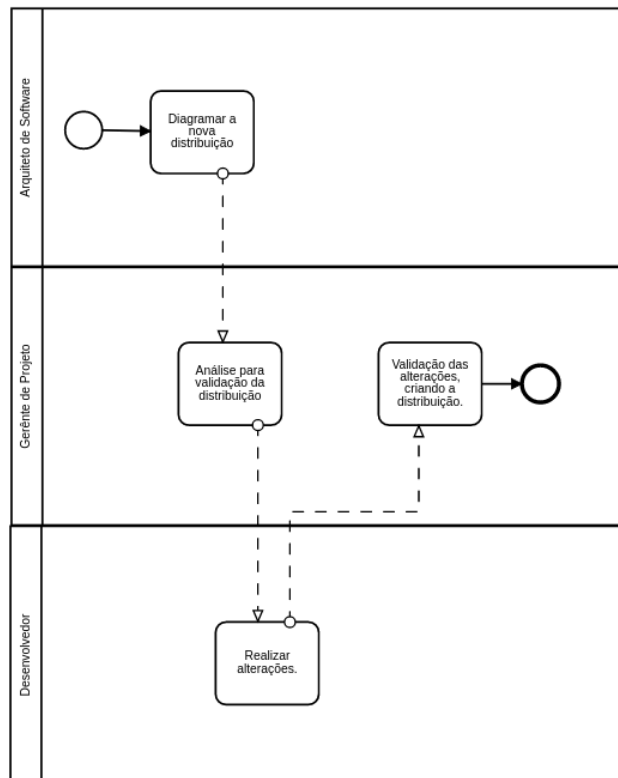


Figura 5:

## 4 Controle dos clientes

cliente	baseline version	funcionalidade	versão
cliente a	1.0.0	módulo 1	1.0.0
		módulo 2	1.0.0
cliente b	1.0.0	módulo 2	1.0.0
		módulo 5	1.0.0

Figura 6:

## Lista de Figuras

1	.....	5
2	Adição de novas funcionalidades. ....	6
3	Fazer atualizações. ....	7
4	Correção de bugs. ....	8
5	.....	8

## Lista de Tabelas

1	Itens sob controle . . . . .	3
2	Baseline . . . . .	3