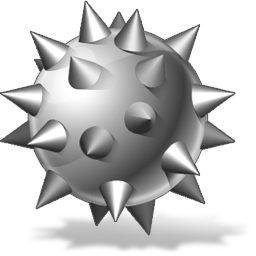
# PLAN DE GESTIÓN DE CONFIGURACIÓN DEL SOFTWARE

## BUSCAMINAS



*Autores:* *Álvaro Segura Manzanares*

*Carlos Graña Muñoz*

*Adina Georgiana Onofrei*

*Jorge García Ranera*

*Ingeniería Informática y ADE. Grupo E.*

Contenido

[PLAN DE GESTIÓN DE CONFIGURACIÓN DEL SOFTWARE 0](#_Toc511993483)

[BUSCAMINAS 0](#_Toc511993484)

[1. INTRODUCCIÓN 2](#_Toc511993485)

[1.1 OBJETIVO 2](#_Toc511993486)

[1.2 ELEMENTOS 2](#_Toc511993487)

[1.2.1 Propósito 2](#_Toc511993488)

[1.2.2 Alcance 2](#_Toc511993489)

[1.2.3 Definiciones 2](#_Toc511993490)

[1.2.4 Referencias 2](#_Toc511993491)

[2. GESTIÓN DE CONFIGURACIÓN 2](#_Toc511993492)

[2.1 Objetivo 3](#_Toc511993493)

[2.2 Elementos 3](#_Toc511993494)

[2.2.1 Organización 3](#_Toc511993495)

[2.2.2 Responsabilidades 3](#_Toc511993496)

[2.2.3 Políticas, directivas y procedimientos aplicables 3](#_Toc511993497)

[3. ACTIVIDADES DE LA GESTIÓN DE CONFIGURACIÓN DEL SOFTWARE 3](#_Toc511993498)

[3.1 Objetivo 3](#_Toc511993499)

[3.2 Partes 3](#_Toc511993500)

[3.2.1 Descripción de las tareas 3](#_Toc511993501)

[3.2.2 Control de la interfaz 3](#_Toc511993502)

[3.2.3 Control de del “subcontratista/vendedor” 3](#_Toc511993503)

[4. CALENDARIO 3](#_Toc511993504)

[5. CAPACITACIÓN Y RECURSOS 3](#_Toc511993505)

[6. MANTENIMIENTO DEL PLAN DE GESTIÓN DE CONFIGURACIÓN 3](#_Toc511993506)

# INTRODUCCIÓN

## 1.1 OBJETIVO

Este plan de gestión hace referencia a la gestión de los cambios a lo largo del ciclo de vida, es decir al arte de identificar, organizar, revisar y controlar las modificaciones que sufre nuestro software. Este plan de gestión se aplicará durante todas las fases del proceso con el objetivo de maximizar la eficiencia del Buscaminas minimizando sus errores. El objetivo por lo tanto será que el Buscaminas realice todos los requerimientos de la práctica de la manera más eficaz. Este proyecto se realizará siguiendo un proceso ordenado y lógico de acción para alcanzar los requisitos y las funcionalidades. Una vez que el proyecto este finalizado se dispondrá a efectuar la fase de mantenimiento en la que iremos resolviendo los problemas que nos surjan tanto a corto como a largo plazo. Para realizar todo el proceso utilizaremos la plataforma GitHub que nos permitirá seguir de primera mano los avances de cada integrante del grupo de manera organizada.

## ELEMENTOS

### 1.2.1 Propósito

La razón de ser del proyecto es el desarrollo del juego Buscaminas de manera que incorpore nuevas funcionalidades que hagan que mejore y simplique la interacción con el jugador.

Está destinado a todo tipo de usuarios que les guste el juego sin ningún requisito de edad que se quiera divertir con uno de nuestros primeros juegos online.

El juego se aplicará a todos los sistemas sin distinción (Linux, Windows, Mac OS), funcionando de igual manera en cualquiera de ellos.

### Alcance

Dentro del control de la gestión de configuración se encuentran todas las fuentes manejadas dentro del proyecto, estas son:

* El producto software, el juego Buscaminas junto con su desarrollo y sus pruebas.
* El Plan de Proyecto.
* Documentos de Mantenimiento.
* Documentos de Calidad.

### 1.2.3 Definiciones

### 1.2.4 Referencias

# GESTIÓN DE CONFIGURACIÓN

Para empezar, vamos a definir la línea base del proyecto, este buscaminas antes de nosotros tocar absolutamente nada venía ya con las funcionalidades básicas de crear una partida única estándar de 30 filas y 30 columnas con 80 minas en una única pantalla en la que jugarás, y te notificará cuando encuentres una mina y en caso de victoria te notificará de la misma y del tiempo empleado para ello.

## 2.1 Objetivo

## 2.2 Elementos

### 2.2.1 Organización

### 2.2.2 Responsabilidades

### 2.2.3 Políticas, directivas y procedimientos aplicables

# ACTIVIDADES DE LA GESTIÓN DE CONFIGURACIÓN DEL SOFTWARE

## 3.1 Objetivo

## 3.2 Partes

### 3.2.1 Descripción de las tareas

### 3.2.2 Control de la interfaz

### 3.2.3 Control de del “subcontratista/vendedor”

# CALENDARIO

# CAPACITACIÓN Y RECURSOS

# MANTENIMIENTO DEL PLAN DE GESTIÓN DE CONFIGURACIÓN