
Plano de Gerência de Configuração de Software

SISTEMA DE CONTROLE DE CUSTOS
v01

Autores: Arielle Sathler
Sheyla Stefhania

Abril de 2016

HISTÓRICO DE ALTERAÇÕES

DATA	VERSÃO	DESCRIÇÃO	AUTOR
24/04/2016	v01	Criação Inicial	Arielle S. e Sheyla S.

LISTA DE APROVADORES

NOME	CARGO
Cristiano Botelho	Gerente de Projeto

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	5
1.1 Propósito	5
1.2 Escopo	5
1.3 Convenções, termos e abreviações	5
1.4 Referências	5
2. ORGANIZAÇÃO	6
2.1 Identificação de Documento	6
2.1.1 Relação de Artefatos e Identificadores	6
2.1.2 Exemplo de nomeação de artefato	6
2.2 Versão dos Documentos	6
2.3 Versão do Software	7
2.4 Localização de Artefatos	7
3. CONTROLE DE CONFIGURAÇÃO E MUDANÇA	8
3.1 Procedimentos de Mudança	8
3.2 Criando Solicitação de Mudanças	8
4. AUDITORIA DE CONFIGURAÇÃO	9
5. PLANO DE CONTINGENCIA	9
6. FERRAMENTAS	9

1. INTRODUÇÃO

O Plano de Gerenciamento de Configuração explicita todas as atividades do Gerenciamento de Controle de Configuração e Mudança que serão executadas durante o ciclo de vida do produto.

Suas atividades envolvem identificar a configuração do software, manter a integridade de códigos-fonte e demais produtos do Olimpíadas2016, permitindo o acompanhamento destes itens durante todo o ciclo de vida do projeto, e preservando o histórico de evolução do sistema controlando sistematicamente as mudanças envolvidas no mesmo.

1.1 Propósito

O presente documento descreve a organização, nomenclatura e regras para o versionamento do projeto Olimpíadas2016, tendo como propósito criar um padrão a ser seguido por todos os membros da equipe com o intuito de garantir o maior controle do produto no decorrer do projeto.

1.2 Escopo

O Plano de Gerenciamento de Configuração descreve a infraestrutura utilizada durante o desenvolvimento do projeto Olimpíadas2016 e é destinado para todos os integrantes da equipe responsável pelo desenvolvimento do produto.

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.

1.4 Referências

Templates de Plano de Gerenciamento de Configuração disponibilizados via SGA.

2. ORGANIZAÇÃO

2.1 Identificação de Documento

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 neste caso OLIMPIADAS2016;

<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.

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

2.1.1 Relação de Artefatos e Identificadores

Esta seção explica a relação de artefatos e identificadores (siglas) conforme a tabela a seguir.

ARTEFATO	SIGLAS
Documento de Requisitos	REQ
Plano de Gerência de Configuração	SCM
Plano de Teste de Software	STP
Relatório de Testes	TSR

2.1.2 Exemplo de nomeação de artefato

Um exemplo de nomeação de artefato será descrito a seguir:

OLIMPIADAS2016_SCM_20160424

2.2 Versão dos Documentos

O versionamento dos artefatos, incluindo Scripts, deverá ser da seguinte forma:

vXX

Onde v deve ser expresso e XX é o número da versão do artefato. O número de versão dos artefatos muda de acordo com as regras descritas:

- A primeira versão do artefato deve ser v01.
- A cada modificação no artefato, o valor XX deve ser incrementado.

Para que a versão do artefato seja modificada a mesma deve ser aprovada por pelo menos dois membros da equipe.

2.3 Versão do Software

O versionamento do software irá utilizar o conceito de releases. Cada entrega será considerada um release, e o versionamento será feito da seguinte forma.

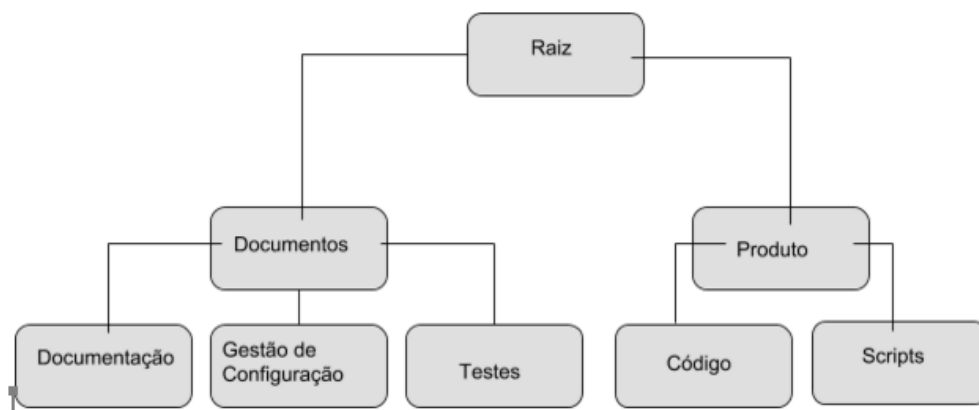
$XX.YYY$

Onde XX representa a release entregue e YYY representa os builds oriundos daquele release. Estes builds são contemplam a correção de defeitos, localizados na equipe de qualidade. O número da versão do sistema muda de acordo com as regras descritas:

- A primeira versão do software deve ser 01.000.
- A cada ciclo de correções de defeitos o valor de YYY deve ser incrementado.
- A cada construção ou implementação de novas funcionalidades o valor de XX deve ser incrementado, retornando o valor de YYY para o inicial 000.

2.4 Localização de Artefatos

A organização hierárquica do local onde serão armazenados os produtos do projeto, tem a seguinte estrutura:



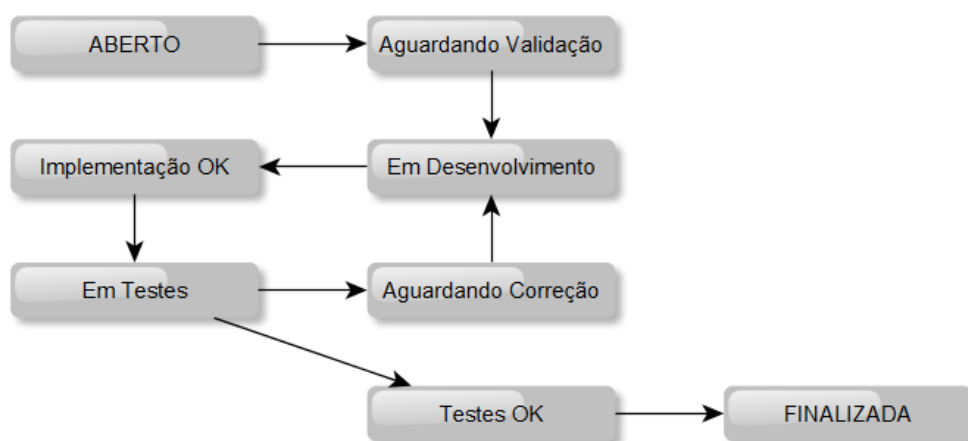
3. CONTROLE DE CONFIGURAÇÃO E MUDANÇA

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, uma solicitação de mudança deve ser aberta conforme descrito. Para cada modificação, a mesma deve ser aprovada por pelo Analista de Sistemas ou ao menos dois membros da equipe.

3.2 Criando Solicitação de Mudanças

As solicitações de mudanças das serão realizadas através da criação de uma tarefa no software Workdesk no qual terá o seguinte fluxo:



Os status da solicitação de mudança serão descritos pela tabela a seguir:

ATIVIDADE	DESCRIÇÃO	RESPONSABILIDADE
Aberto	Criação da solicitação	Todos.
Aguardando Validação	Análise da solicitação	Analista de sistemas
Em desenvolvimento	Solicitação sendo desenvolvida	Desenvolvedor
Implementação OK	Aguardando teste	Desenvolvedor
Em Testes	Solicitação em teste	Testador
Aguardando Correção	Aguardando desenvolvimento	Testador
Teste OK	Solicitação esperando finalização pelo analista	Testador
Finalizada	Solicitação finalizada	Analista de sistemas

4. AUDITORIA DE CONFIGURAÇÃO

As auditorias de configuração devem ser realizadas para cada ciclo do processo de desenvolvimento de forma a garantir que o processo de gerência de configuração está sendo aplicado corretamente. Os artefatos gerados devem armazenados no repositório do projeto e devem ser acompanhados pelos Gerentes do Projeto.

5. PLANO DE CONTINGENCIA

Uma vez por semana será feito um backup da versão mais recente dos artefatos que se encontram na na máquina dos membros participantes do projeto.

6. FERRAMENTAS

Segue abaixo uma lista das ferramentas utilizadas no processo de desenvolvimento do projeto Olimpíadas2016:

FERRAMENTA	DESCRIÇÃO
Sublime Text	Ambiente para desenvolvimento do software.
Bootstrap 3.3.6	Framework de desenvolvimento responsivo para linguagens HTML, CSS, e JS.
HTML5	Linguagem utilizada no Front-end.
CSS3	Linguagem utilizada no Front-end.
JS JS	Linguagem utilizada no Front-end.
PHP 5.5.12	Linguagem utilizada no Back-end.
Apache 2.4.9	Servidor WEB utilizado.
MySQL 5.6.17	SGBD utilizado.
GitHub	Sistema para Gerência de Configuração.
SmartGit 7.1.0	Ferramenta para Gerência de Configuração, utilizado para a interação com o GitHub.
WorkDesk	Sistema de gerenciamento de tarefas.