

Plano de Gerência de Configuração

Projeto MyGym

Histórico de revisões

[illegible]

Sumário

1- Introdução	4
2- Ferramentas	4
3- Organização	4
3.1- Dos Integrantes	4
3.2- Do repositório	5
3.3- Dos Artefatos	6
4- Ciclos de desenvolvimento dos artefatos	7
4.1- Em progresso	7
4.2- Baseline	7
4.3- Release	8
5- Manutenção	8

1- Introdução

Em projetos científicos, organizar o desenvolvimento colaborativo torna mais dinâmico o processo de produção dos artefatos. A gerência de configuração possibilita essa organização, fornecendo os recursos para satisfazer essas necessidades.

Este documento tem o objetivo de expor os princípios e regras a serem seguidas pelos membros do projeto MyGym, tais como ferramentas, regras de colaboração e produção, infra-estrutura e nomenclatura.

2- Ferramentas

Função	Ferramenta
Repositório do Projeto	GitHub (https://github.com/carlosolimpio/ProjetoEngenharia)
Acesso ao repositório	Cliente SVN (Eclipse, SourceTree)
Gerenciador de Bugs	Eclipse

3- Organização

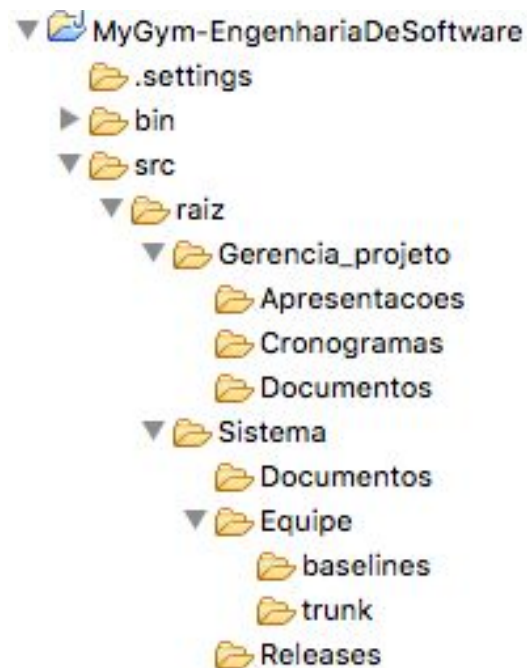
3.1- Dos Integrantes

Atualmente os integrantes do projeto pertencem a um dos seguintes grupos:

Nome	Código
Gerência Projeto	GPR

3.2- Do repositório

Baseada na divisão dos integrantes, a estrutura do repositório proposta para o Projeto está disposta abaixo:



3.3- Dos Artefatos

- **Em desenvolvimento: LOGIN**
GPR-LOGIN_ADM
GPR-LOGIN_CLIENTE
GPR-LOGIN_TREINADOR
- **Em desenvolvimento: ADMINISTRADOR**
GPR-CADASTRAR_ADMINISTRADOR
GPR-REMOVER_ADMINISTRADOR
GPR-EXIBIR_ADMINISTRADOR
GPR-CADASTRAR_CLIENTE
GPR-REMOVER_CLIENTE
GPR-EXIBIR_CLIENTE
GPR-CADASTRAR_TREINADOR
GPR-REMOVER_TREINADOR
GPR-EXIBIR_TREINADOR
GPR-CADASTRAR_AULA_EXTRA
GPR-REMOVER_AULA_EXTRA
GPR-EXIBIR_AULA_EXTRA
- **Em desenvolvimento: TREINADOR**
GPR-CADASTRAR_TREINO

GPR-REMOVER_TREINO
GPR-EXIBIR_TREINO
GPR-LISTAR_CLIENTES
GPR-BUSCAR_CLIENTES

- **Em desenvolvimento: CLIENTE**

GPR-LISTAR_TREINOS
GPR-LISTAR_AULAS_EXTRAS

- **Baselines: LOGIN**

GPR-LOGIN_ADM-0.1
GPR-LOGIN_CLIENTE-0.1
GPR-LOGIN_TREINADOR-0.1

- **Baselines: ADMINISTRADOR**

GPR-CADASTRAR_ADMINISTRADOR-0.1
GPR-REMOVER_ADMINISTRADOR-0.1
GPR-EXIBIR_ADMINISTRADOR-0.1
GPR-CADASTRAR_CLIENTE-0.1
GPR-REMOVER_CLIENTE-0.1
GPR-EXIBIR_CLIENTE-0.1
GPR-CADASTRAR_TREINADOR-0.1
GPR-REMOVER_TREINADOR-0.1
GPR-EXIBIR_TREINADOR-0.1
GPR-CADASTRAR_AULA_EXTRA-0.1
GPR-REMOVER_AULA_EXTRA-0.1
GPR-EXIBIR_AULA_EXTRA-0.1

- **Baselines: TREINADOR**

GPR-CADASTRAR_TREINO-0.1
GPR-REMOVER_TREINO-0.1
GPR-EXIBIR_TREINO-0.1
GPR-LISTAR_CLIENTES-0.1
GPR-BUSCAR_CLIENTES-0.1

- **Baselines: CLIENTE**

GPR-LISTAR_TREINOS-0.1
GPR-LISTAR_AULAS_EXTRAS-0.1

- **Releases: LOGIN**

GPR-LOGIN_ADM-1.0
GPR-LOGIN_CLIENTE-1.0
GPR-LOGIN_TREINADOR-1.0

- **Releases: ADMINISTRADOR**

GPR-CADASTRAR_ADMINISTRADOR-1.0
GPR-REMOVER_ADMINISTRADOR-1.0
GPR-EXIBIR_ADMINISTRADOR-1.0

GPR-CADASTRAR_CLIENTE-1.0
GPR-REMOVER_CLIENTE-1.0
GPR-EXIBIR_CLIENTE-1.0
GPR-CADASTRAR_TREINADOR-1.0
GPR-REMOVER_TREINADOR-1.0
GPR-EXIBIR_TREINADOR-1.0
GPR-CADASTRAR_AULA_EXTRA-1.0
GPR-REMOVER_AULA_EXTRA-1.0
GPR-EXIBIR_AULA_EXTRA-1.0

- **Releases: *TREINADOR***

GPR-CADASTRAR_TREINO-1.0
GPR-REMOVER_TREINO-1.0
GPR-EXIBIR_TREINO-1.0
GPR-LISTAR_CLIENTES-1.0
GPR-BUSCAR_CLIENTES-1.0

- **Releases: *CLIENTE***

GPR-LISTAR_TREINOS-1.0
GPR-LISTAR_AULAS_EXTRAS-1.0

- **Documentos:**

GPR-DOCUMENTO_REQUISITO_PRODUTO_MyGym-1.0.pdf
GPR-DOCUMENTO_REQUISITO_CLIENTE_MyGym-1.0.pdf
GPR-CRONOGRAMA_MyGym-1.0.pod
GPR-DOCUMENTO_ANALISE_PROJETO_MyGym-1.0.pdf
GPR-PLANO_CONFIGURACAO_MyGym-1.0.pdf
GPR-DOCUMENTO_CASOS_TESTES_MyGym-1.0.pdf

4- Ciclos de desenvolvimento dos artefatos

4.1- Em progresso

Nesta fase, o artefato começou seu processo produtivo, mas não está pronto. As equipes devem depositá-lo no **TRUNK** reservado para cada uma. A única nomenclatura requisitada é o nome do artefato, o qual seguirá nos estágios posteriores de desenvolvimento. Também o artefato está com versionamento livre, ou seja, os desenvolvedores poderão escolher qual melhor forma de atualizar o artefato, tomando apenas o cuidado de comentar o que foi feito, durante a operação de *Commit*.

4.2- Baseline

Depois que passou pelos testes da equipe responsável, o artefato poderá ser incluído (cópia dele) na Baseline. Então deverá ser adicionado ao nome (a cópia que irá para Baseline): o código da equipe e a versão. Quando o artefato chega neste estágio, a equipe de Verificação poderá realizar os Testbenchs, criar uma pasta “Testbench” dentro do projeto para incluir os artefatos de teste do respectivo projeto, e apontar os possíveis erros que não foram detectados pelos desenvolvedores. Assim que um erro é encontrado e publicado no Gerenciador de Bugs pela Equipe de Verificação, a Equipe responsável pelo artefato estará autorizada a trabalhar novamente no artefato que está no

trunk para corrigir o problema, copiando também o Testbench. Quando o problema for corrigido, a equipe poderá fazer uma cópia desta última versão para o Baseline correspondente, usando a mesma nomenclatura para Baseline, com a diferença de incrementar o índice N. O índice também será incrementado caso seja adicionada uma nova funcionalidade ao artefato. As mensagens do *Commit* em cada incremento deverão conter o que foi feito de forma clara: se foi adição de funcionalidade ou correção de *bug*.

4.3- Release

Se o artefato for aprovado pela Equipe de Verificação, ou seja, passar com sucesso por todos os testes de funcionalidade, ele passará para o estágio de Release. A cópia feita do Baseline eleito deverá obedecer à nomenclatura correspondente a este nível de desenvolvimento, cuja operação é responsabilidade da Equipe de Verificação. Atingindo o Release, o artefato chega a um ciclo completo (podendo ser o final do desenvolvimento ou não).

5- Manutenção

Caso seja preciso fazer alguma alteração ou adicionar alguma funcionalidade, o artefato deverá ser copiado do Release para o *trunk* da equipe responsável, reiniciando o ciclo. Seu nome deverá ser mantido (retirando as Tags), substituindo o já existente no *trunk*. Chegando no próximo ciclo de Baseline, deverão ser analisadas as mudanças com relação à versão anterior. Se as mudanças afetaram as funcionalidades principais do artefato, incrementa-se o número da versão. Por exemplo: se a versão atual no Baseline estiver como 0, este novo artefato deverá conter na versão o número 1, e assim por diante. No Release, quando o mesmo for autorizado, seguirá o mesmo processo de incremento.

Se as mudanças foram apenas adições de funcionalidades, incrementa-se o N tanto no Baseline quanto no Release.

A cada novo Release de um artefato, deverá ser feita uma documentação associada, de mesma versão. Nela deve conter as funcionalidades do novo produto, bem como instruções de instalação e uso, e qualquer outra informação relevante.