

personalHealth

**Plano de Gerência de Configuração de
Software**

Cronograma

Estratégia de Testes

Histórico de revisões

Data	Versão	Autor	Descrição
05/07/2016	1.0	Daniel Carvalho	Documento inicial

Sumário

Introdução	3
Ferramentas	3
Organização	3
Integrantes	3
Repositório	4
Artefatos	4
Padrões de arquivos	5
Ciclos de desenvolvimento dos artefatos	6
Cronograma	7
Estratégia de testes	8

Introdução

Em projetos desenvolvidos por equipes, é essencial haver organização para manter a efetividade e a dinamicidade no projeto. Essa organização é provida por diretrizes e recomendações, conteúdo de um documento de gerência de configuração de software.

Este documento busca guiar as equipes que desenvolvem projetos em Android da organização personalHealth, contendo ferramentas, regras de colaboração, estrutura de diretórios e nomenclatura de artefatos.

Ferramentas

Função	Ferramenta
Repositório do projeto	GitHub (https://github.com/carvalhody/PersonalHealth)
Acesso ao repositório	Android Studio, Terminal Linux

Tabela 1 - Ferramentas

Organização

Integrantes

No momento, o projeto conta com uma equipe, atuando tanto como desenvolvedora quanto gerência, descrita na tabela 2.

Nome	Código
Equipe Dev personalHealth	Dev

Tabela 2 - Equipes

Repositório

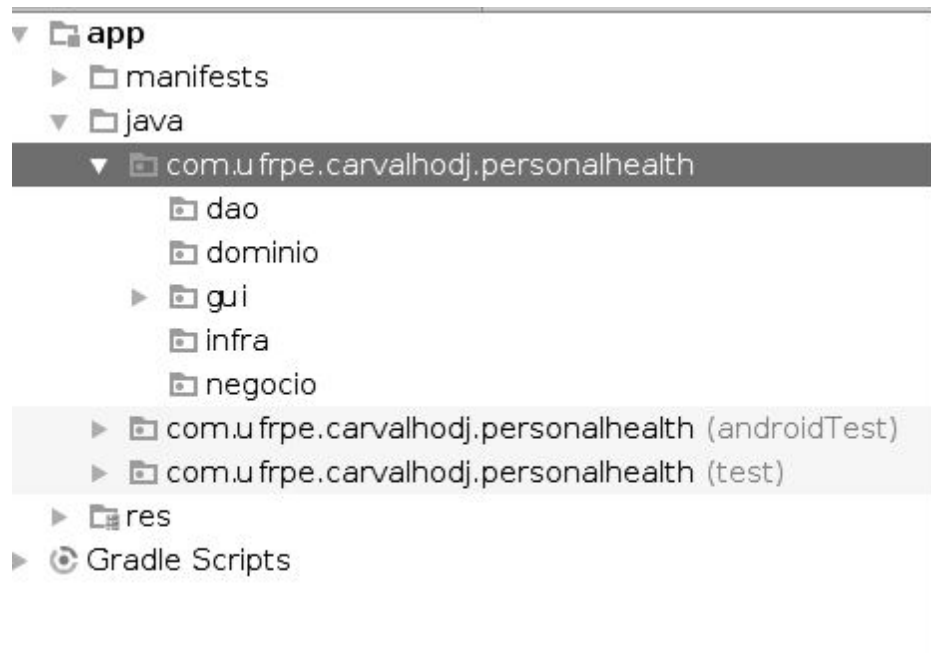


Figura 1 - Estrutura de pacotes

Artefatos

Os artefatos devem apresentar a seguinte nomenclatura:

ID_EQUIPE + ID_ESTADO + PADRÃO_ARQUIVO

Obs: O “+” significa a concatenação dos termos, utilizando uma prática conhecida no ambiente de desenvolvimento, denominada *Camel/Case*.

Padrões de arquivos

Arquivos de GUI

Nomenclatura para artefatos relacionados à interface gráfica tem o seguinte padrão:

NOME_DO_ARQUIVO + “Activity”

Arquivos de Negocio

Nomenclatura para artefatos relacionados à classes de negócio tem o seguinte padrão:

NOME_DO_ARQUIVO + “Service”

Arquivos de DAO

Nomenclatura para artefatos relacionados à classes de persistência tem o seguinte padrão:

NOME_DO_ARQUIVO + “DAO”

Arquivos de Domínio

Nomenclatura para artefatos relacionados à classes de domínio tem o seguinte padrão:

NOME_DO_ARQUIVO

Arquivos de Infra

Nomenclatura para artefatos relacionados à classes de infraestrutura tem o seguinte padrão:

NOME_DO_ARQUIVO

Identificador de estado

Compreende a identificação do estado em que se encontra o item.

- ID “01” => Item ainda em desenvolvimento;
- ID “00” => Item finalizado;

Ciclos de desenvolvimento dos artefatos

Em desenvolvimento

Nesta fase, é iniciado o processo de desenvolvimento do artefato. A equipe o colocará no pacote o qual ele deve permanecer no produto final, porém com a nomenclatura indicando que o mesmo ainda se encontra em desenvolvimento. Durante essa fase, o artefato poderá sofrer modificações pela equipe responsável a qualquer momento, identificando devidamente quais modificações foram realizadas. Também nessa fase serão realizados os testes para verificação e validação do artefato.

Finalizado

Nesta fase, o artefato estará completamente finalizado, com os testes já realizados para a garantia do seu funcionamento com os requisitos conhecidos. O nome deverá sofrer modificações quanto ao identificador do estado, e essa mudança será realizada pela mesma equipe que desenvolveu o artefato. No entanto, o artefato poderá voltar para manutenção.

Manutenção

Caso seja observado que o artefato precisa de alguma alteração/correção, o artefato deverá ter seu nome modificado pela equipe que realizará as mudanças, alterando o identificador do estado e da equipe, permanecendo no mesmo pacote. O processo fluirá similarmente a um artefato no estado “Em desenvolvimento”.

Cronograma

Sprints	Semana 1 (06/07 à 12/07)	Semana 2 (13/07 à 19/07)	Semana 3 (20/07 à 26/07)
Entrega 1			
Entrega 2			
Entrega final			

Tabela 3 - Entregas

Entrega 1

- Implementação do banco de dados;
- Desenvolvimento de métodos para o banco de dados;
- Desenvolvimento de classes de negócio para comunicação das telas com o banco de dados;
- Postagem no crowdfunding;

Entrega 2

- Desenvolvimento dos métodos para comparação dos dados do usuário com os dados dos medicamentos;
- Desenvolvimento de método de escolha de melhor opção;
- Desenvolvimento das telas essenciais para o MVP;

Entrega final

- Implementação de método de login utilizando serviços (Facebook ou Google+);

Estratégia de testes

Iterações	Teste Sistema	Teste Integração	Teste Unidade
1			
2			
3			

Tabela 4 - Estratégia de testes

Teste Unidade

A unidade nesse projeto são as Classes, devido a ser um projeto de programação orientada a objeto. Os testes são realizado considerando o contexto que se encontram as Classes, como sua relação com outras Classes.

Teste Integração

A integração entre as unidades é testada utilizando o método *thread-based testing*, integrando as Classes necessárias para responder a um determinado evento no sistema.

Teste Sistema

Etapa onde ocorre a validação. Aqui são realizadas muitos testes do tipo “Caixa-preta”.

Processo de testes

Os testes irá ser realizados pela mesma equipe desenvolvedora do artefato, onde desde o início serão executados testes para verificar o produto. Esses testes serão feitos de modo “informal”, onde os próprios desenvolvedores irão inserir dados relevantes a fim de garantir o resultado esperado. Os erros encontrados serão contabilizados para que sejam corrigidos posteriormente. Como demonstrado na tabela 4, existirão três tipos de iterações, sempre partindo da “unidade” até o “sistema”. A cada funcionalidade desenvolvida, o processo de testes é realizado.