



Universidade de Brasília
Faculdade Unb Gama
GCS

CodeSchool

Gustavo Rodrigues Coelho, 11/0030559
Willian Gulielmin, 11/0021762

Professor(a): Paulo Roberto R. Miranda

Brasília
2016

Sumário

1	Introdução	2
1.1	Visão Geral	2
1.2	Propósito	2
1.3	Escopo	2
2	Produtos	3
2.1	Docker	3
2.2	Chef	3
2.3	Vagrant	3

1 Introdução

1.1 Visão Geral

O plano de Gerência de Configuração de Software(GCS) será o guia para se implementar as necessidade de GCS do projeto CodeSchool. O projeto esta sendo desenvolvido para auxiliar os alunos no processo de aprendizagem da disciplina de computação básica. O projeto visa construir uma plataforma web onde alunos possam interagir com colegas e professores facilitando seu desenvolvimento durante o período do curso. O projeto conta com alguns modulos que podem ser vistos abaixo:

cs.activities: Reune as atividades propostas pelo professor do curso.

cs.core: Inclui as funcionalidades compartilhadas entre os módulos.

cs.linktable:

cs.questions: Gerencia e exibição das questões.

cs.auth: Cuida da autenticação, cadastro e manutenção dos usuários.

cs.courses: Gerencia os cursos.

cs.pages: Eu nao sei ainda

cs.search: Eu nao sei

O software CodeSchool pode ser encontrado no link à seguir:

<https://github.com/fabioimmendes/codeschool.git>

O projeto se encontra em fase inicial de desenvolvimento não contando com muitos processos automatizados. No cenário atual o usuário deve baixar o código do repositório remoto e instalar as dependências utilizando o gerenciador de pacotes pip. Porém, são necessárias outras dependências que devem ser instaladas manualmente como o send_box. O objetivo desse documento é levantar os principais problemas para criação do ambiente de desenvolvimento e estratégias para solucionar esses problemas.

1.2 Próposito

Esse documento tem por objetivo propor um projeto para aplicação de práticas e e conceitos de gerência de configuração ao software para o (falta algo aqui) CodeSchool. Esse projeto será desenvolvido durante a disciplina de GCS e tem com principal finalidade contribuir para a melhoria dos processos de desenvolvimento colaborativo do softare CodeSchool. Com isso visamos facilitar a criação de ambientes de desenvolvimento em diferentes ambientes.

1.3 Escopo

O software CodeSchool é utilizado como case na disciplian de Programação Web, portanto, serão levantados requisitos junto a essa disciplina para o desenvolvimento desse projeto. Entre as demandas destacadas para atender e facilitar o aprendizado dos alunos da disciplina será disponibilizada formas automatizadas de criação do ambiente de desenvolvimento. As principais formas levantadas até o momento e que não se limitam as apresentadas serão:

- Docker
- Vagrant
- Chef

2 Produtos

Durante a disciplina serão desenvolvidos os seguintes produtos para disponibilizar ambientes de desenvolvimento rápidos e compartilhadas para que o usuário não se preocupe com esse ponto.

2.1 Docker

A virtualização simula um ambiente dentro do sistema operacional hospedeiro, assim isola a aplicação do sistema operacional. A vantagem desse recurso é compartilhamento de recursos físicos entre aplicações. Docker é uma ferramenta que utiliza essa tecnologia para criar ambientes isolados para rodar códigos, ambientes de desenvolvimento e deploy de aplicações. Uma outra vantagem dessa plataforma é a possibilidade de compartilhar esses ambientes através de uma plataforma online. Assim, um usuário pode criar o ambiente virtual e compartilhá-lo, sendo uma alteração propagada para todos os outros usuários que possuam esse ambiente. Durante a disciplina será criado um container para o ambiente de desenvolvimento que será disponibilizado no web site: <https://hub.docker.com/> que é o repositório central de ambientes.

2.2 Chef

2.3 Vagrant