

# GodChallenge

## Plano de Gerenciamento de Configuração

Versão 1.0

### Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
29/03/2014	1.0	Criação Inicial	Jéssica Penna
30/03/2014	1.1	Modificação itens 2, 3 e 4	Leilyanne Souza
30/03/2014	1.2	Preenchimento de dados	Rodrigo Sadra

### Índice Analítico

#### 1. Introdução

##### 1.1 Finalidade

##### 1.2 Escopo

##### 1.3 Definições, Acrônimos e Abreviações

##### 1.4 Referências

##### 1.5 Visão Geral

#### 2. Gerenciamento de Configuração de Software

##### 2.1 Organização, Responsabilidades e Interfaces

##### 2.2 Ferramentas, Ambiente e Infra-estrutura

#### 3. O Programa de Gerenciamento de Configuração

##### 3.1 Identificação da Configuração

###### 3.1.1 Métodos de Identificação

###### 3.1.2 Baselines do Projeto

#### 4. Marcos

# Plano de Gerenciamento de Configuração

## 1. Introdução

O Plano de Gerenciamento de Configuração descreve todas as atividades do Gerenciamento de Controle de Configuração. Suas atividades envolvem identificar a configuração do software, manter sua integridade durante o projeto e controlar sistematicamente as mudanças. Auxiliando a gerenciar o estado dos itens de configuração dos sistemas, controlar as mudanças em itens de configuração e rastrear modificações nos itens de configuração ao longo do tempo.

### 1.1 Finalidade

A finalidade deste documento é criar um padrão a ser seguido pelo grupo de alunos da disciplina Teste e Manutenção de Software com o intuito de garantir o maior controle do produto no decorrer do projeto.

### 1.2 Escopo

Este Plano de Gerenciamento de Configuração é destinado para todos os integrantes do grupo da disciplina de Teste e Manutenção de Software, e abrange todo o controle e gerenciamento da configuração do projeto desenvolvido pelo aluno Rodrigo Sadra denominado GodChallenge.

### 1.3 Definições, Acrônimos e Abreviações

Termo	Significado
Baseline	Conjunto de artefatos que recebe uma aprovação de estabilidade. Um baseline é usado como uma base no desenvolvimento das próximas fases dos artefatos e tem suas modificações controladas por um processo.
GC	Gerência de Configuração
CCM	Comitê para o Controle de Mudanças.
SCM P	Plano de Gerência de Configuração de Software (Software Configuration Management Plan)

## 1.4 Referências

- *Template* de Plano de Gestão de Configuração, adaptado RUP.
- SIGEQ - Sistema de Gerenciamento de Questões. Disponibilizado pela Professora.
- Plano de Gerência de Configuração de Software - Sistema de Controle de Custos. Disponibilizado pela professora.

## 1.5 Visão Geral

Seção	Descrição
2-	São relacionados os papéis, as responsabilidades das atividades.
3-	São abordados os detalhes sobre quando o Plano de Gerenciamento de Configuração deve ser atualizado.
4-	É apresentado como serão criadas e controladas as <i>Baselines</i> .
5-	Descreve as ferramentas de software, o pessoal e o treinamento necessários para implementar as atividades de especificadas.

## 2. Gerenciamento de Configuração de Software

### 2.1 Organização, Responsabilidades e Interfaces

Papéis	Equipe	Responsabilidade
Gerente de Configuração	Jéssica e Leilyanne	Estabelecer Políticas de GC Escrever Plano de GC Configurar Ambiente de GC Criar Espaços de Trabalho de Integração Criar <i>Baselines</i> Promover <i>Baselines</i>
CCM	Jéssica e Leilyanne	Estabelecer Processo de Controle de Mudanças Revisar Solicitação de Mudança
Desenvolvedor	Rodrigo	Seguir os padrões e procedimentos definidos no Plano de Gerência de Configuração
Todos os Papéis:	Jéssica, Leilyanne, Lucas e Rodrigo	Enviar Solicitação de Mudança Atualizar Solicitação de Mudança

Tabela 1: Responsáveis e Responsabilidades

### 2.2 Ferramentas, Ambiente e Infra-estrutura

#### 2.2.1 As ferramentas a serem utilizadas para a gerência de

## configuração

Ferramenta	Tipo	Descrição	Versão
Git Hub	Controle de versão	Site do Git.	1.2.11
Git	Controle de versão	Repositório para controle de versão	1.2.11

### 2.2.2 Configuração do software – Ferramentas do ambiente de desenvolvimento

Tipo	Ferramenta	Versão
Sistema Operacional (Desenvolvimento)	Microsoft Windows 7	2013
Cronograma	Microsoft Office Project	2003
Planilha	Microsoft Office Excel	2003
Editor de Texto	Microsoft Office Word	2003
Controle de Versão	Git Hub	1.2.11
Plataforma de Artística	Blender	2.68
Plataforma de Desenvolvimento	Ferramenta: Visual Studio	2013
	Unity 3D	4.3.4
	FrameWork: DotNet	4.5
	Mono Developer	4.1
	Linguagem: C#	2010
Banco de Dados	SQL	2010

### 2.2.3 Estrutura do Ambiente

Ambiente	Descrição	Transição
Artístico	Desenvolvimento de modelos tridimensionais, animações efeitos visuais.	
Desenvolvimento	Programação e montagem das cenas	
Teste	Rodar o projeto	

### 2.2.4 Configuração das máquinas dos ambientes

QTD	Ambientes	Configuração Hardware	Configuração Software
4	Artístico	Processador Core i5 8 Gb de RAM Placa Gráfica Geforce 9800GT HD 1 TB	Windows 7 64 Bits
			Blender 2.68
			Unity 3D
2	Desenvolvimento	Processador Core i5 8 Gb de RAM Placa Gráfica Geforce 9800GT HD 1 TB	Windows 7 64 Bits
			Unity 3D
			Microsoft Visual Studio 2013
			Mono Developer 4.1
			SQL Server 2010
1	Teste	Processador Core i3 4 Gb de RAM HD 500 GB	Windows 7 32 Bits

## 3. O Programa de Gerenciamento de Configuração

### 3.1 Identificação da Configuração

#### 3.1.1 Métodos de Identificação

### 3.1 Identificação da Configuração

<GC>\_<AAA>\_<TextoLivre>.<EST> Ou <GC>\_<AA>\_<TextoLivre>.<EST>

Parte da Linha	Significado
<GC>	Identifica o sistema. “GC – God Challenge”
<AAA>	Significa o acrônimo de três letras (TLA) dos vários tipos de artefatos utilizados na criação do sistema.
<TextoLivre>	Significa texto Livre para a melhor identificação do documento.
<EST>	Extensão do arquivo do documento.

### 3.1.2 *Baselines do Projeto*

As baselines serão definidas em três fases.

Fases	Itens de Configuração da Baseline
Documentação	Documentação (Artefatos do projeto)
Arquitetura o projeto	Código fonte contendo apenas a arquitetura do Projeto. - Camadas - Garantia transacional
Release	Fontes do sistema pronto

Os Artefatos entrarão em baseline quando atingirem a forma mais estável.

## 4. Marcos

Serão Feitos três Marcos principais, nos seguintes momentos.

- Arquitetura do sistema 30/03/2014
- Capacidade Operacional Inicial 05/05/2014
- Release do Produto 08/05/2014
- 

## 5. Controle de Software de Subcontratados e Fornecedores

*[Descreva de que forma o software desenvolvido fora do ambiente do projeto será incorporado.]*