

Desarrollando Plastic SCM - técnicas, herramientas y ciclo de trabajo

Plastic SCM tiene una base de código de más de 1.5M sloc del cual más del 40% son tests. Para competir en el sector de control de versiones hemos tenido que desarrollar un software multiplataforma, altamente escalable, con interfaces gráficas en Linux (GTK), OS X (Cocoa) y Windows. Contaremos las técnicas, las herramientas y el ciclo de trabajo que seguimos y que nos ha permitido establecernos como un proveedor global con un equipo de 15 personas.

Ponentes:

Violeta Sánchez
Míryam Gómez



UVa

11 de octubre de 2017, 12h

Salón de Grados E.I. Informática



ETSI Informática
@ETSIUVa



La asistencia a estas charlas tiene reconocimiento de un máximo de 2 créditos ECTS. Por cada bloque completo de 12,5 horas, realizadas no necesariamente en un mismo curso académico, se reconocerán 0,5 créditos.