

Manuale Utente

Gruppo *Breaking Bug* - Progetto *AJarvis*

breakingbug.swe@gmail.com

Informazioni sul documento

Versione	1.0.0
Redazione	Giacomo Del Moro
Verifica	Alessandro Zangari, Tommaso Sotte, Giovanni Righi
Responsabile	Tommaso Loss
Uso	Esterno
Destinatari	<i>Breaking Bug</i> Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin zero12 S.r.l.

Registro delle modifiche

Versione	Data	Autore	Ruolo	Descrizione
1.0.0	2018-06-06	Tommaso Loss	Responsabile	Approvazione per il rilascio
0.5.0	2018-06-04	Giovanni Righi	Verificatore	Verifica del documento
0.4.1	2018-06-04	Giacomo Del Moro	Redattore	Rifatti gli screenshot delle pagine
0.4.0	2018-05-28	Tommaso Sotte	Verificatore	Verifica del documento
0.3.1	2018-05-27	Giacomo Del Moro	Redattore	Modifiche sezione §3
0.3.0	2018-05-27	Alessandro Zangari	Verificatore	Verifica del documento
0.2.3	2018-05-26	Giacomo Del Moro	Redattore	Stesura sezione §4
0.2.2	2018-05-26	Giacomo Del Moro	Redattore	Modifiche sezione §3
0.2.1	2018-05-25	Giacomo Del Moro	Redattore	Modifiche sezione §2
0.2.0	2018-05-02	Giacomo Del Moro	Responsabile	Approvazione per il rilascio
0.1.0	2018-04-28	Paolo Rizzardo	Verificatore	Verifica del documento
0.0.6	2018-05-02	Giovanni Righi	Redattore	Modifiche sezione §3
0.0.5	2018-04-28	Giacomo Del Moro	Redattore	Modifiche sezione §3
0.0.4	2018-04-27	Giacomo Del Moro	Redattore	Modifiche sezione §3
0.0.3	2018-04-25	Giacomo Del Moro	Redattore	Stesura sezione §3
0.0.2	2018-04-25	Giacomo Del Moro	Redattore	Stesura sezioni §1, §2 e A

0.0.1	2018-04-25	Giacomo Del Moro	Redattore	Stesura bozza del documento
-------	------------	------------------	-----------	-----------------------------

Indice

1	Introduzione	6
1.1	Scopo del documento	6
1.2	Scopo del prodotto	6
1.3	Glossario	6
2	Installazione ed accesso all'applicazione	7
2.1	Requisiti	7
2.1.1	Browser supportati	7
2.1.2	Requisiti di sistema	7
2.1.3	Installazione	8
2.1.3.1	Installazione Node.js	8
2.1.3.2	Installazione Google Cloud SDK	8
2.1.3.3	Creazione degli indici su Google Cloud Datastore	8
2.1.4	Accesso all'applicazione	8
3	Utilizzo di <i>AJarvis</i>	10
3.1	Navigazione	10
3.2	Pagina iniziale - Tutti i progetti	11
3.3	Tutti gli stand-up	12
3.4	Creazione nuovo progetto	13
3.5	Progetto	15
3.5.1	Stato di avanzamento del progetto	17
3.5.2	Registrazioni effettuate	18
3.5.3	Problemi irrisolti	18
3.5.4	Task completati	19
3.5.5	Collaboratori	20
3.5.6	Informazioni	20
3.5.7	Impostazioni	20
3.5.8	Elimina progetto	23
3.5.9	Cestino di progetto	23
3.6	Registrazione daily stand-up	25
3.6.1	Specifiche della registrazione	27
3.7	Stand-up	28
3.7.1	Problemi	28
3.7.2	Problemi risolti	28
3.7.3	Task completati	29
3.7.4	Testo	29
3.7.5	Riproduzione	30
3.7.6	Partecipanti	30
3.7.7	Altre frasi	31
3.7.8	Pannello laterale stand-up	31
3.8	Modifica impostazioni <i>AJarvis</i>	33

3.9	Cestino	35
4	Notifica malfunzionamenti di <i>AJarvis</i>	37
A	Glossario	38

Elenco delle figure

1	Barra di navigazione	10
2	Barra di navigazione - focus pulsante Impostazioni	10
3	Barra di navigazione ridotta	10
4	Barra di navigazione espansa	10
5	Pagina iniziale - Tutti i progetti	11
6	Tutti gli stand-up	12
7	Creazione nuovo progetto	13
8	Errore nome progetto non disponibile	13
9	Annullamento creazione nuovo progetto	14
10	Creazione nuovo progetto con aggiunta di collaboratore/i	14
11	Pagina principale di un progetto su <i>AJarvis</i>	15
12	Pannello laterale del progetto	16
13	Pulsanti evidenziati	16
14	Pannello laterale nascosto	16
15	Pannello laterale espanso	16
16	Grafico # Problemi risolti	17
17	Grafico # Problemi	17
18	Continuazione della pagina principale di un progetto	18
19	Lista di tutti i problemi irrisolti	19
20	Parte finale della pagina principale di un progetto	20
21	Pagina per le impostazioni specifiche di un progetto	21
22	Conferma rimozione collaboratore	22
23	Continuazione pagina per le impostazioni specifiche di un progetto	22
24	Conferma spostamento nel cestino	23
25	Cestino del progetto " <i>AJarvis</i> "	24
26	Pagina per effettuare una nuova registrazione	25
27	Card Registra Stand-up	25
28	Registrazione in corso	25
29	Richiesta di conferma o scarto della registrazione	26
30	Richiesta di conferma annullamento registrazione	26
31	Pagina principale di uno stand-up	28
32	Card Testo	29
33	Modifica del testo dello stand-up	29
34	Card Riproduzione	30
35	Riproduzione in corso	30
36	Parte finale pagina di uno stand-up	30

37	Riesegui trascrizione	31
38	Riesegui text mining	31
39	Conferma eliminazione stand-up	32
40	Impostazioni generali di <i>AJarvis</i>	33
41	Conferma annullamento modifiche	34
42	Cestino	35
43	Conferma eliminazione definitiva	35

1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Il presente documento è stato redatto per l'utente finale con lo scopo di illustrare tutte le funzionalità presenti all'interno del software *AJarvis* e spiegarne l'utilizzo.

1.2 Scopo del prodotto

Lo scopo di *AJarvis* è fornire uno strumento di supporto per i team che utilizzano metodologia di sviluppo *Agile*_G. L'applicativo si propone di salvare, analizzare ed esporre le informazioni riguardanti i progetti, raccolte durante gli stand-up giornalieri. *AJarvis* si affianca al team in modo non invadente, permettendo un tracciamento automatico dello stato di avanzamento dei progetti.

Per l'utilizzo del programma sarà sufficiente avviare la registrazione ad inizio riunione e interromperla a stand-up completato, senza quindi avere la necessità di alcun'altra interazione con strumenti informatici che altrimenti altererebbero la natura stessa dello stand-up *Scrum*_G. La registrazione viene quindi caricata da *AJarvis* su Google Cloud Platform dove viene convertita in testo, ed infine elaborata.

Il membri del team potranno indistintamente accedere all'interfaccia web del prodotto, dove sarà presente un elenco con tutti i progetti attivi. Selezionando quello desiderato verrà visualizzato un cruscotto rappresentante lo stato generale del progetto, le *attività*_G completate, i *problemi*_G individuati ed un elenco delle registrazioni già processate.

In questo modo *AJarvis* evita perdite di informazioni, permettendo inoltre un controllo rapido, non intrusivo ed efficace del lavoro svolto.

1.3 Glossario

In appendice al documento è stato inserito un glossario contenente tutti i termini necessari alla piena comprensione del testo. Essendo *AJarvis* destinato a team di informatici che sfruttano metodologie di sviluppo Agile, termini considerati basilari o noti a chiunque possieda conoscenze più o meno consolidate nel campo dell'informatica, verranno trascurati e non inseriti nel glossario.

Al fine di evitare incomprensioni, si precisa che ogni parola inserita a glossario verrà scritta in corsivo, seguita da una G a pedice.

2 Installazione ed accesso all'applicazione

2.1 Requisiti

AJarvis è un'applicazione web pensata per dispositivi desktop. Pur essendo l'interfaccia web responsive ed adatta ad una visualizzazione mobile, il supporto completo delle funzionalità su tali dispositivi non è garantito. Inoltre, il *back-end* richiede *Node.js* per il corretto funzionamento e quindi l'utilizzo con dispositivi mobili è possibile solo accedendo all'applicazione installata su un server.

2.1.1 Browser supportati

Di seguito vengono elencati i browser per i quali viene garantita la compatibilità. L'applicazione potrebbe funzionare correttamente anche su altri browser o su versioni precedenti, tuttavia non se ne garantisce il supporto.

- *Google Chrome* versioni 64 o successive;
- *Safari* versioni 11 o successive.

Si specifica che *JavaScript* deve essere abilitato sul browser per il corretto funzionamento dell'applicazione.

2.1.2 Requisiti di sistema

Il funzionamento di *AJarvis* richiede che nel dispositivo su cui viene installato sia disponibile la piattaforma *Node.js* in versione 8 LTS o successive. L'utilizzo invece richiede semplicemente un browser per accedere alla sua interfaccia.

2.1.3 Installazione

Per installare l'applicazione in locale o su server è necessario seguire tutti i passaggi descritti di seguito:

2.1.3.1 Installazione Node.js

1. Installare Node.js, versione LTS 8 (o più recente, ma sempre LTS) da <https://nodejs.org/en/download/>
2. Una volta installato assicurarsi di avere i comandi `node` e `npm` disponibili da terminale. Altrimenti controllare la variabile d'ambiente `PATH` ed inserire i percorsi di installazione di Node.js.

2.1.3.2 Installazione Google Cloud SDK

È consigliato creare un nuovo progetto su Google Cloud Platform da usare appositamente per *AJarvis* evitando di generare conflitti con la nomenclatura del *bucket* su Google Cloud Storage e delle *entity* su Google Cloud Datastore.

1. Creare un file *JSON* contenente delle credenziali valide per un account *Google Cloud Platform* seguendo la procedura descritta alla pagina https://cloud.google.com/sdk/docs/authorizing#authorizing_with_a_service_account
2. Posizionare il file appena creato nel percorso `webserver/service-account.json`

2.1.3.3 Creazione degli indici su Google Cloud Datastore

AJarvis utilizza Google Cloud Datastore come database non relazionale per la persistenza dei dati.

1. Aggiungere gli *indexes* personalizzati al Datastore dal file `webserver/lib/gcp/index.yaml` seguendo la guida https://cloud.google.com/datastore/docs/tools/indexconfig#Datastore_Updating_indexes
2. L'operazione potrà richiedere del tempo, solitamente qualche minuto.

2.1.4 Accesso all'applicazione

1. Solo per il primo utilizzo o nel caso siano stati effettuati dei cambiamenti alle dipendenze del progetto spostarsi nella cartella principale di *AJarvis* ed eseguire:

```
npm install
```

2. Per avviare il server in locale, è sufficiente eseguire:

```
npm start
```

Per avviare il server su una porta specifica, specificare la variabile d'ambiente `PORT` prima di avviare il server (in Windows con il comando: `env:PORT=<port> npm start`, su Unix: `PORT=<port> npm start`). La porta di default è 3000.

3. *AJarvis* sarà raggiungibile all'indirizzo di default <http://localhost:3000> (o alternativamente sulla porta scelta).

3 Utilizzo di *AJarvis*

3.1 Navigazione



Figura 1: Barra di navigazione

La barra di navigazione rappresentata in figura 1 è persistente in tutte le pagine. Sono presenti quattro link:

1. **AJarvis**: il logo è un link alla pagina iniziale;
2. **Tutti i progetti**: link alla pagina iniziale con la lista dei progetti disponibili;
3. **Tutti gli stand-up**: link alla pagina con la lista di tutti gli stand-up registrati;
4. **Impostazioni**: link alla pagina di impostazioni generali di *AJarvis*.

Per aiutare l'utente, il passaggio del mouse sui tre link diversi dal logo renderà più visibile la scritta del link stesso, ne colorerà l'icona associata e l'intero link verrà sottolineato come mostrato in figura 2.

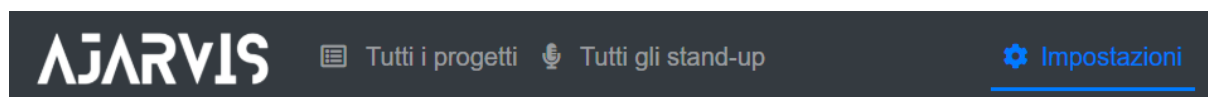


Figura 2: Barra di navigazione - focus pulsante **Impostazioni**

Se la dimensione orizzontale della pagina scende sotto una certa soglia, i link diversi dal logo vengono nascosti e saranno accessibili dal menu ad "hamburger" comparso al loro posto. Questo comportamento viene mostrato nelle figure 3 e 4.



Figura 3: Barra di navigazione ridotta



Figura 4: Barra di navigazione espansa

3.2 Pagina iniziale - Tutti i progetti

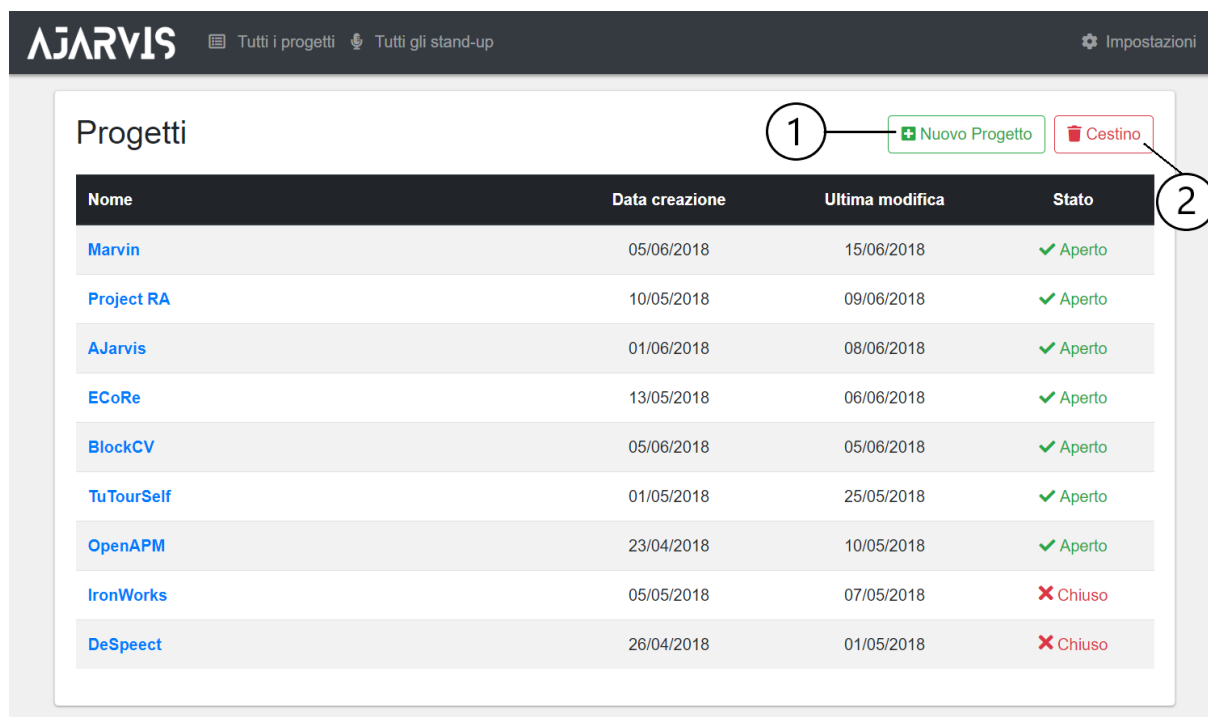


Figura 5: Pagina iniziale - Tutti i progetti

La pagina principale presentata all'avvio del programma è mostrata in figura 5.

Al suo interno è presente una tabella che elenca tutti i progetti disponibili, mostrando per ognuno il nome, la data di creazione, la data di ultima modifica e lo stato del progetto. Se non sono presenti progetti in memoria la tabella è vuota ed al suo interno viene mostrato un opportuno messaggio informativo.

Per recarsi alla pagina del progetto desiderato, descritta in sezione §3.5, all'utente sarà sufficiente cliccare in un punto qualunque della riga corrispondente nella tabella.

In alto sono presenti due pulsanti:

1. **Nuovo Progetto**: link alla pagina di creazione di un nuovo progetto, descritta nella sezione §3.4;
2. **Cestino**: link alla pagina del cestino dei progetti di *AJarvis*, descritta nella sezione §3.5.9.

3.3 Tutti gli stand-up

Premendo il pulsante 1: **Tutti gli stand-up**, l'utente verrà reindirizzato alla pagina mostrata in figura 6.

Data creazione	Progetto	Soluzioni	Problemi	Task completati
✓ 06/06/2018 - 11:58	ECoRe	0	0	0
✓ 05/06/2018 - 17:48	BlockCV	4	9	9
✓ 05/06/2018 - 17:26	BlockCV	0	1	0
✓ 05/06/2018 - 17:24	BlockCV	0	1	0
✓ 05/06/2018 - 17:19	BlockCV	0	1	1
✓ 05/06/2018 - 16:45	Project RA	2	0	0
✓ 05/06/2018 - 13:18	BlockCV	1	1	1
✓ 05/06/2018 - 12:20	BlockCV	0	1	1
✓ 23/05/2018 - 11:46	ECoRe	0	0	0
⚙ 23/05/2018 - 11:43	ECoRe	0	0	0

Figura 6: Tutti gli stand-up

Il contenuto della pagina è una tabella che elenca tutti gli stand-up disponibili, mostrando per ciascuno la data, affiancata dallo stato dello stand-up (per la descrizione degli stati vedere sezione §3.7), il progetto di appartenenza, il numero di soluzioni, problemi e task completati in quella specifica data. Se non sono presenti stand-up in memoria la tabella è vuota ed al suo interno viene mostrato un opportuno messaggio informativo.

Per recarsi alla pagina di uno stand-up, descritta in sezione §3.7, all'utente sarà sufficiente cliccare in un punto qualunque della riga corrispondente nella tabella.

Viene fornita inoltre la possibilità di visualizzare solo gli stand-up per un periodo limitato di tempo. Sarà sufficiente inserire la data minima e massima negli spazi appositi (2), e premere il pulsante 3: **Limita**.

3.4 Creazione nuovo progetto

Per creare un nuovo progetto, l'utente dovrà:

1. Recarsi sulla pagina tutti i progetti;
2. Premere il pulsante 1: **Nuovo Progetto**, descritto nella sezione §3.2;
3. Compilare validamente le informazioni richieste;
4. Confermare la creazione.

La pagina di creazione di un progetto è mostrata in figura 7.

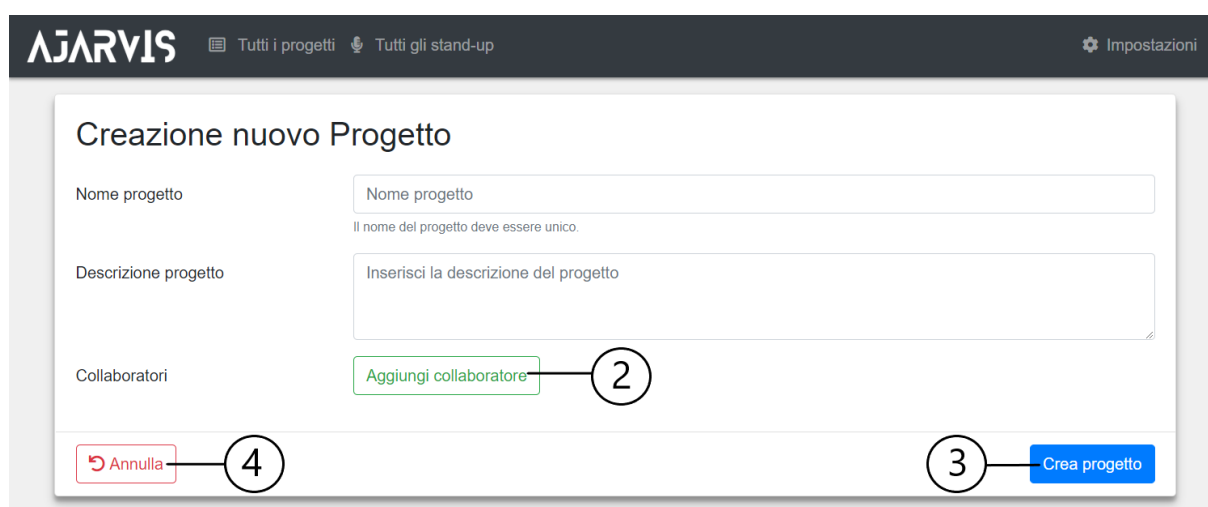


Figura 7: Creazione nuovo progetto

La compilazione di tutti i campi è obbligatoria, inoltre, come suggerito sotto la casella di inserimento del testo, il nome del progetto deve essere univoco.

Un errore nell'immissione del nome viene segnalato al momento della conferma, quando l'utente preme il pulsante 3: **Crea Progetto**. In tal caso la creazione non va a buon fine finché il nome inserito non è univoco. Il messaggio di errore che segnala all'utente l'anomalia è mostrato nella figura 8.

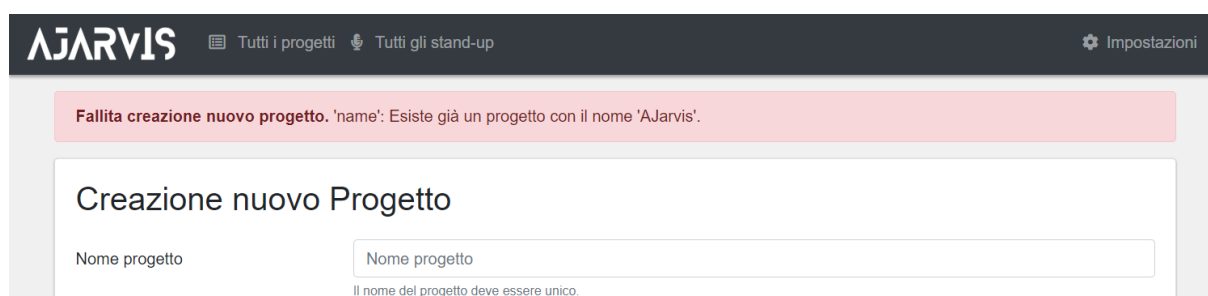


Figura 8: Errore nome progetto non disponibile

Premendo il pulsante 4: **Annulla** verrà aperta una finestra di dialogo, mostrata in figura 9, che consentirà all'utente di confermare l'operazione o restare sulla pagina attuale. Confermando, verrà interrotta la creazione del nuovo progetto e l'utente verrà reindirizzato alla pagina principale del prodotto.

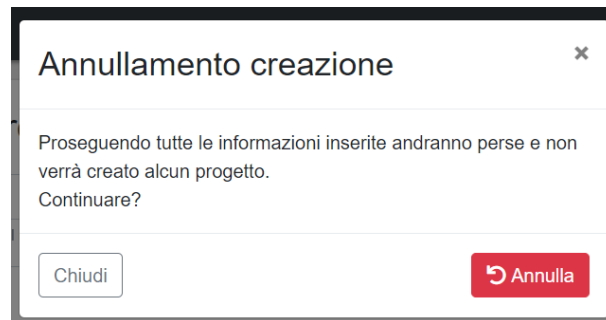


Figura 9: Annullamento creazione nuovo progetto

Creando un nuovo progetto si ha inoltre la possibilità di aggiungere un numero a piacere di collaboratori. Premendo il pulsante 2: **Aggiungi Collaboratore**, comparirà un nuovo campo dati, osservabile in figura 10, dove sarà obbligatorio inserire il nome del collaboratore ed il relativo ruolo, a scelta dal menu a tendina. Si dà la possibilità, con il pulsante 5: **Rimuovi**, di eliminare la riga corrispondente, annullando l'inserimento del collaboratore. I collaboratori inseriti devono avere nominativo univoco, una eventuale non conformità verrà segnalata come descritto in precedenza per il nome del progetto e pregiudicherà la buona riuscita dell'operazione.

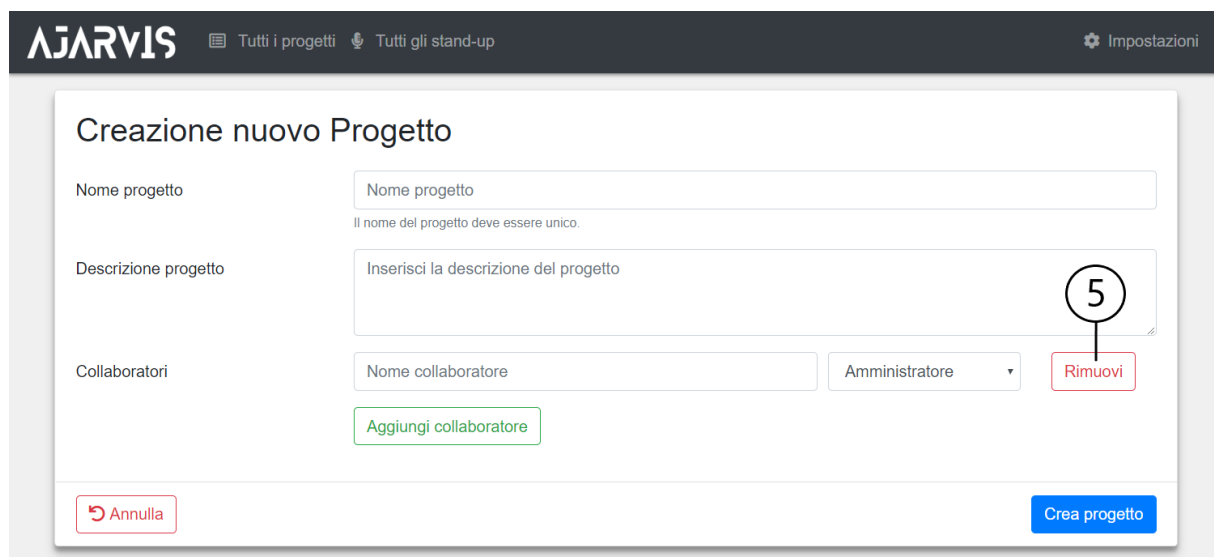


Figura 10: Creazione nuovo progetto con aggiunta di collaboratore/i

3.5 Progetto

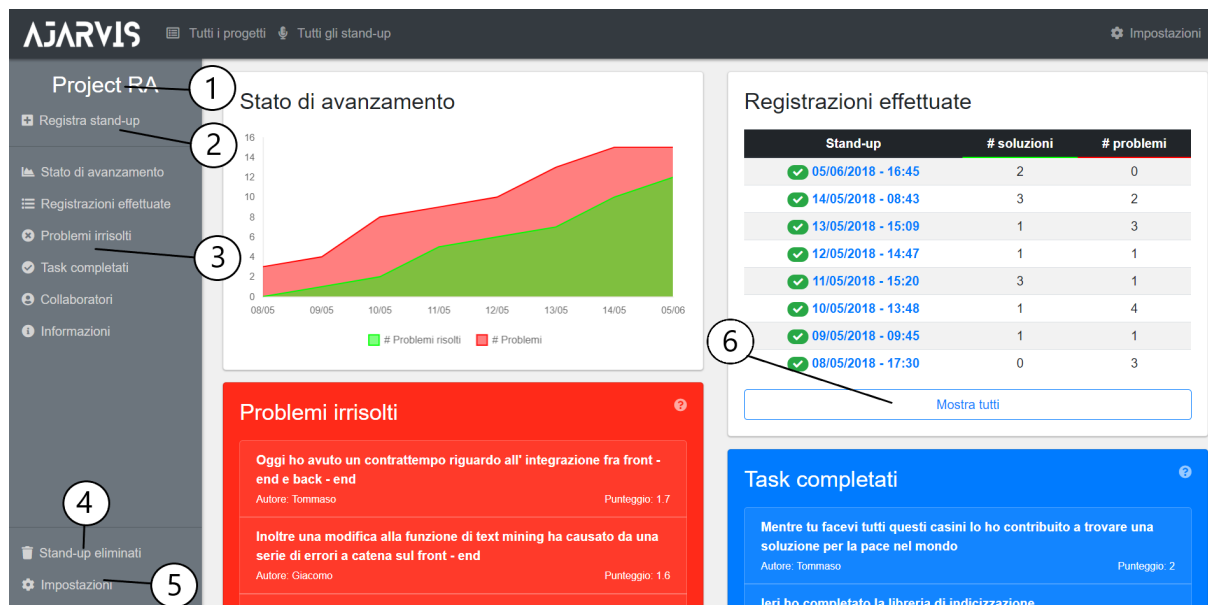


Figura 11: Pagina principale di un progetto su *AJarvis*

All'apertura di un progetto dalla pagina principale, come descritto in sezione §3.2, l'utente viene reindirizzato alla pagina mostrata in figura 11. Qui sono raccolte tutte le informazioni riguardanti il progetto di interesse, i controlli per registrare uno stand-up, accedere al cestino del progetto o alle sue impostazioni specifiche o spostarlo nel cestino.

Il corpo della pagina è diviso in due parti:

1. Il pannello laterale, che mostra il nome del progetto (1), il pulsante 2: **Registra stand-up** per effettuare una nuova registrazione (cf. §3.6), l'insieme pulsanti 3, che permettono una rapida navigazione all'interno del corpo della pagina, il pulsante 4: **Stand-up eliminati** per accedere al cestino del progetto (cf. §3.5.9) ed infine il pulsante 5: **Impostazioni**, il quale permette di accedere alla pagina di configurazione del progetto specifico (cf. §3.5.7).

Per mantenere consistente l'esperienza di utilizzo di *AJarvis*, anche i pulsanti nel pannello laterale hanno un comportamento analogo a quelli della barra di navigazione, come descritto in sezione 3.1 e mostrato nelle figure 12 e 13;

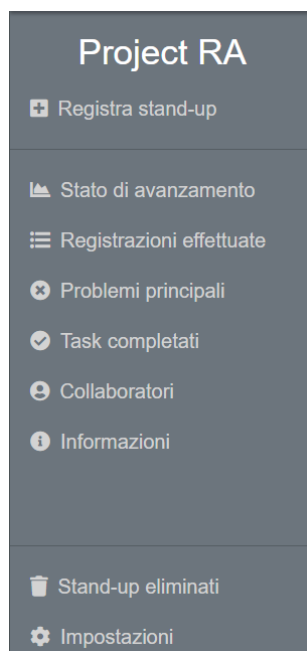


Figura 12: Pannello laterale del progetto

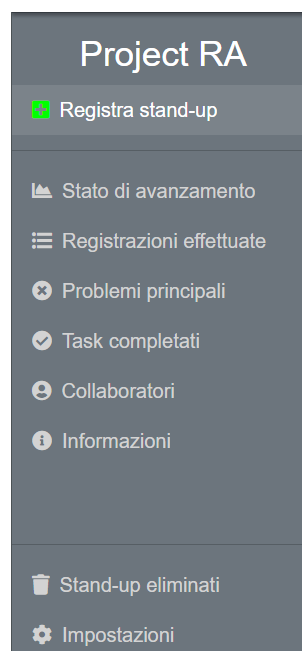


Figura 13: Pulsanti evidenziati

Il pannello laterale è inoltre responsive e durante l'utilizzo con un dispositivo mobile scompare, lasciando al suo posto il pulsante 1 a forma di freccia per la sua visualizzazione. Una volta premuta la freccia, il pannello si espanderà andando a coprire il contenuto della pagina e potrà essere richiuso con il pulsante 2 a forma di freccia verso il lato opposto. Questo comportamento è meglio espresso dalle figure 14 e 15.

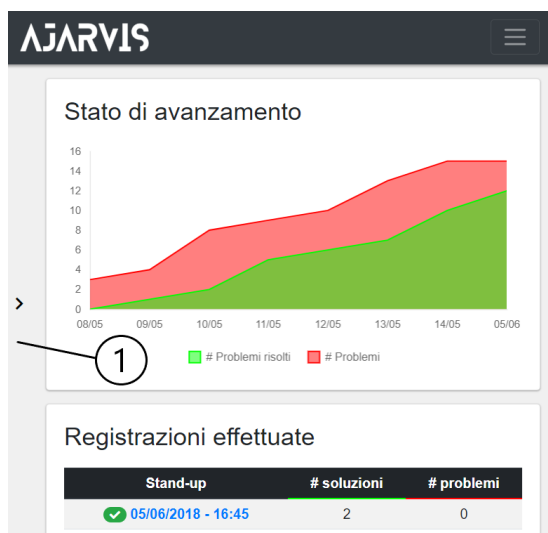


Figura 14: Pannello laterale nascosto

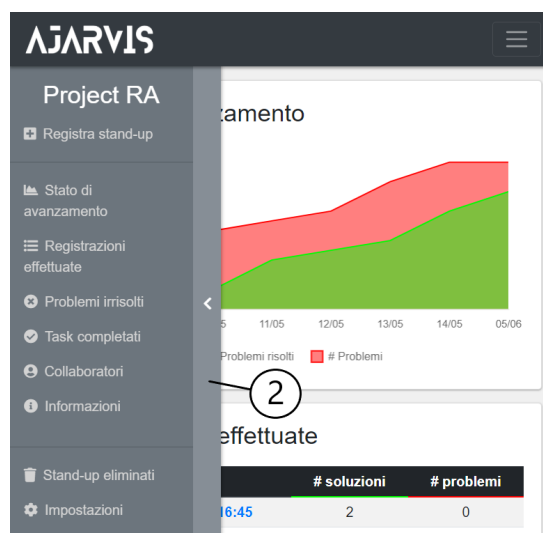


Figura 15: Pannello laterale espanso

2. Il contenuto vero e proprio della pagina, rappresentato a *card*. Ciascuna *card* fornisce informazioni distinte ed utili alla comprensione dello stato del progetto.

Nello specifico sono presenti le seguenti informazioni:

- **Stato di avanzamento del progetto:** §3.5.1;
- **Registrazioni effettuate:** §3.5.2;
- **Problemi irrisolti:** §3.5.3;
- **Task completati:** §3.5.4;
- **Collaboratori:** §3.5.5;
- **Informazioni:** §3.5.6;

3.5.1 Stato di avanzamento del progetto

La prima *card* mostra un grafico rappresentante lo stato di avanzamento del progetto. Il grafico ha due insiemi di dati distinti, osservabili insieme, come mostrato in figura 11, oppure singolarmente.

Nello specifico l'utente può osservare il numero di *problemi* emersi in rosso e di *soluzioni*, ossia i problemi risolti, in verde.

Nell'asse Y del grafico vi è una scala a numeri interi, rappresentanti i valori di *soluzioni* e *problemi* rilevati da *AJarvis* per ogni stand-up registrato. Il valore di ciascuna delle due categorie è incrementale, quindi il numero rappresentato per ogni stand-up è la somma delle *soluzioni* o *problemi* emersi in quella specifica registrazione con la somma di tutti i valori delle stand-up precedenti. In questo modo si può avere una visione generale di come crescono i problemi di un progetto ed il confronto con il progredire delle loro soluzioni. L'asse X invece mostra le date di tutti gli stand-up.

È possibile per l'utente modificare la visualizzazione del grafico affinché sia mostrato solo uno dei due insiemi di dati. Questo comportamento è ottenibile cliccando nella legenda sotto il grafico, sul nome del gruppo di dati da non visualizzare momentaneamente. 1: **# Problemi risolti** per visualizzare solo il grafico dei *problemi*, 2: **# Problemi** per il contrario. Questo comportamento è visibile nelle figure 16 e 17.

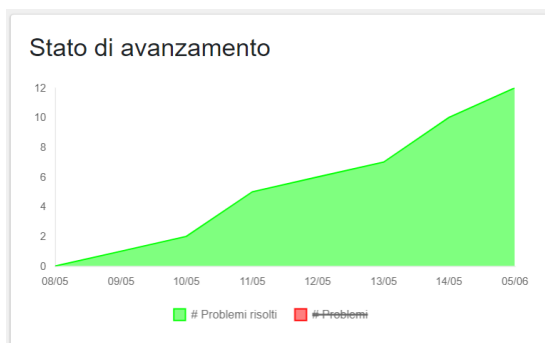


Figura 16: Grafico **# Problemi risolti**

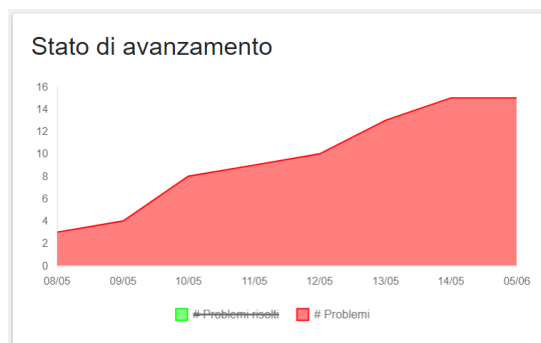


Figura 17: Grafico **# Problemi**

3.5.2 Registrazioni effettuate

In questa *card*, mostrata in figura 11, è presente una tabella che elenca le ultime 10 registrazioni effettuate per il progetto, seguite dal numero di **problemi risolti** e **problemi** per quello stand-up.

In fondo alla tabella è presente il pulsante 6: **Mostra tutti**, che reindirizza l'utente ad una pagina analoga a quella descritta in sezione §3.3, mostrandone solo gli stand-up per il progetto di interesse.

Cliccando ovunque all'interno di una riga della tabella, l'utente viene reindirizzato alla pagina relativa allo stand-up, descritta in sezione §3.7.

Se non sono ancora state effettuate registrazioni, la tabella sarà vuota e l'utente verrà avvisato da un opportuno messaggio informativo.

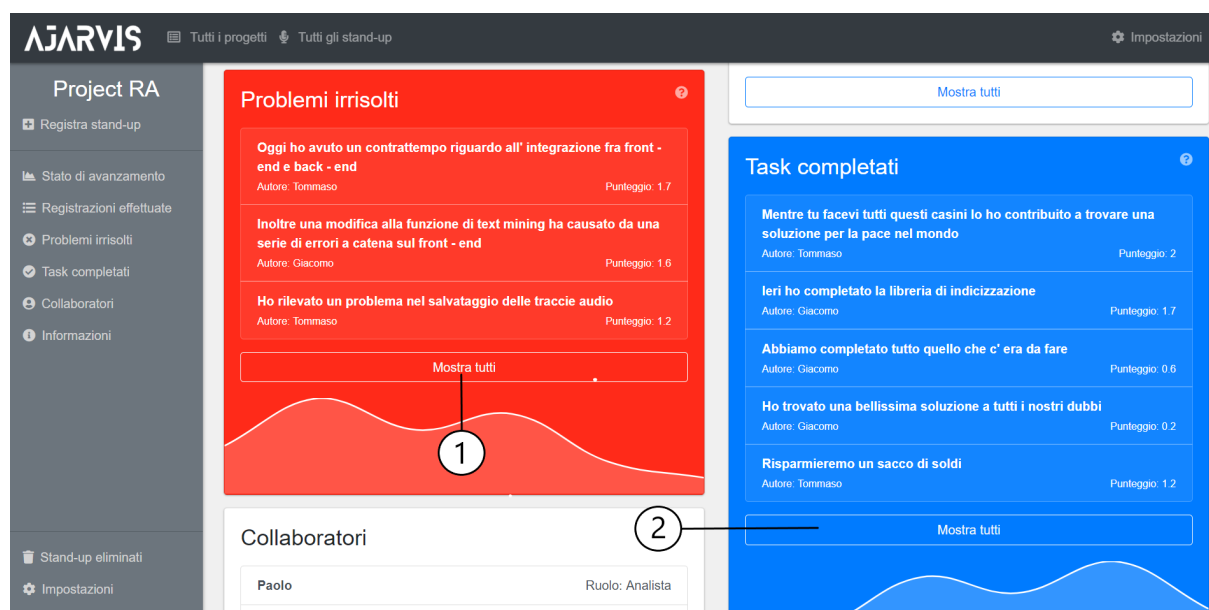


Figura 18: Continuazione della pagina principale di un progetto

3.5.3 Problemi irrisolti

Il contenuto della *card*, mostrato in figura 18, è un elenco che lista al più 5 problemi irrisolti con il punteggio più alto per il progetto.

Per visualizzarli tutti, in fondo alla lista è presente il pulsante 1: **Mostra tutti**, che farà comparire una finestra di dialogo, come mostrato in figura 19.

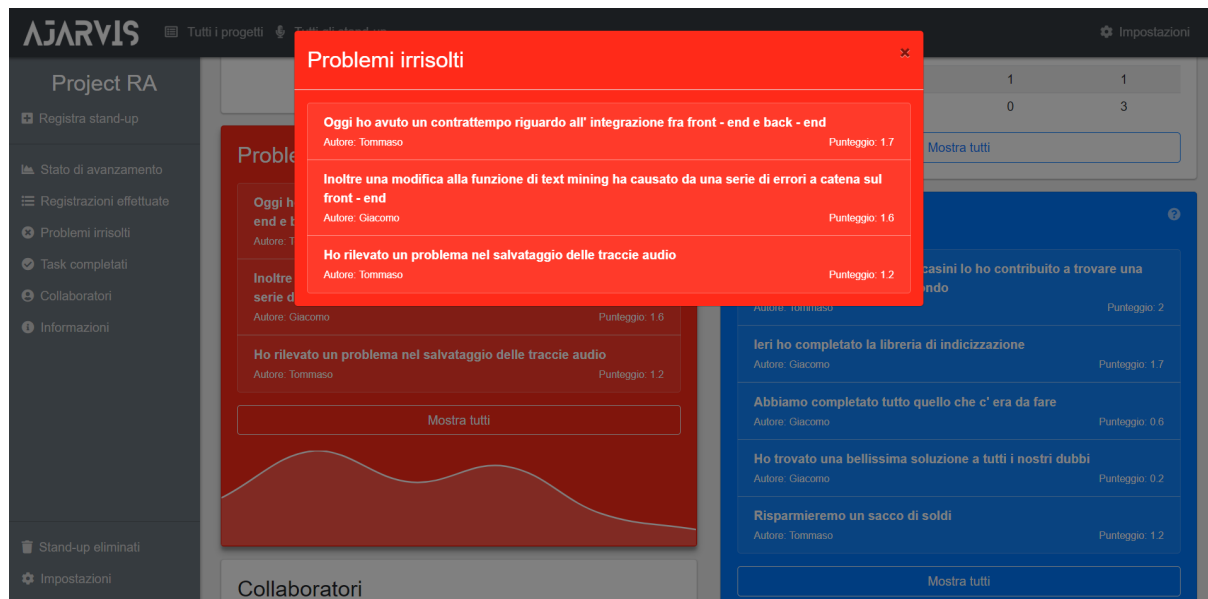


Figura 19: Lista di tutti i problemi irrisolti

Per ogni problema è indicata la sua descrizione testuale, il collaboratore che ha parlato di questo problema (se rilevato) ed un grado di importanza definito su una scala da 1 a 10.

Cliccando su una riga dell'elenco, l'utente viene rimandato alla pagina dello stand-up, descritta in sezione §3.7, nel quale è emerso il problema.

3.5.4 Task completati

Il contenuto della *card*, mostrato in figura 18, è analogo a quello dei problemi irrisolti appena descritto. È infatti presente un elenco che lista gli ultimi 5 task completati per il progetto.

Per visualizzarli tutti, in fondo alla lista è presente il pulsante 2: **Mostra tutti**, che farà comparire una finestra di dialogo, analoga a quella mostrata in figura 19.

Per ogni task completato è indicata la sua descrizione testuale, il collaboratore che ha parlato di questo task (se rilevato) ed un grado di importanza definito su una scala da 1 a 10.

Cliccando su una riga dell'elenco, l'utente viene rimandato alla pagina dello stand-up, descritta in sezione §3.7, nel quale è stato completato il task.

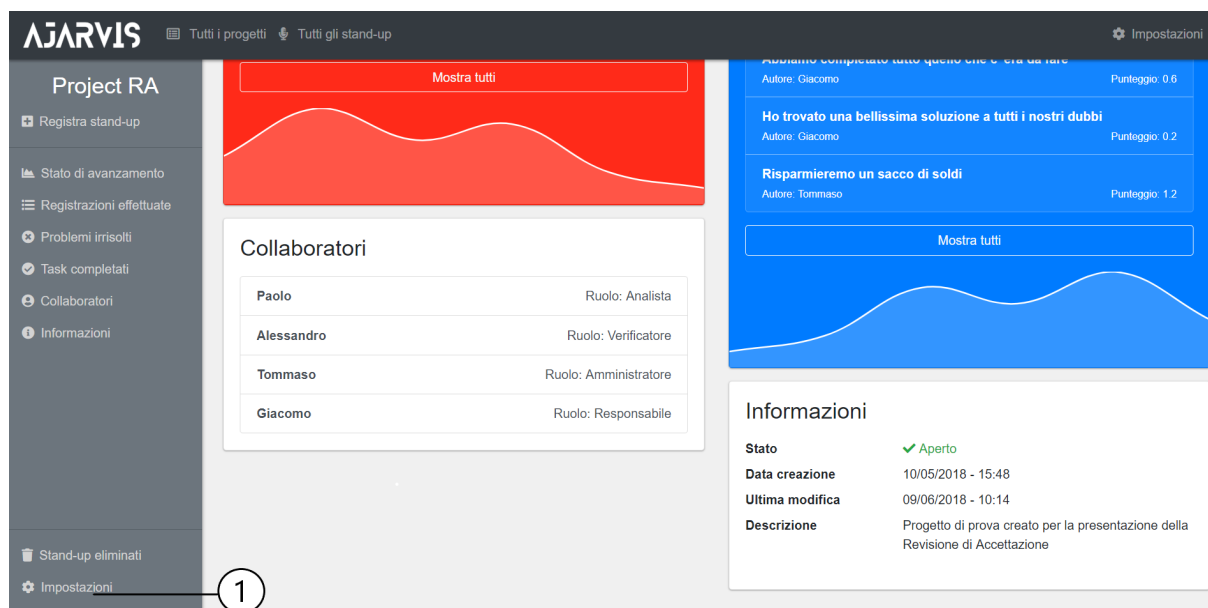


Figura 20: Parte finale della pagina principale di un progetto

3.5.5 Collaboratori

Osservabile in figura 20, la *card* contiene l'elenco dei collaboratori aggiunti al progetto, mostrando per ciascuno il nominativo ed il rispettivo ruolo.

Se non sono presenti collaboratori, l'utente viene avvisato con un messaggio informativo.

3.5.6 Informazioni

Nella *card* **Informazioni**, visibile in figura 20, sono presenti alcuni dettagli relativi al progetto, quali:

- **Stato**: mostra lo stato del progetto, che può essere **Attivo** o **Disattivo**;
- **Data creazione**: mostra la data in cui è stato creato il progetto;
- **Data ultima modifica**: mostra la data dell'ultimo stand-up registrato;
- **Descrizione**: mostra, se presente, la breve descrizione testuale del progetto.

3.5.7 Impostazioni

Premendo il pulsante 1: **Impostazioni** di figura 20, l'utente verrà reindirizzato alla pagina in figura 21, dove potrà modificare alcune opzioni specifiche per il progetto.

AJARVIS Tutti i progetti Tutti gli stand-up Impostazioni

Modifica impostazioni

Nome progetto: Project RA
Il nome del progetto deve essere unico.

Descrizione progetto: Progetto di prova creato per la presentazione della Revisione di Accettazione

Collaboratori:

Giacomo	Responsabile	Rimuovi
Tommaso	Amministratore	Rimuovi
Alessandro	Verificatore	Rimuovi
Paolo	Analista	Rimuovi

Aggiungi collaboratore

Keywords: Acciderbolina; Protozoico; ...
Le keywords aiutano il riconoscimento vocale a comprendere certe parole specifiche.
Inserire le keywords separate da *,".

Stato: Aperto (Attuale)

Figura 21: Pagina per le impostazioni specifiche di un progetto

Al caricamento di tale pagina vengono recuperate le attuali impostazioni salvate e mostrate nei campi precompilati. Segue la modifica dei campi, ciascuno vincolato dal suggerimento sotto la casella di inserimento. Il non rispetto dei vincoli imposti pregiudica il salvataggio delle impostazioni e viene segnalato, tramite un messaggio di errore, quando l'utente preme il pulsante 1: **Salva** (fig. 23).

Nello specifico, l'utente potrà modificare:

- **Nome progetto:** il nome del progetto, che deve rimanere univoco come già segnalato in sezione §3.4;
- **Descrizione progetto:** la descrizione attuale del progetto;
- **Collaboratori:** i collaboratori al progetto con il loro rispettivo ruolo. Per ognuno viene mostrata una riga con l'opzione per rimuovere il collaboratore dal progetto, premendo il pulsante 1: **Rimuovi**, o semplicemente modificarne ruolo o nominativo. Sotto l'elenco dei collaboratori già presenti, il pulsante 2: **Aggiungi collaboratore** permette l'inserimento di altri, similmente alla procedura per la creazione di un nuovo progetto descritta in sezione §3.4. Quando si tenta di rimuovere un collaboratore, all'utente viene presentata una finestra di dialogo che chiede conferma dell'operazione, come mostrato in figura 22;

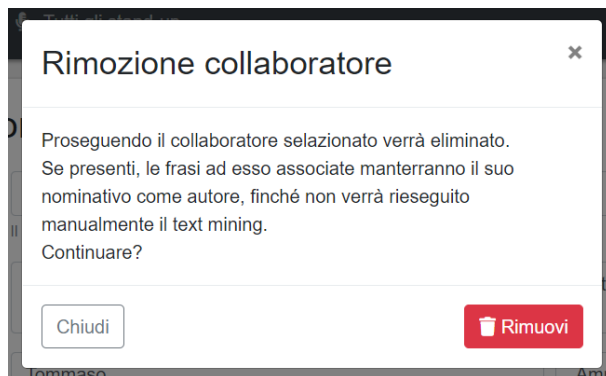


Figura 22: Conferma rimozione collaboratore

- **Keywords:** è l'elenco delle $keywords_G$ per il dizionario di Google Cloud Speech. In questo caso l'inserimento è manuale e sarà cura dell'utente rispettare la notazione suggerita sotto la casella di testo;
- **Stato:** con questa opzione si cambia lo stato del progetto, che può essere **Attivo** o **Disattivo**. La disattivazione comporta l'impossibilità di aggiungere stand-up al progetto e la possibilità di cancellare il progetto.

Premendo il pulsante 2: **Annulla** tutte le modifiche effettuate andranno perse, lasciando il sistema allo stato precedente, e l'utente verrà reindirizzato alla pagina del progetto, previa richiesta di conferma tramite finestra di dialogo.

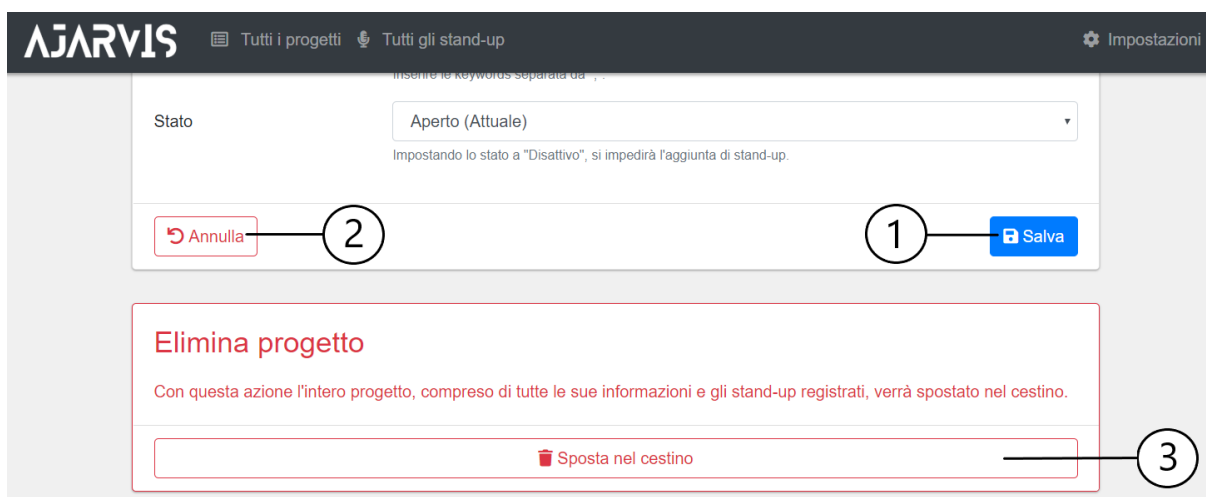


Figura 23: Continuazione pagina per le impostazioni specifiche di un progetto

3.5.8 Elimina progetto

In fondo alla pagina delle impostazioni per il progetto è presente un'ultima *card*, mostrata in figura 23, il quale scopo è di spostare l'intero progetto nel cestino.

Per eliminare un progetto l'utente dovrà prima impostare lo stato a **Disattivo**, tramite la procedura descritta in sezione §3.5.7. Se lo stato del progetto è **Attivo**, l'utente non potrà procedere con l'eliminazione e verrà avvisato con un opportuno messaggio di errore.

Premendo il pulsante 3: **Sposta nel cestino** (fig. 20) infatti, l'intero progetto, compreso di tutte le sue informazioni e gli stand-up registrati, verranno rimossi. Il progetto eliminato rimarrà disponibile nel cestino per 30 giorni, o fino al suo svuotamento manuale.

Prima di procedere allo spostamento nel cestino, all'utente viene chiesto di confermare l'operazione tramite la finestra di dialogo mostrata in figura 24.



Figura 24: Conferma spostamento nel cestino

Per maggiori informazioni sul **Cestino**, si rimanda alla sezione §3.9.

3.5.9 Cestino di progetto

Ogni progetto ha un proprio cestino, accessibile tramite il pulsante 4: **Stand-up eliminati** nel pannello laterale in figura 11. Tale cestino contiene tutti gli stand-up eliminati appartenenti allo specifico progetto. Premendo il pulsante, l'utente verrà reindirizzato alla pagina mostrata in figura 25.

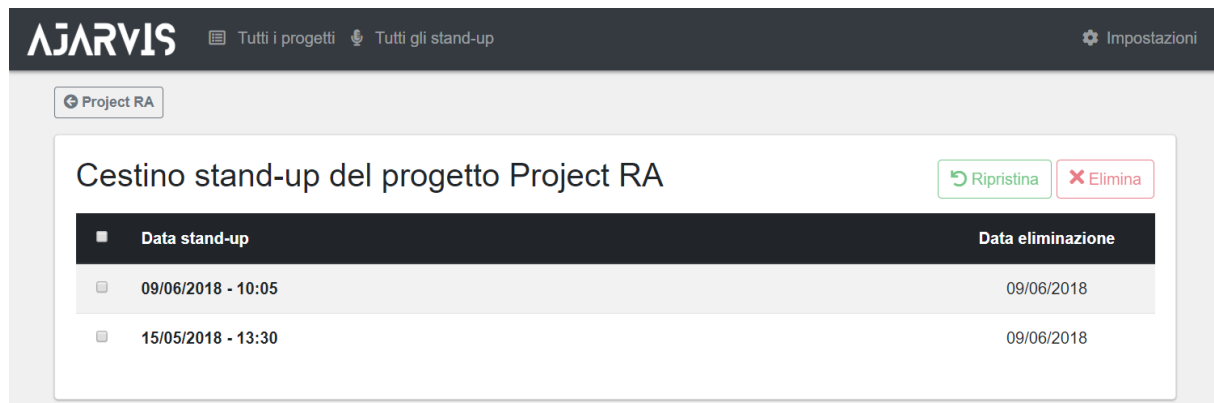


Figura 25: Cestino del progetto "AJarvis"

Il comportamento è analogo a quello del cestino generico dell'applicazione, con la differenza che il contenuto sono stand-up e non progetti ed è presente un pulsante in alto per tornare al progetto.

Per maggiori informazioni sul comportamento del Cestino, si rimanda alla sezione §3.9.

3.6 Registrazione daily stand-up

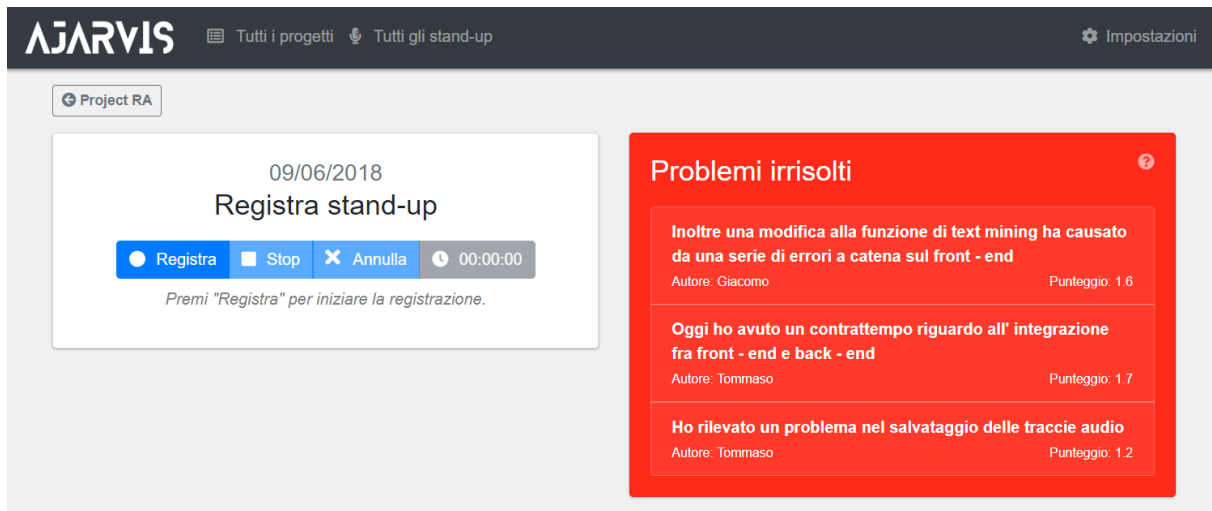


Figura 26: Pagina per effettuare una nuova registrazione

Per registrare un daily stand-up, è necessario recarsi sulla pagina del progetto per il quale si vuole effettuare la registrazione e premere il pulsante nel pannello laterale **Registra Stand-up** evidenziato in figura 13. L'utente verrà quindi reindirizzato alla pagina mostrata in figura 26, dove avrà a sua disposizione tutti i comandi necessari e la lista di tutti i problemi irrisolti del progetto.



Figura 27: Card Registra Stand-up



Figura 28: Registrazione in corso

La card **Registra Stand-up**, osservabile in figura 27, dà la disponibilità per le seguenti operazioni:

1. **Registra**: avvia la registrazione dello stand-up tramite il microfono del dispositivo (se necessario, fornire al browser l'accesso a tale periferica);

2. **Stop:** ferma la registrazione ed inizia l'elaborazione dello stand-up. Ad elaborazione completata la pagina del progetto sarà aggiornata con le informazioni opportune. Se la registrazione ha una durata non conforme a quella indicata nelle impostazioni di *AJarvis*, all'utente verrà presentata una finestra di dialogo che permetterà di scegliere se scartare la registrazione o salvarla comunque, come mostrato in figura 29;



Figura 29: Richiesta di conferma o scarto della registrazione

3. **Annulla:** annulla la registrazione, scartando il file audio fin ora creato. Nessuna elaborazione viene eseguita. Anche questa operazione richiede conferma tramite la finestra di dialogo di figura 30;

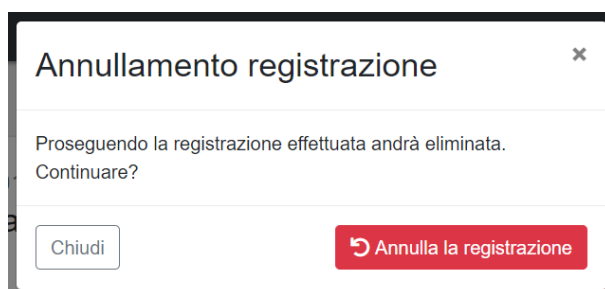


Figura 30: Richiesta di conferma annullamento registrazione

4. **Pausa:** Sospende la registrazione. Sarà possibile riprenderla premendo nuovamente il pulsante **Registra**.

Come si può notare dalle figure 27 e 28, i pulsanti 2 e 3 non sono disponibili prima dell'inizio di una registrazione, mentre il pulsante 1 viene rimpiazzato dal 4 quando la registrazione è in corso.

Una volta avviata la registrazione, un timer informa l'utente della durata, utilizzando il formato HH:MM:SS.

A fianco alla *card* per registrare lo stand-up è presente la lista di tutti i problemi irrisolti per il progetto selezionato. In questo modo i collaboratori che volessero segnalare come risolto un problema, potranno avere sott'occhio la frase esatta da utilizzare, al fine di ottimizzare l'algoritmo di text mining.

3.6.1 Specifiche della registrazione

Per una corretta elaborazione delle informazioni vanno seguite le seguenti prassi durante la registrazione della standup:

1. **Persone:** Deve parlare solamente una persona alla volta;
2. **Nomi:** Ogni partecipante, prima di prendere la parola, deve identificarsi tramite la pronuncia del proprio nome come riportato nella pagina di progetto; È necessario identificarsi solamente nella prima frase di cui si prende la parola.
3. **Fraasi:** Ogni frase deve essere terminata pronunciando la keyword "*punto*" e possibilmente deve essere breve e di struttura semplice;
4. **Problemi:** E' necessario che ogni problema riscontrato durante il progetto venga esplicitato durante la stand-up, in modo da poterlo in futuro associare alla soluzione;
5. **Soluzioni:** Per la corretta attribuzione delle frasi che indicano una risoluzione di un problema al corrispondente problema aperto riportato nella pagina di registrazione si deve, per quanto possibile, cercare di usare parole simili.

3.7 Stand-up

All'apertura di uno stand-up dalla pagina del progetto padre, come descritto in sezione §3.5.2, l'utente viene reindirizzato alla pagina mostrata in figura 31. Qui sono raccolte tutte le informazioni riguardanti lo stand-up di interesse, alcuni controlli utili e l'opzione per spostarlo nel cestino.

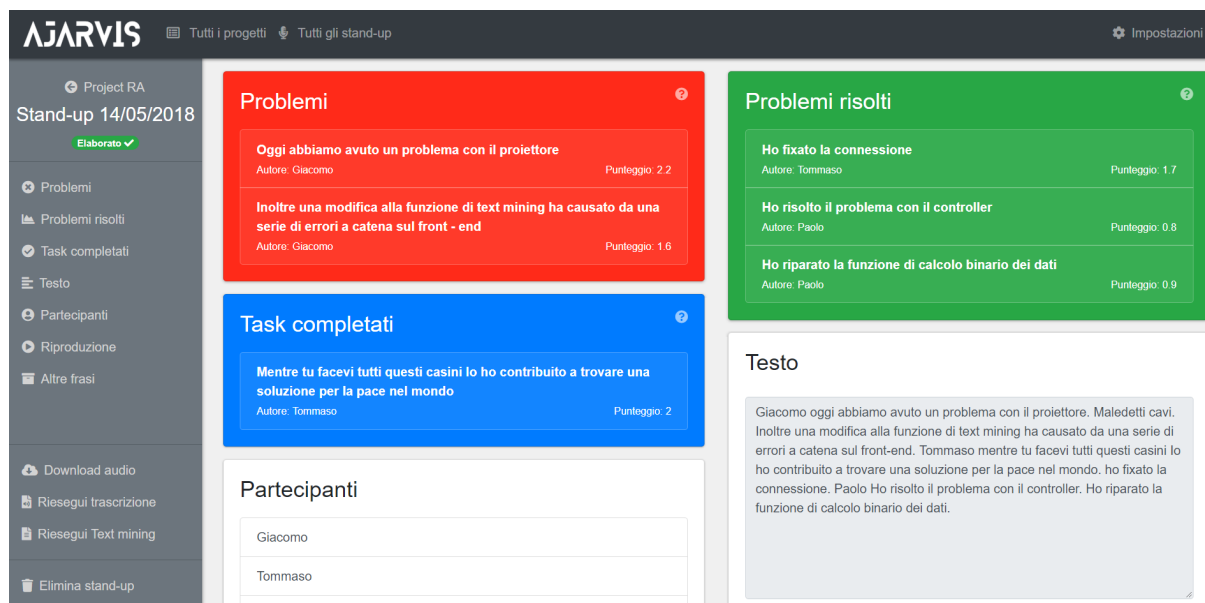


Figura 31: Pagina principale di uno stand-up

Il corpo della pagina è simile a quello della pagina per un progetto. È presente anche qui un pannello laterale, con comportamento analogo a quello già descritto in sezione §3.5. Il resto del corpo è composto dalle *card* descritte nelle sezioni successive.

3.7.1 Problemi

Il contenuto della *card*, mostrato in figura 31, è una lista che elenca tutti i problemi rilevati nello stand-up.

Per ogni problema è indicata la sua descrizione testuale, il collaboratore che ha parlato di questo problema (se rilevato) ed un grado di importanza definito su una scala da 1 a 10.

3.7.2 Problemi risolti

Il contenuto della *card*, mostrato in figura 31, è una lista che elenca tutti i problemi risolti rilevati nello stand-up.

Per ogni problema risolto è indicata la sua descrizione testuale, il collaboratore che ne ha parlato (se rilevato) ed un grado di importanza definito su una scala da 1 a 10.

3.7.3 Task completati

Il contenuto della *card*, mostrato in figura 31, è una lista che elenca tutti i task completati rilevati nello stand-up.

Per ogni task completato è indicata la sua descrizione testuale, il collaboratore che ne ha parlato (se rilevato) ed un grado di importanza definito su una scala da 1 a 10.

3.7.4 Testi

La *card* **Testo**, mostrata in figura 32, contiene la trascrizione dell'audio effettuata da Google Cloud Speech. Essendo quest'ultimo un servizio ancora non perfetto, potrebbe essere necessario modificare manualmente il testo dello stand-up, per migliorarne la precisione dell'analisi.

Premendo il pulsante 1: **Modifica** la casella di testo diventa modificabile, permettendo all'utente di apportare tutte le correzioni desiderate. Si precisa che non vengono effettuati controlli automatici sulla modifica, sarà cura dell'utente effettuare miglioramenti opportuni.

Come si può notare dalla figura 33, una volta premuto il pulsante 1 esso sparisce, lasciando posto ai pulsanti:

- 2 **Salva**: apporta le modifiche effettuate al testo (anche nulle). Se si volesse effettuare nuovamente il text mining dello stand-up, è necessario utilizzare l'opportuno comando;
- 3 **Annulla**: tutte le modifiche effettuate andranno perse, previa conferma tramite finestra di dialogo, lasciando il sistema allo stato precedente.

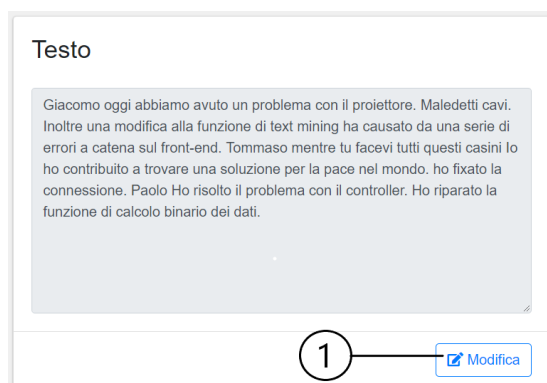


Figura 32: *Card* **Testo**

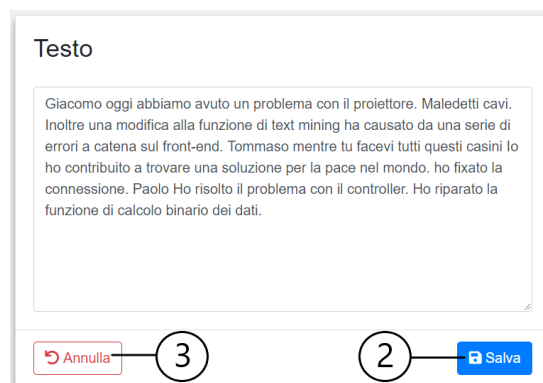


Figura 33: Modifica del testo dello stand-up

3.7.5 Riproduzione

È possibile riprodurre la registrazione audio dello stand-up, tramite i controlli forniti nella *card* Riproduzione mostrata in figura 34 e 35.

I controlli forniti sono standard e non necessitano di ulteriori chiarimenti.



Figura 34: *Card* Riproduzione



Figura 35: Riproduzione in corso

3.7.6 Partecipanti

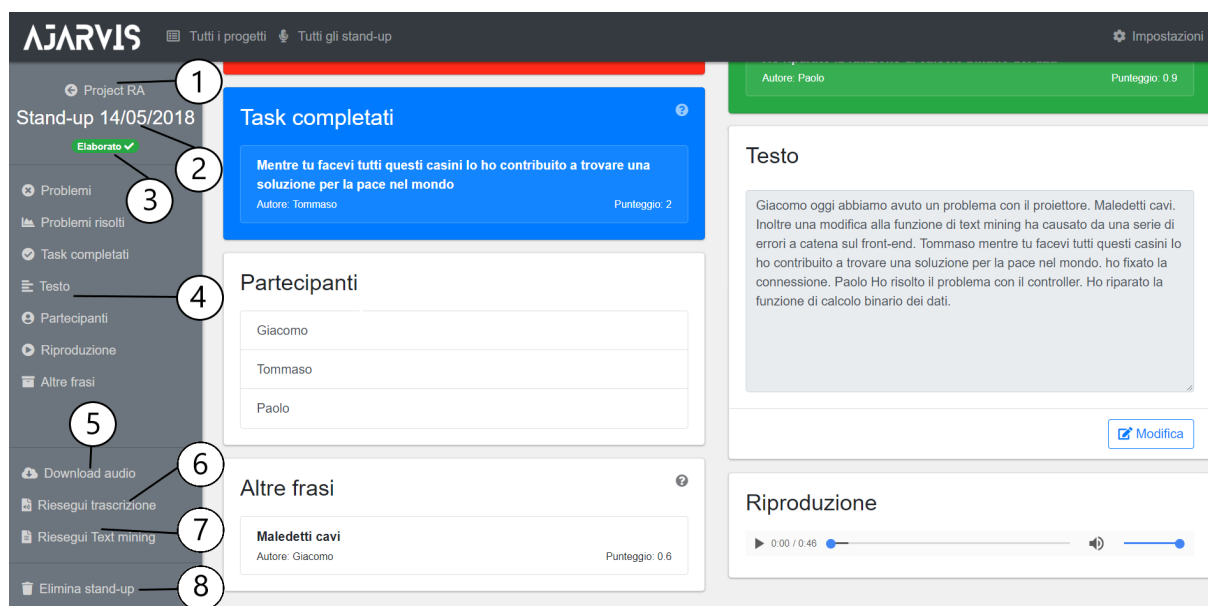


Figura 36: Parte finale pagina di uno stand-up

Osservabile in figura 36, la *card* contiene una tabella con l'elenco dei partecipanti riconosciuti durante lo stand-up, mostrando per ciascuno il nominativo ed il rispettivo ruolo. Si precisa che possono comparire in questa tabella solo membri segnati come collaboratori al progetto.

Se non viene riconosciuto alcun collaboratore, l'utente viene avvisato con un messaggio informativo.

3.7.7 Altre frasi

Il contenuto della *card*, mostrato in figura 36, è una lista che elenca tutte le frasi che non sono state rilevate come problemi, soluzioni o task completati.

Come per le altre categorie, per ogni frase è indicata la sua descrizione testuale, il collaboratore che l'ha pronunciata (se rilevato) ed un grado di importanza definito su una scala da 0 a 10.

3.7.8 Pannello laterale stand-up

Come per la pagina progetto, è presente un pannello laterale visibile nelle figure 31 e 36, con lo stesso comportamento già descritto. Si differenzia per contenuto, intestazione e comandi disponibili.

Le parti che lo compongono, identificate in figura 36, sono:

- **Intestazione:** è composta dal pulsante 1, che consente di tornare alla pagina del progetto padre, il titolo (2) dello stand-up e lo stato di elaborazione (3). Lo stato può assumere 3 valori: elaborato, elaborazione in corso e non elaborato;
- **Navigazione:** l'insieme di pulsanti 4 permettono una rapida navigazione all'interno del corpo della pagina;
- **Comandi:** sono tre operazioni utili per uno stand-up:
 - 5 **Download audio:** permette di scaricare in locale la registrazione;
 - 6 **Riesegui trascrizione:** esegue nuovamente la trasformazione della registrazione in testo ed effettua il text mining, di fatto annullando qualunque modifica fatta a posteriori dall'utente sul testo dello stand-up. L'utente dovrà confermare l'operazione nella finestra di dialogo mostrata in figura 37;

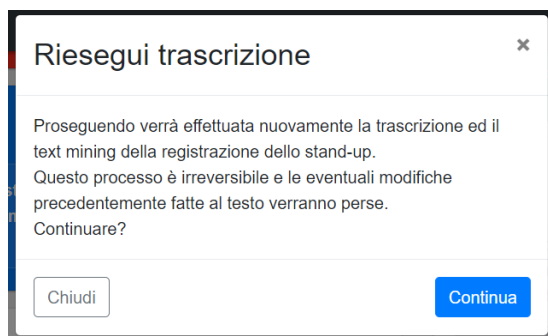


Figura 37: Riesegui trascrizione



Figura 38: Riesegui text mining

- 7 **Riesegui Text mining:** esegue nuovamente il text mining sul testo dello stand-up. Questa operazione è utile nel caso l'utente abbia apportato modifiche al testo e voglia rielaborare lo stand-up per mostrare i nuovi problemi,

soluzioni o task rilevati. L'utente dovrà confermare l'operazione nella finestra di dialogo mostrata in figura 38;

- 8: **Elimina stand-up**: premendo questo pulsante l'intero stand-up, compreso di tutte le sue informazioni, verrà eliminato. Rimarrà disponibile nel cestino del progetto padre per 30 giorni, o fino al suo svuotamento manuale.

Prima di procedere all'eliminazione, l'utente dovrà confermare la scelta tramite la finestra di dialogo mostrata in figura 39.

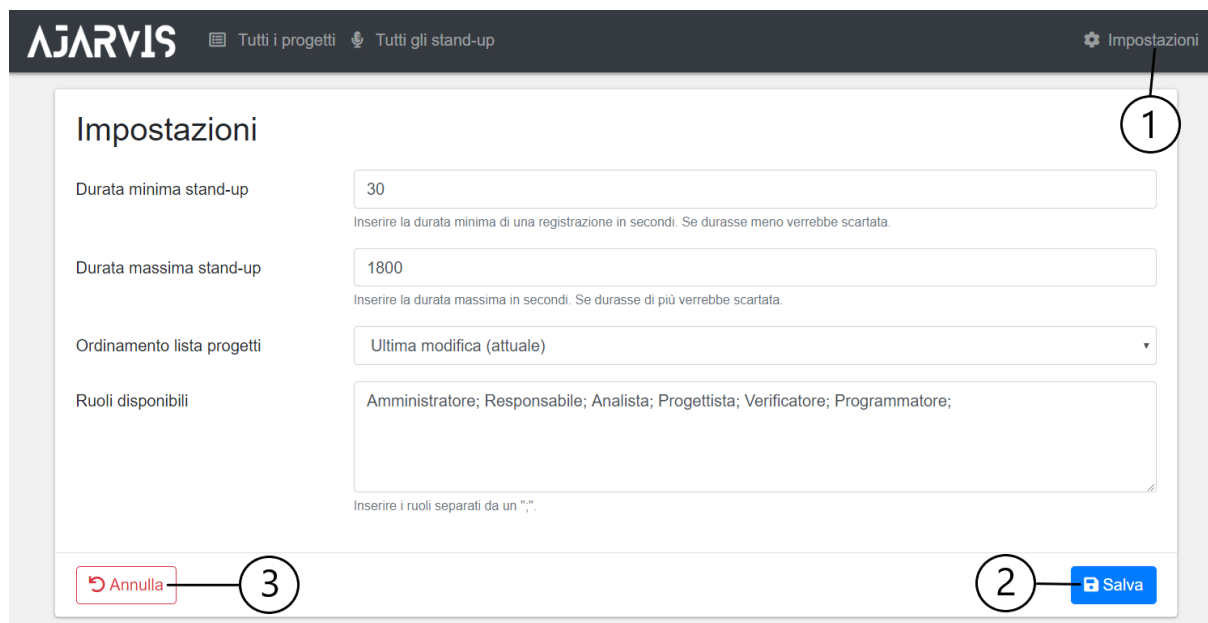


Figura 39: Conferma eliminazione stand-up

Per maggiori informazioni sul **Cestino** di un progetto, si rimanda alla sezione §3.5.9.

3.8 Modifica impostazioni *AJarvis*

AJarvis possiede delle impostazioni generali, non specifiche per i singoli progetti. Queste impostazioni hanno dei valori predefiniti, modificabili dall'utente alla pagina raggiungibile tramite il pulsante 1: **Impostazioni**, mostrata in figura 40.



The screenshot shows the 'Impostazioni' (Settings) page of the AJarvis application. The page has a dark header with the AJarvis logo and navigation links. The main content area is titled 'Impostazioni' and contains four settings:

- Durata minima stand-up:** A text input field with the value '30'. Below it, a small text says 'Inserire la durata minima di una registrazione in secondi. Se durasse meno verrebbe scartata.'
- Durata massima stand-up:** A text input field with the value '1800'. Below it, a small text says 'Inserire la durata massima in secondi. Se durasse di più verrebbe scartata.'
- Ordinamento lista progetti:** A dropdown menu with the value 'Ultima modifica (attuale)'.
- Ruoli disponibili:** A text area containing the roles 'Amministratore; Responsabile; Analista; Progettista; Verificatore; Programmatore;'. Below it, a small text says 'Inserire i ruoli separati da un ";"'.

At the bottom of the page, there are three buttons:

- Annulla** (labeled 3): A red button with a circular arrow icon.
- Salva** (labeled 2): A blue button with a save icon.
- Impostazioni** (labeled 1): A gear icon in the top right corner of the page.

Figura 40: Impostazioni generali di *AJarvis*

Al caricamento di tale pagina vengono recuperate le attuali impostazioni salvate, predefinite o già personalizzate dall'utente. Segue la modifica dei campi, ciascuno vincolato dal suggerimento sotto la casella di inserimento. Il non rispetto dei vincoli imposti pregiudica il salvataggio delle impostazioni e viene segnalato, tramite un messaggio di errore, quando l'utente preme il pulsante 2: **Salva**.

Premendo il pulsante 3: **Annulla** all'utente verrà presentata una finestra di dialogo, mostrata in figura 41, dove potrà confermare l'annullamento o tornare alla pagina delle impostazioni. Se conferma, tutte le modifiche effettuate andranno perse, lasciando il sistema allo stato precedente, e l'utente verrà reindirizzato alla pagina principale del prodotto.



Figura 41: Conferma annullamento modifiche

Le impostazioni modificabili, come si evince dalla figura 40, sono:

- **Durata minima stand-up:** si esprime in secondi e rappresenta la durata minima che può avere una registrazione per essere caricata ed elaborata. Una registrazione deve avere durata maggiore di 0 e minore della durata massima. Verrà richiesta la conferma del salvataggio per una registrazione non conforme alla durata minima;
- **Durata massima stand-up:** si esprime in secondi e rappresenta la durata massima che può avere una registrazione per essere caricata ed elaborata. Una registrazione deve avere durata minore di un'ora e maggiore della durata minima. Verrà richiesta la conferma del salvataggio per una registrazione non conforme alla durata massima;
- **Ordinamento lista progetti:** la scelta viene presentata con un menu a tendina e cambia l'ordinamento predefinito della lista dei progetti esposta nella pagina iniziale (cf. sezione §3.2);
- **Ruoli disponibili:** permette di modificare l'elenco dei ruoli assegnabili ai collaboratori ad un progetto. L'inserimento è fatto, per ragioni di semplicità, manualmente e non prevede controlli automatici. Sarà cura dell'utente rispettare la notazione suggerita sotto la casella di testo.

3.9 Cestino

Come già detto in precedenza, i progetti eliminati finiscono nel cestino di *AJarvis*, dove vi resteranno fino allo svuotamento manuale o per 30 giorni dalla data di eliminazione. Per controllare gli elementi nel cestino, per ripristinarli o rimuoverli manualmente il cestino, l'utente dovrà cliccare sul pulsante 2: **Cestino** di figura 5 e verrà reindirizzato alla pagina dedicata, mostrata in figura 42.

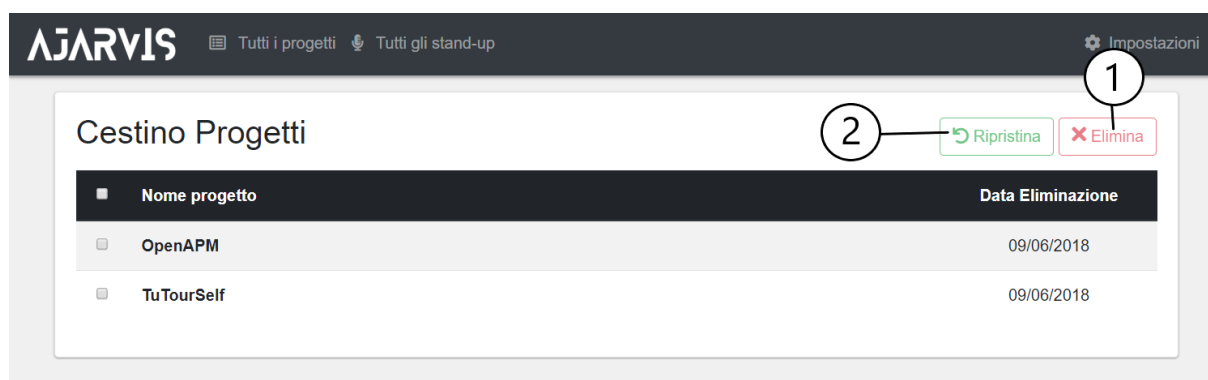


Figura 42: Cestino

Se non ci sono elementi nel cestino, l'utente verrà avvisato con un opportuno messaggio, altrimenti la tabella mostrata in figura 42 sarà popolata con progetti, seguiti dalla loro data di eliminazione.

Per interagire con gli elementi del cestino, l'utente dovrà innanzitutto selezionare i progetti desiderati tramite i *checkbox* nella prima colonna della tabella. Se viene selezionato il *checkbox* nell'intestazione, tutti gli elementi verranno selezionati o deselezionati. Successivamente l'utente avrà due opzioni:

1. **Elimina selezionati**: tramite questo pulsante si elimineranno definitivamente gli elementi selezionati, senza aver più la possibilità di ripristinarli. Questa operazione richiede la conferma tramite la finestra di dialogo mostrata in figura 43;

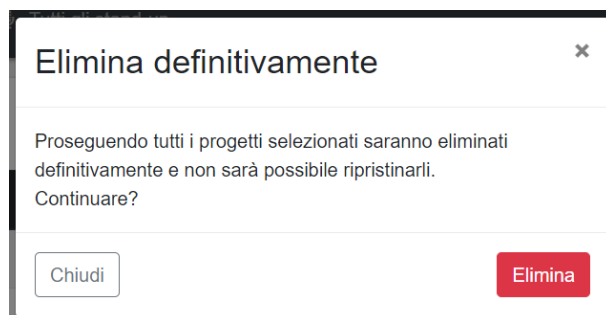


Figura 43: Conferma eliminazione definitiva

2. **Ripristina selezionati:** tramite questo pulsante si ripristineranno i progetti selezionati, compresi di tutti i loro dettagli e stand-up registrati. Con il ripristino di un progetto ne consegue la sua disponibilità nella tabella della pagina iniziale, come descritto in sezione §3.2.

Si fa presente che i pulsanti 1 e 2 sono disabilitati finché l'utente non seleziona uno o più elementi nel cestino.

4 Notifica malfunzionamenti di *AJarvis*

Per notificare eventuali malfunzionamenti di *AJarvis*, gli utenti dovranno aprire una *issue* sulla repository `BreakingBugSwe/ajarvis`, attraverso il link:

<https://github.com/BreakingBugSwe/ajarvis/issues>

A Glossario

A

Agile

I metodi agili, in Ingegneria del Software, si contrappongono al modello a cascata e altri processi software tradizionali, proponendo un approccio meno strutturato e focalizzato sull'obiettivo di consegnare al cliente, in tempi brevi e frequentemente, software funzionante e di qualità.

Attività completate o Task completati

Insieme coeso di task portati a termini, problemi risolti o aggiunte positive ad un progetto.

B

Bucket

I bucket sono i contenitori utilizzati in Google Cloud Storage. Tutto quello che è salvato su Storage deve essere contenuto in un bucket, che può essere visto come una cartella, con la differenza che non è possibile annidare bucket.

K

Keywords Google Cloud Speech

Insieme di parole volte a trasformare più accuratamente l'audio della registrazione in testo. Possono essere parole non comuni, nomi propri non identificati, o più in generale qualunque parola consistentemente riconosciuta in modo errato da Google Cloud Speech.

P

Problema

Indica una attività di progetto che risulta particolarmente difficile da portare a termine, o anche un imprevisto durante lo sviluppo del progetto, che esula dalla pianificazione e costringe ad allungare i tempi per completarlo. In generale, qualunque cosa espressa durante lo stand-up che alteri il regolare svolgimento del progetto.

S

Scrum

È un modello di sviluppo Agile di sviluppo e gestione di progetto, che prevede che l'avanzamento avvenga tramite una sequenza di *sprint*. Ogni sprint viene pianificato in un'apposita riunione, dove viene creata una *sprint backlog*, ovvero una lista di tutte le attività da completare durante quello sprint. Durante uno sprint alcune attività dello sprint backlog sono completate e quindi rimosse, mentre altre sono aggiunte all'elenco. Ogni giorno i membri del team discutono dell'andamento del progetto in una riunione

denominata *Scrum meeting*.