**DEVELOPER WEEK**

*Esperienza effettuata il giorno 12 fino al 18 febbraio del 2018 in collaborazione con il Professor Paolo Torricelli e la Professoressa Valentina Malavolta*

**Developer Week?**

La Developer Week è una settimana di Alternanza Scuola Lavoro in cui bisogna cimentarsi in produttori di software; che devono sfruttare al meglio le conoscenze e la collaborazione fra “colleghi” per creare un buon prodotto finale. In preparazione per questa nuova esperienza, la classe è stata divisa in sei gruppi e ognuno di questi doveva creare una applicazione, che poi sarebbe stata valutata dal Professor Paolo Torricelli. I progetti da creare erano tre; due gruppi si occupavano dello stesso progetto e si potevano far aiutare dall’altro gruppo, anche essendo in competizione fra loro. Ogni giorno della settimana dovevamo consegnare su una piattaforma chiamata GitHub quello che avevamo prodotto, scrivere quello che avevamo fatto quel giorno e come si poteva migliorare per il giorno dopo. L’ultimo giorno, cioè il sabato, c’è da fare la presentazione del progetto alla classe.

**Il nostro Gruppo**

Il nostro gruppo era denominato Alpha ed era composto da me, Donato Santacroce, Jerome Manalo e Gian Carlo Gozzi. Dovevamo creare una Web Application che fosse in grado di creare una pagina web facile da usare e che gestiva le fatture di determinate aziende. Tutto questo ovviamente per mezzo di Pippo, un framework, che era a noi utile per poterci interfacciare con gli altri progetti e per poter scambiare dei dati. Nella pagina web ci doveva essere la possibilità: di inserire, di modificare e di cancellare una fattura, di visualizzare l’elenco delle fatture salvate sul server e di poter effettuare ricerche all’interno della pagina stessa. I dati delle fatture aggiunte dovevano essere salvate dentro un file sul proprio computer così tramite Pippo potevano essere lette e fatte vedere all’utente.

**Panoramica della settimana**

In tutta l’esperienza siamo stati accompagnati dalla metodologia Agile che da uno schema di base su come spezzare le varie fasi di un progetto. Ogni giornata è iniziata con lo stand-up meeting; cioè un incontro che dura 15 minuti, fatto in piedi, in cui tutti i membri del gruppo si pongono tre domande. La prima è “Che cosa farò oggi?”, la seconda è “Quali risultati ho raggiunto ieri?” e in fine “Quali sono gli ostacoli che rallentano il raggiungimento dei miei obiettivi ?”. Queste domande servono per darsi un tempo limite per le UserStory più tecniche che si devono finire in giornata, senza causare del WIP (Work in Progress). Il primo giorno è stato per lo più di preparazione al progetto con la suddivisione dei compiti e la creazione delle UserStory normali. Quest’ultime cose sono state portate avanti per almeno tre giorni consecutivi perché non riuscivamo a scriverle per bene e così facendo ne abbiamo risentito alla fine del progetto. Iniziato il secondo giorno dovevamo partire a scrivere del codice e in giornata dovevamo anche finire alcune funzioni principali, ma così non è stato, infatti ci siamo fatti prendere dall’emozione del progetto. Non avendo concluso alcune funzioni difficili ne abbiamo fatte delle altre più facili, così facendo non abbiamo avuto del WIP. Tutti gli altri giorni, tranne per l’ultimo, continuava a scendere l’autostima del gruppo perché si sapeva già che non saremmo mai riusciti a portare tutte le funzioni principali richieste dal Professor Torricelli. Col tempo i compiti che ci eravamo dati il primo giorno cambiavano sempre di più così tanto che tutto il gruppo faceva quasi tutte le parti del progetto. Le cose da fare che erano nel WIP continuavano ad aumentare e così nel venerdì seguente, all’inizio della giornata, ci eravamo prefissati di completare tutti insieme una funzione sola cercando di aiutarci a vicenda. Questo metodo disperato funzionò, imparando però che sarebbe stato meglio trovare fin da subito i pregi di ogni componente del gruppo, così da essere più avvantaggiati a finire le cose. A casa io e gli altri del gruppo abbiamo finito alcune funzioni principali che richiedeva il Professor Torricelli, così da poterle presentare il giorno dopo. L’ultimo giorno abbiamo esposto il nostro progetto facendolo vedere direttamente senza una vera e propria presentazione; spiegandone il funzionamento e facendo vedere il codice che faceva funzionare il tutto, anche se mancavano alcune cose importanti. In fine ci sono stati i festeggiamenti e successivamente la inaspettata premiazione del Prof Torricelli che mise a bocca aperta tutti noi.

**Riflessione personale**

Di questa esperienza mi è piaciuto quasi tutto; dall’imparare un sacco di cose nuove e metodi di lavoro o anche dal lavorare in un gruppo e collaborare con tutti i membri al progetto. La parte che non mi è piaciuta tanto è stata quella delle UserStory che dovevano essere fatte molto bene e che però si sono dimostrate cruciali nello svolgimento dell’attività. La metodologia Agile, anche se molto rigida, mi è stata utile per imparare un nuovo metodo di lavoro che potrei usare in futuro. Secondo me la causa che ci ha portato a non finire tutte le richieste è stata la conoscenza mancante delle cose che dovevamo sapere per il progetto. Quest’ultima è stata aiutata dal fatto che prima della settimana abbiamo trattato quegli argomenti, però in modo molto sbrigativo. Per fare meglio queste esperienze, infatti, suggerirei di prendere più tempo per studiare i nuovi argomenti così da non obbligare gli studenti a lavorare a casa per imparare le cose da soli. Questa esperienza mi piacerebbe tanto rifarla in futuro e visto che ora so come funziona mi impegnerei molto di più sul suddividere i vari compiti per non fare gli stessi errori commessi precedentemente.