



Statement of Work

Progetto

Happy Fields

Riferimento	
Versione	0.3
Data	18/10/2022
Destinatario	Studenti di Ingegneria del Software 2022/23
Presentato da	Carlo Tammaro, Annachiara Giugliano, Domenico Mattia Garofalo, Antonio Renzullo
Approvato da	



Statement of Work (SOW) del Progetto

HAPPY FIELDS

1. Piano Strategico/Strategic Plan

Il nostro team ha deciso di sviluppare una piattaforma per le prenotazioni dei campi necessari agli sport di squadra (calcio, calcio a 5, basket, tennis, pallavolo, padel...) e per la ricerca di nuovi componenti, facilitando in questo modo l'organizzazione di partite e permettendo agli utenti di creare eventi (pubblici o privati) o di partecipare ad eventi già esistenti.

2. Obiettivi di Business/Business Needs

Attualmente risulta complicato per un gruppo di poche persone riuscire ad organizzare match, potrebbero infatti essere richiesti più membri di quanti disponibili e spesso non viene permesso di prenotare campi se non si arriva al numero minimo di giocatori richiesti dallo sport.

Per realizzare questi obiettivi agli utenti verrà fornita una applicazione web dalla quale potranno organizzare al meglio una partita degli sport sopra elencati e, indirettamente, favorire la diffusione di questi a un più vasto pubblico.

3. Ambito del Prodotto/Product Scope

L'obiettivo della piattaforma è quello migliorare l'organizzazione di sport di squadra.

- Registrazione degli utenti.
- Registrazione dell'ente di gestione campi
- Gestione pagamento prenotazione
- Creazione e gestione di eventi
- Bacheca eventi aperti
- Partecipazione a eventi esistenti
- Prenotazione campetti
- Visualizzazione dello scheduling su calendario
- Area Utente
- Compilazione pagina informativa dell'ente
- Ricerca campi per disponibilità e orari
- Ricerca di componenti iscritti



4. Scenario

Luca, appassionato di tennis, fatica a trovare tra i suoi conoscenti qualcuno disposto a giocare con lui una partita amichevole di tennis. Decide, dunque, di registrarsi sulla piattaforma Happy Fields e di creare un evento in modo da cercare un compagno di gioco.

In poco tempo, Gerardo, un ragazzo della sua zona, nota l'evento aperto e decide di partecipare. I due effettuano la prenotazione a uno dei campi disponibili proposti da Happy Fields.

5. Data di Inizio e di Fine

Inizio: Ottobre 2022;

Fine: Gennaio-Febbraio 2023.

6. Deliverables

- RAD, SDD, ODD, Matrice di Tracciabilità, Test Plan, Test Case Specification, Test incident Report, Test Summary Report, Manuale D'Uso, Manuale Installazione e ogni altro documento richiesto per lo sviluppo del sistema.

7. Vincoli/Constraints

Vincoli collaborativi e comunicativi.

- Rispetto scadenze delle scadenze intermedie/di fine progetto **definite nello statement of work**
- Budget/Effort non superiore a $50 \cdot n$ ore dove n sono i membri del team
- Uso di sistemi di versioning - GitHub in particolare
- Utilizzo di un sistema di versioning, dove tutti i membri del team forniscono il loro contributo
- Utilizzo di tool di per la suddivisione dei task e attività (Trello o similare)
- Utilizzo di tool di comunicazione tracciabile (Slack)

Vincoli tecnici

Analisi e specifica dei requisiti

- Specifica di **minimo 2** e **massimo 4** scenari per ogni membro del team;
- Specifica di **minimo 2** e **massimo 4** requisiti funzionali e non funzionali per ogni membro del team;



- **Esattamente** uno use case per ogni membro del team - i casi d'uso aggiuntivi **non** saranno valutati;
- **Esattamente** un sequence diagram ogni due membri del team - i sequence diagram aggiuntivi **non** saranno valutati;
- **Esattamente** un diagramma a scelta tra statechart e activity diagram ogni due membri del team - ulteriori diagrammi **non** verranno valutati;
- Specifica di un class diagram per team - eventuali object diagram **non** verranno valutati.

System Design

- Specifica di **minimo** 2 e **massimo** 4 design goal per ogni membro del team.
- Definizione di **un diagramma** di decomposizione dei sottosistemi per team, con annessa descrizione e motivazione all'uso.
- Definizione di **un deployment diagram** per team, con annessa descrizione e motivazione all'uso.

Object Design

- Uso di **minimo** uno e **massimo** due design pattern per team (devono essere selezionati tra quelli presentati a lezione);
- Uso di UML;

Testing

- Ogni studente dovrà effettuare il testing di unità, tramite category partition, di **esattamente** un metodo di una classe sviluppata.
- Ogni studente dovrà effettuare il testing di sistema, tramite category partition, di **esattamente** una funzionalità del sistema sviluppato.

8. Criteri di Accettazione/Acceptance Criteria (Criteri che, se non rispettati, portano al fallimento del progetto)

- Utilizzo appropriato di GitHub, che preveda il **rispetto delle linee guida definite nel contesto del primo lab**.
- Adeguato utilizzo del pull-based development, che preveda il **rispetto delle linee guida definite nel contesto del primo lab**.



- Adeguato utilizzo di Slack, che preveda il **rispetto delle linee guida definite nel contesto del secondo lab**.
- Adeguato utilizzo di Trello, che preveda il **rispetto delle linee guida definite nel contesto del secondo lab**.
- Documentazione adeguata. Verranno usati tool di **plagiarism detection** per identificare casi in cui gli studenti hanno copiato da progetti di anni precedenti e/o da altre fonti.
- Appropriato test di unità di un metodo sviluppato, che preveda il **rispetto dei vincoli**.
- Appropriato test di sistema di una funzionalità del sistema sviluppato, che preveda il **rispetto dei vincoli**.

9. Criteri di premialità

- Uso adeguato di sistemi di **build**;
- Uso adeguato di un processo di **continuous integration** tramite Travis;
- Uso adeguato di tool di controllo della qualità (ad esempio, **CheckStyle**);
- Adozione di processi di **code review**;
- Uso adeguato di tool avanzati di testing (e.g., **Mockito**, **Cobertura**, etc.).