



NORME DI PROGETTO

v0.0.1

www.redroundrobin.site — info@redroundrobin.site

INFORMAZIONI SUL DOCUMENTO

Versione	0.0.1
Uso	interno
Stato	in redazione
Destinatari	nome cognome nome cognome
Redattori	nome cognome nome cognome
Verificatori	nome cognome nome cognome
Approvazione	nome cognome

Descrizione

Il documento contiene tutta la normativa di progetto relativa al *way of working*, dalle convenzioni formali nei documenti allo stile di programmazione del software.

Registro delle modifiche

Versione	Descrizione	Data	Autore	Ruolo
0.0.1	Creazione iniziale del documento	02-12-2019	Mariano Sciacco	Redattore

Indice

1	Introduzione	5
1.1	Scopo del documento	5
1.2	Scopo del prodotto	5
1.3	Glossario e Documenti esterni	5
1.4	Riferimenti	5
2	Processi Primari	7
2.1	Fornitura	8
2.1.1	Scopo	8
2.1.2	Aspettative	8
2.1.3	Descrizione	8
2.1.4	Attività	8
2.1.5	Strumenti	8
2.2	Sviluppo	9
2.2.1	Scopo	9
2.2.2	Aspettative	9
2.2.3	Descrizione	9
2.2.4	Attività	9
2.2.5	Strumenti	12
3	Processi di supporto	14
3.1	Documentazione	15
3.1.1	Scopo	15
3.1.2	Aspettative	15
3.1.3	Descrizione	15

3.1.4	Ciclo di vita	15
3.1.5	Template LaTeX	15
3.1.6	Struttura dei documenti	15
3.1.7	Classificazione dei documenti	15
3.1.8	Norme tipografiche	16
3.1.9	Elementi grafici	16
3.1.10	Strumenti	16
3.2	Gestione della configurazione	17
3.2.1	Scopo	17
3.2.2	Versionamento	17
3.3	Garanzia della qualità	18
3.3.1	Scopo	18
3.3.2	Aspettative	18
3.3.3	Descrizione	18
3.3.4	Controllo qualità prodotto	18
3.3.5	Controllo qualità di processo	18
3.3.6	Classificazioni metriche	18
3.3.7	Strumenti	18
3.4	Verifica	19
3.4.1	Scopo	19
3.4.2	Aspettative	19
3.4.3	Descrizione	19
3.4.4	Attività	19
3.4.5	Strumenti	20
3.5	Validazione	21

3.5.1	Scopo	21
3.5.2	Aspettative	21
3.5.3	Descrizione	21
3.5.4	Attività	21
4	Processi organizzativi	22
4.1	Gestione dei processi	23
4.1.1	Scopo	23
4.1.2	Descrizione	23
4.1.3	Ruoli di progetto	23
4.1.4	Procedure	23
4.1.5	Strumenti	23
4.2	Formazione del personale	24
4.2.1	Scopo	24
4.2.2	Descrizione	24
4.2.3	Piano di formazione	24

1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Il documento ha lo scopo di definire quelle che sono le regole su cui si basa il way of working del gruppo Red Round Robin per lo svolgimento del progetto. Le attività che possono essere trovate all'interno di questo documento sono state prese da processi appartenenti allo standard ISO 12207. Tutti i membri del gruppo sono quindi tenuti a prendere visione di questo documento così da garantire uniformità e coesione all'interno del progetto.

1.2 Scopo del prodotto

Il capitolato C6 si pone come obiettivo quello di creare una web-application che permette di analizzare grosse moli di dati ricevuti da sensori eterogenei tra loro. Tale applicazione mette a disposizione un'interfaccia che permette di visualizzare alcuni dati di interesse od eventuali correlazioni tra i dati stessi. Infine, per ogni tipologia di dato è possibile assegnarne il monitoraggio ad un particolare ente, ruolo o gruppo.

1.3 Glossario e Documenti esterni

Per evitare possibili ambiguità relative alle terminologie (che andranno indicate in MAIUSCOLETTO)utilizzate nei vari documenti, verranno utilizzate due simboli:

- Una D al pedice per indicare il nome di un particolare documento.
- Una G al pedice per indicare un termine che sarà presente nel GLOSSARIO v0.0.1.

1.4 Riferimenti

1.4.0.1 Riferimenti normativi

- **Standard ISO/IEC 12207:1995:** https://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2009/Approfondimenti/ISO_12207-1995.pdf
- **Capitolato d'appalto C6 - ThiReMa:** <https://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2019/Progetto/C6.pdf>

1.4.0.2 Riferimenti informativi

- Da aggiungere man mano che si fa riferimento alle slide del prof

- Guardare bene gli approfondimenti sul sito: <https://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2019/>
- **Documentazione git:** <https://git-scm.com/docs>
- **Documentazione GitHub:** <https://help.github.com/en/github>
- **Documentazione LaTeX:** <https://www.latex-project.org/help/documentation/>

2 Processi Primari

2.1 Fornitura

2.1.1 Scopo

2.1.2 Aspettative

2.1.3 Descrizione

2.1.4 Attività

2.1.4.1 Studio di fattibilità

2.1.4.2 Piano di progetto

2.1.4.3 Piano di qualifica

2.1.5 Strumenti

2.2 Sviluppo

2.2.1 Scopo

Il processo di sviluppo definisce i compiti e le attività da intraprendere volte al raggiungimento del prodotto finale richiesto dal proponente.

2.2.2 Aspettative

Per una corretta implementazione di questo processo è necessario fissare:

- Obbiettivi di sviluppo;
- Vincoli tecnologici e di design.

Il prodotto finale deve rispettare i requisiti e le aspettative del proponente, superando i test definiti dalle norme di qualità.

2.2.3 Descrizione

Il processo di sviluppo, secondo lo standard ISO/IEC 12207:1995, si articola nelle seguenti attività:

- Analisi dei Requisiti;
- Progettazione;
- Codifica.

2.2.4 Attività

Di seguito verranno analizzate dettagliatamente le attività menzionate nella sezione precedente.

2.2.4.1 Analisi dei requisiti

Scopo

Gli Analisti si occupano di stilare il documento di Analisi dei Requisiti, il cui scopo è appunto quello di definire ed elencare tutti i requisiti del capitolato. Il documento finale conterrà:

- Descrizione generale del prodotto;

- Argomentazioni precise ed affidabili per i Progettisti;
- Casi d'uso rappresentati tramite diagrammi UML;
- Fissare funzionalità e requisiti concordi con le richieste del cliente;
- Stima dei costi.

Classificazione dei Requisiti

I requisiti verranno classificati per facilitarne la comprensione e vengono identificati, in maniera univoca, secondo il seguente schema identificativo:

R[Priorità]-[Tipologia]-[Identificativo]

Dove:

- **R:** Requisito
- **Priorità:** ogni requisito assumerà uno dei seguenti valori:
 - **A:** obbligatorio, strettamente necessario;
 - **B:** desiderabile, non strettamente necessario;
 - **C:** opzionale, relativamente utile o contrattabile in corso d'opera.
- **Tipologia:** ogni requisito assumerà uno dei seguenti valori:
 - **F:** funzionale;
 - **P:** prestazionale;
 - **Q:** qualitativo;
 - **V:** vincolo.
- **Identificativo:** numero progressivo per contraddistinguere il requisito, in forma gerarchica padre/figlio strutturato come segue:

[codicePadre].[codiceFiglio]

Classificazione dei Casi d'Uso

Gli Analisti, dopo la stesura dei requisiti, hanno anche il compito di identificare ed elencare i casi d'uso. Ognuno di essi è identificato, in maniera univoca, secondo il seguente schema identificativo:

UC[codicePadre].[codiceFiglio]

Ogni caso d'uso oltre al codice di identificazione deve contenere i seguenti campi:

- **Diagrammi UML:** diagrammi realizzati usando la versione 2.0 del linguaggio;
- **Attori primari:** attori principali del caso d'uso;
- **Attori secondari:** attori secondari del caso d'uso;
- **Descrizione:** breve descrizione del caso d'uso;
- **Attori secondari:** attori secondari del caso d'uso;
- **Estensioni:** eventuali estensioni coinvolte;
- **Inclusioni:** eventuali inclusioni coinvolte;
- **Precondizione:** condizioni identificate come vere prima del verificarsi degli eventi del caso d'uso;
- **Postcondizione:** condizioni identificate come vere dopo il verificarsi degli eventi del caso d'uso;
- **Scenario principale:** flusso degli eventi come elenco numerato con eventuale riferimento ad ulteriori casi d'uso.

2.2.4.2 Progettazione

L'attività di progettazione avviene una volta concluso il documento di Analisi dei Requisiti, dove i Progettisti hanno il compito di definire una soluzione soddisfacente del problema e di realizzare l'architettura del sistema. Questa fase si divide nelle seguenti fasi:

- **Tecnology baseline:** specifiche della progettazione del prodotto e delle sue componenti, insieme dei diagrammi UML dell'architettura ed i test di verifica;
- **Product baseline:** specifica maggiormente l'attività di progettazione e definisce i test necessari per la verifica.
- **Diagrammi UML:** Diagrammi necessari per rendere più chiare le soluzioni progettuali utilizzate e si suddividono in:
 - **Diagrammi delle attività:** descrivono un processo o un algoritmo;
 - **Diagrammi delle classi:** rappresentano gli oggetti del sistema e loro relazioni;
 - **Diagrammi dei casi d'uso:** descrivono le funzioni offerte dal sistema;
 - **Diagrammi dei package:** descrivono le dipendenze tra classi raggruppate in package;
 - **Diagrammi di sequenza:** descrivono la una sequenza di processi o funzioni.
- **Tecnologie utilizzate:** elenco dettagliato delle tecnologie impiegate;

2.2.4.3 Codifica

Scopo

In questa attività vengono stese le norme alle quali i Programmatori devono affidarsi durante l'attività di programmazione ed implementazione.

Aspettative L'obiettivo è quello di sviluppare il software richiesto dal proponente utilizzando le norme di programmazione stabilite in modo da ottenere:

- codice leggibile ed uniforme per i Programmatori;
- agevolare le fasi di manutenzione, verifica e validazione.

Stile di codifica Per garantire l'uniformità del codice, ciascun Programmatore dovrà attenersi alle seguenti regole norme di programmazione:

- **Indentazione:** i blocchi del codice devono essere indentati, per ciascun livello, con tabulazione la cui larghezza sia impostata a quattro (4) spazi. Ogni programmatore dovrà configurare il proprio editor di testo secondo questa regola;
- **Univocità dei nomi:** classi, metodi e variabili devono avere nomi univoci e che ne descrivano il più possibile la funzione dove la prima lettera deve essere sempre minuscola e, nel caso in cui la classe/metodo/variabile sia una concatenazione di più parole, i programmatori devono attenersi al CamelCase.
- **Spazi:** prima di ogni apertura di parentesi graffa, tonda e quadra ci deve essere uno (1) spazio. Ogni chiusura di parentesi graffa per metodi, classi e condizioni va fatta andando a capo;

ALTRE?

2.2.5 Strumenti

Di seguito verranno elencati gli strumenti che verranno utilizzati nella fase di sviluppo.

Chrome

Browser web sviluppato da Google, basato sul motore di rendering Blink.

Visual Studio Code

Visual Studio Code è un editor di codice sorgente sviluppato da Microsoft per Windows, Linux e macOS. Include il supporto per debugging.

Draw.io

Strumento open source semplice ed intuitivo per la creazione dei diagrammi UML.

Bootstrap

Raccolta di strumenti liberi per la creazione di siti e applicazioni per il Web. Essa contiene modelli di progettazione basati su HTML e CSS per le varie componenti dell'interfaccia.

DA AGGIUNGERE?

3 Processi di supporto

3.1 Documentazione

3.1.1 Scopo

3.1.2 Aspettative

3.1.3 Descrizione

3.1.4 Ciclo di vita

3.1.5 Template LaTeX

3.1.6 Struttura dei documenti

3.1.6.1 Frontespizio

3.1.6.2 Registro modifiche

3.1.6.3 Indice

3.1.6.4 Contenuto principale

3.1.6.5 note a piè di pagina

3.1.7 Classificazione dei documenti

3.1.7.1 Documenti ufficiosi

3.1.7.2 Documenti ufficiali

3.1.7.3 Verbali

3.1.7.4 Glossario

3.1.7.5 Lettere

3.1.8 Norme tipografiche

3.1.8.1 Convenzioni sui nomi dei file

3.1.8.2 Glossario

3.1.8.3 Stile del testo

3.1.8.4 Elenchi puntati

3.1.8.5 Formati comuni

3.1.8.6 Sigle

3.1.9 Elementi grafici

3.1.9.1 Tabelle

3.1.9.2 Immagini

3.1.9.3 Diagrammi UML

3.1.10 Strumenti

3.1.10.1 LaTeX

3.1.10.2 TexStudio, TexMaker e TexLive con IDE

3.2 Gestione della configurazione

3.2.1 Scopo

3.2.2 Versionamento

3.2.2.1 Codice di versionamento

3.2.2.2 Tecnologie

3.2.2.3 Repository

- Struttura
- Utilizzo di git
- Tipi di file e .gitignore

3.2.2.4 Gestione delle modifiche

3.3 Garanzia della qualità

3.3.1 Scopo

3.3.2 Aspettative

3.3.3 Descrizione

3.3.4 Controllo qualità prodotto

3.3.5 Controllo qualità di processo

3.3.6 Classificazioni metriche

3.3.7 Strumenti

3.4 Verifica

3.4.1 Scopo

Il processo di verifica ha lo scopo di capire se il prodotto è realizzato nel modo corretto secondo delle regole stabilite.

3.4.2 Aspettative

Lo svolgimento del processo di verifica sarà garantito seguendo determinati punti:

- Definizione di criteri di accettazione;
- Prescrizione delle attività di verifica con relativa documentazione;
- Test di verifica;
- Correzione di eventuali difetti.

3.4.3 Descrizione

La verifica consiste nel cercare e risolvere possibili difetti all'interno della documentazione e del codice prodotto. Il completamento del processo di verifica rende possibile l'esecuzione del processo di validazione.

3.4.4 Attività

3.4.4.1 Analisi statica e dinamica

Analisi statica

L'analisi statica viene effettuata sulla documentazione e sul codice senza necessità di eseguire il prodotto e serve per verificare che non ci siano errori o difetti. I due tipi di analisi statica sono:

- Walkthrough: consiste nell'analizzare i vari documenti e file in tutto il loro contenuto per trovare eventuali difetti. Il verificatore controlla se sono presenti difetti e, in caso ne trovi, la correzione verrà effettuata dagli sviluppatori;
- Inspection: in questa tecnica si conosce dove possono trovarsi i possibili difetti, quindi non si analizzano i documenti e file per intero, ma solo le parti in cui di solito sono presenti. Il verificatore compone una lista di controllo (checklist) inserendo i punti in cui si possono rilevare possibili difetti, controlla in quei punti della lista e, se trova delle incorrettezze, la correzione viene poi effettuata dagli sviluppatori.

Di seguito alcuni possibili punti in cui trovare difetti all'interno della documentazione:

- Elenchi puntati;
- Formato Date;
- Parole/frasi in grassetto/corsivo;
- Uso di riferimenti appropriati al Glossario/Documento.

Analisi dinamica

L'analisi dinamica è una tecnica per cui è necessaria l'esecuzione dell'oggetto di verifica, e consiste nell'attività di test.

3.4.4.2 Test I test fanno parte dell'attività di analisi dinamica e servono per individuare possibili errori di funzionamento del codice. Per effettuare i test, essi devono essere automatizzati, tramite strumenti appositi, e ripetibili, ovvero devono essere definiti:

- l'ambiente di sviluppo e lo stato iniziale;
- le istruzioni eseguite;
- i dati di input e i dati di output attesi.

Test di unità Test eseguiti sul funzionamento di unità di software in modo automatico: viene definito l'input e l'output atteso per verificare il corretto funzionamento dell'unità.

Test di integrazione Test eseguiti su componenti del software per verificare se l'insieme di unità si interfaccia come dovrebbe. Questo test è eseguito in modo ricorrente, ogni volta che un insieme di unità esegue correttamente, esso viene integrato con altri insiemi di unità, fino al test completo sul sistema.

Test di regressione Test eseguito ogni volta che un'unità viene modificata allo scopo di trovare difetti nelle funzionalità già testate, e per questo non dover retrocedere. Si rieseguo tutti i test necessari affinché si possa essere certi che la modifica non causa il funzionamento scorretto di altre unità collegate all'unità modificata.

3.4.5 Strumenti

3.4.5.1 Verifica ortografica

3.5 Validazione

3.5.1 Scopo

3.5.2 Aspettative

3.5.3 Descrizione

3.5.4 Attività

4 Processi organizzativi

4.1 Gestione dei processi

4.1.1 Scopo

4.1.2 Descrizione

4.1.3 Ruoli di progetto

4.1.3.1 Responsabile di progetto

4.1.3.2 Amministratore di progetto

4.1.3.3 Analista

4.1.3.4 Progettista

4.1.3.5 Programmatore

4.1.3.6 Verificatore

4.1.4 Procedure

4.1.4.1 Gestione delle comunicazioni

4.1.4.2 Gestione degli incontri

4.1.4.3 Gestione degli strumenti di coordinamento

4.1.4.4 Gestione dei rischi

4.1.5 Strumenti

4.2 Formazione del personale

4.2.1 Scopo

I membri del gruppo Red Round Robin sono tenuti a formarsi individualmente sulle tecnologie richieste per il completamento del progetto e, nel caso di incomprensioni o problemi nell'utilizzo di esse, il proponente si dichiara disponibile a corsi di formazione e chiarimenti.

4.2.2 Descrizione

Ogni persona dovrà quindi auto documentarsi sui linguaggi e gli strumenti di programmazione che verranno utilizzati per tutto il periodo di sviluppo del progetto, se sconosciuti.

4.2.3 Piano di formazione

Di seguito verranno elencate le tecnologie ed i linguaggi di programmazione necessari per lo svolgimento del capitolato con i relativi link al sito ufficiale:

- **Java:** www.java.com
- **L^AT_EX:** www.latex-project.org;
- **GitHub:** www.github.com.
- **Bootstrap:** www.getbootstrap.com
- **Apache Kafka:** www.kafka.apache.org