



# STATEMENT OF WORK

## PROGETTO

## STAYUP

Riferimento	
Versione	0.2
Data	10/10/2023
Destinatario	Studenti di Ingegneria del Software 2023/24
Presentato da	Abbate Andrea, Annunziata Nicola, Della Corte Gaetano, Sulipano Raffaele
Approvato da	



## Sommario

Statement of Work (SOW) del Progetto StayUp.....	4
1. Piano Strategico/Strategic Plan .....	4
2. Obiettivi di Business/Business Needs .....	4
3. Ambito del Prodotto/Product Scope .....	4
4. Data di inizio e di Fine .....	5
5.Deliverables .....	5
6.Vincoli/Constraints .....	5
<b>Vincoli collaborativi e comunicativi.</b> .....	5
<b>Vincoli tecnici</b> .....	6
7.Criteri di Accettazione/Acceptance Criteria (Criteri che, se non rispettati, portano al fallimento del progetto) .....	7
8.Criteri di premialità .....	7

## Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
10/10/2023	0.1	Prima stesura	Team



## Team Members

Nome	Ruolo progetto	Acronimo	Informazione di contatto
Giammaria Giordano	Project Manager	GG	giagiordano@unisa.it
Andrea Abbate	Team Member	AA	a.abbate20@studenti.unisa.it
Nicola Annunziata	Team Member	NA	n.annunziata12@studenti.unisa.it
Gaetano Della Corte	Team Member	GD	g.dellacorte13@studenti.unisa.it
Raffaele Sulipano	Team Member	RS	r.sulipano@studenti.unisa.it

# Statement of Work (SOW) del Progetto

## StayUp

### 1. Piano Strategico/Strategic Plan

Negli ultimi anni, il fitness è in crescita, soprattutto tra i giovani. StayUp è nato per supportare le persone in questo percorso di miglioramento fisico e mentale, offrendo programmi personalizzati e una comunità di sostegno.

Lo scopo di questa app è fornire un'esperienza di allenamento completa e personalizzata, adatta a utenti di tutti i livelli di forma fisica. Tale web app offre una vasta gamma di funzionalità e un'interfaccia intuitiva per rendere il percorso fitness dei suoi utenti coinvolgente, efficace e senza sforzo.

### 2. Obiettivi di Business/Business Needs

L'Obiettivo principale di StayUp è migliorare la salute e il benessere dei nostri utenti, fornendo loro gli strumenti necessari per raggiungere i loro obiettivi di fitness in modo efficace ed efficiente. Vogliamo creare una comunità attiva e motivata di appassionati di fitness che si sostengano a vicenda nel raggiungere i propri traguardi. Con StayUp, il fitness diventa non solo un obiettivo, ma anche un'esperienza divertente, interattiva e socialmente coinvolgente. Siamo entusiasti di contribuire positivamente alla trasformazione delle vite attraverso il potere del fitness.

### 3. Ambito del Prodotto/Product Scope

StayUp è un'applicazione dedicata a migliorare la salute e il benessere degli utenti attraverso l'interazione con personal trainer qualificati e la fornitura di piani d'allenamento mirati. Il nostro scopo principale è creare una piattaforma che faciliti una comunicazione efficace e continua tra gli utenti e i personal trainer, offrendo servizi altamente personalizzati per soddisfare le esigenze specifiche degli individui.



- Selezione del Personal Trainer visualizzando il proprio profilo dettagliato, con le proprie informazioni, recensioni verificate da altri utenti e prezzo mensile/annuale.
- Comunicazione tra Utente e Personal Trainer attraverso via e-mail e/o numero di telefono.
- Generare schede d'allenamento personalizzate basate sulle informazioni fornite dagli utenti, tenendo conto di fattori come età, livello di fitness, e obiettivi specifici come perdita di peso o aumento della massa muscolare.

## 4. Data di inizio e di Fine

Inizio: Ottobre 2023

Fine: Gennaio-Febbraio 2024. La data di consegna potrà essere una delle seguenti:

- i. Circa metà Gennaio 2024
- ii. Fine Gennaio 2024
- iii. Prima decade di Febbraio 2024

## 5. 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.

## 6. 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.

## 7.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**.

## 8.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.).