

Team-Plan v0.1

Ακίνο-Ελλούλ Παύλος 4ο έτος
1059630

Αλ-Μπαμπούλ Γεώργιος 4ο έτος
1059631

Καραγιάννης Λεωνίδας-Ιωάννης 4ο έτος
1064036

Λάμπρου Χρήστος 6ο έτος
1047177

Μάρτιος 2021

1 Εισαγωγή

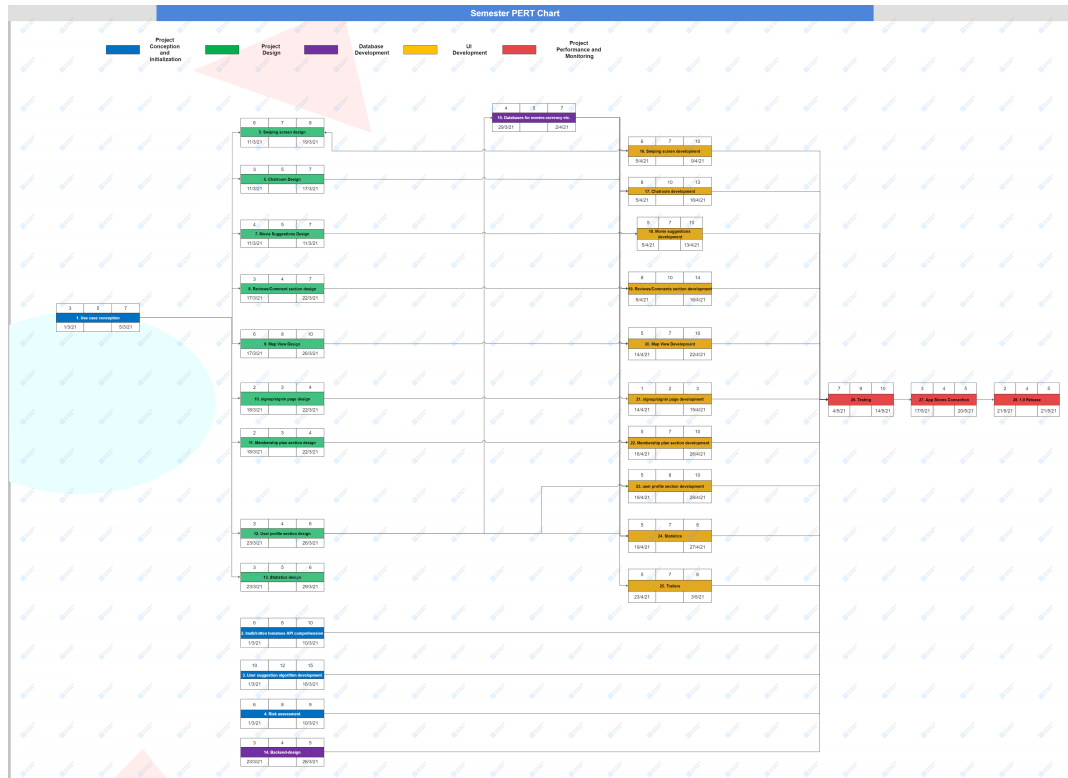
Το παρόν έγγραφο καθιστά το Team-plan της προαναφερθείσας ομάδας φοιτητών για το πρότζεκτ με όνομα "Flickr". Παρακάτω παρατίθενται τα ζητούμενα διαγράμματα Gantt και Pert, η μέθοδος ανάπτυξης λογισμικού που θα ακολουθήσουμε καθώς και οι τεχνολογίες που θα αξιοποιηθούν.

2 Χρονοπρογραμματισμός

2.1 Gantt Chart



2.2 Pert Chart



3 Μέθοδος Εργασίας

Ως μέθοδο εργασίας επιλέξαμε SCRUM με κύκλο μία εβδομάδα. Ως SCRUM-master ορίσαμε τον Γιώργο και επιλέξαμε να έχουμε εβδομαδιαίες συναντήσεις κάθε Τετάρτη και Παρασκευή με την εναρκτήρια ημέρα κύκλου να είναι η Παρασκευή, δηλαδή ακριβώς μετά την παράδοση της Πέμπτης. Στην συνάντηση της Παρασκευής αναλύουμε το καινούριο φόρτο εργασίας θέτοντας εβδομαδιαίους στόχους και αναθέτουμε κομματιά εργασιών μεταξύ μας. Στην συνάντηση της Τετάρτης συλλέγουμε τις υποεργασίες και τις συνθέτουμε σε ένα εβδομαδιαίο αποτέλεσμα αναλύοντας πιθανές εκκρεμότητες που ξέφυγαν από το πρόγραμμα.

4 Τεχνολογίες

Σε πρώτη φάση αποφασίσαμε να αναπτύξουμε και να υλοποιήσουμε την εφαρμογή μας σε React-Native καθώς αποτελεί ένα κορυφαίο Framework. Κάποιο από τα πλεονεκτήματα που φέρει η προαναφερθείσα γλώσσα, είναι η δυνατότητα ανάπτυξης Cross-Platform εφαρμογών εξοικονομώντας ταυτόχρονα χρόνο και χρήματα, εφόσον ο developer δεν θα χρειαστεί να αναπτύξει την ίδια εφαρμογή για πολλά λειτουργικά συστήματα, χωρίς βέβαια να θυσιάζει την ποιότητα. Η React-Native παρέχει ομαλή διαχείριση κώδικα, κάνοντας την προσθήκη καινούριων δυνατοτήτων εύκολη ακόμα και καθώς τρέχει η εφαρμογή. Τελός κάτι το οποίο μας έκανε να κατασταλάξουμε την γλώσσα αυτή είναι το πολύ ενεργό developer community. Ως εργαλείο δημιουργίας mockup screens χρησιμοποιήσαμε Adobe Photoshop και σε επόμενη φάση θα αξιοποιήσουμε και το Adobe Illustrator, διότι είναι τα βέλτιστα προγράμματα στην βιομηχανία.

Για την δημιουργία τεχνικών κειμένων αποφασίστηκε η χρήση L^AT_EX λόγω κεκτημένης εμπειρίας από την υλοποίηση εργασιών της σχολής και προσωπικής προτίμησης για το συγκεκριμένο εργαλείο και συγκεκριμένα έγινε χρήση του Overleaf.

Για την συγγραφή κώδικα θα χρησιμοποιήσουμε το IDE Android Studio γιατί προσφέρει δυνατότητα live run. Μας επιτρέπει δηλαδή να κάνουμε αλλαγές και να τις δούμε κατευθείαν στην συσκευή μας. Επίσης προσφέρει Intellisense για αυτόματη συμπλήρωση κώδικα.