

Team Plan (v1.0)

Εργαστηριακή Άσκηση – Τεχνολογία Λογισμικού
2022-2023

Μέλη ομάδας

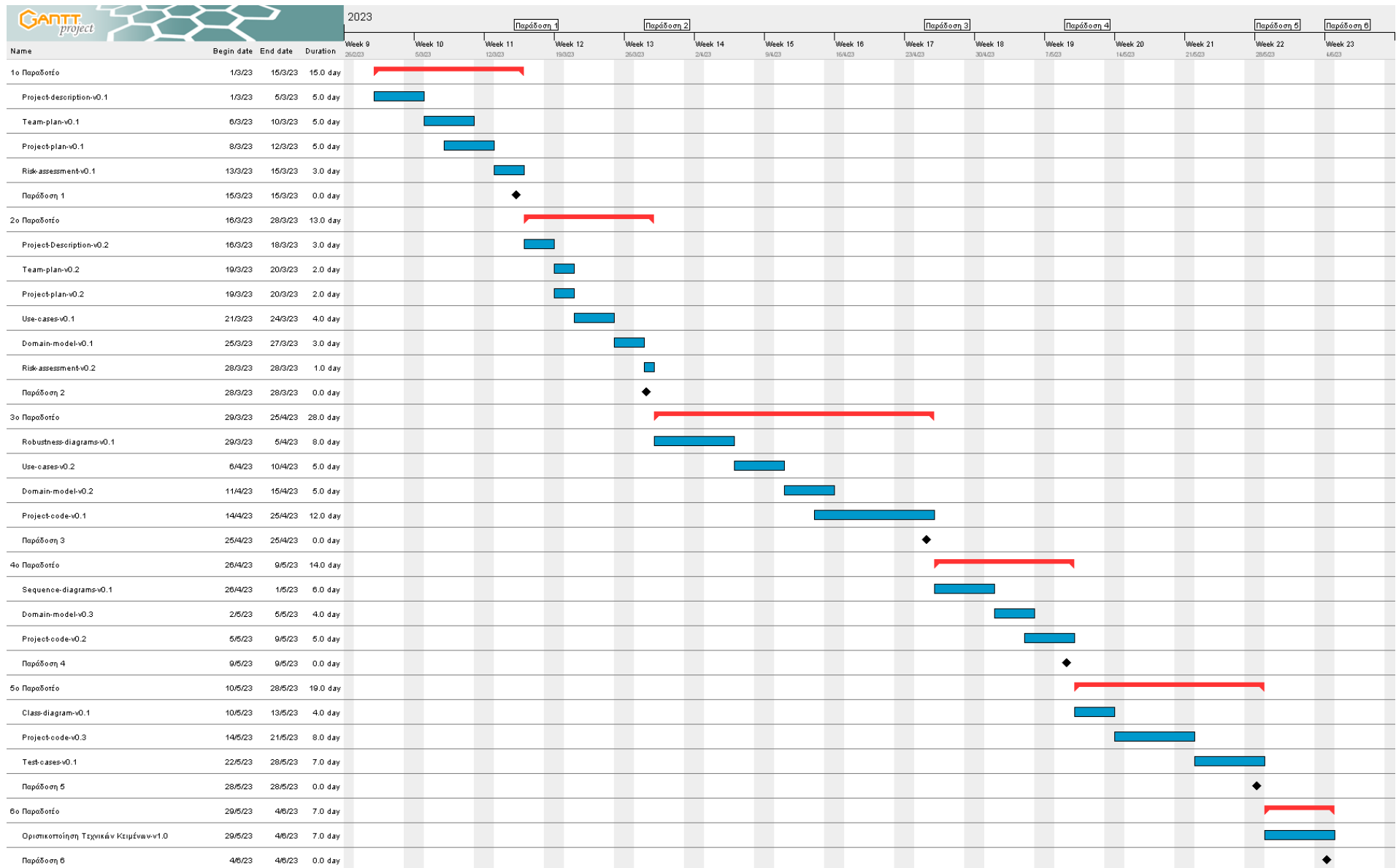
Η ομάδα μας αποτελείται από:

| Ονοματεπώνυμο | Αριθμός Μητρώου | Έτος Σπουδών | Email |
|-------------------------------------|--------------------|-----------------|------------------------------------------------------------|
| ΒΑΣΙΛΕΙΟΣ ΚΑΖΟΛΙΑΣ | 1072610 | 4ο | up1072610@upnet.gr |
| ΔΙΟΝΥΣΙΟΣ-ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΚΑΨΙΜΑΛΗΣ | 1072603 | 4ο | up1072603@upnet.gr |
| ΝΙΚΟΛΑΟΣ ΜΠΕΛΙΜΠΑΣΑΚΗΣ | 1072646 | 4ο | up1072646@upnet.gr |
| ΠΑΥΛΟΣ ΠΕΣΚΕΛΙΔΗΣ | 1072483 | 4ο | up1072483@upnet.gr |

| Ρόλοι μελών για το τεχνικό κείμενο | |
|------------------------------------|--------------------------------------------|
| Editor | ΒΑΣΙΛΕΙΟΣ ΚΑΖΟΛΙΑΣ, ΝΙΚΟΛΑΟΣ ΜΠΕΛΙΜΠΑΣΑΚΗΣ |
| Contributor | ΠΑΥΛΟΣ ΠΕΣΚΕΛΙΔΗΣ |
| Peer reviewer | ΔΙΟΝΥΣΙΟΣ-ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΚΑΨΙΜΑΛΗΣ |

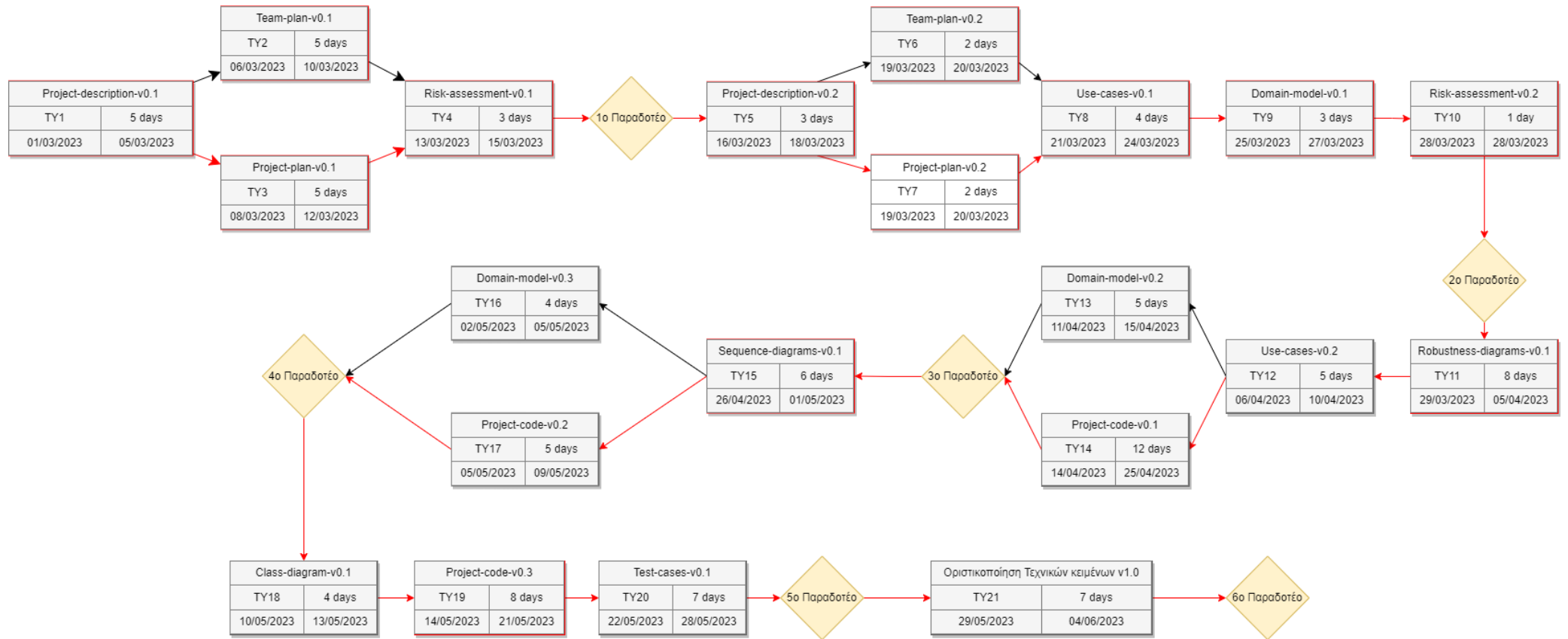
Χρονοπρογραμματισμός Project

Gantt Chart



Εικόνα 1: Διάγραμμα Gantt για την κατανομή τεχνικών κειμένων κατά τη διάρκεια του project

Pert Chart



Εικόνα 2: Διάγραμμα Pert για την κατανομή τεχνικών κειμένων κατά τη διάρκεια του project

Μέθοδος συνεργασίας της ομάδας

Για την εκπόνηση του project θα χρησιμοποιήσουμε τη μέθοδο SCRUM, καθώς εκτιμήσαμε πως είναι η μέθοδος οργάνωσης με τα μικρότερα ρίσκα για τις δεδομένες συνθήκες.

Ο ρόλος του scrum-master δεν θα αντιστοιχεί αυστηρά σε ένα μέλος της ομάδας, αλλά θα μπορεί ανά συγκεκριμένα χρονικά διαστήματα να υπάρχει μια κυκλική εναλλαγή ανάμεσα στα μέλη.

Υπολογίζουμε πως, εφόσον ο χρονοπρογραμματισμός και η διαμοίραση των υποχρεώσεων έχει γίνει σωστά, θα χρειάζεται ανά μία ή δύο ημέρες να γίνεται μία συνάντηση όπου θα συμμετέχουν όλα τα μέλη της ομάδας και θα ενημερώνουν τον scrum-master για την πρόοδο που έχουν κάνει. Εκτιμούμε πως στο τέλος κάθε μήνα, όπου θα τελειώνει ένα sprint circle θα γίνεται μία ανασκόπηση των υλοποιημένων διεργασιών και έπειτα σχεδιασμός του επόμενου circle.

Κατανομή προσπάθειας

Η προσπάθεια όλων των μελών της ομάδας ήταν ισοδύναμη.

Εργαλεία που θα χρησιμοποιήσουμε

Εφόσον επιλέξαμε να δημιουργήσουμε μια PC εφαρμογή, αποφασίσαμε να χρησιμοποιήσουμε το προγραμματιστικό περιβάλλον Eclipse. Η αντικειμενοστραφής γλώσσα προγραμματισμού, με την οποία θα εργαστούμε είναι η Java.

Αναφορικά με την χρήση server για την αποθήκευση των απαραίτητων δεδομένων της εφαρμογής, θα κάνουμε χρήση του εργαλείου Firebase.

Για τον σχεδιασμό των mock-up screens αξιοποιήσαμε το εργαλείο Moqups, το οποίο έχει δωρεάν δοκιμή της πλήρους έκδοσης της εφαρμογής.

Για την σχεδίαση των Gantt και Pert charts, αξιοποιήσαμε την Open Source εφαρμογή GanttProject και την εφαρμογή draw.io αντίστοιχα.

Επίσης, για τον σχεδιασμό των use cases, και domain model διαγραμμάτων χρησιμοποιήσαμε την εφαρμογή draw.io.

Όσον αφορά την συγγραφή των τεχνικών κειμένων, κάναμε χρήση του κειμενογράφου Microsoft Office Word.