



MashUp

Software Engineering Group

info@mashup-unipd.it

Informazioni Documento

| | |
|----------------------------|--|
| Nome documento | Verbale del 2015-01-28 |
| Versione | v1.0.0 |
| Data redazione | 2015-01-28 |
| Redattori | Tesser Paolo |
| Verificatori | Cusinato Giacomo |
| Approvazione | Ceccon Lorenzo |
| Lista distribuzione | <i>MashUp</i> <i>Prof. Tullio Vardanega</i> <i>Prof. Riccardo Cardin</i> <i>Dott. David Santucci - Zing Srl</i> |
| Uso | Interno |

Sommario

Questo documento riassume il terzo incontro tra i membri del gruppo *MashUp*.

Diario Revisioni

| Modifica | Autore & Ruolo | Data | Versione |
|-----------------------------------|--|-------------|-----------------|
| <i>Approvazione del documento</i> | Ceccon Lorenzo <i>Project Manager</i> | 2015-01-30 | v1.0.0 |
| <i>Verifica del documento</i> | Cusinato Giacomo <i>Verificatore</i> | 2015-01-29 | v0.1.0 |
| <i>Stesura del documento</i> | Tesser Paolo <i>Analista</i> | 2015-01-28 | v0.0.1 |

1 Informazioni generali

1.1 Dettagli sull'incontro

- **Data:** 2015-01-28
- **Ora:** 11:15
- **Luogo:** Aula 2BC30, Torre Archimede, Via Trieste 63, Padova
- **Partecipanti:** Carnovalini Filippo, Ceccon Lorenzo, Cusinato Giacomo, Facchin Nicola, Roetta Marco, Santacatterina Luca, Tesser Paolo

1.1.1 Ordine del giorno

1. Separazione del lavoro per la presentazione;
2. Scelta del linguaggio da utilizzare nel progetto
3. Scelta delle linee guida di codifica per i linguaggi da utilizzare;
4. Scelta degli strumenti di sviluppo;
5. Visione generale della pianificazione della fase di Analisi di dettaglio;
6. Programmazione incontro con il proponente;

2 Argomenti trattati

Di seguito vengono riportati i risultati riscontrati dalla discussione tra i componenti in merito all'ordine del giorno.

Alcuni di essi saranno fonte di requisiti e di casi d'uso che verranno descritti in maniera più dettagliata nel documento di *Analisi dei Requisiti v3.0.0*.

1. Ad ogni membro del gruppo è stato assegnato il compito di analizzare il documento sul quale ha lavorato maggiormente ed estrapolarne i contenuti principali, trovando delle immagini adatte ad esprimere quei concetti;
2. Si è scelto di utilizzare Python come linguaggio per il back-end in quanto è quello maggiormente supportato dalla piattaforma di Google, che mette a disposizione un maggior numero di API. È inoltre il linguaggio utilizzato e consigliato dal proponente.

Per quanto riguarda il front-end, per rispettare uno dei requisiti pervenuti durante la precedente fase, si è deciso di adottare AngularJS, che incorpora inoltre la libreria Bootstrap, utile per una interfaccia responsive.

Entrambe queste scelte saranno fonte di requisiti di vincolo;

3.
 - Python: il codice e la sua documentazione dovranno seguire gli stili descritti nella Google Python Style Guide presente al seguente link: <https://google-styleguide.googlecode.com/svn/trunk/pyguide.html>;
 - AngularJS: il codice e la documentazione dovranno seguire gli stili descritti nella AngularJS Style Guide presente al seguente link: <https://google-styleguide.googlecode.com/svn/trunk/angularjs-google-style.html>;
 - Javascript: il codice e la sua documentazione dovranno seguire gli stili descritti nella Google JavaScript Style Guide presente al seguente link: http://google-styleguide.googlecode.com/svn/trunk/javascriptguide.xml?showone=Method_and_property_definitions#Method_and_property_definitions;

Queste scelte saranno fonte di requisiti di vincolo;

4. Si è scelto di utilizzare PyCharm come IDE sia per quanto riguarda lo sviluppo del back-end sia per il front-end in quanto offre già il supporto ad AngularJS e permette di configurare dei progetti provenienti dalla Google App Engine;
5. Si sono analizzati i diversi avanzamenti che dovranno essere effettuati in questa fase, come la stesura sulle *Norme di Progetto v3.0.0* dei linguaggi e strumenti scelti, o l'avanzamento nella stesura dei requisiti che emergeranno;
6. Si è scelto di effettuare l'incontro con il proponente in data 2015-02-18, in un periodo meno concentrato a livello di esami per la maggior parte dei componenti.