

# WhereMI Bozza slide 2

L'audioguida turistica del XXI secolo

Filippo Bartolucci Matricola 0000838531

Umberto Case Matricola 0000833051

Matteo Celani Matricola 0000834303

Francesco Cerio Matricola 0000832618

Università di Bologna

Where MI è un'app per trovare velocemente audioguide sul web.  
E' pensata per due tipi di utenti:

- ▶ Le guide che posteranno gratuitamente video sul web
- ▶ I turisti, in cerca di consigli, cultura e svago

Where MI è una coppia di web application:

- ▶ Il browser permette al turista di trovare audio, video e testo dei principali luoghi d'interesse
- ▶ L'editor permette ad una guida di creare audio, video e testo associati a dei luoghi e catalogarle

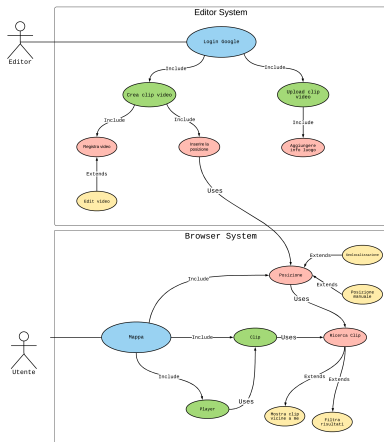
### Divisione Compiti

Team Editor:

- ▶ Francesco Cerio
- ▶ Matteo Celani

Team Browser:

- ▶ Filippo Bartolucci
- ▶ Umberto Case

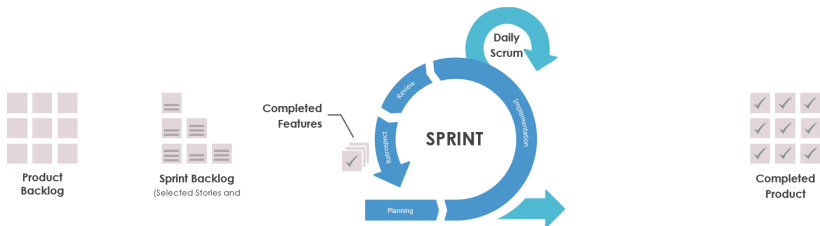


# Tecnologie utilizzate

- ▶ HTML, CSS
- ▶ Javascript
- ▶ Gocker
  - ▶ NodeJs (lato server)
  - ▶ MongoDB (per eventuali database)

## Metodologia di sviluppo

- ▶ Scrum



# Software CAS

Taiga

## Organizzazione User Story

- ▶ Le abbiamo divise in Editor e Browser
- ▶ Ad ognuna di esse abbiamo dato un tag
- ▶ Sono stati assegnati i punteggi UX/Design/Front/Back
- ▶ Abbiamo utilizzato i commenti per mostrare i progressi nel loro sviluppo

## Organizzazione Kanban

- ▶ Ad ogni nuova implementazione veniva aggiornato il Kanban
- ▶ Usato sotto storie per sviluppi minori
- ▶ Non tutte le idee sono state effettivamente sviluppate

# Product Backlog

## Taiga

### Product Backlog

Story	Stima (ore)
Come utente voglio visualizzare la mappa per trovare i punti di interesse	5
Come utente voglio essere visualizzare la mia posizione tramite GPS	3
Come utente voglio poter specificare manualmente la mia posizione trascinando sulla mappa o inserendo indicazioni per non usare il GPS.	3
Come utente voglio vedere i punti di interesse vicino alla mia posizione	8
Come editor voglio poter fare login con il mio account Google.	3
Io come editor voglio effettuare il logout	2
Come utente voglio poter cercare un luogo inserendo via, civico, città, provincia, paese.	4
Come utente voglio poter ottenere le indicazioni per arrivare in un luogo specifico	3
Come editor voglio registrare video inerenti ad un luogo	3
Come editor voglio caricare file multimediali già registrati associati ai punti di interesse sulla mappa.	2
Come editor voglio poter aggiungere informazioni inerenti ad un luogo sulla mappa	3
Come utente voglio poter vedere la descrizione di un luogo tratta da Wikipedia	4
Come utente voglio visualizzare le immagini di ogni punto di interesse	1
Come utente voglio poter accedere ad una sezione di ricerca di informazioni per poter cercare ciò che mi interessa	12
Come utente voglio poter filtrare la ricerca per affinare i risultati	10
Come editor voglio visualizzare i video da me caricati	3
Come editor voglio visualizzare i miei dati personali nella sezione di editor	1
Come editor voglio poter creare annotazioni testuali per associarle ai luoghi	1
Come editor voglio che vengano salvati i valori inseriti nei campi di testo per non doverli riscrivere ogni volta che esco dal pannello profilo	1
Come utente voglio visualizzare le clip raggruppate per luoghi per non vedere troppe icone sulla mappa	2
Come utente voglio riprodurre la clip del luogo corrente	2
Come utente voglio poter riprodurre clip audio dei punti di interesse	4
Come utente voglio vedere il luogo successivo/precedente da visitare vicino a me	1
Come utente voglio poter navigare sul sito con l'utilizzo della mia voce	10
Come utente voglio visualizzare luogo del posto passando il mouse sul marker	1
Come utente voglio poter taggare un luogo turistico come già visitato	1
Come editor voglio visualizzare la sezione profilo con UI/UX efficienti	3
Come utente voglio visualizzare i luoghi vicino a me con UX/UI efficienti	3

# Primo Sprint

20/01/2020 - 03/02/2020

- Mappa
- Login
- User Info
- Migliorare interfaccia Login
- Punti d'interesse vicino a me
- Css Clip
- Posizione Manuale
- Indicazioni

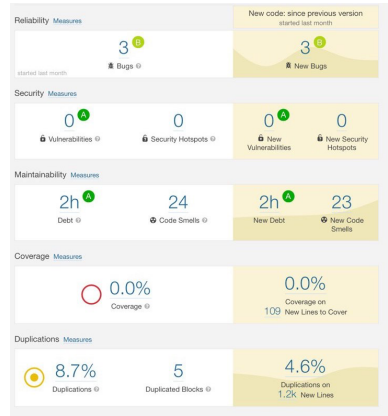


Figure: Risultato primo sprint

# Secondo Sprint

03/02/2020 - 09/02/2020

- Creazione Contenuti
- Css vicino a me
- Popup on hover
- Clip luogo corrente
- Next/Prev
- Ricerca Contenuti
- Miglioro UI/UX
- Mostra contenuti
- Logout

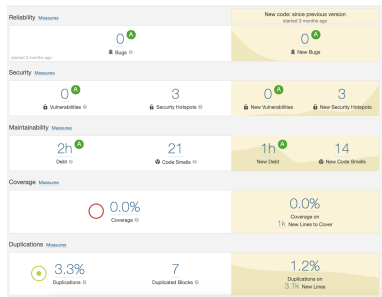


Figure: Risultato secondo sprint



# Terzo Sprint

09/02/2020 - 13/02/2020

- Descrizione Wikipedia
- Feedback vocale
- Riproduci clip
- Filtro ricerca
- Creazione di annotazioni
- Ricerca immagini
- Aggiungere informazioni su un luogo

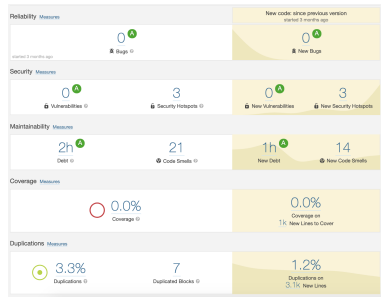


Figure: Risultato terzo sprint

# Quarto sprint

(non programmato) 20/02/2020 - 04/03/2020

- Controllo Vocale
- Ricerca Luogo
- Raggruppare le clip per luogo
- Luoghi già visitati
- Memorizzare campi editori

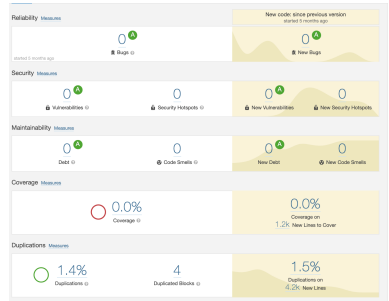
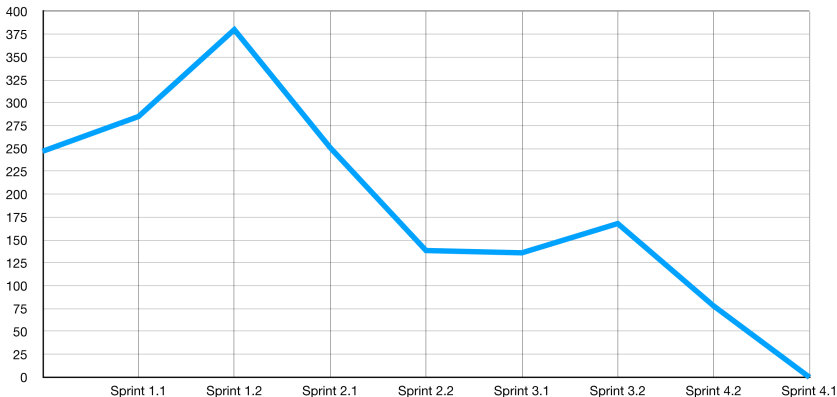


Figure: Risultato quarto sprint

# Burndown

Punteggio	Sprint 1.1 247	Sprint 1.2 285	Sprint 2.1 380	Sprint 2.2 251
Punteggio	Sprint 3.1 138,5	Sprint 3.2 136	Sprint 4.1 168	Sprint 4.1 78





# Software CAS

## Mattermost

MatterMost è la soluzione OpenSource per gestire le comunicazioni tra i membri di un gruppo di lavoro sia che si trovino negli stessi uffici sia che lavorino da remoto tramite telelavoro.

Noi in particolare abbiamo creato due canali di comunicazione diversi, con obbiettivi diversi:

### Idee

- ▶ Nuove
- ▶ In corso di sviluppo
- ▶ Scartate
- ▶ Finite

### Bugs

- ▶ Nuovi
- ▶ Macchine di laboratorio
- ▶ HTML, CSS, JavaScript
- ▶ Risolti

# Software CAS

Innometrics

## Collector

Il collector monitora quanto tempo passiamo su ogni applicazione o sito web.

## Transfer

Innometrics Transfer permette di vedere i dati raccolti da Collector. È possibile filtrare e/o caricare i dati su un server.

# Impressioni personali

Filippo Bartolucci

Umberto puzza

# Impressioni personali

Umberto Case

Umberto puzza



# Impressioni personali

Francesco Cerio

Umberto puzza

# Impressioni personali

Matteo Celani

Umberto puzza

# Impressioni finali

Abbiamo stilato una "classifica" in base a quanto ci sono stati utili i software utilizzati:

1. Taiga
2. GitLab
3. SonarQube
4. Mattermost

Software che non abbiamo ritenuto indispensabili:

1. Innometrics

# Impressioni finali

I software utilizzati ci hanno aiutato parecchio nello sviluppo del codice, in particolare per organizzar le idee.

Taiga ci ha dato una grande mano a portare avanti un lavoro ben strutturato ed organizzato.

SonarQube è stato utile a trovare bug in modo facile e veloce ed a utilizzare tecniche di scrittura di codice più efficienti.

Mattermost è un canale di comunicazione completo, quindi siamo riusciti a comunicare in modo facile e veloce, inoltrando link e file senza avere problemi. Grazie all'applicazione mobile la comunicazione e la recezione dei messaggi è stata veloce. Manca Git Lab