## WhereMI Bozza slide 2 L'audioguida turistica del XXI secolo

Filippo Bartolucci Matricola 0000838531 Umberto Case Matricola 0000833051 Matteo Celani Matricola 0000804303 Francesco Cerio Matricola 0000832618

Università di Bologna

## Specifiche

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

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

### È composta da due web app:

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

#### Divisione Compiti

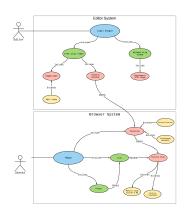
#### Team Editor:

- Francesco Cerio
- Matteo Celani

#### Team Browser:

- Filippo Bartolucci
- Umberto Case

## Diagrammi



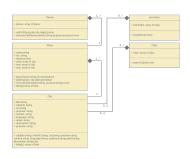


Figure: Casi d'uso

Figure: Diagramma di classe



## Organizzazione Taiga

#### User Story

- Divisione tra Editor e Browser
- Divide et Impera
- Utilizzo dei tag e punteggi UX/Design/Front/Back
- Utilizzo di commenti per mostrare i progressi nel loro sviluppo

#### Utilizzo del Kanban

- Monitoraggio dell'avanzamento del progetto
- Aggiornamento costante

Nota: Non tutte le user story sono state effettivamente sviluppate

# Product Backlog

#### Taiga

#### Product Backlog

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

# Primo Sprint

20/01/2020 - 03/02/2020

#### Objettivo:

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



Figure: Analisi SonarQube primo sprint

# Secondo Sprint

03/02/2020 - 09/02/2020

#### Obiettivo:

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



Figure: Analisi SonarQube secondo sprint

# Terzo Sprint

09/02/2020 - 13/02/2020

#### Obiettivo:

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



Figure: Analisi SonarQube terzo sprint

# Quarto sprint

20/02/2020 - 04/03/2020

#### Obiettivo:

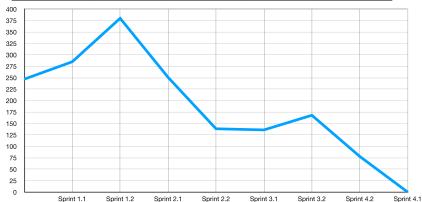
- Controllo Vocale
- ► Ricerca Luogo
- Raggruppare le clip per luogo
- Luoghi già visitati
- ► Memorizzare campi editori



Figure: Analisi SonarQube quarto sprint

#### Burndown

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



### Tecnologie utilizzate

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

#### Metodologia di sviluppo

Scrum





# Software CAS

GitLab è lo strumento di version control e repository utilizzato per il progetto.

Git ci ha permesso di scrivere codice evitando conflitti tra le varie copie/versioni dei sorgenti.

► Branch separati per sviluppo



# Software CAS

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

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.

Filippo Bartolucci

Umberto puzza

**Umberto Case** 

Umberto puzza

Francesco Cerio

- ▶ Taiga
- ► Gitlab
- Sonarqube
- Mattermost

Matteo Celani

#### Umberto puzza

- ▶ Taiga
- ► Gitlab
- Sonarqube
- Mattermost

## 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