

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

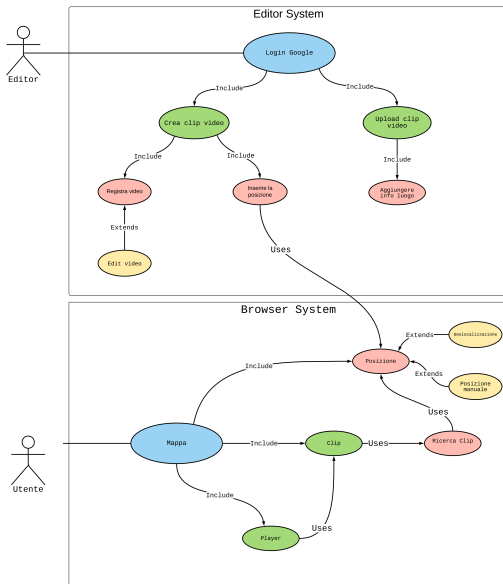
Divisione Compiti

Team Editor:

- ▶ Francesco Cerio
- ▶ Matteo Celani

Team Browser:

- ▶ Filippo Bartolucci
- ▶ Umberto Case

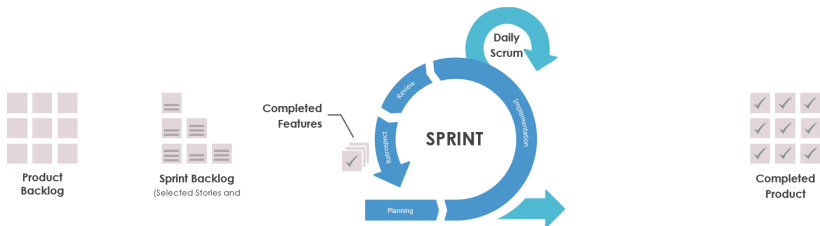


Tecnologie utilizzate

- ▶ 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

Primo Sprint

20/01/2020 - 03/02/2020

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

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

SonarQube

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

SonarQube

Quarto sprint

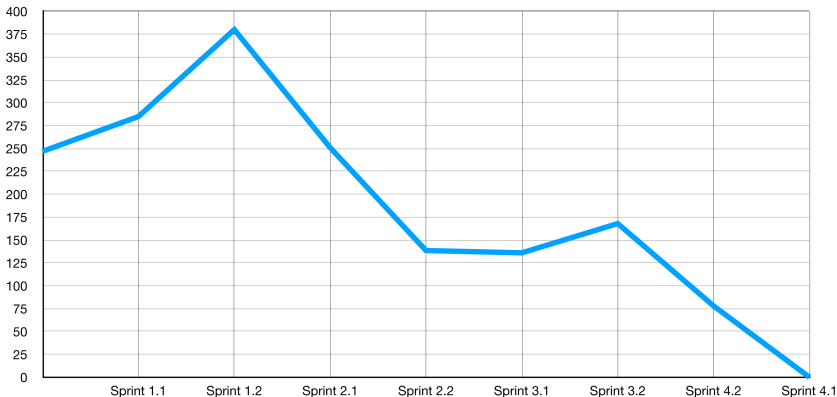
(non programmato) 20/02/2020 - 04/03/2020

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

SonarQube

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



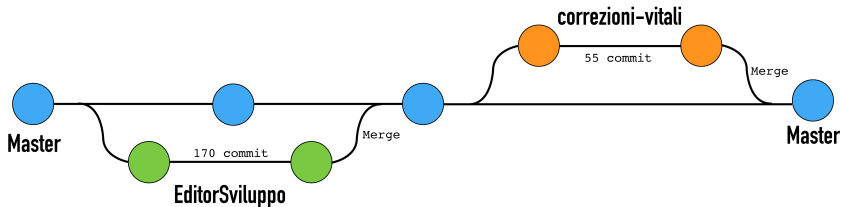
Software CAS

GitLab

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

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