

Project Plan

Gabriele Chignoli

Maggio 2025

Contents

1	Introduzione	3
2	Modello di Processo	3
3	Organizzazione	3
4	Standard, Linee Guida, Procedure	3
5	Attività di Gestione	3
6	Rischi	3
7	Personale	3
8	Metodi e Tecniche	4
9	Garanzia di Qualità	4
10	Pacchetti di Lavoro	4
11	Risorse e Budget	4
12	Cambiamenti	4
13	Consegna	4

1 Introduzione

PantryManager è un applicativo che si propone di gestire l'inventario culinario nell'ambito domestico. Un software che funzioni sia su dispositivi comuni che su una possibile macchina ad esso dedicata, che permetta di tener traccia di diversi dati riguardanti prodotti alimentari, aiutando l'utente, per esempio, a ridurre lo spreco, consumare prodotti sempre freschi, produrre pietanze più varie e mantenere quindi anche una dieta più equilibrata.

2 Modello di Processo

Il team si impegna a seguire un modello di processo che utilizza tecniche "pesanti" per avere una visione generale del software (modello a cascata), e lo sviluppo incrementale per iterare le diverse fasi e garantire l'evoluzione e la soddisfazione dei requisiti. L'argomento viene approfondito nella sezione 1.1 Ciclo di Vita del Software nella Documentazione.

3 Organizzazione

Il progetto non entrerà in contatto con l'effettivo cliente a cui è destinato, né nella fase di elicitazione e validazione dei requisiti, né in fasi di test del software effettivo. L'unico tipo di feedback presente sarà quello dell'Università, in particolare dal Professor ?? e la Professoressa ??, che forniranno in caso istruzioni di modifica per il miglioramento dell'applicativo e della sua documentazione.

4 Standard, Linee Guida, Procedure

5 Attività di Gestione

6 Rischi

La principale preoccupazione riguarda la gestione del tempo e l'effettiva capacità di fornire una versione funzionante del software, con i requisiti fondamentali soddisfatti, data la scarsa disponibilità di personale.

Si prevede inoltre la possibilità di un'eccessiva dichiarazione di requisiti, che, pur potendo portare del valore aggiunto all'applicazione, richiederebbero troppe risorse per essere implementate entro i limiti di consegna.

7 Personale

Il team prevede attualmente un solo membro; non sono pianificate espansioni di personale.

8 Metodi e Tecniche

Il progetto prevede l'utilizzo di diverse tecnologie:

- GitHub per il controllo della versione
- Latex (su piattaforma Overleaf) per la produzione della documentazione
- Eclipse per l'implementazione del codice
- Il codice sarà scritto in Java, per cui verranno utilizzate le tecnologie di Maven, log4j, JUnit

L'hardware su cui si intende operare è una generica macchina PC, e il software dovrà essere eseguibile su qualsiasi altra macchina (Windows) senza alcun tipo di installazione aggiuntiva.

9 Garanzia di Qualità

Del software non verrà garantita la qualità secondo standard determinati, tuttavia il team si impegna a garantire il rispetto dei seguenti requisiti di qualità:

-

10 Pacchetti di Lavoro

Data la presenza di un solo membro del team, tutto il lavoro verrà gestito da tale individuo.

11 Risorse e Budget

Date le dimensioni del progetto, e il ristretto personale coinvolto, non è prevista alcuna stima riguardante i requisiti hardware per lo sviluppo, e nessuna previsione sui costi (monetari e temporali) dell'intero processo.

12 Cambiamenti

13 Consegna

Il prodotto finale e tutta la sua documentazione verranno consegnati attraverso la piattaforma di Github, dalla quale gli utenti potranno scaricare l'applicativo ed eseguirlo in locale sulla propria macchina.