

# Project Plan

Gabriele Chignoli

Maggio 2025

## **Contents**

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

## 1 Introduzione

PantryManager è un applicativo che si propone di gestire l'inventario culinario nell'ambito domestico. Un software 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.

Il progetto nasce da una necessità reale...

## 2 Modello di Processo

Il team si impegna a seguire un modello di processo principalmente tradizionale (modello a cascata) che utilizza l'aspetto "pesante" di tali processi per avere una visione generale del software che mantenga lo sviluppo entro binari ben definiti. Si ritiene tuttavia necessario ridurre la rigidità del processo, utilizzando anche tecniche di tipo evolutivo, per garantire l'evoluzione e la soddisfazione dei requisiti ad ogni passo del processo, soprattutto durante le fasi di design, implementazione e testing. 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

Vengono elencati di seguito gli standard adottati per la scrittura del codice (Java)

- 

## 5 Attività di Gestione

Il team si propone di stendere settimanalmente un breve report per riassumere il lavoro terminato durante i 7 giorni, le difficoltà riscontrate e i prospetti per la settimana seguente. Si intende inoltre tenere traccia dei requisiti soddisfatti durante tale periodo. Questi documenti non sono considerati vincolanti rispetto

all'effettivo avanzamento dello sviluppo, ma vengono utilizzati per tener traccia del lavoro svolto, per una possibile analisi post completamento, e, in caso, per enti esterni interessati al processo.

## 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 eccessivo numero di possibili 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 è composto attualmente da un solo membro; non sono pianificate (ma non sono precluse) 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, con il quale verranno utilizzate le tecnologie 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**

I cambiamenti più rilevanti, se riscontrati, saranno segnati nei report settimanali come già specificato nella sezione 5. In tali documenti sarà segnata la problematica riscontrata, la soluzione sviluppata e (in breve) il ragionamento che ha portato ad essa, così da aiutare con la comprensione nelle fasi di manutenzione future.

## **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.