



UNIVERSITÀ
DI TRENTO

DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA
E SCIENZA DELL'INFORMAZIONE

Sleep Code

PROGETTO PER IL CORSO DI INGEGNERIA DEL SOFTWARE
ANNO ACCADEMICO 2023-2024

Report Finale

Descrizione: resoconto dell'attività di lavoro del progetto: applicazione dei principi dell'ingegneria del software; distribuzione del lavoro, ruoli e attività; criticità; autovalutazione.

Numero documento: D5

Versione documento: 1.0

Membri del gruppo:

Raffaele CASTAGNA

Alberto ROVESTI

Zeno SALETTI

Numero gruppo: G17

Ultima revisione: 23 gennaio 2024

Indice

1	Approcci all'ingegneria del software	3
1.1	BlueTensor	3
1.2	Il metodo Kanban	3
1.3	IBM	3
1.4	Meta	3
1.5	U-Hopper	3
1.6	Red Hat	3
1.7	Microsoft	3
1.8	Sistemi Legacy	3
1.9	Gestione del ciclo di vita del software e modernizzazione . . .	3
1.10	APSS e tecnologie per servizi pubblici	3
2	Organizzazione del lavoro	4
2.1	Ruoli e attività	4
2.2	Distribuzione del carico di lavoro	4
3	Criticità	4
4	Autovalutazione	4

Consigli utili per la consultazione del testo: Se il lettore per file **.pdf** attualmente in uso lo consente, è possibile navigare con più semplicità e velocità all'interno di questo documento cliccando sugli elementi dell'indice.

Scopo del documento

Questo documento rappresenta il report finale del progetto. L'attenzione è rivolta all'impegno dedicato alla realizzazione di tutti i deliverables e del prototipo finale, l'organizzazione del lavoro e la sua distribuzione tra i membri del gruppo (specificando non solo punti di forza ma anche la consapevolezza delle criticità incontrate nel percorso), nonché alla rilevanza delle nozioni relative all'ingegneria del software acquisite, e applicate questo progetto, durante il corso e i seminari.

1 Approcci all'ingegneria del software

Nella presente sezione vengono riassunti brevemente i punti più significativi dei seminari tenutisi durante il corso, ponendo particolare attenzione ai metodi e ai principi dell'ingegneria del software emersi e descritti dai relatori.

1.1 BlueTensor

1.2 Il metodo Kanban

1.3 IBM

1.4 Meta

1.5 U-Hopper

1.6 Red Hat

1.7 Microsoft

1.8 Sistemi Legacy

1.9 Gestione del ciclo di vita del software e modernizzazione

1.10 APSS e tecnologie per servizi pubblici

2 Organizzazione del lavoro

2.1 Ruoli e attività

Componente del team	Ruoli	Attività principali
Raffaele Castagna	Sviluppatore, Concept designer, Architetto	Ha contribuito in parte a tutti i deliverable, con particolare attenzione al D4. Ha concepito l'idea originale del progetto e la conseguente struttura, anche architettuale, del progetto finale.
Alberto Rovesti	Progettista, supporto coordinazione e correttore	Ha svolto un lavoro con particolare interesse nei deliverable D1, D2 e D3 e al D5. Ha revisionato le deliverable una volta finite e a dato supporto al Project nella fase di coordinazione
Zeno Saletti	Project leader, redattore, supporto architettuale	In quanto team leader ha organizzato, gestito e strutturato i meeting e ha coordinato gli sforzi di tutti i membri. Ha provveduto alla stesura definitiva dei documenti in \LaTeX , della cura della veste grafica.

2.2 Distribuzione del carico di lavoro

Componente del team	D1	D2	D3	D4	D5	Totale
Raffaele Castagna						
Alberto Rovesti						
Zeno Saletti						
Totale						

3 Criticità

4 Autovalutazione

Componente del team	Voto
Raffaele Castagna	
Alberto Rovesti	
Zeno Saletti	