

## VERSIONE 1 CONFIGURATION MANAGEMENT

### Organizzazione:

Il team GL<sup>3</sup> è composto da tre membri: Baradel Luca, Di Benedetto Gianluca, Pellizzari Luca.

Il team si riunisce due volte a settimana:

- 1) una subito dopo l'incontro con il cliente per fare un'attività di brainstorming quindi per cercare di chiarire gli eventuali dubbi e per individuare gli obiettivi comuni del lavoro;
- 2) una precedente al prossimo incontro con il cliente per implementare il lavoro pianificato nell'incontro precedente.

Nella prima delle due sedute inoltre si pianifica il lavoro individuale che i membri del team dovranno svolgere entro la data prevista per il secondo incontro in modo da poter discutere (ed eventualmente modificare) i risultati ottenuti prima di mostrarli al cliente.

Il conduttore scelto per il gruppo è \_\_\_\_\_.

Gli altri ruoli dei membri del team sono i seguenti:

- Baradel Luca: \_\_\_\_\_;
- Di Benedetto Gianluca: \_\_\_\_\_;
- Pellizzari Luca: \_\_\_\_\_.

Lo strumento scelto dal team per gestire i file relativi al progetto è GitHub; inoltre è stato creato un gruppo Whatsapp per accordarsi sulle date degli incontri e per ulteriori comunicazioni.

### Identificazione oggetti (item):

Gli item identificati in questa prima fase del progetto sono i seguenti:

- 1) Documentazione:
  - a. Documento dei requisiti;
  - b. Analisi dei requisiti;
  - c. Manuale utente;
  - d. Verbale di interazione con il cliente;
  - e. Offerta in relazione al mandato;
- 2) Change request;
- 3) Codice;
- 4) Database;
- 5) Wiki;
- 6) Gestione versioni;
- 7) Software (tool) di supporto.

Di seguito vengono elencate le caratteristiche principali degli item e il modo in cui questi item verranno gestiti dal team:

- 1) Documentazione:
  - a. Documento dei requisiti:
    - i. I requisiti vanno classificati in base allo stakeholder (cliente, sviluppatori, utenti finali, eccetera);
    - ii. Ogni requisito viene scritto in linguaggio naturale strutturato e deve essere inserito nel documento dei requisiti insieme ad un'eventuale motivazione;

- iii. Un requisito può essere associato ad una priorità che indica il suo valore di business.
  - b. Analisi dei requisiti:
  - c. Manuale utente:
    - i. Tutte le possibili operazioni che l'utente può svolgere tramite il sistema software che verrà sviluppato devono essere descritte in un manuale;
    - ii. Ogni aggiornamento del sistema che modifica le funzionalità messe a disposizione dallo stesso o che cambia il modo di effettuare alcune operazioni deve essere descritto nel manuale: fra questo e il sistema non devono esserci inconsistenze;
    - iii. Ogni versione (non variante) del sistema deve essere associato ad una versione del manuale.
  - d. Verbale relazione con il cliente:
    - i. Deve contenere: data incontro, luogo incontro, argomenti trattati e per ogni argomento la descrizione dei contenuti trattati;
    - ii. Deve essere mostrato al cliente per presa visione entro l'incontro successivo a quello descritto nel verbale.
  - e. Offerta in relazione al mandato:
    - i.
- 2) Change request:
- a. Contengono: un codice univoco (numero della richiesta), autore della richiesta, data della richiesta, priorità, descrizione, moduli coinvolti (opzionale se esterna), tempo di lavoro stimato e successivamente data approvazione/rifiuto, data inizio modifiche;
  - b. Possono essere interne (esigenze degli sviluppatori) o esterne (esigenze del cliente);
  - c. Se sono esterne si pianifica la data di inizio delle modifiche (in base al tempo di lavoro stimato e alla priorità della modifica), se interne prima devono essere approvate (votazione a maggioranza fra gli sviluppatori);
  - d. Possono essere presentate in formato cartaceo durante gli incontri (fra gli sviluppatori o con il cliente) oppure in formato digitale (ad esempio pdf) ma in entrambi i casi devono contenere le informazioni elencate al punto a.
- 3) Codice:
- a. Il codice sorgente legato al progetto viene gestito tramite GitHub, ogni membro del team può leggerlo e modificarlo a condizione che gli altri membri siano d'accordo (se necessario va effettuata una change request per poter modificare il codice);
  - b. Ogni volta che uno degli sviluppatori effettua una modifica o aggiunge nuovo codice deve registrare i cambiamenti tramite la procedura per la gestione delle versioni;