Project plan

# Introduzione:

* 1. **Scopo del progetto**

Lo scopo del progetto è creare un software per facilitare e migliorare la gestione di un magazzino di un negozio di elettronica.  
L’obbiettivo è ottimizzare le funzionalità del dipendente, il quale potrà, dopo aver effettuato il login, gestire i vari ordini e le giacenze nel magazzino dei vari prodotti tramite il software.

* 1. **Funzioni**

Le funzionalità principali che il software permette al dipendente di compiere dopo aver effettuato il login sono:

* + 1. **Magazzino**
* Visualizzazione ordinata dei prodotti in base al reparto
* Gestione dei prodotti (aggiungi, modifica ed elimina)
* Ricerca dei prodotti
  + 1. **Ordini**.
* Visualizzazione di ogni ordine, sia consegnato (C) che non (NC)
* Gestione degli ordini (modifica ed elimina)
* Emissione nuovi ordini
* Visualizzazione e gestione dettagli ordine
  + 1. **Caricamento ordini**
* Visualizzazione ordini ancora da caricare
* Caricamento ordini **🡪** aggiornamento automatico delle quantità prodotto
  + 1. **Gestione personale**
* Inserimento nuovi impiegati con relativa password (solo il gestore può farlo)

# Modello di Processo:

# Modello SCRUM

Il modello di processo che abbiamo voluto adottare è il metodo agile “***SCRUM***”, il quale sfrutta la competenza di ogni membro del gruppo per raggiungere l’obbiettivo prefissato.

# Organizzazione del lavoro

Abbiamo effettuato uno “***sprint planning***” per pianificare i task primari da eseguire durante i vari sprint, la “***product backlog***” viene compilata e aggiornata tramite la piattaforma di GitHub.

Attraverso i “***Daily Scrum Meeting***” svolti a distanza ci siamo confrontati quotidianamente sui progressi ottenuti.

Il ruolo dello “***scrum master***” è stato ricoperto a turno da tutti i membri per un maggior coinvolgimento e una maggior partecipazione di tutti i membri del team.

# Organizzazione di progetto:

# Composizione del team

Il team è composto da 4 persone:

* *Mattia Mazzucotelli*
* *Ghezzi Gabriele*
* *Valle Roberto*
* *Patelli Roberto*

# Organizzazione del team

Ciascun membro del team svolge un determinato compito all’interno del progetto, chi si occupa di frontend (Valle e Patelli) e chi si occupa di backend (Ghezzi e Mazzucotelli), tuttavia c’è ampia collaborazione tra i vari gruppi di lavoro per ottenere il massimo risultato.

Il team si trova una volta a settimana all’Università degli studi di

Bergamo a Dalmine per verificare come procede il progetto, ogni due giorni invece si effettuano video-call per un confronto continuo tra i membri del gruppo.

Verrà utilizzata la piattaforma di “GitHub” per la condivisione del materiale.

# Standard, linee guida, procedure:

Il linguaggio utilizzato per la stesura del codice è ***Java***, come ambiente di sviluppo si è scelto di utilizzare ***Eclipse***, mentre per implementare i database si ricorre ai comandi SQL tramite la libreria ***MySQL-connector/j.***

# Attività di gestione:

* 1. **Daily scrum**

Avendo adottato un modello di processo di tipo SCRUM, vengono effettuati i “daily scrum” con l’intento di aggiornarsi quotidianamentesullo stato del progetto e la possibilità di confrontarsi per eventuali problemi da correggere.

* 1. **Obiettivi**

Ogni settimana si fissano dei risultati da raggiungere per il completamento del progetto tramite la product backlog.

* 1. **Revisione sprint**

Al termine di ogni sprint il team si riunisce per una sprint review al fine di verificare il raggiungimento degli obiettivi prefissati inizialmente.

# Rischi:

I rischi maggiori che si potrebbero affrontare sono:

* 1. Non rispettare i tempi di consegna previsti dal professore causa impegni universitari e lavoro
  2. Difficoltà nella stesura del codice
  3. Implementare una versione ottimale del progetto
  4. Difficoltà ad effettuare confronti in presenza causa notevole distanza fisica tra i membri del gruppo

# Personale:

Il team è composto da 4 persone:

* 1. *Valle Roberto*
  2. *Gabriele Ghezzi*
  3. *Mattia Mazzucotelli*
  4. *Roberto Patelli*

Lo scrum master sarà ricoperto da ogni membro del team a seconda dell’esigenza che richiederà il lavoro.

# Metodi e tecniche:

Per la condivisione di materiale e idee abbiamo utilizzato la piattaforma di GitHub creando un apposito repository per il progetto.

L’IDE utilizzato per la stesura del codice è Eclipse, per modellare il programma e avere una visione più ampia abbiamo ricorso all’utilizzo di starUML.

Per la creazione del database abbiamo sfruttato MySQL mentre per l’interfaccia grafica abbiamo utilizzato Java swing.

# Garanzia di qualità:

Per garantire qualità al progetto si cercherà di soddisfare i requisiti dello standard ***ISO 9001***, con la finalità di dimostrare la propria capacità di fornire prodotti che soddisfino i requisiti dei clienti.

# Pacchetti di lavoro:

Il progetto verrà suddiviso in più moduli:

1. *Frontend*
2. *Backend*
3. *Database 4- Test*

# Risorse:

Per la realizzazione del progetto ogni membro del team ha utilizzato il proprio PC/tablet con cui ha potuto svolgere i compiti assegnati dallo Scrum Master.

Utilizzo di IDE come ECLIPSE, o piattaforme per la condivisione come GitHub, starUML per i diagrammi, MySQL per i database e infine Java swing per l’interfaccia grafica .

# Budget e tempistica:

# Lo sviluppo del progetto non prevede costi esterni, tuttavia richiederà

# un notevole dispendio di tempo.

Il tempo stimato per ogni membro del team è di 45h, per un totale di 180h.

La tempistica del progetto è definita in base alle attività da svolgere inserite nel “Product Backlog”.

# Cambiamenti:

Utilizzando un metodo “Agile” ogni cambiamento viene discusso tra tutti i membri del team, attraverso la piattaforma GitHub e l’utilizzo degli “issue”.

Inoltre, tramite i daily/weekly scrum il team viene continuamente aggiornato sullo stato del progetto, permettendo così una cooperazione attiva tra i membri.

# Consegna:

La consegna avverrà tramite repository GitHub nei tempi prestabiliti dal committente.