PROJECT PLAN

# 

# INTRODUCTION

Lo scopo del progetto è la realizzazione di un videogioco per desktop o/e browser. Il genere del gioco è strategia. Lo sviluppo del gioco è guidato da una storia che coinvolge l’utente ponendogli domande, l’utente deve fornire le risposte e in questo modo progredisce e avanza di livello. Ad ogni livello successivo la difficoltà aumenta, l’utente deve affrontare domande più complesse che richiedono più ragionamento. Il guadagno dell'utente sono i punti che gli permettono di sbloccare livelli successivi.

L’obiettivo del gioco è fornire uno strumento di intrattenimento che permetta all'utente di divertirsi, mettere alla prova le proprie conoscenze ed eventualmente evolvere la mente.

# PROCESS MODEL

Per lo sviluppo di questo progetto abbiamo deciso di utilizzare l’approccio agile poiché riflette al meglio la modalità di lavoro che vorremmo adottare.

L’idea è quella di partire da un prototipo base che rappresenta un prodotto con l’implementazione delle funzionalità base e successivamente tramite miglioramenti incrementali portare modifiche per l’evoluzione del prototipo in un prodotto finito. A fine di ogni intervento vogliamo ottenere un prodotto sempre funzionante e quindi faremmo l'adozione di un'integrazione continua.

# ORGANIZATION OF THE PROJECT

Abbiamo definito un product team, nel quale ogni componente del gruppo è in grado di creare, modellare e ridefinire tutte le parti dello sviluppo del progetto. Questo ci permette di poter lavorare in parallelo essendo tutti in grado di intervenire su qualsiasi fase del progetto.

I punti di forza dei componenti del gruppo sono:

* Daidone: backend
* Drissi: testing
* Ianitchii: backend e il disegno dell’applicazione
* Marchesi: frontend

# STANDARDS,GUIDELINES, PROCEDURES

Come programmi software/tools abbiamo utilizzato:

* Github
* Vscode
* Vim
* Google docs
* IEE…
* Camel case per nomi classi
* Undescore per nomi file
* Flutter
* dart
* ....

# MANAGEMENT ACTIVITIES

Per la comunicazione interna utilizziamo la conversazione in persona e strumenti di messaggistica istantanea. Definizione, assegnazione e l’organizzazione delle attività la gestiamo attraverso una Kanban Board nella sezione Projects su github.

La periodicità degli incontri varia in base alle disponibilità dei partecipanti. Il dettaglio di ogni incontro in cui vengono discusse funzionalità rilevanti per il progetto vengono documentate nel file IS meetings.

Per la traccia dell’avanzamento del progetto utilizziamo github per la memorizzazione e sincronizzazione dell’avanzamento di vari moduli del progetto.

# RISKS

Tra i possibili rischi di questo progetto quello più imponente è quello di non riuscire a rispettare la deadline fissata per la consegna del prodotto.

Rischi organizzativi:

* Non riuscire a completare i compiti assegnati a ciascun individuo
* Non riuscire a eseguire le riunioni nei tempi definiti
* Non riuscire ad avere una visione unica sul prodotto
* Prodotto non funzionante a fine giornata

Rischi funzionalità del gioco:

* scelta errata del linguaggio di sviluppo
* incompletezza della logica del gioco
* apparenza scadente

# STAFFING

Data la quantità limitata di persone cerchiamo di sfruttare al meglio le nostre abilità e cerchiamo di modellare le nostre conoscenze in base alla situazione ed alla richiesta. Per acquisizione delle conoscenze necessarie per svolgere diversi fasi del progetto facciamo affidamento a risorse sul web e come linea guida per la parte della documentazione, modellazione e schematizzazione di diversi blocchi dell'applicazione sfruttiamo le conoscenze acquisite durante il corso dell’Ingegneria del Software.

# METHODS AND TECHNIQUES

La metodologia di sviluppo adottata è Agile. Essendo piccolo il gruppo di lavoro e il prodotto da realizzare è la tecnica più adatta che rispetta la nostre esigenze.

Durante il progetto abbiamo deciso di:

* Fare commit su github per avere la versione più aggiornata sempre disponibile
* Effettuare code reviews tramite github
* Creazione di pull request prima di fare modifiche sul main
* Creazione di branch per sezione critiche

# QUALITY ASSURANCE

Per poter rispettare i nostri standard abbiamo utilizzato review dei codice da parte dei componenti del gruppo, testing periodici intensivi.

Per la qualità del codice sono stati utilizzati strumenti di linting e per il rispetto delle best practices.

Durante lo sviluppo abbiamo eseguito tests utilizzando persone esterne per assicurarci che il prodotto fosse comprensibile anche a elementi esterni al progetto. Da queste persone abbiamo poi raccolto dei feedback.

# WORK PACKAGES

# 

# RESOURCES

Librerie esterne, browser/desktop per eseguire l’applicazione,

# 

# BUDGET AND SCHEDULE

In questo progetto non è stato presente un budget a livello monetario ma bensì un budget temporale. La risorsa limitata è stata il tempo e la conoscenza. Il tempo previsto per il completamento del progetto è entro il centinaio di ore per persona.

# CHANGES

Per gestire i cambiamenti abbiamo deciso di tenere una traccia precisa di tutte versione dei file soggetti a modifiche nel tempo, grazie al supporto diretto di github.

Dato il metodo di lavoro adottato i cambiamenti sono all’ordine del giorno. L’obbiettivo è quello di avere sempre un prodotto funzionante alla fine del giorno.

# DELIVERY

Build di un .exe oppure hosting della web app.