PROJECT PLAN

# 

# INTRODUCTION

Il progetto è basato sulla creazione di un gioco in formato web app. Il gruppo di progetto è formato da Daidone, Drissi, Ianitchii, Marchesi.

L'obiettivo è quello di mettere in pratica le conoscenze, acquisite durante il corso di Ingegneria del software e anche di altre già in nostro possesso, per creare un prodotto apprezzabile da altre persone.

La scelta di creare un gioco è stata condivisa da tutti, ed è nata principalmente dalla voglia di creare qualcosa di diverso dalla solita applicazione che svolge un compito o che soddisfa un bisogno.

# 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, creato in parallelo alla fase di progettazione, che rappresenta il prodotto con l’implementazione delle funzionalità base. Successivamente, tramite miglioramenti incrementali, vogliamo permettere 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: Software architect
* Marchesi: frontend

# 

# STANDARDS,GUIDELINES, PROCEDURES

Come programmi software/tools abbiamo utilizzato:

* Github
* Vscode
* Vim
* Google docs
* IEE…
* Camel case per nomi classi
* Underscore per nomi file
* Flutter
* Dart
* Staruml
* ....

# MANAGEMENT ACTIVITIES

Incontri eseguiti con frequenza periodica di periodo X. Abbiamo mantenuto un log di tutti gli incontri eseguiti, vedi file: IS PW - meetings

Abbiamo usato github per tenere traccia dei progressi eseguiti nel tempo.

# 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. Tra gli altri rischi possono essere individuati:

* 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

# STAFFING

Data la quantità limitata di personale abbiamo cercato di sfruttare al meglio le nostre abilità e abbiamo cercato di modellare le nostre conoscenze in base alla situazione ed alla richiesta.

# 

# METHODS AND TECHNIQUES

Durante il progetto abbiamo deciso di:

* Commit su github per avere la versione più aggiornata sempre disponibile
* Code reviews tramite github
* Creazione di pull request prima di fare modifiche sul main
* Creazione di branch per sezione critiche
* Utilizzo di tag identificativi per i componenti del software per maggiore chiarezza e leggibilità.

# 

# 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

Per lo sviluppo dell’applicazione si prevede di utilizzare:

* Librerie esterne (flutter packages)
* Chrome browser per l’esecuzione dell’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 le 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 a fine giornata.

# DELIVERY

Il prodotto finale verrà hostato è sarà disponibile agli utenti in formato web app.