

KALEIDOSCODE

SWEDesigner

SOFTWARE PER DIAGRAMMI UML

PIANO DI QUALIFICA V1.0.0



Informazioni sul documento

Versione	1.0.0
Data Redazione	09/03/2017
Redazione	Bonato Enrico Bonolo Marco Pace Giulio Sovilla Matteo
Verifica	Pezzuto Francesco
Approvazione	Sanna Giovanni
Uso	Esterno
Distribuzione	<i>Prof. Vardanega Tullio</i> <i>Prof. Cardin Riccardo</i> <i>Zucchetti s.p.a.</i>

Diario delle Modifiche

Versione	Data	Autore	Descrizione
0.0.1	09/03/2017	Bonolo Marco	Creazione scheletro del documento e stesura della sezione Introduzione

Indice

1	Introduzione	2
1.1	Scopo del documento	2
1.2	Scopo del prodotto	2
1.3	Glossario	2
1.4	Riferimenti utili	2
1.4.1	Riferimenti normativi	2
1.4.2	Riferimenti informativi	2
2	Risorse	3
2.1	Necessarie	3
2.2	Disponibili	3
3	Misure e metriche	3
3.1	Metriche per i processi	4
3.1.1	Schedule Variance	4
3.1.2	Budget Variance	4

1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Questo documento definisce gli obiettivi e le metodologie che ogni membro del gruppo *KaleidosCode* adotterà per garantire un determinato livello di qualità del prodotto. A tal proposito ogni membro del gruppo è tenuto a leggere, perseguire e raggiungere gli obiettivi definiti in esso.

1.2 Scopo del prodotto

Lo scopo del progetto è la realizzazione di un software di costruzione di diagrammi UML_G con la relativa generazione di codice Java_G e Javascript_G utilizzando tecnologie web. Il prodotto deve essere conforme ai vincoli qualitativi richiesti dal committente.

1.3 Glossario

Al fine di evitare ogni ambiguità di linguaggio e massimizzare la comprensione dei documenti, i termini tecnici, di dominio, gli acronimi e le parole che necessitano di essere chiarite, sono riportate nel documento *Glossario v1.0.0*.

Ogni occorrenza di vocaboli presenti nel *Glossario* è marcata da una “G” maiuscola in pedice.

1.4 Riferimenti utili

1.4.1 Riferimenti normativi

- Capitolato d'appalto:
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Progetto/C6.pdf> (09/03/2017).

1.4.2 Riferimenti informativi

- Qualità del software (Slide del Corso di Ingegneria del Software):
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Dispense/L10.pdf> (09/03/2017);
- Qualità di Processo (Slide del Corso di Ingegneria del Software):
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Dispense/L11.pdf> (09/03/2017);
- Glossario: *Glossario v1.0.0*.

2 Risorse

2.1 Necessarie

per la realizzazione del prodotto sono necessarie le risorse umane e tecnologiche citate di seguito.

- **risorse umane:** sono descritte dettagliatamente nel *Piano di progetto*.
 - *Responsabile di progetto*;
 - *Amministratore*;
 - *Analista*;
 - *Progettista*;
 - *Programmatore*;
 - *Verificatore*.
- **risorse software:** sono descritte dettagliatamente nelle *Norme di progetto*. Si tratta di software che permettano:
 - la comunicazione e la condivisione del lavoro tra gli elementi del team;
 - la stesura della documentazione in formato LaTeX;
 - la creazione di diagrammi UML;
 - la codifica nei linguaggi di programmazione scelti;
 - la semplificazione delle attività di verifica;
 - la gestione dei test sul codice.
- **risorse hardware:** ciascun componente del gruppo ha bisogno di un computer con tutti i software necessari. È necessario avere a disposizione almeno un luogo dove poter effettuare le riunioni del team.

2.2 Disponibili

Ogni membro del team ha a disposizione uno o più computer personali dotati degli strumenti necessari.

Le riunioni interne si svolgono presso le aule del dipartimento di Matematica dell'Università degli Studi di Padova.

3 Misure e metriche

Il processo di verifica deve essere quantificabile per fornire informazioni utili, bisogna quindi stabilire le metriche da adottare per le misurazioni. Si definiranno due intervalli di misure:

- **range di accettazione:** intervallo di valori vincolante per l'accettazione del prodotto;

- **range ottimale:** intervallo di valori entro cui è consigliabile rientri la misurazione. Il mancato rispetto di questa condizione non pregiudica l'accettazione del prodotto, ma richiede verifiche più approfondite in merito.

3.1 Metriche per i processi

3.1.1 Schedule Variance

È una metrica di progetto standard, indica se si è in linea, in anticipo o in ritardo rispetto alla schedulazione pianificata delle attività di progetto. È pari alla differenza tra il valore delle attività pianificate e il valore delle attività svolte alla data corrente.

Parametri utilizzati

- **Range di accettazione:** $\geq -(\text{preventivo} * 5\%)$;
- **Range ottimale:** ≥ 0 .

3.1.2 Budget Variance

È una metrica di progetto standard, indica se si spende di più o di meno rispetto a quanto preventivato alla data corrente. È pari alla differenza tra costo pianificato e costo effettivamente sostenuto alla data corrente.

Parametri utilizzati

- **Range di accettazione:** $\geq -(\text{preventivo} * 10\%)$;
- **Range ottimale:** ≥ 0 .