MatchPoint

Project Plan V. 1.0

Sommario

[1. Introduzione 2](#_Toc181629583)

[2. Modello di processo 2](#_Toc181629584)

[3. Organizzazione del progetto 3](#_Toc181629585)

[4. Norme, linee guida e procedure 3](#_Toc181629586)

[5. Attività di gestione 3](#_Toc181629587)

[6. Rischi 3](#_Toc181629588)

[7. Personale 3](#_Toc181629589)

[8. Metodi e tecniche 3](#_Toc181629590)

[9. Garanzie di qualità 3](#_Toc181629591)

[10. Pacchetti di lavoro 3](#_Toc181629592)

[11. Risorse 3](#_Toc181629593)

[12. Budget e programma 3](#_Toc181629594)

[13. Cambiamenti 3](#_Toc181629595)

[14. Consegna 3](#_Toc181629596)

## Introduzione

L’obiettivo del progetto “MatchPoint” è creare un’applicazione web per la prenotazione e la gestione dei campi da gioco nei centri sportivi in Italia. Ciò nasce dall’esigenza di gruppi di amici e appassionati di sport che sono in difficoltà a trovare campi e terreni di gioco vicini e a prezzi accessibili.

I gestori dei centri sportivi possono registrarsi ed inserire i campi che hanno a disposizione (sport, terreno, dimensioni, illuminazione, disponibilità oraria, costi e servizi), mentre gli utenti (giocatori) possono prenotare i campi a fasce orarie e gli eventuali servizi abbinati.

Il progetto sarà sviluppato da Filippo Bonfanti, Matteo Colombi e Luca Rossi nell’ambito del corso di Ingegneria del software (A.A. 2024/2025 Proff. Gargantini e Bonfanti).

## Modello di processo

Per questo progetto si è deciso di utilizzare un processo di tipo SCRUM; poiché non è possibile individuare un product owner ed uno SCRUM master, questi due ruoli sono visti come “ipotetici” e le loro richieste vengono immaginate dal team di sviluppo.

Scrum è un metodo Agile che gestisce progetti in contesti difficili da pianificare in anticipo. Adotta un approccio iterativo e incrementale, focalizzandosi su trasparenza, ispezione e adattamento per ottimizzare prevedibilità e gestione del rischio.   
Il progetto viene suddiviso in brevi cicli di lavoro chiamati Sprint (durata 1-4 settimane), ciascuno dei quali produce un incremento del software. Il team Scrum include il Product Owner (rappresentante degli stakeholder), il Development Team (autonomo) e lo Scrum Master (facilita il team e rimuove ostacoli).  
Il Product Owner crea e gestisce il product backlog, una lista di priorità. Gli Sprint sono pianificati all'inizio, fissando obiettivi e tempi. Durante uno Sprint, gli obiettivi non cambiano, e ogni giorno il team si riunisce nel Daily Scrum. Alla fine di ogni Sprint si svolgono la Sprint Review e la Sprint Retrospective. Il ciclo si ripete fino a completare il backlog, esaurire il budget o completare il prodotto.

Le milestones di questo progetto sono le seguenti:

* **Analisi dei requisiti**
  + Definizione dettagliata delle funzionalità, con focus su esigenze degli utenti e requisiti dei gestori dei centri sportivi.
* **Design dell'architettura** 
  + Progettazione dell'architettura software, compresa la definizione del database e delle interfacce principali.
* **Sviluppo prototipo funzionale** 
  + Implementazione di un prototipo minimo per il testing delle funzionalità chiave come la registrazione degli utenti, la prenotazione dei campi e la gestione dei profili.
* **Testing e validazione del prototipo**
  + Esecuzione di test di usabilità, prestazioni e funzionalità sul prototipo per identificare eventuali problemi e miglioramenti.
* **Sviluppo delle funzionalità complete** 
  + Implementazione delle funzionalità aggiuntive: gestione degli orari, personalizzazione dei campi, pagamento e notifiche.
* **Testing finale e miglioramento**
  + Test completi per garantire che l'app soddisfi i requisiti di qualità e sia pronta per la distribuzione.
* **Rilascio della versione 1.0** 
  + Lancio ufficiale dell'applicazione.

I percorsi critici sono la gestione della base di dati e del login oltre che la parte grafica del progetto.

## Organizzazione del progetto

Il team di sviluppo è composto da Filippo Bonfanti, Matteo Colombi e Luca Rossi, i membri collaboreranno attivamente a tutte le parti del progetto, in particolare ogni membro sarà responsabile di alcune parti di esso:

* **Filippo Bonfanti:**
* **Matteo Colombi:**
* **Luca Rossi:**

## Norme, linee guida e procedure

## Attività di gestione

## Rischi

## Personale

## Metodi e tecniche

## Garanzie di qualità

## Per assicurare la qualità del software sviluppato in MatchPoint, verranno implementati controlli sistematici e test periodici, con l’obiettivo di mantenere il processo di sviluppo in linea con gli standard di qualità stabiliti.

Un membro del team si occuperà del **Quality Assurance (QA)** e sarà incaricato di definire e coordinare i test e le verifiche periodiche durante lo sviluppo. L’intero team sarà comunque responsabile di scrivere codice conforme alle linee guida e convenzioni stabilite, segnalando prontamente eventuali anomalie o incongruenze. Ogni membro del team contribuirà alle attività di **testing manuale e automatizzato** per verificare che il software rispetti i requisiti di qualità.

Inoltre, verranno rispettati gli standard di **usabilità** e **accessibilità** per garantire che l'interfaccia sia semplice e intuitiva per gli utenti finali, inclusi giocatori e gestori di campi sportivi, e che i tempi di risposta dell'applicazione siano adeguati. Saranno definiti obiettivi specifici come i tassi di difetti accettabili e l’uso del software su diversi browser e dispositivi.

**Code review** periodiche verranno eseguite per individuare e correggere errori di sintassi e altri bug, mentre **test unitari** e **test di integrazione** saranno eseguiti per ogni modulo sviluppato, in modo da verificare l’interazione corretta tra i vari componenti, sia individualmente che integrati nel sistema complessivo.

Alla conclusione dello sviluppo, verrà eseguita una fase finale di **testing** per assicurare il corretto funzionamento dell’applicazione. Infine, la **documentazione** sarà completata e consolidata, incorporando tutte le informazioni raccolte e aggiornate durante il processo di sviluppo.

## Pacchetti di lavoro

## Risorse

## Budget e programma

## Cambiamenti

## Consegna