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

Al fine di garantire la qualità del software, verranno predisposti controlli sistematici e test periodici per garantire che lo sviluppo sia in linea con gli standard richiesti.  
Un membro del team avrà il compito di occuparsi della parte di quality assurance (QA), esso definirà e coordinerà i test e le verifiche periodiche in corso di sviluppo. Sarà ovviamente compito dell’intero team sviluppare codice conforme alle linee guida e alle convenzioni stabilite anche segnalando eventuali anomalie o incongruenze.  
Sarà sempre compito del team la parte di testing (manuale e automatizzato) per la verifica dei requisiti di qualità.

È necessario che anche gli standard di usabilità e accessibilità siano raggiunti per poter semplificare l’uso dell’interfaccia agli utenti finali (giocatori e gestori) e il tempo di risposta sia congruo; è inoltre importante definire gli obiettivi specifici come i tassi di difetti e l’utilizzo del software con differenti browser e dispositivi.

Periodicamente saranno eseguite delle code review per correggere eventuali errori di sintassi e altri bug, test unitari e di integrazione per ogni modulo sviluppato per testare se due moduli interagiscono correttamente sia da soli che integrati al resto del sistema già sviluppato.

Al termine dello sviluppo verrà eseguita la parte finale del testing per il corretto funzionamento del programma e completata la documentazione che gradualmente è stata prodotta da questa fase.

## Pacchetti di lavoro

## Risorse

## Budget e programma

## Cambiamenti

## Consegna