RELAZIONE E MANUALE D’USO

**DESCRIZIONE DEL METODO ADOTTATO:**

Il progetto e la sua gestione sono stati sviluppati secondo la metodologia Scrum.

* RUOLI

Abbiamo utilizzato i ruoli definiti all’interno dello Scrum Team(SCRUM MASTER, PRODUCT OWNER, DEVELOPMENT TEAM), e abbiamo lavorato in stretta connessione per assicurare un continuo e veloce flusso di informazioni. Abbiamo ricoperto questi ruoli a rotazione.

Essendo solo 3 componenti all’interno del gruppo il membro che svolgeva il ruolo di Scrum Master svolgeva contemporaneamente anche il ruolo di componente del Development Team. In questo modo siamo riuscite a lavorare più velocemente ed efficacemente.

* EVENTI

SPRINT PLANNING: all’inizio di ogni sprint abbiamo avuto alcune riunioni in cui il Product Owner ha stilato il Product Backlog e descritto gli item più importanti e l’obiettivo da raggiungere nello sprint seguente. Al termine della riunione lo Scrum Master ha compilato lo Sprint Backlog, dopo aver suddiviso le user stories in tasks risolvibili.

DAILY SCRUM: ogni mattina abbiamo avuto un breve confronto per creare un piano giornaliero per decidere e sincronizzare le attività.

SPRINT REVIEW: abbiamo effettuato delle revisioni alla fine di ogni sprint per valutare se l’obiettivo prefissato era stato raggiunto e se sorgevano delle problematiche da risolvere.

SPRINT RETROSPECTIVE: alla fine di ogni sprint abbiamo svolto un’ulteriore analisi per valutare cosa continuare a fare, cosa smettere di fare e cosa migliorare nello sprint successivo per ottenere performance ancora più efficienti.

* MILESTONES

Implementazione delle varie pagine grafiche

Login degli utenti a seconda della tipologia (studente, docente, ecc)

Collegamento dei metodi delle classi “database” con i metodi delle classi “greeting”

Completamento metodi Studente

Completamento metodi Docente

Completamento metodi Amministratore

Completamento metodi Segreteria

* ISSUES

Capire il funzionamento generale di GWT e la strutturazione dei package nel progetto

Rendere compatibili le versioni di GWT, Java, librerie per rendere il progetto funzionante

Capire il collegamento dei metodi delle classi “database” con i metodi delle classi “greeting”

Strutturare i BTreeMap in modo efficace nel database

* USER STORIES

Dopo aver creato il modello dei casi d’uso abbiamo creato le User Stories. Abbiamo fatto in modo che fossero scritte in modo semplice e subito comprensibile. Queste sono state poi utili per creare i task da inserire all’interno del product e dello sprint backlog. Abbiamo cercato di rendere i task problemi piccoli e risolvibili in una singola giornata di lavoro.

* CRITERI PER L’ASSEGNAZIONE DI PRIORITÀ AI TASK

Durante i primi sprint planning abbiamo cercato di assegnare delle priorità alle user stories prodotte. Abbiamo cercato di ragionare come se avessimo di fronte un committente e quindi di dare priorità alle funzionalità più basiche, ma che potessero comunque dare una solida base al progetto, per poi passare a quelle più complesse.

Per cominciare ci siamo concentrate sui task riguardanti le parti grafiche, per poi passare a quelli sull’implementazione del database.

* ARTEFATTI SCRUM

TRELLO – PRODUCT BACKLOG

Abbiamo utilizzato Trello come project tracker. È stato quindi utilizzato come PRODUCT BACKLOG. Per coordinare e gestire le diverse attività da svolgere durante il progetto secondo la metodologia Scrum ci siamo servite della bacheca offerta da Trello. Abbiamo quindi potuto inserire in ordine i task da svolgere nella sezione “da fare”, quelli in lavorazione nella sezione “in esecuzione”, quelli completati nella sezione “fatto”.

(può trovare il link alla pagina trello nel file “diario di progetto”)

JIRA

Abbiamo utilizzato Jira come issue tracker.

**RELAZIONE SU SCELTE PROGETTUALI E DI INTERFACCIA**

**MANUALE DI INSTALLAZIONE DEL SOFTWARE E MANUALE UTENTE**