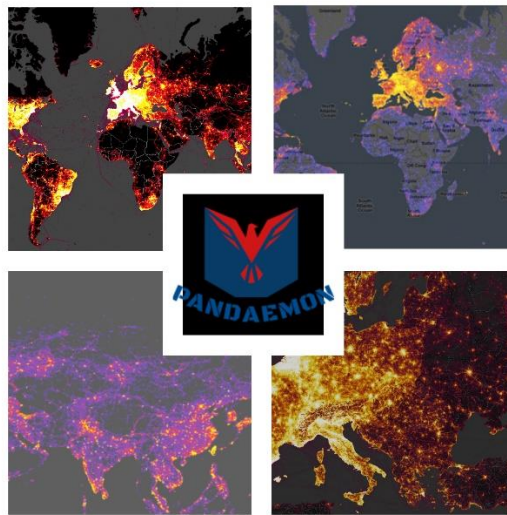


Team-Plan-v1.0



Author/Editor: Αλεξανδρόπουλος Μάριος (AM:1058116)

Updates of v0.3

Όλες οι αλλαγές μας από την προηγούμενη έκδοση έχουν γίνει με έντονο **κόκκινο** χρώμα.

Η ΟΜΑΔΑ ΜΑΣ

1. Αλεξανδρόπουλος Μάριος (AM:1058116) 5^ο έτος σπουδών
2. Αρβανίτης Ερμής-Ιωάννης (AM: 1059574) 4^ο έτος σπουδών
3. Βύνιας Διονύσιος (AM: 1054347) 5^ο έτος σπουδών
4. Δαλέζιος Κωνσταντίνος- Δημήτριος (AM: 1054323) 5^ο έτος σπουδών

Σημείωση: Αποφασίσαμε να εργαστούμε σε ομάδα των 5 ατόμων, **(στην αρχή του έργου)** για καλύτερο διαμοιρασμό του φόρτου εργασίας και την δημιουργία ενός τελικού προϊόντος ύψιστης αξίας. Η επιλογή αυτή δεν έγινε σε καμία περίπτωση ως “εύκολη λύση” και για αυτό εξ αρχής ασχολούμαστε και με όλα τα προαιρετικά παραδοτέα. Παράλληλα, τα μέλη της ομάδας μας, είχαν εξαιρετικά αποτελέσματα σε προηγούμενες συνεργασίες, καθώς κάθε ένα από τα μέλη εξειδικεύεται σε διαφορετικούς τομείς. Έτσι τυχών αδυναμίες αλληλοσυμπληρώνονται και επιτυγχάνεται μέγιστη απόδοση.

Δυστυχώς, μετά από ένα διάστημα 4 εβδομάδων, το ένα μέλος της ομάδας αποχώρησε, λόγω προσωπικού φόρτου και έτσι η ομάδα μας, συνεχίζει με 4 άτομα.

ΑΛΛΑΓΗ ΣΥΝΘΕΣΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

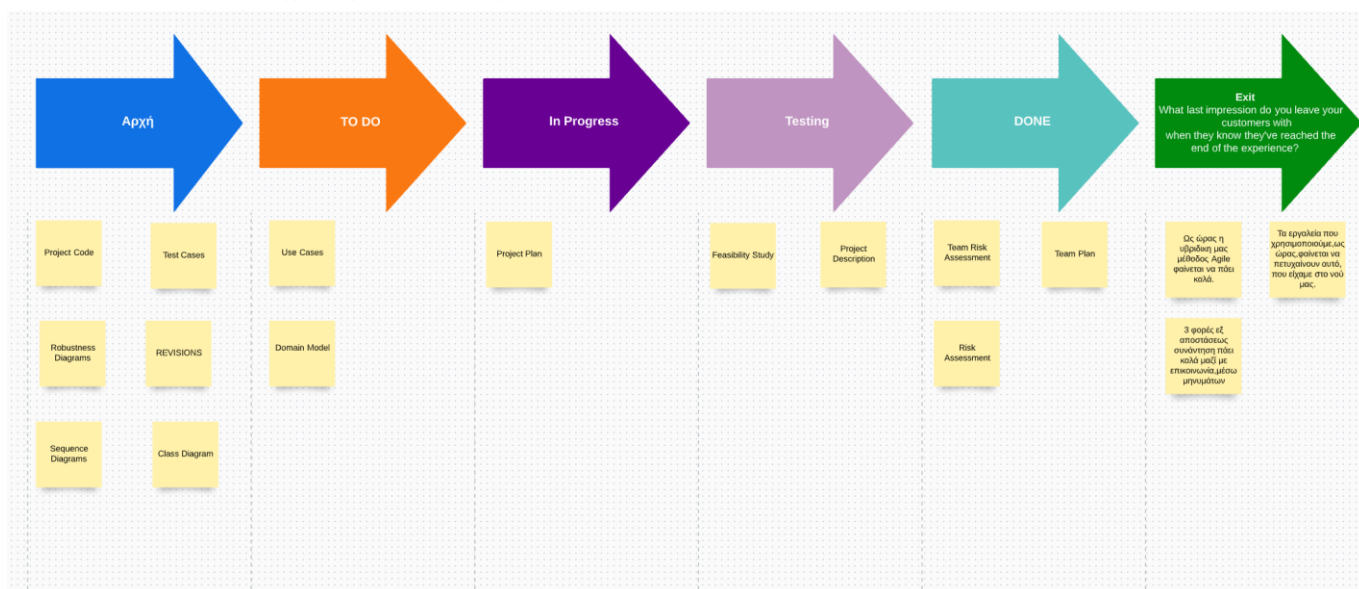
Μετά το πέρας του δεύτερου scrum cycle της ομάδας μας, ο φοιτητής Ιωάννης Σαρταμπάκος, λόγω προσωπικού φόρτου σε άλλα μαθήματα, αποφάσισε να αποχωρήσει από την ομάδα, μη μπορώντας να τα φέρει εις πέρας. Αυτό είχε ως συνέπεια, να επιβαρυνθούν τα υπόλοιπα μέλη, με τα εναπομείναντα έργα του, καθώς αυτό έγινε σχετικά απροειδοποίητα. Προς το παρόν συνεχίζουμε, έχοντας στο νου μας, το αρχικό team plan χωρίς κάποια μεγάλη διαφοροποίηση. Για τυχών μελλοντικές αλλαγές θα υπάρξει νέα, αναθεωρημένη έκδοση.

AGILE ΜΕΘΟΔΟΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Για την περάτωση του έργου μας, αποφασίσαμε να δουλέψουμε, με ένα δικό μας, υβριδικό μοντέλο διαχείρισης. Το μοντέλο αυτό, αποτελεί πρόσμιξη των Scrum, Kanban (γνωστό και ως Scrumban) και XP (Extreme Programming). Με τον τρόπο αυτό, αποσκοπούμε, στο να εκμεταλλευτούμε στρατηγικές, από τις τρεις αυτές μεθοδολογίες και να τις εντάξουμε σε ένα δικό μας μοντέλο, πλήρως “personalized” στις απαιτήσεις και τους στόχους μας ως ομάδα. Απώτερος στόχος μας, είναι μια ομαλή συνεργασία των μελών, με πρωταρχικά χαρακτηριστικά την ταχύτητα και την αποδοτικότητα, μέσω του εμπειρισμού, και χωρίς να παραφορτώνεται το πρόγραμμά μας. Επίσης, θεμελιώδης αρχή, αποτελεί η ομαλή συνεργασία των μελών, σε ένα όμορφο περιβάλλον, που προωθεί την παραγωγικότητα και επικοινωνία. Με προτεραιότητα τον πελάτη, σε κάθε στάδιο ανάπτυξης, αυτός έχει τον κύριο λόγο, διότι η ικανοποίησή του είναι απόδειξη της επιτυχημένης μας δουλειάς.

Αρχικά, οι ρόλοι των μελών της ομάδας μας, ακολουθούν μια πιο συντηρητική οργάνωση. Συγκεκριμένα, επειδή οι ρόλοι του Scrum (Scrum master, product owner και development team member) και του Kanban (Service Request Manager (SRM) and Service Delivery Manager (SDM)) είναι αρκετά γενικοί και δουλεύουν καλύτερα για ομάδων περισσότερων μελών, ορίσαμε τους εξής ρόλους: Project Manager (Δαλέζιος Κωνσταντίνος- Δημήτριος), [Resource Manager \(Σαρταμπάκος Ιωάννης\)](#), και Team Coach (Αλεξανδρόπουλος Μάριος) και Steering Committee (Αρβανίτης Ερμής- Ιωάννης, Βύνιας Διονύσιος). Ο Project manager είναι υπεύθυνος για τον ορθό προγραμματισμό και την έγκαιρη ολοκλήρωση του έργου, ο Resource Manager, άμεσα συνδεδεμένος με τον Project Manager καθορίζει πόρους και ποιες υλοποιήσεις καθίστανται αναγκαίες και το Steering Committee αποτελείται από αντιπροσώπους των stakeholder και παράλληλα επικοινωνούν άμεσα με τον πελάτη. Όλα τα μέλη είναι ταυτόχρονα και team members, που ανάλογα με το εκάστοτε υπό έργο ή δραστηριότητα, αλλάζουν και δυναμικά ρόλους (π.χ. κάποιος αρχίζει ως αρχιτέκτονας βάσης δεδομένων μετά προάγεται σε σχεδιαστής gui).

Για την αναπαράσταση κάθε δραστηριότητας χρησιμοποιούμε Bucket size planning και τον πίνακα Kanban (με προσθήκη δυο στηλών). Μια ιδέα, αφού περάσει τρία πιο μακροπρόθεσμα στάδια εξέτασης (bucket size planning) τοποθετείται στο Kanban board, όπου κάθε φορά μετακινείται μια θέση, ανάλογα με το αν υπήρξε πρόοδος, αλλιώς μένει στάσιμο στη στήλη που ανήκει. Προσθέσαμε δυο στήλες Testing, μετά το In progress και Exit στο τέλος με σκοπό να προσθέσουμε δυο ακόμα σημαντικά στάδια. Για το πρώτο, ένα "sticky note" μένει εκεί αφού περάσει το In Progress και περνά έναν διεξοδικό έλεγχο για πρόβλεψη λαθών, τα οποία θα προσέθεταν κόπο και χρόνο ώστε να γίνει backtracking και να διορθωθούν. Το τελευταίο στάδιο, Exit, είναι ένα στάδιο όπου μια δραστηριότητα, παρά το πέρας της, παραμένει για αυτό-αξιολόγηση, ώστε να επανεκτιμηθεί η αποτελεσματικότητά της και ακόμα αν χρειαστεί να αναθεωρηθούν προηγούμενες εκδόσεις. Ως όριο, θέσαμε τις 20 ταυτόχρονες δραστηριότητες. Με τη μέθοδο αυτή, τα μέλη έχουν σφαιρική εικόνα των τμημάτων του Project και δεν εστιάζουν μονομερώς σε ένα Task, μέσω των τυπικών sprint cycles. Το τωρινό μας Kanban board, έχει ως ακολούθως:

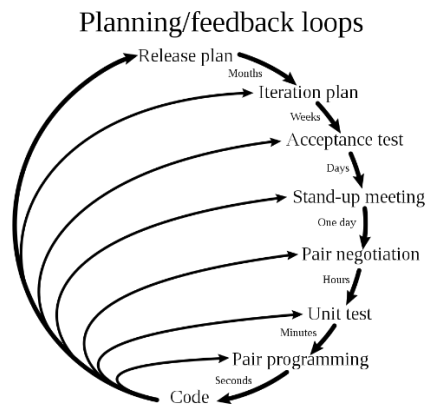


Εργαλείο: Ως Kanban Board χρησιμοποιήσαμε το εργαλείο white board του Lucid chart <https://lucid.app/>.

Οι συναντήσεις μας(με παρουσία όλων των μελών μέσω video calls) θέλαμε να είναι όσο το δυνατόν πιο εποικοδομητικές και για αυτό το λόγο, ορίσαμε τρεις, σταθερές ημέρες, ηλεκτρονικής συνάντησης, αλλά ο καθένας εργάζεται καθημερινά ατομικά και παράλληλα. Τα sprint cycles μας ορίστηκαν, να έχουν διορία δυο εβδομάδων, πράγμα που συμβάδιζε και με τις διορίες των παραδοτέων μας.

Η ενσωμάτωση του Agile Framework XP(Extreme Programming), πιστεύουμε θα έχει και αυτή τεράστια συνεισφορά στην ομαλή διεξαγωγή του Project μας και κυρίως στο κομμάτι την ανάπτυξης του κώδικα. Κυρίαρχος στόχος του XP, είναι η ελαχιστοποίηση του χρόνου ανάπτυξης λογισμικού, με χρήση επιτυχημένων μεθόδων σε ακραία έκταση. Χρησιμοποιείται παραλληλία για εξοικονόμηση

χρόνου και ολοκληρώνονται έργα που είναι μονάχα απαραίτητα για την λειτουργικότητα του τελικού προϊόντος. Όπως και η ατομική δουλεία των μελών, τα cycles του XP είναι καθημερινά και διακρίνονται σε coding, testing, listening και designing. Επίσης, εμπνευσμένοι από το XP θα χρησιμοποιήσουμε τη μέθοδο ανάπτυξης λογισμικού Pair Programming, στην οποία προγραμματιστές δουλεύουν σε ζεύγη. Σε αυτά ένας γράφει κώδικα, ενώ ο δεύτερος παρατηρεί για τυχόν λάθη, κατευθύνει τον συνεργάτη του ανά γραμμή. Οι δυο αυτοί ρόλοι εναλλάσσονται συνεχώς. Αποτέλεσμα αυτή της μεθόδου είναι, ποιοτικότερος τελικός κώδικας και αποφυγή αδιεξόδων. Τέλος, στην οργάνωση της ανάπτυξης κώδικα χρησιμοποιούμε βρόγχους σχεδιασμού και ανατροφοδότησης (Planning and Feedback Loops), με την προϋπόθεση ότι αυτοί πέρασαν το Bucket size planning και δεν δημιουργήθηκε κάποιο πρόβλημα. Ο βρόγχος αυτός φαίνεται και παρακάτω:



Πηγή: [Extreme Programming - Extreme programming - Wikipedia](https://en.wikipedia.org/wiki/Extreme_programming)

ΕΠΙΛΟΓΗ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ

- Για την συγγραφή όλων των τεχνικών μας κειμένων, θα χρησιμοποιήσουμε το εργαλείο Microsoft Word.
- Για τη σύνθεση κώδικα, θα χρησιμοποιήσουμε την γλώσσα αντικειμενοστραφούς προγραμματισμού, Kotlin(1.4.31) σε συνδυασμό με JAVA (Version 8 Update 281) και ως IDE το περιβάλλον Android Studio(Version 4.1.3).
- Για την δημιουργία του λογότυπού μας, χρησιμοποιήθηκε η ιστοσελίδα <https://www.freelogodesign.org/> σε συνδυασμό, με το πρόγραμμα Adobe Photoshop CC.
- Για τη δημιουργία των διαγραμμάτων έγινε χρήση της ιστοσελίδας <https://app.instagantt.com/> για το Gantt diagram και της SmartDraw για το Pert Diagram, αντίστοιχα.
- Ως Kanban Board χρησιμοποιήσαμε το εργαλείο white board του Lucid chart <https://lucid.app/>.
- Για τη σύνθεση **όλων των διαγραμμάτων**, χρησιμοποιήθηκε η εφαρμογή draw.io .

ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ

Χρονοπρογραμματισμός Δραστηριοτήτων Project

Αρχικό Στάδιο

- T1:Σύνταξη Ομάδας
- T2:Επιλογή Θεματολογίας Έργου
- T3:Επιλογή Ρόλων
- T4:Διαλεύκανση Αποριών

Team Plan

- T5:Επιλογή Agile Μεθόδου
- T6:Επιλογή Εργαλείων
- T7:Διάγραμμα Gantt Project
- T8:Διάγραμμα Pert Project

Project Description

- T9:Επιλογή Τίτλου
- T10:Αναλυτική Περιγραφή Έργου
- T11:Σχεδιασμός Mock up screens

Project Plan

- T12:Διάγραμμα Gantt Έργου
- T13:Διάγραμμα Pert Έργου
- T14:Ανάθεση Έργου σε Ανθρώπινο Δυναμικό
- T15:Εκτίμηση Ολικού Κόστους

Risk Assessment

T16:Εκτίμηση Ρίσκων

T17:Προτάσεις Αποφυγής

Feasibility Study

T18:Εκτίμηση Εφικτότητας Έργου

Team Risk Assessment

T19:Εκτίμηση Κινδύνων Project

Use Cases

T20:Αρχικά Use Cases

T21:Αναλυτική Βασική/Εναλλακτική Ροή Use Cases

T22:Πρώιμη Έκδοση Κώδικα(UI)

Domain model

T23:Σχεδιασμός Domain model(Υποψήφιες Κλάσεις και Μέθοδοι)

Robustness diagrams

T24:Σχεδιασμός Διαγραμμάτων Ευρωστίας

Πρώτο Revision

T25:Δεύτερη Έκδοση User Cases(Εκτενέστερη Περιγραφή)

T26: Δεύτερη Έκδοση Domain Model(Προσθήκη Ιδιοτήτων Κλάσεων)

T27: Δεύτερη Έκδοση Κώδικα(Επέκταση του UI)

Sequence diagrams

T28:Σχεδιασμός Διαγραμμάτων Ακολουθίας

Δεύτερο Revision

T29:Τρίτη Έκδοση User Cases(Δημιουργία v0.3 σε περίπτωση αλλαγών)

T30: Τρίτη Έκδοση Domain Model(Προσθήκη Μεθόδων/attributes Κλάσεων)

T31: Τρίτη Έκδοση Κώδικα

T32:Δεύτερη Έκδοση Robustness diagrams

Class diagram

T33:Διάγραμμα Κλάσεων (προυποθεση domain model 0.3)

Test Cases

T34:Επιλογή Μεθόδου Ελέγχου

T35:Καταγραφή Test Cases(για όλα όσα θα αναλυθούν)

Version 1.0 Launch

T36:Αναθεώρηση όλων των Τεχνικών Κειμένων

T37:Έκδοση τελικών Εκδόσεων 1.0

Δίκτυο Δραστηριοτήτων

Προεργασία Χρονικής Διαχείρισης Project

Αρχή Project: 25 Φεβρουαρίου					Πέρασ Project: 6 Ιουνίου
Δραστηριότητες/ Tasks	Διάρκεια (Ημέρες)	Ενωρίτερη/ος	Βραδύτερος	Περιθώριο	Εξαρτήσεις
		Πέρασ	Πέρασ	Ελεύθερο	
T1,T2,T3,T4	4	Έναρξη 1Μαρτ.	Έναρξη 28Φλεβ.	Ολικό 0	Καμία
		25Φλεβ.	25Φλεβ.	0	
T5,T6	2	3Μαρτ.	2Μαρτ.	0	T1,T2,T3,T4 (M1)
		1Μαρτ.	1Μαρτ.	0	
T7,T8	2	5Μαρτ.	16Μαρτ.	0	T6
		3Μαρτ.	14Μαρτ.	7	
T9	1	6Μαρτ.	5Μαρτ.	0	T2
		5Μαρτ.	5Μαρτ.	0	
T10	6	12Μαρτ.	10Μαρτ.	0	T1,T2,T3,T4 (M1)
		6Μαρτ.	6Μαρτ.	0	
T11	2	14Μαρτ.	12Μαρτ.	0	T10(M2)
		12Μαρτ.	11Μαρτ.	0	
T12,T13	2	16Μαρτ.	5Μαρτ.	3Μαρτ.	T10(M2)
		14Μαρτ.	3Μαρτ.	7	
T14,T15	1	16Μαρτ.	16Μαρτ.	0	T10(M2)
		15Μαρτ.	15Μαρτ.	0	
T16,T17	2	18Μαρτ.	18Μαρτ.	0	T10(M2) T14,T15
		16Μαρτ.	16Μαρτ.	0	

T18,T19	3	21Μαρτ.	21Μαρτ.	0	T10(M2)
T20	6	18Μαρτ. 27Μαρτ.	18Μαρτ. 27Μαρτ.	0 0	T10(M2)
T21	5	21Μαρτ. 1Απρ.	21Μαρτ. 2Απρ.	0 0	T20(M3)
T22	4	27Μαρτ. 5Απρ.	27Μαρτ. 5Απρ.	0 0	T10(M2) T20(M3)
T23	2	1Απρ. 7Απρ.	1Απρ. 7Απρ.	0 0	T10(M2) T20(M3)
T24	6	5Απρ. 13Απρ.	5Απρ. 13Απρ.	0 0	T20(M3) T23(M4)
T25,T26	6	7Απρ. 19Απρ.	7Απρ. 19Απρ.	0 0	T20(M3) T23(M4)
T27	6	13Απρ. 25Απρ.	13Απρ. 25Απρ.	0 0	T22
T28	6	19Απρ. 1Μαΐου.	19Απρ. 1Μαΐου..	0 0	T24
T29,T30	2	25Απρ. 3Μαΐου.	25Απρ. 3Μαΐου.	0 0	T25,T26
T31	4	1Μαΐου. 7Μαΐου.	1Μαΐου. 7Μαΐου.	0 0	T27
T32	5	3Μαΐου. 12Μαΐου.	3Μαΐου. 12Μαΐου.	0 0	T24,T28
T33	10	7Μαΐου. 22Μαΐου.	7Μαΐου. 22Μαΐου.	0 0	T30
T34	2	12Μαΐου. 24Μαΐου.	12Μαΐου. 24Μαΐου.	0 0	Καμία
T35	6	22Μαΐου. 30Μαΐου.	22Μαΐου. 30Μαΐου.	0 0	T33(M5)
T36	3	24Μαΐου. 2Ιουν.	24Μαΐου. 2Ιουν.	0 0	Όλα
T37	4	30Μαΐου. 6Ιουν.	30Μαΐου. 6Ιουν.	0 0	Όλα
		2Ιουν.	2Ιουν.	0	

Προέλευση: Οι Δραστηριότητες 'Τ' παρουσιάζονται αναλυτικά στον [Χρονοπρογραμματισμό Δραστηριοτήτων](#).

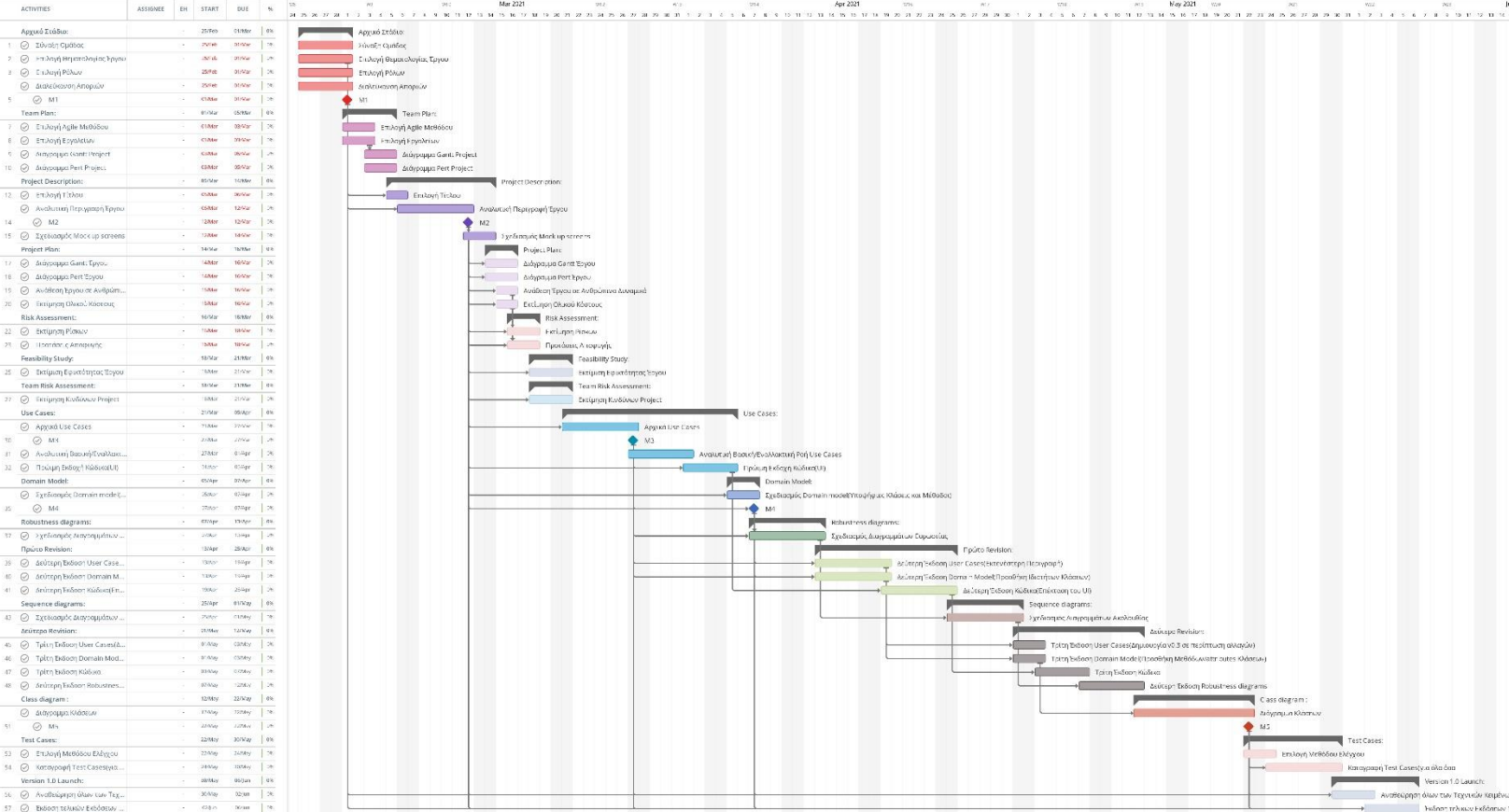
ΑΝΑΛΗΨΗ ΤΕΧΝΙΚΩΝ ΥΠΟΕΡΓΩΝ

Δραστηριότητες/ Tasks	Ανάληψη Μέλους	Δραστηριότη τες/ Tasks	Ανάληψη Μέλους
T1,T2,T3,T4	Συλλογική	T23	Συλλογική
T5,T6	Μάριος	T24	Κωνσταντίνος- Ερμής-Μάριος
T7,T8	Μάριος	T25,T26	Διονύσης
T9	Συλλογική	T27	Μάριος-Ερμής- Κωνσταντίνος
T10	Γιάννης- Κωνσταντίνος	T28	Μάριος-Διονύσης
T11	Γιάννης	T29,T30	Ερμής- Κωνσταντίνος
T12,T13	Διονύσης	T31	Μάριος
T14,T15	Διονύσης- Κωνσταντίνος	T32	Κωνσταντίνος- Διονύσης
T16,T17	Μάριος	T33	Συλλογική
T18,T19	Κωνσταντίνος- Ερμής	T34	Μάριος-Ερμής
T20	Συλλογική	T35	Κωνσταντίνος- Διονύσης
T21	Συλλογική	T36	Συλλογική
T22	Μάριος-Ερμής- Κωνσταντίνος	T37	Συλλογική

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ GANTT PROJECT

Gantt Project Παραδοτέο 1

Downloaded from: generated on 20 May 2021



Σημείωση:

Το παραπάνω διάγραμμα σχεδιάστηκε με τον online εργαλείο Instagantt στον ιστότοπο <https://app.instagantt.com/>.

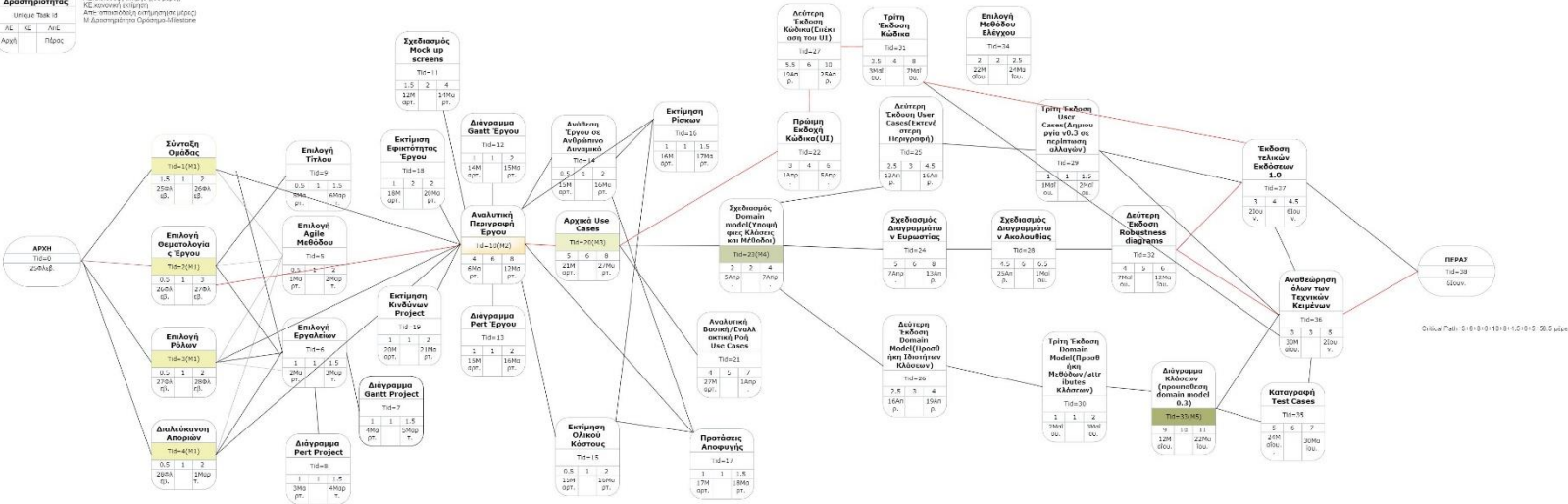
Επειδή, ίσως να μην προβάλλεται (χωρίς πολύ zoom), θα υπάρχει και extracted ως pdf στο GitHub της ομάδας. Μπορεί να βρεθεί στο ακόλουθο σύνδεσμο: [SoftEngProject2021/ProjectGanttDiagram-v0.1.pdf at main · Mario-Sama/SoftEngProject2021 \(github.com\)](https://github.com/Mario-Sama/SoftEngProject2021/blob/main/ProjectGanttDiagram-v0.1.pdf).

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ PERT PROJECT

Όνομα Δραστηριότητας			
unique Task id			
AL	KL	PL	PL
Αρχή			Πέρα

Σημείωση:
 AL: αρχή (από το μηδέν)
 KL: κλείσιμο (προς το τέλος)
 PL: από το αρχικό σημείο (προς το τέλος)
 PL: από το αρχικό σημείο (προς το τέλος)

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ PERT PROJECT



Σημείωση:

Το παραπάνω διάγραμμα σχεδιάστηκε με τον online εργαλείο SmartDraw στον ιστότοπο [SmartDraw - Create Flowcharts, Floor Plans, and Other Diagrams on Any Device](https://www.smartdraw.com/).

Επειδή, ίσως να μην προβάλλεται (χωρίς πολύ zoom), θα υπάρχει και extracted ως jpg, στο GitHub της ομάδας. Μπορεί να βρεθεί στο ακόλουθο σύνδεσμο: [SoftEngProject2021/ProjectPert-v0.1.jpg at main · Mario-Sama/SoftEngProject2021 \(github.com\)](https://github.com/Mario-Sama/SoftEngProject2021/blob/main/ProjectPert-v0.1.jpg).

Final Verdict Έργου και Τελικά Updates

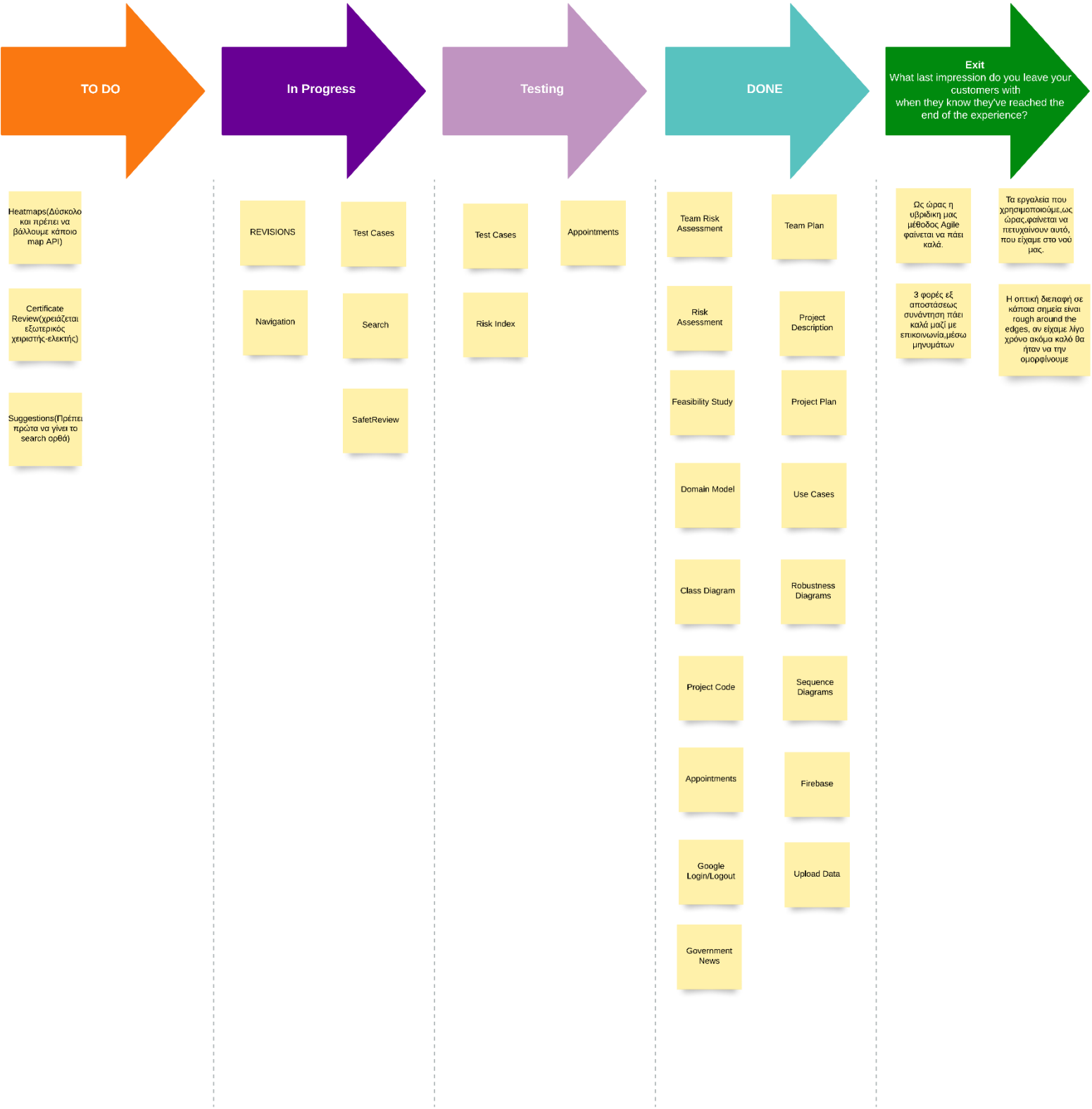
Κατά τη διάρκεια του έργου μας, ο συνδυασμός Agile Μεθόδων που χρησιμοποιήσαμε, αποδείχθηκε εύστοχος και ανταποκρίθηκε στις ανάγκες μας. Τα εβδομαδιαία «meetings» των μελών κρατούσαν τα μέλη ενημερωμένα συνεχώς για την παραμικρή αλλαγή και ο πίνακας Kanban ήταν πολύ χρήσιμος χάρη στη μινιμαλιστική του αναπαράσταση. Παράλληλα ο χωρισμός των «task» και υπό-έργων έγινε πολύ πετυχημένα καθώς σε κάθε άτομο ανατέθηκε εργασία που ήταν το “δυνατό του σημείο” και έγινε με επιτυχία επί το πλείστο.

Όμως, ήταν φυσικό να υπάρξουν αστοχίες τόσο στον χρονοπρογραμματισμό του έργου όσο και στην εκτίμηση δυσκολίας κάποιων κομματιών του κώδικα. Για παράδειγμα, λόγω του πρωτόγνωρου IDE Android Studio και της νεοσύστατης γλώσσας Kotlin δαπανήθηκε πολύς χρόνος στο διάστημα (Μαρτίου- μέσα Μαΐου), για την εξοικείωσή της, λόγω αλλαγών και έλλειψης αναλυτικών «resources» σε online πηγές. Παρόλα αυτά, δεδομένου ότι ένα μέλος εγκατέλειψε την ομάδα απροειδοποίητα εντός μήνα, εμείς μείναμε πιστοί στους στόχους και το αρχικό μας χρονοδιάγραμμα, όσο το δυνατόν περισσότερο.

Η πολυπλοκότητα κάποιων use case μας ταυτόχρονα, όπως παραγωγή δυναμικών στατιστικών ή παραγωγή heatmaps με βάση τα δεδομένα τοποθεσίας της συσκευής «android», ήταν έργα μεγάλης δυσκολίας και συχνά χρειάζονταν τεχνικές και γνώσεις που δεν έχουμε διδαχθεί. Υλοποιήσαμε όμως, ένα μεγάλο κομμάτι του αρχικά υποσχόμενου, έργου μας, όπως φαίνεται αναλυτικά και στο **project-codev0.1**. Δυστυχώς το αρχικό χρονοδιάγραμμα των deadlines, άλλαξε πολλές φορές, μειώνοντας τον χρόνο που είχαμε για την υλοποίηση του κώδικα (που ήταν και το πιο δύσκολο-σημαντικό κομμάτι) και ταυτόχρονα η απουσία αναλυτικών και προσωποποιημένων feedback μας άφησε σε κάποια σημεία ακυβέρνητους.

Για την διεκπεραίωση των υπολειπόμενων τμημάτων του έργου μας (στο κομμάτι του κώδικα), εκτιμάται πως θα αρκούσαν 3-4 ημέρες. Αυτή η αστοχία, στηρίζεται στο γεγονός πως για την υλοποίηση των Heatmaps χρειαζόμαστε κάποιο map API και για τα Suggestions πρέπει πρώτα να έχει ολοκληρωθεί το Risk Index, το Search for a Destination και το Safety Review. Για τα APIs βρήκαμε εμπόδιο πως για το Google Maps API χρειάζεται πιστωτική κάρτα και για το Open Street Maps δεν υπάρχει κατάλληλο Documentation για το πως να γίνει import. Όσον αφορά τα Suggestions, αυτή η περίπτωση χρήσης, χρησιμοποιεί πολλές άλλες, οπότε μόνο όταν ολοκληρωθούν αυτές γίνεται να υλοποιηθεί.

Τελική Έκδοση του Kanban Board μας:



Το παρόν τεχνικό κείμενο δημιουργήθηκε με Microsoft Word .

Το λογότυπο της ομάδας μας έγινε με συνδυασμό της ιστοσελίδας <https://www.freelogodesign.org/> και του προγράμματος Adobe Photoshop CC.



C O P Y R I G H T S

Το παρόν τεχνικό κείμενο δημιουργήθηκε στα πλαίσια του μαθήματος Τεχνολογία Λογισμικού (CEID1030) κατά τη διάρκεια του ακαδημαϊκού έτους 2021. Οποιαδήποτε χρήση του (με οικονομικό όφελος και μη) χωρίς τη συγκατάθεση των δημιουργών απαγορεύεται.

Αλεξανδρόπουλος Μάριος

Αρβανίτης Ερμής-Ιωάννης

Βύνιας Διονύσιος

Δαλέζιος Κωνσταντίνος- Δημήτριος