



# Eureka

**Team Plan v0.1**

# Περιεχόμενα

<b>Η ομάδα μας</b>	<b>03</b>
<b>Μέθοδοι Εργασίας</b>	<b>04</b>
<b>Αναγκαία εργαλεία</b>	<b>05</b>
<b>Pert Chart</b>	<b>13</b>
<b>Gantt Chart</b>	<b>14</b>
<b>Εργαλεία</b>	<b>15</b>



# Η ομάδα μας

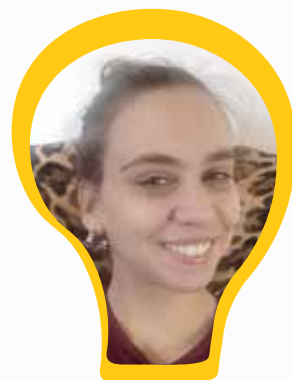


**Μαυριάς Νίκος**

AM1084664

4ο έτος

up1084664@upnet.gr

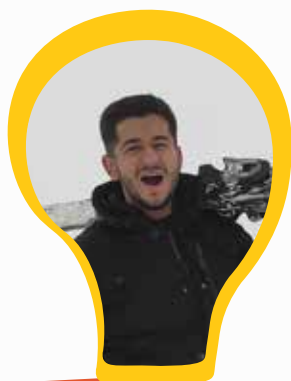


**Νικολάου Άρτεμις**

AM1067496

6ο έτος

up1067496@upnet.gr



**Παπανδρέου Ανδρέας**

AM1088088

4ο έτος

up1088088@upnet.gr



**Τσιούτσιας Νικόλας**

AM1072479

5ο έτος

up1072479@upnet.gr



**Eureka**

# Μέθοδοι Εργασίας

Για την εκπόνηση του έργου, η ομάδα μας θα χρησιμοποιήσει την μέθοδο Scrum, τροποποιημένη στις ανάγκες τις ομάδας. Επιπλέον θα χρησιμοποιήσουμε Kanban board για την οπτικοποίηση των εργασιών μέσα σε κάθε Sprint και WIP limit(Work-In-Progress) για την εγγυημένη απόδοση και επίδοση των ανατεθειμένων εργασιών μέσα σε κάθε Sprint. Ως η πρώτη εμπειρία της ομάδας σε χρήση Agile μεθοδολογιών, η Scrum μεθοδολογία αποφασίστηκε βέλτιστη, καθώς χρειάστηκε να τεθεί χρονοπρογραμματισμός των μελών με πιο αυστηρή μέθοδο για τον αποδοτικότερο συντονισμό της ομάδας.



# Μέθοδοι Εργασίας

Η μέθοδος μας τροποποιήθηκε ως εξής. Τα meetings τα αραιώσαμε σε συχνότητα από καθημερινά σε δύο φορές την εβδομάδα, ένα την Παρασκευή και ένα την Κυριακή δια ζώσης τυπικά, αλλά και για λόγους ευελιξίας εξ αποστάσεως εάν και όποτε υπάρξει η ανάγκη. Τα Sprints αποφασίσαμε να διαρκούν μια εβδομάδα, έτσι ώστε τα μέλη της ομάδας να έχουν εκπονήσει τουλάχιστον ένα τεχνικό κείμενο ώστε να περάσει στην φάση του testing και styling για να είναι έτοιμα για παράδοση.



# Μέθοδοι Εργασίας

Η ομάδα θα έχει έναν Scrum Master ο οποίος θα αλλάζει σε κάθε παραδοτέο, έτσι ώστε να αποκτήσουν όλα τα μέλη εμπειρία στην διαχείριση του έργου και της ομάδας. Τα καθήκοντα που ασκεί είναι ο καθορισμός και ανάθεση των εργασιών (tasks) στα μέλη της ομάδας, αλλά και η ενεργή δραστηριότητα του Kanban board. Στο meeting της Παρασκευής, πραγματοποιείται έλεγχος (Review) από τον Quality manager, Ανδρέα Παπανδρέου σε όλα τα τεχνικά κείμενα και τις Κυριακές αποφασίζουμε ποια θα ληφθούν από τον Γραφίστα της ομάδας, τον Νικόλαο Μαυριά, και όσα χρειάζονται παραπάνω εργασία ορίζονται ως μη ολοκληρωμένα και μπαίνουν πάλι στο Sprint Backlog για το Sprint της επόμενης εβδομάδας.



# Μέθοδοι Εργασίας

Τρόπος ασύγχρονης επικοινωνίας και εργασίας με το Kanban board είναι το λογισμικό Miro, μια πλατφόρμα ψηφιακής συνεργασίας που έχει σχεδιαστεί για να διευκολύνει την απομακρυσμένη και κατανεμημένη επικοινωνία της ομάδας και τη διαχείριση έργου.

Αρχικά, ο Scrum Master σε ένα πίνακα κατανέμει τις εργασίες task που θα αναλάβουν τα μέλη της ομάδας.

Έπειτα, ο καθένας επιλέγει ένα από τα tasks που έχει αναλάβει και το προχωράει βήμα-βήμα μέχρι την φάση ολοκλήρωσης Done όπου και θα ελεγχθεί.



# Μέθοδοι Εργασίας

Για την συγγραφή κώδικα, εμπνευστήκαμε από την Agile μεθοδολογία ανάπτυξης λογισμικού Feature-Driven-Development (FDD) και υιοθετήσαμε την ιδέα των Feature Teams. Υποστηρίζουμε την οργάνωση ομάδων ανάπτυξης γύρω από συγκεκριμένα χαρακτηριστικά ή στοιχεία του λογισμικού. Οι ομάδες χαρακτηριστικών προάγουν τη διαλειτουργική συνεργασία και την κοινή ιδιοκτησία της βάσης κώδικα, επιτρέποντας στα μέλη της ομάδας να συνεργάζονται στενά και να αξιοποιούν τις διαφορετικές δεξιότητες και την εμπειρία τους για την αποτελεσματική παράδοση χαρακτηριστικών υψηλής ποιότητας.





# Μέθοδοι Εργασίας

Για αυτό τον λόγο, διαχωρίσαμε τις ομάδες σε 3. Η ομάδα του backend, η οποία αποτελείται από τα μέλη Νικόλαος Τσιούτσιας και Άρτεμις Νικολάου και η ομάδα Testing και Frontend, αποτελούμενη από τους Ανδρέας Παπανδρέου και Νικόλαος Μαυριάς.



# Εργαλεία

## **Google Docs**

Για την συγγραφή των τεχνικών κειμένων.

## **Miro**

Για την ασύγχρονη επικοινωνία, το κοινό μέρος ανταλλαγής ιδεών και απεικόνισης τους αλλά και το σημείο που η μεθοδολογία Scrum αποκτά την υπόστασή της.

## **TeamGantt**

Το περιβάλλον που επιλέξαμε για την δημιουργία του Gantt Chart λόγω της ευκολίας που δίνει.

## **Android Studio**

Το IDE που θα χρησιμοποιηθεί για την εκπόνηση του έργου διότι βελτιώνει σημαντικά την παραγωγικότητα των προγραμματιστών, την ποιότητα του κώδικα και τη συνεργασία, καθιστώντας το απαραίτητο εργαλείο για τη σύγχρονη ανάπτυξη λογισμικού.



# Εργαλεία

## **Kotlin**

Η αντικειμενοστραφής γλώσσα που επιλέχθηκε λόγω της μοντέρνας υλοποίησης της, δίνοντας στον προγραμματιστή ένα πιο φιλικό και ευδιάκριτο προγραμματιστικό περιβάλλον.

## **Flutter**

Το Framework που επιλέχθηκε για την ανάπτυξη λογισμικού του UI μέρους της εφαρμογής μας.

## **Adobe Illustrator**

Το Adobe Illustrator θα χρησιμοποιηθεί για την αισθητική τελειοποίηση των τεχνικών κειμένων.

## **Foxit PDF Editor**

Το PDF Editor επιλέχθηκε για την μετατροπή των τεχνικών κειμένων από doc σε pdf αρχεία.



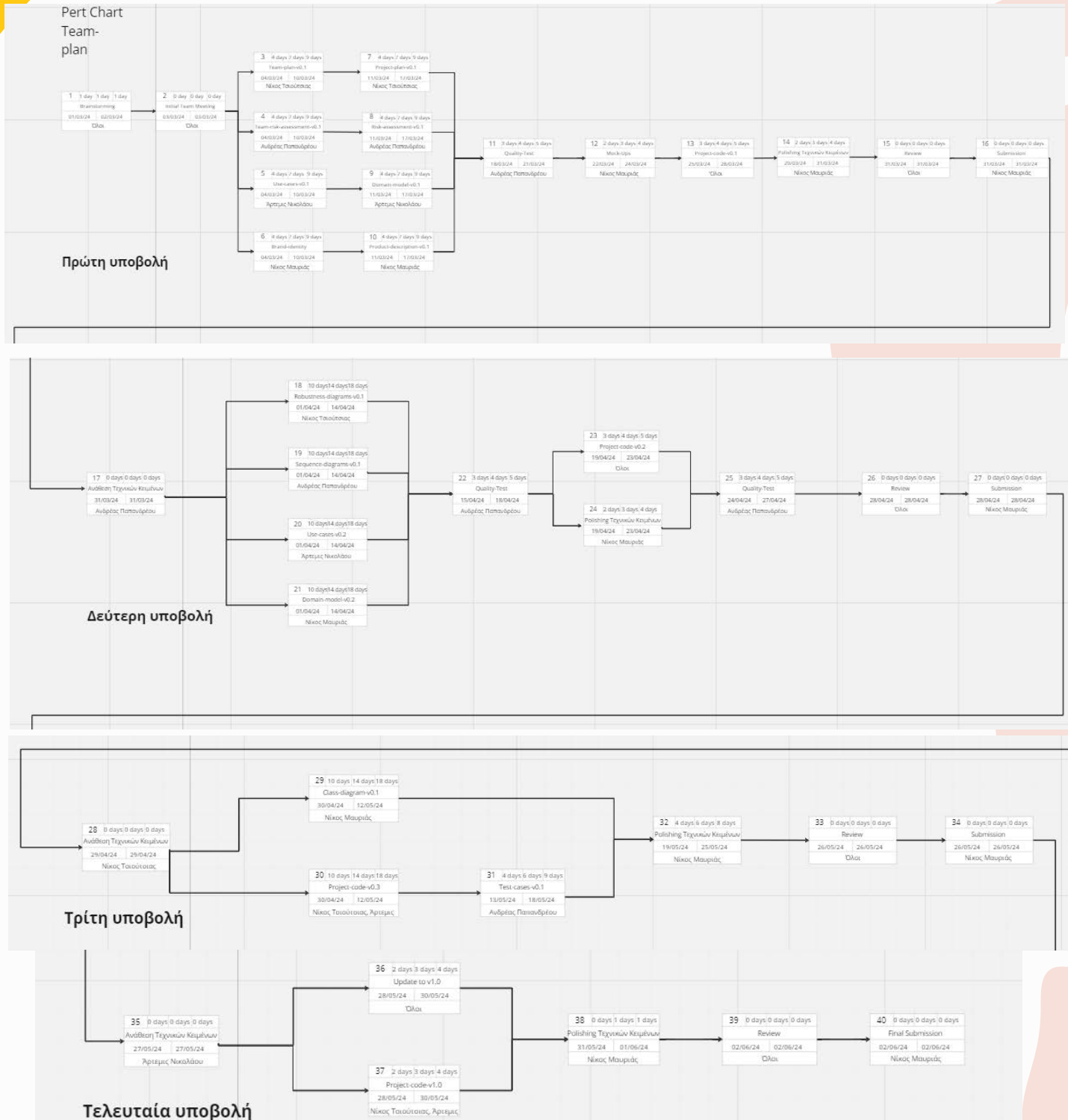
# Εργαλεία

## PostgreSQL

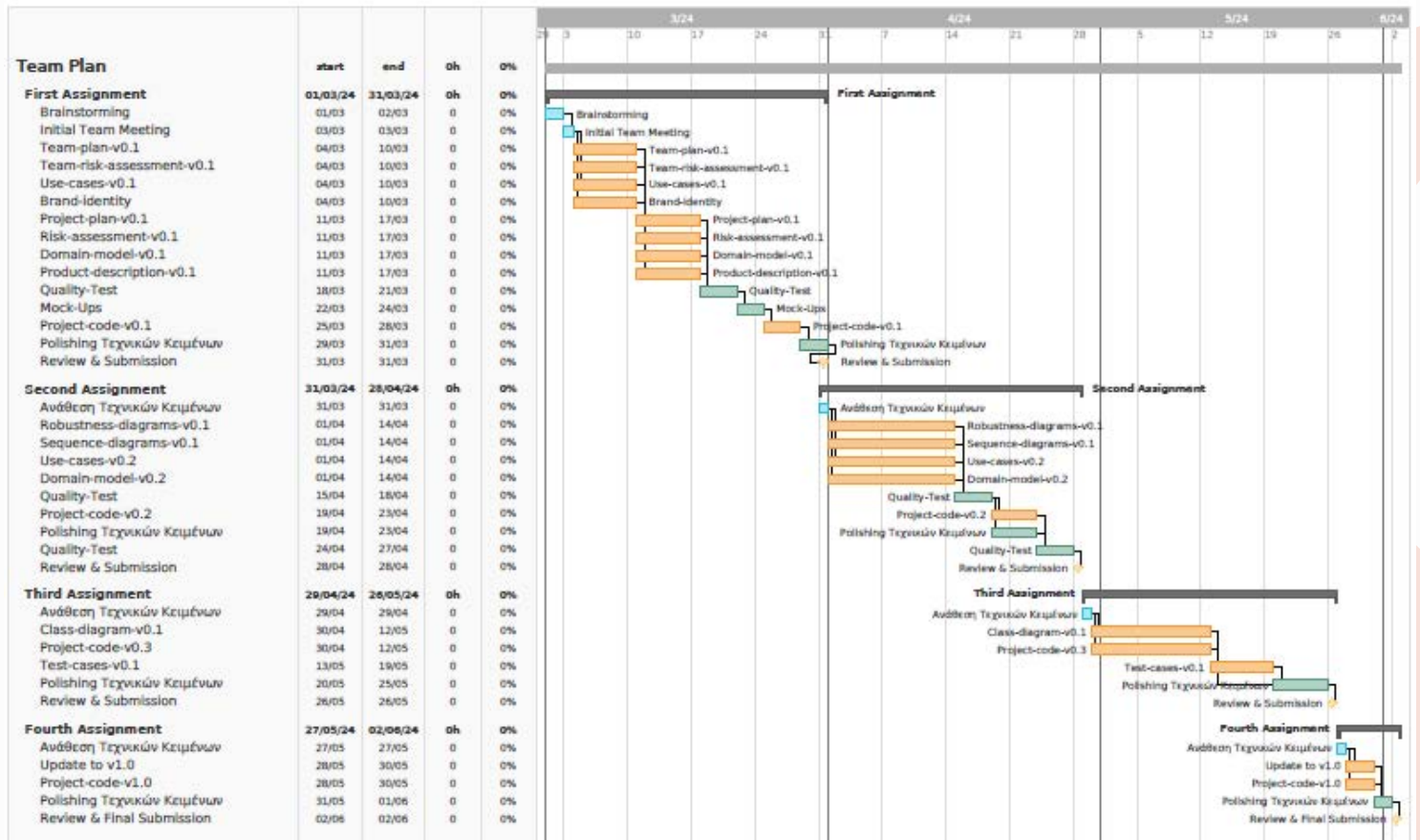
Το PostgreSQL επιλέχθηκε λόγω του συνδυασμού ευρωστίας, λειτουργιών, επεκτασιμότητας, ασφάλειας και υποστήριξης από την κοινότητα που το καθιστά ένα αξιόπιστο και ευέλικτο σύστημα διαχείρισης βάσεων δεδομένων.



# Pert Chart



# Gantt Chart



# Εργαλεία

## **Google Docs**

Για την συγγραφή των τεχνικών κειμένων.

Adobe Illustrator/Foxit PDF Editor

Χρησιμοποιήθηκαν για την τελική αισθητική εκτύπωση των τεχνικών κειμένων.

## **Miro**

Στο περιβάλλον του Miro δημιουργήθηκε το Pert Chart.

## **TeamGantt**

Το περιβάλλον που επιλέξαμε για την δημιουργία του Gantt Chart λόγω της ευκολίας που δίνει.

