

10/2/2016



ZIOFRANK

CHANGELOG - PPC

Il documento riporta una tracciabilità dei cambiamenti apportati al sistema tra una Deliverable e l'altra | zioFrank

Deliverable 2

Questo capitolo tiene traccia dei cambiamenti apportati dal Team nel passaggio dal Deliverable 1 al Deliverable 2.

Feedback al Deliverable 1:

zioFrank (4/5)

Si vede che il team ha fatto dei ragionamenti di design ma non sono documentati. Può essere facilmente migliorato

PROS

- Interessante il concetto di posticipare la decisione su dove mettere il componente che fa il calcolo. E' in linea col nostro approccio Agile sul variability design. Da Parlarne.

- Diagrammi chiari e snelli
- Buona la presentazione generale

CONS

- Component diagram con **troppi componenti**, lo stesso oggetto appare sia come classe di un class diagram che come componente nel CD. Bene come classe ma non e' giustificato a livello di componente.
- Mancano le design decision

SUMMARY: e' ben realizzato, completo, con tanti diagrammi, ben (informalmente) lincati. Non profondo come il progetto Triskell.

+ Challenges: interessanti

+ Req Funz e NFR sono validi (anche se potevano essere presentati e raffinati con una lista di requisiti)

+ Assunzioni

++ Analisi dei Rischi

- - Gli UCD sembrano diagrammi architetturali (divisione in sottosistemi con attori=componenti). **Da parlarne... potrebbe essere un errore in buona fede.**

+ Analysis model

+ - SA: sembra ok, con una granularita' ok, ma TROPPO simile ad un class

+ER fatto

+Class fatto

! tracciabilita': avete cercato di farla esplicitamente ma e' da migliorare

Comparazione: Ha ottime potenzialita', con decisione interessante, ed analisi dei rischi. Ma, ci sono problemi altrettanto importanti con UCD, Design decisions, ed architettura (component Diagram troppo vicino al class) .

requisiti: buoni

scenari req: buoni

component: troppo vicino al class D

class: ok

discussion: buona, ma non elevata

tracciabilita': buona

Sulla base del Feedback ricevuto dopo il primo Deliverable, il Team zioFrank ha riversato le proprie energie nella correzione dei seguenti punti:

- Ristrutturazione totale UseCase
- Ritorno ad un alto livello di astrazione sulla SA
- Integrazione di una documentazione più esplicativa che presentasse contenuti più soddisfacenti sul piano della tracciabilità e dell'esposizione.
- Integrazione per ogni diagramma di una documentazione testuale che non fosse semplicemente funzionale alla descrizione del diagramma stesso, ma che ne motivasse esplicitamente le scelte.

Oltre a questo è stato fisiologico un avanzamento nel raffinamento del progetto. Il Team non poteva rischiare di perdere tempo prezioso dovendo compiere decisioni cruciali che già da ora hanno portato a considerevoli Restyling e che se posticipate avrebbero comportato una quantità incrementale di lavoro per la ristrutturazione.

Di seguito l'elenco dei Change:

1. Introduzione di un Indice che renda più chiara la navigazione dei contenuti
2. Suddivisione della tabella relativa alle Challenge Task in due differenti tabelle atte ad esporre al meglio quali sfide sono state affrontate e risolte (o sono in corso di risoluzione) e quali invece sono poste come Target dal Team per evitare di incappare in pericolosi Rischi.
3. Piccolissima riformulazione dei requisiti funzionali al fine di renderli coerenti alle nuove scelte di design.
4. Aggiunta di nuove voci nel paragrafo "Assunzioni", e modifica di talune assunzioni già esistenti. Tali modifiche sono verificabili nelle voci dalla 3 alla 11 dell'elenco presente nel suddetto paragrafo.
5. Nel paragrafo "Rischi" è stato messo a fuoco in maniera più puntale il punto 1 dell'elenco alla luce di quanto appreso nelle discussioni di gruppo.
6. Use-Case Diagram totalmente ristrutturato e portato ad altissimo livello di astrazione.
7. Documentazione dello Use-Case arricchita di una parte tabellare.
8. Component Diagram riportato ad una versione AD ALTO LIVELLO per renderlo più coerente con la sua effettiva utilità e per renderlo conforme alle nuove scelte di design.
9. Documentazione del Component arricchita di una parte tabellare.
10. Sequence Diagram adattato alla nuova versione del Component e alle nuove scelte di design.
11. Class Diagram adattato alla nuova versione del Component e alle nuove scelte di design.
12. Esposizione esaustiva delle più importanti scelte di Design operate sul sistema in un nuovo capitolo della documentazione dedicato.
13. Esposizione esaustiva ed esplicita del match tra scelte di design e requisiti in un nuovo capitolo della documentazione dedicato.

Deliverable 3

Questo capitolo tiene traccia dei cambiamenti apportati dal Team nel passaggio dal Deliverable 2 al Deliverable 3.

Feedback al Deliverable 2

DELIVERABLE 2

PROS:

- ++ design decisamente migliorato: molto migliorato il component ed ottima la coerenza tra classi, component e sequence diagram. Il design e' molto armonico e snello.
- ++ molto buone le design decision.
- ++ tracciabilita' ulteriormente migliorata

CONS:

- Non e' chiara questa affermazione: *Scartiamo pertanto l'implementazione di un architettura client-server che poteva risultare più dispendiosa in termini di risorse e meno performante sui tempi di risposta.* Ma allora il componente BL dove gira?

Manca del tutto l'analisi delle tempistiche nel documento. E' un elemento richiesto, quindi deve esserci!

A livello di tempi di sviluppo, siete piuttosto alti (non i piu' alti) ma i risultati si vedono!

Voto attuale: 4,5/5 ci piace particolarmente questo elaborato, state lavorando in modo iterativo e se la prima valutazione era stata un po' al ribasso perche' non eravamo certi dei ragionamenti, con la V2 abbiamo avuto conferma che il team ha decisamente del talento. E' anche bella la cura del documento, si vede che lavorano con passione!

COMPLIMENTI RAGAZZI!!!

:

Il Feedback positive all'ultima consegna ha dato al Team il pretesto per ripartire con una marcia alta sulla strada intrapresa, dando fiducia nell'effettuare scelte coraggiose nella modellazione.

Troviamo infatti in questo Deliverable 3 le seguenti novità:

1. Arricchimento dell'indice con un nuovo capitolo E
2. Nuove entry nelle tab Challenging Task
3. Correzione ed aggiornamento di alcune assunzioni ed aggiunta di molte altre.
Assunzioni aggiornate: 1, 2, 3, 4.
Assunzioni aggiunte: dalla 10 alla 22.
4. Riformulazione delle vecchie Design Decision ed aggiunta di nuove e rilevanti decisioni.
5. Ristrutturazione del DataBase
6. Ristrutturazione del Class Diagram
7. Introduzione di materiale dimostrativo sottoforma di prototipo per quanto riguarda la GUI, il BL ed il DB.

Per quanto riguarda i prototipi della GUI troviamo il materiale direttamente nel PDF di documentazione sottoforma illustrazioni e descrizioni testuali.

Per ciò che concerne il codice C# ed il codice SQL abbiamo preferito allegare al Deliverable direttamente alcuni frammenti di codice che rappresentano il nucleo dell'implementazione attualmente allo stato di "Work in progress".

Tale codice è ben spiegato nella documentazione stessa, nel capitolo inerente il Class Diagram.

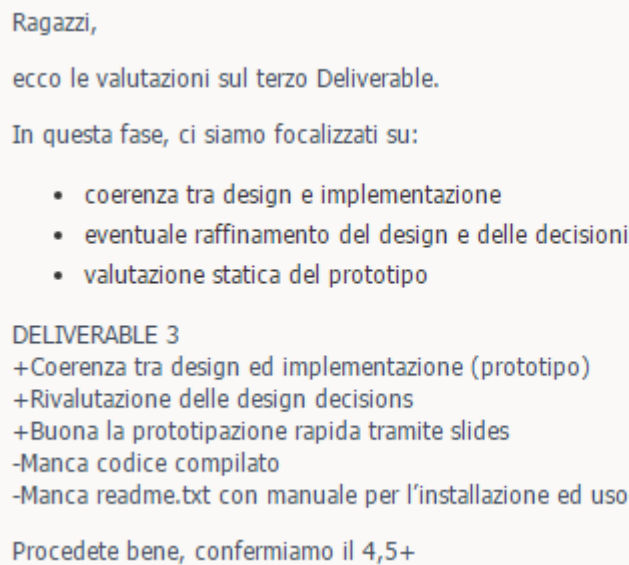
Il Team ha ritenuto superfluo aggiungere altra documentazione a riguardo anche per poter disporre di più ore da investire nella fase di learning trovandosi frenato nello sviluppo da un considerevole gap nelle conoscenze di programmazione ad oggetti.

1. Il codice sottomesso in questo Deliverable infatti non costituisce la totalità del materiale su cui il Team è attualmente a lavoro in fase sperimentale.

Deliverable 4

Questo capitolo tiene traccia dei cambiamenti apportati dal Team nel passaggio dal Deliverable 3 al Deliverable 4.

Feedback al Deliverable 3



Ragazzi,

ecco le valutazioni sul terzo Deliverable.

In questa fase, ci siamo focalizzati su:

- coerenza tra design e implementazione
- eventuale affinamento del design e delle decisioni
- valutazione statica del prototipo

DELIVERABLE 3

- +Coerenza tra design ed implementazione (prototipo)
- +Rivalutazione delle design decisions
- +Buona la prototipazione rapida tramite slides
- Manca codice compilato
- Manca readme.txt con manuale per l'installazione ed uso

Procedete bene, confermiamo il 4,5+

Il Feedback positivo all'ultima consegna ha dato al Team il pretesto per ripartire con una marcia alta sulla strada intrapresa, dando fiducia nell'effettuare scelte coraggiose nella modellazione.

Troviamo infatti in questo Deliverable 4 le seguenti novità:

1. Aggiornamento assunzione 15;
Aggiunta assunzioni 23, 24, 25;
2. Nuove entry nelle tab Challenging Task e Risk Task.
3. Totale rivalutazione dei rischi.
4. Totale restyling del Class Diagram.
5. Aggiunta di un paragrafo E.2 di documentazione alla UI.
6. Aggiunta di nuove Scelte di Design (dalla 10 in poi sono tutte nuove).