



Verbale interno nr. 1

skynet.swe@gmail.com

07 Marzo 2022

Redattore: Davide Dinato

Verificatore: Anna Cisotto Bertocco

Responsabile: Kaltrina Collaku

Stato: Ufficiale



Indice

1	Informazioni sull'incontro	2
1.1	Motivazione incontro	2
2	Punti discussi	3
2.1	Ricerca nome del gruppo	3
2.2	Sviluppo del logo del gruppo	3
2.3	Analisi dei capitolati	3
2.4	Scelta strumenti di lavoro	3
2.5	Assegnazione ruoli	4
2.6	Definizione prime norme di progetto	4
2.6.1	Norme redazionali	4
3	Esito incontro	5



1 Informazioni sull'incontro

- Data incontro: 07-03-2022
- Data approvazione: 12-03-2022
- Ora: 15:00 - 16:00
- Luogo: Google Meet (sede virtuale)
- Presenti:
 - Anna Cisotto Bertocco
 - Kaltrina Collaku
 - Davide Dinato
 - Nicolas Pilotto
 - Alberto Matterazzo
 - Davide Sut
- Partecipanti esterni: N/A

1.1 Motivazione incontro

Conoscere il gruppo di lavoro, creare un'identità all'azienda, decidere il capitolato e altre norme iniziali.



2 Punti discussi

2.1 Ricerca nome del gruppo

SkyNet è il nome eletto dal gruppo n°13. SkyNet ha accordato tutti in quanto è descritta nel ciclo cinematografico di "Terminator", come una rivoluzionaria rete di supercomputer nata da un chip di un cyborg (Terminator, appunto), richiamando quindi all'applicazione informatica della nostra laurea e all'Artificial Intelligence che i tre capitolati disponibili richiedono.

2.2 Sviluppo del logo del gruppo

Il logo proposto in primis richiama l'unione, visti gli attuali avvenimenti in territori non molto distanti dal nostro paese. Un altro motivo della scelta del logo è la trasmissione di semplicità e innovazione (stile minimal), che puntano a trasferire all'utente finale un'idea di modernità. Lo spunto arriva sempre dal film Terminator, in particolare dall'estremità in alto del logo di SkyNet, dove viene riportato un quadrato rovesciato di 45°, dal quale abbiamo poi sviluppato tramite la nostra creatività, il simbolo dell'unione del gruppo.

2.3 Analisi dei capitolati

Tutti i membri del gruppo esprimono le proprie preferenze riguardo ai capitolati rimasti in lista, valutando anche in base alle proprie skill. Dopo attente analisi e considerazioni tra le varie opzioni a disposizione, la prima scelta, comune tra l'intero team, ricade sul capitolato C1 "Bot4Me".

2.4 Scelta strumenti di lavoro

I membri propongono e discutono sugli strumenti da utilizzare per affrontare il progetto, in modo da permettere un'organizzazione efficace ed efficiente del lavoro, basandosi sulle caratteristiche richieste dal progetto piuttosto che da esperienze personali. Ne risulta il seguente elenco:

- **Suite Google:** Per la gestione di un account email, per la condivisione e gestione realtime di documenti, per la possibilità di creare riunioni e per lo spazio di archiviazione;
- **GitHub:** Per il versionamento del codice sorgente tramite git;
- **Asana:** In quanto gestore di attività permette di avere una dashboard chiara e semplice dei task, delle scadenze e permette di integrarsi con molti tool;
- **Latex:** Per la redazione di documentazione ufficiale;
- **Telegram:** Per la comunicazione interna al gruppo;
- **Heroku:** Per avere un ambiente dove eseguire e testare il codice.



2.5 Assegnazione ruoli

- Responsabile: Kaltrina Collaku
- Amministratori:
 - Davide Sut
 - Alberto Matterazzo
 - Davide Dinato
- Verificatori:
 - Anna Cisotto Bertocco
 - Nicolas Pilotto

2.6 Definizione prime norme di progetto

2.6.1 Norme redazionali

Si realizza un documento Latex che verrà utilizzato come template per i verbali interni ed esterni. Le norme tipografiche saranno specificate nel documento Norme di progetto e nel caso non lo fossero, si fa riferimento alle norme di default imposte in Latex.



3 Esito incontro

L'incontro è servito a dotare di un identità il gruppo, ad esprimere la propria preferenza per il capitolato C1, per scegliere gli strumenti di lavoro e gestire le prime formalità come ruoli e norme.