



version 0.1



Περιεχόμενα

Σύνθεση της Ομάδας	
Εισαγωγή	
 Ομάδα Υλοποίησης	
Εργαλεία Υλοποίησης	
Μέθοδος Ανάπτυξης Λογισμικού	3
Διαγράμματα χρονοπρογραμματισμού	3
Gantt Διάγραμμα	3
Pert Διάγραμμα	9

Σύνθεση της Ομάδας

Κακαφώνη Σοφία	1080433	5°	CEID
Λαμπροπούλου Σοφία	1072606	5°	CEID
Τοπάλης Λάζαρος	1088101	4 °	CEID
Χαλούλου Δανάη	1072596	5°	CEID

Εισαγωγή

Ομάδα Υλοποίησης

Η ομάδα μας αποτελείται από έναν Project Manager και από έναν Quality Manager. Ξεκινώντας από τον Project Manager, ορίστηκε ο Τοπάλης Λάζαρος, λόγω της οργανωτικότητάς του και της επικοινωνιακής του ικανότητας θα μπορούσε να συνεισφέρει στον καλύτερο συντονισμό της ομάδας και στην επικοινωνία με τον πελάτη και τα μέλη της ομάδας. Ως Quality Manager, ορίστηκε η Λαμπροπούλου Σοφία, η οποία ούσα παρατηρητική με κριτική σκέψη και ικανή να λύνει προβλήματα μπορεί να αποτελέσει αρωγός της ομάδας.

Τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας επιλέχτηκαν με τέτοιο τρόπο ώστε να μπορεί καθένα από αυτά να συνεισφέρει στην βέλτιστη υλοποίηση του **Food Diaries**. Ξεκινώντας από τη Χαλούλου Δανάη, έχοντας ασχοληθεί σε μεγάλο βαθμό με την γλώσσα *Java* θα μπορέσει να επιλύσει πιθανά προβλήματα που ίσως προκύψουν κατά την υλοποίηση του έργο. Τέλος, η Κακαφώνη Σοφία έχοντας γραφιστικές γνώσεις, θα μπορέσει να δώσει μία νέα οπτική στον γραφικό σχεδιασμό του έργου ώστε να είναι πιο προσιτό και ευπαρουσίαστο προς τους χρήστες.

Εργαλεία Υλοποίησης

- Γλώσσες προγραμματισμού: Java, SQL
- Περιβάλλοντα Ανάπτυξης: Visual Studio Code, MariaDB
- Πλατφόρμες Επικοινωνίας: Instagram, GitHub (Issues, Commits)
- Διαγράμματα Gantt: teamgantt
 Διαγράμματα Pert/ER: draw.io
- Επεξεργασία Κειμένων Αναφοράς: Microsoft Word
- Mock-up Screens: <u>Canva</u>Version Control: GitHub

Μέθοδος Ανάπτυξης Λογισμικού

Η μέθοδος που θα ακολουθηθεί για την εκπόνηση του έργου είναι η Scrum. Λόγω της μορφής της, κυρίως με τη δυνατότητα συνεχής αξιολόγησης και τροποποίησης των υπο-μέρων της, θεωρήθηκε αρκετά προσιτή και βοηθητική για μία ομάδα, η οποία δεν έχει ιδιαίτερη εμπειρία πάνω στον τομέα του project development. Η scrum, επίσης, προάγει την καθημερινή επικοινωνία των μελών της ομάδας, κάτι που θα ήταν αρκετά επιθυμητό και από εμάς για την καλύτερη οργάνωση και συντονισμό της ομάδας.

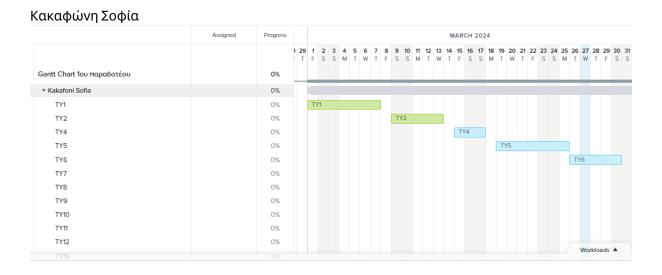
Όσον αφορά τους ρόλους της scrum θα ισχύουν τα εξής στην δική μας ομάδα:

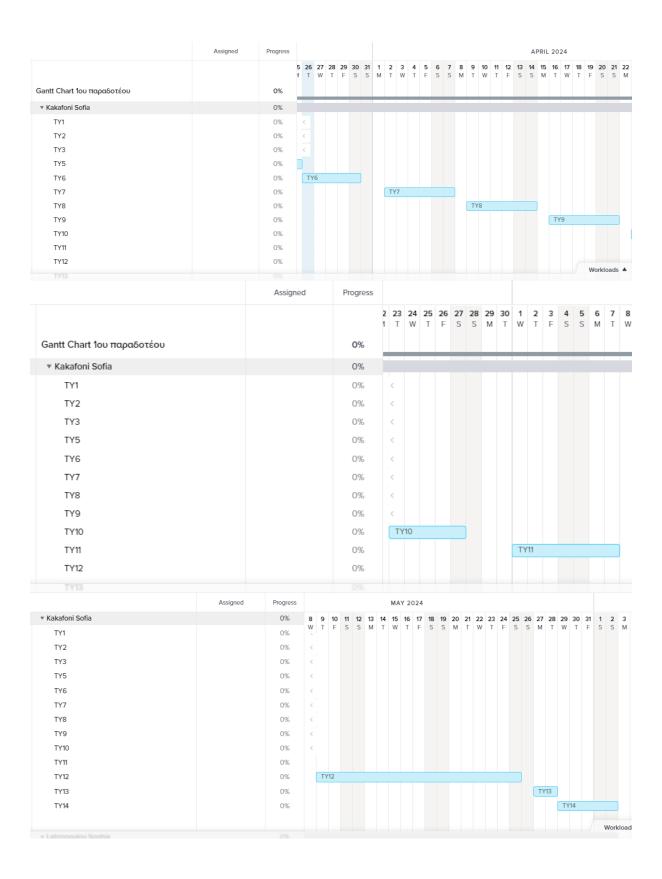
- Scrum Master: Ορίστηκε η Χαλούλου Δανάη για να επιβλέπει την πρόοδο του έργου, να αναθέτει τα διάφορα υπο-έργα κ.ο.κ.
- Team Members: Είναι όλα τα μέλη της ομάδας που συμμετέχουν στην εκπόνησή του έργου.
- Product Owner: Ορίστηκε η Κακαφώνη Σοφία ώστε να είναι υπεύθυνη για την διαχείριση και βελτιστοποίηση του backlog.

Διαγράμματα χρονοπρογραμματισμού

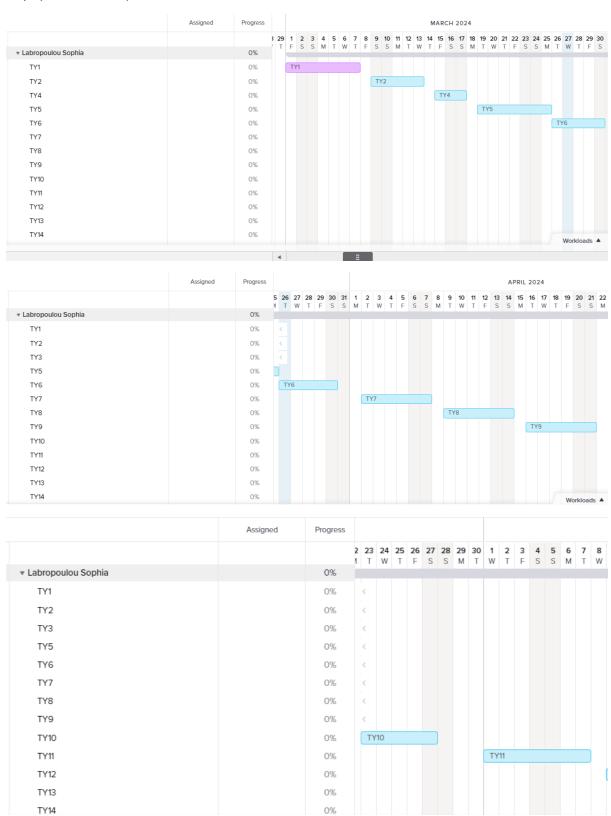
Τα φτιάξαμε με βάση την αρχική ημερομηνία παράδοσης (31/03/2024).

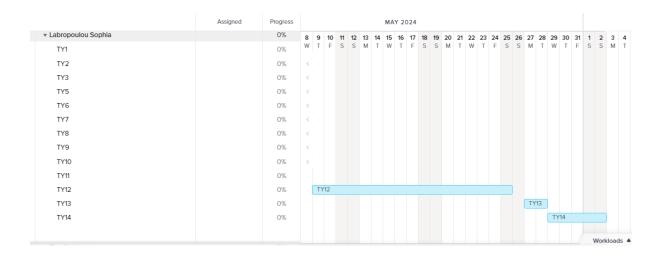
Gantt Διάγραμμα



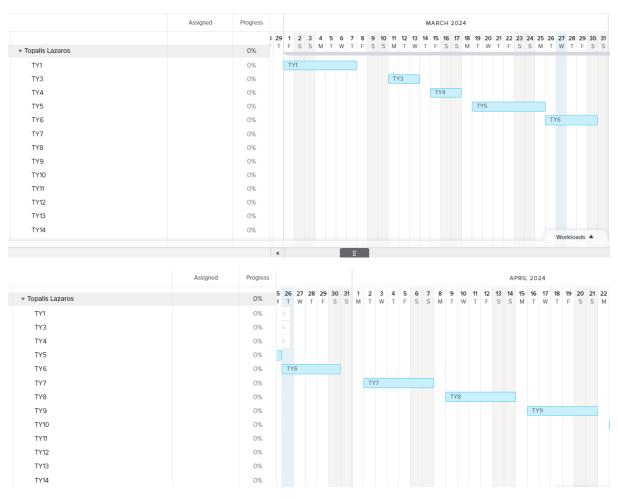


Λαμπροπούλου Σοφία



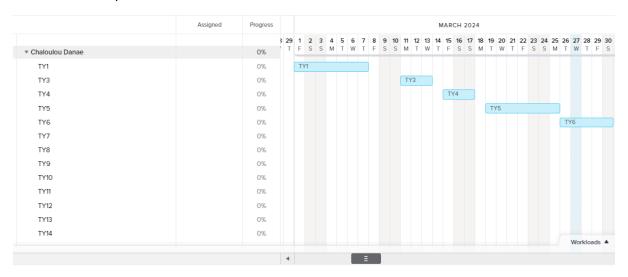


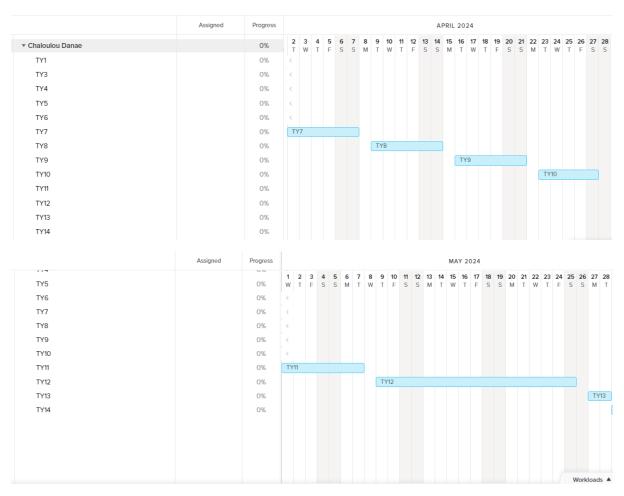
Τοπάλης Λάζαρος



		Assig	ned		Prog	ress													
Topalis Lazaros					0	%		23 T						2 T	3 F	4 S	6 M	7 T	
TY1					0	%		<											
TY3					0	%		<											
TY4					0	%		<											
TY5					0	%		<											
TY6					0	%		<											
TY7					0	%		<											
TY8					0			<											
TY9					0														
TY10					0		h	TY1	0										
TY11					0								TY	11					
TY12					0								- 11	"				Т	
TY13					0														
TY14					0	%													
	Assigned	Progres	s				1	иач 2	024										
Topalis Lazaros		0%			0 11 12 F S S													2 S	
TY1		0%	<																
TY3		0%	<																
TY4		0%	<																
TY5		0%	<																
TY6		0%	<																
TY7		0%	<																
TY8		0%	<																
TY9		0%	<																
TY10		0%	<																
TY11		0%																	
TY12		0%		TY12															
														TY1	2				
TY13 TY14		0%														TY14			

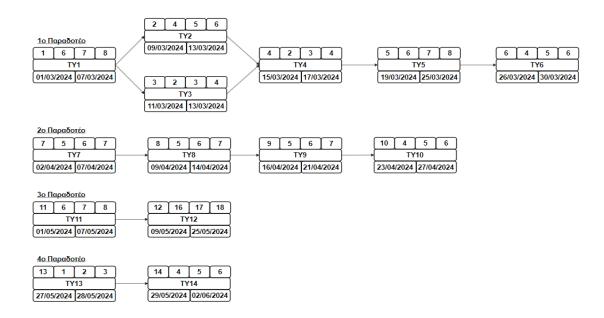
Χαλούλου Δανάη





Assigned	Progress																
	0%											1 S	2 S	3 M	4 T	5 W	
	0%	<															
	0%	<															
	0%	<															
	0%	<															
	0%	<															
	0%	<															
	0%	<															
	0%	<															
	0%	<															
	0%	<															
	0%																
	0%						TY	′13									
	0%								TY	14							
	Assigned	0% 0% 0% 0% 0% 0% 0% 0% 0% 0% 0% 0% 0% 0	0% 22 W 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% < 0% <	0% 22 23 T 0%	0% 22 23 24 W T F	0% 22 23 24 25 7 F S 0%	0% 22 23 24 25 26 W T F S S 0%	0% 22 23 24 25 26 27 W T F S S M 0%	0% 22 23 24 25 26 27 28 W T F S S M T 0%	0%	0% 22 23 24 25 26 27 28 29 30 0%	0% 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 0% <	0% 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 1 S	0% 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 1 2 2 2 2 2 2 2 2	0%	0% 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 1 2 3 4 4 5 5 5 M T W T F S S M T W T F S S M T W T F S S M T W T F S S M T W T F S S M T W T F S S M T W T F S S M T W T F S S M T W T F S S M T W T F S S M T W T F S S M T W T F S S M T W T F S S M T W T F S S M T W T T T T T T T T	0%

Pert Διάγραμμα



Η μέθοδος που θα χρησιμοποιήσουμε σαν ομάδα είναι το Scrum. Θα γράφουμε τα τεχνικά κείμενα σε Word και θα χρησιμοποιήσουμε Java. Για το Gantt chart χρησιμοποιήσαμε την εφαρμογή teamgantt και για το Pert chart χρησιμοποιήσαμε την εφαρμογή draw.io. Για τα mock-ups χρησιμοποιήσαμε την εφαρμογή canvas.

Gantt chart (Υπόμνημα)

Υποέργο	Παραδοτέο
TY1	Project-description(v0.1)
TY2	Team-plan(v0.1)
TY3	Risk-Assessment(v0.1)
TY4	Project-plan(v0.1)
TY5	Use-cases(v0.1)
TY6	Domain-model(v0.1)
TY7	Robustness-diagrams(v0.1)
TY8	Sequence-diagrams(v0.1)

TY9	Use-cases(v0.2)
TY10	Domain-model(v0.2)
TY11	Class-diagram(v0.1)
TY12	Project-code(v0.x)
TY13	Όλες τις εκδόσεις (v1.0)
TY14	Project-code(v1.0)