

Sky Hotel Project plan

1. Introduzione

Il progetto Sky Hotel nasce dalla necessità di rendere più fluida e maneggevole la gestione delle varie attività svolte dal personale dell'hotel.

Lo scopo del progetto è pertanto la creazione di un programma che contiene e permette di svolgere tutte le operazioni necessarie alla direzione dell'hotel (come gestione delle stanze, check-in, check-out).

Il progetto è svolto da Stalowczyk Pawel e Cortinovis Alessandra.

2. Modello di processo

Il modello utilizzato per la realizzazione del progetto è quello agile, più precisamente il metodo scrum a prototipazione con sviluppo incrementale.

Le attività di ingegneria dei requisiti, progettazione, design e implementazione sono alternate, ma si possono individuare le seguenti fasi principali:

- individuazione obiettivi principali, richiesti dal cliente;
- progettazione e design della struttura del programma;
- testing e implementazioni.

3. Organizzazione del progetto

La squadra dedicata al progetto, dalla struttura semplice, è agile e autorganizzata, basata su scrum ed è composta da Stalowczyk Pawel e Cortinovis Alessandra.

I ruoli di scrum master, ovvero project manager, e di programmatore principale sono svolti da Stalowczyk e designer dell'interfaccia grafica e programmatore secondario da Cortinovis, l'unico altro membro dello scrum team.

4. Standard

Gli standard seguiti durante le fasi del progetto sono quelli Java, in quanto il programma è scritto principalmente nel linguaggio java.

5. Attività di gestione

Avendo adottato una struttura scrum, Stalowczyk guida gli sprint meeting settimanali, con durata che varia da trenta minuti a un'ora e mezza, dove il team condivide i risultati dei compiti assegnati la settimana precedente e discute sugli obiettivi da svolgere per la settimana successiva.

La squadra non effettua Daily scrums in quanto i compiti sono delineati con scadenza settimanale.

6. Rischi

Uno dei rischi riscontrati è la possibile perdita di connessione tra i programmatori, che impedirebbe il normale scorrimento della fase di progettazione.

8. Metodi e tecniche

Adottando un'organizzazione basata sulla prototipazione con sviluppo incrementale, il primo prototipo rappresenta la prima versione del software. Le versioni successive nasceranno dai test e dalle modifiche apportate al programma. La documentazione verrà anch'essa aggiornata in base a queste modifiche qualora necessario.

9. Garanzia di qualità

Il programma, pur essendo nella fase iniziale di progettazione, punta a garantire principi di correttezza, affidabilità e soprattutto usabilità all'utente finale. Il programma ha come obiettivo anche la facile manutenibilità e flessibilità per adattarsi al meglio alle esigenze future del cliente, garantendo ovviamente una qualità di livello ISO 9001.

10. Pacchetti di lavoro

Le attività principali che si possono notare durante il progetto sono:

- Sviluppo;
- Design;
- Test;
- Implementazioni e manutenzione.

14. Consegna

Il progetto una volta ultimato verrà consegnato tramite la piattaforma GitHub per la visualizzazione e approvazione finale del cliente.