



OBERON

# NORME DI PROGETTO V 1.0.0

A.A. 2021-2022

## *Componenti del gruppo:*

Casazza Domenico, matr. 1201136

Casonato Matteo, matr. 1227270

Chen Xida, matr. 1217780

Pavin Nicola, matr. 1193215

Poloni Alessandro, matr. 1224444

Scudeler Letizia, matr. 1193546

Stojkovic Danilo, matr. 1222399

## *Indirizzo repository GitHub:*

<https://github.com/TeamOberon07/ShopChain>



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI PADOVA

## Indice

<b>1</b>	<b>Registro delle modifiche</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Introduzione</b>	<b>3</b>
2.1	Scopo del Documento . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Struttura Documentazione</b>	<b>3</b>
3.1	Stile Generale . . . . .	3
3.2	Intestazione . . . . .	3
3.3	Struttura Verbali . . . . .	3
3.4	Documentazione Scrum . . . . .	4
3.5	Struttura Piano di Progetto . . . . .	4
3.5.1	Analisi dei rischi . . . . .	5
3.5.2	Pianificazione . . . . .	5
3.5.3	Bilancio . . . . .	5
3.6	Struttura Glossario . . . . .	6
3.7	Struttura Piano di Qualifica . . . . .	6
<b>4</b>	<b>Metodo di Sviluppo</b>	<b>6</b>
4.1	Scrum . . . . .	6
4.2	Eventi Sprint . . . . .	6
4.3	Scaletta Scrum . . . . .	6
<b>5</b>	<b>Tecnologie e Software</b>	<b>7</b>
5.1	Elenco . . . . .	7
5.2	Telegram . . . . .	7
5.3	Discord e Google Meet . . . . .	7
5.4	GitHub . . . . .	8
5.5	Jira . . . . .	8
5.6	TeamGantt . . . . .	8
5.7	StarUML . . . . .	9

## 1 Registro delle modifiche

Versione	Data	Nominativo	Ruolo	Descrizione
1.0.0	27/02/2022	Casazza Domenico	Responsabile	Approvazione del documento
0.1.1	26/02/2022	Chen Xida, Stojkovic Danilo	Progettista, Progettista	Riportata scaletta scrum §(4.3) e stesura struttura PdP §(3.5), Glossario §(3.6), PdQ §(3.7)
0.1.0	12/02/2022	Casonato Matteo	Responsabile	Approvazione del documento
0.0.5	10/12/2021	Stojkovic Danilo	Responsabile	Configurazione cruscotto §(5.5)
0.0.4	08/12/2021	Casazza Domenico	Verificatore	Verifica complessiva
0.0.3	07/12/2021	Stojkovic Danilo	Amministratore	Aggiunta struttura ai verbali §(3.3)
0.0.2	30/11/2021	Stojkovic Danilo	Amministratore	Stesura introduzione, stile generale e strumenti §(1), §(3.1), §(5)
0.0.1	01/12/2021	Oberon	Analisti	Creazione bozza documento

## 2 Introduzione

### 2.1 Scopo del Documento

Questo documento verrà utilizzato dal team Oberon come riferimento per il metodo di lavoro, in modo che sia uniforme e funzionale.

Pertanto, il documento si pone come obiettivo la descrizione di tutte le procedure e le regole che le governano, ogni strumento, ogni metrica di qualità, ogni tecnologia utilizzata. Tutti i membri del gruppo si impegnano a seguire le norme descritte di seguito in ogni istante del progetto.

## 3 Struttura Documentazione

### 3.1 Stile Generale

Il materiale contenuto nei vari documenti sarà preferibilmente riassuntivo, non eccessivamente formale e di semplice comprensione e fruizione, saranno valorizzati grafici e schemi per facilitare e velocizzare l'acquisizione delle informazioni.

Per la creazione dei documenti di progetto verrà utilizzato il markup language LaTeX basando ogni istanza su un template predeterminato.

### 3.2 Intestazione

1. Ogni documento redatto dal gruppo avrà una pagina introduttiva contenente il logo, seguito dal titolo, dalla versione e dai componenti del gruppo. Infine conterrà il link alla repository GitHub.
2. La pagina successiva sarà interamente dedicata al registro delle modifiche degne di nota in un'apposita tabella, con le seguenti colonne: versione, data, nominativo, ruolo, descrizione dell'aggiornamento.
3. Infine, la terza e ultima pagina dell'intestazione conterrà il sommario LaTeX che si aggiornerà all'aggiunta di ogni sezione.

### 3.3 Struttura Verbali

- Dati introduttivi: titolo verbale numerato ordinalmente a partire dal primo di quella categoria (es. incontri con il proponente, scrum review...), luogo, data, durata, partecipanti (per il gruppo è sufficiente indicare "membri del team Oberon");
- Sezione Informazioni Generali: breve resoconto degli argomenti trattati nell'incontro descritto dal verbale, utile a chi è alla ricerca di un'informazione in particolare e consulta in velocità questa sezione;
- Sezione Resoconto: nucleo del documento, qui verranno indicati tutti gli argomenti discussi in dettaglio e le conclusioni alle quali si è giunti.
- Nomenclatura: il nome di ogni verbale avrà la seguente struttura "*TipologiaVerbale\_YYYY\_MM\_DD*" dove *TipologiaVerbale* potrà essere: *VerbaleInterno* per i verbali di

incontri interni tra i membri del Team Oberon, *VerbaleEsterno* per i verbali di incontri con il proponente di C2, *Verbale\_N\_Scrum* per i verbali di conclusione dell'N-esimo Scrum.

### 3.4 Documentazione Scrum

1. Product Backlog, il documento che contiene la lista di tutti requisiti necessari per la realizzazione del progetto, la sua prima stesura definisce i requisiti inizialmente conosciuti, per poi evolversi in base a come evolve il prodotto, ai feedback ricevuti dal cliente e alle necessità che emergono;
2. Sprint Backlog, è l'insieme degli elementi del Product Backlog selezionati per lo sprint, è una previsione fatta dal Team in relazione alle priorità indicate e al lavoro necessario per raggiungere gli obiettivi dello sprint;
3. Incremento, è la somma di tutti gli elementi del Product Backlog completati durante uno sprint.

### 3.5 Struttura Piano di Progetto

Il piano di progetto è suddiviso in tre sezioni principali:

- Analisi dei rischi
- Pianificazione
- Bilancio



### 3.5.1 Analisi dei rischi

L'analisi dei rischi serve a prevenire e mitigare futuri imprevisti in modo tale da reagire con decisioni ragionevoli in tempi brevi.

Il grado di rischio considera sia la frequenza che la gravità dell'evento analizzato.

I rischi possono essere di natura umana e di carattere tecnologico.

Il piano di contigenza ordina i rischi in base al grado e descrive in modo sintetico le procedure da seguire che portano a risultati concreti.

Ogni qualvolta che si verifica un'evento, se è presente nella lista degli eventi considerati si seguono le procedure e viene riportato il riassunto di ciò che si fatto nell'attualizzazione, altrimenti si aggiorna la tabella dei rischi e si ragiona un piano di contigenza adatto per futuri episodi.



### 3.5.2 Pianificazione

La pianificazione è suddivisa in sottosezioni corrispondenti ai scrum. In ogni scrum sono riportate le seguenti informazioni:

- Durata dello scrum
- Obiettivi da raggiungere nello scrum
- Attività da svolgere per l'avanzamento
- Grafico che illustra le durate previste per le attività

### 3.5.3 Bilancio

In questa sezione sono riportati i grafici che descrivono i preventivi e i consuntivi relativi ad ogni periodo di Scrum.

Sono state evidenziate in verde le celle che rappresentano le ore produttive usate dai membri del team nei corrispondenti ruoli.

Vengono poi riportati le motivazioni per gli scostamenti verificati e i provvedimenti che verranno adottati attivamente al fine di migliorare l'accuratezza dei preventivi.

Inoltre è stato riportato anche il budget totale del progetto fino allo scrum n-esimo nella sezione di riepilogo.

Il budget totale preventivato è stato calcolato sommando i costi necessari per lo scrum n-esimo e il budget consuntivo totale dello scrum precedente.

### 3.6 Struttura Glossario

Il glossario è un semplice documento che raggruppa i termini utilizzati nella stesura degli altri documenti affiancandoli alle loro definizioni, questo facilita la comprensione di chiunque degli argomenti trattati.

La sua struttura è basilare, si limita ad ordinare alfabeticamente una serie di piccole descrizioni delle varie parole chiave del progetto.

### 3.7 Struttura Piano di Qualifica

Il piano di qualifica descrive tutti i mezzi adottati per misurare e monitorare sia la qualità dei processi (primari, secondari e organizzativi) che quella del software.

La qualità del prodotto è descritto attraverso metriche che hanno come obiettivo garantire certe qualità del software rispettandole.

Le metriche e gli obiettivi sono descritti in formato tabellare.

I valori delle metriche variano nel tempo e il loro andamento sono descritti come grafici.

Inoltre nella parte conclusiva del documento sono riportati tutti i test necessari da superare per raggiungere la maturità del prodotto.

## 4 Metodo di Sviluppo

### 4.1 Scrum

Il Way of Working del team Oberon si basa sul framework Scrum, che prevede il raggiungimento dell'obiettivo finale del progetto tramite una serie di sprint, ognuno dei quali fissa un obiettivo intermedio da raggiungere e dura due settimane.

### 4.2 Eventi Sprint

1. Sprint Planning, è la riunione che segna l'inizio dello sprint: il Team concorda l'obiettivo principale dello sprint e individua gli elementi del Product Backlog necessari al suo raggiungimento;
2. Sprint Review, viene organizzata al termine di ogni sprint per valutare se l'obiettivo prefissato è stato raggiunto;
3. Sprint Retrospective, è una riunione che serve al Team per identificare le cause di eventuali problemi che si sono verificati durante l'ultimo sprint e individuare dei miglioramenti da apportare al processo.

### 4.3 Scaletta Scrum

Durante ogni chiamata di fine scrum il team seguirà i seguenti passaggi:

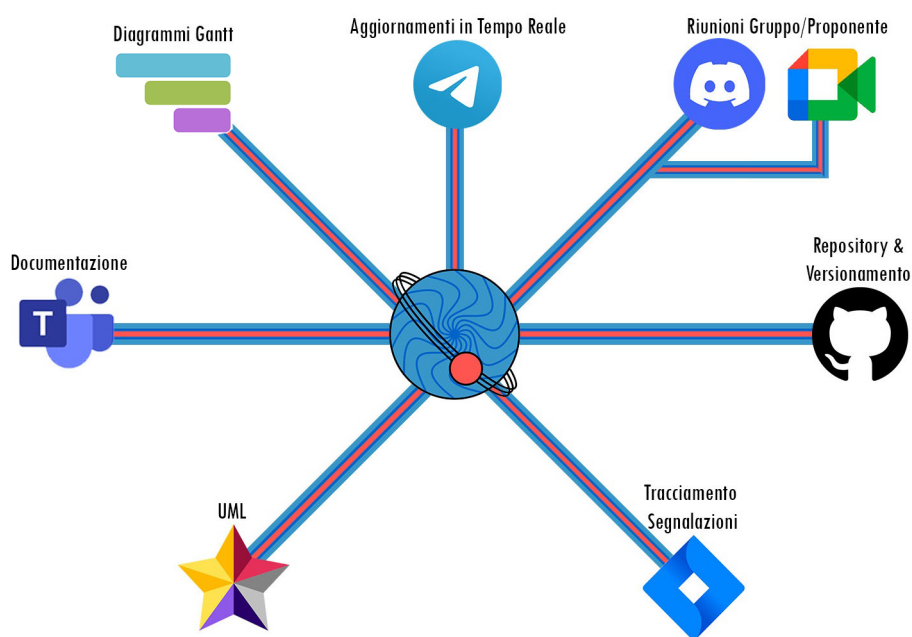
1. Aggiornamento dati sulla piattaforma Jira;
2. Confronto tra obiettivi prefissati e raggiunti;
3. Discussione delle problematiche riscontrate dai membri;
4. Caricamento sulla repository dei file aggiornati;

5. Definizione degli obiettivi dello scrum successivo;
6. Assegnazione dei ruoli di ogni membro.

## 5 Tecnologie e Software

### 5.1 Elenco

Il Team Oberon lavorerà in modalità asincrona utilizzando i seguenti software: Telegram, Discord e Google Meet, GitHub, Jira, StarUML, Microsoft Teams, Microsoft Project.



Le tecnologie sono state scelte in accordo tra i singoli membri del gruppo, che si sono basati sulle proprie preferenze e conoscenze. In caso di problematiche nell'utilizzo di uno di questi software, il gruppo si riunirà per sostituirla.

### 5.2 Telegram

La nota app di messagistica contiene un gruppo di cui ogni membro può usufruire per comunicare istantaneamente con tutti gli altri. Lo scopo principale consiste nel porre domande, chiarire dubbi e organizzare le riunioni.

### 5.3 Discord e Google Meet

La prima di queste due piattaforme è stata consigliata dal proponente, il quale ha suggerito la creazione di un canale dedicato al gruppo, con il fine di facilitare la comunicazione con



l'azienda stessa ed avere a disposizione un programma affidabile per eventuali meeting. Il team ha usufruito di Google Meet durante le prime riunioni con l'azienda.

## 5.4 GitHub

Il servizio hosting per progetti software GitHub è parso l'ideale per il versionamento del capitolato assegnato al team in quanto molto popolare per questi utilizzi. Inoltre il gruppo possiede una certa familiarità con esso. Ogni membro avrà una copia aggiornata del repository sulla quale lavorare. La regola principale imposta nell'utilizzo di GitHub consiste nell'effettuare commit solo nel caso di modifiche sostanziali ai file.

## 5.5 Jira

Jira offre una funzionalità dashboard inclusa che raccoglie automaticamente i dati dalle issue create ed è particolarmente adatta al metodo di sviluppo di tipo scrum. Nel cruscotto del team Oberon si trovano:

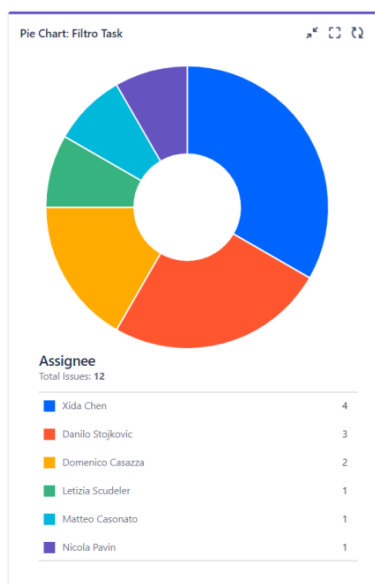


Figura 1 - Diagramma a torta contenente la distribuzione dei compiti attivi nello scrum attuale

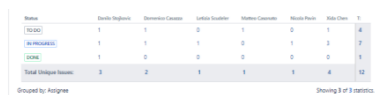


Figura 4 - Stato Issue assegnate ad ogni membro

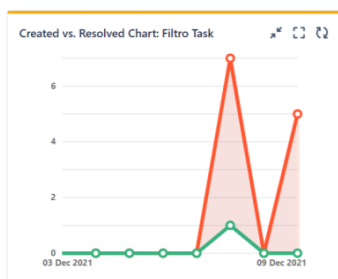


Figura 2 - Grafico andamento creazione e risoluzione issue

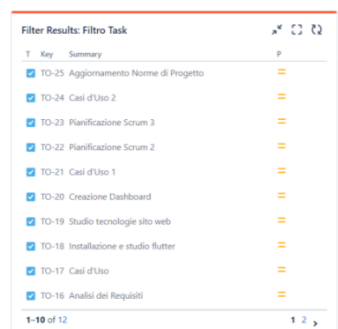


Figura 5 - Elenco issue dello scrum

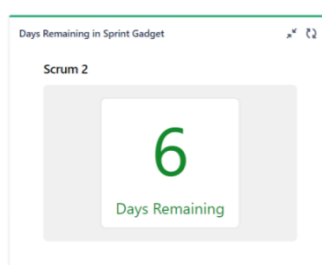


Figura 3 - Contatore giorni rimanenti nello scrum

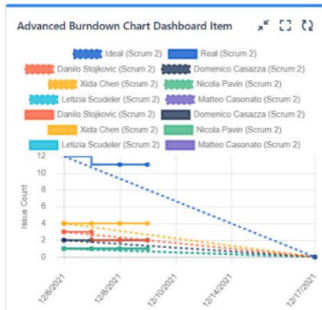


Figura 6 - Stato burndown totale e di ogni membro

## 5.6 TeamGantt

Questo software è stato scelto per la produzione di diagrammi di gantt per la sua semplicità e per il fatto che è gratuito; è largamente sufficiente per gli scopi del gruppo.

## 5.7 StarUML

Gli schemi UML, diagrammi dei casi d'uso e di attività verranno prodotti con questo software.