



OBERON

NORME DI PROGETTO

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

1	Introduzione	2
1.1	Scopo del Documento	2
2	Struttura Documentazione	3
2.1	Stile Generale	3
2.2	Intestazione	3
2.3	Struttura Verbali	3
2.4	Documentazione Scrum	3
3	Metodo di Sviluppo	5
3.1	Scrum	5
3.2	Eventi Sprint	5
4	Tecnologie e Software	6
4.1	Elenco	6
4.2	Telegram	6
4.3	Discord e Google Meet	6
4.4	GitHub	7
4.5	Jira	7
4.5.1	Jira Dashboard	7

1 Introduzione

1.1 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.

2 Struttura Documentazione

2.1 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.

2.2 Intestazione

1. Ogni documento redatto dal gruppo avrà una pagina introduttiva contenente il logo, seguito dal titolo 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.

2.3 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.

2.4 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 Metodo di Sviluppo

3.1 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.

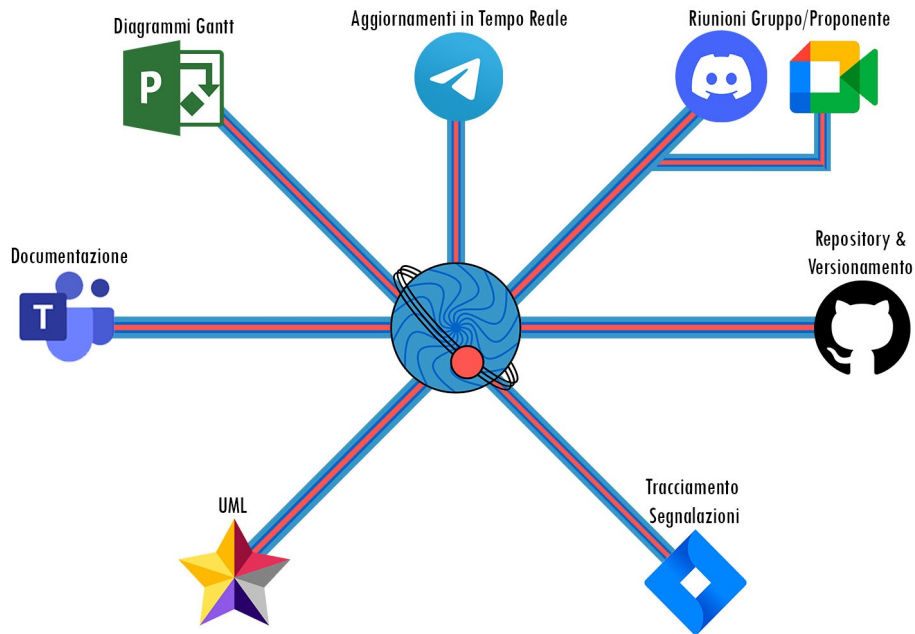
3.2 Eventi Sprint

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 Tecnologie e Software

4.1 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.

4.2 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.

4.3 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.

4.4 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.

4.5 Jira

4.5.1 Jira Dashboard

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:

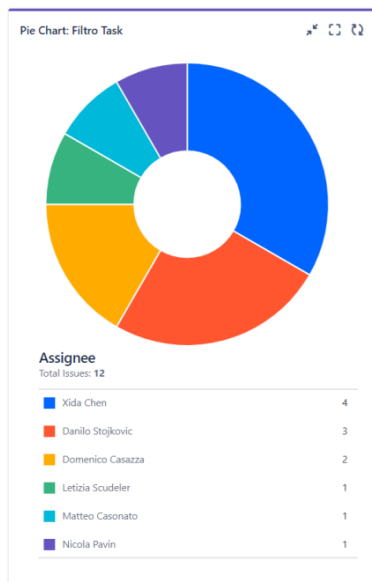


Figura 1 - Diagramma a torta contenente la distribuzione dei compiti attivi nello scrum attuale

Issue	Danilo Stojkovic	Domenico Casazza	Letizia Scudeler	Matteo Casonato	Nicola Pavin	Xida Chen	T
TO-25	1	1	0	1	0	0	4
TO-24	1	1	1	0	1	0	7
TO-23	1	0	0	0	0	0	1
Total Unassigned Issues	3	2	1	1	1	1	12

Grouped by Assignee Showing 3 of 3 statistics

Figura 4 - Stato Issue assegnate ad ogni membro

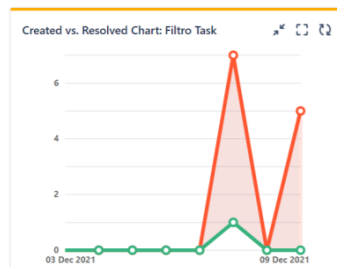


Figura 2 - Grafico andamento creazione e risoluzione issue

Filter Results: Filtro Task

T	Key	Summary	P
<input checked="" type="checkbox"/>	TO-25	Aggiornamento Norme di Progetto	==
<input checked="" type="checkbox"/>	TO-24	Casi d'Uso 2	==
<input checked="" type="checkbox"/>	TO-23	Planificazione Scrum 3	==
<input checked="" type="checkbox"/>	TO-22	Planificazione Scrum 2	==
<input checked="" type="checkbox"/>	TO-21	Casi d'Uso 1	==
<input checked="" type="checkbox"/>	TO-20	Creazione Dashboard	==
<input checked="" type="checkbox"/>	TO-19	Studio tecnologie sito web	==
<input checked="" type="checkbox"/>	TO-18	Installazione e studio flutter	==
<input checked="" type="checkbox"/>	TO-17	Casi d'Uso	==
<input checked="" type="checkbox"/>	TO-16	Analisi dei Requisiti	==

1-10 of 12

Figura 5 - Elenco issue dello scrum

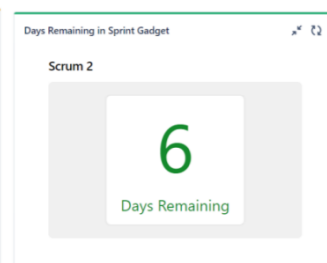


Figura 3 - Contatore giorni rimanenti nello scrum

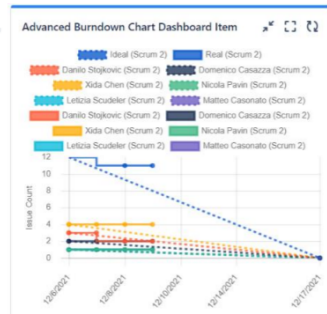


Figura 6 - Stato burndown totale e di ogni membro