

Ingegneria del Software

UNITN - Dipartimento di Ingegneria e Scienza dell'Informazione
Anno Accademico 2022-2023
Battocchio N. - Bocchi G. - Miazzo L.



UNIVERSITY
OF TRENTO

CarMeeTiN

— Report Finale



Versione del documento

Versione	Data	Modifiche
0.1	27/12/2022	Creazione documento e aggiunte prime sezioni
0.2	29/12/2022	Aggiunte ulteriori sezioni
1.0	30/12/2022	Aggiunte ultime sezioni

INDICE

SCOPO DEL DOCUMENTO	4
1. ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO	5
2. RUOLI E ATTIVITÀ	6
3. CARICO E DISTRIBUZIONE DEL LAVORO	8
4. CRITICITÀ	9
5. AUTOVALUTAZIONE	10

SCOPO DEL DOCUMENTO

Il presente documento rappresenta un report finale del progetto CarMeeTiN.

Il suo obiettivo è quello di fare un riassunto sui ruoli dei componenti, il lavoro svolto da essi e analizzare quali sono state le criticità principali.

Infine è stata fatta un'autovalutazione per ogni membro del gruppo.

1. ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO

Abbiamo fin da subito creato dei documenti Google condivisi per organizzare al meglio il lavoro e poter lavorare indipendentemente gli uni dagli altri quando non potevamo fare altrimenti.

Dato che noi tre siamo coinquilini lo scambio di informazioni e di idee è stato un gran punto a favore nell'organizzazione di questo progetto e l'immediatezza nel poter parlare e confrontarci ha portato il lavoro a essere svolto più efficientemente di quanto sarebbe stato in una situazione diversa.

La maggior parte del lavoro è stato quindi svolto assieme, nelle situazioni invece in cui questo non era possibile abbiamo utilizzato [Discord](#), uno strumento di chat vocale e di condivisione di ciò che si sta facendo a distanza. In questo modo è sempre stato possibile parlarci e prendere le decisioni assieme.

La suddivisione del lavoro è stata assegnata soprattutto per le esperienze pregresse dei componenti del gruppo, soprattutto nella parte di sviluppo front-end e back-end. Generalmente ogni fine settimana trovavamo uno spazio per fare il punto della situazione e per vedere se eravamo in linea con gli obiettivi richiesti. Successivamente ci ponevamo altri obiettivi per la conclusione della settimana successiva.

Per ogni deliverable ognuno dei componenti del team aveva delle specifiche task individuali e altre di gruppo, questo per ottimizzare il lavoro e renderlo più efficiente.

Al termine di ogni task si eseguivano dei controlli sul lavoro svolto, correggendo gli errori se presenti e confrontandosi quando necessario, sia in maniera sincrona che asincrona.

Abbiamo lavorato a questo progetto mediamente 2/3 giorni a settimana a partire da fine settembre, nell'ultimo periodo invece siamo passati anche a 4/5 giorni alla settimana e siamo riusciti a portare allo stato dei fatti il progetto gli ultimi giorni di dicembre.

2. RUOLI E ATTIVITÀ

Di seguito riportiamo una tabella contenente il ruolo e le attività principali di ogni membro del team.

Membro del team	Ruolo	Attività principali
<i>Battocchio Nicolò</i>	Editor/ Progettista	Ha contribuito alla progettazione delle componenti del progetto lavorando in modo particolare alla realizzazione dei diagrammi. Ha contribuito a tutti i deliverable, in particolare al D1, e si è anche occupato di strutturare e impaginare i documenti che sono stati poi consegnati, oltre che a specializzarsi sullo sviluppo front-end.
<i>Bocchi Gabriele</i>	Project leader/ Sviluppatore/ Analista	In quanto team leader si è occupato di controllare come il lavoro veniva regolarmente svolto e si è occupato anche di analizzare la correttezza finale di ogni documento. Ha contribuito a tutti i deliverable, in particolare al D2 e al D3. Si è inoltre occupato della scrittura del D5.
<i>Miazzo Luigi</i>	Sviluppatore/ Progettista	Data la sua pregressa familiarità con il framework, il suo ruolo è stato quello di progettazione delle componenti del progetto, con riferimento particolare alla parte di scrittura del codice api e back-end. Ha contribuito alla stesura di tutti i deliverable, in particolare al D2 e al D4.

3. CARICO E DISTRIBUZIONE DEL LAVORO

Di seguito riportiamo il numero di ore lavoro di ogni membro del team, suddivise per deliverable.

Membro del team	D1	D2	D3	D4	D5	Totale
<i>Battocchio Nicolò</i>	22h45m	21h30m	16h15m	41h15m	0h30m	102h15m
<i>Bocchi Gabriele</i>	18h0m	29h30m	21h30m	26h0m	2h30m	97h30m
<i>Miazzo Luigi</i>	19h30m	27h45m	11h00m	52h30m	0h45m	111h30m
Totale delle ore:	60h15m	78h45m	48h45m	119h45m	3h45m	311h15m

4. CRITICITÀ

Abbiamo sempre svolto il lavoro dialogando e cercando di evitare qualsiasi possibile problema o discussione, è capitato in rare occasioni di avere idee diverse tra noi ma parlandone siamo sempre giunti a un comune accordo.

I problemi principali si sono rivelati essere la sovrapposizione del lavoro di questo progetto con le scadenze e le necessità di altri nostri corsi universitari, impegni lavorativi e alcuni problemi di salute per due componenti del gruppo, per le quali Nicolò Battocchio ha dovuto sacrificare la stesura del D2 e Luigi Miazzo il D3. Alla fine però siamo sempre riusciti a portare a termine ogni nostro compito e a consegnare tutti i lavori in tempo.

Andando avanti nel progetto ci è capitato alcune volte di dover tornare ai deliverable precedenti per sistemare alcune caratteristiche poiché ci siamo accorti che erano errate o non adeguate al fine del progetto stesso.

5. AUTOVALUTAZIONE

Riteniamo di aver lavorato tutti con impegno e costanza rispettando le indicazioni e creando dei deliverable coerenti e realistici; sulla base di queste considerazioni la nostra autovalutazione è la seguente

Membro del team	Autovalutazione
<i>Battocchio Nicolò</i>	28
<i>Bocchi Gabriele</i>	28
<i>Miazzo Luigi</i>	30