

Team plan
Version: 1.0

Team-plan-v1.0

Warehouse and Stock Management Application



Προσωπικά στοιχεία των μελών της ομάδας

ΕΠΩΝΥΜΟ	ΟΝΟΜΑ	ΑΡΙΘΜΟΣ ΜΗΤΡΩΟΥ	ΕΤΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ	Email (Επικ οινωνία για κάθε θέμα του Project)	GitHub
ΒΕΡΓΟΣ	ΓΕΩΡΓΙΟΣ	1072604	4	up1072604 @upnet.gr	Vergosss
ΒΛΑΧΟΣ	ΣΤΑΥΡΟΣ	1072489	4	up1072489 @upnet.gr	stvlachos
ΛΟΥΚΑ	ΚΡΙΣΤΙΑΝ	1072625	4	up1072625 @upnet.gr	Louk4s
ΡΑΒΑΝΟΣ	ΕΥΣΤΑΘΙΟΣ	1072627	4	up1072627 @upnet.gr	stathisrava

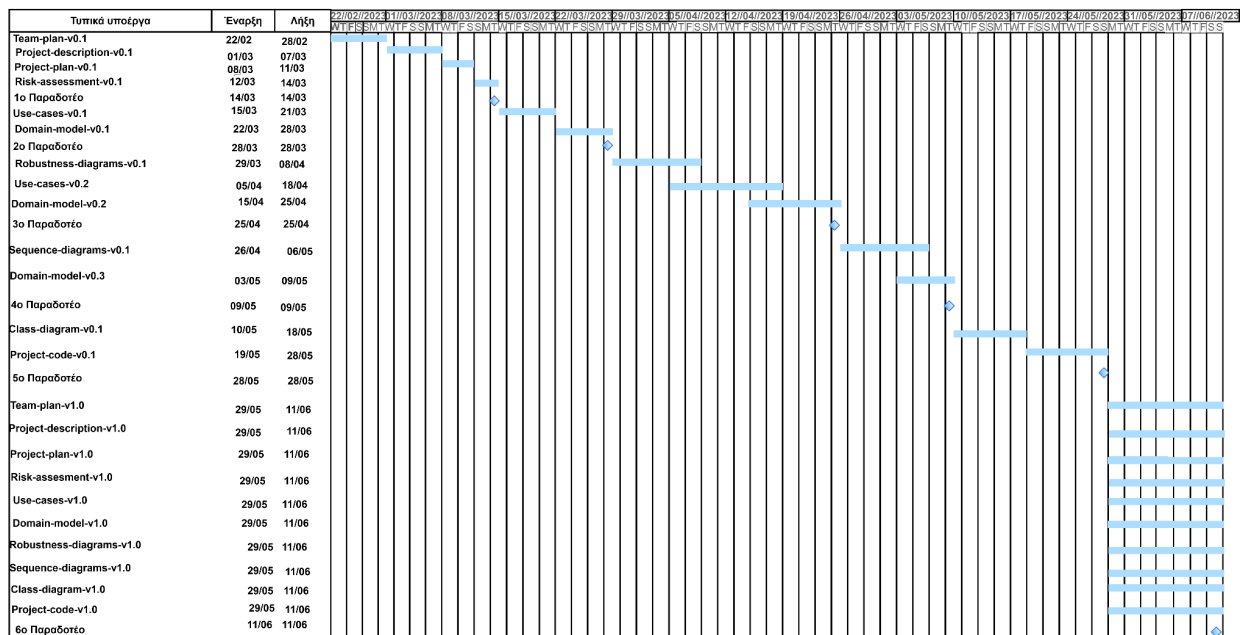
Η έκδοση v1.0 αποτελεί την έκδοση v0.1 μαζί με τις ακόλουθες προσθήκες:

- 1) Τα διαγράμματα gantt και pert άλλαξαν προκειμένου να αντικατοπτρίζουν τις παρατάσεις που δόθηκαν για το 6ο παραδοτέο. Συγκεκριμένα τα υποέργα του 6ου παραδοτέου έχουν ημερομηνία έναρξης τις 29/05/2023 και ημερομηνία λήξης τις 11/06/2023. Διορθώθηκε και η ημερομηνία λήξης του 2ου παραδοτέου(ορόσημο) σε 28/03.
- 2) Πραγματοποιήθηκαν μορφοποιήσεις στα διαγράμματα gantt και pert αντίστοιχα ώστε να είναι πιο ευδιάκριτα τόσο στο παρόν τεχνικό κείμενο όσο και στον σύνδεσμο που επισυνάπτουμε.
- 3) Προστέθηκε η κατανομή της προσπάθειας της ομάδας μας.
- 4) Προστέθηκαν τα συμπεράσματα του τρόπου εργασίας μας.

Χρονοπρογραμματισμός της εργασίας

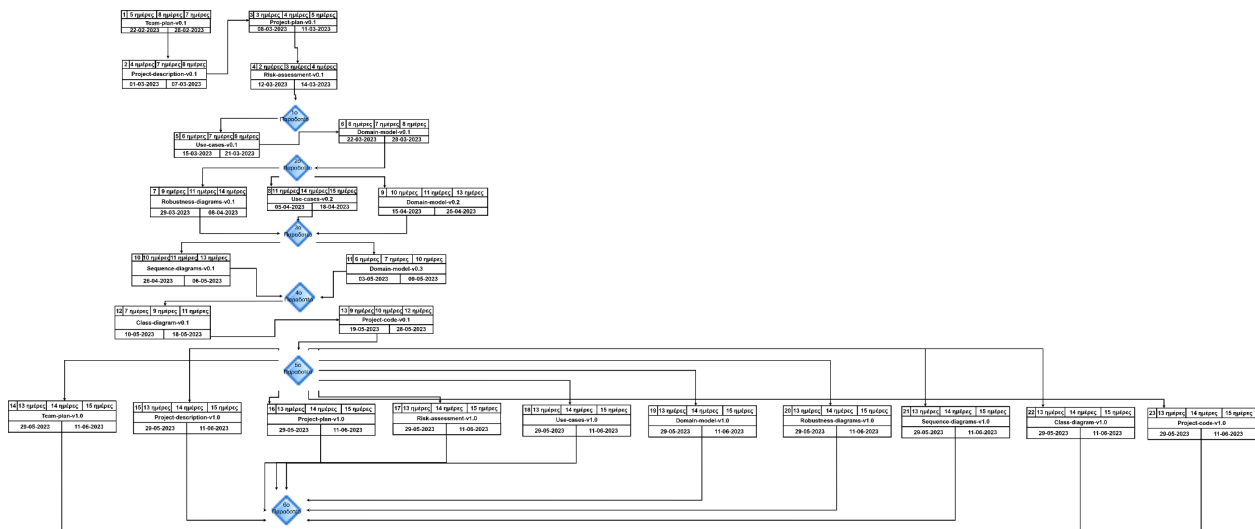
Στα παρακάτω διαγράμματα (Εικόνα 1 και Εικόνα 2 αντίστοιχα) δείχνουμε την τελική εκτίμηση για τον χρονοπρογραμματισμό της εξαμηνιαίας εργασίας στην τεχνολογία λογισμικού. Για τη δημιουργία των διαγραμμάτων Gantt και Pert χρησιμοποιήσαμε το online εργαλείο draw.io.

Διάγραμμα Gantt



Εικόνα 1.

Διάγραμμα Pert



Εικόνα 2.

Επιλογή μεθόδου εργασίας

Σαν ομάδα αποφασίσαμε να δουλέψουμε με τη μέθοδο SCRUM . Μερικές διαφοροποιήσεις που ακολουθήσαμε αρχικά στην εκπόνηση του project είναι ότι πραγματοποιούμε συναντήσεις οι οποίες είναι δύο ανά εβδομάδα και όχι καθημερινές όπου περιγράφουμε την πρόοδο που έχουμε κάνει στην εκπόνηση της εργασίας, αναφέρουμε τα προβλήματα που συναντήσαμε και πράγματα που δεν καταλάβαμε και σχεδιάζουμε τις μελλοντικές μας ενέργειες. Ακολουθώντας το SCRUM ακολουθούμε 3 φάσεις :

- 1) Κατασκευάζουμε το αρχικό πλάνο του έργου και ορίζουμε τους στόχους μας.
- 2) Στη συνέχεια ως ομάδα ``τρέχουμε`` κύκλους(τα SPRINT cycles του SCRUM) ο καθένας κάποια χρονικής διάρκειας (συνήθως κάποιες εβδομάδες) όπου σε κάθε κύκλο αναπτύσσουμε κάποιο κομμάτι του έργου.
- 3) Στην τελική φάση εφόσον ολοκληρωθεί το έργο γράφουμε το documentation του έργου και καταγράφουμε ως ομάδα τις εμπειρίες μας. Ο SCRUM Master της ομάδας μας κρατάει αρχείο (backlog) της προόδου του έργου μας , κανονίζει τις συναντήσεις που θα κάνουμε. Από το backlog ορίζονται και ποια συστατικά του συστήματος(εφαρμογής) θα αναπτύξουμε σε κάθε sprint.

Team plan
Version: 1.0

Οι υπόλοιποι (μαζί με τον scrum master) ως team members αποτελούμε τους προγραμματιστές (programmers) και testers του έργου μας.

Εκτίμηση Βασικών Εργαλείων που θα χρησιμοποιηθούν

Ως βασικό εργαλείο συγγραφής κώδικα (IDE) θα χρησιμοποιήσουμε το **Visual Studio Code**. Ως βασικό εργαλείο συγγραφής όλων των τεχνικών κειμένων θα χρησιμοποιήσουμε το **Microsoft Word** σε συνδυασμό με το **Google Docs**. Για την δημιουργία των διαγραμμάτων χρησιμοποιήσαμε το **draw.io**. Για τις σημειώσεις χρησιμοποιήσαμε το **OneNote** και για αποθηκευτικό χώρο χρησιμοποιήσαμε το **Google Drive**. Τέλος η ανάπτυξη του πηγαίου κώδικα του έργου θα γίνει με τη χρήση της αντικειμενοστραφούς γλώσσας Java.

Στον σύνδεσμο : [Εικόνες 6ου παραδοτέου](#)

βρίσκονται αποθηκευμένες όλες οι τελικές εικόνες που κατασκευάσαμε κατά την εκπόνηση του παραδοτέου, σε καλύτερη ανάλυση. Δεν απαιτείται sign-in.

Στον σύνδεσμο : [Software Engineering Team](#)

Βρίσκεται το backlog της ομάδας, όπου μπορείτε να δείτε αναλυτικά πως έγινε η οργάνωση της δουλειάς και γενικότερα ο συλλογισμός της ομάδας.

Στον σύνδεσμο : [Software Engineering](#)

Βρίσκονται όλα τα αρχεία που ήταν απαραίτητα για την διεξαγωγή αυτού του project, οργανωμένα σε φακέλους όπως τα παραδοτέα.

Κατανομή προσπάθειας

Ως ομάδα συμφωνήσαμε ομόφωνα ότι η προσπάθεια όλων των 4 μελών της ομάδας ήταν **ισοδύναμη**.

Συμπεράσματα τρόπου εργασίας

Από τη μεθοδολογία που επιλέξαμε (SCRUM) για να δουλέψουμε ως ομάδα έχουμε μικτές απόψεις. Από τη μία σίγουρα οι συναντήσεις μας ήταν εβδομαδιαίες ωστόσο δεν τηρήσαμε αυστηρά κάποιον συγκεκριμένο αριθμό όπως στην αρχή (2 ανά εβδομάδα). Ανάλογα τη δυσκολία κάθε προβλήματος που συναντήσαμε κατά την εκπόνηση του έργου ο αριθμός αυτός άλλαζε. Για παράδειγμα όταν το πρόβλημα δεν είχε ιδιαίτερες δυσκολίες αρκούμασταν σε μία συνάντηση την εβδομάδα ενώ αν ήταν αυξημένης δυσκολίας έπρεπε να κανονίσουμε τουλάχιστον 3 συναντήσεις για την επίλυση του. Από την άλλη μείναμε αρκετά ικανοποιημένοι από τους ρόλους που θέτει η μεθοδολογία του SCRUM στα μέλη της ομάδας μας όπως ο SCRUM Master, programmer, tester γιατί κάθε ρόλος ταίριαζε στα (διαφορετικά) σημεία που είναι πιο αποδοτικό κάθε μέλος της ομάδας μας. Σε γενικές γραμμές είμαστε ικανοποιημένοι από τη μεθοδολογία που ακολουθήσαμε, ίσως αν γυρνούσαμε τον χρόνο πίσω να θέταμε πιο ελαστικές ημερομηνίες συνάντησης εκ των προτέρων προκειμένου να είμασταν περισσότερο αποδοτικοί.

Βιβλιογραφία / Πηγές / Σημειώσεις

- Διαφάνειες φροντιστηρίου: Φροντιστήρια-Εργαστηριακά Μαθήματα. κ. Ηλίας.
- Διαφάνειες Μαθήματος: Τεχνολογία Λογισμικού. Καθηγητής: κ. Ξένος.