

Documentation for Software engineering project

Nicolas Anselmi, David Guzman Piedrahita and Marco Vinciguerra

2 dicembre 2021

1 Introduction

Il progetto prevede lo sviluppo di una mobile app per gestire la prenotazione di un negozio di parruccheria. C'è la possibilità di avere due tipi di utente: un cliente e un padrone di negozio. Il cliente ha la possibilità di prenotare diversi tipi di acconciatura direttamente senza interfacciarsi /chiamare direttamente il proprietario del negozio. Ogni tipologia di taglio selezionabile ha una durata e può consentire un orario customizzabile da parte del cliente. I membri del team sono: Nicolas Anselmi, David Guzman Piedrahita e Marco Vinciguerra.

2 Process model

Il life cycle del progetto è agile, in particolare la tecnica utilizzata è SCRUM con sprint di 5 giorni in quanto il tempo per la consegna è imminente. Il periodo di sviluppo parte poco prima di Natale. Ogni giorno verso le 9 30 c'è un daily scrum tenuto dallo scrum master in cui si discutono le problematiche riscontrate durante il giorno precedente e le possibili soluzioni a queste.

3 Organization of the project

4 Standards, guidelines, procedures

I principali linguaggi di programmazione del progetto saranno: python e dart, quest'ultimo viene esteso tramite flutter. Si usa il vocabolario standard di flutter.

5 Management activities

6 Risks

Il rischio principale è di non consegnare in tempo il progetto.

7 Staffing

I membri del team sono: Nicolas Anselmi, David Guzman Piedrahita e Marco Vinciguerra. Sono 3 studenti di ingegneria del terzo anno.

8 Methods and techniques

9 Quality assurance

10 Work packages

11 Resources

12 Budget and schedule

13 Changes

14 Delivery

La consegna verrà fatta 5 giorni prima dell'esame orale.