

Documentation for Software engineering project

Nicolas Anselmi, David Guzman Piedrahita and Marco Vinciguerra

10 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. Inoltre viene utilizzato un triage per gestire i compiti. 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

Il progetto, dovuto alla sua natura, deve interfacciarsi sia con utenti che usufruiscono del servizio di prenotazione, sia da utenti che mettono a disposizione i loro servizi commerciali.

Il team di sviluppo è composto dai succitati integranti. Per portare a termine l'applicazione, ci sono dei knowledge-gap che dovranno essere colmati tramite la lettura di documentazione e l'uso di risorse online: particolarmente nel caso del framework Flutter per il frontend development.

4 Standards, guidelines, procedures

I principali linguaggi di programmazione del progetto saranno: python e dart, quest'ultimo viene esteso tramite flutter. Si usa i coding standards di flutter.

Per gestire l'assegnazione e il corretto sviluppo si usa un template di Notion per gestire i compiti.

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

Per gestire gli sprint è stato utilizzato l'app **Asana** in quanto ha la possibilità di schedulare i task in base alla scadenza e in base ad un ordine gerarchico

9 Quality assurance

10 Work packages

11 Resources

Gli obiettivi di prototipazione proposti dal progetto in questione richiedono solo l'uso di computer adatti alla programmazione nei suddetti linguaggi e framework.

Dopo diverse iterazioni di prototipazione è prevista la possibilità di usare dei cloud-server che ricevano e gestiscano le richieste degli utenti tramite i loro client/app.

12 Budget and schedule

13 Changes

14 Delivery

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