



Πανεπιστήμιο Πατρών

Τμήμα Μηχανικών Η/Υ  
& Πληροφορικής

# WhatToWear

Team Plan v0.1

# Table of Contents

<b>ΣΥΝΘΕΣΗ ΟΜΑΔΑΣ .....</b>	<b>3</b>
<b>ΜΕΘΟΔΟΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ .....</b>	<b>4</b>
ΤΙ ΕΙΝΑΙ Η SCRUM .....	4
ΡΟΛΟΙ ΤΗΣ SCRUM .....	4
ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΤΗΣ SCRUM.....	5
<b>ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΠΟΥ ΘΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΟΥΝ .....</b>	<b>6</b>
<b>IMPLEMENTATION .....</b>	<b>6</b>
<b>PERT CHART V0.1 .....</b>	<b>7</b>
<b>PERT CHART V0.2 .....</b>	<b>8</b>
.....	11
<b>GANTT CHART V0.1 .....</b>	<b>11</b>
<b>GANTT CHART V0.2 .....</b>	<b>12</b>

## Σύνθεση Ομάδας

**Μπαράκος  
Παναγιώτης**

**Έτος : 6ο**



**A.M. : 1067514**

**Email επικοινωνίας :  
up1067514@upnet.gr**

**Βαλλάτος  
Αλέξανδρος**

**Έτος : 6ο**



**A.M. : 1067478**

**Email επικοινωνίας :  
up1067478@upnet.gr**

**Βέργης  
Γρηγόρης**

**Έτος : 6ο**



**A.M. : 1067418**

**Email επικοινωνίας :  
up1067418@upnet.gr**

**Μπάτσικας  
Θεόδωρος**

**Έτος : 8ο**



**A.M. : 1058113**

**Email επικοινωνίας :  
up1058113@upnet.gr**

# Μέθοδος Εργασίας

Για την εργασία μας θα χρησιμοποιήσουμε την agile διαδικασία **Scrum**.

## Τι είναι η scrum

Η scrum είναι μια agile διαδικασία, η οποία υλοποιεί την ανάπτυξη λογισμικού μέσω επαναληπτικών σταδίων που ονομάζονται sprints. Η scrum προσφέρει προσαρμοστικότητα, ευελιξία και εξασφαλίζει μια συνεχόμενη ροή πραγμάτωσης των εργασιών, κρατώντας όλα τα μέλη σε συνεχή συγχρονισμό.

## Ρόλοι της scrum

- **Project Owner (Πελάτης):** Είναι ο εκπρόσωπος των εμπλεκόμενων φορέων και πελατών που χρησιμοποιούν το λογισμικό. Εστιάζουν στο επιχειρηματικό κομμάτι και είναι υπεύθυνοι για το ROI του έργου. Μεταφράζουν το όραμα του έργου στην ομάδα, επικυρώνουν τα οφέλη σε ιστορίες (stories) που πρόκειται να ενσωματωθούν στον Πίνακα Προτεραιοτήτων (backlog) και τα τοποθετούν σε καθορισμένη σειρά προτεραιότητας.
- **Scrum Master:** Είναι το άτομο που οδηγεί την ομάδα καθοδηγώντας την να συμμορφωθεί με τους κανόνες και τις διαδικασίες της μεθοδολογίας. Ο Scrum Master διαχειρίζεται τη μείωση των εμποδίων του έργου και συνεργάζεται με τον Project Owner για τη μεγιστοποίηση του ROI. Ο Scrum Master είναι υπεύθυνος για την ενημέρωση του Scrum, παρέχοντας coaching, mentoring και εκπαίδευση στις ομάδες σε περίπτωση που αυτό είναι απαραίτητο.
- **Scrum Team:** Είναι μία ομάδα επαγγελματιών με τις απαραίτητες τεχνικές γνώσεις που αναπτύσσουν το έργο από κοινού εκτελώντας τις ιστορίες στις οποίες δεσμεύονται στην αρχή κάθε sprint.

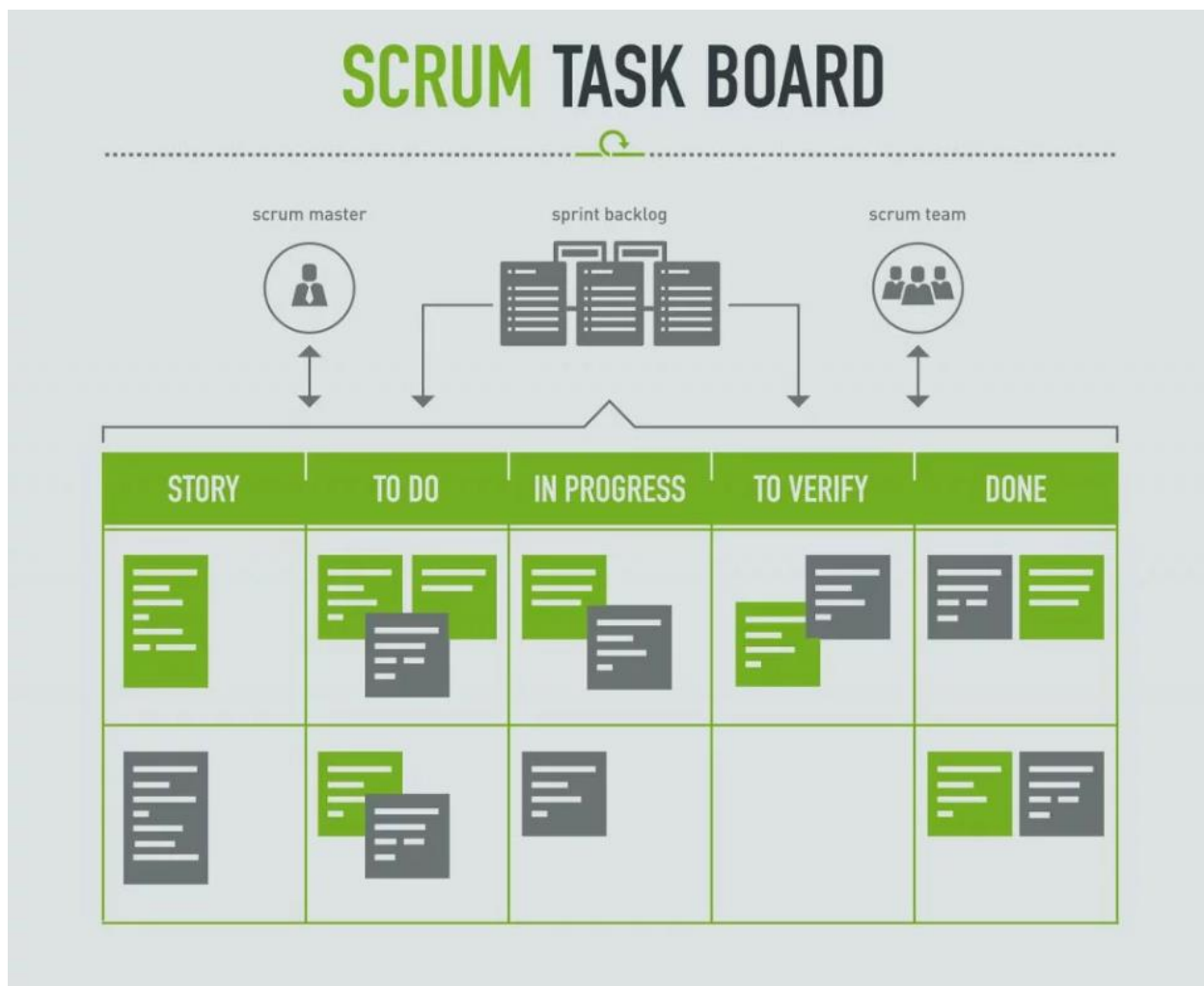


## Διαδικασία της scrum

Η Scrum εκτελείται σε προσωρινά τμήματα που είναι σύντομα και περιοδικά, που ονομάζονται **Sprints**, τα οποία συνήθως κυμαίνονται από 2 έως 4 εβδομάδες. Κάθε Sprint είναι ένα στάδιο από μόνο του, δηλαδή παρέχει ένα πλήρες αποτέλεσμα, μια παραλλαγή του τελικού προϊόντος που πρέπει να μπορεί να παραδοθεί στον πελάτη όταν αυτός το ζητά.

Η διαδικασία έχει ως αφετηρία μια λίστα από στόχους που απαρτίζουν το σχέδιο έργου. Ο πελάτης του έργου δίνει προτεραιότητα σε αυτούς τους στόχους λαμβάνοντας υπόψη μια ισορροπία αξίας και κόστους, δηλαδή πώς καθορίζονται οι επαναλήψεις και οι συνεπακόλουθες παραδόσεις.

Η μεθοδολογία Scrum χρησιμοποιείται κυρίως για την ανάπτυξη λογισμικού, αλλά και άλλοι τομείς εκμεταλλεύονται τα οφέλη της εφαρμόζοντας αυτήν τη μεθοδολογία στα οργανωτικά τους μοντέλα, όπως οι ομάδες πωλήσεων, μάρκετινγκ, και ανθρώπινοι πόροι, κλπ.



# Εργαλεία που θα χρησιμοποιηθούν

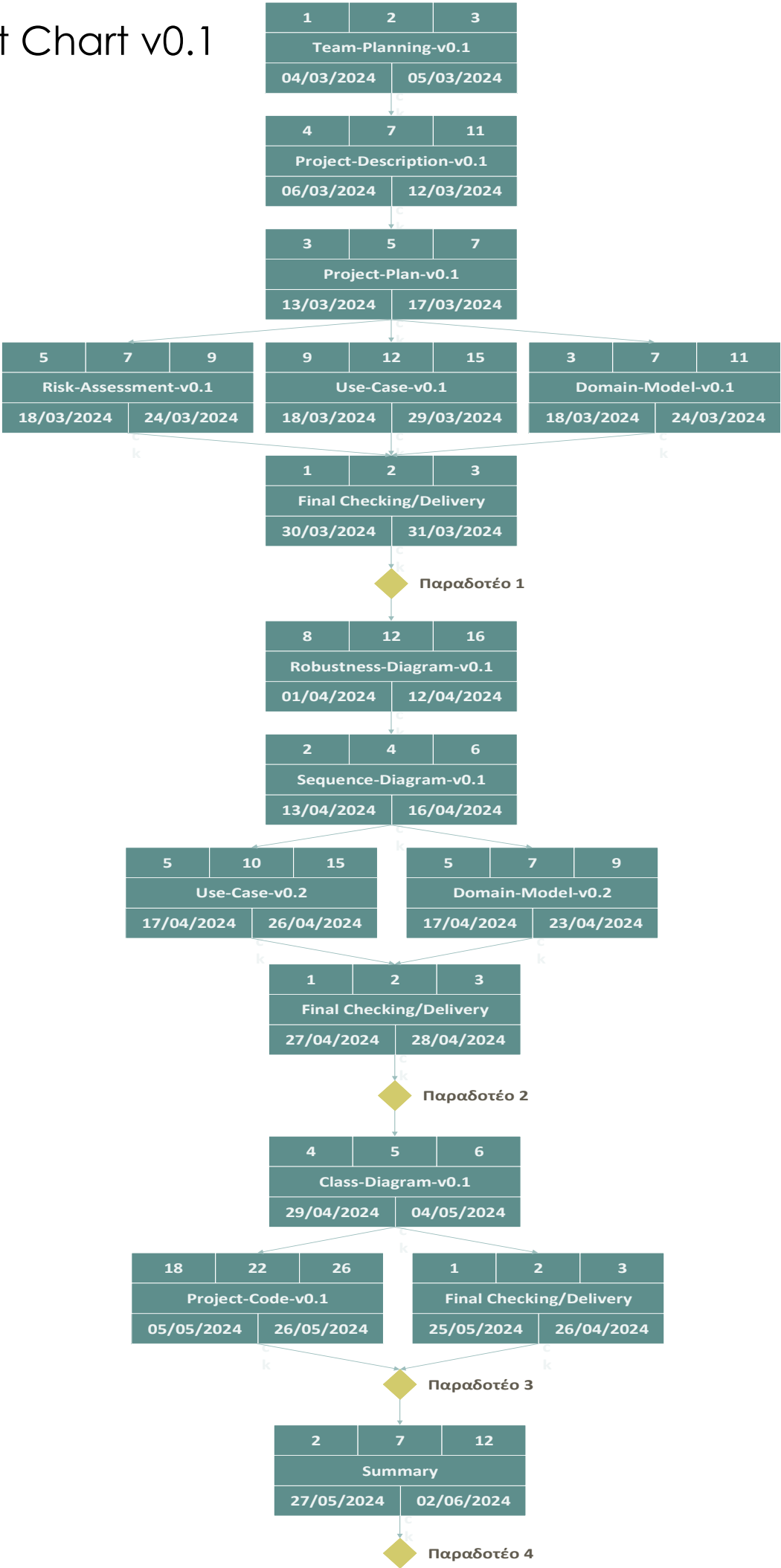
- **MS Word:** Για την συγγραφή των τεχνικών κειμένων, δημιουργία Pert Chart καθώς και για την δημιουργία κάποιων πινάκων για την ανάθεση έργου και τον υπολογισμό του συνολικού κόστους.
- **GitHub:** Αποθετήριο για τον διαμοιρασμό των αρχείων και την ομαλή συνεργασία μεταξύ των μελών της ομάδας. (<https://github.com/alexna1/WhatToWear>)
- **TeamGantt:** Για την δημιουργία Gantt διαγραμμάτων.
- **MS Visio:** Για την δημιουργία Pert διαγραμμάτων.
- **MySQL:** Για την δημιουργία της βάσης δεδομένων.
- **Kotlin:** Γλώσσα προγραμματισμού που θα χρησιμοποιηθεί για την δημιουργία της εφαρμογής.
- **Android Studio:** Περιβάλλον για την συγγραφή του κώδικα.
- **JiraSoftware :** Για την εφαρμογή της διαδικασίας Scrum , δηλαδή τον καταμερισμό των tasks στα μέλη της ομάδας και την συνεχή ενημέρωση προόδου του project.
- **Draw.io :** Για την δημιουργία των Use Cases , Diagram και Domain Model.

## Implementation

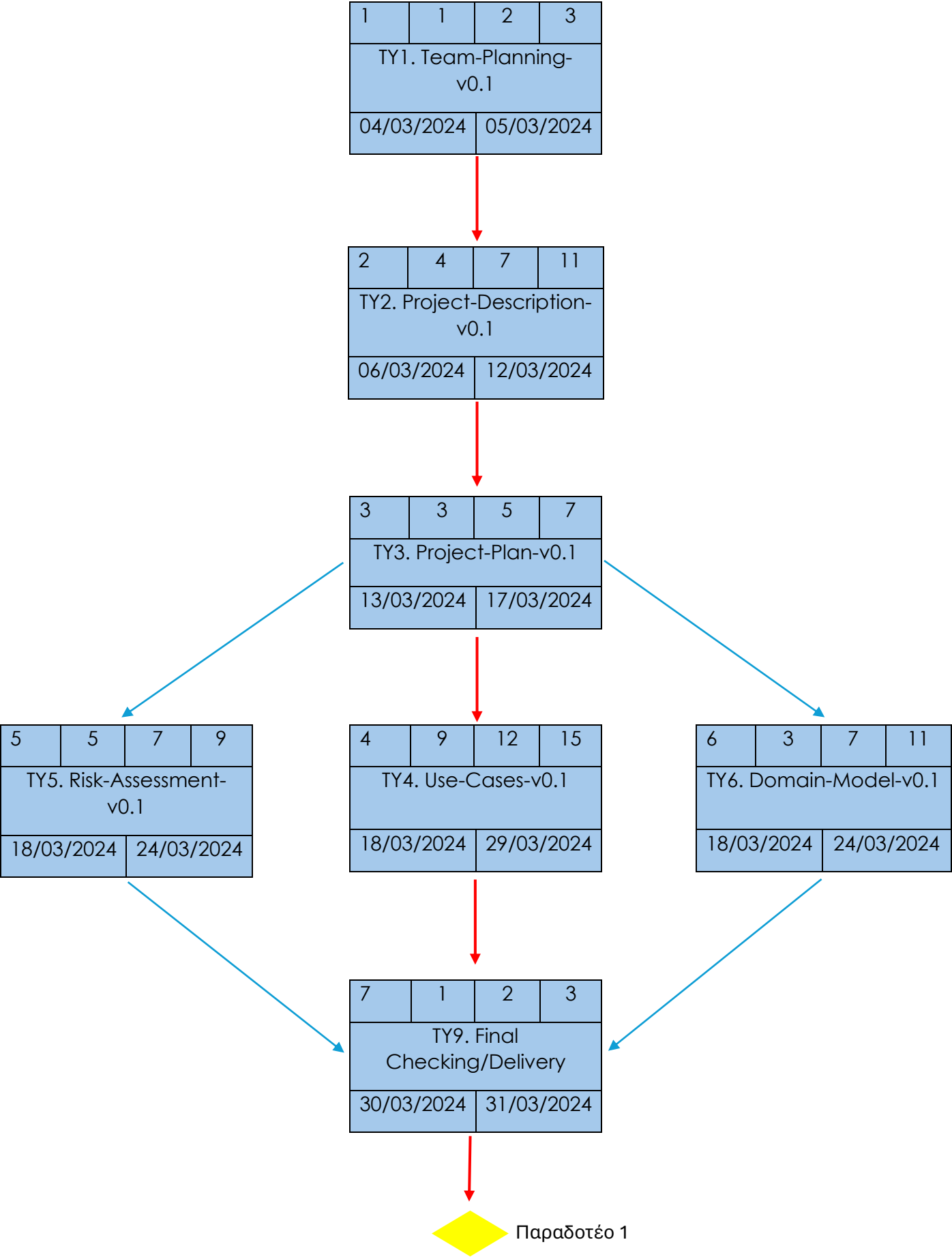
Για την καλύτερη συνεργασία της ομάδας αποφασίσαμε ότι κάθε sprint θα έχει διάρκεια μία βδομάδα. Στην αρχή ενός παραδοτέου πραγματοποιήσαμε ένα meeting για την δημιουργία των tasks. Πιο συγκεκριμένα , για κάθε αρχείο δημιουργήσαμε ένα Epic και αναθέταμε τα αντίστοιχα tasks ανάλογα με πιο αρχείο συσχετιζόντουσαν. Στην αρχή κάθε Sprint κάναμε ένα meeting για την επιλογή των tasks που θα πραγματοποιούσαμε κάθε βδομάδα και την ανάθεση τους στα μέλη της ομάδας .Η εφαρμογή JiraSoftware μας επέτρεψε να κάνουμε integrate στο Github repo μας , δηλαδή να δημιουργήσουμε branches για κάθε Epic ή Task , το οποίο θα περιείχε έναν αριθμό ticket και το όνομα του αντίστοιχου Epic/Task.

Το Github περιέχει το βασικό branch main στο οποίο υπάρχει η ολοκληρωμένη έκδοση των παραδοτέων μας. Από το main φτιάξαμε ένα καινούργιο branch ,με το όνομα Dev , στο οποίο πραγματοποιήσαμε όλο το development των παραδοτέων. Από το Dev φτιάχναμε branches για κάθε Epic και από αυτά φτιάχναμε branches για κάθε task των Epic. Στην συνέχεια ανοίγαμε pull request για την ενημέρωση της ομάδας της ολοκλήρωσης του κάθε task και έπειτα γινόταν review από τα υπόλοιπα μέλη, μέχρι το τελικό merge στο branch του αντίστοιχου Epic. Με την ολοκλήρωση των Epic , γίνεται πάλι pull request και μετά από review γίνεται merge στο Dev. Τέλος όλα τα παραδοτέα γίνονται merge στο main εφόσον έχουν πάρει την τελική τους μορφή.

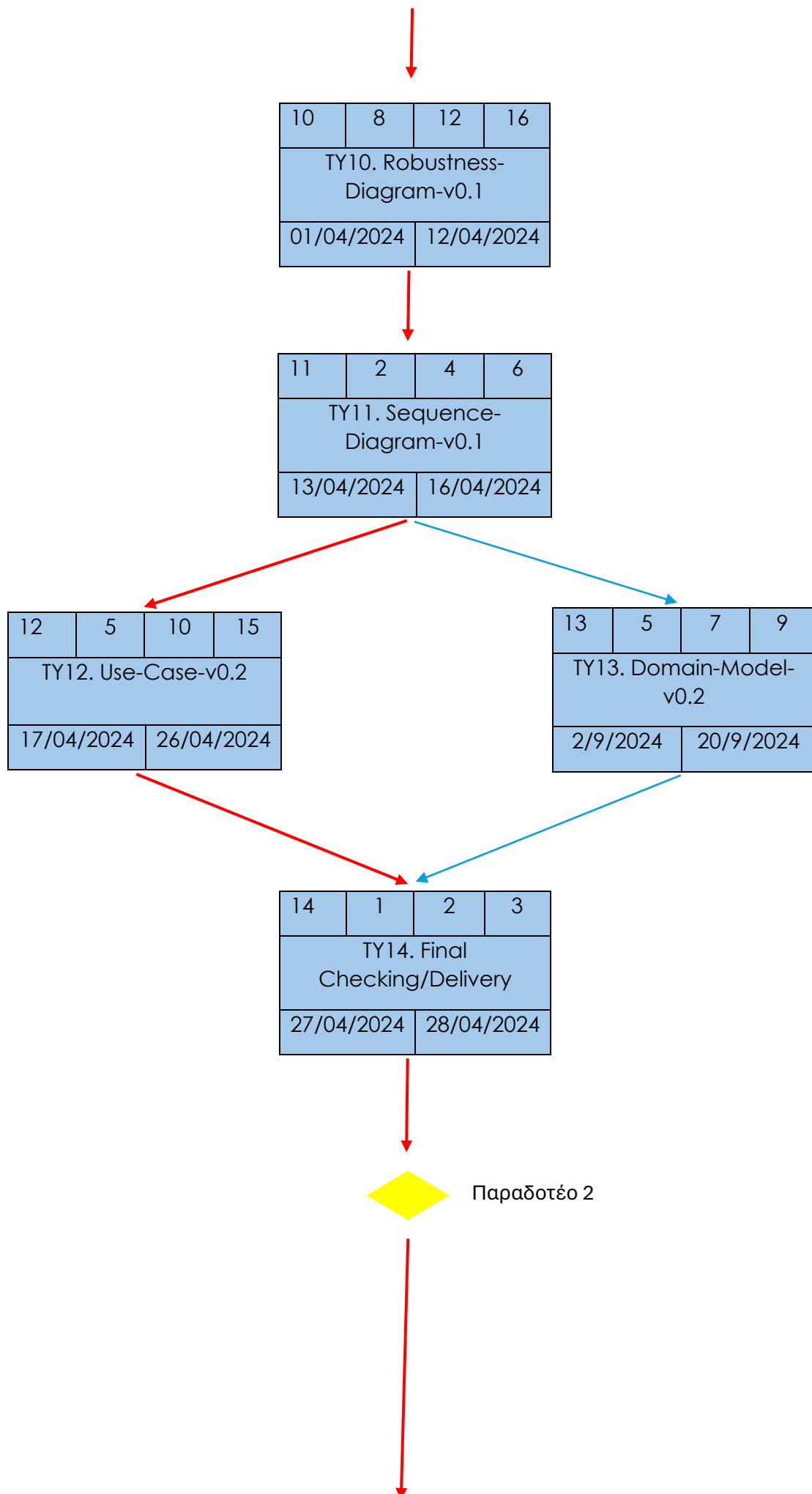
# Pert Chart v0.1

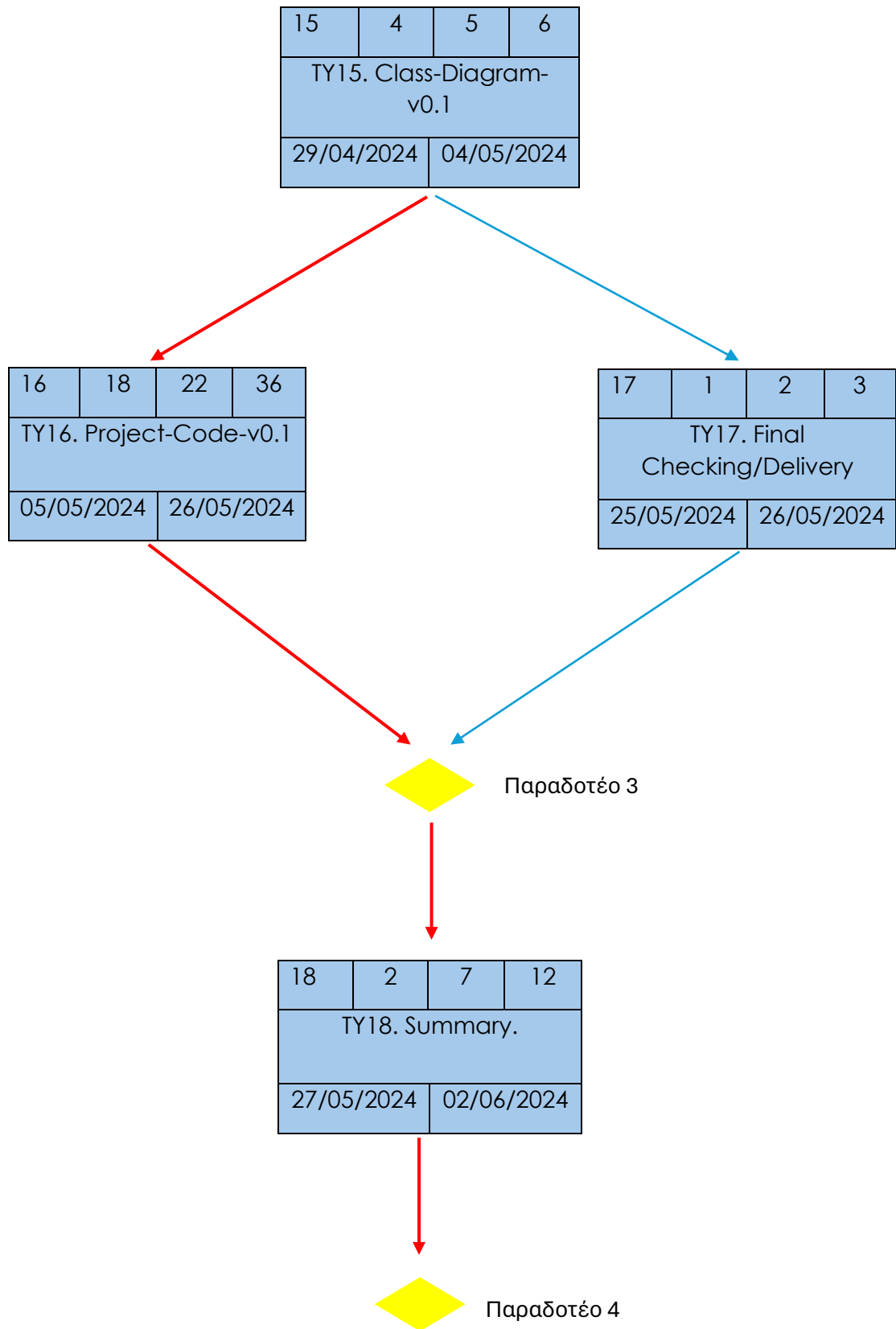


Pert Chart v0.2

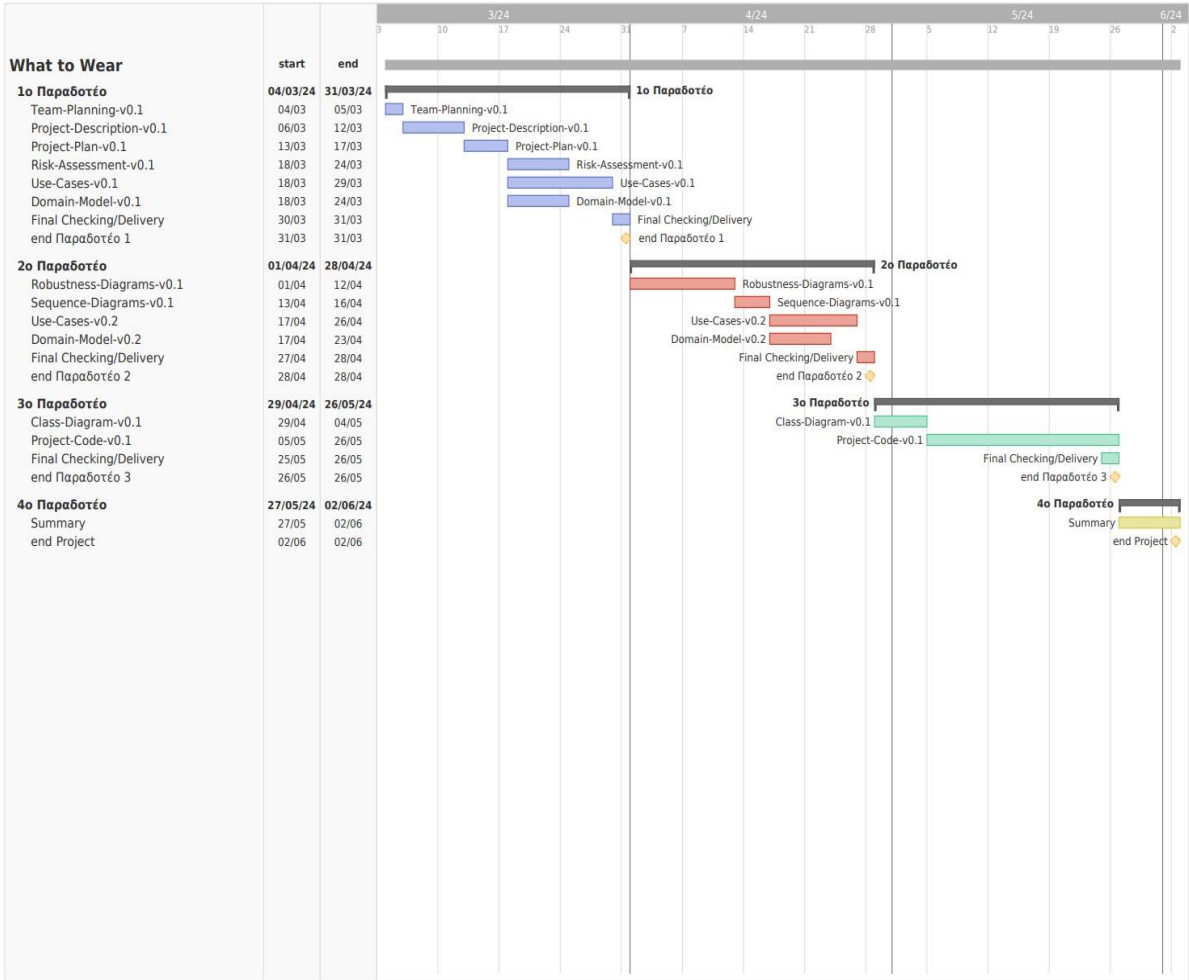








# Gantt Chart v0.1



# Gantt Chart v0.2

