



OBERON

NORME DI PROGETTO V 1.0.0

A.A. 2021-2022

Componenti del gruppo:

Casazza Domenico, matr. 1201136

Casonato Matteo, matr. 1227270

Chen Xida, matr. 1217780

Pavin Nicola, matr. 1193215

Poloni Alessandro, matr. 1224444

Scudeler Letizia, matr. 1193546

Stojkovic Danilo, matr. 1222399

Indirizzo repository GitHub:

<https://github.com/TeamOberon07/ShopChain>



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA

Indice

1	Registro delle modifiche	4
2	Introduzione	5
2.1	Scopo del Documento	5
2.2	Glossario	5
2.3	Riferimenti normativi	5
2.4	Riferimenti informativi	5
3	Processi primari	6
3.1	Fornitura	6
3.1.1	Rapporti con il Proponente	6
3.1.2	Pianificazione	6
3.1.3	Bilancio	6
3.2	Sviluppo	6
3.2.1	Scopo	6
3.2.2	Attività	7
3.2.2.1	Analisi dei Requisiti	7
3.2.2.2	Progettazione	7
3.2.2.3	Codifica	7
3.2.3	WorkFlow Codifica	7
3.3	Struttura Codice	8
3.3.1	Best Practice	8
4	Processi di supporto	9
4.1	Documentazione	9
4.1.1	Scopo	9
4.1.2	Aspettative	9
4.1.3	Descrizione	9
4.1.4	Ciclo di vita del documento	9
4.1.5	Stile Generale	9
4.1.6	Intestazione	9
4.1.7	Template	10
4.1.8	Uso del template	10
4.1.9	Struttura Glossario	11
4.1.10	Struttura Piano di Qualifica	11
4.1.11	Struttura Rendiconto delle ore	11
4.1.12	Struttura Piano di Progetto	12
4.1.13	Analisi dei rischi	12
4.1.14	Documentazione Scrum	13
4.1.15	Struttura verbali	13
4.1.16	Nomi file	14
4.1.17	Tabelle	14
4.2	Gestione della Configurazione	14
4.2.1	Scopo	14
4.2.2	Aspettative	14
4.2.3	Descrizione	15
4.2.4	Versionamento	15
4.2.4.1	Codice di Versione	15

4.2.4.2	Sistemi Software	15
4.2.5	Struttura repository	16
4.2.5.1	Repository Utilizzati	16
4.2.5.2	Gestione dei Cambiamenti	16
4.3	Qualità	16
4.3.1	Scopo	16
4.3.2	Metriche	16
4.3.3	M1 Correttezza grammaticale	16
4.3.4	M2 Indice di Gulpease	17
4.3.5	M3 Numero di SLOC	17
4.3.6	M4 Densità dei commenti	17
4.3.7	M5 Comprensibilità del codice	17
4.3.8	M6 Complessità ciclomatica	17
4.3.9	M7 Copertura dei requisiti	17
4.3.10	M8 Varianza rispetto al preventivo	17
4.3.11	M9 Errori per linee di codice	17
4.3.12	M10 Numero di click	18
4.3.13	M11 Tempo di accesso ad una funzionalità	18
4.3.14	M12 Uniformità al cambio del browser	18
4.3.15	M13 Uniformità al cambio del sistema operativo	18
4.4	Verifica	18
4.4.1	Scopo	18
4.4.1.1	Verifica documentazione	18
4.4.1.2	Verifica Software	18
4.5	Validazione	18
4.5.1	Scopo	18
4.5.1.1	Processo di validazione	19
5	Processi organizzativi	20
5.1	Gestione organizzativa	20
5.1.1	Scopo	20
5.1.2	Aspettative	20
5.1.3	Descrizione	20
5.1.4	Ruoli di progetto	20
5.1.5	Rapporti interpersonali tra i componenti del gruppo	20
5.2	Utilizzo delle infrastrutture interne	21
5.2.1	Gestione delle comunicazioni	21
5.2.2	Gestione degli incontri	21
5.2.3	Gestione degli strumenti di coordinamento	21
5.2.4	Gestione degli strumenti di versionamento	21
5.2.5	Gestione dei rischi	21
5.3	Formazione	21
5.4	Metodo di Sviluppo	21
5.4.1	Scrum	21
5.4.2	Eventi Sprint	21
5.4.3	Scaletta Scrum	21
5.5	Tecnologie e Software	22
5.5.1	Elenco	22
5.5.2	Telegram	22

5.5.3	Discord e Google Meet	22
5.5.4	GitHub	23
5.5.5	Jira	23
5.5.5.1	Ticketing	23
5.5.6	TeamGantt	25
5.5.7	StarUML	25
5.6	Ruoli di progetto	25
5.6.1	Rotazione dei ruoli	25
5.7	Gestione e codifica dei rischi	26

1 Registro delle modifiche

Versione	Data	Nominativo	Ruolo	Descrizione
1.0.0	27/02/2022	Casazza Domenico	Responsabile	Approvazione del documento
0.1.1	26/02/2022	Chen Xida, Stojkovic Danilo	Progettista, Progettista	Riportata scaletta scrum §(4.3) e stesura struttura PdP §(3.5), Glossario §(3.6), PdQ §(3.7)
0.1.0	12/02/2022	Casonato Matteo	Responsabile	Approvazione del documento
0.0.5	10/12/2021	Stojkovic Danilo	Responsabile	Configurazione cruscotto §(5.5)
0.0.4	08/12/2021	Casazza Domenico	Verificatore	Verifica complessiva
0.0.3	07/12/2021	Stojkovic Danilo	Amministratore	Aggiunta struttura ai verbali §(3.3)
0.0.2	30/11/2021	Stojkovic Danilo	Amministratore	Stesura introduzione, stile generale e strumenti §(1), §(3.1), §(5)
0.0.1	01/12/2021	Oberon	Analisti	Creazione bozza documento

2 Introduzione

2.1 Scopo del Documento

Questo documento verrà utilizzato dal team Oberon come riferimento per il metodo di lavoro, in modo che sia uniforme e funzionale.

Pertanto, il documento si pone come obiettivo la descrizione di tutte le procedure e le regole che le governano, ogni strumento, ogni metrica di qualità, ogni tecnologia utilizzata. Tutti i membri del gruppo si impegnano a seguire le norme descritte di seguito in ogni istante del progetto.

2.2 Glossario

Per evitare possibili ambiguità che potrebbero sorgere durante la lettura dei documenti, tutti i termini di rilevante importanza e con significato particolare sono stati definiti nel documento Glossario 1.0.0.

2.3 Riferimenti normativi

- Regolamento del Progetto didattico:
<https://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2021/Dispense/PD2.pdf>
- Capitolato: <https://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2021/Progetto/C2.pdf>

2.4 Riferimenti informativi

- Standard ISO/IEC 12207: https://it.wikipedia.org/wiki/ISO_12207
- Standard ISO/IEC 9126: https://en.wikipedia.org/wiki/ISO/IEC_9126

3 Processi primari

3.1 Fornitura

3.1.1 Rapporti con il Proponente

Il proponente offre al team diversi canali di comunicazione (mail, discord) attraverso i quali è possibile organizzare una riunione con tempistiche molto brevi.

Non ci sono meeting regolari pianificati ma entrambe le parti si mantengono aggiornate con costanza.

Tra i motivi di discussione ci sono:

- dubbi sulle tecnologie utilizzate;
- dubbi su requisiti e vincoli del capitolato;
- feedback sul lavoro prodotto (software e documentazione);
- tempistiche progettuali;

Ognuno di questi meeting è poi riassunto nel verbale corrispondente da un membro del team e verificato da un altro.

3.1.2 Pianificazione

La pianificazione è suddivisa in sottosezioni corrispondenti ai scrum. In ogni scrum sono riportate le seguenti informazioni:

- Durata dello scrum
- Obiettivi da raggiungere nello scrum
- Attività da svolgere per l'avanzamento
- Grafico che illustra le durate previste per le attività

3.1.3 Bilancio

In questa sezione sono riportati i grafici che descrivono i preventivi e i consuntivi relativi ad ogni periodo di Scrum.

Sono state evidenziate in verde le celle che rappresentano le ore produttive usate dai membri del team nei corrispondenti ruoli.

Vengono poi riportati le motivazioni per gli scostamenti verificati e i provvedimenti che verranno adottati attivamente al fine di migliorare l'accuratezza dei preventivi.

Inoltre è stato riportato anche il budget totale del progetto fino allo scrum n-esimo nella sezione di riepilogo.

Il budget totale preventivato è stato calcolato sommando i costi necessari per lo scrum n-esimo e il budget consuntivo totale dello scrum precedente.

3.2 Sviluppo

3.2.1 Scopo

Lo scopo di questo processo è definire nel dettaglio tutte le procedure da seguire durante lo sviluppo del software, definendo obiettivi, vincoli tecnologici e di design, e test/validazione.

3.2.2 Attività

Le attività che prevede il processo di sviluppo sono **Analisi dei Requisiti**, **Progettazione** e **Codifica**.

3.2.2.1 Analisi dei Requisiti Gli analisti del team si occuperanno di sviluppare questo documento (dopo lo studio del capitolato e confronto con il proponente) che dovrà descrivere nel dettaglio le funzionalità principali del prodotto. Nello specifico, il documento dovrà contenere:

- Tecnologie scelte - Intero "stack" con descrizione;
- Casi d'uso - Descritti graficamente (tramite diagrammi UML) e testualmente;
- Requisiti - Funzionali, Prestazionali, di Qualità;
- Vincoli di Progetto.

3.2.2.2 Progettazione Durante l'attività di **Progettazione**, il team dovrà definire una soluzione al problema del capitolato, partendo dallo studio svolto nell'attività **Analisi dei Requisiti** e quindi da tutto ciò che è stato definito nell'omonimo documento.

Le due parti che compongono questa attività sono:

- **Requirements & Technology Baseline (RTB):**
 - motivazione delle tecnologie scelte per lo sviluppo software;
 - stesura di Piano di Progetto, Piano di Qualifica, Norme di Progetto, Verbali;
 - sviluppo Proof of Concept, un prototipo che dimostri le funzionalità del prodotto;
- **Product Baseline**
 - definizione delle linee guida architetture del prodotto, basate sulla RTB;
 - stesura di Manuale utente e Verbali.

3.2.2.3 Codifica Durante questa attività si andrà a tradurre in codice tutta la parte che riguarda l'analisi svolta durante le attività precedenti, concretizzando la soluzione software. Per quanto riguarda lo stile del codice, si adotteranno le seguenti convenzioni:

- Per i nomi delle variabili va utilizzato camelCase (iniziale minuscola).
- Il codice va indentato correttamente per favorire la leggibilità.
- Le funzionalità vanno separate in file semplici e con scopi unici.
- Limitare le dipendenze tra elementi del codice.

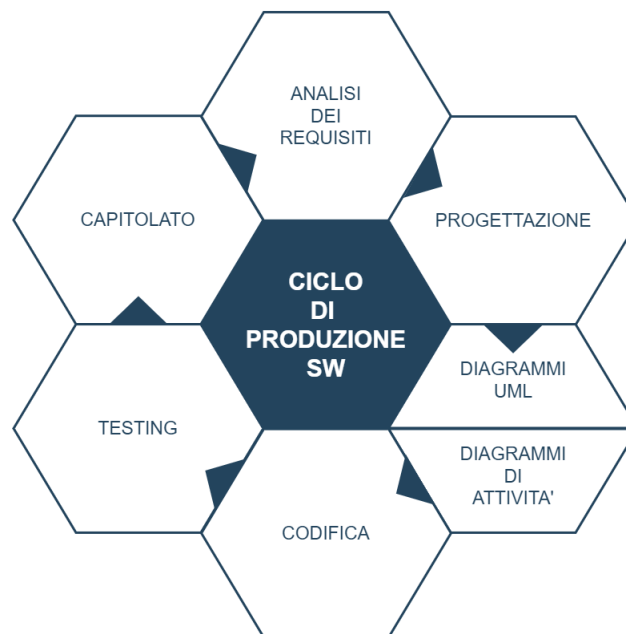
3.2.3 WorkFlow Codifica

Il team ha creato due repository separate da quella principale nelle quali lavorare rispettivamente al lato mobile e web dell'applicativo, ciò permette meno complicazioni di merge e dei commit più "puliti" sulla repo principale (vengono effettuati solo quando sono presenti grandi passi avanti).

Generalmente si è deciso che in ogni periodo o scrum il team verrà suddiviso in due gruppi

ai quali sono assegnate le due repository di sviluppo, questo permette ad ogni membro di concentrarsi su singoli aspetti del progetto e facilita la collaborazione essendo i sottogruppi meno numerosi.

L'obiettivo principale dei momenti di codifica deve essere la trasformazione in codice eseguibile della progettazione dedotta dai requisiti. Le idee ed il funzionamento devono essere già ben definiti prima di dedicarsi alla scrittura e compilazione. Lavorare a livello più teorico prima di codificare aiuta la produzione di codice più comprensibile e ben pensato perché appunto pianificato totalmente in anticipo.



Come si può notare dall'immagine precedente la codifica rappresenta uno degli ultimi passaggi del ciclo di produzione, questo perché essa va limitata alla semplice scrittura in codice di idee ben chiare sul funzionamento dell'applicativo.

3.3 Struttura Codice

3.3.1 Best Practice

- Per i nomi delle variabili va utilizzato camelCase (iniziale minuscola).
- Il codice va indentato correttamente per favorire la leggibilità.
- Le funzionalità vanno separate in file semplici e con scopi unici.
- Limitare le dipendenze tra elementi del codice.

4 Processi di supporto

4.1 Documentazione

4.1.1 Scopo

Tutti i processi e le attività di sviluppo necessitano di essere documentate. In questa sezione vengono riportate le convenzioni e le norme da applicare in fase di stesura e tutti gli strumenti di cui i componenti del Team Oberon hanno bisogno.

4.1.2 Aspettative

- Definire una struttura chiara che renda i documenti uniformi tra loro;
- Avere delle norme da seguire per ogni aspetto della stesura del documento, in modo da rendere capace di lavorare in modo autonomo ogni componente del gruppo;

4.1.3 Descrizione

La documentazione è essenziale per tenere traccia di tutte le informazioni relative alle attività svolte e alle decisioni prese durante lo svolgimento del progetto. Grazie ad essa, tutti gli stakeholder possono avere un resoconto del lavoro.

4.1.4 Ciclo di vita del documento

1. Pianificazione: durante una prima fase di brain storming i componenti del gruppo raccolgono tutte le idee per la creazione del documento e vengono definite le parti che lo compongono;
2. Impostazione: viene prodotta una prima bozza del documento e il suo scheletro;
3. Realizzazione: il contenuto del documento viene redatto;
4. Verifica: il documento è sottoposto ad un'attenta revisione per individuare e correggere eventuali errori;
5. Approvazione: l'approvatore dà il suo consenso al documento, perciò è completo e pronto per il rilascio;

4.1.5 Stile Generale

Il materiale contenuto nei vari documenti sarà preferibilmente riassuntivo, non eccessivamente formale e di semplice comprensione e fruizione, saranno valorizzati grafici e schemi per facilitare e velocizzare l'acquisizione delle informazioni.

Per la creazione dei documenti di progetto verrà utilizzato il markup language LaTeX basando ogni istanza su un template predeterminato.

4.1.6 Intestazione

1. Ogni documento redatto dal gruppo avrà una pagina introduttiva contenente il logo, seguito dal titolo, dalla versione e dai componenti del gruppo. Infine conterrà il link alla repository GitHub.

2. La pagina successiva sarà interamente dedicata al registro delle modifiche degne di nota in un'apposita tabella, con le seguenti colonne: versione, data, nominativo, ruolo, descrizione dell'aggiornamento.
3. Infine, la terza e ultima pagina dell'intestazione conterrà il sommario LaTeX che si aggiornerà all'aggiunta di ogni sezione.

4.1.7 Template

Il team Oberon ha deciso di adottare un template in modo tale da aver ben definito la struttura base dei documenti.

Questo facilita di gran lunga la creazione e il mantenimento di nuovi documenti, infatti l'aspetto e la struttura base viene definito a priori.

Questo include il frontespizio, il registro delle modifiche e l'indice.

Informazioni riportate in:

Frontespizio

- nome del documento
- anno accademico
- dati relativi ai componenti del gruppo
- indirizzo della repository di GitHub

Registro delle modifiche

- Versione: il formato della versione è del tipo x.y.z dove x è il numero della versione approvata per la revisione
- Data: il formato è DD/MM/YY
- Nominativo: colui che ha modificato il documento
- Ruolo: descrive il ruolo principale assunto nello scrum attuale
- Descrizione: breve descrizione sulle modifiche effettuate

Indice norme di progetto

L'indice è autogenerato ed è suddiviso in tre sezioni principali:

- processo primario
- processo di supporto
- processo organizzativo

Ad ogni sezione è associata un insieme di tutte le norme correlate da seguire per mantenere un approccio sistematico, disciplinato e quantificabile allo sviluppo.

4.1.8 Uso del template

Per le modifiche dei progetti è fortemente consigliato seguire la seguente procedura:

1. Scaricare la cartella Template Latex in formato .zip

2. Importare la cartella compressa su Overleaf (Nuovo Progetto → Carica Progetto → Upload .zip file)
3. Andare su Menu (in alto a sinistra) → Documento Principale e settare main.tex
4. Modificare il titolo del documento in main.tex
5. Creare un file sezioneX.tex per ogni sezione e importarlo in main.tex
6. Aggiornare import.tex su GitHub se modificato
7. Una volta finito il documento, la cartella da caricare su GitHub dovrà contenere:
 - main.tex del documento
 - files sezioneX.tex del documento
 - pdf esportato del documento

4.1.9 Struttura Glossario

Il glossario è un semplice documento che raggruppa i termini utilizzati nella stesura degli altri documenti affiancandoli alle loro definizioni, questo facilita la comprensione di chiunque degli argomenti trattati.

La sua struttura è basilare, si limita ad ordinare alfabeticamente una serie di piccole descrizioni delle varie parole chiave del progetto.

4.1.10 Struttura Piano di Qualifica

Il piano di qualifica descrive tutti i mezzi adottati per misurare e monitorare sia la qualità dei processi (primari, secondari e organizzativi) che quella del software.

La qualità del prodotto è descritto attraverso metriche che hanno come obiettivo garantire certe qualità del software rispettandole.

Le metriche e gli obiettivi sono descritti in formato tabellare.

I valori delle metriche variano nel tempo e il loro andamento sono descritti come grafici.

Inoltre nella parte conclusiva del documento sono riportati tutti i test necessari da superare per raggiungere la maturità del prodotto.

4.1.11 Struttura Rendiconto delle ore

Sia il preventivo che il consuntivo delle ore rendicontate di lavoro vengono registrati sui rispettivi file Excel su Teams.

Preventivo

Il preventivo è suddiviso in vari fogli (2 per scrum):

- il primo contiene le ore che il team prevede di dedicare ad ogni ruolo per membro;
- il secondo contiene lo stato delle ore totali al momento della compilazione (la somma del consuntivo precedente e del preventivo attuale).

Consuntivo

Il consuntivo è suddiviso in vari fogli (2 per scrum):

- il primo contiene le ore che il team ha effettivamente dedicato ad ogni ruolo per membro;
- il secondo contiene lo stato delle ore totali al momento della compilazione (la somma totale dei consuntivi finora). Questo permette di tenere bene traccia dell'andamento del progetto.

Le tabelle prodotte ad ogni scrum vengono poi incorporate nel piano di progetto.

4.1.12 Struttura Piano di Progetto

Il piano di progetto è suddiviso in tre sezioni principali:

- Analisi dei rischi
- Pianificazione
- Bilancio



4.1.13 Analisi dei rischi

L'analisi dei rischi serve a prevenire e mitigare futuri imprevisti in modo tale da reagire con decisioni ragionevoli in tempi brevi.

Il grado di rischio considera sia la frequenza che la gravità dell'evento analizzato.

I rischi possono essere di natura umana e di carattere tecnologico.

Il piano di contigenza ordina i rischi in base al grado e descrive in modo sintetico le procedure da seguire che portano a risultati concreti.

Ogni qualvolta che si verifica un'evento, se è presente nella lista degli eventi considerati si seguono le procedure e viene riportato il riassunto di ciò che si fatto nell'attualizzazione, altrimenti si aggiorna la tabella dei rischi e si ragiona un piano di contigenza adatto per futuri episodi.



4.1.14 Documentazione Scrum

1. Product Backlog, il documento che contiene la lista di tutti requisiti necessari per la realizzazione del progetto, la sua prima stesura definisce i requisiti inizialmente conosciuti, per poi evolversi in base a come evolve il prodotto, ai feedback ricevuti dal cliente e alle necessità che emergono;
2. Sprint Backlog, è l'insieme degli elementi del Product Backlog selezionati per lo sprint, è una previsione fatta dal Team in relazione alle priorità indicate e al lavoro necessario per raggiungere gli obiettivi dello sprint;
3. Incremento, è la somma di tutti gli elementi del Product Backlog completati durante uno sprint.

4.1.15 Struttura verbali

- Dati introduttivi: titolo verbale numerato ordinalmente a partire dal primo di quella categoria (es. incontri con il proponente, scrum review...), luogo, data, durata, partecipanti (per il gruppo è sufficiente indicare "membri del team Oberon");
- Sezione Informazioni Generali: breve resoconto degli argomenti trattati nell'incontro descritto dal verbale, utile a chi è alla ricerca di un'informazione in particolare e consulta in velocità questa sezione;
- Sezione Resoconto: nucleo del documento, qui verranno indicati tutti gli argomenti discussi in dettaglio e le conclusioni alle quali si è giunti.

4.1.16 Nomi file

Verbali: il nome di ogni verbale avrà la seguente struttura "*TipologiaVerbale_YYYY_MM_DD*" dove *TipologiaVerbale* potrà essere: *VerbaleInterno* per i verbali di incontri interni tra i membri del Team Oberon, *VerbaleEsterno* per i verbali di incontri con il proponente di C2, *Verbale_N_Scrum* per i verbali di conclusione dell'N-esimo Scrum.

Nomi file che necessitano manutenzione e versionamento:

NomeFile_x.y.z, dove x.y.z indica la versione.

Questa distinzione è stata fatta perché a differenza dei verbali, il PdQ, PdP, AnR e il glossario necessitano di aggiornamenti costanti ed è indispensabile quindi informazioni sul versionamento.

4.1.17 Tabelle

Le tabelle sono autogenerate dal sito: <https://www.tablesgenerator.com/#>

Il sito offre un servizio di tipo SaaS per le tabelle LaTeX, usando un'interfaccia intuitiva WYSIWYG riducendo i tempi di stesura.

Sono stati scelti colori gradevoli alla vista che richiamano gli stessi del logo del team Oberon (rosso chiaro, celeste chiaro e blu chiaro).

I dati sono su sfondi di colori alterni per facilitarne la distinzione nelle varie righe (soprattutto in tabelle lunghe).

Nell'immagine sottostante è riportato una tabella tipo:

Colonna1	Colonna2	Colonna3
Dato1	Dato2	Dato3
Dato4	Dato5	Dato6
Dato7	Dato8	Dato9
Dato10	Dato11	Dato12

4.2 Gestione della Configurazione

4.2.1 Scopo

Lo Scopo di questa sezione è definire come il Team Oberon attua il processo di gestione della configurazione, ovvero come il team di sviluppo ha deciso di mantenere tracciata la documentazione redatta ed il codice sviluppato.

4.2.2 Aspettative

I risultati attesi da questo processo sono:

- standardizzare la produzione di codice e documentazione;
- uniformare l'utilizzo degli strumenti di versionamento coinvolti;
- classificare i prodotti dei vari processi implementati;
- individuare e risolvere possibili conflitti ed errori;
- condividere tra i membri del gruppo il materiale configurato.

4.2.3 Descrizione

Il processo di gestione della configurazione viene attuato con l'obiettivo di rendere la documentazione redatta e il codice sviluppato organizzati, tracciabili e disponibili. Questo è possibile grazie all'utilizzo di un repository, in cui vengono gestiti e strutturati i file prodotti.

4.2.4 Versionamento

4.2.4.1 Codice di Versione La versione di ogni documento redatto viene identificata tramite un codice numerico di tre cifre:

[X].[Y].[Z]

dove:

- **X** indica una **versione stabile**, ovvero approvata dal responsabile di progetto;
- **Y** indica una **versione controllata**, ovvero revisionata da un verificatore;
- **Z** indica una **versione modificata**, ovvero modificata da un redattore.

Tutte le cifre iniziano dal valore 0, e vengono modificate come seguentemente descritto:

- dopo lo svolgimento di una modifica: **X** viene incrementato;
- dopo lo svolgimento di una revisione: **Y** viene incrementato, **X** viene azzerato;
- dopo lo svolgimento di una approvazione: **Z** viene incrementato, **X** e **Y** vengono azzerati.

4.2.4.2 Sistemi Software Il team ha deciso di utilizzare Git come sistema di versionamento, ed in particolare i servizi offerti da Github per la gestione del repository, in quanto:

- Tutti i membri hanno già familiarità con il software;
- Possibilità di utilizzo tramite browser, applicazione desktop, applicazione mobile o linea di comando;
- Integrazione di un issue tracking system;

È stata creata un'organizzazione denominata *TeamOberon07* in cui vengono gestiti i repository che vengono utilizzati, accessibili in scrittura e lettura a tutti i membri. Per il versionamento della documentazione viene usata una repository dal nome *ShopChain*, in cui vengono riposti tutti i documenti creati durante lo svolgimento del progetto didattico.

Inoltre il team utilizza i servizi offerti da Microsoft Teams come repository interno ed intermedio, dove vengono caricati ed aggiornati i vari documenti prima di essere regolarmente caricati su Github a fine di ogni ciclo scrum.

4.2.5 Struttura repository

4.2.5.1 Repositori Utilizzati Tutti i documenti redatti sono presenti nel repository pubblico *TeamOberon07/ShopChain*. I file sorgenti sono disponibili ai componenti del gruppo presso il repository interno presente sulla piattaforma Microsoft Teams, da essa vengono caricati periodicamente su Github in formato PDF a fine di ogni ciclo scrum. I documenti nel repository Github sono organizzati in due cartelle separate, in base al loro utilizzo, interno o esterno:

- **Documentazione Esterna**, contenente:
 - *Analisi dei Requisiti*;
 - *Glossario*;
 - *Piano di Progetto*;
 - *Piano di Qualifica*.
- **Documentazione Interna**, contenente:
 - *Norme di Progetto*;
 - *Verbali*, cartella contenente sottocartelle in cui vengono posti tutti i verbali prodotti:
 - * *Verbali Interni*;
 - * *Verbali Esterni*;
 - * *Verbali Fine Scrum*.

4.2.5.2 Gestione dei Cambiamenti Come già precedentemente accennato, i documenti in fase di redazione si trovano sulla piattaforma Microsoft Teams. Successivamente quando gli autori completano il loro lavoro, lo sottopongono all'attenzione del verificatore che si occupa del controllo e si assicura che rispetti il way of working del Team Oberon. Infine il responsabile si occupa del caricamento del documento sul repository pubblico su GitHub. In questo modo il repository viene mantenuto pulito ed entro gli standard di qualità, in quanto i documenti vengono resi disponibili soltanto dopo revisione o accettazione.

4.3 Qualità

4.3.1 Scopo

Lo scopo di questa sezione è definire gli obiettivi che il team si è prefissato nel processo di supporto per la gestione della qualità.

4.3.2 Metriche

Lo scopo della seguente sezione è descrivere le metriche adottate dal *Team Oberon* per misurare la qualità del proprio prodotto.

4.3.3 M1 Correttezza grammaticale

La correttezza grammaticale deve essere garantita dai controlli del Verificatore ad ogni ispezione.

4.3.4 M2 Indice di Gulpease

Indice che riporta il grado di leggibilità di un testo redatto in lingua italiana. La formula adottata è la seguente:

$$GUL = 89 + \frac{300 * (totfrasi) - 10 * (totlettere)}{(totparole)}$$

4.3.5 M3 Numero di SLOC

Source lines of code (SLOC) è una metrica software che misura le dimensioni di un software basandosi sul numero di linee di codice sorgente.

4.3.6 M4 Densità dei commenti

Questa metrica misura la densità dei commenti all'interno del codice sorgente prodotto dal team di sviluppo.

4.3.7 M5 Comprensibilità del codice

Questa metrica misura la comprensibilità del codice ad una persona che non ha scritto quel codice, fa riferimento ai nomi autoesplicativi delle variabili, delle classi e dei metodi.

4.3.8 M6 Complessità ciclomatica

Questa metrica è utilizzata per misurare la complessità di un programma. Misura direttamente il numero di cammini linearmente indipendenti attraverso il grafo di controllo di flusso.

4.3.9 M7 Copertura dei requisiti

Indice che misura in ogni istante la percentuale di requisiti obbligatori soddisfatti. La formula adottata è la seguente:

$$CRO = \frac{ROC}{RO} * 100$$

dove:

- **ROC** indica il numero di requisiti obbligatori coperti dall'implementazione;
- **RO** indica il numero totale dei requisiti obbligatori.

4.3.10 M8 Varianza rispetto al preventivo

Questa metrica misura la varianza del prezzo del consuntivo finale rispetto al preventivo iniziale.

4.3.11 M9 Errori per linee di codice

Questa metrica indica la correttezza del codice prodotto dal team di sviluppo ed è data dal numero di errori diviso il numero di righe di codice totale.

4.3.12 M10 Numero di click

Questa metrica misura il numero di click (o tocchi) necessari per attivare una determinata funzionalità dell'applicativo prodotto dal *Team Oberon*.

4.3.13 M11 Tempo di accesso ad una funzionalità

Questa metrica misura il tempo necessario per accedere ad una determinata funzionalità dell'applicativo prodotto dal *Team Oberon*.

4.3.14 M12 Uniformità al cambio del browser

Questa metrica indica l'uniformità della webApp al variare del browser e della versione su cui viene eseguita.

4.3.15 M13 Uniformità al cambio del sistema operativo

Questa metrica indica l'uniformità della mobile App al variare del sistema operativo e della versione su cui viene eseguita.

4.4 Verifica

4.4.1 Scopo

Lo scopo di questa sezione è definire le metodologie che il gruppo ha deciso di adottare per il processo di verifica.

La verifica è essenziale affinché non siano stati introdotti errori durante lo sviluppo, ed è necessario che sia ripetuta su tutti i processi in esecuzione e sulla documentazione.

4.4.1.1 Verifica documentazione Per la verifica della documentazione si è scelto una strategia mista tra il walkthrough e l'inspection.

Infatti si adotta una o l'altra a seconda del contesto:

- Walkthrough: necessaria al primo controllo, sia per errori grammaticali e ortografici, sia per rilevare errori semantici.
- Inspection: revisione complessiva in tempi rapidi, soprattutto questo è possibile perché ogni parte della documentazione è stata già verificata almeno una volta e quindi si tende a verificare soprattutto le ultime modifiche.

4.4.1.2 Verifica Software La verifica del software consiste principalmente nel aver superato a meno le tabelle dei test definiti più dettagliatamente nel documento *PianoDiQualifica_1.0.0.pdf*.

4.5 Validazione

4.5.1 Scopo

Lo scopo di questa sezione è descrivere come è stato deciso avverrà il processo di validazione.

Verranno descritte le attività di controllo che serviranno per garantire che il prodotto sia

conforme ai requisiti accordati con il proponente.

4.5.1.1 Processo di validazione

1. superamento dei test unità (propedeutico)
2. superamento d'integrazione (propedeutico)
3. superamento di sistema (propedeutico)
4. collaudo supervisionato

5 Processi organizzativi

5.1 Gestione organizzativa

5.1.1 Scopo

In questa sezione sono indicate le modalità di coordinamento del Team Oberon:

- Adottare un modello organizzativo che consente di individuare anticipatamente i rischi;
- Specificare un modello di sviluppo da seguire;
- Rispettare le scadenze e le spese concordate;

5.1.2 Aspettative

- Assicurarsi una pianificazione ragionevole dei compiti da svolgere;
- Comunicazione chiara e priva di ambiguità tra i componenti del gruppo;
- Rientrare nei costi previsti regolando le attività;
- Distribuzione corretta ed equa dei ruoli di progetto;

5.1.3 Descrizione

- Assegnazione dei ruoli e dei compiti;
- Inizio e definizione dello scopo;
- Istanziamento dei processi;
- Stima e pianificazione di costi, tempi e risorse;
- Esecuzione e controllo;
- Revisione e valutazione delle attività in modo periodico;

5.1.4 Ruoli di progetto

5.1.5 Rapporti interpersonali tra i componenti del gruppo

I componenti nel gruppo si impegnano a collaborare in modo pacifico e ben coordinato per facilitare la buona riuscita del progetto.

In particolare si cercherà il più possibile di lavorare in meeting a distanza per evitare errori o sviste e per motivare i vari membri.

I ruoli verranno assegnati ai componenti del gruppo in modo equo, affinché ogni persona possa svolgere tutti gli incarichi almeno una volta e per un numero di ore produttive adeguato. I ruoli di progetto vengono assegnati in concomitanza con l'inizio di un nuovo ciclo scrum per garantire coesione nel lavoro.

Tutte le comunicazioni riguardanti il progetto avverranno utilizzando il gruppo Telegram dedicato, queste possono includere:

- pubblicazione/aggiornamento di un documento;

- richiesta di verifica di un documento;
- invito a collaborare su una particolare sezione del lavoro;
- confronto sulle disponibilità con i tempi per incontri con il proponente o i committenti;
- richiesta di feedback immediato su un particolare dubbio.

5.2 Utilizzo delle infrastrutture interne

5.2.1 Gestione delle comunicazioni

5.2.2 Gestione degli incontri

5.2.3 Gestione degli strumenti di coordinamento

5.2.4 Gestione degli strumenti di versionamento

5.2.5 Gestione dei rischi

5.3 Formazione

5.4 Metodo di Sviluppo

5.4.1 Scrum

Il Way of Working del team Oberon si basa sul framework Scrum, che prevede il raggiungimento dell'obiettivo finale del progetto tramite una serie di sprint, ognuno dei quali fissa un obiettivo intermedio da raggiungere e dura due settimane.

5.4.2 Eventi Sprint

1. Sprint Planning, è la riunione che segna l'inizio dello sprint: il Team concorda l'obiettivo principale dello sprint e individua gli elementi del Product Backlog necessari al suo raggiungimento;
2. Sprint Review, viene organizzata al termine di ogni sprint per valutare se l'obiettivo prefissato è stato raggiunto;
3. Sprint Retrospective, è una riunione che serve al Team per identificare le cause di eventuali problemi che si sono verificati durante l'ultimo sprint e individuare dei miglioramenti da apportare al processo.

5.4.3 Scaletta Scrum

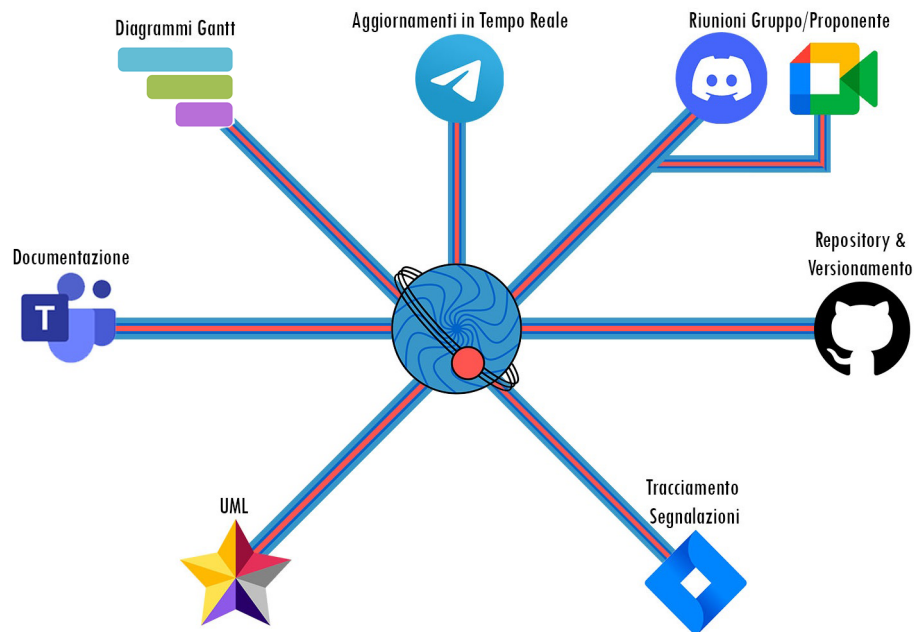
Durante ogni chiamata di fine scrum il team seguirà i seguenti passaggi:

1. Aggiornamento dati sulla piattaforma Jira;
2. Confronto tra obiettivi prefissati e raggiunti;
3. Discussione delle problematiche riscontrate dai membri;
4. Caricamento sulla repository dei file aggiornati;
5. Definizione degli obiettivi dello scrum successivo;
6. Assegnazione dei ruoli di ogni membro.

5.5 Tecnologie e Software

5.5.1 Elenco

Il Team Oberon lavorerà in modalità asincrona utilizzando i seguenti software: Telegram, Discord e Google Meet, GitHub, Jira, StarUML, Microsoft Teams, Microsoft Project.



Le tecnologie sono state scelte in accordo tra i singoli membri del gruppo, che si sono basati sulle proprie preferenze e conoscenze. In caso di problematiche nell'utilizzo di uno di questi software, il gruppo si riunirà per sostituirla.

5.5.2 Telegram

La nota app di messagistica contiene un gruppo di cui ogni membro può usufruire per comunicare istantaneamente con tutti gli altri. Lo scopo principale consiste nel porre domande, chiarire dubbi e organizzare le riunioni.

5.5.3 Discord e Google Meet

La prima di queste due piattaforme è stata consigliata dal proponente, il quale ha suggerito la creazione di un canale dedicato al gruppo, con il fine di facilitare la comunicazione con l'azienda stessa ed avere a disposizione un programma affidabile per eventuali meeting. Il team ha usufruito di Google Meet durante le prime riunioni con l'azienda.

5.5.4 GitHub

Il servizio hosting per progetti software GitHub è parso l'ideale per il versionamento del capitolato assegnato al team in quanto molto popolare per questi utilizzi. Inoltre il gruppo possiede una certa familiarità con esso. Ogni membro avrà una copia aggiornata del repository sulla quale lavorare. La regola principale imposta nell'utilizzo di GitHub consiste nell'effettuare commit solo nel caso di modifiche sostanziali ai file.

5.5.5 Jira

Jira offre una funzionalità dashboard inclusa che raccoglie automaticamente i dati dalle issue create ed è particolarmente adatta al metodo di sviluppo di tipo scrum. Nel cruscotto del team Oberon si trovano:

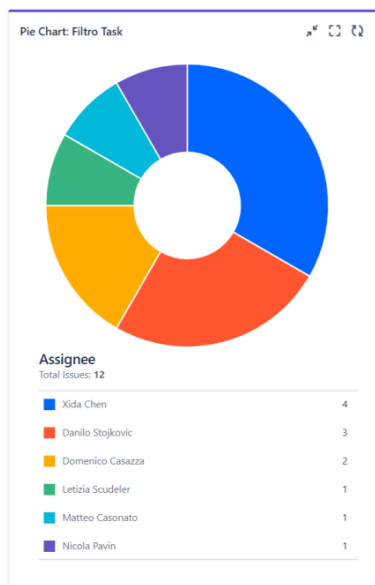


Figura 1 - Diagramma a torta contenente la distribuzione dei compiti attivi nello scrum attuale

Issue	Danilo Stojkovic	Domenico Casazza	Letizia Scudeler	Matteo Casonato	Nicola Pavin	Xida Chen	1
TO-25	1	1	0	1	0	1	4
TO-24	1	1	1	0	1	1	5
TO-23	1	0	0	0	0	0	1
Total Issues Assigned	3	2	1	1	1	4	12

Figura 4 - Stato Issue assegnate ad ogni membro

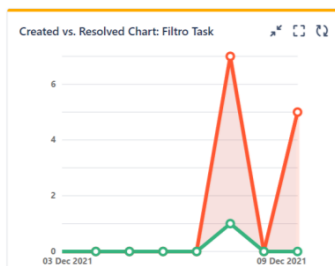


Figura 2 - Grafico andamento creazione e risoluzione issue

T	Key	Summary	P
<input checked="" type="checkbox"/>	TO-25	Aggiornamento Norme di Progetto	==
<input checked="" type="checkbox"/>	TO-24	Casi d'Uso 2	==
<input checked="" type="checkbox"/>	TO-23	Pianificazione Scrum 3	==
<input checked="" type="checkbox"/>	TO-22	Pianificazione Scrum 2	==
<input checked="" type="checkbox"/>	TO-21	Casi d'Uso 1	==
<input checked="" type="checkbox"/>	TO-20	Creazione Dashboard	==
<input checked="" type="checkbox"/>	TO-19	Studio tecnologie sito web	==
<input checked="" type="checkbox"/>	TO-18	Installazione e studio flutter	==
<input checked="" type="checkbox"/>	TO-17	Casi d'Uso	==
<input checked="" type="checkbox"/>	TO-16	Analisi dei Requisiti	==

Figura 5 - Elenco issue dello scrum

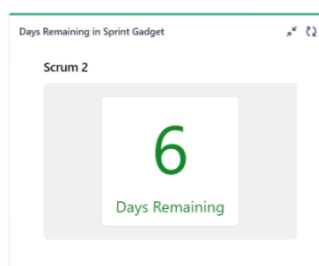


Figura 3 - Contatore giorni rimanenti nello scrum

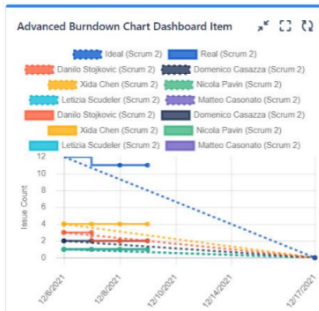


Figura 6 - Stato burndown totale e di ogni membro

5.5.5.1 Ticketing Jira offre un sistema di ticketing con il quale è possibile assegnare i vari compiti legati al progetto ai membri. La maggior parte del tracking della dashboard è proprio legata alle issue create dal project manager del periodo e assegnate di comune accordo durante il meeting di chiusura scrum precedente.

I ticket creati rappresentano singole attività da svolgere dal componente a cui sono state assegnate nel periodo di uno scrum specifico. Nel caso di due individui a cui è assegnata la stessa attività si applica una numerazione ordinata.

Projects / Team Oberon

Backlog

DS

MC

AP

DC

+3

Epic ▾

Insights

▼ Scrum 6 23 Feb – 7 Mar (8 issues)

0 0 0 Complete sprint ...

<input checked="" type="checkbox"/> TO-40 Piano di Progetto	TO DO ▾
<input checked="" type="checkbox"/> TO-41 Progettazione web 1	TO DO ▾
<input checked="" type="checkbox"/> TO-42 Progettazione mobile 1	TO DO ▾
<input checked="" type="checkbox"/> TO-43 Progettazione web 2	TO DO ▾
<input checked="" type="checkbox"/> TO-44 Progettazione mobile 2	TO DO ▾
<input checked="" type="checkbox"/> TO-45 Codifica web 1	TO DO ▾
<input checked="" type="checkbox"/> TO-46 Codifica mobile 1	TO DO ▾
<input checked="" type="checkbox"/> TO-47 Piano di Qualifica	TO DO ▾

+ Create issue

Dashboard

Jira offre una funzionalità dashboard inclusa che raccoglie automaticamente i dati dalle issue create ed è particolarmente adatta al metodo di sviluppo di tipo scrum.

Mantenere un'aggiornata rappresentazione grafica della distribuzione della mole di lavoro è fondamentale per tenere sotto controllo l'andamento del progetto e facilita la suddivisione dei compiti.

Il project manager ha il compito di dedicare parte della sua attenzione alla dashboard per assicurare un buono svolgimento.

Nel cruscotto del team Oberon si trovano:

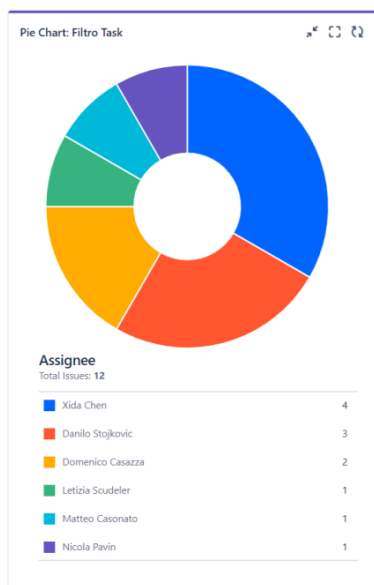


Figura 1 - Diagramma a torta contenente la distribuzione dei compiti attivi nello scrum attuale

Nome	Danilo Stojkovic	Domenico Casazza	Letizia Scudeler	Matteo Casonato	Nicola Pavin	Xida Chen	T
TO-25	1	1	0	1	0	1	4
TO-24	1	1	1	0	1	3	7
TO-23	1	0	0	0	0	0	1
Totale Issues Assegnate	3	2	1	1	1	4	12

Figura 4 - Stato Issue assegnate ad ogni membro

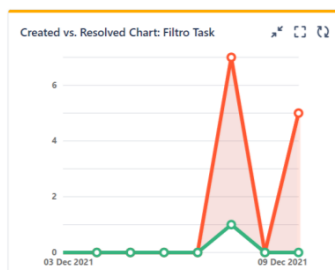


Figura 2 - Grafico andamento creazione e risoluzione issue

T	Key	Summary	P
<input checked="" type="checkbox"/>	TO-25	Aggiornamento Norme di Progetto	==
<input checked="" type="checkbox"/>	TO-24	Casi d'Uso 2	==
<input checked="" type="checkbox"/>	TO-23	Pianificazione Scrum 3	==
<input checked="" type="checkbox"/>	TO-22	Pianificazione Scrum 2	==
<input checked="" type="checkbox"/>	TO-21	Casi d'Uso 1	==
<input checked="" type="checkbox"/>	TO-20	Creazione Dashboard	==
<input checked="" type="checkbox"/>	TO-19	Studio tecnologie sito web	==
<input checked="" type="checkbox"/>	TO-18	Installazione e studio flutter	==
<input checked="" type="checkbox"/>	TO-17	Casi d'Uso	==
<input checked="" type="checkbox"/>	TO-16	Analisi dei Requisiti	==

Figura 5 - Elenco issue dello scrum

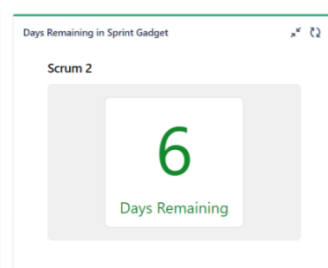


Figura 3 - Contatore giorni rimanenti nello scrum

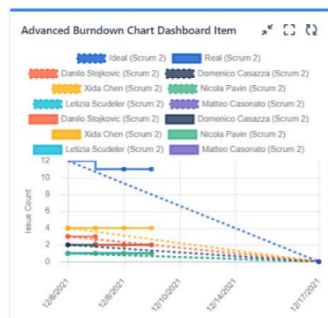


Figura 6 - Stato burndown totale e di ogni membro

5.5.6 TeamGantt

Questo software è stato scelto per la produzione di diagrammi di gantt per la sua semplicità e per il fatto che è gratuito; è largamente sufficiente per gli scopi del gruppo.

5.5.7 StarUML

Gli schemi UML, diagrammi dei casi d'uso e di attività verranno prodotti con questo software.

5.6 Ruoli di progetto

5.6.1 Rotazione dei ruoli

Al termine di ogni scrum avverrà una rotazione dei ruoli. I ruoli disponibili sono Responsabile, Amministratore, Analista, Progettista, Programmatore e Verificatore.

Ciascun componente del team dovrà:

- assicurarsi di svolgere equamente ciascun ruolo (ogni ruolo almeno una volta, e non persistere sugli stessi ruoli);

- lavorare un numero di ore equo a quello degli altri componenti del team;
- mantenere una certa flessibilità, ossia in caso di necessità svolgere altri ruoli per aiutare i componenti del team in difficoltà.

5.7 Gestione e codifica dei rischi

I rischi di progetto vanno individuati dal responsabile, che dovrà renderli noti e descriverli all'interno del piano di progetto. Occorrerà inoltre monitorare i rischi già individuati, e ridefinire eventualmente le strategie di gestione.

Per quanto riguarda la codifica, il formato del rischio è il seguente:

[Sigla][Numero]: Nome rischio

e le sigle possibili sono UM (rischio di natura umana) o TE (rischio di natura tecnologica).