



**Zeus Code - Progetto "P2PCS"**

## **Verbale interno 2019-03-13**

<b>Versione</b>	1.0.0
<b>Approvazione</b>	Irina Hornoiu
<b>Redazione</b>	Andrea Pigatto
<b>Verifica</b>	Riccardo Dario
<b>Stato</b>	Approvato
<b>Uso</b>	Interno
<b>Destinato a</b>	Zeus Code Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin

### **Descrizione**

Riassunto dell'incontro del gruppo Zeus Code tenutosi il 2019-03-05.

zeuscode17@gmail.com

## Registro delle modifiche

Versione	Data	Nominativo	Ruolo	Descrizione
1.0.0	2019-03-14	Irina Hornoiu	<i>Responsabile di Progetto</i>	Approvazione del documento.
0.1.0	2019-03-13	Riccardo Dario	<i>Verificatore</i>	Modifica e revisione del documento.
0.0.1	2018-03-13	Andrea Pigatto	<i>Analista</i>	Stesura del documento.

## Indice

<b>1</b>	<b>Informazioni generali</b>	<b>3</b>
1.1	Informazioni incontro . . . . .	3
1.2	Argomenti affrontati . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Verbale della riunione</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Riepilogo delle decisioni</b>	<b>5</b>

# 1 Informazioni generali

## 1.1 Informazioni incontro

- **Luogo:** Dipartimento di Matematica "Tullio Levi-Civita";
- **Data:** 2019-03-11;
- **Ora di inizio:** 13.30;
- **Ora di fine:** 16.10;
- **Partecipanti:**
  - Andrea Pigatto;
  - Marco Dalla Bà;
  - Riccardo Basso;
  - Riccardo Dario;
  - Irina Hornoiu;
  - Diba Meysami.

## 1.2 Argomenti affrontati

Nel secondo incontro, il gruppo si è riunito per affrontare una conferenza telefonica con il proponente del capitolato<sub>G</sub> scelto con l'intento di capire affondo quale fosse l'idea dell'azienda sulle finalità del progetto. Successivamente si è discusso riguardo all'organizzazione e suddivisione del lavoro sui documenti che riguardano le norme di progetto ed verbali.

## 2 Verbale della riunione

- Conferenza telefonica col proponente del capitolato scelto che ha portato alle seguenti conclusioni:
  - Scelta del linguaggio di sviluppo per l'applicazione Android tra Java o Kotlin<sub>G</sub>;
  - Scelta sull'utilizzo o meno della piattaforma Henshin<sub>G</sub> attraverso Movens<sub>G</sub>;
  - Implementazione di una strategia di gamification<sub>G</sub> attraverso i core-drive<sub>G</sub> di Octalysis<sub>G</sub>;
  - Definita la struttura del codice come punto per le norme di progetto;
  - Rimodellati i requisiti obbligatori ed opzionali;
  - Definito come implementare il Peer-to-Peer<sub>G</sub> e come dev'essere l'applicazione finita.

### 3 Riepilogo delle decisioni

Tabella 3.1: Decisioni della riunione interna del 2019-03-11

Codice	Decisione
VI_1.1	Scelta di Kotlin <sub>G</sub> come linguaggio di sviluppo per l'applicazione Android;
VI_1.2	Scelta sull'utilizzo della piattaforma Henshin attraverso Movens <sub>G</sub> ;
VI_1.3	Scelta di una strategia di gamification <sub>G</sub> attraverso alcuni dei core-drive <sub>G</sub> di Octalysis <sub>G</sub> ;
VI_1.4	Definita struttura del codice come punto per le norme di progetto;
VI_1.5	Scelta per il Peer-to-Peer <sub>G</sub> di scambiare l'auto di persona;
VI_1.6	Definita a grandi linee come dev'essere l'applicazione finita.