

BYTE DI DOLCEZZA

- Andrea Vaerini 1067398
- Antonio Marmo 1060572
- Tea Benzoni 1065725



PROJECT PLAN

1. INTRODUZIONE

L'obiettivo principale dello sviluppo di un software per la nostra Pasticceria è quella di ottimizzare i processi giornalieri come la gestione dell'inventario, il monitoraggio degli ordini e controllo delle scadenze.

Le persone coinvolte nell'utilizzo del software saranno:

- Il *Proprietario* e i *Dipendenti*, i quali eseguiranno secondo le rispettive scadenze gli ordini del cliente.
- I *Clienti*, che effettueranno gli ordini.

2. MODELLO DI PROCESSO

Il modello utilizzato per la struttura del processo di sviluppo software è un modello Agile chiamato RAD, dove andremo a fissare una serie di requisiti (dandone una certa priorità) ed entro un intervallo di tempo (Time Box) tenteremo di soddisfarli.

3. ORGANIZZAZIONE DEL PROGETTO

L'idea è quella di rendere partecipi tutti permettendo a ognuno di lavorare su tutto, ottenendo una semplice organizzazione nella quale tutti i membri sono al centro del progetto.

4. STANDARD E LINEE GUIDA

Programmi, Tool e Linguaggi utilizzati saranno:

- Eclipse: per la stesura del codice scritto in linguaggio Java
- SQLite: per la gestione del database
- StarUML: per la modellazione
- GitHub: per il controllo della gestione della configurazione
- Meet: per le riunioni
- Microsoft Word: per la Documentazione

- Whatsapp: Gruppo per organizzare i meeting e risolvere eventuali dubbi

5. ATTIVITA' DI GESTIONE

Dopo vari incontri si effettueranno dei controlli per verificare che i requisiti siano stati soddisfatti e che vengano mantenuti fino alla fine del progetto.

I vari documenti, codici e modelli verranno caricati, nella cartella loro dedicata, man mano che verranno approvati o eventualmente modificati.

6. RISCHI

Il problema principale che si potrebbe verificare è che il sistema non riesca a gestire adeguatamente un numero elevato di ordini, un altro rischio è legato alla connessione alla rete debole o assente

7. PERSONALE

Il team è composto da tre studenti del corso di ingegneria informatica:

- Andrea Vaerini
- Antonio Marmo
- Tea Benzoni

8. METODI E TECNICHE

Tramite piccoli step, nella quale verranno rilasciati parti di codice, andremo a costruire il nostro software. Il team lavorerà su tutte le varie parti del progetto, confrontandosi in caso di dubbi, per questo motivo tutti i membri avranno le stesse responsabilità.

Il design verrà reso il più semplice possibile e commentato nei vari punti, così da rendere il codice leggibile e velocizzare cambiamenti futuri o risoluzione di eventuali errori.

Per quanto riguarda i test verranno effettuati ad ogni modifica o alla fine della creazione di parti del codice.

9. GARANZIA DI QUALITA'

Per verificare che siano soddisfatti i requisiti ci baseremo sullo standard ISO9000.

10. DIVISIONE DEL LAVORO

La suddivisione del lavoro non è ben marcata tra i vari componenti, l'intenzione è collaborare su ogni punto del programma esposto al punto 12, invece che suddividerci i diversi punti singolarmente.

Questo poiché tutti hanno l'interesse di approfondire la propria conoscenza nella progettazione del software.

11. RISORSE

Utilizzeremo dei comuni notebook che ci permetteranno di usufruire dell'utilizzo dei software descritti al punto 4.

12. BUDGET E PROGRAMMA

Il programma consiste in:

- Project Plan e organizzazione del progetto
- Modellazione attraverso i diagrammi
- Stesura del codice a partire dallo scheletro ottenuto dal Class Diagram
- Sviluppo del codice, realizzazione dei metodi di Testing del software

13. CAMBIAMENTI

Tramite un repository GitHub condiviso tra i membri del team è possibile effettuare le opportune modifiche.

14. CONSEGNA

La consegna verrà effettuata al professore con diversi commit, rispettando la scadenza stabilita, tramite la repository condivisa su GitHub alla quale hanno accesso tutti i vari componenti del gruppo e i supervisor.