

# Aranea

## *Project Plan*

### **1. Introduzione**

Da degli studi è emerso che il numero di persone che vuole avere dei ragni domestici sta aumentando, in conseguenza a questo trend si è deciso di sviluppare un'app che sia in grado di aiutare tutti coloro che vogliano iniziare ad accudirne uno.

La nostra app quindi sarà una enciclopedia di ragni con la descrizione per ogni specie diversa e i consigli su come prendersene cura, suddividendo per ogni categoria la grandezza della teca da utilizzare. Inizialmente saranno presenti solo le specie più famose poi saranno aggiunte altre specie con aggiornamenti futuri.

### **2. Process Model**

Il process model adottato per lo sviluppo di questa app è l'approccio Agile perché crediamo che sia il metodo migliore per questo progetto in quanto non si vuole essere troppo vincolati al Project Plan e anzi lo si vorrà eventualmente modificare in futuro.

### **3. Organizzazione del progetto**

Per l'organizzazione del progetto si è deciso di suddividere il lavoro in base alle competenze di ogni singolo membro del team, con l'obiettivo di massimizzare sia la qualità sia il rapporto lavoro/ore ed essere più efficienti durante lo sviluppo del software.

### **4. Standards, Guidelines, Procedures**

Per lo sviluppo di questa app sono stati individuati i seguenti software e tools:

- Android Studio
- Github
- IEExxxx

- StarUML
- Flutter
- Dart
- Google Meet
- Google Drive

Si riserva l'aggiunta di altri software o tools con futuri aggiornamenti del project plan nel caso ci fosse bisogno.

## **5. Gestione delle attività**

Si è deciso di gestire le attività con l'utilizzo dei prototipi. Questa scelta nasce a causa dei requisiti che potrebbero non essere chiari in quanto non c'è un vero e proprio cliente ma la decisione di sviluppare questa app è nata all'interno della nostra azienda a seguito degli studi menzionati nell'Introduzione. Si effettueranno periodicamente dei meeting nel quale il team di sviluppo potrà discutere dell'evoluzione del prototipo.

## **6. Rischi**

Tra i possibili rischi rilevati si possono distinguere i seguenti:

- Rischi inerenti ai requisiti
- Rischio di non riuscire a rispettare le tempistiche date per il completamento del software
- Rischio di non utilizzare un'interfaccia grafica facilmente usabile dall'utente
- Rischio di non rispettare le definizioni dei prototipi e aggiungere troppe funzionalità

## **7. Staffing**

Il progetto sarà seguito interamente fino al suo completamento dal team di sviluppo e quindi non sarà richiesto l'intervento di altro personale.

Il team di sviluppo è così formato:

- Project manager: Araujo Pier Luigi
- Back-end Developer: Araujo Pier Luigi
- Front-end Developer: Araujo Pier Luigi
- Tester: Araujo Pier Luigi

## **8. Metodi e tecniche**

Le tecniche utilizzate per questo progetto riguardano l'uso di Github ovvero le seguenti:

- Commit su Github per rendere il lavoro in team sempre aggiornato
- Creazione di issue nel caso un membro del team dovesse segnalare problemi
- Richiesta di pull nel caso un membro del team volesse fare modifiche importanti al codice
- Esecuzione del merge

Durante il periodo di sviluppo dell'app sono previsti degli incontri di persona per dare modo agli sviluppatori di chiarire dubbi riguardanti il codice o esporre nuove idee.

## **9. Quality assurance**

Per la qualità del prodotto è stato deciso di seguire lo standard ISO 9126.

## **10. Work Packages**

La principale attività, nonché quella iniziale, sarà quella di identificare i bisogni reali dell'utente così da poter sviluppare un'app in grado di soddisfare al meglio l'utente.

In seguito ci sarà l'attività di schematizzazione tramite diagrammi Uml. Infine ci sarà l'attività di ricerca delle immagini da caricare che serviranno all'utente per confrontarli col proprio animale ed essere sicuri che sia la specie corretta.

Le diverse attività vengono svolte da diversi membri del team.

## **11. Risorse**

Per questo progetto sono necessari dei computer per ogni singolo membro del team con installati i vari software e tools necessari allo sviluppo dell'applicazione. I computer non devono necessariamente avere prestazioni elevate in quanto questo progetto non richiede modellazione 3D.

## **12. Budget e schedule**

Per la realizzazione di questo progetto è stato messo in conto un ammontare di 65 ore di lavoro per ogni membro del team. In questo progetto non ci sarà un vero e proprio budget ma più che altro un budget a livello di tempistiche.

### **13. Cambiamenti**

Dato che è stato scelto di utilizzare un approccio agile, i cambiamenti verranno registrati facendo riferimento alle diverse versioni.

I cambiamenti prima di essere approvati verranno discussi all'interno del team.

### **14. Delivery**

Il prodotto finale sarà reso disponibile al pubblico sul Play Store solo quando sarà stato testato e funzionante.