All’inizio il gruppo si è trovato in difficoltà per colpa di uno dei nostri colleghi che alla fine è uscito dal gruppo. Il nostro team ha utilizzato la metodologia Scrum : è un framework per sviluppare e sostenere progetti molto ampi. Il lavoro era suddiviso in sprint ,cioè un breve periodo di tempo, che va da 1 a 4 settimane ,in cui il team cerca di portare a termine il lavoro che era stato assegnato. Ogni giorno il gruppo faceva un daily meeting in cui ci facevamo 3 domande (Cosa si era fatto?, Quali erano i problemi ? E cosa si sarebbe fatto il giorno stesso?). Ogni sprint si basa su un backlog ,cioè una suddivisione di compiti da fare in un certo tempo. Tra gli strumenti che abbiamo utilizzato è presente GitHub : è un framework utilizzato dagli sviluppatori , che da la possibilità di condividere il proprio lavoro con tutto il team. Successivamente abbiamo utilizzato anche AzureDevOps che include procedure di base come la pianificazione, la verifica, lo sviluppo, la compilazione, i test, la distribuzione, il monitoraggio e le operazioni che contribuiscono all’automatizzazione del ciclo di vita delle applicazioni. Come parte grafica abbiamo utilizzato per creare le interfacce SceneBuilder e il linguaggio di programmazione JavaFX: è un software applicativo basato sulla piattaforma JAVA per la creazione di interfacce grafiche che contiene tutte le funzionalità delle applicazioni per computer.