

# MyWallet

## *Project Plan*

### 1. Introduzione

MyWallet è un portafoglio virtuale con lo scopo di rendere semplice e veloce la gestione di vari fondi di diversi tipi. Un utente con MyWallet è in grado di tenere traccia della contabilità, delle proprie transazioni, prestiti e risparmi. Lo scopo è quello di unire in una sola applicazione le funzionalità di un conto bancario e di un portafoglio virtuale per i finanziamenti dell'utente.

- Registrazione
- Autenticazione (Login)
- Transazioni (Data, Ammontare, Ricevente, Mittente).
- Storico Transazioni
- Risparmio
- Prestiti
- Cash-Back

### 2. Process Model

Agile è il life cycle model adottato per il nostro progetto.

Abbiamo stilato le funzionalità necessarie e aggiuntive dell'applicazione, riportate qui di seguito:

Funzionalità Necessarie	Funzionalità Aggiuntive
Autenticazione (Login, Registrazione)	Risparmio
Transazioni	Cash-Back
Storico Transazioni	Prestiti
Interfaccia Grafica	

### Milestones

1. Autenticazione
2. Transazioni
3. Implementazione Database
4. Interfaccia grafica

### 3. Organizzazione del progetto

Utilizziamo Scrum come struttura dell'organizzazione riguardante il team.

Tutti i ruoli sono ricoperti da tutti i membri del gruppo in quanto tutti i membri hanno svolto tutto il lavoro assieme.

**Scrum Master:**

- Davide Revrena
- Andrea Trionfetti
- Fabio Assolari

**Product owner:**

- Davide Revrena
- Andrea Trionfetti
- Fabio Assolari

**Development Team:**

- Davide Revrena
- Andrea Trionfetti
- Fabio Assolari

### 4. Standard, Linee guida, Procedure

- Version Control System: Git
- Standard: Oracle Programming Standard
- Procedure
  1. Individuazione requisiti
  2. Scrittura implementazione / test
  3. Verifica qualità/validità

### 5. Gestione Attività

Le attività vengono gestite attraverso il concetto di "Prototyping", presentati al cliente periodicamente al rilascio di una versione stabile.

Il rilascio avviene in seguito all'aggiunta di nuove funzionalità e/o modifiche di funzionalità già esistenti.

Al rilascio di nuove versioni, i prototipi vengono presentati tramite un colloquio con il cliente per l'approvazione di tutte le migliorie eseguite, e per un eventuale discussione sulle linee guida per il rilascio di nuove versioni.

## **6. Rischi**

Uno dei rischi maggiori è il guasto hardware relativo al database, esso viene mitigato attraverso dei backup periodici su un hardware esterno in rete, però richiede un'operazione manuale da parte dell'utente, oppure in presenza di rete avviene un backup periodico in automatico su una delle piattaforme supportate.

Un ulteriore rischio che potrebbe verificarsi è quello di avere una interfaccia grafica non estremamente ottimale.

## **7. Personale**

Il progetto è interamente gestito dal team di sviluppo.

Gli incarichi sono suddivisi equamente in base alle competenze dei componenti del team.

Di conseguenza non ci sarà un appoggio di personale esterno a supportare il progetto.

## **8. Metodi e Tecniche**

I software e tool che ci aiuteranno a sviluppare il codice dell'applicazione saranno:

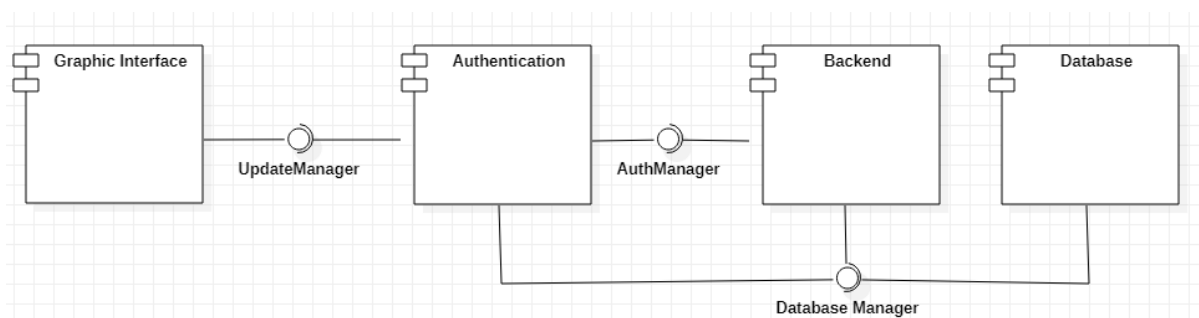
- Eclipse
- Maven
- Lombok
- JUnit
- Guava
- SQLite
- JDBC
- FlatLaf
- Github
- Window Builder (Swing)
- UML

## **9. Controllo qualità**

Il progetto è scritto rispettando la normativa ISO-9126, utilizzandola come linea guida e come modello della qualità per quanto riguarda il software, qualità esterna, interna e di uso.

## 10. Work Packages

Il software verrà suddiviso in più moduli:



## 11. Risorse

Non è richiesto un sistema con prestazioni elevate, in quanto non è necessaria una computazione di grandi dimensioni, ma è sufficiente un sistema base con connessione ad internet.

## 12. Budget e Tempistica

Milestone N°	Descrizione	Obiettivo	Data prevista
M1	Inizio del progetto	Rilascio fondi	02-12-2021
M2	Inizio Pianificazione	Descrizione degli obiettivi	05-12-21
M3	Inizio Esecuzione	Programmazione del software	10-12-21
M4	Rilascio del Prodotto	Verifica e validazione del software ai clienti.	07-01-21
M5	Chiusura del Progetto		20-01-22

## Budget:

Categoria	M1	M2	M3	M4	M5
Risorse umane (interne)	30h	10h	40h	7h	2h
Tempo Trasporto	4h	2h	5h	2h	
Corsi formazione		3h	5h		
<b>Totale</b>	34h	15h	50h	10h	2h
<b>Totale ore</b>	110h				

## 13. Cambiamenti

Utilizzando un metodo agile si terrà conto dei cambiamenti registrandoli nei documenti delle varie versioni che vengono rilasciate.

I cambiamenti saranno discussi dai membri del team e si terrà conto degli eventuali aumenti di costo.

## 14. Consegna

Il progetto sarà ultimato quando verrà testato e tutti i processi funzionano come da programma, solo allora il progetto sarà consegnato al cliente.

Durante tutto il processo di sviluppo, in particolare prima di ogni rilascio di una nuova versione, verrà inviato al cliente un “prototipo” di quest’ultima per, eventualmente, essere approvato per procedere con il rilascio della versione vera e propria.

Nelle fasi iniziali del progetto, verrà consegnata al cliente la documentazione riguardante lo schedule.