uniPAC-MAN

project plan

**realizzato da**

**bellosi jacopo ( m..1081058 )**

**longhi lara ( m. 1079261 )**

**poloni Lluca ( m. 1078817 )**

**Introduzione**

In questo progetto realizzeremo un’applicazione java che replicherà il celebre videogioco arcade Pac-Man degli anni ’80 riadattandolo a una narrazione universitaria.

UniPac-Man è stato concepito con l'obiettivo di offrire un'esperienza ludica e formativa, coinvolgendo gli studenti in un ambiente virtuale ispirato alla vita di uno studente universitario.

La scelta è ricaduta su un gioco in quanto vogliamo cimentarci in qualcosa di nuovo per apprendere nuove conoscenze.

I responsabili del progetto sono Bellosi Jacopo, Longhi Lara, Poloni Luca.

**Modello di processo**

Per lo sviluppo del processo abbiamo deciso di utilizzare l’approccio *agile*, in particolare utilizzeremo un approccio di tipo incrementale in quanto ci concentreremo sulla definizione di obbiettivi Step-by-Step, ponendo meno attenzione alle tempistiche.

In quanto neofiti non possiamo stimare con precisione le tempistiche di sviluppo, perciò, preferiamo non porci deadline temporali per concentrarci maggiormente sui singoli obbiettivi.

**Organizzazione del progetto**

Non avendo esperienza pregressa in quest’ambito abbiamo deciso di non avere una distinzione netta dei ruoli; questa scelta consente di poter lavorare in maniera più dinamica e collaborativa nella stessa fase senza oberare eccessivamente di lavoro una singola persona.

**Standard, linee guida, procedure**

Come standard da utilizzare prevediamo di seguire le formalità di Javadoc.

La documentazione verrà aggiornata periodicamente in quanto verranno caricate fin dall’inizio tutte le versioni su GitHub, riuscendo così a tenere traccia di tutte le modifiche. La documentazione seguirà i punti chiave esposteci a lezione. La stessa modalità la prevediamo di utilizzare per il codice.

**Attività di gestione**

Abbiamo deciso di eseguire incontri quotidiani mattutini di aggiornamento sul lavoro svolto nella giornata precedente all’interno del quale definiamo gli ordini del giorno e gli step da svolgere per il giorno successivo.

**Rischi**

Il rischio maggiore risiede nel capire il funzionamento e utilizzo della libreria *Java Swing* per l’implementazione grafica. Potremmo incontrare qualche difficoltà nell’implementazione di alcune funzionalità del gioco, quali la classifica e la coordinazione del movimento dei fantasmini.

**Personale**

Il personale del progetto è composto da tre studenti che si divideranno in modo equo e collaborativo i compiti senza prelazioni durante tutto lo sviluppo dell’applicativo.

**Metodi e tecniche**

Durante il progetto abbiamo deciso di utilizzare le seguenti funzionalità di *GitHub*:

* Commit: per avere sempre la versione più aggiornata di codice e documentazione;
* Pullrequest: per chiedere il consenso prima di effettuare variazioni importanti;
* Branch per sezioni critiche o differenziazioni personali, il merge sarà eseguito trovata la versione migliore;
* Tag: identificativo per identificare in modo specifico le parti di codice;
* Issue: per porre agli altri componenti eventuali bug o chiarimenti.

Per il funzionamento grafico vogliamo utilizzare la libreria *Java* *Swing*, per l’implementazione della classifica utilizzeremo un database embedded creato con *SQLlite*. *Maven* verrà utilizzato per le dipendenze jar4 su *Eclipse*.

Per i diagrammi UML utilizzeremo *StarUML* con estensione *Rebel* che ci può aiutare nella stesura dello scheletro del codice.

Consideriamo di rendere ogni nuova implementazione funzionante per progredire al prossimo step con un prodotto sempre utilizzabile.

**Garanzia di qualità**

Per garantire la qualità seguiremo gli attributi di qualità di McCall, garantendo correttezza, affidabilità, efficienza, integrità, usabilità a livello di funzionamento di prodotto. Terremo in considerazione anche gli attributi di revisione e transizione.

Al termine dello sviluppo eseguiremo test utente con alcuni studenti universitari, consegnandogli un eseguibile user-friendly, in modo da avere un riscontro da parte del consumatore finale.

**Pacchetti di lavoro (workpackages)**

Le attività principali del progetto sono:

* Pianificazione;
* Modellazione della struttura del progetto attraverso diagrammi UML;
* Implementazioni delle classi in Eclipse partendo dallo scheletro datoci in *Rebel;*
* Creazione della struttura base: dinamiche di gioco e movimenti;
* Implementazione grafica personalizzata a tema universitario;
* Implementazione database per la classifica fra studenti.

Nel corso dell’implementazione viene aggiunta e modificata costantemente la documentazione.

Le varie sotto attività che creeremo verranno suddivise tra i componenti del gruppo in base a disponibilità e competenze, rimanendo sempre un gruppo collaborativo e dinamico.

**Risorse**

Per lo sviluppo dell’applicazione prevediamo di utilizzare:

* Computer personali dei membri della squadra;
* Eclipse per lo sviluppo del codice con le diverse librerie;
* *StartUML* per realizzare i diagrammi UML.

**Budget e programma**

Il budget destinato a questo progetto non è monetario in quanto la realizzazione non necessita l’acquisto di software e/o hardware, bensì è un budget temporale impiegato prevalentemente per apprendere nuove conoscenze pratiche e teoriche.

**Cambiamenti**

Le modifiche verranno continuamente tracciate con i GitHub pull ed eventualmente con la creazione di GitHub Branch. I cambiamenti durante lo sviluppo sono inevitabili.

**Consegna**

La nostra applicazione verrà distribuita gratuitamente tramite un eseguibile destinato agli studenti iscritti presso l’Università di Bergamo.