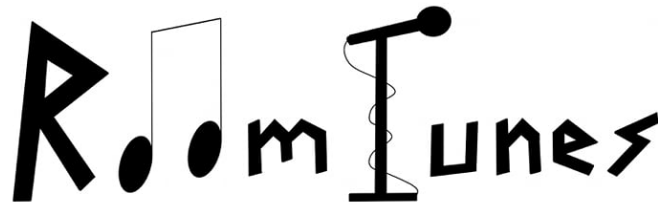


Team-Plan-v1.0

June 2021



Όνομα	Αριθμός Μητρώου	Έτος Σπουδών	Ρόλος
Σύρρος Παναγιώτης	1043829	7ο	Editor
Βλάχου Γαρυφαλιά	1041706	7ο	Contributor
Σταματοπούλου Αφροδίτη	1047127	6ο	Contributor
Μελισσουργός Κωνσταντίνος	1054318	5ο	Contributor

## Περιεχόμενα

1	Σύνθεση Ομάδας	1
2	Αλλαγές από v0.2 σε v1.0	1
3	Κατανομή προσπάθειας	2
4	Gantt Chart of Project	2
5	Pert Chart of Project	3
6	Ανάθεση Έργου	4
7	Μέθοδος Ανάπτυξης Έργου	4
8	Συμπεράσματα	4
9	Tools	5

### 1 Σύνθεση Ομάδας

Όνομα	Αριθμός Μητρώου	Έτος Σπουδών
Μελισσουργός Κωνσταντίνος	1054318	5ο
Σύρρος Παναγιώτης	1043829	7ο
Σταματοπούλου Αφροδίτη	1047127	6ο
Βλάχου Γαρυφαλλιά	1041706	7ο

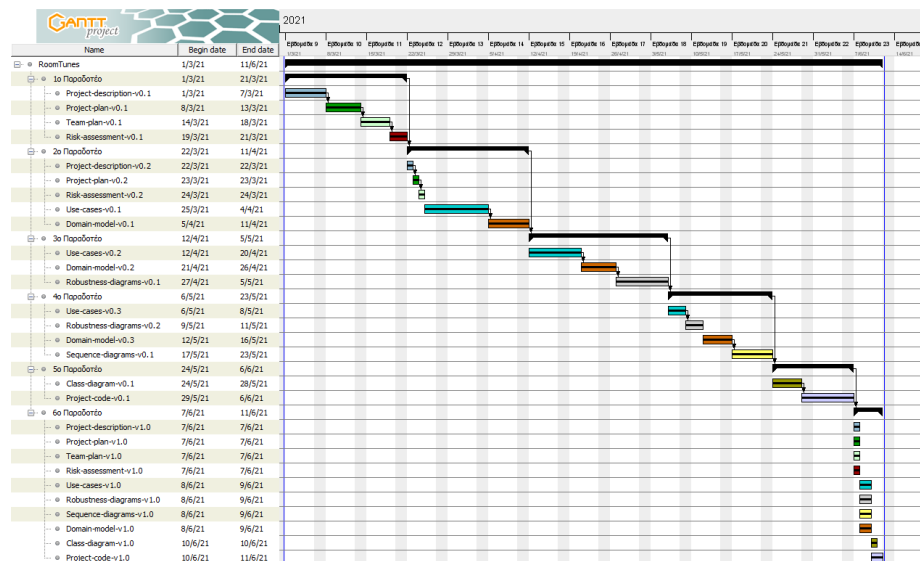
### 2 Αλλαγές από v0.2 σε v1.0

Οι αλλαγές που έγιναν σε αυτό το παραδοτέο είναι ότι προστέθηκε το τελικό Gantt Chart σύμφωνα με τις πραγματικές ημερομηνίες που τέθηκαν κατά την διάρκεια του εξαμήνου. Προστέθηκε επίσης το διάγραμμα με την τελική ανάθεση έργου σε κάθε μέλος όπως πραγματικά έγινε, όπως και η κατανομή προσπάθειας. Τέλος προστέθηκε ένα τμήμα με συμπεράσματα από τον τρόπο εργασίας μας.

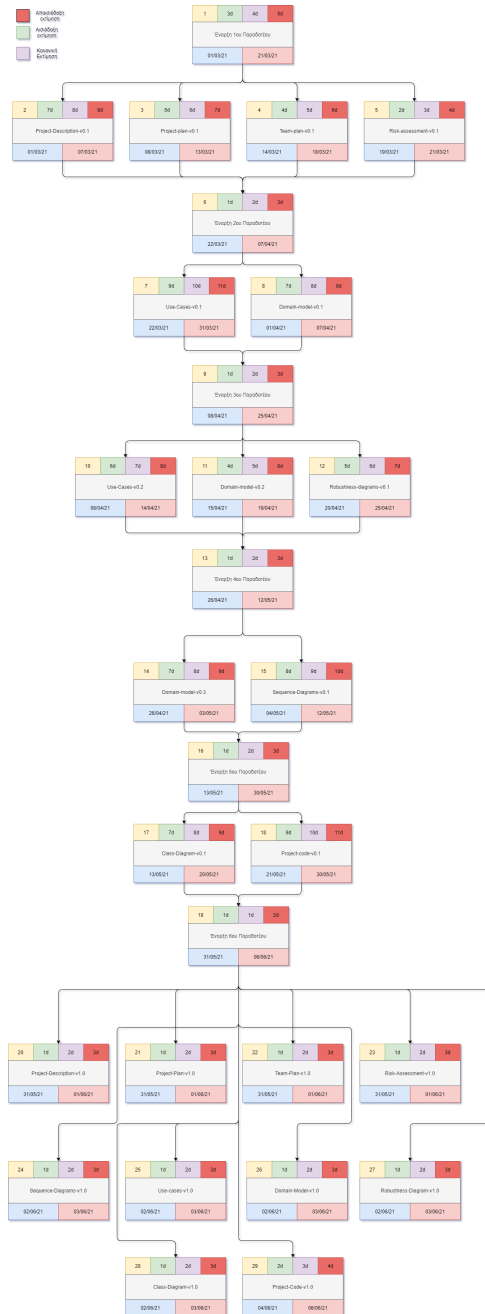
### 3 Κατανομή προσπάθειας

Αποφασίσαμε ομόφωνα ότι ο διαχωρισμός της εργασίας, του φόρτου και η προσπάθεια που κατέβαλε ο κάθε ένας ξεχωριστά ήταν ισότιμη για όλα τα μέλη της ομάδας.

### 4 Gantt Chart of Project

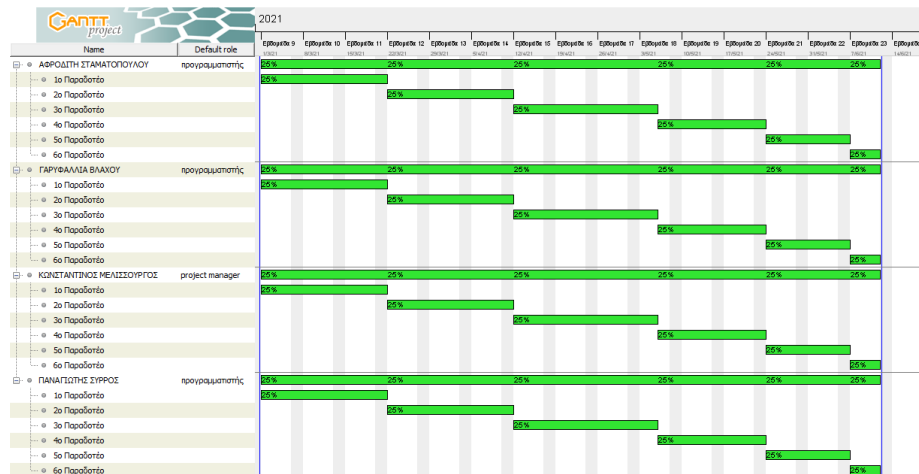


## 5 Pert Chart of Project



## 6 Ανάθεση Έργου

Όπως φαίνεται και στο παρακάτω γράφημα, η τελική ανάθεση έργου στα μέλη της ομάδας, ήταν ομοιόμορφα καταναμενημένη.



## 7 Μέθοδος Ανάπτυξης Έργου

Ως μέθοδο ανάπτυξης έργου, επιλέξαμε την μέθοδο SCRUM καθώς έπειτα από έρευνα κρίναμε ότι είναι πιο εύκολο για εμάς να ακολουθήσουμε τις διαδικασίες που ορίζει η μέθοδος αυτή. Πιο συγκεκριμένα, οι συναντήσεις δεν θα είναι daily αλλά 2 φορές την εβδομάδα ή 3 φορές αν θεωρήσουμε ότι υπάρχει ανάγκη. Επιπλέον οι ρόλοι των Product-Owner, Scrum-Master, Scrum-Team(2) θα λειτουργούν εκ περιτροπής ώστε κάθε μέλος της ομάδας να αποκτήσει εμπειρία με τους συγκεκριμένους ρόλους.

## 8 Συμπεράσματα

Ο τρόπος με τον οποίο δουλέψαμε τελικά ήταν όντως η μέθοδος SCRUM. Κάναμε μία συνάντηση τελικά εβδομαδιαία και εξ' αποστάσεως, καθώς δε μας επέτρεπε η ειδική κατάσταση με τον COVID να βρεθούμε από κοντά, αλλά και το ιδιαίτερα βεβαρυμένο πρόγραμμα των μελών της ομάδας. Οπότε κάναμε μια φορά τη βδομάδα online meeting μέσω skype, όπου συζητήσαμε την εβδομαδιαία πρόοδο μας, αλλά και τα επόμενα βήματα μας. Ωστόσο είναι σημαντικό να αναφέρουμε ότι επικοινωνούσαμε ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΑ μέσω μηνυμάτων στο Messenger, για την πρόοδο των έπι μέρους tasks, αλλά και να ζητήσουμε feedback από την υπόλοιπη ομάδα για ό,τι έχουμε κάνει. Το feedback ήταν μια υψίστης σημασίας διαδικασία για μας και πάντα εφαρμόζαμε στην εργασία μας τις παρατηρήσεις της υπόλοιπης ομάδας. Επιπλέον πριν κάνουμε οποιαδήποτε αλλαγή/προσθήκη, ζητούσαμε την έγκριση της

υπόλοιπης ομάδας. Αξίζει επίσης να αναφερθεί ότι κάθε φορά πριν την αποστολή κάποιου παραδοτέου, θα συντονιζόμασταν για να ελέγξουμε ότι όλα είναι όπως πρέπει.

Κάτι που θα κάναμε διαφορετικά αν γυρνούσαμε πίσω το χρόνο είναι να μην κάναμε μικρά διαλείμματα μετά από την παράδοση κάθε παραδοτέου. Είναι απαραίτητη και η ξεκούραση και το διάλειμμα, αλλά ίσως θα ήταν καλύτερα να κρατούσε 2 μέρες το μέγιστο.

## 9 Tools

- Latex(Overleaf) για την Συγγραφή των Τεχνικών Κειμένων
- GitHub για συνεργασία στον κώδικα
- DrawIO για την σχεδίαση διαγραμμάτων (Class diagram, Domain diagram)
- GanttProject για την σχεδίαση των διαγραμμάτων Gantt
- Procreate για τη σχεδίαση του logo
- Lucidchart για τα Διαγράμματα Ευρωστίας
- Google Spreadsheet για τη σχεδίαση της Φόρμας Κινδύνου
- Java ως γλώσσα προγραμματισμού
- IDE: IntelliJ IDEA / Netbeans
- Skype, Messenger