A picture containing logo

Description automatically generated

DOCUMENTAZIONE

Componenti del gruppo:

Carminati Matteo n°matricola: 1066354

Torri Lorenzo n°matricola: 1069047

Università degli Studi di Bergamo - Corso di Ingegneria del Software – a.a. 2021/2022

**CAPITOLO 3 – Software Life Cycle**

La scelta del modello di vita del nostro software è ricaduta su uno di tipo agile, in particolare XP. Questa scelta è legata all’organizzazione del team che è composto esclusivamente da due persone, inoltre c’è la necessità di apportare al progetto rapidi e funzionali cambiamenti.

Extreme Programming è ottimale per il team in quanto la gestione del lavoro si basa interamente sul pair programming. I due componenti del team infatti lavorano per la maggior parte del tempo insieme riuniti in calls di Microsoft Teams. Entrambi conoscono perfettamente ogni aspetto del progetto sviluppato. Ogni componente del team è in grado di cambiare il codice, in quanto lo conosce e lo sa manipolare correttamente.

Per lo sviluppo del codice i due sviluppatori hanno deciso di dividersi il lavoro, tuttavia le modifiche saranno sempre sottoposte a verifica da parte dell’altro membro. Tali verifiche saranno effettuate durante brevi riunioni da remoto in modo che si possa avere un confronto diretto e immediato.

L’idea è quella di iniziare a lavorare su una prima versione basilare ma funzionante dell’applicazione, per poi rilasciare costantemente delle piccole versioni del sistema che vadano a migliorare la situazione di partenza e che permettano di verificare le funzionalità implementate.

Al termine dell’introduzione di una nuova funzionalità all’interno della applicazione bisognerà fare alcuni test. La fase di testing ha un ruolo chiave e verrà affrontata con più precisione in seguito (capitolo 13).

Il team non si focalizzerà sulla parte grafica, terrà infatti un design grafico che sia il più semplice possibile, proprio perché quella commissionata è solo un prototipo della vera applicazione che potrà essere implementata in futuro.

Come ultima precisazione il team predilige, come già specificato nel Project Plan al punto 8, un approccio di tipo Model driven architecture, dunque, quando possibile, i cambiamenti dell’applicativo vengono effettuati sui modelli UML implementati e non direttamente sul codice.

La software life cycle è stata parzialmente implementata da parte degli sviluppatori anche mediante formalizzazione eseguita con il diagramma statechart del tool UML.

Tale diagramma è reperibile all’interno del file “Diagrammi UML.mdj” inserito nella repository GitHub sotto la voce ”Documentazione UML” , “CAPITOLO 3” con il nome di “SW\_Life\_Cycle”.

**CAPITOLO 5 – People Management and team Organization**

L'organizzazione del team e la gestione delle persone che ne fanno parte è riconducibile perlopiù all'approccio agile, i due sviluppatori infatti collaborano in ogni aspetto del loro lavoro, applicando anche pair programming.

Per certi aspetti la gestione dei membri del team viene affrontata seguendo lo schema proposto da Mintzberg; in particolare vi sono alcune analogie con il meccanismo di coordinazione di adhocracy. L’organizzazione del lavoro avviene infatti prediligendo meeting e momenti di scambio di idee tra i due membri del team.

Altro aspetto tipico di adhocracy, e ripreso dal team di sviluppo, è la scelta di coordinare il lavoro attraverso mutual adjustment che i membri svolgono con molta regolarità.

Tali correzioni avvengono però tenendo sempre presente quelli che sono gli obiettivi prefissati, ponendo il focus sul prodotto finale considerato nella sua completezza e mai suddiviso in parti.

Per quanto riguarda la strutturazione del team di lavoro, questa si discosta da adhocracy e si addice molto di più ad un modello agile; all’interno del team infatti non esiste alcun tipo di gerarchia o di rigida suddivisione dei compiti.

Questo approccio è stato ritenuto quello più adatto poiché i due componenti del team hanno percorsi formativi e skills molto simili, pertanto svolgono compiti analoghi e godono entrambi di grande autonomia non dovendo rispondere alle direttive di un superiore.

Lo svolgimento del lavoro segue sempre gli standard legati ai linguaggi utilizzati.

Il team ha solo specifiche indicative riguardanti l’ammontare di ore di lavoro richieste per lo sviluppo della piattaforma.

Per poter organizzare meglio il workflow gli sviluppato hanno deciso di utilizzare il servizio Kanban integrato a Github che permette, con le sue boards, di visualizzare e scegliere gli obiettivi di giornata.