**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.