

Metodo di sviluppo

Scrum, con alcune tecniche di XP.

Team

Il team di Cruscanalyzer è composto da 5 persone con conoscenze di programmazione affini che non hanno problemi a sviluppare sia front-end che back-end.

Ecco però alcuni ruoli più specifici legati al metodo scrum.

Alcuni ruoli saranno scambiati tra i vari membri durante lo svolgimento del progetto (tester, relatore di documentazione...), mentre altri resteranno fissi (scrum master, product owner...).

- **Davide Carletti**

- ☐ Scrum Master.
- ☐ Database.
- ☐ Developer team.
- ☐ Relatore documentazione.

- **Filippo Fontana**

- ☐ Product owner.
- ☐ Database.
- ☐ Developer team.
- ☐ System Operation.

- **Marco Incerti**

- ☐ Developer team.
- ☐ Tester.
- ☐ User Interface.
- ☐ Grafico.

- **Gabriele Mattioli**

- ☐ Developer team.
- ☐ User Interface.
- ☐ Analyst.
- ☐ Presentazione prodotto.

- **Filippo Rinaldi**

- ☐ User Interface.
- ☐ Developer team.
- ☐ Tester.
- ☐ Relatore documentazione.

Schedule

Il progetto si divide in due sprint principali (da circa 2 settimane ciascuno) visibili al cliente:

1. Dal 30 aprile al 12 maggio → Beta.
2. Dal 12 maggio al 26 maggio → Rilascio.

Il team ha deciso di organizzarsi internamente in 4 sprint di minore durata (una settimana ciascuno circa), per poter sperimentare al meglio questa metodologia di sviluppo che si presenta come una novità.

1. Dal 30 aprile al 5 maggio.
2. Dal 5 maggio al 12 maggio → Coincide con il primo sprint visibile al cliente (Beta).
3. Dal 12 maggio al 19 maggio.
4. Dal 19 maggio al 26 maggio → Coincide con il secondo sprint visibile al cliente (Rilascio).

Prima di ogni sprint interno, il team si riunirà per decidere lo sprint backlog e fare un'analisi preventiva dello sprint (tempistiche, difficoltà....).

Durante ogni sprint interno, il team si riunirà quotidianamente per una decina di minuti per confrontarsi sull'andamento dello sprint e per pianificare le attività successive.

Alla fine di ogni sprint, il team si riunirà per produrre la documentazione finale dello sprint effettuato e si confronterà su come si è svolto sprint.

Inoltre, alla fine di ogni sprint interno al team, sarà comunque possibile un confronto con il cliente per parlare delle novità implementate nel caso in cui il cliente fosse disponibile.

Alcune delle tecniche adottate:

- Test Driven Development (TDD).
- Pair Programming.
- Refactoring.
- Codifica comune → PEP 8.
- Planning Poker.

Strumenti software usati per la gestione:

- GitLab → Centralized Workflow (con branch develop).
- Trello (gestione user stories):
 - Gestione backlog principale.
 - Gestione dei vari sprint backlog.
- scrumpoker.online → Planning poker.
- Slack → Comunicazione con il cliente.
- Hangouts → Riunioni del team, pair-programming.
- Google Suite → Creazione e modifica di documenti condivisi tra i membri.
- Umletino, Draw.io, Balsamiq per creazione di UML/Mockup condivisi.