

Ονομασία έργου: **BeatHub**

Έκδοση: **v1.0**



Μέλος	Αριθμός μητρώου	Έτος φοίτησης
ΜΑΡΜΑΡΑΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ	1071400	6ο
ΜΑΡΙΝΟΠΟΥΛΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ	1059573	7ο
ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ	1064361	7ο
ΛΥΜΠΕΡΗΣ ΠΑΤΙΣΤΗΣ	1080397	5ο

Αυτός είναι ο σύνδεσμος για το github μας : <https://github.com/nonomarino/Project-BeatHub.git>

## Χρονοπρογραμματισμός Project

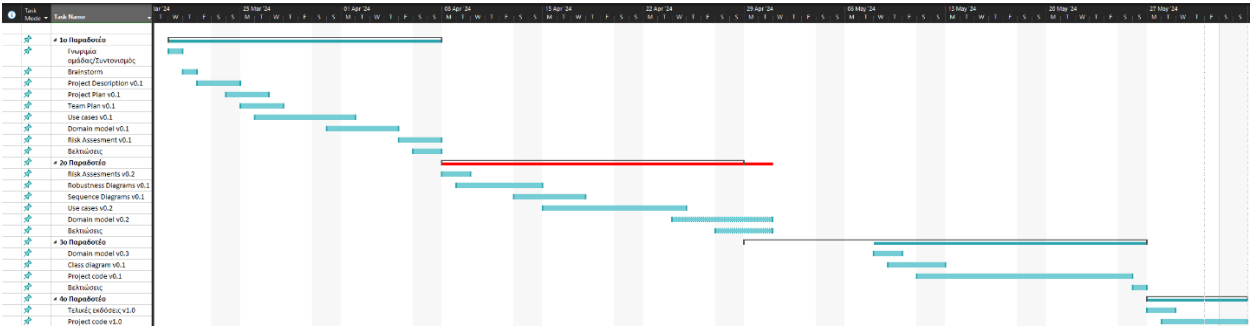
Βασίζουμε την διαχείριση του project στη μέθοδο του Scrum. Ξεκινάμε **μία διεργασία και σε κάθε παραδοτέο την βελτιώνουμε**. Στην ομάδα πολλές φορές λειτουργούμε σαν σύνολο και οργανώνουμε τον κάθε κλάδο όλοι μαζί και εν συνέχεια τα μοιράζουμε σε ατομικές διεργασίες με σκοπό την ανάπτυξη και την εξέλιξη τους.

Ακόμα πραγματοποιούμε εξ αποστάσεως meetings για την καλύτερη οργάνωση και τη συνεχή ενημέρωση των μελών όσο αφορά την πρόοδο και τυχών δυσκολίες που εμφανίζονται κατά την υλοποίηση των διεργασιών κάθε μέλους. **Όλα τα μέλη της ομάδας είχαν συνεχή ενημέρωση για την εξέλιξη του κάθε task που έχει ανατεθεί στον καθένα ξεχωριστά, καθώς είχαν πρόσβαση ανά πάσα στιγμή στα αρχεία της ομάδας. Αυτό συμβαίνει διότι όλα τα μέλη της ομάδας είχαν ανεβάσει τα αρχεία σε έναν κοινόχρηστο χώρο.**

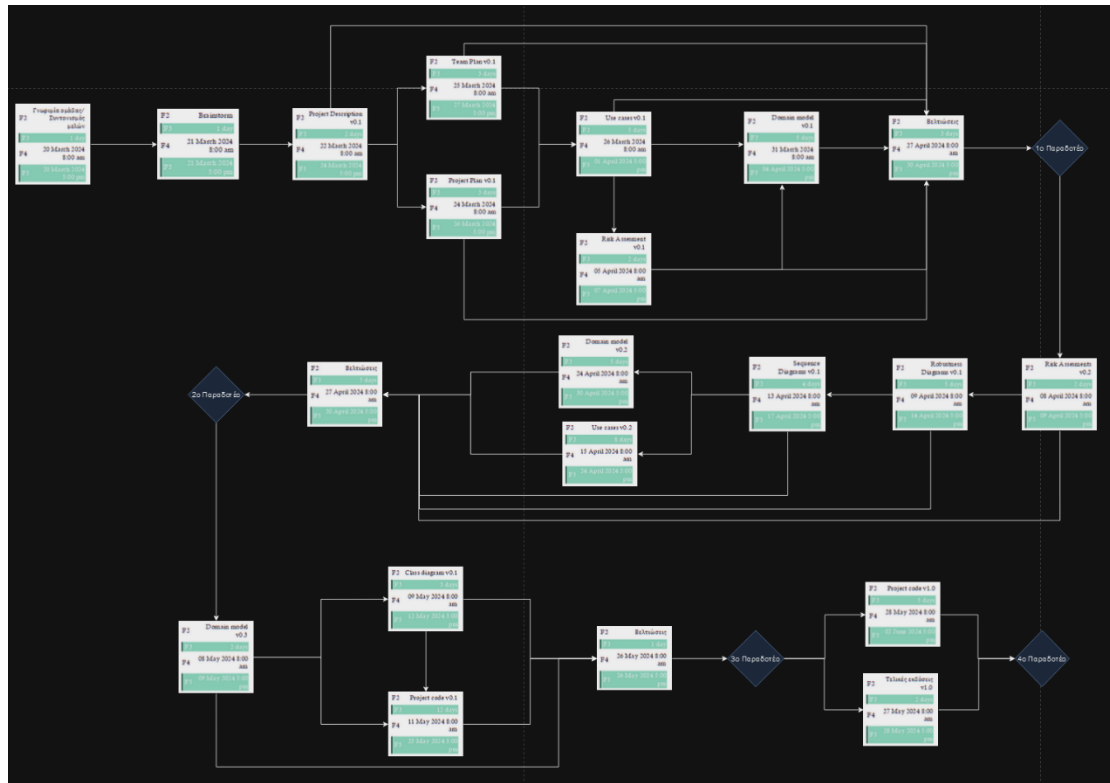
**Δεν έχει ανατεθεί άμεσα υπεύθυνος για το έργο, η κατανομή των εργασιών ήταν ισότιμη και όλα τα μέλη της ομάδας ήταν πρόθυμα να βοηθήσουν σε ζητήματα που προέκυπταν.**

**Από την αρχή του τρίτου παραδοτέου και έπειτα, ο συνεργάτης Λυμπέρης Πατιστής(AM:108397) απείχε από τη βοήθεια υλοποίησης του κώδικα.**

# Gantt Chart



## Pert Chart



## 2.Μέθοδος εργασίας ομάδας

Η μέθοδος με την οποία αποφασίσαμε να εργαστούμε ως ομάδα είναι η SCRUM. Η συγκεκριμένη μέθοδος είναι αρκετά ευέλικτη με πιθανές αλλαγές που μπορεί να χρειαστούν στο μέλλον αλλά και αποδοτική σε χρόνο για την ομαλή υλοποίηση της εφαρμογής. Με τη βοήθεια του SCRUM, το project χωρίστηκε σε 6 μέρη, τα οποία αποτελούνται από τα τέσσερα παρακάτω βήματα:

1) Δημιουργία ενός πλάνου, διαχωρισμός εργασιών στα μέλη για τον σωστό συγχρονισμό και τον απαιτούμενο χρόνο επίτευξης του συγκεκριμένου sprint, συνήθως διατίθενται δύο με τρεις εβδομάδες και τυχόν ενημέρωση του αρχικού χρονοπρογραμματισμού.

2) Υλοποίηση ιδεών με βάση το πλάνο που έχουμε δημιουργήσει. Εφόσον η εφαρμογή είναι πλέον λειτουργική, προσθέτουμε αναβαθμίσεις ανάλογα με τις προτιμήσεις των πελατών ή καινοτόμες ιδέες της ομάδας.

3) Τρέχουμε την εφαρμογή για πιθανά σφάλματα ή bugs για τη σωστή λειτουργία της εφαρμογής.

4) Επισκόπηση, παρατηρούμε την πρόοδο της εφαρμογής και την υλοποίηση της ανάλογα με τα ζητούμενα στο πλάνο στο συγκεκριμένο χρονικό διάστημα.

Για την ομαλή λειτουργία της ομάδας, υπήρχε καθημερινή επικοινωνία εξ αποστάσεως, έτσι ώστε να όλα τα μέλη να ενημερώνονται για ζητήματα του project καθώς και ανταλλαγή ιδεών και απόψεων πάνω σε αυτό. Η διάρκεια των meetings διαρκούσε συνήθως από δύο έως έξι ώρες.

Αφού ολοκληρωνόταν το κάθε sprint, όλα τα μέλη της ομάδας παρουσίαζαν την δουλειά τους στα υπόλοιπα μέλη για έλεγχο και πιθανές διορθώσεις που ενδέχεται να προκύψουν.

Οπότε, κατόπιν συνεννόησης και εφόσον όλα τα μέλη συμφωνούσαν για τη ποιότητα του παραδοτέου, φτάναμε σε ολοκλήρωση.

Με βάση την μέθοδο SCRUM χωρίσαμε τα μέλη σε τρεις ρόλους:

- 1)**Product Owner**(Ιδιοκτήτης προϊόντος):Ο ρόλος αυτός ανατέθηκε στον [Κωνσταντίνο Καραγιάννη](#), ο οποίος είναι υπεύθυνος για το προϊόν και την αξία του.
- 2)**ScrumMaster**(διαχειριστής SCRUM): Ο ρόλος αυτός ανατέθηκε στον [Μαρμαρά Γεώργιο](#), ο οποίος διασφαλίζει ότι η ομάδα ακολουθεί τη φιλοσοφία του Scrum. Επίσης είναι υπεύθυνος να εντοπίζει και κατά συνέπεια να διορθώνει εμπόδια.
- 3)**Developer**(Προγραμματιστής):Ο ρόλος ανατέθηκε στον [Μαρινόπουλο Γεώργιο](#), ο οποίος ανέλαβε το front end της εφαρμογής και γενικότερα τη λειτουργικότητά του.
- 4)**Quality manager**(Διευθυντής Ποιότητας): ο ρόλος ανατέθηκε στον [Λυμπέρη Πατιστή](#), ο οποίος είναι υπεύθυνος για την εξασφάλιση και τη διατήρηση της ποιότητας που παρέχει το συγκεκριμένο project.

### 3.Βασικά εργαλεία που χρησιμοποιήσαμε

- [Discord](#), ως μέσω Επικοινωνίας και εξ αποστάσεως meetings
- [Microsoft word](#) και [google docs](#), για την Συγγραφή Κειμένων
- [Microsoft Project](#), [Edrawmax](#) και [onlinegantt](#) για την Δημιουργία των διαγραμμάτων Pert και Gantt
- [Draw.io](#), για την δημιουργία διαγραμμάτων use- case και domain.
- [Looka](#), για την Δημιουργία του logo της εφαρμογής.
- [Visual Studio Code](#), σαν IDE (ολοκληρωμένο περιβάλλον ανάπτυξης). Η γλώσσα προγραμματισμού που χρησιμοποιήθηκε ήταν η Python, ενώ σαν GUI toolkit χρησιμοποιήθηκε η βιβλιοθήκη PyQt5.
- [Git Hub](#), έτσι ώστε όλα τα μέλη της ομάδας να έχουν γρήγορη πρόσβαση σε όλα τα αρχεία του project καθώς και να μπορούν να βλέπουν άμεσα τις ενδεχόμενες αλλαγές που έγιναν.
- [Qt designer](#), για προεπισκόπηση και έλεγχο των mockups.
- [Mockflow](#), για την δημιουργία Mockup screens.
- [Visual paradigm](#), για την δημιουργία των Robustness και sequential διαγραμμάτων.

