GestioneProgetti

1 Introduzione 3

1.1 Informazioni sul progetto 3

1.2 Abstract 3

1.3 Scopo 3

Analisi 4

1.4 Analisi del dominio 4

1.5 Analisi e specifica dei requisiti 4

1.6 Use case 6

1.7 Pianificazione 6

1.8 Analisi dei mezzi 6

1.8.1 Software 6

1.8.2 Hardware 6

# Introduzione

## Informazioni sul progetto

* Allievo: Pietro Belfanti
* Docente responsabile: Massimo Sartori
* Scuola di Arti e Mestieri Trevano
* Sezione Informatica, 4° Anno
* Data inizio: 29.08.2017
* Data di consegna: 21.12.2017

## Abstract

*In the informatic projects, there are more than one person that works for it. I am asked to create a website where the team that works for a project can share the files, see how things are going in the project, see if there are delays and manage the tasks. There is an administrator who can accept the team administrators. The team administrators can add or delete the members.*

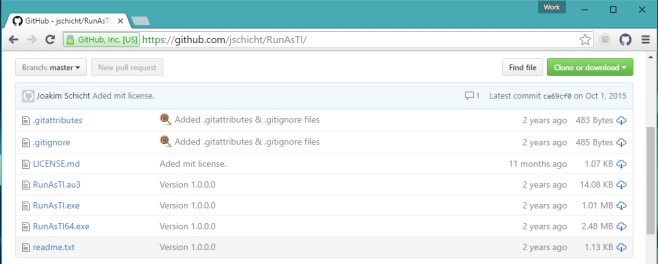
## Scopo

Lo scopo del progetto è quello di facilitare il lavoro in team, in modo che ogni membro del team possa vedere a che punto è il progetto, le varie task che deve svolgere e quanto tempo ha per farle, il codice sorgente, la documentatione aggiornata,… . Ciò semplifica di molto l’organizzazione all’interno del team.

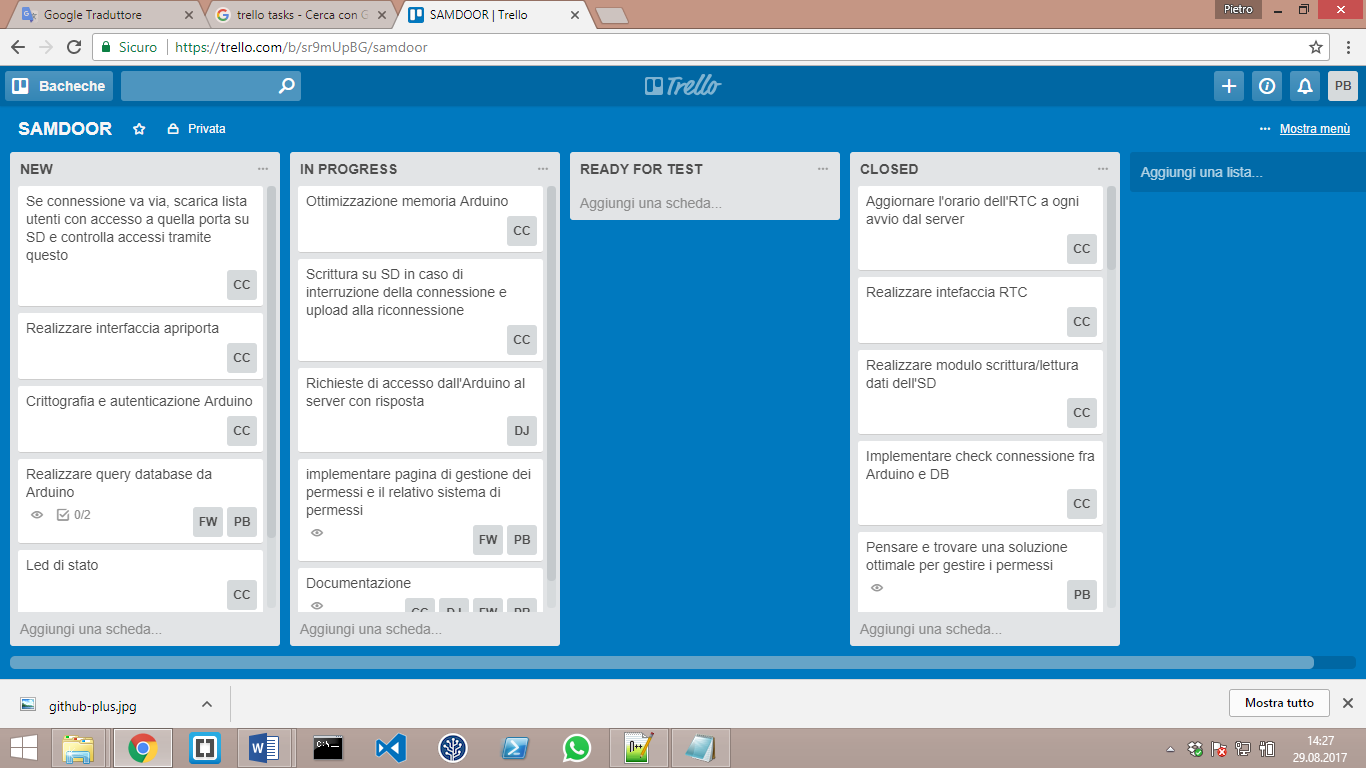
## Analisi del dominio

Al giorno d’oggi, l’informatica è uno dei punti fondamentali nel mondo lavorativo. I team che lavorano ai progetti informatici, per organizzarsi al meglio esistono dei software che facilitano l’interazione fra i vari membri. Esistono software come GitHub o BitBucket dove è possibile caricare dei file e condividerli con i membri del team. Esistono anche software come Trello dove è possibile gestire le task di ogni membro del team. GestioneProgetti è un applicativo che include entrambe le funzionalità, riuscendo quindi a fornire una completa organizzazione per un team di lavoro.

GitHub (repository per file)



Trello (task management)



## Analisi e specifica dei requisiti

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-012** | |
| **Nome** | Creazione interfaccia banca dati |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** | Si necessitano i permessi di root / Dipende dal requisito REQ-001 (Creazione DB) |
| **Sotto requisiti** | |
| **001** | Si necessita una maschera di login |
| **002** | Si dovranno poter immettere nuovi allievi |
| **003** | Dovrà essere possibile la ricerca di allievi |

## Use case

I casi d’uso rappresentano l’interazione tra i vari attori e le funzionalità del prodotto.

## Pianificazione

Prima di stabilire una pianificazione bisogna avere almeno una vaga idea del modello di sviluppo che si intende adottare. In questa sezione bisognerà inserire il modello concettuale di sviluppo che si seguirà durante il progetto. Gli elementi di riferimento per una buona pianificazione derivano da una scomposizione top-down della problematica del progetto.

La pianificazione può essere rappresentata mediante un diagramma di Gantt:

|  |
| --- |
| gantt  Figura : Esempio di diagramma di Gantt. |

Se si usano altri metodi di pianificazione (es scrum), dovranno apparire in questo capitolo.

## Analisi dei mezzi

Elencare e descrivere i mezzi disponibili per la realizzazione del progetto. Ricordarsi di sempre descrivere nel dettaglio le versioni e il modello di riferimento.

### Software

SDK, librerie, tools utilizzati per la realizzazione del progetto e eventuali dipendenze.

### Hardware

Su quale piattaforma dovrà essere eseguito il prodotto? Che hardware particolare è coinvolto nel progetto? Che particolarità e limitazioni presenta? Che hw sarà disponibile durante lo sviluppo?