**Capito 3: Software Life Cycle**

Il modello del ciclo di vita che adottiamo è il Rational Unified Process (RUP) , Strutturiamo le sue fasi:

1. La fase iniziale:

le principali attività di questa fase sono:

* Identificazione degli stakeholder
* Raccolta dei requisiti principali
* Analisi di fattibilità

Output: Modelli dei casi d’uso principali.

1. La fase di elaborazione:

le principali attività di questa fase sono:

* Progettazione dell’architettura del software
* Pianificazione dettagliata.

Output: Modello architetturale, Modelli UML

1. La fase di costruzione:

le principali attività di questa fase sono:

* Sviluppo del software
* Test continuo
* Gestione della configurazione tramite github

Output: Versione funzionante del software.

1. La fase di transizione

Le principali attività di questa fase sono:

* Test finale con simulazioni reali

Output: Versione stabile del software, documentazione completa.

Oltre al modello RUP, seguiremo anche un approccio Model Driven Architecture (MDA), in particolare generiamo automaticamente porzioni di codice per:

* lo schema del Database: Generiamo uno Script SQL per la creazione della Database dal diagramma UML delle Classi

Adottiamo un'organizzazione di sprint flessibile, senza un periodo di tempo fisso, con un meeting alla fine di ogni sprint:

|  |  |
| --- | --- |
| Sprint | Attività |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**Capito 4: Configuration Managment**

Per il configuration management useremo github con i relativi comandi.

Alcune Statistiche: (ToDo)

**Capito 5: People Management and Team Organization**

Il team è composto da 3 persone: Anes Hamza, Bonomelli Pietro, Rota Leonardo. è un team che si basa sugli approcci agili, quindi è una squadra agile, senza gerarchie interne ed è un team Cross-Funzionale cioè ogni membro del team può assumere più ruoli (sviluppatore, tester…). I membri del team sono a stretto contatto con canali di comunicazione non formali.

durante le riunioni, si può assegnare alcuni compiti ai membri del team.ma ogni membro del team può modificare o aggiungere i file del progetto.