



Laurea Magistrale in informatica-Università di Salerno
Corso di Gestione dei Progetti Software- Prof.ssa F. Ferrucci



Statement of Work

MyBomber

| | |
|---------------|-------------------------|
| Riferimento | |
| Versione | 1.0 |
| Data | 15/12/2021 |
| Destinatario | F. Ferrucci, F. Palomba |
| Presentato da | Gaetano Mauro |
| Approvato da | |



Laurea Magistrale in informatica-Università di Salerno
Corso di Gestione dei Progetti Software- Prof.ssa F. Ferrucci

Revision History

| Data | Versione | Descrizione | Autori |
|------------|----------|-----------------------------|---------------|
| 20/10/2021 | 0.1 | Prima stesura | Gaetano Mauro |
| 10/12/2021 | 0.2 | Aggiunta vincolo user story | Gaetano Mauro |
| 15/12/2021 | 1.0 | Inizio e fine progetto | Gaetano Mauro |



Statement of Work (SOW) del Progetto

MyBomber

1. Piano Strategico/Strategic Plan

La UEFA, ovvero l'unione delle associazioni calcistiche europee, intende fornire agli appassionati di calcio e ai gestori degli impianti sportivi un sistema per migliorare e rendere più semplice l'organizzazione e/o prenotazione di match, tra amici e non, con lo scopo di creare una vera e propria rete che permetta di collegare tutti gli appassionati tra di loro.

2. Obiettivi di Business/Business Needs

La UEFA vuole mettere a disposizione un sistema che permetta di prenotare gli impianti sportivi e/o di organizzare un match in maniera automatizzata, in modo da facilitare e ridurre i tempi di questa operazione. Inoltre, aumenterà la possibilità agli utenti di giocare un match con nuove persone, con conseguente espansione della propria rete di contatti.

3. Ambito del Prodotto/Product Scope

Si vuole fornire un sistema che:

- Automatizzi l'organizzazione di un match e che allo stesso tempo i partecipanti siano dello stesso livello;
- Permetta di fornire recensioni sugli sportivi con cui si ha giocato;
- Permettere di gestire le prenotazioni ai gestori degli impianti.

4. Data di Inizio e di Fine

Inizio: 28 ottobre 2021

Fine: 24 gennaio 2022.



5. Deliverables

- Project Management: business case, charter, team contract, scope statement, WBS, schedule, PM Plan, cost baseline, status reports, final project presentation, final project report, lessons-learned report, e ogni altro documento richiesto per gestire il progetto.
- Di Prodotto: RAD, SDD, ODD, Matrice di Tracciabilità, Test Plan, Test Case Specification, Test incident Report, Test Summary Report, Manuale D'Uso, Manuale Installazione e ogni altro documento richiesto per lo sviluppo del sistema.

6. Vincoli/Constraints

- Rispetto scadenze (di fine e quelle intermedie definite dal management)
- Budget/Effort non superiore a $50 * n$ ore dove n sono i membri del team (compresi PM)
- Applicazione in Java o derivati
- Uso di almeno $\#MembriTeam/2$ Design Pattern
- Almeno uno use case per ogni membro del Team
- Almeno un sequence diagram ogni 2 membri del team
- Almeno una user story per ogni membro del team
- Uso di UML
- Utilizzo di un sistema di versioning, dove tutti i membri del team forniscono il loro contributo
- Utilizzo di tool di management (Trello, Asana,...) per divisione compiti
- Utilizzo di Slack per comunicazione
- Utilizzo di quality tool come Checkstyle
- Parte di progetto con approccio Agile (Scrum)

7. Criteri di Accettazione/Acceptance Criteria

- Branch coverage dei casi di test: almeno 75%
- Buona manutenibilità
- Il numero di warning dati in output da Checkstyle inferiore ad una soglia da definire (molto bassa).



8. Criteri di premialità

- Utilizzo di sistemi di build, come Maven o Gradle;
- Utilizzo del pull-based development tramite l'applicazione di code review;
- Utilizzo di un processo di Continuous Integration, tramite l'utilizzo di Travis.