

QUIZZIPEDIA



team404swe@gmail.com

Studio di fattibilità 1.0

Informazioni sul documento	
Nome Documento	Studio di fattibilità
Versione	1.0
Uso	Interno
Data Creazione	18 dicembre 2015
Data Ultima Modifica	6 aprile 2016
Redazione	Luca Alessio
Verifica	Andrea Multineddu
Approvazione	Alex Beccaro
Committente	Zucchetti SPA
Lista di distribuzione	Prof. Vardanega Tullio TEAM404

Registro delle modifiche

Versione	Autore	Data	Descrizione
1.0	Alex Beccaro (Responsabile)	24/03/2016	Approvazione del documento
0.1.3	Luca Alessio (Analista)	22/03/2016	Ampliamento sezione 2.1
0.1.2	Luca Alessio (Analista)	28/12/2015	Correzione discrepanze sorte dalla fase di verifica
0.1.1	Martin Mbouenda (Amministratore)	28/12/2015	Adeguamento del documento alle norme di progetto
0.1	Andrea Multineddu (Verificatore)	27/12/2015	Verifica del documento
0.0.3	Luca Alessio (Analista)	22/12/2015	Modifiche in seguito a revisione comune dei membri
0.0.2	Luca Alessio (Analista)	21/12/2015	Completamento prima stesura del documento
0.0.1	Luca Alessio (Analista)	18/12/2015	Inizio prima stesura del documento

Tabella 1: Versionamento del documento

Indice

1	Introduzione	1
1.1	Scopo del documento	1
1.2	Scopo del progetto	1
1.3	Glossario	1
1.4	Riferimenti	1
1.4.1	Normativi	1
1.4.2	Informativi	1
2	Studio di fattibilità	2
2.1	Studio del capitolato scelto (Quizzipedia)	2
2.1.1	Valutazione dei rischi	2
2.1.2	Fattibilità del progetto	2
2.2	Studio degli altri capitolati proposti	3
2.2.1	C01 (Actorbase: a NoSQL DB based on the Actor model)	3
2.2.2	C02 (CLIPS: Communication and Localization with Indoor Positioning Systems)	3
2.2.3	C03 (UMAP: un motore per l'analisi predittiva in ambiente Internet of Things)	3
2.2.4	C04 (MaaS: MongoDB as an admin Service)	3
2.2.5	C06 (SiVoDiM: Sintesi Vocale per Dispositivi Mobili)	3

1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Il presente documento ha lo scopo di analizzare i capitoli proposti quest'anno per il progetto di gruppo del corso di Ingegneria del Software e di motivare le decisioni che hanno portato il nostro gruppo a scegliere di sviluppare la piattaforma Quizzipedia.

1.2 Scopo del progetto

Il progetto Quizzipedia si pone come traguardo la costruzione di un software di gestione questionari, accessibile a qualsiasi tipo di utenza tramite interfaccia web.

1.3 Glossario

Viene allegato il glossario nel file "glossario.pdf" nel quale vengono definiti tutti i termini qui utilizzati.

1.4 Riferimenti

forse meglio mettere i link per esteso in caso il documento venga stampato?

1.4.1 Normativi

- norme_di_progetto_1.0.pdf
- [Capitolato d'appalto Quizzipedia](#)

1.4.2 Informativi

- [Materiale del corso di Ingegneria del Software 2015-2016](#)
- [Regole del progetto didattico](#)
- [Swebok - Guide to the Software Engineering Body of Knowledge](#)
- glossario_1.0.pdf

2 Studio di fattibilità

2.1 Studio del capitolato scelto (Quizzipedia)

Dopo un'attenta valutazione dei capitolati proposti, accessi dibattiti tra i componenti del gruppo e una votazione finale, la scelta del gruppo è ricaduta su Quizzipedia (C05: software per la gestione di questionari). Le motivazioni principali che hanno portato a questa decisione sono le seguenti:

- Alto interesse dei membri del team a sperimentare ed apprendere la tecnologia Node.js;
- Interesse del gruppo a creare un'applicazione basata su una base di dati;
- Curiosità verso la struttura e gli utilizzi dei linguaggi markup, in particolare QML (vedi [analisi_dei_requisiti_1.0.pdf](#));
- (In minor modo) la familiarità con gli altri linguaggi utilizzati nel settore web acquisita con precedenti esperienze;
- Requisiti chiari e precisi ma allo stesso tempo accattivanti e originali;
- Quizzipedia è riusabile e riadattabile, è un prodotto di cui gli utenti si serviranno e potenzialmente continueranno a servirsi, è un software il cui ciclo di vita potrà continuare anche dopo il termine del progetto didattico, impressione che la maggior parte degli altri capitolati non ci ha dato, vogliamo realizzare qualcosa che verrà poi utilizzato e di cui non resti semplicemente un voto.

2.1.1 Valutazione dei rischi

La descrizione dei rischi rilevati è descritta nel documento [piano_di_progetto_1.0.pdf](#).

2.1.2 Fattibilità del progetto

Il team ha ritenuto il capitolato C05 fattibile tenendo in considerazione le conoscenze già possedute e quelle da ampliare/apprendere. Ritiene altresì che con la giusta pianificazione si possa accrescere la competenza di ciascun componente senza ostacolare e rallentare le attività di progettazione e sviluppo del software.

2.2 Studio degli altri capitolati proposti

2.2.1 C01 (Actorbase: a NoSQL DB based on the Actor model)

Non abbiamo potuto prendere in considerazione la scelta di questo capitolato perché, al momento della formazione del gruppo, era stato già raggiunto il limite massimo di gruppi assegnati allo sviluppo di questo progetto.

2.2.2 C02 (CLIPS: Communication and Localization with Indoor Positioning Systems)

Dopo una scrupolosa analisi del capitolato, questo progetto è stato scartato per le seguenti principali ragioni:

- Basso interesse generale dei componenti del gruppo verso il settore dell' Internet Of Things, in quanto visto come qualcosa di difficilmente proponibile nell'ambito quotidiano e in generale come una tecnologia ancora acerba.
- Mancanza di un obiettivo prefissato da perseguire; da un punto di vista didattico è certamente stimolante sperimentare la tecnologia Beacon, infatti il capitolato lascia una vasta libertà sull'utilizzo di questa tecnologia promuovendo la ricerca e la sperimentazione di nuovi scenari per il suo utilizzo. Nonostante ciò il gruppo non è riuscito ad individuare sufficienti spunti di lavoro.

In base a ciò il team si è dichiarato più propenso a rivolgere la propria attenzione ad altri ambiti.

2.2.3 C03 (UMAP: un motore per l'analisi predittiva in ambiente Internet of Things)

Vedi motivazione in sezione 2.2.1 .

2.2.4 C04 (MaaS: MongoDB as an admin Service)

Per quanto riguarda questo capitolato, inizialmente è stato considerato abbastanza interessante dalla maggioranza del gruppo, poi però scartato perché ritenuto troppo ampio. Dopo un'attenta analisi infatti, siamo arrivati alla conclusione di non poter affrontare il problema con le sole conoscenze a nostra disposizione al momento perché sarebbe stato necessario investire troppe risorse umane nell'acquisizione di conoscenze nei campi in cui si presentavano queste lacune.

2.2.5 C06 (SiVoDiM: Sintesi Vocale per Dispositivi Mobili)

Dopo una prima analisi preliminare, il progetto è stato valutato come fattibile, inoltre la maggior parte del gruppo era propenso a scegliere questo capitolato vista la curiosità globale verso la ricerca nel settore della sintesi vocale e le sue applicazioni. Questo capitolato è stato però scartato durante la votazione finale che ha visto come vincitore Quizzipedia.