



Norme di Progetto

Gruppo TeamAFK - Progetto "Predire in Grafana"

gruppoafk15@gmail.com

Informazioni sul documento

Versione	2.0.0
Approvatore	
Redattori	Davide Zilio
Verificatori	
Uso	Interno
Distribuzione	Prof. Vardanega Tullio Prof. Cardin Riccardo TeamAFK

Descrizione

Questo documento racchiude le regole, gli strumenti e le convenzioni adottate dal *TeamAFK* durante la realizzazione del progetto *Predire in Grafana*.

Registro delle modifiche

Versione	Data	Descrizione	Nominativo	Ruolo
1.0.2	2020-04-30	Aggiunte sezioni §2.1.4, §2.4, §3.3, §3.11 §4.4 e §A. Correzioni varie. Aggiunti strumenti §2.3. Aggiunti riferimenti §3.10. Refactor §3.12	Davide Zilio	<i>Amministratore</i>
1.0.1	2020-04-29	Correzione RdM, conformati titoli e accenti. Corretti errori ortografici	Davide Zilio	<i>Amministratore</i>
1.0.0	2020-03-27	Approvazione del documento	Simone Federico Bergamin	<i>Responsabile di Progetto</i>
0.3.3	2020-03-27	Quarta ed ultima verifica generale	Fouad Farid	<i>Verificatore</i>
0.3.2	2020-03-26	Aggiornamento §2.2 - §2.4	Olivier Utshudi	<i>Amministratore</i>
0.3.1	2020-03-26	Aggiornamento §3.10	Davide Zilio	<i>Amministratore</i>
0.3.0	2020-03-26	Aggiornamento §4.1 - §4.3	Simone Meneghin	<i>Amministratore</i>
0.2.3	2020-03-26	Terza verifica	Fouad Farid	<i>Verificatore</i>
0.2.2	2020-03-25	Terminata stesura §3	Davide Zilio	<i>Amministratore</i>
0.2.1	2020-03-25	Terminata stesura §4	Simone Meneghin	<i>Amministratore</i>
0.2.0	2020-03-25	Terminata stesura §2	Olivier Utshudi	<i>Amministratore</i>
0.1.3	2020-03-25	Seconda verifica	Alessandro Canesso	<i>Verificatore</i>
0.1.2	2020-03-24	Stesura §2.2 - §2.3.2.2	Olivier Utshudi	<i>Amministratore</i>
0.1.1	2020-03-24	Stesura §4.2.2 - §4.3	Simone Meneghin	<i>Amministratore</i>
0.1.0	2020-03-24	Stesura §3.6.3 - §3.8.4	Davide Zilio	<i>Amministratore</i>
0.0.4	2020-03-24	Prima verifica	Alessandro Canesso	<i>Verificatore</i>

0.0.3	2020-03-23	Stesura §1 e §2 - §2.1.5	Olivier Utshudi	<i>Amministratore</i>
0.0.2	2020-03-23	Stesura §4 - §4.2.1.2	Simone Meneghin	<i>Amministratore</i>
0.0.1	2020-03-23	Stesura §3 - §3.6.2	Davide Zilio	<i>Amministratore</i>

Indice

1	Introduzione	9
1.1	Scopo del documento	9
1.2	Scopo del prodotto	9
1.3	Glossario	9
1.4	Riferimenti	9
1.4.1	Riferimenti normativi	9
1.4.2	Riferimenti informativi	9
2	Processi primari	11
2.1	Fornitura	11
2.1.1	Scopo	11
2.1.2	Aspettative	11
2.1.3	Descrizione	11
2.1.4	Attività	12
2.1.4.1	Avvio	12
2.1.4.2	Contrattazione	12
2.1.4.3	Progettazione	12
2.1.4.4	Esecuzione e controllo	13
2.1.4.5	Revisione e valutazione	13
2.1.4.6	Consegna e completamento	14
2.1.5	Strumenti	14
2.2	Sviluppo	14
2.2.1	Scopo	14
2.2.2	Aspettative	14
2.2.3	Descrizione	14
2.2.4	Attività	14
2.2.4.1	Analisi dei Requisiti	14
2.2.4.1.1	Aspettative	15
2.2.4.1.2	Descrizione	15
2.2.4.1.3	Casi d'uso	15
2.2.4.2	Progettazione	17
2.2.4.2.1	Scopo	17
2.2.4.2.2	Descrizione	17
2.2.4.2.3	Qualità dell'architettura	18
2.2.4.3	Codifica	19
2.2.5	Metriche	20
2.2.5.1	Analisi dei Requisiti	20
2.2.5.2	Codifica	20
2.3	Strumenti	22
2.3.1	Coveralls	22
2.3.2	ESLint	22
2.3.3	Draw.io	22
2.3.4	InfluxDB	22
2.3.5	IntelliJ IDEA	22

2.3.6	React	22
2.3.7	Node.js	22
2.3.8	NPM	22
2.3.9	Grafana	22
2.3.10	TravisCI	23
2.4	Procedure	23
2.4.1	Draw.io	23
2.4.2	NPM	23
2.4.3	InfluxDB	24
3	Processi di supporto	25
3.1	Documentazione	25
3.2	Descrizione	25
3.3	Aspettative	25
3.4	Ciclo di vita di un documento	25
3.5	Template	26
3.6	Struttura dei documenti	26
3.6.1	Prima pagina	26
3.6.2	Registro delle Modifiche	27
3.6.3	Indice	27
3.6.4	Contenuto principale	27
3.6.5	Verbali	28
3.6.6	Uso dei documenti	28
3.6.7	Note a piè di pagina	28
3.7	Norme tipografiche	28
3.7.1	Convenzioni sui nomi dei file	28
3.7.2	Glossario	29
3.7.3	Stile del testo	29
3.7.4	Elenchi puntati	30
3.7.5	Didascalia	30
3.7.6	Formati comuni	30
3.7.7	Sigle	30
3.8	Elementi grafici	31
3.8.1	Immagini	31
3.8.2	Tabelle	31
3.8.3	Diagrammi UML	32
3.9	Strumenti	32
3.9.1	L ^A T _E X	32
3.9.2	T _E Xmaker	32
3.9.3	GanttProject	32
3.9.4	Draw.io	33
3.10	Gestione della configurazione	33
3.10.1	Versionamento dei documenti	33
3.10.2	GitHub	34
3.10.2.1	Struttura del repository	34
3.10.2.2	Tipi di file	35

3.10.2.3	Utilizzo di Git	35
3.10.3	Gestione delle modifiche	36
3.11	Gestione dei cambiamenti	36
3.12	Gestione della qualità	37
3.12.1	Descrizione	37
3.12.2	Strumenti	37
3.12.2.1	Metriche	37
3.12.2.1.1	Classificazione	37
3.12.2.1.2	Metriche per i processi	38
3.12.2.1.3	Metriche per i documenti	39
3.12.2.1.4	Metriche per la codifica	40
3.12.3	Verifica	41
3.12.3.1	Attività	41
3.12.3.1.1	Analisi	41
3.12.3.1.2	Test	43
3.12.3.2	Metriche per la verifica	44
3.12.3.3	Strumenti	45
3.12.4	Validazione	45
4	Processi organizzativi	46
4.1	Gestione di progetto	46
4.1.1	Ruoli di progetto	46
4.1.1.1	Responsabile di progetto	46
4.1.1.2	Amministratore di progetto	46
4.1.1.3	Analista	46
4.1.1.4	Progettista	46
4.1.1.5	Programmatore	47
4.1.1.6	Verificatore	47
4.1.2	Gestione dei rischi	47
4.1.2.1	Codifica	47
4.2	Processi di coordinamento	48
4.2.1	Gestione comunicazioni	48
4.2.1.1	Comunicazioni interne	48
4.2.1.2	Comunicazioni esterne	48
4.2.2	Gestione riunioni	49
4.2.2.1	Riunioni interne	49
4.2.2.2	Riunioni esterne	49
4.2.2.3	Verbale di riunione	49
4.3	Strumenti	49
4.4	Formazione dei membri del gruppo	50
4.4.1	Scopo	50
4.4.2	Guide e documentazione	50
4.4.3	Condivisione del materiale	50
A	Standard di qualità	51
A.1	ISO/IEC 9126	51

A.1.1	Modello della qualità del software	51
A.1.1.1	Funzionalità	51
A.1.1.2	Affidabilità	51
A.1.1.3	Efficienza	52
A.1.1.4	Usabilità	52
A.1.1.5	Manutenibilità	52
A.1.1.6	Portabilità	53
A.1.2	Metriche per la qualità esterna	53
A.1.3	Metriche per la qualità interna	53
A.1.4	Metriche per la qualità in uso	53
A.2	ISO/IEC 15504	54
A.2.1	Classificazione dei processi	54
A.2.2	Linee guida	55
A.2.3	Competenze	55

Elenco delle figure

3.9.1 T _E Xmaker - per la stesura dei documenti	32
3.9.2 GanttProject - per la realizzazione di diagrammi di Gantt	33

Elenco delle tabelle

3.12.1	Metriche dei processi	38
3.12.2	Metriche dei documenti	39
3.12.3	Metriche del software	40
3.12.4	Errori frequenti nei documenti	42
3.12.5	Metriche per la verifica	44

1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Il seguente documento ha il compito di stabilire le regole che il team di sviluppo intende seguire in ogni attività di progetto, così da omologare il materiale prodotto. I fornitori intendono adottare un approccio incrementale_G, affinché lo sviluppo del prodotto si basi su decisioni prese di comune accordo. Perciò ogni componente del team deve far riferimento a questo documento per garantire la coesione e uniformità delle scelte prese.

1.2 Scopo del prodotto

Il capitolato C4_G illustra il prodotto da fornire. Tale prodotto consiste in tool di addestramento ed un plugin_G di Grafana_G che prenderà il nome *Predire in Grafana*. Entrambi gli applicativi verranno scritti in linguaggio JavaScript_G. Il primo avrà il compito di produrre un file di estensione JSON_G basato su dati di addestramento_G. Il secondo invece si occuperà di leggere il file creato, effettuare previsioni basandosi su di esso e rendere disponibili al sistema i risultati ottenuti, in modo da poterli visualizzare in grafici e dashboard.

1.3 Glossario

Per evitare ambiguità nei documenti formali, viene fornito il documento *Glossario_v2.0.0*, contenente tutti i termini considerati di difficile comprensione. Perciò nella documentazione fornita ogni vocabolo contenuto in *Glossario_v2.0.0* è contrassegnato dalla lettera *G* a pedice.

1.4 Riferimenti

1.4.1 Riferimenti normativi

- Capitolato d'appalto C4 - Predire in Grafana:
<https://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2019/Progetto/C4.pdf>.

1.4.2 Riferimenti informativi

- Change Management Process:
<https://www.blog-management.it/change-management-project-management>
<https://www.digital4.biz/hr/hr-transformation/>;
- The three P's of Software Engineering:
<http://dwaynephillips.net/CutterPapers/ppp/ppp.htm>
- Software Engineering - Ian Sommerville - 10th Edition
- Slide L05 del corso Ingegneria del Software - Ciclo di vita del software:
<https://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2019/Dispense/L05.pdf>;
- Slide L06 del corso Ingegneria del Software - Gestione di Progetto: <https://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2019/Dispense/L06.pdf>;

- Slide L12 del corso Ingegneria del Software - Qualità di Prodotto: <https://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2019/Dispense/L12.pdf>;
- Slide L13 del corso Ingegneria del Software - Qualità di Processo: <https://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2019/Dispense/L13.pdf>;

2 Processi primari

2.1 Fornitura

2.1.1 Scopo

Lo scopo del processo di fornitura consiste nelle attività e compiti dell'acquirente, come risposta ai bisogni del cliente in ambito di sistema, prodotto e/o servizio software. Nello specifico, le caratteristiche richieste dal proponente sono analizzate e stilate nello *Studio di Fattibilità*, il quale è alla base del processo di fornitura. Dopodiché è possibile stabilire le risorse e le procedure necessarie alla redazione di un *Piano di Progetto* da seguire fino alla consegna del materiale prodotto. Nel dettaglio le attività svolte da questo processo sono:

- avvio;
- studio di fattibilità;
- contrattazione;
- progettazione;
- esecuzione e controllo;
- revisione e valutazione;
- consegna e completamento.

2.1.2 Aspettative

Il gruppo deve avere un frequente contatto con il cliente al fine di rispettare i vincoli obbligatori da lui fissati, onde evitare di scostarsi troppo dal prodotto finale richiesto. Per questo è necessario comunicare con il proponente, per poter aver chiari i bisogni che tale prodotto intende soddisfare con le sue funzionalità. Quindi, ogniqualvolta il gruppo venga a contatto con il proponente, deve stabilire:

- aspetti chiave che soddisfano i bisogni richiesti;
- requisiti e vincoli dei processi;
- verifica continua;
- chiarimento di eventuali dubbi;
- accordo sulla qualifica del prodotto.

2.1.3 Descrizione

Questa sezione ha il compito mostrare le norme che *TeamAFK* adotterà in tutte le attività di progettazione, sviluppo e consegna del prodotto *Predire in Grafana*, con lo scopo di diventare fornitori del capitolato proposto dalla proponente *Zucchetti SPA* e dai committenti Prof. Tullio Vardanega e Prof. Riccardo Cardin.

2.1.4 Attività

2.1.4.1 Avvio

Studio di Fattibilità

Lo *Studio di Fattibilità*, redatto per ogni capitolato_G dagli analisti, illustra:

- **Descrizione generale:** sintesi delle informazioni generali del capitolato e delle circostanze da cui sorgono tali richieste;
- **Obiettivi:** vengono mostrate le caratteristiche principali del prodotto ed i relativi obiettivi da raggiungere;
- **Tecnologie utilizzate:** corrisponde all'elenco degli strumenti messi a disposizione dall'azienda proponente al team per sviluppare il progetto;
- **Valutazione finale:** si tratta di un commento elaborato dal gruppo una volta riunitosi e analizzato le richieste dell'azienda, motivando la scelta di focalizzarsi o meno su una determinata offerta.

2.1.4.2 Contrattazione

L'attività di contrattazione prevede la discussione dei termini di sviluppo del progetto sia per quanto concerne l'aspetto economico, sia per quanto riguarda l'aspetto dei requisiti che il prodotto finale deve rispettare. Come base di discussione il *TeamAFK* propone il preventivo all'interno del *Piano di Progetto* e la lista dei requisiti esposti all'interno dell'*Analisi dei Requisiti*. Il gruppo si impegna ad aggiornare tali valutazioni proposte sulla base dei feedback e della discussione con il committente.

2.1.4.3 Progettazione

L'attività di progettazione prevede la redazione di un *Piano di Progetto* che definisca le linee guida per la gestione e la realizzazione del progetto e che garantisca il raggiungimento degli obiettivi entro i termini prefissati.

Coinvolgimento di committente e proponente

Il *TeamAFK* prevede di coinvolgere il proponente Gregorio Piccoli - *Zucchetti SpA* nell'analisi dei requisiti e nello sviluppo del progetto tramite incontri su appuntamento. Il coinvolgimento del committente è invece garantito dalla presenza di revisioni periodiche, come previsto dalle regole di progetto.

Piano di Progetto

Il *Piano di Progetto* è un documento redatto dal project manager_G e dagli amministratori; si aggiunge all'insieme dei documenti che il team dovrà seguire per tutta la durata del progetto. In particolare questo documento conterrà:

- **Analisi dei rischi:** il fornitore analizza tutti gli eventuali rischi di tipo tecnico, economico e temporale che possono presentarsi durante il progetto, fornendo anche soluzioni che possano risolverli o almeno limitare i loro effetti negativi;
- **Modello di sviluppo:** viene definita la struttura su cui basarsi per la pianificazione, esecuzione e consegna del prodotto software;
- **Pianificazione:** viene pianificato l'insieme delle attività da seguire durante le fasi di progetto, collocandole nel tempo e stabilendo le loro scadenze;
- **Preventivo e consuntivo:** con il preventivo viene mostrata una stima di quello che sarà il carico di lavoro che il team sosterrà durante il progetto, in termini di tempo e i relativi costi. Con il consuntivo di periodo, invece verranno riportati le variazioni dei costi rispetto a quanto preventivato.

2.1.4.4 Esecuzione e controllo

Il fornitore deve attuare ed eseguire i piani sviluppati nella fase di pianificazione e sviluppare il prodotto software monitorando il progresso e la qualità.

Piano di Qualifica

I verificatori si occuperanno di redigere il *Piano di Qualifica*, ovvero l'insieme di attività con il compito di fissare obiettivi di qualità del prodotto nel suo complesso. Verranno quindi considerati anche i processi e le risorse necessarie a raggiungere tali obiettivi. Nel dettaglio il *Piano di Qualifica* si focalizza su:

- **Qualità di prodotto:** vengono fissate le politiche per il raggiungimento della qualità, gli obiettivi da raggiungere e gli strumenti necessari al controllo;
- **Qualità di processo:** stabilire sulla base di opportune misurazioni il grado di efficacia ed efficienza di un processo a partire dalla sua definizione;
- **Valutazione di miglioramento:** i problemi e le relative soluzioni vengono evidenziate in questa sezione del *Piano di Qualifica*;
- **Resoconto dell'attività di verifica:** vengono riportate i risultati delle metriche come resoconto dell'attività di qualifica.

Standard di Qualità

La sezione §A descrive gli standard di qualità seguiti per lo sviluppo della qualità del progetto.

2.1.4.5 Revisione e valutazione

Il fornitore deve eseguire la verifica e validazione al fine di dimostrare che il prodotto software soddisfa i requisiti descritti nell'*Analisi dei Requisiti*.

2.1.4.6 Consegna e completamento

Il fornitore consegna il prodotto software come specificato dal contratto.

2.1.5 Strumenti

Di seguito sono illustrati gli strumenti utilizzati per lo svolgimento dell'attività di fornitura.

- **GanttProject**: software per la produzione di diagrammi di Gantt_G (analizzato nel dettaglio in § 3.8.3);
- **Google Calendar**: sistema di calendari gestito da Google.

2.2 Sviluppo

2.2.1 Scopo

È il processo che si occupa di stabilire le attività da svolgere per costruire e consegnare il prodotto finale.

2.2.2 Aspettative

Le aspettative sono le seguenti:

- stabilire obiettivi di sviluppo;
- stabilire vincoli tecnici;
- stabilire vincoli di design;
- realizzare il prodotto software che superi i test, e soddisfi i vincoli di progetto.

2.2.3 Descrizione

Il processo di sviluppo si divide in:

- *Analisi dei Requisiti*;
- Progettazione;
- Codifica.

2.2.4 Attività

2.2.4.1 Analisi dei Requisiti

L'elenco dei requisiti necessari allo svolgimento del processo di sviluppo viene raccolto e redatto dagli analisti in un apposito documento di *Analisi dei Requisiti*. Quest'ultimo ha lo scopo di:

- descrivere l'obiettivo del prodotto;
- fornire ai progettisti riferimenti precisi ed affidabili;

- stabilire le prospettive e le funzionalità del prodotto in base ai vincoli fissati dal proponente;
- fornire ai verificatori riferimenti affidabili per la loro attività di controllo;
- valutare rischi, costi e benefici in relazione al carico di lavoro.

2.2.4.1.1 Aspettative

L'obiettivo di questa attività è redigere un documento formale contenente tutti i requisiti richiesti dal progetto.

2.2.4.1.2 Descrizione

I requisiti saranno raccolti nel seguente modo:

- lettura del capitolato d'appalto;
- confronto con il proponente;
- discussione tra i componenti del gruppo;
- studio dei casi d'uso.

2.2.4.1.3 Casi d'uso

I casi d'uso sono scenari che descrivono una possibile sequenza di iterazioni dell'utente, visto come attore_G attivo e/o passivo, e il sistema. La struttura di un caso d'uso è la seguente:

- codice identificativo;
- titolo;
- diagramma UML_G (se presente);
- attore primario;
- precondizioni;
- postcondizioni;
- scenario principale;
- inclusioni (se presenti);
- estensioni (se presenti).

Codice identificativo dei casi d'uso

Il codice di ogni caso d'uso seguirà questo formalismo:

UC[codice__padre].[codice__figlio]

Requisiti

I requisiti seguiranno la seguente struttura:

- **codice identificativo:** è un codice univoco e conforme alla codifica:

Re[Importanza][Tipologia][Codice]

Le voci riportate nella precedente codifica significano:

- **Importanza:** la quale può assumere come valori:
 - * 1: requisito obbligatorio, irrinunciabile;
 - * 2: requisito desiderabile, perciò non obbligatorio ma riconoscibile;
 - * 3: requisito opzionale, ovvero trattabile in un secondo momento o relativamente utile.
- **Tipologia:** la quale può assumere come valori:
 - * F: requisito funzionale;
 - * P: requisito prestazionale;
 - * Q: requisito di qualità;
 - * V: requisito di vincolo.
- **Codice identificativo:** il quale è un identificatore univoco del requisito, e viene espresso in forma gerarchica padre/figlio.
- **Classificazione:** specifica il peso del requisito facilitando la sua lettura anche se causa ridondanza;
- **Descrizione:** sintesi completa di un requisito;
- **Fonti:** il requisito può avere le seguenti provenienze:
 - capitolato;
 - interno: requisito che gli analisti ritengono di aggiungere in base alle esigenze del team;
 - caso d'uso: il requisito proviene da uno o più casi d'uso, dei quali è necessario riportare il codice univoco di caso d'uso;
 - verbale: dopo un chiarimento da parte del proponente è possibile che sorga un requisito non preventivato. E le informazioni su di esso sono riportate e tracciati nei rispettivi verbali.

UML

I diagrammi UML servono per descrivere un caso d'uso. Gli analisti dovranno utilizzare la versione v.2.0.

2.2.4.2 Progettazione

2.2.4.2.1 Scopo

Il processo di progettazione ha il compito di stabilire le migliori operazioni da effettuare per fornire una soluzione soddisfacente per tutti gli stakeholders_G. Per fare ciò è necessario identificare la struttura complessiva del sistema, per poi suddividerla nei moduli e unità architetturali che la compongono. In questo modo è più semplice per i programmatori che implementeranno il sistema, comprendere e rispettare i requisiti funzionali. A questo scopo si deve:

- tradurre i requisiti in unità di codice (i moduli);
- assegnare ai programmatori singoli compiti;
- fornire un prototipo di sistema da migliorare, ma funzionante;
- garantire il tracciamento dei requisiti per componente.

Strategie adottate:

- suddivisione della macro-architettura;
- implementazione dei moduli.

2.2.4.2.2 Descrizione

Il *TeamAFK* adotta un approccio **agile** allo sviluppo del prodotto software, lasciando immutate le esigenze di documentazione correlata con la gestione dell'avanzamento di progetto e le verifiche di qualità.

Lo sviluppo dell'architettura software si suddivide in due momenti specifici:

- **Technology baseline:** mostra ad alto livello le specifiche di progettazione del prodotto e le sue componenti, elencando i diagrammi UML utilizzati per descrivere l'architettura del prodotto. Viene realizzata una Proof of Concept_G del prodotto;
- **Product baseline:** parte incrementale del prodotto finale da cui continuare a lavorare, integrando le specifiche riportate nella Technology Baseline e definendo anche i test necessari alla verifica. Viene presentata tramite diagrammi delle classi e di sequenza. L'analisi è comprensiva di design pattern contestualizzati all'architettura.

Technology Baseline

Il progettista incaricato, si occuperà di includere:

- **Diagrammi UML:**
 - diagrammi delle classi;
 - diagrammi dei package;
 - diagrammi di attività;

- diagrammi di sequenza.
- **Tecnologie utilizzate:** vengono mostrate le tecnologie impiegate, mostrando le loro funzionalità, pregi e difetti;
- **Design pattern_G** : sono esposti i design pattern adottati per rappresentare l'architettura del prodotto. Tutti i design pattern devono essere accompagnati da un diagramma e una descrizione delle sue caratteristiche;
- **Tracciamento delle componenti:** viene mostrata la relazione tra il componente e il requisito che intende rispettare;
- **Test di integrazione:** sono operazioni che si occupano di verificare l'unione tra le parti, in base alle rispettive interfacce.

Product Baseline

Gli aspetti su cui la Product baseline si sofferma sono:

- **Definizione delle classi:** ogni classe deve essere descritta, specificando scopo e funzionalità;
- **Tracciamento delle classi:** ovvero identificare il requisito a cui si lega una classe;
- **Test di unità:** ovvero verificare le funzionalità della sola classe, senza metterla in relazione con altre componenti del sistema.

2.2.4.2.3 Qualità dell'architettura

In seguito alla specifica dei requisiti che consolida le funzionalità richieste, viene realizzata l'architettura del sistema. Tale architettura deve perseguire le seguenti caratteristiche:

- appropriatezza: l'architettura soddisfa tutti i requisiti;
- modularità: l'architettura è suddivisa in parti ben distinte;
- robustezza: l'architettura può sopportare diversi ingressi dall'utente e dall'ambiente;
- affidabilità: l'architettura garantisce una buona usabilità del prodotto quando viene implementata;
- manutenibilità: l'architettura può subire modifiche a costi contenuti.

In particolare, riguardo alla modularità, il progettista deve scomporre il sistema in moduli, fornendo una descrizione precisa della struttura modulare e delle relazioni che esistono tra essi. Questo porta ai seguenti vantaggi:

- maggiore leggibilità e riusabilità del codice;
- semplificazione dell'individuazione e della correzione degli errori;
- realizzazione di prototipi (in relazione al modello di sviluppo adottato).

Per perseguire le qualità sopra elencate, è richiesta l'implementazione di design pattern ove necessario.

Al fine di implementare le qualità dell'architettura appena descritte, ai progettisti viene richiesto di seguire le seguenti regole:

- evitare package vuoti, classi e parametri non utilizzati e parametri senza tipo;
- evitare la presenza di dipendenze circolari;
- evitare modifiche ad eventuali librerie esterne utilizzate;
- utilizzare nomi significativi per le classi e i metodi in esse contenuti, in modo da facilitare la comprensione immediata di ogni componente.

2.2.4.3 Codifica

Scopo

Lo scopo del processo di codifica è implementare il prodotto software richiesto. Il programmatore è colui che ha il compito di attuare i design pattern e non può agire diversamente.

Aspettative

L'obiettivo di questo processo è la costruzione del prodotto richiesto secondo le specifiche richieste dal proponente. Perciò il programmatore deve attenersi alle norme qui stabilite, al fine di produrre un codice solido e uniforme, facilitando l'attività di manutenzione, verifica, validazione e miglioramento della qualità del prodotto.

Descrizione

Il codice deve attenersi alle norme e rispettare i requisiti di qualità, espressi nel documento *Piano di Qualifica*, garantendo così la qualità del codice. Il codice deve inoltre seguire il più possibile gli standard di qualità descritti nella §A.1.

Stile di codifica

Lo stile di codifica stabilisce le norme che il programmatore deve rispettare, focalizzandosi nei seguenti ambiti:

- **Indentazione:** blocchi di codice innestato deve avere per ogni livello di indentazione quattro spazi, ad eccezione dei commenti. È consigliato impostare adeguatamente la configurazione dell'IDE_G usato;
- **Parentesizzazione:** si richiede di aprire le parentesi in linea e non al di sotto dei costrutti a cui si riferiscono;
- **Scrittura dei metodi:** è desiderabile la poca prolissità del codice di un metodo;

- **Univocità dei nomi:** per evitare ambiguità e incomprensioni, tutti i nomi di classi, metodi, funzioni ed interfacce, devono essere univoci ed esplicativi;
- **Classi:** i nomi delle classi devono iniziare con la lettera maiuscola;
- **Costanti:** i nomi delle costanti devono essere scritte con lettere maiuscola;
- **Metodi:** i nomi dei metodi devono iniziare con la lettera maiuscola, seguita da lettere minuscole. Nel caso di nomi composti da più parole, tutte quelle che seguono la prima iniziano con la prima lettera maiuscola a cui seguono lettere minuscole. Viene così rispettato il modello *CamelCaseG* ;
- **Lingua:** codice e commenti devono essere espressi in lingua inglese.

Ricorsione

La ricorsione deve essere il più possibile evitata, perché è causa di un aumento di complessità della soluzione ad un problema. Per questo è preferibile adottare soluzioni iterative.

2.2.5 Metriche

2.2.5.1 Analisi dei Requisiti

Durante il periodo di analisi vengono identificati i requisiti del progetto e definiti i relativi casi d'uso. Gli obiettivi sono:

- formulare la definizione di casi d'uso e requisiti;
- ottenere la loro approvazione;
- tracciare il loro cambiamento nel tempo.

La strategia prevede:

- considerare lo scopo del progetto e le richieste degli stakeholder;
- esprimere ciò in forma di requisiti, classificati in obbligatori, desiderabili e opzionali;
- valutare il corpo dei requisiti e negoziare cambiamenti se necessario;
- ottenere la loro approvazione da parte del proponente. La metrica usata è la percentuale di requisiti obbligatori soddisfatti (PROS) e viene calcolata con la seguente formula:

$$PROS = \frac{requisiti_obbligatori_soddisfatti}{requisiti_obbligatori_totali}$$

2.2.5.2 Codifica

Questo paragrafo elenca le metriche a cui il prodotto software viene sottoposto per misurarne la qualità. I valori riportati sono una dichiarazione di intenti; nulla vieta che in corso d'opera possano avvenire delle revisioni.

- **Linee di Codice:** è la metrica che registra la dimensione di tutto il codice sorgente di un metodo;
- **Numero dei Metodi:** questa metrica conta il numero di metodi presenti in un oggetto. Questo strumento permette di determinare la necessità di modularizzare un oggetto;
- **Numero di Parametri:** un numero elevato di parametri di un metodo comporta ad un alto grado di complessità del problema;
- **Commenti per Linee di Codice:** questa metrica calcola il rapporto tra le linee di commento e quelle di codice effettivo. Permette quindi di stabilire il livello di comprensibilità del codice sorgente da parte del programmatore, visto che un codice commentato risulta più comprensibile di quello sprovvisto di commento o con note superficiali.

Vengono inoltre definite le seguenti metriche per valutare la qualità dei test effettuati:

- **Code Coverage:** indica la percentuale di righe di codice percorse durante il test sulle righe totali durante la loro esecuzione;
- **Passed Test Cases Percentage:** indica la percentuale di test superati sul totale dei test eseguiti. Un'alta percentuale di superamento indica la tendenza del codice ad essere già corretto prima dei test;
- **Failed Test Cases Percentage:** indica la percentuale di test falliti sul totale dei test eseguiti. Un'alta percentuale di fallimento indica la tendenza alla scorrettezza del codice.

2.3 Strumenti

2.3.1 Coveralls

Servizio web utilizzato per tenere traccia della copertura del codice.

<https://coveralls.io/>

2.3.2 ESLint

È un plugin_G utilizzato per effettuare analisi statica del codice e rilevare problematiche nei pattern codificati in linguaggio JavaScript_G.

<https://eslint.org/>

2.3.3 Draw.io

Programma utilizzato per la creazione di diagrammi UML.

2.3.4 InfluxDB

Database_G di serie temporali open source utilizzato per la gestione e l'aggiornamento dei dati.

<https://www.influxdata.com/>

2.3.5 IntelliJ IDEA

IDE_G utilizzato per la codifica in JavaScript, garantendo la piena compatibilità con i sistemi operativi Linux, Windows e MacOS.

<https://www.jetbrains.com/idea/>

2.3.6 React

Per la realizzazione dell'interfaccia utente a livello di applicazione web.

<https://reactjs.org/>

2.3.7 Node.js

Utilizzato per creare applicazioni di rete scalabili non solo lato client ma anche lato server.

<https://nodejs.org/it/about/>

2.3.8 NPM

Utilizzato per poter installare i pacchetti necessari allo sviluppo dell'applicativo (React_G).

<https://www.npmjs.com/>

2.3.9 Grafana

Software di analisi open source utilizzato per visualizzare e monitorare i dati attraverso grafici e avvisi.

<https://grafana.com/>

Grafana viene fornito con un plug-in per InfluxDB. Quest'ultimo include un editor di query personalizzato e supporta annotazioni e modelli di query.

2.3.10 TravisCI

Impiegato per garantire la continuous integration.

<https://travis-ci.org/>

2.4 Procedure

2.4.1 Draw.io

Creazione dei diagrammi UML

Per la creazione dei diagrammi UML è necessario accedere a Google Drive con le credenziali del gruppo, entrare nella cartella `Analisi_dei_requisiti/img/Diagrammi_UML`.

Un diagramma UML deve essere creato rispettando il seguente ordine:

- nel menù **New**, scegliere **More** e quindi fare click su **draw.io Diagrams**;
- realizzare il diagramma;
- nel menù **File**, scegliere **Export as...** e selezionare **PNG**;
- inserire un nome esplicativo, indicando il codice del caso d'uso di riferimento e un breve titolo;
- alla richiesta di selezionare in quale cartella salvare il diagramma in formato PNG selezionare **No, pic folder...** e assicurarsi di salvare nella cartella apposita denominata `Diagrammi_UML`.

2.4.2 NPM

Installazione di un pacchetto

Per poter installare un pacchetto Node all'interno dell'ambiente di sviluppo IntelliJ, bisogna utilizzare il seguente comando:

```
npm install <nome_pacchetto>
```

Successivamente, provvederà direttamente IntelliJ a scaricare ed importare nel progetto il pacchetto desiderato.

Avvio del server

Per avviare il `server node.js`, bisogna utilizzare il comando `npm start`. Viceversa, per bloccare la sua esecuzione, utilizzare il comando `npm stop`.

2.4.3 InfluxDB

Innanzitutto è necessario scaricare l'eseguibile per poter avviare il server. Quest'ultimo lo si può scaricare dal seguente link:

<https://portal.influxdata.com/downloads/>.

Avvio del server

Per avviare il server di InfluxDB, eseguire `influxd.exe`.

3 Processi di supporto

3.1 Documentazione

Ogni processo_G e attività_G significativi volti allo sviluppo del progetto sono documentati. Lo scopo di questa sezione è definire gli standard che riguardano i documenti prodotti durante l'intero ciclo di vita del software. I documenti sono consultabili nelle relative sezioni della repository_G : <https://github.com/teamafkSWE/PredireInGrafana-docs>.

3.2 Descrizione

Questo capitolo contiene le decisioni e le norme che sono state scelte per la scrittura, verifica e approvazione della documentazione ufficiale. L'insieme di tali norme garantisce consistenza ed omogeneità nella stesura dei testi.

3.3 Aspettative

Ciò che ci aspettiamo dal processo di documentazione è costruire una Body of Knowledge_G che raccoglie la conoscenza in modo sistematico, disciplinato, quantificabile. Quest'ultima deve essere:

- completo;
- non ambiguo;
- modulare;
- coeso;
- trasparente;
- semplice;
- disponibile.

In poche parole, deve permettere la trasmissione delle informazioni nel miglior modo possibile.

3.4 Ciclo di vita di un documento

Ogni documento segue le seguenti fasi di ciclo di vita:

- **Sviluppo**: creazione del documento, definizione della struttura e prima stesura di tutte le parti che lo compongono;
- **Verifica**: un documento entra in fase di verifica successivamente al suo completamento. È dovere del *Responsabile* assegnare tale compito ad almeno un *Verificatore*. Quest'ultimo deve applicare le procedure di verifica e segnalare eventuali modifiche da apportare al documento;
- **Approvazione**: il *Responsabile* approva il documento, che sarà quindi ritenuto completo e pronto per il rilascio;

- **Rivisitazione e ampliamento:** con l'avanzare del progetto si prevede di espandere ciascun documento, aggiungendo nuove sezioni o migliorando quanto scritto in precedenza. Sarà compito del *Responsabile* istanziare una nuova fase di sviluppo per provvedere alla realizzazione di questi aggiornamenti. Al termine di essa vengono eseguite nuovamente le fasi di verifica ed approvazione del documento.

3.5 Template

È stato creato un template \LaTeX per uniformare la struttura grafica e lo stile di formattazione dei documenti. Lo scopo dei template è permettere, a colui che redige il documento, di adottare automaticamente le conformità previste dalle *Norme di Progetto*. Nel caso quest'ultime cambiassero, essi permettono di agevolare la procedura di adeguamento alle nuove norme.

3.6 Struttura dei documenti

Un file "nome_file.tex" (in cui "nome_file" verrà sostituito dal nome del documento) raccoglie, tramite comandi di input, le sezioni di cui è composto il documento. Tra i file in input ci sono:

- "AFKstyle.sty", contenente i pacchetti necessari alla compilazione e i comandi relativi all'impostazione grafica;
- "copertina.tex", che contiene i comandi \LaTeX per l'impostazione della prima pagina del documento;
- "registroModifiche.tex", contenente la tabella delle modifiche.

3.6.1 Prima pagina

Il frontespizio è la prima pagina del documento ed è così strutturato:

- **Logo del gruppo:** logo del *TeamAFK* visibile come primo elemento centrato in alto;
- **Titolo:** nome del documento, posizionato centralmente sotto il logo;
- **Gruppo e progetto:** nome del gruppo e del progetto *Predire in Grafana*, visibile centralmente sotto il titolo;
- **Recapito:** indirizzo di posta elettronica del gruppo, posizionato sotto il nome del gruppo e del progetto;
- **Informazioni sul documento:** tabella posizionata al di sotto del recapito, contenente le seguenti informazioni:
 - **Versione:** versione del documento;
 - **Approvatore:** nome e cognome dei membri del gruppo incaricati dell'approvazione del documento;
 - **Redattori:** nome e cognome dei membri del gruppo incaricati della redazione del documento;

- **Verificatori:** nome e cognome dei membri del gruppo incaricati della verifica del documento;
- **Uso:** tipologia d'uso del documento, che può essere "interno" o "esterno";
- **Distribuzione:** destinatari del documento.
- **Descrizione:** descrizione sintetica del documento, posizionata centralmente in fondo alla pagina.

3.6.2 Registro delle Modifiche

Ogni documento dispone di un *Registro delle Modifiche*: una tabella posta a seguito della prima pagina, contenente le modifiche apportate al documento. In essa sono indicati:

- versione del documento dopo la modifica;
- data della modifica;
- breve descrizione della modifica;
- nominativo di chi ha modificato;
- ruolo di chi ha modificato.

3.6.3 Indice

L'indice ha lo scopo di riepilogare e dare una visione macroscopica della struttura del documento, mostrando le parti gerarchiche di cui è composto. Ogni documento è corredato dall'indice dei contenuti, posizionato dopo il *Registro delle Modifiche*. Se sono presenti immagini o tabelle all'interno del documento, l'indice dei contenuti è seguito prima dalla lista delle immagini, poi dalla lista delle tabelle.

3.6.4 Contenuto principale

La struttura delle pagine di contenuto è così definita:

- **Logo:** presente in alto a sinistra;
- **Nome del documento:** presente in alto a destra;
- **Riga di separazione:** divide l'intestazione dal contenuto;
- **Contenuto della pagina:** posto tra l'intestazione e il piè di pagina;
- **Riga di separazione:** divide il contenuto dal piè di pagina;
- **Nome e versione del documento:** posto in basso a sinistra;
- **Numero della pagina:** presente in basso a destra, con il formato "Pagina X di Y", in cui la X indica il numero della pagina corrente e Y il numero totale delle pagine.

3.6.5 Verball

I verball vengono prodotti dal/i soggetto/i incaricato/i della loro stesura in occasione di incontri tra i membri del team, con o senza la presenza di referenti esterni. È prevista la stesura di più verball, uno per ogni incontro. La struttura è così definita:

- **Luogo:** luogo di svolgimento dell'incontro;
- **Data:** data dell'incontro, nel formato YYYY-MM-DD;
- **Ora di inizio:** l'orario di inizio dell'incontro;
- **Ora di fine:** l'orario di fine dell'incontro;
- **Partecipanti:** elenco dei membri del gruppo presenti all'incontro e, se presenti, i nominativi delle persone esterne che vi hanno partecipato;
- **Topic:** argomenti affrontati durante l'incontro.

Ogni verbale dovrà essere denominato secondo il seguente formato:

VX_YYYY-MM-DD

dove con "X" bisognerà indicarne la tipologia:

- **I:** verbale "interno", incontro tra i membri del team di progetto;
- **E:** verbale "esterno", incontro con partecipanti esterni al gruppo (committente o proponente), per chiarimenti riguardanti il progetto.

3.6.6 Uso dei documenti

I documenti possono essere adibiti ad uso interno o esterno:

- **Interno:** documenti utilizzati all'interno del gruppo, tipicamente *Verball* e *Norme di Progetto*;
- **Esterno:** documenti destinati a persone esterne, ovvero committenti e proponente.

3.6.7 Note a piè di pagina

Eventuali note vanno indicate nella pagina corrente, in basso a sinistra. Ogni nota deve riportare un numero e una breve descrizione.

3.7 Norme tipografiche

3.7.1 Convenzioni sui nomi dei file

I nomi di file (estensione esclusa) e cartelle utilizzano la convenzione "Snake_case_G" e alcune regole aggiuntive elencate di seguito:

1. i nomi dei file composti da più parole usano il carattere *underscore* come carattere separatore, eccetto il file del *Registro delle modifiche* nominato "registroModifiche.tex";

2. i nomi dei file sono scritti interamente in minuscolo;
3. i nomi dei file dei documenti principali, ossia quelli che raggruppano le sezioni, devono contenere anche la versione;
4. le preposizioni **vanno** messe;
5. i nomi delle cartelle seguono la convenzione Snake_case, ma con la prima lettera della prima parola in maiuscolo (e.i. Norme_di_progetto).

Alcuni esempi di file **corretti** sono:

- studio_di_fattibilità_v1.0.0 (contiene la versione);
- processi_di_supporto (file di una sezione delle *Norme di Progetto*, non contiene la versione).

Alcuni esempi di file **non corretti** sono:

- Norme_di_progetto (usa maiuscole);
- norme-di-progetto (non utilizza underscore come separatore);
- norme_progetto (omette la preposizione "di").

3.7.2 Glossario

- ogni termine inserito nel *Glossario* è marcato con una **G** maiuscola a pedice, solamente nella sua prima occorrenza;
- non vengono segnate con la **G** a pedice le parole da *Glossario* presenti nei titoli e nelle didascalie di immagini e tabelle;
- se nel *Glossario* un termine presenta una descrizione che utilizza termini da glossario, è necessario trattare questi termini come tali, segnando la **G** a pedice e aggiungendoli al documento con la relativa descrizione;
- se nel *Glossario* è presente un termine sinonimo (o tradotto in lingua inglese) di un altro già presente, bisognerà collegarlo alla relativa definizione attraverso il comando `\hyperref[par:"nome_paragrafo"]` e la relativa label `\label{par:nome_paragrafo}`, posta sopra la prima occorrenza di definizione.

3.7.3 Stile del testo

- **Grassetto**: viene applicato se necessario alle voci di un elenco puntato, a titoli o a termini di frasi che si vuol far risaltare;
- **Corsivo**: vengono scritti in corsivo e con la prima lettera maiuscola il nome del progetto *Predire in Grafana*, i ruoli, i documenti citati, il nome del gruppo *TeamAFK* ed il nome dell'azienda proponente *Zucchetti SPA*;
- **Maiuscolo**: solo gli acronimi vengono scritti interamente in maiuscolo; nel caso di nomi o titoli composti da più parole verrà indicato con la lettera maiuscola solamente la prima lettera della parola;

- **Nomi dei documenti:**

- utilizzare il corsivo per citare un documento;
- ogniqualvolta si cita un documento, bisogna indicare con la lettera maiuscola le iniziali dei nomi di cui è composto, senza indicarne la versione.

- Caso particolare:**

- * quest'ultima può essere indicata quando si deve far riferimento ad una **specifica** versione del documento in questione. In questo caso utilizzare la convenzione Snake_case sopra definita: e.i. *Norme_di_Progetto_v1.0.0*.
- se si utilizza il documento come titolo o in una voce di elenco, si deve seguire la convenzione sopra riportata ma senza utilizzare il corsivo.

3.7.4 Elenchi puntati

Ogni voce di un elenco o sottoelenco comincia per lettera minuscola, e termina per ";", eccetto l'ultima che termina per ".". Se le voci contengono una descrizione, andranno scritte in grassetto e con la prima lettera maiuscola.

3.7.5 Didascalia

Nella didascalia deve comparire il numero della sezione a cui l'immagine o tabella si riferisce, seguita dal numero progressivo delle stesse di quella sezione e una breve descrizione:

X.Y.Z: <descrizione>

- **X.Y:** rappresenta la sezione;
- **Z:** rappresenta il numero progressivo della tabella o immagine nella sezione X.Y;
- **Descrizione:** breve descrizione identificativa.

3.7.6 Formati comuni

In conformità allo standard ISO 8601¹:

- le date devono essere scritte secondo il formato gregoriano:
YYYY-MM-DD
dove YYYY indica l'anno, MM il mese (da 01 a 12) e DD il giorno (da 01 a 31);
- gli orari devono seguire il formato 24 ore:
HH:MM
dove HH indica le ore (da 00 a 23) e MM i minuti (da 00 a 59).

3.7.7 Sigle

Il progetto prevede la redazione di un insieme di documenti, suddivisi in documenti interni ed esterni. Sono di seguito elencati con le rispettive sigle e descrizioni.

I documenti interni sono:

¹ISO 8601: standard internazionale per la rappresentazione di date e orari.

- **Studio di fattibilità - SdF**: descrive in modo sintetico i capitolati e spiega le motivazioni della loro scelta o esclusione;
- **Norme di Progetto - NdP**: sono un riferimento normativo per lo svolgimento del progetto.

I documenti esterni sono:

- **Analisi dei Requisiti - AdR**: stabilisce le caratteristiche che il software deve rispettare;
- **Piano di Progetto - PdP**: descrive la strategia di gestione del progetto, evidenziandone la fattibilità e le criticità;
- **Piano di Qualifica - PdQ**: descrive la qualità del software e dei processi, e come la si intende raggiungere;
- **Glossario - G**: raccoglie i termini di interesse sui quali è necessaria una descrizione più approfondita che ne chiarisca il significato;
- **Manuale Utente - MU**: a disposizione degli utenti;
- **Manuale Sviluppatore - MS**: a disposizione di sviluppatori e manutentori.

I verbali sono un caso particolare di documenti, che possono essere interni o esterni:

- **Verbale - V**: descrivono le interazioni avvenute durante un incontro tra i membri del team (verbale interno) o con il proponente del progetto (verbale esterno).

Le diverse fasi del progetto sono le seguenti:

- **Revisione dei Requisiti - RR**: studio iniziale del capitolato, se ben fatto permette al gruppo di aggiudicarselo;
- **Revisione di Progettazione - RP**: riguarda la definizione dell'architettura del software e di una Proof of Concept_G per mostrarne la fattibilità;
- **Revisione di Qualifica - RQ**: interessa la definizione dettagliata e la codifica del prodotto;
- **Revisione di Accettazione - RA**: se il prodotto soddisfa i requisiti del proponente, viene accettato e rilasciato.

3.8 Elementi grafici

3.8.1 Immagini

Le immagini sono centrate e hanno una breve didascalia descrittiva sottostante. Tutte le immagini devono aver il formato `.pngG`.

3.8.2 Tabelle

Le tabelle sono scritte allo stesso modo in tutti i documenti \LaTeX : fare riferimento alla Wiki di Overleaf <https://www.overleaf.com/learn/latex/tables>.

Ogni tabella deve essere accompagnata dalla propria didascalia descrittiva (caption), da posizionare al di sopra della tabella.

Fanno eccezione le tabelle del *Registro delle Modifiche* che non hanno didascalia.

3.8.3 Diagrammi UML

I diagrammi UML_G vengono inseriti nei documenti sotto forma di immagine.

3.9 Strumenti

3.9.1 \LaTeX

\LaTeX è lo strumento scelto per la stesura dei documenti, un linguaggio basato sul programma di composizione tipografica \TeX , che permette di scrivere documenti in modo ordinato, modulare, collaborativo e scalabile.

3.9.2 \TeX maker

\TeX maker è l'editor utilizzato per la stesura del codice \LaTeX . Questo strumento, oltre ad integrare un compilatore e un visualizzatore PDF, fornisce suggerimenti di completamento per comandi \LaTeX .

<https://www.xmlmath.net/texmaker/>

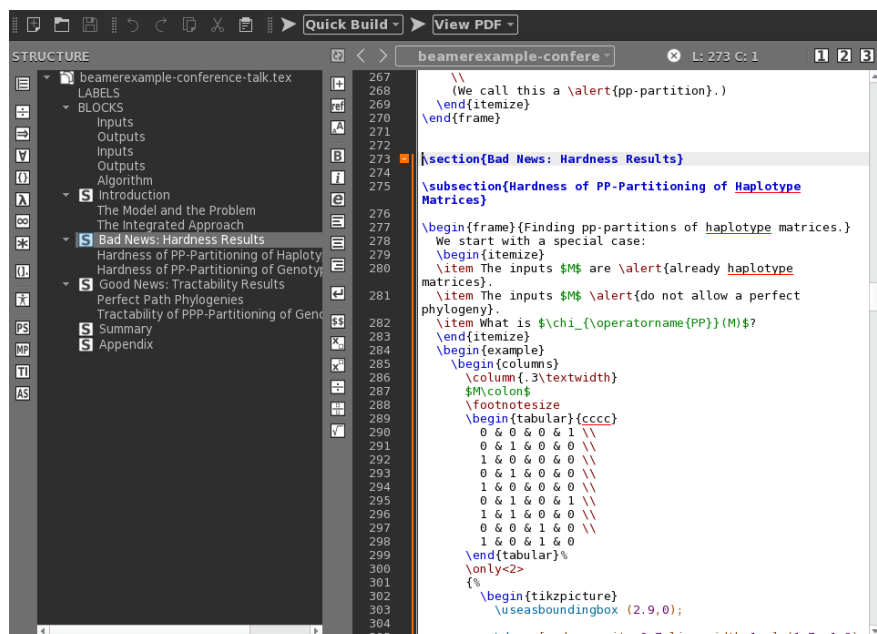


Figura 3.9.1: \TeX maker - per la stesura dei documenti

3.9.3 GanttProject

GanttProject è un programma gratuito dedicato alla produzione dei diagrammi di $Gantt_G$. Permette di creare task e milestone_G, organizzare le task in lavoro strutturato a interruzioni, disegnare i vincoli di dipendenza tra di esse e molte altre utilità, generando automaticamente

il relativo diagramma.

<https://www.ganttproject.biz/>

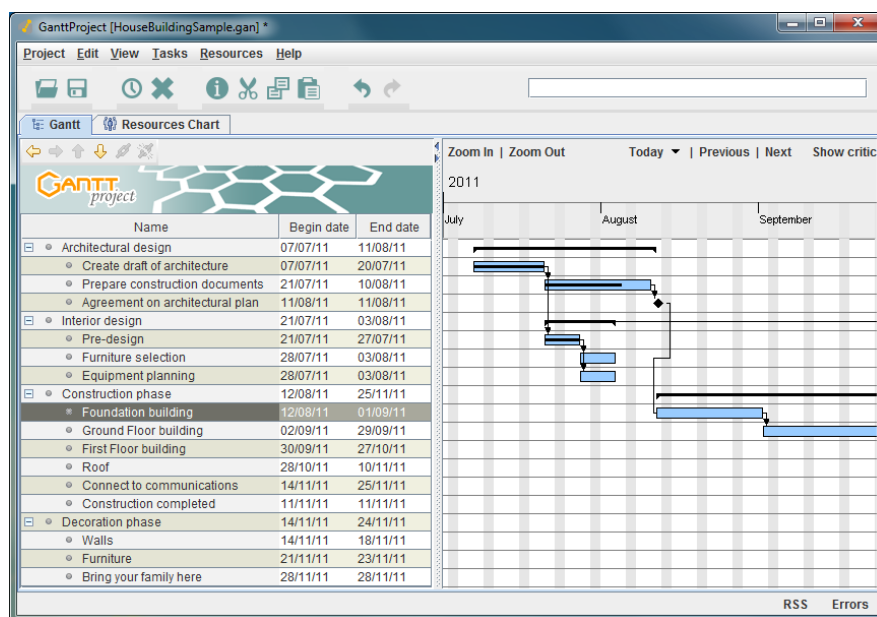


Figura 3.9.2: GanttProject - per la realizzazione di diagrammi di Gantt

3.9.4 Draw.io

Draw.io viene utilizzato per la produzione degli UML.

<https://www.draw.io/>

3.10 Gestione della configurazione

L'obiettivo della configurazione è di creare ordine tra i documenti e il software. Tutto ciò che è configurato ha uno stato identificativo, è modificato secondo regole ben definite ed è posto sotto versionamento_G.

3.10.1 Versionamento dei documenti

Ogni versione di qualsiasi documento deve corrispondere ad una riga della tabella delle modifiche. Il numero di versione è composto da tre cifre:

X.Y.Z

- **X**: rappresenta una versione stabile del documento, resa tale dopo l'approvazione del *Responsabile* di progetto:
 - inizia da 0;
 - viene incrementata di un'unità alla volta.
- **Y**: indica l'ultima versione del documento che ha passato la fase di verifica:

- inizia da 0;
- viene incrementato dal verificatore ad ogni verifica;
- quando viene incrementato X , viene riportato a 0.
- **Z**: indica l'ultima modifica apportata al documento dal redattore:
 - inizia da 0;
 - viene incrementato dal redattore del documento ad ogni modifica;
 - quando viene incrementato Y , viene riportato a 0.

3.10.2 GitHub

Per le parti del progetto da versionare si è scelto di usare GitHub_G , un servizio del sistema di versionamento distribuito Git per contenere la repository remota.

I membri del team possono interagire con il VCS_G sia da linea di comando, sia attraverso software che ne migliorano l'usabilità, come GitKraken e GitHub Desktop. La versione ufficiale del progetto è ospitata in una repository remota su GitHub, all'indirizzo

<https://github.com/teamafkSWE>

3.10.2.1 Struttura del repository

All'interno della repository principale sopra descritta troviamo due differenti repository:

- **PredireInGrafana-docs**: contiene tutti i documenti ufficiali del progetto, suddivisi in specifiche cartelle:

<https://github.com/teamafkSWE/PredireInGrafana-docs>

 - **Cartella principale - Presentazioni**: raccoglie le presentazioni relative ad ogni consegna;
 - **Cartella principale - RR**: raccoglie i file sorgenti per la compilazione dei documenti, suddivisi tra esterni ed interni, realizzati per la *Revisione dei Requisiti*;
 - **Cartella principale - RP**: raccoglie i file sorgenti per la compilazione dei documenti, suddivisi tra esterni ed interni, realizzati per la *Revisione di Progettazione*. In futuro saranno aggiunte cartelle distinte nominate **RQ** e **RA**, contenenti i file delle rispettive consegne.
 - **Tipologia_di_documento**: ogni documento avrà la rispettiva cartella (e.i. `Norme_di_progetto`), contenente tutti i file (sezioni ed immagini) necessari per la sua compilazione;
 - **copertina.tex**: file che permetterà una facile e rapida modifica dell'impostazione testuale del frontespizio.
 - **Template**: contiene tutti i file che definiscono il template \LaTeX per la creazione di nuovi documenti.

- **PredireInGrafana-SW**: conterrà tutti i file di codifica dei plug-in da sviluppare.
<https://github.com/teamafkSWE/PredireInGrafana-SW>

Entrambe le repository, avranno una propria struttura identica a livello:

- **Locale**: ogni membro del gruppo lavora sui file clonati dal repository remoto nel proprio PC;
- **Remoto**: presente su GitHub, contiene il lavoro svolto da ogni componente e che viene condiviso con il team.

3.10.2.2 Tipi di file

I file utilizzati per la documentazione del progetto sono:

- file con estensione .tex di L^AT_EX;
- file con estensione .pdf (da consegnare);
- file di stile, .sty, e immagini di supporto.

Il file ".gitignore" è presente al livello più esterno della repository ed elenca tutti i file esclusi dal versionamento.

3.10.2.3 Utilizzo di Git

Il repository di Git è composto da vari branch_G , per favorire la collaborazione tra i vari membri e il parallelismo delle attività. Si consiglia quindi di seguire questa procedura:

1. scegliere il proprio branch di lavoro;
2. eseguire il pull_G dal repository remoto, che effettua quindi l'aggiornamento del proprio repository locale;
3. svolgere il compito assegnato;
4. eseguire il comando di aggiunta (add) dei file nuovi o modificati da condividere all'area di staging_G ;
5. eseguire il comando di commit_G dei file aggiunti, corredato da un messaggio che identifica il lavoro svolto;
6. eseguire il push_G del commit sul repository remoto.

3.10.3 Gestione delle modifiche

Tutti i membri del team possono modificare i file in ogni branch, ad eccezione del branch master, per il quale occorre richiedere una pull e ottenere l'approvazione di un altro membro. Per effettuare modifiche maggiori sui contenuti o sulla struttura dei file è previsto:

- contattare il *Responsabile* del file da modificare;
- suggerire la modifica da effettuare;
- se il responsabile valuta positivamente la modifica, allora la applica.

Per modifiche minori, come correzioni grammaticali o miglioramenti sintattici, si consiglia di modificare indipendentemente. In entrambi i casi è opportuno commentare i propri commit con chiarezza per risalire facilmente alle modifiche effettuate.

3.11 Gestione dei cambiamenti

Il Change Management è un approccio strutturato al cambiamento negli individui, nei gruppi e nelle organizzazioni che rende possibile la transizione da un assetto corrente a un futuro assetto desiderato. Un programma strutturato di sviluppo e crescita delle risorse umane è un elemento fondamentale di accompagnamento al cambiamento.

Pertanto, il *TeamAFK* ha scelto di seguire l'approccio **agile** per la gestione del progetto, in cui i requisiti e le soluzioni maturano in corso d'opera attraverso la collaborazione fra stakeholders. Si tratta quindi di produrre il più rapidamente possibile i prototipi e poi rifinirli attraverso cicli successivi di miglioramento.

Per avvalorare quanto detto prima, il *TeamAFK* ha deciso di adottare il modello 4P:

- **People:** il Change Management efficace mette l'utente al centro. Il *Responsabile del Progetto* gestisce le comunicazioni interne tra i membri del gruppo e quelle esterne con il proponente e/o committente;
- **Process:** i processi vengono rivisti in chiave moderna ed efficace;
- **Platform:** il *TeamAFK* utilizza tecnologie avanzate a supporto dello sviluppo del progetto (ESLint, Coveralls, TravisCI);
- **Place:** si intendono i luoghi di lavoro dove viene svolto il progetto. Il *TeamAFK* si vede obbligato in questo senso ad attuare lo Smart Working, a causa delle limitazioni dovute da Covid19.

Questo approccio porta inoltre i seguenti vantaggi, fondamentali per rispettare il *Piano di Progetto*:

- rispetto degli obiettivi prefissati;
- rispetto dei tempi previsti;
- rispetto del budget preventivato.

3.12 Gestione della qualità

Lo scopo è di garantire che il prodotto e i servizi offerti rispettino gli obiettivi di qualità e che i bisogni del proponente siano soddisfatti.

3.12.1 Descrizione

La gestione della qualità viene approfondita nel *Piano di Qualifica*, dove sono descritte le modalità utilizzate per garantire la qualità nello sviluppo del progetto. In particolare:

- sono presentati gli standard utilizzati;
- sono individuati i processi_G di interesse;
- sono individuati gli attributi del software più importanti per il progetto.

Per ogni processo vengono descritti:

- gli obiettivi da perseguire;
- le strategie da applicare;
- le metriche da utilizzare.

L'obiettivo è ottenere software e documentazione di qualità soddisfacente.

3.12.2 Strumenti

Gli strumenti utilizzati per la qualità sono:

- forniti dallo standard ISO-12207²;
- le metriche.

3.12.2.1 Metriche

Le metriche sono distinte in tre categorie: processi, documentazione e codifica. Per ciascuna di esse si indica il motivo per cui è stata scelta e la procedura di calcolo.

Le metriche per la verifica vengono descritte nell'apposita sezione §3.10.3.2 .

3.12.2.1.1 Classificazione

Le metriche rispetteranno la seguente notazione:

M[categoria][numero]

dove:

- Categoria: indica la categoria della metrica, più precisamente:
 - **P** per indicare le metriche dei processi;
 - **D** per indicare le metriche dei documenti;

²ISO-12207: standard ISO per la gestione del ciclo di vita del software.

- S per indicare le metriche della codifica del software e dei relativi test.
- Numero: identifica in maniera univoca la metrica in ogni categoria, assume un valore intero a due cifre incrementale, a partire da 01.

Se nelle formule di calcolo delle metriche è presente il simbolo "#", va inteso come la parola "numero". Un esempio può essere il seguente:

$$\#parole_doc = \text{numero di parole presenti nel documento}$$

3.12.2.1.2 Metriche per i processi

Tabella 3.12.1: Metriche dei processi

Nome	Codice	Descrizione
Schedule Variance (SV)	MP01	<p>La Schedule Variance indica se una certa attività o processo è in anticipo, in pari, o in ritardo rispetto alla data di scadenza prevista. È calcolata utilizzando la seguente formula:</p> $SV = DCE - DCP$ <p>dove:</p> <ul style="list-style-type: none"> • DCE: data conclusione effettiva; • DCP: data conclusione pianificata. <p>Se $SV \leq 0$ significa che l'attività o il processo è in pari o in anticipo, invece, se $SV > 0$ significa che l'attività è in ritardo.</p>
Budget Variance (BV)	MP02	<p>Permette di controllare i costi sostenuti alla data corrente rispetto al budget preventivato. Viene calcolata in fase di consuntivo di periodo utilizzando la seguente formula:</p> $BV[\%] = \frac{CP - CE}{CE} \cdot 100$ <p>dove:</p> <ul style="list-style-type: none"> • CP: costo preventivato; • CE: costo effettivo. <p>Se $BV[\%] \geq 0$ indica che il budget sta venendo speso più lentamente di quanto pianificato, se negativo invece indica che il budget sta venendo speso più velocemente di quanto pianificato.</p>

Tabella 3.12.1: (continua)

Nome	Codice	Descrizione
Produttività (P)	MP03	<p>Rappresenta la produttività media delle risorse impiegate, cioè delle persone coinvolte, nelle diverse fasi del progetto. È misurata in termini di numero di linee di codice (LOC) sviluppate da una persona nell'unità di tempo stabilita (settimana). È utilizzata per valutare lo sforzo richiesto per lo sviluppo del progetto a fronte delle sue dimensioni.</p> $P_{media} = \frac{LOC}{settimana}$

3.12.2.1.3 Metriche per i documenti

Tabella 3.12.2: Metriche dei documenti

Nome	Codice	Descrizione
Indice Gulpease (IG)	MD01	<p>È un indice di leggibilità di un testo tarato sulla lingua italiana e basato su due variabili linguistiche: la lunghezza della parola e la lunghezza della frase rispetto al numero delle lettere. La formula per il suo calcolo è:</p> $IG = 89 + \frac{300 \cdot (\#frasi) - 10 \cdot (\#lettere)}{\#parole}$ <p>Il risultato è un valore compreso nell'intervallo tra 0 e 100, dove il valore 100 indica la più alta leggibilità. Un indice inferiore a 80 indica documenti di difficile leggibilità per chi ha la licenza elementare, inferiore a 60 per chi ha la licenza media, inferiore a 40 per chi ha un diploma superiore.</p>

3.12.2.1.4 Metriche per la codifica

Questa sezione ha lo scopo di fornire delle metriche per garantire un buon livello di qualità del software.

Tabella 3.12.3: Metriche del software

Nome	Codice	Descrizione
Linee di Codice (LOC)	MS01	Rappresenta le dimensioni del codice di un metodo. È espresso in termini di numero di linee di codice, ed è utilizzato per dimensionare la produttività delle persone e da questa lo sforzo richiesto per sviluppare tale funzione.
Numero dei Metodi (NM)	MS02	Numero medio di metodi contenuti nelle classi di un oggetto. Un numero troppo alto di metodi può indicare la necessità di scomporre la classe. Un numero troppo basso deve far riflettere sull'effettiva utilità della classe in esame. $NM = \frac{\sum \#metodi}{\#classi}$
Numero di Parametri (NP)	MS03	Numero di parametri passati ad un metodo. Un eccessivo numero di parametri passati ad un metodo può indicare un'eccessiva complessità dello stesso.
Commenti per Linee di Codice (CLC)	MS04	Rapporto fra numero di righe di commento e numero totale di righe (vuote escluse). Un codice ben commentato può essere compreso più facilmente e velocemente, facilitando le operazioni di manutenzione. $CLC = \frac{\#righe_commento}{\#tot_righe}$

3.12.3 Verifica

Il processo di verifica ha come scopo la realizzazione di prodotti corretti, coesi e completi. Sono soggetti a verifica i documenti e il software. Il processo di verifica deve rispettare i seguenti punti:

- la verifica deve essere effettuata seguendo procedure ben definite;
- per verificare vi sono criteri chiari e affidabili;
- ogni fase del prodotto viene verificata;
- dopo la verifica il prodotto è in uno stato stabile;
- il prodotto può essere validato.

Il processo di verifica prende in input ciò che è già stato prodotto e lo restituisce in uno stato conforme alle aspettative (stabile). Per ottenere tale risultato ci si affida a processi di analisi e test.

3.12.3.1 Attività

3.12.3.1.1 Analisi

Il processo di analisi si suddivide in statica e dinamica.

Analisi statica

L'analisi statica effettua controlli su documenti e codice. Questo tipo di analisi serve per rilevare varie tipologie di anomalie.

Questa attività viene effettuata con l'ausilio di due metodi manuali di lettura (attuati da persone) differenti:

- **Walkthrough:** i vari componenti del team effettuano una lettura scrupolosa di documenti e/o codice alla ricerca di errori, senza sapere inizialmente se ce ne siano;
- **Inspection:** i verificatori usano liste di controllo (checklist) per fare ispezione cercando errori specifici in parti specifiche. Questa tecnica permette quindi di aumentare l'efficienza dello sviluppo, diminuendo i tempi dell'analisi statica.

A seguire sono descritte le liste di controllo utilizzabili per le ispezioni:

Tabella 3.12.4: Errori frequenti nei documenti

Oggetto	Controllo
Formato data	Deve seguire il formato gregoriano YYYY-MM-DD.
Sintassi	La frase è troppo complessa e deve essere semplificata.
Punteggiatura degli elenchi	Ogni voce termina in ";" eccetto l'ultima che termina in ".".
Errori di battitura	Tipici errori di battitura dovuti alla vicinanza delle lettere sulla tastiera, ad esempio la lettera "a" al posto della "s", "i" al posto di "o", "m" al posto di "n".
Uso degli accenti	Utilizzare le lettere accentate presenti nella tastiera o utilizzare il codice ALT.
Inconsistenze nell'uso delle iniziali maiuscole nei titoli delle parti di documento	Ogni titolo deve avere la prima lettera della prima parola maiuscola e il resto minuscolo, tranne quando ci si riferisci ad attività o documenti specifici.
Gerarchia delle sezioni	Non viene scritta la gerarchia delle sezioni dei documenti in maniera adeguata, ovvero: section, subsection, subsubsection, paragraph, subparagraph, subsubparagraph.

Analisi dinamica

L'analisi dinamica è una tecnica di analisi del prodotto software che richiede la sua esecuzione. Produce una misura della qualità del prodotto, mediante l'esecuzione di test specifici che verificano se il prodotto funziona e se ci sono anomalie.

3.12.3.1.2 Test

I test sono l'attività fondamentale dell'analisi dinamica: il loro scopo è verificare che il codice scritto funzioni correttamente. I test devono:

- essere ripetibili;
- specificare l'ambiente di esecuzione;
- identificare input e output richiesti;
- avvertire di possibili effetti indesiderati;
- fornire informazioni sui risultati dell'esecuzione.

Ci sono vari tipi di test, ognuno dei quali ha un diverso oggetto di verifica e scopo.

Test funzionali

Test condotti per valutare la conformità di un componente o sistema con requisiti_G funzionali. Ne fanno parte:

- **Test di unità:** si eseguono su unità di software, e si concentrano sul loro funzionamento individuale;
- **Test di integrazione:** verificano se sono rispettati i contratti di interfaccia tra più moduli o sub-system (interni o esterni);
- **Test di accettazione:** gli UAT (User Acceptance Testing) si occupano di verificare il prodotto e, in particolare, il soddisfacimento del cliente. Il superamento di questo test garantisce che il software sia pronto per essere rilasciato.

Test di regressione

Il test di regressione va eseguito ogni volta che viene modificata un'implementazione in un programma. È possibile eseguire nuovamente i test esistenti sul codice modificato, integrando solo le parti che abbiano precedentemente superato il test di unità, per stabilire se le modifiche apportate hanno alterato elementi precedentemente funzionanti.

Se necessario è anche possibile scrivere nuovi test.

Test di sistema

Verificano il comportamento dell'intero sistema.

Lo scopo principale di questi test è la verifica del sistema rispetto alle specifiche tecniche definite nell'*Analisi dei Requisiti*.

Codifica dei test

La codifica dei test è la seguente:

TX[**Tipo_Requisito**][**Importanza**][**CodiceUC**]

dove:

- **X**: indica il tipo di test. Può assumere i seguenti valori:
 - **U**: indica un test di unità;
 - **I**: indica un test di integrazione;
 - **A**: indica un test di accettazione;
 - **R**: indica un test di regressione;
 - **S**: indica un test di sistema.
- **Tipo_Requisito**: indica il tipo del requisito. Esso può essere:
 - **O**: obbligatorio;
 - **D**: desiderabile;
 - **F**: facoltativo.
- **Importanza**: indica l'importanza del requisito. Viene indicata con:
 - **F**: per indicare un requisito funzionale;
 - **V**: per indicare un requisito di vincolo;
 - **Q**: per indicare un requisito di qualità;
 - **P**: per indicare un requisito prestazionale.
- **CodiceUC**: rappresenta il codice identificativo crescente del componente da verificare.

3.12.3.2 Metriche per la verifica

Le metriche utilizzate per la verifica sono le seguenti:

Tabella 3.12.5: Metriche per la verifica

Nome	Codice	Descrizione
Code Coverage (CC)	MS05	<p>Percentuale delle linee di codice coperte dai test. Avere codice coperto da test riduce la possibilità di introdurre errori nel prodotto.</p> $CC[\%] = \frac{\#righe_codice_testate}{\#tot_righe_codice}$

Tabella 3.12.5: (continua)

Nome	Codice	Descrizione
Passed Test Cases Percentage (PTCP)	MS06	<p>Percentuale di test superati sul totale dei test eseguiti. Un'alta percentuale di superamento indica la tendenza del codice ad essere già corretto prima dei test. Si calcola con la seguente formula:</p> $PTCP[\%] = \frac{\#test_superati}{\#test_eseguiti} \cdot 100$
Failed Test Cases Percentage (FTCP)	MS07	<p>Percentuale di test falliti sul totale dei test eseguiti. Un'alta percentuale di fallimento indica la tendenza alla scorrettezza del codice. Si calcola con la seguente formula:</p> $FTCP[\%] = \frac{\#test_falliti}{\#test_eseguiti} \cdot 100$

3.12.3.3 Strumenti

Correzione ortografica

Il controllo ortografico viene eseguito principalmente basandosi sugli strumenti integrati in \TeX maker, il quale fornisce un dizionario italiano e sottolinea in rosso le parole che non vi appartengono.

3.12.4 Validazione

Questo processo avviene tramite test pianificati dal *Progettista* ed in seguito eseguiti dal *Verificatore*. Lo scopo di quest'ultimi è appunto accertare che il prodotto finale corrisponda alle attese, soddisfacendo tutti i requisiti concordati e i bisogni del committente.

Tali test sono soggetti a tracciamento e verranno riportati all'interno del *Piano di Qualifica*.

4 Processi organizzativi

4.1 Gestione di progetto

4.1.1 Ruoli di progetto

Ciascun membro del gruppo, a rotazione, deve ricoprire il ruolo che gli viene assegnato e che corrisponde all'omonima figura aziendale. Nel *Piano di Progetto_G* vengono organizzate e pianificate le attività assegnate agli specifici ruoli. I ruoli che ogni componente del gruppo è tenuto a rappresentare sono descritti di seguito.

4.1.1.1 Responsabile di progetto

Il *Responsabile di progetto* (o semplicemente *Responsabile*) è una figura chiave in quanto ricadono su di lui le responsabilità di pianificazione, gestione, controllo e coordinamento delle risorse e attività del gruppo. Il *Responsabile* si occupa anche di interfacciare il gruppo con le persone esterne facendo da intermediario: sono quindi di sua competenza le comunicazioni con committente e proponente. Questa figura è incaricata anche di analizzare e gestire le criticità, che si incontrano durante il progetto, e di approvare i documenti.

4.1.1.2 Amministratore di progetto

L'*Amministratore* ha il compito di supporto e controllo dell'ambiente di lavoro. Egli deve quindi:

- dirigere le infrastrutture di supporto;
- risolvere problemi legati alla gestione dei processi;
- gestire la documentazione;
- controllare versioni e configurazioni.

4.1.1.3 Analista

L'*Analista* si occupa di analisi dei problemi e del dominio applicativo. Questa figura ha anche il compito di redigere i documenti, in questo caso può essere definito come *Redattore*. Le sue responsabilità sono:

- studio del dominio del problema;
- definizione della complessità e dei requisiti dello stesso;
- redazione dei documenti: *Analisi dei Requisiti* e *Studio di Fattibilità*.

4.1.1.4 Progettista

Il *Progettista* gestisce gli aspetti tecnologici e tecnici del progetto. Il *Progettista* deve:

- effettuare scelte efficienti ed ottimizzate su aspetti tecnici del progetto;

- sviluppare un'architettura che sfrutti tecnologie note ed ottimizzate, su cui basare un prodotto stabile e manutenibile.

4.1.1.5 Programmatore

Il *Programmatore* è responsabile della codifica del progetto e delle componenti di supporto che serviranno per effettuare le prove di verifica e validazione sul prodotto. Il *Programmatore* si occupa di:

- implementare le decisioni del progettista;
- creare o gestire componenti di supporto per la verifica e validazione del codice.

4.1.1.6 Verificatore

Il *Verificatore* si occupa di controllare il prodotto del lavoro svolto dagli altri membri del team, sia esso codice o documentazione. Per le correzioni si affida agli standard definiti nelle *Norme di Progetto*, nonché alla propria esperienza e capacità di giudizio. Il *Verificatore* deve:

- ispezionare i prodotti in fase di revisione, avvalendosi delle tecniche e degli strumenti definiti nelle *Norme di Progetto*;
- evidenziare difetti ed errori del prodotto in esame;
- segnalare eventuali errori trovati all'autore dell'oggetto preso in esame o alla persona che ha responsabilità su di esso.

4.1.2 Gestione dei rischi

È compito del *Responsabile* rilevare i rischi e renderli noti, tramite un continuo monitoraggio e una continua identificazione di quest'ultimi.

Qualora dovesse essere **identificato** un nuovo rischio è necessario procedere con i seguenti passaggi:

1. **Classificare** il rischio seguendo la codifica;
2. **Descrivere** una strategia da applicare per gestire il rischio;
3. **Riportare** il rischio nel *Piano di Progetto*.

4.1.2.1 Codifica

La codifica dei rischi è utilizzata per la classificazione. Il codice di un rischio si presenta nella forma:

Ri[Categoria][Numero]

dove:

- **Categoria:** indica la categoria del rischio, essa può assumere i valori:
 - **O** per i rischi organizzativi;

- **T** per i rischi tecnologici;
- **P** per i rischi interpersonali.
- **Numero:** insieme a categoria identifica in maniera univoca il rischio, può assumere un valore intero progressivo a due cifre (01-99).

4.2 Processi di coordinamento

Di seguito vengono descritte le norme che regolano le comunicazioni e gli incontri del gruppo, che siano tra i membri o con committenti e proponenti.

4.2.1 Gestione comunicazioni

4.2.1.1 Comunicazioni interne

Le comunicazioni interne ai membri del gruppo vengono gestite tramite 2 applicazioni:

- Telegram_G ;
- Discord_G .

È stato disposto un gruppo Telegram sul quale si discute di tematiche generali o collettive, garantendo risposte rapide e ordinate in caso di decisioni per votazione, grazie ad apposite funzioni dette bot di Telegram_G .

Discord viene usato principalmente per le riunioni tra i membri del gruppo, ma l'applicazione mette anche a disposizione dei canali testuali. Tali canali sono stati suddivisi per tema e vengono usati per le comunicazioni specifiche per agevolare la stesura dei documenti. Vengono suddivisi in:

- **General:** per discussioni riguardanti rotazioni dei ruoli e decisione degli argomenti da discutere nelle riunioni;
- **Links:** per tenere traccia di tutti i link utili al progetto;
- **Analisi-requisiti:** per discutere gli Use Case_G e i requisiti necessari alla stesura dell'*Analisi dei Requisiti*;
- **Norme:** per discutere riguardo le regole del *Way of Working* del gruppo, le norme da seguire e, di conseguenza, la stesura del documento *Norme di Progetto_G* ;
- **Piano-progetto:** per confrontarsi riguardo il monte ore dei vari ruoli e per facilitare la stesura del documento *Piano di Progetto*;
- **Piano-qualifica:** per discutere di strategie da attuare per garantire qualità attraverso verifica_G e validazione_G .

4.2.1.2 Comunicazioni esterne

Le comunicazioni con soggetti esterni al gruppo sono di competenza del responsabile. Gli strumenti predefiniti sono la posta elettronica, dove viene utilizzato l'indirizzo gruppoafk15@gmail.com. Per comunicare con *Zucchetti SPA* viene usato il servizio Skype_G per le

chiamate. Il responsabile ha il compito di tenere informati gli altri componenti del gruppo in caso di assenza.

4.2.2 Gestione riunioni

Le riunioni possono essere interne o esterne. All'inizio di ogni riunione il *Responsabile* nomina, tra i componenti del gruppo, un *Segretario* che si occuperà di far rispettare l'ordine del giorno. Inoltre ha l'onere della stesura del *Verbale di Riunione_G*.

4.2.2.1 Riunioni interne

È compito del *Responsabile* organizzare riunioni interne al gruppo. Ciò prevede, più nello specifico, la stesura dell'ordine del giorno e stabilire data, orario e luogo di incontro, median-do se necessario con i membri per permettere la presenza di tutti. Le riunioni sono tenute principalmente usando Discord, così da essere il più facilmente raggiungibili. Il *Responsabile* deve inoltre assicurarsi, attraverso la comunicazione mediante i mezzi propri del gruppo, che ogni componente sia pienamente a conoscenza della riunione in tutti i suoi dettagli.

D'altro canto ogni membro del gruppo deve presentarsi puntuale agli appuntamenti, e comunicare in anticipo eventuali ritardi o assenze adeguatamente giustificate.

4.2.2.2 Riunioni esterne

È nuovamente compito del *Responsabile* organizzare riunioni esterne. Nello specifico egli deve preoccuparsi di contattare l'azienda proponente per fissare gli incontri e qualora sia necessario, tenendo conto anche delle preferenze di date e orario espresse dagli altri membri del gruppo. La partecipazione a tali riunioni deve essere, a meno di casi eccezionali, unanime. Ogni membro del gruppo può, inoltre, esprimere al Responsabile una richiesta, adeguatamente motivata, di fissare una riunione esterna. A questo punto sarà compito dello stesso Responsabile giudicare come valida o meno la richiesta presentatagli ed agire di conseguenza.

4.2.2.3 Verbale di riunione

Ad ogni riunione, interna o esterna, è compito del *Segretario* designato redigere il *Verbale di riunione* corrispondente, che deve essere poi approvato dal *Responsabile*. La struttura del *Verbale* è definita in § 3.6.5.

4.3 Strumenti

Il gruppo, nel corso del progetto, ha utilizzato o utilizzerà i seguenti strumenti:

- **Telegram**: strumento di messaggistica usato per comunicazioni veloci tra i membri;
- **Discord**: per comunicazioni specifiche o per riunioni interne;
- **Git**: sistema di controllo di versionamento;
- **Gitflow**: sistema per agevolare varie operazioni su Git;

- **GitHub**: per il versionamento e il salvataggio in remoto di tutti i file riguardanti il progetto;
- **GanttProject**: software OpenSource_G usato per la realizzazione dei diagrammi di Gantt;
- **Google Doc**: editor di testo cloud, usato per tenere degli appunti modificabili da tutti;
- **Google Drive**: utilizzato per il salvataggio in remoto dei file non sottoposti a versionamento, in modo da essere reperibili a tutti i membri;
- **Google Calendar**: per tenere traccia delle varie scadenze o riunioni fissate;
- **Skype**: servizio che offre possibilità di fare videoconferenze e chiamate VoIP, utilizzato per comunicare con il proponente;
- **Sistema Operativo**: i requisiti non indicano la necessità di usare un sistema operativo specifico, verranno quindi utilizzati Windows, Linux e Mac OS dai diversi membri del team.

4.4 Formazione dei membri del gruppo

4.4.1 Scopo

Lo scopo del processo di formazione è garantire che ogni membro del gruppo abbia conoscenze e capacità sufficienti per svolgere le attività assegnategli. Per una migliore organizzazione, il lavoro sarà suddiviso in compiti (task). Nel caso in cui un componente del gruppo ritenga di non essere in grado di svolgere un task, dovrà segnalarlo immediatamente al *Responsabile di Progetto* che dovrà organizzare le attività necessarie all'apprendimento.

4.4.2 Guide e documentazione

I membri del gruppo *TeamAFK* provvedono in modo autonomo allo studio individuale delle tecnologie che verranno utilizzate nel corso del progetto. Si vuole operare secondo il principio del miglioramento continuo. Il versionamento dei prodotti servirà anche per apprendere dall'operato altrui, in modo da integrare le conoscenze personali migliorando la qualità e l'efficienza delle attività.

4.4.3 Condivisione del materiale

Ogni componente del gruppo è libero di utilizzare per l'apprendimento personale altro materiale oltre a quello indicato in questo documento. Nel caso in cui lo ritenesse utile, potrà inoltre condividere tale materiale, utilizzando il canale comunicativo principale del gruppo (Telegram).

A Standard di qualità

A.1 ISO/IEC 9126

Con la sigla ISO/IEC 9126 si individua una serie di normative e linee guida preposte a descrivere un modello di qualità del software.

La norma tecnica relativa alla qualità del software si compone in quattro parti:

- modello della qualità del software;
- metriche per la qualità esterna;
- metriche per la qualità interna;
- metriche per la qualità in uso.

A.1.1 Modello della qualità del software

Il modello di qualità è classificato da sei caratteristiche generali e da varie sottocaratteristiche misurabili attraverso delle metriche.

Di seguito vengono definite tali caratteristiche.

A.1.1.1 Funzionalità

È la capacità del software di soddisfare determinate esigenze, stabilite nell' *Analisi dei Requisiti*, necessarie per operare sotto condizioni specifiche.

In dettaglio il software deve soddisfare le seguenti caratteristiche:

- **Appropriatezza:** le funzioni fornite dal software sono appropriate per i compiti ed obiettivi prefissati;
- **Accuratezza:** il software deve fornire risposte concordanti o i precisi effetti richiesti;
- **Interoperabilità:** capacità di interagire ed operare con uno o più sistemi specificati;
- **Conformità:** il prodotto deve essere in grado di aderire a standard, convenzioni e regolamentazioni;
- **Sicurezza:** è la capacità del software di proteggere informazioni e dati, negandone l'accesso a persone o sistemi non autorizzati e invece fornirlo a chi ne è effettivamente autorizzato.

A.1.1.2 Affidabilità

È la capacità del prodotto software di mantenere uno specificato livello di prestazioni quando usato in date condizioni.

Nello specifico il software deve soddisfare le seguenti caratteristiche:

- **Maturità:** capacità di un prodotto software di evitare che si verifichino errori, malfunzionamenti o siano prodotti risultati non corretti;

- **Tolleranza agli errori:** il software deve mantenere dei predeterminati livelli di prestazioni anche in caso di un uso scorretto o di malfunzionamenti;
- **Recuperabilità:** capacità di ripristinare il livello appropriato di prestazioni a seguito di un malfunzionamento o di un errore. La caratteristica di recuperabilità è valutata dall'arco di tempo nel quale il software può risultare non accessibile;
- **Aderenza:** è la capacità di aderire a standard, regole e convenzioni riguardanti l'affidabilità.

A.1.1.3 Efficienza

Capacità del prodotto software di eseguire le proprie funzioni minimizzando il tempo necessario e sfruttando al meglio le risorse di cui necessita.

Nello specifico il software deve soddisfare le seguenti caratteristiche:

- **Comportamento rispetto al tempo:** è la capacità di fornire adeguati tempi di risposta, elaborazione e velocità di attraversamento, sotto condizioni determinate;
- **Utilizzo delle risorse:** è la capacità di utilizzo di quantità e tipo di risorse in maniera adeguata;
- **Conformità:** è la capacità di aderire a standard e specifiche sull'efficienza_G.

A.1.1.4 Usabilità

È la capacità del prodotto software di essere capito, appreso, usato e ben accettato dall'utente, anche quando usato sotto condizioni specificate.

Nello specifico il software deve soddisfare le seguenti caratteristiche:

- **Comprensibilità:** esprime la facilità di comprensione dei concetti, funzionalità e utilizzo da parte dell'utente;
- **Apprendibilità:** è la capacità di ridurre l'impegno richiesto agli utenti per imparare ad usare l'applicazione;
- **Operabilità:** capacità di mettere in condizione gli utenti di farne uso per i propri scopi e controllarne l'uso;
- **Attrattiva:** è la capacità del software di essere piacevole all'uso per l'utente;
- **Conformità:** è la capacità del software di aderire a standard o convenzioni relativi all'usabilità.

A.1.1.5 Manutenibilità

La manutenibilità è la capacità del software di essere modificato, includendo correzioni, miglioramenti o adattamenti. Nello specifico il software deve soddisfare le seguenti caratteristiche:

- **Analizzabilità:** rappresenta la facilità con la quale è possibile analizzare il codice per localizzare un errore nello stesso;
- **Modificabilità:** è la capacità del prodotto software di permettere l'implementazione di una modifica;
- **Stabilità:** capacità del software di evitare effetti inaspettati a seguito di modifiche errate;
- **Testabilità:** è la capacità di essere facilmente testato per validare le modifiche apportate al software.

A.1.1.6 Portabilità

La portabilità è la capacità del software di essere trasportato da un ambiente_G di lavoro ad un altro. Ambiente che può variare dall'hardware al software. Nello specifico il software deve soddisfare le seguenti caratteristiche:

- **Adattabilità:** la capacità del software di essere adattato per differenti ambienti senza dover applicare modifiche;
- **Installabilità:** capacità del software di essere installato in un diverso ambiente;
- **Conformità:** la capacità del prodotto software di aderire a standard e convenzioni relative alla portabilità;
- **Sostituibilità:** capacità di essere utilizzato al posto di un altro software per svolgere gli stessi compiti nello stesso ambiente.

A.1.2 Metriche per la qualità esterna

Servono a misurare i comportamenti del software sulla base dei test, in funzione degli obiettivi stabiliti. Viene rilevata tramite analisi dinamica_G .

A.1.3 Metriche per la qualità interna

Metriche che si applicano al software non eseguibile durante le fasi di progettazione e codifica. Permettono di individuare eventuali problemi che potrebbero influire sulla qualità finale del prodotto prima che venga realizzato un eseguibile. Grazie alle misure effettuate tramite le metriche interne è possibile prevedere il livello di qualità esterna e di qualità in uso del prodotto finale, poiché entrambe vengono influenzate dalla qualità interna. Viene rilevata tramite analisi statica_G .

A.1.4 Metriche per la qualità in uso

La qualità in uso rappresenta il punto di vista dell'utente sul software. Il livello di qualità viene raggiunto dopo che sono stati raggiunti i livelli nella qualità esterna e interna. La qualità in uso, quindi, permette di abilitare specificati utenti ad ottenere specificati obiettivi con efficacia_G , produttività, sicurezza e soddisfazione.

A.2 ISO/IEC 15504

Il modello ISO/IEC 15504, meglio conosciuto come SPICE (*Software Process Improvement and Capability Determination*), è lo standard di riferimento per valutare in modo oggettivo la qualità dei processi nello sviluppo del software.

SPICE mette a disposizione una metrica per valutare diversi attributi per ogni processo ed assegna un valore quantificabile ad ognuno di questi in modo tale da rendere esplicito come poter migliorare tale processo.

A.2.1 Classificazione dei processi

SPICE definisce una serie di sei livelli utilizzati per classificare la capacità_G e la maturità_G del processo software. Ogni livello è caratterizzato dal soddisfacimento degli attributi associati:

1. **Incompleto:** il processo non è stato implementato o non ha raggiunto il successo desiderato;
2. **Eseguito:** il processo è implementato e ha realizzato il suo obiettivo (conformità);
Attributi:
 - Process Performance.
3. **Gestito:** il processo è gestito e il prodotto finale è verificato, controllato e mantenuto (affidabilità);
Attributi:
 - Performance Management;
 - Work Product Management.
4. **Stabilito:** il processo è basato sullo standard di processo (standardizzazione);
Attributi:
 - Process Definition;
 - Process Deployment.
5. **Predicibile:** il processo è consistente e rispetta limiti definiti (strategico);
Attributi:
 - Process Measurement;
 - Process Control.
6. **Ottimizzato:** il processo segue un miglioramento continuo per rispettare tutti gli obiettivi di progetto;
Attributi:
 - Process Innovation;
 - Process Optimization.

Ogni attributo riceve una valutazione nella seguente scala, andando a definire il rispettivo livello di capacità del processo:

- N: non raggiunto (0 - 15%);
- P: parzialmente raggiunto (>15% - 50%);
- L: largamente raggiunto (>50%- 85%);
- F: pienamente raggiunto (>85% - 100%).

A.2.2 Linee guida

Lo standard definisce delle linee guida per effettuare delle stime, tali linee guida sono:

- processi di misurazione, descritti nel *Piano di Progetto* ;
- modello di misurazione, descritto in questo documento;
- strumenti di misurazione, descritti nelle *Norme di Progetto*.

A.2.3 Competenze

Per effettuare le misurazioni necessarie per determinare la qualità raggiunta, sono necessarie delle competenze. La mancanza di esperienza degli elementi del *TeamAFK* fa sì che nessun membro possieda queste abilità, rendendo così impossibile la piena adesione allo standard. Tuttavia, ogni componente è chiamato a studiare SPICE e ad applicare al meglio le indicazioni descritte in questo documento e nelle *Norme di Progetto*, al fine di perseguire un livello di qualità accettabile.