



# Università Ca' Foscari Venezia

## DOC & DOCG Veneto

Componenti del Team:  
- Costa Michele 859971  
- Sgnaolin Manuel 860552  
- Rigo Marco 858385

## Indice:

<b>1. Introduzione</b>	Pag. 3
1. Overview del Progetto	
2. Deliverables del Progetto	
3. Evoluzione del Progetto	
4. Materiale di riferimento	
5. Definizioni e Abbreviazioni	
<b>2. Organizzazione del progetto</b>	Pag. 5
1. Modello del Processo	
2. Struttura Organizzativa	
3. Interfacce Organizzative	
4. Responsabilità di Progetto	
<b>3. Processi gestionali</b>	Pag. 6
1. Obiettivi e Priorità	
2. Assunzioni, Dipendenze, Vincoli	
3. Gestione dei rischi	
4. Meccanismi di monitoraggio e di controllo	
5. Pianificazione dello staff	
<b>4. Processi tecnici</b>	Pag. 8
1. Metodi, Strumenti e Tecniche	
2. Documentazione del Software	
3. Funzionalità di supporto al progetto	
<b>5. Pianificazione del lavoro, delle risorse umane e del budget</b>	Pag. 9
1. WBS (Work breakdown structure)	
2. Dipendeze	
3. Risorse Necessarie	
4. Allocazione del Budget e delle Risorse	
5. Pianificazione	

# 1 Introduzione

## 1.1 Overview del Progetto

Il nostro progetto consiste nello sviluppo di un'applicazione Android che permetta di visualizzare e distinguere le aree DOC (Denominazione Origine Controllata) e DOCG (Denominazione Origine Controllata Garantita).

Nel nostro caso prendiamo in considerazione i dati relativi alla regione Veneto, i dati provengono da [datiopen.it](http://datiopen.it) il portale italiano degli open data che mette a disposizione gratuitamente e in modo semplice i dati che l'applicazione necessita.

## 1.2 Deliverables del Progetto

Di seguito verranno elencate le scadenze per questo progetto:

- Piano di Progetto (23/10/2017)
- Documento di analisi e specifica (9/11/2017)
- Piano di testing (23/11/2017)
- Documento di Progettazione (15/12/2017)
- Realizzazione e messa in linea (31/01/2018)

## 1.3 Evoluzione del Progetto

Le fasi del progetto saranno le seguenti:

- Raccolta e analisi dei requisiti e degli strumenti necessari per lo sviluppo dell'applicazione
- Stesura della documentazione richiesta
- Progettazione e sviluppo del codice

Durante lo sviluppo del progetto il piano di progetto potrebbe subire variazioni non previste

## 1.4 Materiale di riferimento

Di seguito verranno elencati i documenti che verranno usati per lo sviluppo del progetto:

- Slides del corso di Ingegneria del Software del Professor Cortesi disponibili online
- Android 5 Programming by Example, Kyle Mew, Packt Publishing Ltd.
- Android Programming for Beginners, John Horton, Packt Publishing Ltd.
- Guida sito ufficiale Android Studio [developer.android.com/studio/index.html](http://developer.android.com/studio/index.html)

## **1.5 Definizioni e Abbreviazioni**

App: abbreviazione per indicare l'applicazione relativa al progetto.

Android: è un sistema operativo per dispositivi mobili sviluppato da Google Inc. e basato sul kernel Linux.

Open Data: dati liberamente accessibili a tutti.

Java: linguaggio di programmazione orientato agli oggetti a tipizzazione statica.

User-friendly: di facile utilizzo da parte di un'utenza non esperta

Interfaccia utente: interfaccia che si frappona tra la macchina e l'utente permettendo un utilizzo facilitato

## **2 Organizzazione del progetto**

### **2.1 Modello del Processo**

Il modello di processo che verrà utilizzato sarà di tipo evolutivo, in questo modo durante lo sviluppo dell'app saranno aggiornata sia la documentazione, sia il codice in base alle necessità di eventuali modifiche.

Verrà creata la prima versione che poi verrà modificata fino a raggiungere la versione finale rilasciata per la data prefissata.

### **2.2 Struttura Organizzativa**

Il nostro team è formato da tre persone e abbiamo deciso di lavorare allo stesso livello senza dover eleggere un capo gruppo, infatti le decisioni verranno prese raggiungendo un accordo unanime.

All'interno del gruppo non ci sono ruoli specifici e in base alle necessità e alle capacità di ogni membro verranno assegnati compiti diversi.

In caso di ritardo o difficoltà di un membro a compiere il proprio lavoro nel termine stabilito verrà aiutato dagli altri membri del gruppo distribuendo equamente il lavoro rimanente.

### **2.3 Interfacce Organizzative**

Durante lo sviluppo e soprattutto durante la fase di test il team avrà la necessità di comunicare anche con persone non appartenenti al gruppo.

Essendo un'applicazione pensata per un'utenza non esperta e specifica il feedback da parte di persone con poca esperienza verrà preso maggiormente in considerazione specialmente per la parte grafica.

### **2.4 Responsabilità di Progetto**

Ogni membro del team collaborerà in ogni parte se necessario e le decisioni verranno prese in modo democratico e la responsabilità sarà distribuita equamente tra tutti i membri ad ogni modo ogni membro avrà un proprio compito, più precisamente:

- stesura della documentazione: Michele Costa
- creazione e test App: Manuel Sgnaolin e Marco Rigo

### 3 Processi gestionali

#### 3.1 Obiettivi e Priorità

L'obiettivo del gruppo sta nella creazione di un'applicazione per dispositivi Android che permetta la visualizzazione tramite una mappa delle zone DOC e DOCG del veneto, il primo obiettivo da raggiungere è quello di rispettare le scadenze elencate nel punto 1.2.

Il gruppo si impegna a sviluppare un'applicazione finale esente da bug con un'interfaccia user-friendly e di facile utilizzo.

#### 3.2 Assunzioni, Dipendenze, Vincoli

Assunzioni:

- l'utente sia in grado di utilizzare una mappa
- il dispositivo abbia accesso ad internet

Dipendenze:

- Sistema operativo Android
- Dati raccolti da <http://www.datiopen.it/>

Vincoli:

- Rispettare le scadenze prefissate
- Tempo dedicato alla preparazione a esami relativi ad altri corsi

#### 3.3 Gestione dei rischi

Tabella dei rischi:

ID	Descrizione	Probabilità	Impatto	Azione
1	Problema di salute	Medio	Basso	Ridistribuzione del carico di lavoro
2	Perdita di dati	Basso	Alto	Backup
3	Mancanza di collaborazione	Basso	Medio	Richiamo del membro del gruppo
4	Abbandono di un componente	Molto Basso	Medio	Ridistribuzione del carico di lavoro
5	Difficoltà nell'utilizzo degli strumenti	Alto	Basso	Manualistica
6	Bug	Molto alto	Basso	Una chiara stesura del codice permettere di trovare più facilmente i bug

Classificazione dei rischi:

Rilevanza	Probabilità				
	0% - 20%	21% - 40%	41% - 60%	61% - 80%	81% - 100%
Molto Alto	6				
Alto	2				
Medio	4	3			
Basso		1		5	
Molto Basso					

### 3.4 Meccanismi di monitoraggio e di controllo

Durante la fase del progetto verranno svolte due tipi di attività di controllo.

La prima di tipo pianificato nel quale ogni due settimane avviene un controllo generale, la periodicità può variare se si verificano problemi gravi e/o frequenti.

La seconda è assegnata al singolo membro che nello svolgere la propria assegnazione effettua controlli sull'operato.

### 3.5 Pianificazione dello staff

Per lo sviluppo dell'applicazione tutti i membri dello staff devono avere conoscenze relative alla programmazione orientata agli oggetti, all'ambiente di sviluppo Android e alle Basi di Dati.

## **4 Processi Tecnici**

### **4.1 Metodi, Strumenti e Tecniche**

Strumenti Hardware:

- 1 computer fisso con sistema operativo Windows 10
- 1 computer portatile con sistema operativo Windows 10 e 1 MacBook
- 1 tablet con sistema operativo Android
- 1 smartphone con sistema operativo Android

Strumenti Software:

- Sistema operativo Windows 10
- Sistema operativo OSX High Sierra
- Android studio
- Telegram per la comunicazione tra i membri del team
- LibreOffice Writer per la stesura della documentazione

### **4.2 Documentazione del Software**

- Prima versione del Piano di Progetto (25/10/2017)
- Documento di Progettazione (15/12/2017)

### **4.3 Funzionalità di supporto al progetto**

Pianificazione della qualità:

La qualità del progetto finale dipende direttamente dal nostro team e dalle nostre competenze quindi l'impegno e la dedizione al progetto saranno direttamente proporzionate alla qualità finale.

Pianificazione della gestione delle configurazioni:

Il codice opportunamente commentato sarà in grado di consentire future revisioni e modifiche con molta facilità.



## **5 Pianificazione del lavoro, delle risorse umane e del budget**

### **5.1 WBS (Work breakdown structure)**

Specifiche:

- Definizione obiettivi
- Definizione vincoli
- Definizione risorse
- Definizione risorse software/hardware
- Definizione risorse umane
- Definizione modello del progetto
- Definizione responsabilità
- Definizione e gestione rischi
- Stesura piano di progetto

Progettazione Concettuale:

- Analisi dei rischi
- Definizione delle fasi di sviluppo
- Definizione delle attività di sviluppo
- Realizzazione del documento del piano di progetto

Progettazione Tecnica:

- Analisi
- Progettazione
- Sviluppo
- Test

Rilascio Software:

- Consegna progetto

### **5.2 Dipendenze**

Specifiche di progetto (Analisi dei requisiti e Progettazione) → Sviluppo applicazione

Documento di analisi dei requisiti → Analisi dei requisiti + Progettazione

Documento di progettazione → documento di analisi dei requisiti

User-Interface → Documento di progettazione

Test applicazione + Risoluzione bug → Rilascio applicazione

### **5.3 Risorse Necessarie**

Risorse hardware:

- 1 computer con sistema operativo Windows 10 e 1 portatili per la stesura e compilazione del codice
- 2 dispositivo con sistema operativo Android per testare il funzionamento dell'applicazione

Risorse software:

- Windows 10
- Android Studio
- Web Browser per reperire il materiale
- Sublime Text, un editor di testo
- LibreOffice Writer per la stesura della documentazione

Risorse umane:

- Membri del gruppo

## 5.4 Allocazione del Budget e delle Risorse

La pianificazione delle risorse in ore/attività:

- Completamento Documento di analisi e specifica: 4h
- Completamento Piano di Testing: 6h
- Completamento Documento di Progettazione: 8h
- Completamento codice: 32h
- Completamento app test: 12h

## 5.5 Pianificazione

Piano di progetto:	23/10/2017
Documento di analisi e specifica:	09/11/2017
Piano di testing:	23/11/2017
Documento di progettazione:	15/12/2017
Completamento e compilazione codice:	15/01/2018
Completamento test app e debugging:	22/01/2018
Consegna codice:	31/01/2018

Diagramma di Gantt:

