

Τμήμα Μηχανικών Η/Υ & Πληροφορικής

ΕΡΓΑΣΙΑ ΣΤΑ ΠΛΑΙΣΙΑ ΤΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ
ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Team Plan v0.2



UNIVERSITY OF
PATRAS
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΑΤΡΩΝ

Όνοματεπώνυμο	ΑΜ	Έτος
Καρρά Αντωνία	1072468	4 ^ο
Λω Μαρία	1072530	4 ^ο
Πάνου Ζωή	1081173	4 ^ο
Πλεξίδα Ιωάννα	1080472	4 ^ο

Ομάδα υλοποίησης του Team - Plan v0.2

1. Καρρά Αντωνία - editor, peer reviewer
2. Λω Μαρία - editor, peer reviewer
3. Πάνου Ζωή - editor, peer reviewer
4. Πλεξίδα Ιωάννα - editor, peer reviewer

Αλλαγές από το προηγούμενο παραδοτέο

Το κείμενο έχει γέμισμα με πορτοκαλί χρώμα και οι εικόνες έχουν περίγραμμα με πορτοκαλί χρώμα όπου υπάρχουν αλλαγές από την προηγούμενη έκδοση v0.1.

Μέθοδος Ανάπτυξης Λογισμικού

Ύστερα από συζήτηση με όλα τα μέλη της ομάδας, αποφασίστηκε πως κατάλληλη μέθοδος ανάπτυξης λογισμικού είναι η Scrum. Συγκεκριμένα ορίσαμε για τις ανάγκες του πρώτου παραδοτέου ως Product owner και Scrum master την Πλεξίδα Ιωάννα και ως Development team τις Καρρά Αντωνία, Λω Μαρία και Πάνου Ζωή. Για τις ανάγκες του δεύτερου παραδοτέου ορίσαμε ως Product owner και Scrum master την Πάνου Ζωή και ως Development team τις Καρρά Αντωνία, Λω Μαρία και Πλεξίδα Ιωάννα και για τις ανάγκες του τρίτου παραδοτέου ορίσαμε ως Product owner και Scrum master την Καρρά Αντωνία και ως Development team τις Λω Μαρία, Πάνου Ζωή και Πλεξίδα Ιωάννα. Επειδή οι ρόλοι είναι εναλλασσόμενοι, σύμφωνα με την μέθοδο που χρησιμοποιούμε, στα επόμενα παραδοτέα θα αλλάζουν οι μεταξύ μας ρόλοι.

Ο Product Owner είναι:

1. Υπεύθυνος για τον καθορισμό και την ιεράρχηση των χαρακτηριστικών ενός προϊόντος ή μιας εφαρμογής λογισμικού
2. Ενεργεί ως σύνδεσμος μεταξύ της ομάδας ανάπτυξης και των ενδιαφερομένων μελών όπως οι πελάτες, οι χρήστες και η επιχείρηση
3. Υπεύθυνος για την κατανόηση των αναγκών των χρηστών, τον καθορισμό του οράματος και της στρατηγικής του προϊόντος, τη δημιουργία και τη διατήρηση του ανεκτέλεστου προϊόντος και την ιεράρχηση των στοιχείων στο ανεκτέλεστο με βάση την επιχειρηματική αξία και τις ανάγκες των χρηστών.
4. Υπεύθυνος για την αποδοχή ή την απόρριψη της εργασίας που έχει γίνει από την ομάδα ανάπτυξης και για τη διασφάλιση ότι το προϊόν παραδίδεται έγκαιρα και εντός του προϋπολογισμού.

Ο Scrum Master είναι ένας ρόλος στη μεθοδολογία ανάπτυξης λογισμικού Scrum, ο οποίος έχει τις εξής κύριες ευθύνες:

1. Βοηθάει την ομάδα Scrum να κατανοήσει και να ακολουθήσει τις αρχές, τις πρακτικές και τις διαδικασίες του Scrum.
2. Προωθεί τη συνεργατική και αυτοοργανωμένη συμπεριφορά της ομάδας, ώστε να αυξηθεί η παραγωγικότητα και η ποιότητα του παραδοτέου.
3. Παρέχει εκπαίδευση στα μέλη της ομάδας σχετικά με το Scrum, τις βέλτιστες πρακτικές και την αντιμετώπιση προβλημάτων.
4. Βοηθάει την ομάδα να αναπτύξει και να τηρεί το Sprint Backlog, το οποίο είναι η λίστα των εργασιών που πρέπει να ολοκληρωθούν κατά τη διάρκεια του Sprint.
5. Διασφαλίζει ότι η ομάδα ακολουθεί τις συνεδριάσεις του Scrum, όπως η Daily Scrum, η Sprint Review και η Sprint Retrospective.
6. Προστατεύει την ομάδα από εξωτερικές παρενοχλήσεις και βοηθάει στην επίλυση τυχόν προβλημάτων που επηρεάζουν την ομάδα ή τη διαδικασία ανάπτυξης.
7. Παρέχει μετρήσιμα δεδομένα στον Product Owner

Development team είναι μια ομάδα ατόμων που εργάζονται μαζί για να σχεδιάσουν, να αναπτύξουν και να διατηρήσουν λογισμικό ή ψηφιακά προϊόντα. Αυτή η ομάδα μπορεί να περιλαμβάνει προγραμματιστές λογισμικού, σχεδιαστές, ειδικούς διασφάλισης ποιότητας, διαχειριστές έργων και άλλους ρόλους που είναι απαραίτητοι για την ολοκλήρωση της διαδικασίας ανάπτυξης. Είναι υπεύθυνη για τη δημιουργία προϊόντων λογισμικού υψηλής ποιότητας που ανταποκρίνονται στις ανάγκες των χρηστών και των ενδιαφερόμενων μερών. Η αποτελεσματική επικοινωνία, η ομαδική εργασία και η συνεργασία είναι απαραίτητα για την επιτυχία της ομάδας ανάπτυξης. Πρέπει να συνεργαστούν για να ξεπεράσουν τα εμπόδια και να διασφαλίσουν ότι το προϊόν λογισμικού παραδίδεται έγκαιρα και εντός του προϋπολογισμού.

Εργαλεία υλοποίησης

Διαγράμματα Gantt: Monday

Διαγράμματα Pert: Draw.io

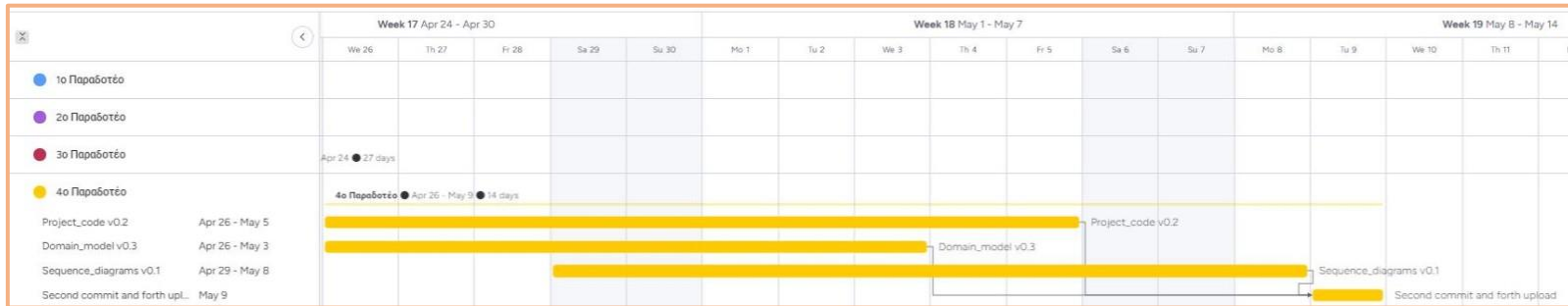
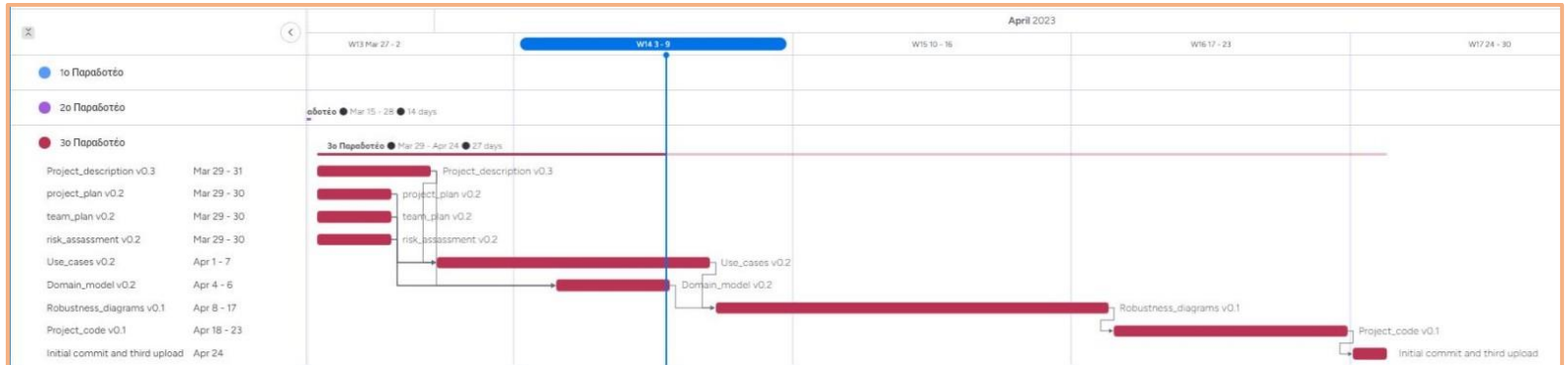
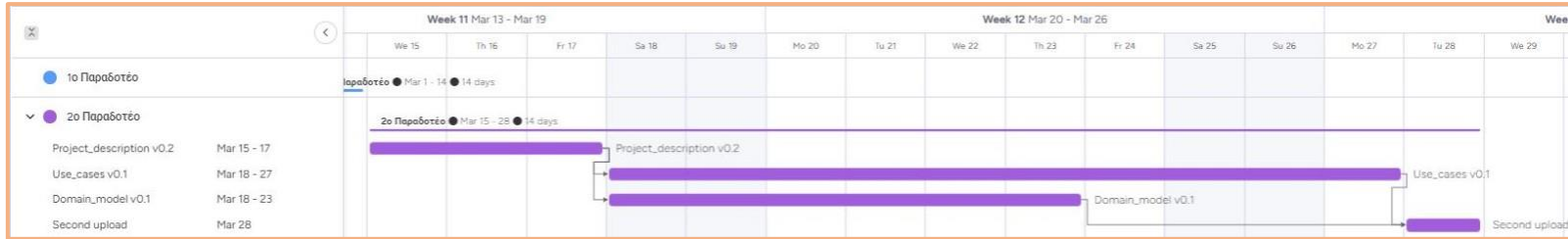
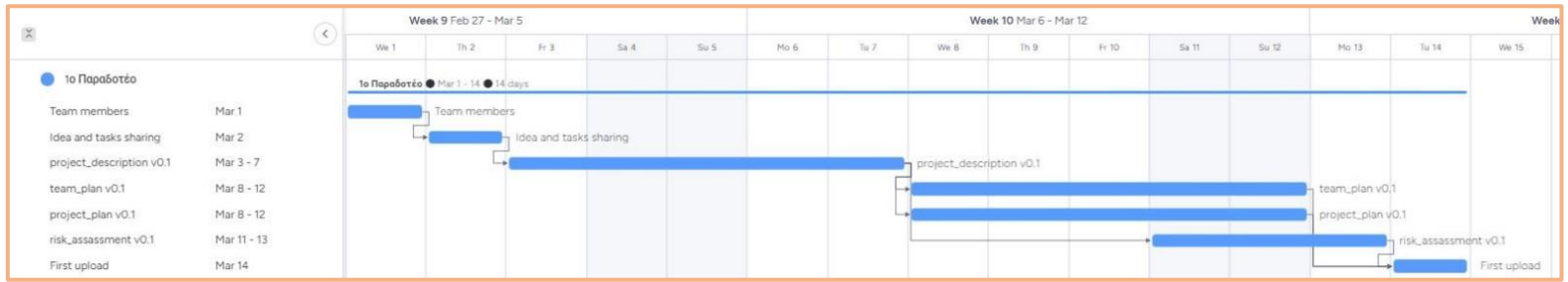
Γλώσσες Προγραμματισμού: Java, SQL

Περιβάλλοντα Ανάπτυξης: Visual Studio Code

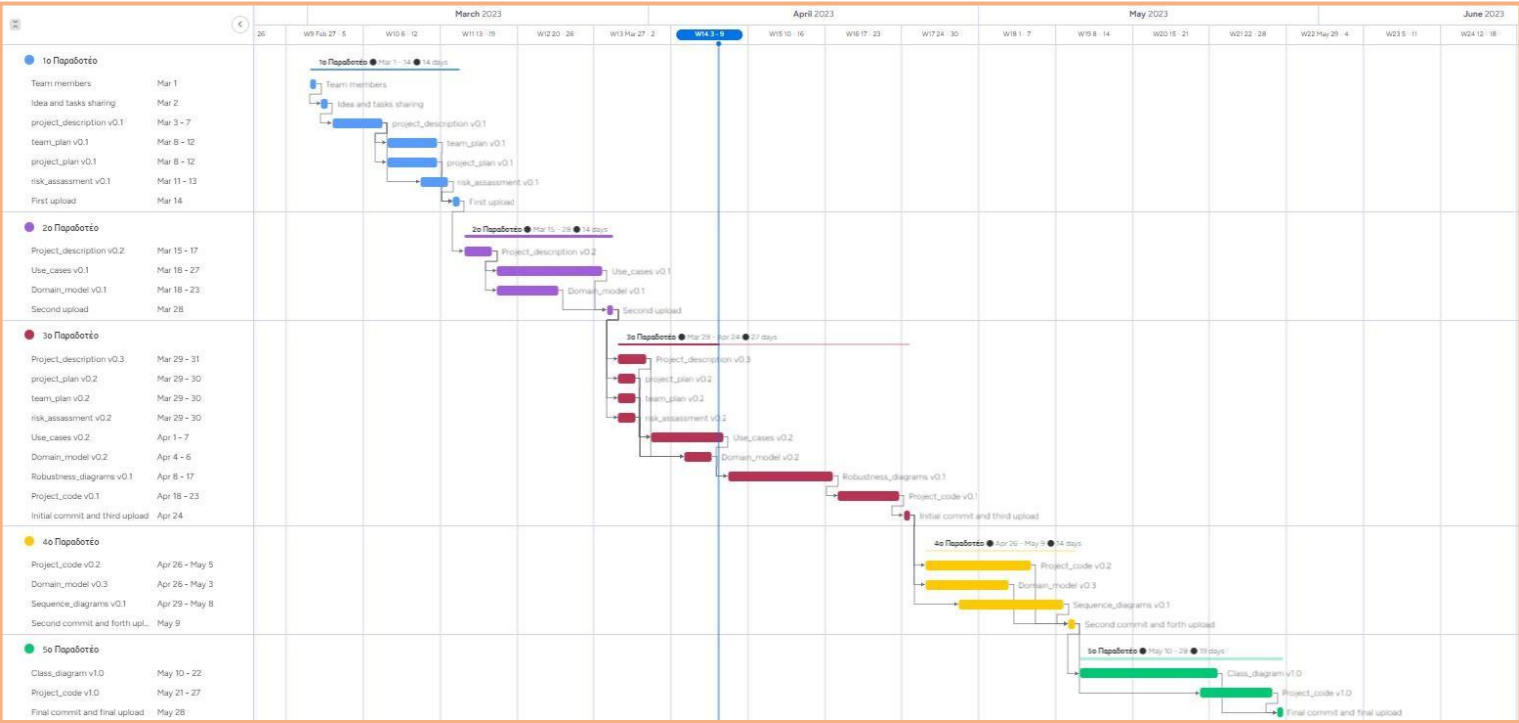
Σχεδίαση Βάσης Δεδομένων: DBDesigner

Mock-up Screens: Figma

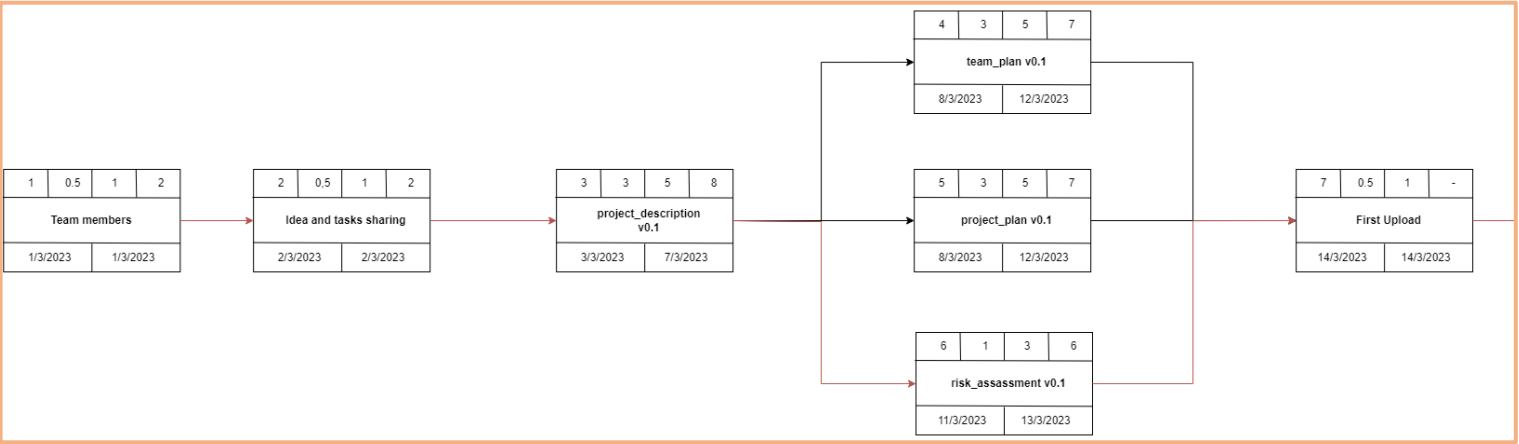
Διάγραμμα Gantt

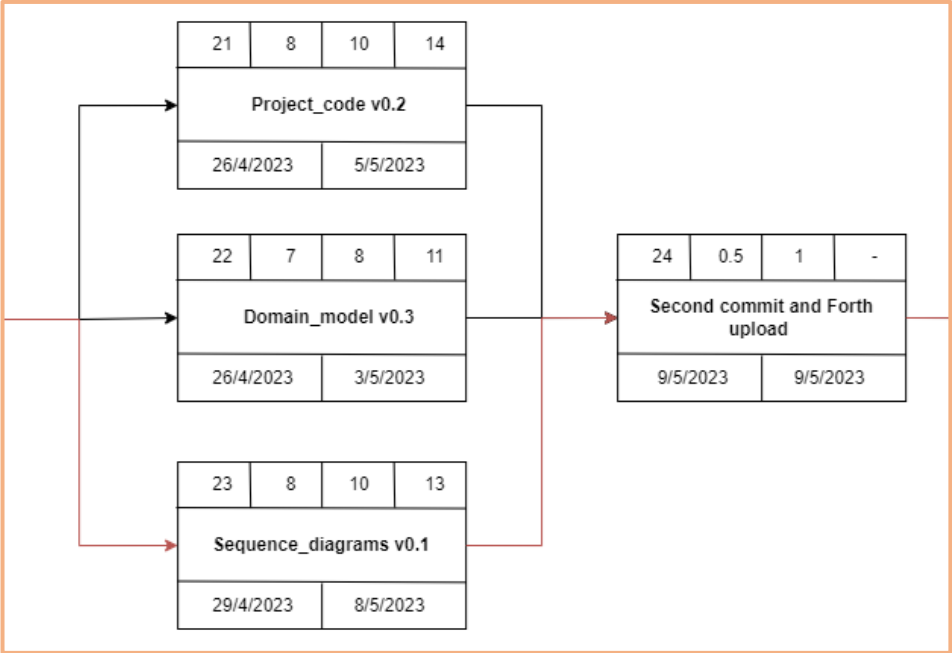
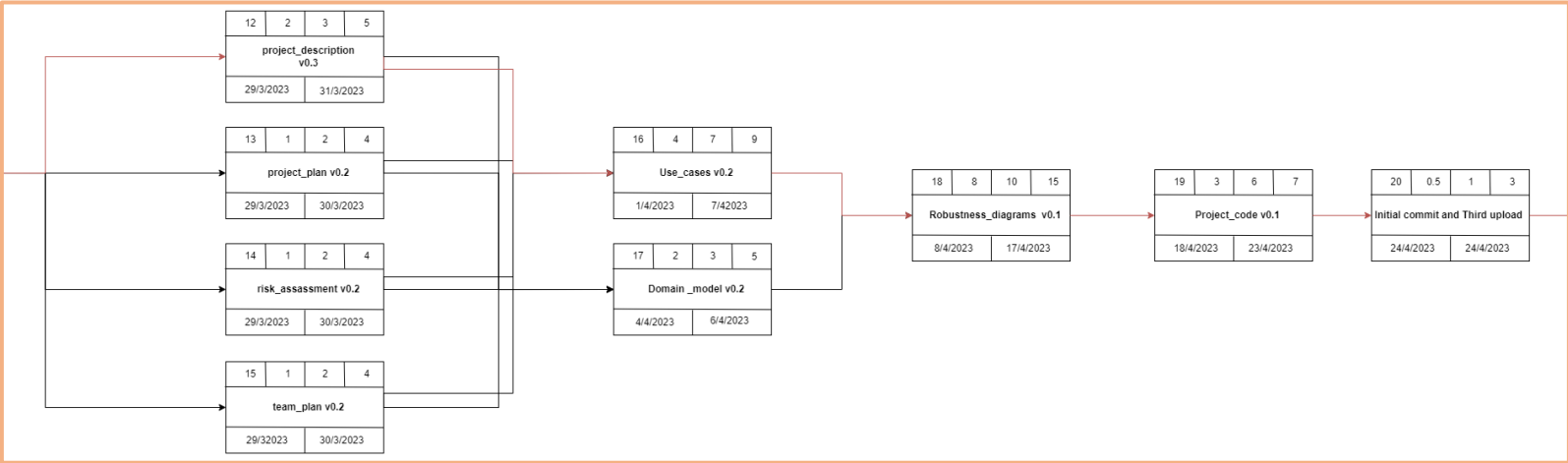
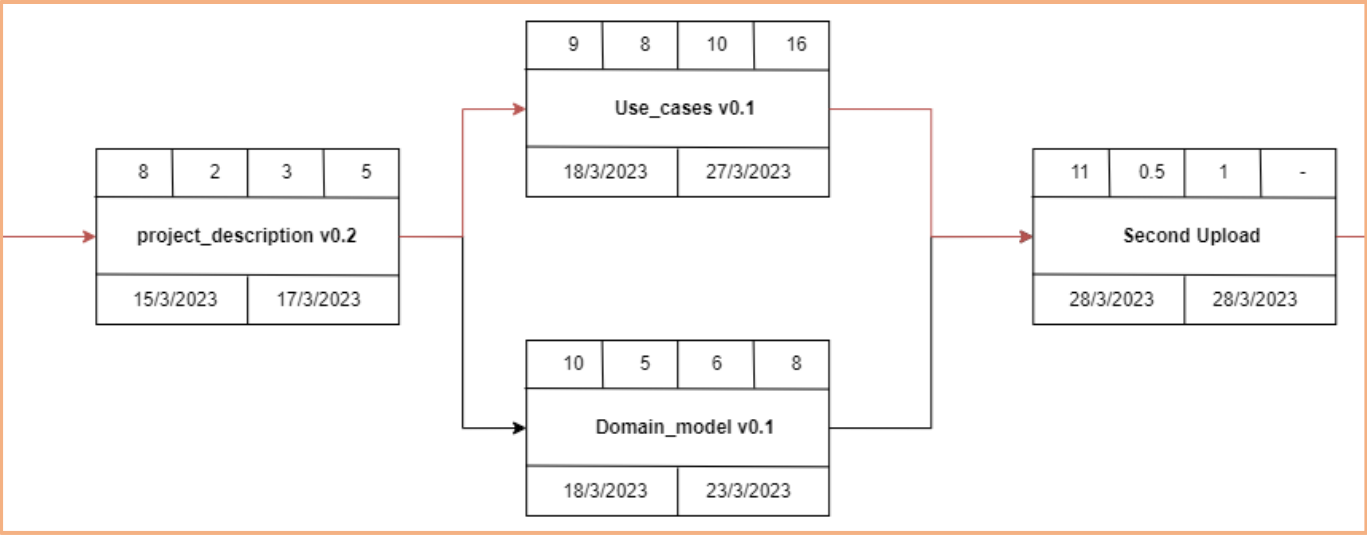


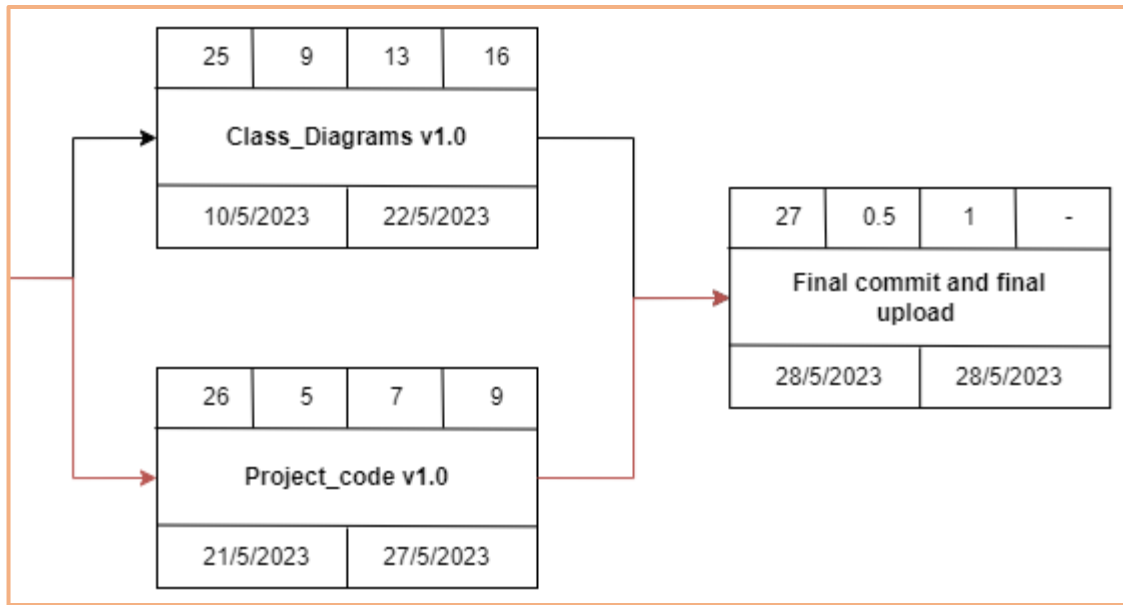
Ολοκληρωμένο διάγραμμα Gantt



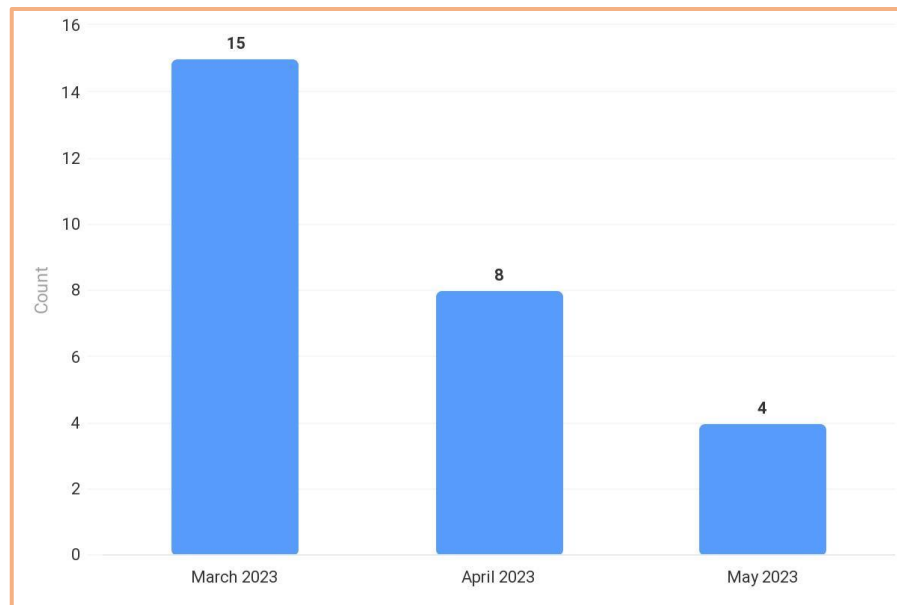
Διάγραμμα Pert







Chart



Σημείωση:

Για το συγκεκριμένο Project η ομάδα μας έκανε την παραδοχή ότι όλες οι ημέρες θεωρούνται εργάσιμες και ότι δεν υπάρχουν αργίες και σαββατοκύριακα.