

# Piano di Progetto

Versione 0.3

22 aprile 2007

## Un Assistente per Editor HTML

Emiliano Tramontana

## 1 Introduzione

### 1.1 Project Overview

L'obiettivo del progetto è costruire un'applicazione (*assistente*) che *aiuti la scrittura e l'aggiornamento di pagine HTML* di un sito web. Le attività coinvolte nello sviluppo saranno: (a) la realizzazione di alcuni servizi di assistenza (vedere sezione 2.2); (b) l'individuazione di un editor Java esistente e modifica di questo ai fini dell'evidenziazione della sintassi HTML; (c) l'inserimento dei servizi di assistenza all'interno dell'editor Java individuato.

### 1.2 Acronimi

HTML: Hypertext Markup Language

### 1.3 Riferimenti

Il seguente articolo scientifico potrà essere usato come base per lo sviluppo del software.

A. Di Stefano, G. Pappalardo, C. Santoro, E. Tramontana.

A Multi-Agent Reflective Architecture for User Assistance and Its Application to E-Commerce.

*Proceedings of CIA'02*. M. Klusch, S. Ossowski and O. Shehory, editors, volume 2446 LNAI. Springer-Verlag. Madrid, Spain. September 18 - 20, 2002.

### 1.4 Document Overview

Il resto del documento presenta l'organizzazione del progetto, i dettagli del team di sviluppo e una introduzione ai requisiti del software.

## 2 Requisiti Preliminari

### 2.1 Requisiti sui Dati

Tutti i dati trattati e prodotti (es. documenti, programmi, etc.) dovranno essere in uno dei seguenti formati: HTML, LaTex e PDF. È vietato l'uso di formati proprietari.

### 2.2 Requisiti Funzionali

Il prodotto dovrà realizzare i seguenti requisiti.

**R1** Analizzare le pagine di un sito web ai fini di individuare link e immagini inesistenti ed inserire commenti HTML per link considerati non validi. Inoltre per ciascuna pagina analizzata, determinare il numero di link e di immagini presenti e la dimensione in byte dei dati trasmessi.

**R2** Trasformare automaticamente il codice HTML quando si richiede di applicare stili preesistenti e formattazioni sul testo.

**R3** Visualizzare la struttura del sito tramite grafo, in cui ogni nodo contiene il nome file corrispondente alla pagina HTML o l'immagine della pagina.

**R4** Analizzare i possibili percorsi tra le pagine HTML e calcolare il numero di click necessari per visualizzare ciascuna pagina partendo da quella iniziale.

### 3 Organizzazione Progetto

Il team di sviluppo adotterà un processo di sviluppo incrementale. Il prodotto risultante sarà un editor HTML potenziato con le attività di assistenza elencate nella sezione 2.2.

#### 3.1 Attività e Milestone

Le attività e le milestone del progetto sono descritte in tabella 1.

Attività	Durata	Milestone	Dipendenze
RA1: Raccolta specifiche dettagliate per requisiti R1, R2	4 gg		
RA2: Raccolta specifiche dettagliate per requisiti R3, R4	3 gg	M1: SRS	RA1
DO1: Creazione brochure illustrativa	5 gg	M2: Brochure	RA2 (M1)
D1: Progettazione architettura che realizza i requisiti R1, R2	5 gg		RA1
D2: Progettazione architettura che realizza i requisiti R3, R4 ed integrazione con architettura derivante da D1	5 gg	M3: Design	RA2 (M1), D1
C1: Codifica per realizzare R1	10 gg		D1
C2: Codifica per realizzare R2 ed integrazione risultato di C1	6 gg		D1, C1
C3: Codifica per realizzare R3	6 gg		D2 (M3)
C4: Codifica per realizzare R4	6 gg		D2 (M3)
RC1: Ricerca editor e modifica per l'evidenziazione HTML	10 gg		
C5: Integrazione dei risultati di RC1, C2, C3, C4	6 gg		RC1, C2, C3, C4
T1: Testing e debugging dei vari componenti software	5 gg		RC1, C2, C3, C4
T2: Testing e debugging del sistema software	4 gg	M4: Prodotto	T1, C5

Table 1: Attività e milestone del progetto

#### 3.2 Grafo delle Attività e Percorso Critico

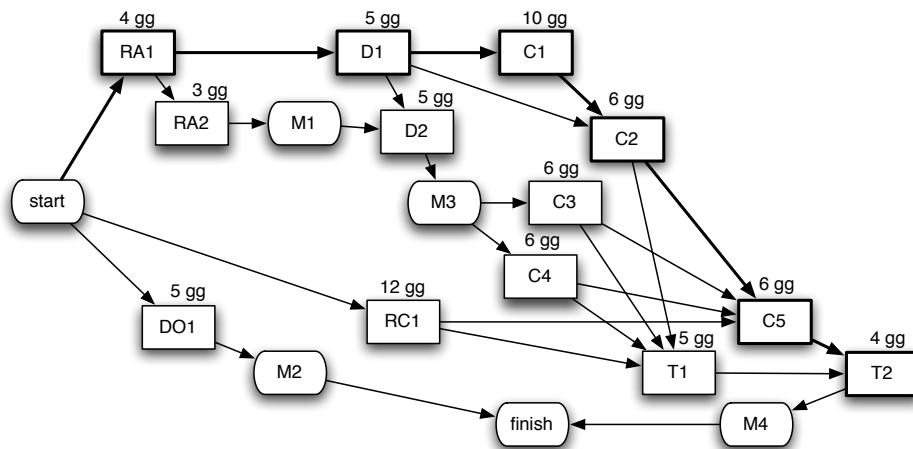


Figure 1: Diagramma di PERT

La durata complessiva dello sviluppo risulta essere 34 giorni lavorativi. Iniziando a lavorare il 23 aprile, considerando 5 giorni di lavoro per settimana e la disponibilità del personale del team (come mostrato nelle seguenti sezioni) il completamento del prodotto è previsto per il 12 giugno.

Le attività che costituiscono il percorso critico sono evidenziate in figura 1 da rettangoli aventi il bordo in neretto. Tali attività sono RA1, D1, C1, C2, C5, T2.

### 3.3 Responsabilità dei Componenti del Team

L'intero team di sviluppo è composto da 5 persone. Le esperienze di ciascun componente del team e le rispettive responsabilità sono mostrata in tabella 2. Ciascuna attività verrà assegnata ad una persona, come mostrato in figura 2.

L'intero team di sviluppo avrà meeting ogni martedì e giovedì alle ore 18. Un meeting opzionale si terrà il sabato mattina.

	<b>Linguaggi conosciuti</b>	<b>Esperienza</b>	<b>Responsabilità</b>
Emiliano	HTML, LaTex, Java	gestione progetti: grande	Project leader, Design
Manuela	HTML, Java	codifica: media	Codice
Michele	HTML, Java	codifica: media	Testing
Rosario	HTML, Java, AspectJ	design: minima, codifica: grande	Codice
Simone	Java	raccolta requisiti: grande	Raccolta requisiti

Table 2: Esperienze dei membri del team di sviluppo

### 3.4 Diagramma Attività per i Componenti del Team

L'inizio delle attività e la loro ripartizione tra il personale disponibile è mostrata in figura 2.

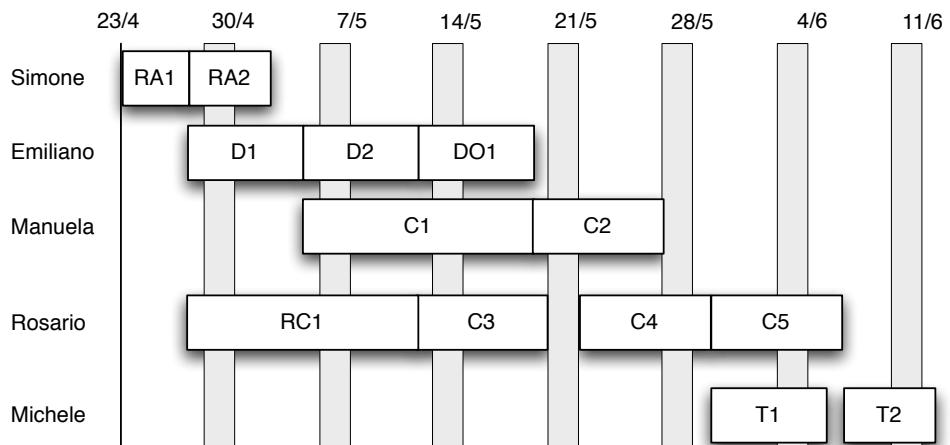


Figure 2: Diagramma di GANTT