

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

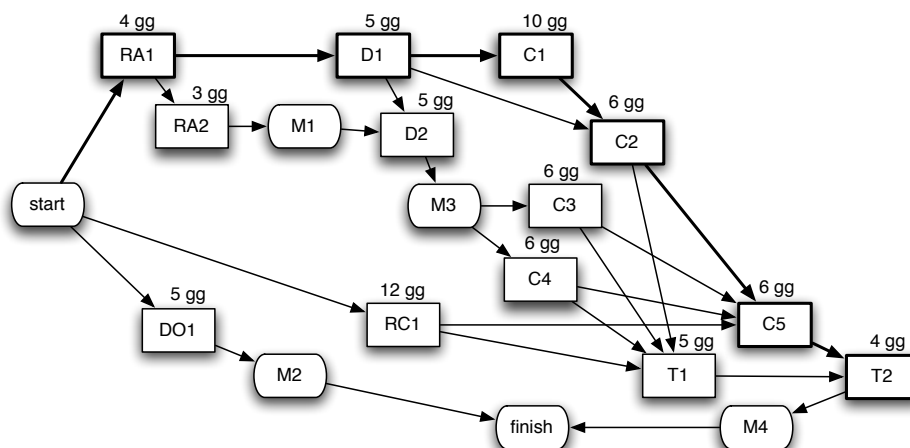


Figure 1: Diagramma di PERT

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.

	Linguaggi conosciuti	Esperienza	Responsabilità
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.

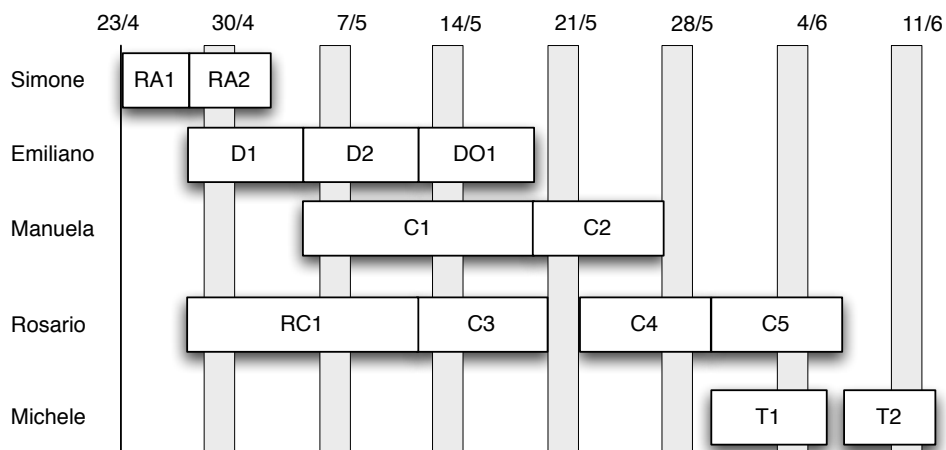


Figure 2: Diagramma di GANTT