

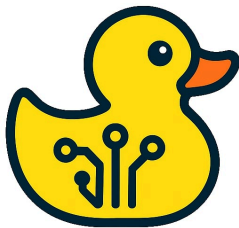


Università degli Studi di Padova

Laurea: Informatica

Corso: Ingegneria del Software

Anno Accademico: 2025/2026



**RUBBER
DUCK**

Gruppo RubberDuck

email: GroupRubberDuck@gmail.com

Verbale riunione

2026-01-05

Stato	Approvato
Versione	1.0.0
Autori	Aldo Bettega
Verificatori	Felician Mario Necsulescu
Uso	Interno
Destinatari	Tutto il gruppo

Vers.	Data	Autore	Verificatore	Descrizione
1.0.0	2026-01-15	Aldo Bettega	Aldo Bettega	Approvazione
0.1.0	2026-01-14	Aldo Bettega	Felician Mario Necsulescu	Stesura del verbale

Indice

1) Informazioni generali	1
2) Riassunto della riunione	2
2.1) Analisi degli strumenti di sviluppo	2
2.2) Analisi dei requisiti	2
2.3) Strategia per il PoC	2
2.4) Ambiente di sviluppo e tecnologie	3
3) Decisioni	4
4) TODO	5

1) Informazioni generali

- **Tipo di riunione:** Interno
- **Motivazione:** Discussione riguardo riunione esterna
- **Data:** 2026-01-05
- **Luogo:** Riunione su Discord
- **Ora inizio:** 17:00;
- **Ora fine:** 18:00;
- **Scriba:** Aldo Bettega
- **Partecipanti:**
 - Filippo Guerra
 - Davide Lorenzon
 - Ana Maria Draghici
 - Felician Mario Necsulescu
 - Aldo Bettega
 - Davide Testolin

2) Riassunto della riunione

La riunione è stata svolta per discutere dell'incontro fatto poco prima con BlueWind. Gli argomenti principali sono stati:

- analisi degli strumenti di sviluppo;
- strategie di avanzamento per il PoC;
- ambiente di sviluppo e tecnologie;

2.1) Analisi degli strumenti di sviluppo

Si è discusso il restringimento della lista iniziale delle tecnologie candidate, orientandosi verso una selezione più mirata ed essenziale. La decisione è guidata dalla natura tecnica del progetto che, rivolgendosi a un'utenza ingegneristica, con frontend funzionale e privo di complessità superflue. Per mitigare i rischi legati alla curva di apprendimento, è stato stabilito di evitare l'adozione massiva di strumenti complessi non padroneggiati dal team. La strategia operativa prevede quindi di:

- consolidare l'uso di tecnologie già note ai membri del gruppo;
- selezionare, nel caso di strumenti nuovi, esclusivamente quelli ritenuti più efficaci e strettamente necessari al raggiungimento degli obiettivi.

È stato analizzato l'utilizzo di MyPyG: c'è stata una discussione riguardante l'uso di questa libreria, certi membri del gruppo non pensano che sia strettamente necessaria, mentre altri pensano che possa avere dei vantaggi.

2.2) Analisi dei requisitiG

Si è parlato degli avanzamenti fatti in questo documento, aumentando la granularità e aggiungendo requisiti. Si è deciso che in un ultimo momento si farà la tabella di tracciamento, se si riesce in modo automatico.

2.3) Strategia per il PoC

Gestione della repository: È stata approvata la proposta di creare una repository dedicata esclusivamente al PoC, separata da quella del progetto finale. Questo permette di configurare liberamente l'ambiente (es. DockerG, build automation) senza «inquinare» il codice del prodotto finale.

Scopo del PoC: Il PoC è inteso come uno strumento sperimentale («giocattolo») utile a validare la fattibilità tecnica e le scelte tecnologiche, e non come base di codice per il prodotto finale.

Implementazione dati: Per facilitare i test sulla logica e sulle strutture dati (es. alberi), si valuta l'uso di dati hardcoded o mock, posticipando l'implementazione completa del parsing dei file (ad eccezione, forse, di un singolo formato standard come JSONG).

Funzionalità minime: Il PoC dovrà dimostrare la capacità di eseguire operazioni base (es. caricamento configurazioni, notifiche tra nodi) in modo rapido, senza necessitare di un design pattern perfetto in questa fase.

2.4) Ambiente di sviluppo e tecnologie

Containerizzazione: Si conferma l'utilizzo di Docker_G per garantire la riproducibilità dell'ambiente di sviluppo e di esecuzione su macchine diverse, evitando problemi di compatibilità durante le presentazioni.

Sperimentazione Tecnologica: I membri del team si divideranno per testare empiricamente le tecnologie ipotizzate (es. Flask per il backend, React o Javascript vanilla per il frontend) al fine di valutarne la facilità d'uso e l'adeguatezza prima della scelta definitiva.

3) Decisioni

Codice	Descrizione	Motivazioni	Ref.
VI.13.1	Fare ricerca sulle tecnologie presenti nella lista aggiornata	Avere familiarità con esse	<u>Sezione 2.3</u>

4) TODO

I TODO sorti da questa riunione sono i seguenti:

Codice	Assegnatari	Task	Decisione di riferimento
TD.17.1	Aldo Bettega	Redazione di questo verbale	-
TD.17.2	Tutto il gruppo	Fare ricerca in ambito tecnologico	VI.13.1