

404NotFound

Premi: better than Prezi.



Specifica Tecnica

Versione	1.0
Redazione	Vegro Federico Cossu Mattia Camborata Marco Manuto Monica Rettore Andrea Gobbo Ismaele De Lazzari Enrico
Verifica	Manuto Monica Rettore Andrea
Responsabile	Gobbo Ismaele
Uso	Esterno
Stato	Formale
Ultima modifica	XXX
Lista di distribuzione	404NotFound prof. Tullio Vardanega prof. Riccardo Cardin Zucchetti S.p.a.

Registro delle modifiche

Versione	Autore	Data	Descrizione
1.0	Autore vers 1.0	12-01-2015	Scrittura versione finale ecc.
0.1	Autore vers 0.1	19-12-2014	Stesura scheletro ecc.

Tabella 1: Storico versioni del documento.

Indice

1	Introduzione	4
1.1	Scopo del documento	4
1.2	Scopo del prodotto	4
1.3	Glossario	4
2	Definizione del Prodotto	5
2.1	Metodo e formalismo di specifica	5
2.2	Presentazione dell'architettura generale del sistema	5
3	Descrizione dei singoli componenti	5
4	Diagrammi delle attività	5
5	Stime di fattibilità e di bisogno di risorse	5
6	Tracciamento della relazione componenti - requisiti	5
7	Descrizione delle tecnologie e dei design pattern utilizzati	5
8	Mockup Interfaccia [FACOLTATIVO]	5

Elenco delle tabelle

1	Storico versioni del documento.	1
---	---	---

Elenco delle figure

1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Questo documento definisce la progettazione ad alto livello di Premi. Viene prima descritta la struttura generale del sistema e successivamente vengono analizzate le varie componenti software in relazione alle loro attività principali. Segue poi la descrizione delle tecnologie e dei Design Pattern_G utilizzati, e un mockup_G dell'interfaccia grafica lato utente.

1.2 Scopo del prodotto

Lo scopo del progetto è la realizzazione di un software di presentazione di slide non basato sul modello di PowerPoint_G, sviluppato in tecnologia HTML5_G e che funzioni sia su desktop che su dispositivo mobile. Il software dovrà permettere la creazione da parte dell'autore e la successiva presentazione del lavoro, fornendo effetti grafici di supporto allo storytelling e alla creazione di mappe mentali.

1.3 Glossario

Al fine di evitare ogni ambiguità relativa al linguaggio e ai termini utilizzati nei documenti formali tutti i termini e gli acronimi presenti nel seguente documento che necessitano di definizione saranno seguiti da una "G" in pedice e saranno riportati in un documento esterno denominato Glossario.pdf. Tale documento accompagna e completa il presente e consiste in un listato ordinato di termini e acronimi con le rispettive definizioni e spiegazioni.

Mockup è un modello in scala o a dimensione reale di un progetto o un dispositivo, il cui scopo è quello di promuovere, descrivere o valutare il prodotto finale. Se un Mockup possiede almeno una parte delle funzionalità del prodotto finale e consente il loro collaudo allora viene definito *prototipo*.

Design Pattern, nell'ambito dell'ingegneria del software, è un concetto che può essere definito come "una soluzione progettuale generale ad un problema ricorrente". Ogni pattern descrive un problema riscontrabile più volte nell'ambiente di sviluppo di un progetto, e suggerisce le linee di base per risolvere questo problema in modo tale che la soluzione possa essere sempre adattabile al contesto specifico del progetto.

2 Definizione del Prodotto

2.1 Metodo e formalismo di specifica

Verrà qui esposta l'architettura di Premi ad alto livello seguendo un approccio top-down_G: verranno prima descritti i package_G e le loro dipendenze e successivamente le singole classi contenute al loro interno. I diagrammi delle classi e dei package_G seguono il formalismo UML_G2.0 e la struttura dei package segue una prassi (best practice_G) di AngularJS_G che propone una suddivisione dei componenti per funzionalità dell'applicazione in alternativa alla classica suddivisione Model-View-Controller_G, più difficile da mantenere per applicazioni di medie o grandi dimensioni. Per ulteriori approfondimenti consultare la guida al sito scotch.io oppure il tutorial di [urigo:angular-meteor](http://urigo.angular-meteor.com). Si illustreranno poi i Design Pattern utilizzati nella fase di progettazione ad alto livello e si descriveranno le interazioni dell'utente con l'applicazione attraverso i diagrammi di attività_G.

2.2 Presentazione dell'architettura generale del sistema

Identificazione dei componenti

(diagrammi dei componenti e delle classi ordinati per MVC) - architetturali di alto livello

3 Descrizione dei singoli componenti

Tipo, obiettivo e funzione del componente

Relazioni d'uso di altre componenti

Interfacce con le relazioni di uso da altre componenti

4 Diagrammi delle attività

5 Stime di fattibilità e di bisogno di risorse

6 Tracciamento della relazione componenti - requisiti

7 Descrizione delle tecnologie e dei design pattern utilizzati

8 Mockup Interfaccia [FACOLTATIVO]