





# Riassunto Consegna Progetto

## Tech4All

Riferimento	C06_Riassunto_Consegna_2.0
Versione	2.0
Data	15/01/2025
Destinatario	Top Management
Presentato da	Marco Capuano, Giovanni Cerchia,
	Arcangelo Ciaramella, Silvana De Martino, Giovanni Esposito, Luigi Nasta, Giovanni Salsano, Giuseppe Staiano



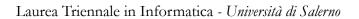
#### Laurea Triennale in Informatica - Università di Salerno



### Corso di Ingegneria del Software - Prof.ssa F.Ferrucci Prof. F.Palomba

### **Revision History**

Data	Versione	Descrizione	Autori
10/01/2025	1.0	Creazione riassunto consegna.	Tutti.
15/01/2025	2.0	Revisione Riassunto Consegna.	Giuseppe Staiano, Giovanni Salsano,Giovanni Esposito.







### **Team members**

Nome	Ruolo nel progetto	Acronimo	Informazioni di contatto
Ferdinando Boccia	Project Manager	FB	f.boccia28@studenti.unisa.it
Domenico D'Antuono	Project Manager	DD	d.dantuono7@studenti.unisa.it
Silvana De Martino	Team Member	SDM	s.demartino30@studenti.unisa.it
Luigi Nasta	Team Member	LN	I.nasta4@studenti.unisa.it
Giovanni Salsano	Team Member	GSA	g.salsano14@studenti.unisa.it
Arcangelo Ciaramella	Team Member	AC	a.ciaramella7@studenti.unisa.it
Giovanni Esposito	Team Member	GE	g.esposito282@studenti.unisa.it
Giovanni Cerchia	Team Member	GC	g.cerchia6@studenti.unisa.it
Marco Capuano	Team Member	МС	m.capuano37@studenti.unisa.it
Giuseppe Staiano	Team Member	GS	g.staiano11@studenti.unisa.it



### Laurea Triennale in Informatica - Università di Salerno



### Corso di Ingegneria del Software - Prof.ssa F.Ferrucci Prof. F.Palomba

# <u>Sommario</u>

1. Informazioni di sistema	5
2. Descrizione progetto	5
3. Link	5
4. Vincoli	6
5. Criteri di accettabilità	7
6. Criteri di premialità	7





### 1. Informazioni di sistema

• Titolo del progetto: Tech4All

• ID: C06

• Nome del team: Tech4All

• Data d'inizio del progetto: 18/10/2024

• Consegna prototipo del progetto: 17/01/2025

• Data fine del progetto: 22/01/2025

### 2. Descrizione progetto

L'obiettivo del progetto è fornire una piattaforma IT innovativa e accessibile, finalizzata all'insegnamento delle competenze digitali di base. La piattaforma permetterà agli utenti di:

- Accedere a un catalogo di lezioni: Un'ampia gamma di tutorial video e test interattivi coprirà argomenti fondamentali come la creazione di una casella di posta elettronica.
- <u>Seguire percorsi personalizzati</u>: Ogni utente potrà costruire un percorso di apprendimento su misura, scegliendo le lezioni più adatte alle proprie esigenze.
- <u>Interagire con la piattaforma</u>: Sarà possibile lasciare feedback su ogni lezione, contribuendo a migliorare continuamente l'offerta formativa.
- <u>Eseguire quiz</u>: Al termine di ogni modulo, saranno proposti quiz per verificare l'apprendimento e consolidare le conoscenze acquisite.

### <u>3. Link</u>

Link al github: <a href="https://github.com/powerdom00/tech4all">https://github.com/powerdom00/tech4all</a>



### Laurea Triennale in Informatica - Università di Salerno



### Corso di Ingegneria del Software - Prof.ssa F.Ferrucci Prof. F.Palomba

# 4. Vincoli

Criterio	Rispettato	Note
Rispetto delle scadenze intermedie e finali: stabilite dal project manager	si	
Uso di Trello per la gestione di task e attività	si	
Impiego di GitHub come sistema di versioning.	si	
Creazione di almeno un Use case per membro del team	si	
Specifica degli oggetti boundary, control e entity per gli use case specificati	Si	
Creazione di scenari, minimo 2 massimo 4 per membro del team	si	
Uso di tool di comunicazione tracciabile	si	Utilizzato Discord
Un sequence diagram ogni due membri del team	si	
Diagrammi: uno di flusso per sistema, uno di stato per coppia.  Numero diagrammi di stato uguale alla metà del numero di membri.	si	
Specifica dei design goal e analisi dei trade-off relativi ad almeno due coppie di design goal	si	
Ogni studente dovrà effettuare il testing di unità	si	
Definizione dell'architettura del sistema	si	





# 5. Criteri di accettabilità

Criterio	Rispettato	Note
Uso obbligatorio di Trello secondo le linee guida del secondo laboratorio.	si	
Utilizzo obbligatorio di CheckStyle	si	Per il progetto è stato utilizzato ESlint + Prettier
Obbligatorio l'uso di GitHub secondo e linee guida del primo lab. Non conformità porta all'esclusione dalla valutazione.	si	
Utilizzo obbligatorio di Slack (o strumento simile) secondo le linee guida del secondo laboratorio	si	Per il progetto è stato utilizzato Discord
Obbligatorio l'uso corretto di pull request, seguendo le linee guida del primo lab.	si	
Appropriati Test di unità che preveda il rispetto dei vincoli	si	
Documentazione adeguata. Verranno usati tool di plagiarism detection per evitare plagi.	si	

# 6. Criteri di premialità

Criterio	Rispettato	Note
Adozione di processi di code review.	si	Principalmente fatti in maniera informali, raramente in maniera formale.
Utilizzo di Travis.	si	Per il nostro progetto abbiamo usato GitHub Action.
Utilizzo di tool di testing (Mockit,Cobertura, ecc)	si	Per il nostro progetto abbiamo usato Jest.
Uso adeguato di sistemi di build.	no	