

SEVEN CLICKERS

You Wish We Click

7clickersgroup@gmail.com

Verbale esterno 18-01-2023

Versione	1.0.0
Stato	Approvato
Uso	Esterno
Approvazione_g	Rino Sincic
Redazione	Gabriele Mantoan
Verifica_g	Marco Brigo Elena Pandolfo
Distribuzione	<i>Seven Clickers</i> Prof. Vardanega Tullio Prof. Cardin Riccardo

Descrizione

Verbale riguardante il meeting tenuto il giorno 18-01-2023 col docente Riccardo Cardin

Registro delle modifiche

Vers.	Data	Autore	Ruolo	Descrizione
1.0.0	21-03-23	Rino Sincic	Responsabile	Approvazione _g documento
0.1.0	25-01-23	Marco Brigo Elena Pandolfo	Verificatori	Verifica _g
0.0.1	18-01-23	Gabriele Mantoan	Responsabile	Redazione documento

Indice

1	Informazioni generali	3
1.1	Dettagli sull'incontro	3
2	Motivo della Riunione	4
3	Si può usare notazione UML_g non standard per rappresentare casi d'uso facoltativi?	4
4	UC1 (rimozione oggetti dal carrello): la rimozione di un oggetto oppure di tutti gli oggetti contemporaneamente sono 2 sottocasi?	4
5	Come suddividere UC2?	4
6	UC4 (compiere azioni di movimento): movimento di camera e movimento direzionale sono funzionalità diverse?	4
7	UC9 (riposizionamento): come descrivere le funzionalità di teletrasporto?	4
8	È necessario l'utilizzo di un framework_g nonostante già venga utilizzata la libreria_g three.js?	4
9	Tracciamento temi affrontati	6

1 Informazioni generali

1.1 Dettagli sull'incontro

- **Luogo:** Zoom;
- **Data:** 18-01-2023;
- **Ora:** 13:10 - 13:35.
- **Docenti presenti:**
 - Riccardo Cardin.
- **Partecipanti del gruppo:**
 - Tommaso Allegretti;
 - Marco Brigo;
 - Gabriele Mantoan;
 - Giacomo Mason;
 - Rino Sincic;
 - Mirko Stella.

2 Motivo della Riunione

Discussione del documento dei casi d'uso e di altri dettagli riguardanti la requirement and technology baseline. Sono state poste le seguenti domande:

3 Si può usare notazione UML_g non standard per rappresentare casi d'uso facoltativi?

Risposta del docente: Sì, non c'è problema affinché viene documentato e spiegato nel documento.

4 UC1 (rimozione oggetti dal carrello): la rimozione di un oggetto oppure di tutti gli oggetti contemporaneamente sono 2 sottocasi?

Risposta del docente: no, non sono due sottocasi, rappresentano 2 funzionalità differenti e quindi vengono identificati come 2 casi d'uso differenti.

5 Come suddividere UC2?

Risposta del docente: La suddivisione corrente va bene, tramite la lista posso sia guardare gli oggetti nel carrello, sia vedere il costo totale, quindi la loro rappresentazione come sottocasi d'uso è corretta. Attenzione, non sono stati trattati i sottocasi di UC2.1.

6 UC4 (compiere azioni di movimento): movimento di camera e movimento direzionale sono funzionalità diverse?

Risposta del docente: Sì, per quanto io le faccia a millesimi di secondo di distanza l'una dall'altra, mi offrono due funzioni distinte.

7 UC9 (riposizionamento): come descrivere le funzionalità di teletrasporto?

Risposta del docente: prima di tutto "riposizionamento" non è un nome molto chiaro per la funzione che si intende (cioè un teletrasporto), potrebbe benissimo intendere anche il movimento direzionale. Comunque i due sottocasi sono errati, perchè identificano due funzionalità con uno scopo completamente diverso per l'utente:

- UC9.1 riposizionamento vicino ad un oggetto della stanza attuale;
- UC9.2 riposizionamento in altre stanze.

Dalla discussione è anche stato notato che si potrebbe inserire il riposizionamento all'inizio della stanza corrente, funzionalità che è presente nel PoC_g, ma che non è stata inserita nell'*Analisi dei Requisiti*

8 È necessario l'utilizzo di un framework_g nonostante già venga utilizzata la libreria_g three.js?

Risposta del docente: Non è necessario, sta a voi valutare i pro e i contro dell'utilizzo di questo strumento, detto ciò se viene deciso di usare una tecnologia, questa deve essere presente nella technology baseline,

in quanto serve per documentare il fatto che il gruppo ha testato e preso conoscenza degli strumenti che andrà ad usare per procedere nello sviluppo del capitolato. Inoltre tendenzialmente viene prima fatta una scelta del framework_g da usare e poi delle librerie, questo perchè il framework_g è una struttura ben più complessa che si usa come base di partenza.

9 Tracciamento temi affrontati

Codice	Descrizione
VE 5.1	Chiarimenti sull'utilizzo di UML _g non standard per user cases facoltativi
VE 5.2	Chiarimenti sull'UC1
VE 5.3	Chiarimenti sull'UC2
VE 5.4	Chiarimenti sull'UC4
VE 5.5	Chiarimenti sull'UC9
VE 5.6	Chiarimenti sull'utilizzo di un framework _g