









1 INFORMAZIONI GENERALI

Allievo	Nome: Andrea	Cognome: Casamatta
	 andrea.casamatta@samtrevano.ch	
Luogo di lavoro	Scuola Arti e Mestieri / CPT Trevano-Canobbio	
Orientamento	<input type="checkbox"/> 88601 Sviluppo di applicazioni <input checked="" type="checkbox"/> 88602 Informatica aziendale <input type="checkbox"/> 88603 Tecnica dei sistemi	
Docente	Nome: Geo	Cognome: Petrini
	 geo.petrini@edu.ti.ch	
Responsabile Progetti	Nome: Geo	Cognome: Petrini
	 geo.petrini@edu.ti.ch	
Secondo docente presentazione	Nome:	Cognome:
		
Periodo	04.09 2023 – 18.12.2024 (Presentazioni dal 08.01.2025 al 22.01.2025)	
Orario di lavoro	Secondo orario scolastico 1° Semestre	
Numero di ore	89 ore/lezione da 45 minuti	
Pianificazione (in ore o %)	Analisi: 10%	
	Implementazione: 25%	
	Test: 35%	
	Documentazione: 30%	

2 PROCEDURA

- L'allievo realizza il lavoro autonomamente sulla base del quaderno dei compiti ricevuto il 1° giorno.
- Il quaderno dei compiti è approvato dal responsabile progetti. È anche presentato, commentato e discusso con l'allievo. Con la sua firma, l'allievo accetta il lavoro proposto.
- L'allievo ha conoscenza della scheda di valutazione prima di iniziare il lavoro.
- L'allievo è responsabile dei suoi dati.
- In caso di problemi gravi, l'allievo o il docente avverte immediatamente il responsabile progetti.
- L'allievo ha la possibilità di chiedere aiuto, ma deve menzionarlo nella documentazione.
- Alla fine del tempo a disposizione per la realizzazione del LPI, l'allievo deve inviare via e-mail il progetto al docente e al responsabile progetti. In parallelo, anche una copia cartacea della documentazione dovrà essere fornita al docente. Quest'ultima deve essere in tutto identica alla versione elettronica.

3 TITOLO

Quiz Game

4 HARDWARE E SOFTWARE DISPONIBILE

HW: Computer, Mouse, Tastiera. SW: NETBEANS

5 PREREQUISITI

Buone conoscenze in Java e saper usare in modo basilare anche l'UI di Java (Swing)

6 DESCRIZIONE DEL PROGETTO

L'obiettivo del progetto è quello di sviluppare un gioco di domande, quiz game, dove quello che ne indovina di più vince.

Informazione dell'applicativo:

- Ogni domanda ha un'unica categoria e un'unica difficoltà.
 - Le risposte alle domande possono essere vero o falso oppure a scelta multipla con una sola risposta.
 - Alla fine del gioco viene mostrata una classifica finale in base ai punteggi ottenuti.
 - L'applicativo mostra una pagina all'utente dove inserisce il nome dei giocatori (min:1, max:10).
-

7 RISULTATI FINALI

L'allievo è responsabile della consegna al docente e al responsabile progetti:

- Una pianificazione iniziale (entro la prima settimana) che comprende un approfondimento del progetto, come imparare l'UI di Java
 - Obiettivo degli approfondimenti
 - Migliorare la stima per le differenti attività da inserire nel diagramma di Gantt preventivo
 - Una documentazione del progetto
 - Un diario di lavoro
 - Entro le 15:45 ogni mercoledì
 - Implementazione dell'applicativo
-

8 PUNTI TECNICI SPECIFICI VALUTATI

La griglia di valutazione definisce i criteri generali secondo cui il lavoro dell'allievo sarà valutato (documentazione, diario, rispetto degli standard, della qualità, ...).

Inoltre, il lavoro sarà valutato sui seguenti 7 punti specifici (punti da A14 a A20):

- 1.
 - 2.
 - 3.
 - 4.
 - 5.
 - 6.
 - 7.
-

9 FIRMA

Allievo
Canobbio, 18.12.2024

Docente
Canobbio, 18.12.2024
