# INFORMAZIONI GENERALI

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Allievo** | Nome: Andrea | Cognome: Casamatta |
|  |  andrea.casamatta@samtrevano.ch |  |
| **Luogo di lavoro** | Scuola Arti e Mestieri / CPT Trevano-Canobbio | |
| **Orientamento** | * 88601 Sviluppo di applicazioni   ☒ 88602 Informatica aziendale   * 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% | |

1. 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.
2. TITOLO

Quiz Game

# HARDWARE E SOFTWARE DISPONIBILE

HW: Computer, Mouse, Tastiera. SW: NETBEANS

# PREREQUISITI

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

# DESCRIZIONE DEL PROGETTO

L’obbiettivo 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).

# 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

# 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. FIRMA

|  |  |
| --- | --- |
| **Allievo** | **Docente** |
| Canobbio, 18.12.2024 | Canobbio, 18.12.2024 |