

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI  
**FEDERICO II**

CORSO DI LAUREA IN INGEGNERIA INFORMATICA  
CORSO DI ARCHITETTURA DEL SOFTWARE  
PROF. R. FASOLINO - A.A. 2022 – 23

T6	Requisiti Sull'Editor di Test Case
	<p>L'Editor di Test Case fornirà una finestra di editing di testo Java in cui il giocatore potrà inserire testo e fare le classiche operazioni di editing su testo, usando le modalità di presentazione del testo tipiche di un IDE Java. L'editor dovrà inoltre consentire di salvare i file di testo creati. Per ogni classe da testare potrebbe essere utile pre-caricare un template del caso di test.</p>

STUDENTI:

FRANCESCO	DI SERIO	M63001442	f.diserio@studenti.unina.it
ZAIRA	ABDEL MAJID	M63001494	z.abdelmajid@studenti.unina.it
DAIANA	CIPOLLARO	M63001490	da.cipollaro@studenti.unina.it
LORENZO	MANCO	N46004218	lo.manco@studenti.unina.it

## Indice

<b>1. ANALISI E SPECIFICA DEI REQUISITI .....</b>	<b>3</b>
1.1 FLOW DI UTILIZZO .....	3
1.2 GLOSSARIO DEI TERMINI.....	3
<b>2. MODELLAZIONE DEL CASO D'USO.....</b>	<b>4</b>
2.1 ATTORI DEL CASO D'USO .....	4
2.2 TECH STACK.....	4
2.3 MOCKUP DELL'INTERFACCIA .....	4
2.4 PRODUCT BACKLOG REPORT .....	2
2.5 COMPONENT DIAGRAM .....	3
<b>3. EFFORT .....</b>	<b>3</b>

# 1. Analisi e specifica dei requisiti

## 1.1 Flow di Utilizzo

1. A seguito dell'accesso all'applicazione web, dopo aver selezionato la classe da testare, l'utente può iniziare a scrivere il codice.
2. L'utente può selezionare un tema di visualizzazione della finestra di editing.
3. La scrittura del codice viene facilitata mediante la colorazione delle keywords.
4. Una volta terminata la scrittura del codice, all'utente è data la possibilità di salvare il codice prodotto.
5. L'utente può creare un nuovo test.

## 1.2 Glossario dei termini

Termine	Descrizione	Sinonimi
<b>Test</b>	Insieme di operazioni volte a determinare un prestabilito risultato	Prova
<b>Utente</b>	Persona fisica che interagisce con il sistema	Giocatore, Tester
<b>Sistema</b>	Software che permette di gestire ed interfacciarsi con i servizi offerti dal prodotto	Applicazione
<b>Sviluppatore</b>	Persona fisica deputata alla realizzazione del codice sorgente	Developer, Creatore
<b>Editor</b>	Finestra che consente di scrivere e modificare un codice.	Finestra di editing

## 2. Modellazione del caso d'uso

### 2.1 Attori del caso d'uso

#### Attori Primari:

- Utente
- Sviluppatore

#### Attori Secondari:

- BaseDati

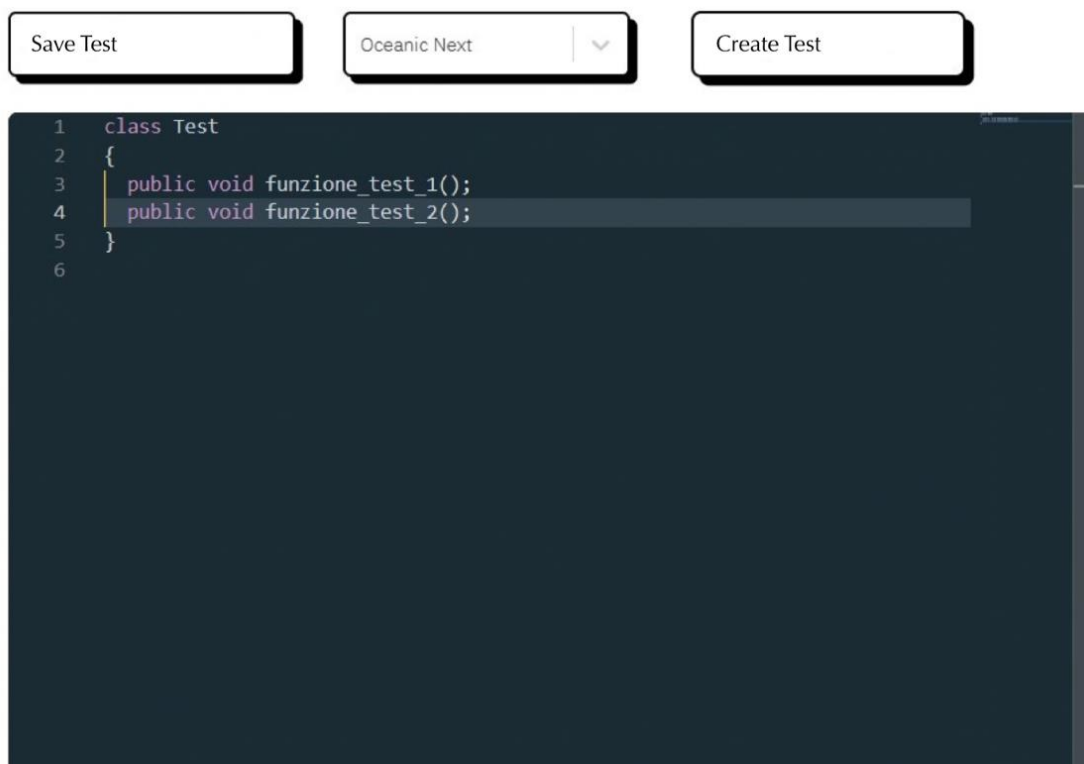
### 2.2 Tech Stack

Per il task da portare a termine, useremo il seguente stack tecnologico:

- Libreria React.js per il front-end, in modo da sfruttare la ampia documentazione, l'appurata robustezza e la forte community di supporto online
- TailwindCSS per gli stili di presentazione
- Monaco Editor che rappresenta il componente editor di codice.

Per mantenere la persistenza dei file di testo, essendo un'attività di priorità medium, non è stata definita una linea definitiva per la scelta della tecnologia. Inoltre tale scelta progettuale richiede anche un confronto con I team che si occupano specificatamente del game engine e dell'interfacciamento del repository, ce ne riserviamo la definizione per un secondo momento.

### 2.3 Mockup dell'Interfaccia



STATUS	PRIORITY
Not Started	High
In Progress	Medium
Complete	Low
Overdue	

## 2.4 Product Backlog Report

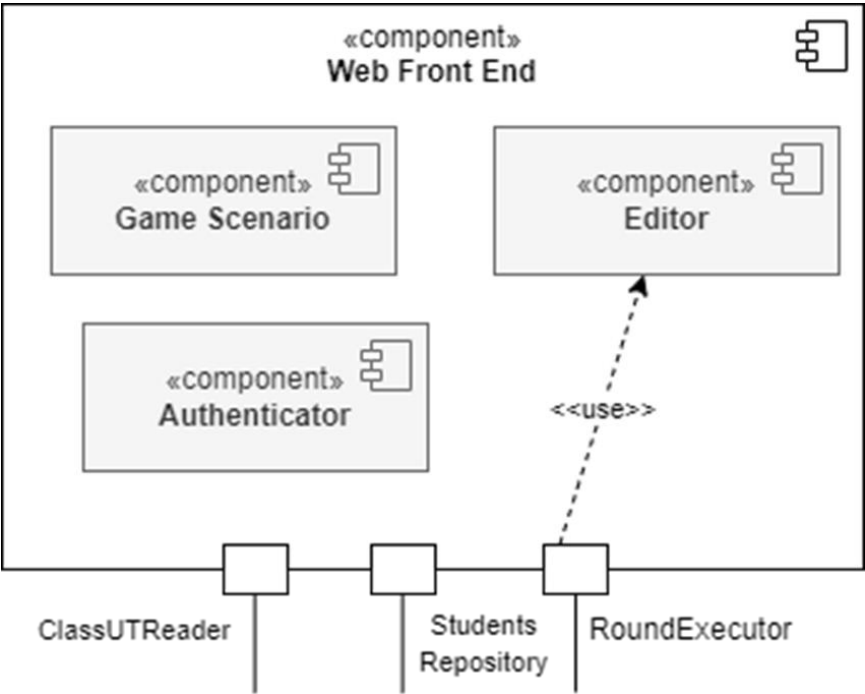
ID	AS A ...	I WANT TO ...	SO THAT ...	PRIORITY	SPRINT	STATUS
001	Utente	Inserire codice in una finestra di editing	Poter scrivere la classe di test	High	2	Not Started
002	Utente	Apportare modifiche	Poter modificare il codice nella finestra di editing	High	1	Not Started
003	Sviluppatore	Aggiungere funzionalità di presentazione	Facilitare l'utente nell'attività di editing	Medium	3	Not Started
004	Utente	Salvare file di testo creati	Poter mantenere la persistenza dei test scritti	Medium	1	Not Started
005	Utente	Usufruire di un template precaricato	Essere facilitato nell'attività di coding	Low	2	Not Started
006	Sviluppatore	Presentare una finestra editabile	Permettere all'utente di scrivere codice	High	1	Not Started
007	Utente	Creare un nuovo test	Ottenere una nuova finestra in cui scrivere	Medium	1	Not Started
008	Utente	Selezionare un tema di visualizzazione	Scegliere la grafica dell'editor	Low	1	Not Started
					0	
					0	
					0	
					0	
					0	
					0	
TOTAL					12	

Elaborato di Architettura del Software

Studente:      ZAIRA ABDEL MAJID      DAIANA CIPOLLARO      FRANCESCO DI SERIO      LORENZO MANCO

## 2.5 Component Diagram

Per quanto riguarda la disposizione architetturale delle risorse del sistema, l'Editor che dobbiamo sviluppare si inserisce all'interno del componente **Web Front End**, insieme allo scenario di gioco e all'autenticatore dell'utente.



## 3. Effort

Data	Durata (h)	Prodotto
14/04/23	4	Documentazione da raffinare