

Università degli Studi di Salerno
Corso di Ingegneria del Software

SpeedScale
Object Design Document
Versione 0.1



Data: 26/11/2024

Progetto: SpeedScale	Versione: 0.1
Documento: Object Design Document	Data: 26/11/2024

Coordinatore del progetto:

Nome	Matricola
Sepe Gennaro	0512116971

Partecipanti:

Nome	Matricola
Sepe Gennaro	0512116971
La Marca Antonio	0512117826

Scritto da:	La Marca Antonio
--------------------	------------------

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autore
26/11/2024	0.1	Creazione del documento	La Marca Antonio

Indice

1.	Introduzione	4
1.1	Compromessi nella progettazione degli oggetti	4
1.2	Linee guida per la documentazione dell'interfaccia	4
1.3	Definizioni, acronimi e abbreviazioni	4
1.4	Riferimenti	4
2.	Pacchetti.....	Error! Bookmark not defined.
3.	Interfacce di classe	Error! Bookmark not defined.
4.	Glossario	4

1. Introduzione

1.1 Compromessi nella progettazione degli oggetti

1.2 Linee guida per la documentazione dell'interfaccia

1.3 Definizioni, acronimi e abbreviazioni

TERMINE	DEFINIZIONE
FR	Requisito funzionale
NFR	Requisito non funzionale
S	Scenario
UC	Caso d'uso
SD	Diagramma di sequenza
SCD	Diagramma di stati
MK	Mockup
TBD	Da definire

1.4 Riferimenti

Per la progettazione di SpeedScale sono stati utilizzati come base teorica il manuale “*Object-Oriented Software Engineering Using UML, Patterns, and Java*” di Bernd Bruegge e Allen H. Dutoit, il quale ha offerto le linee guida per la scrittura dei documenti e l’uso di UML. Inoltre, è stato sviluppato precedentemente un “*Problem Statement*”, che ha permesso di definire con precisione gli obiettivi e le esigenze del mercato. Infine, il progetto è stato arricchito dagli insegnamenti del corso universitario “Ingegneria del Software” del professore De Lucia Andrea, che ha trattato le competenze per una gestione strutturata del ciclo di vita dello sviluppo software, applicate per garantire qualità e robustezza della piattaforma.

2. Pacchetti

3. Interfacce di classe

4. Glossario