|  |
| --- |
| **Università degli Studi di Salerno Corso di Ingegneria del Software** |

**SpeedScale**  
**System Design Document**  
**Versione 0.1**



Data: 15/11/2024

**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 |
| 15/11/2024 | 0.1 | Creazione del documento | La Marca Antonio |
| 20/11/2024 | 0.2 | Inizio della scrittura del documento | La Marca Antonio |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Indice

[1. Introduzione 3](#_Toc2063754304)

[1.1 Scopo del sistema 4](#_Toc2048807253)

[1.2 Obiettivi di progettazione 4](#_Toc1678329092)

[1.3 Definizioni, acronimi e abbreviazioni 4](#_Toc1601904362)

[1.4 Riferimenti 4](#_Toc1879012943)

[1.5 Panoramica 4](#_Toc876994097)

[2. Architettura software attuale 4](#_Toc793668326)

[3. Architettura software proposta 4](#_Toc462455701)

[3.1 Panoramica 4](#_Toc1844094915)

[3.2 Scomposizione del sottosistema 4](#_Toc997960497)

[3.3 Mappatura hardware/software 4](#_Toc1271260840)

[3.4 Gestione dei dati persistenti 4](#_Toc1727761684)

[3.5 Controllo degli accessi e sicurezza 4](#_Toc81025661)

[3.6 Controllo globale del software 4](#_Toc751777161)

[3.7 Condizioni di confine 4](#_Toc805724877)

[4. Servizi del sottosistema 4](#_Toc1585474753)

[5. Glossario 4](#_Toc618553598)

1. Introduzione

## 1.1 Scopo del sistema

Il progetto SpeedScale è concepito con l'obiettivo di colmare un vuoto esistente nel panorama italiano del modellismo automobilistico, un mercato appassionato e ricco di collezionisti che però attualmente trovano difficoltà nel reperire prodotti di alta qualità attraverso le piattaforme di e-commerce generiche. Lo scopo principale del sistema è fornire una piattaforma dedicata e altamente specializzata, capace di soddisfare le esigenze degli appassionati di auto da corsa e dei collezionisti di riproduzioni di auto storiche iconiche, offrendo una selezione accurata e dettagliata di modellini in scala di diversi generi, dalle monoposto di Formula 1 alle vetture da rally, fino alle supercar e ai veicoli che hanno fatto la storia dell'automobilismo. SpeedScale si propone come un portale completo, dove l'utente può esplorare un vasto catalogo di prodotti, ciascuno con descrizioni precise, immagini ad alta risoluzione e informazioni tecniche dettagliate, per rispondere a una clientela esigente e orientata alla qualità. L'intenzione è di rendere l'esperienza d'acquisto piacevole e intuitiva, eliminando le complessità tipiche delle piattaforme e-commerce non specializzate, e portando avanti una filosofia di navigazione semplice e immediata, che consenta di trovare facilmente il modello desiderato senza compromessi in termini di esperienza utente.

## 1.2 Obiettivi di progettazione

## 1.3 Definizioni, acronimi e abbreviazioni

## 1.4 Riferimenti

Per la progettazione di SpeedScale sono stati utilizzati come base teorica il manuale “*Object-Oriented Software Engineering Using UMI, 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.

## 1.5 Panoramica

1. Architettura software attuale
2. Architettura software proposta

## 3.1 Panoramica

## 3.2 Scomposizione del sottosistema

## 3.3 Mappatura hardware/software

## 3.4 Gestione dei dati persistenti

## 3.5 Controllo degli accessi e sicurezza

## 3.6 Controllo globale del software

## 3.7 Condizioni di confine

1. Servizi del sottosistema
2. **Glossario**