# INFORMAZIONI GENERALI

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Allievo** | Nome: Gabriel | Cognome: Gonçalves |
|  | gabriel.goncalves@samtrevano.ch | ( 076 395 80 02 |
| **Luogo di lavoro** | Scuola Arti e Mestieri / CPT Trevano-Canobbio | |
| **Orientamento** | * 88601 Sviluppo di applicazioni   ☒ 88602 Informatica aziendale   * 88603 Tecnica dei sistemi | |
| **Docente** | Nome: | Cognome: |
|  |  |
| **Responsabile Progetti** | Nome: | Cognome: |
|  |  |
| **Secondo docente presentazione** | Nome: | Cognome: |
|  |  |
| **Periodo** | **01.09 2023 – 07.12.2023 (Presentazioni dal 13.12.2023 al 22.12.2023)** | |
| **Orario di lavoro** | Secondo orario scolastico 1° Semestre | |
| **Numero di ore** | xxx 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

Simulatore di investimenti

# HARDWARE E SOFTWARE DISPONIBILE

PC fornito dalla scuola dalla scuola con gli strumenti necessari per lo svolgimento del progetto (HTML, CSS, Javascript, PHP) + PC a casa anch’esso con gli strumenti necessari.

# PREREQUISITI

Imparare ad implementare API

Imparare ad utilizzare librerie javascript

Conoscenze apprese riguardo allo sviluppo web durante questo periodo alla SAMT

# DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Il progetto consiste nella realizzazione di un’applicazione web che permetta agli utenti di **simulare investimenti** in azioni e criptovalute.  
Attraverso l’interfaccia sarà possibile selezionare un titolo/moneta, inserire un importo da investire e osservare l’andamento del portafoglio simulato in base ai dati di mercato reali o storici.

**IMPORTANTE**

* + La fase di test deve essere preparata anticipatamente all’inizio del lavoro. I “Test Case” fanno da garanti al corretto funzionamento del lavoro prodotto
  + Ogni volta che i test case saranno eseguiti, si dovranno protocollare, indicando il loro esito in

modo esaustivo, un semplice “OK, NOK” non è sufficiente

* + Nel caso in cui, tutte le specifiche siano state coperte in modo completo, compresa la fase dei

“Test Case”, il docente si riserva la facoltà di aggiungere al lavoro delle nuove funzionalità

# RISULTATI FINALI

* L’allievo è responsabile della consegna al docente e al responsabile progetti:
* Una pianificazione iniziale (entro le due prime settimane) che comprende un approfondimento del progetto con p.es. domande al formatore, analisi di nuovi sistemi / linguaggi, …
  + 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 la fine della lezione
  + 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, 30.08.2023 | Canobbio, 30.08.2023 |