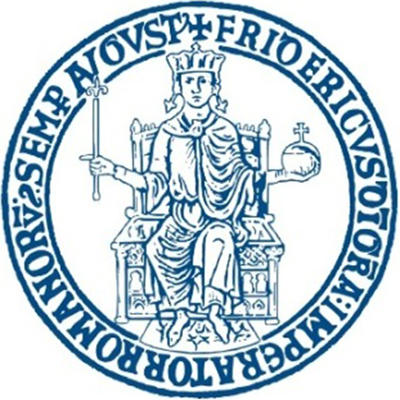
# Università degli studi di Napoli Federico II

# Scuola Politecnica e delle Scienze di Base

# Dipartimento di Ingegneria Elettrica e Tecnologie dell’Informazione



Anno accademico 2020/2021

Progettazione e sviluppo di un sistema informativo e un applicativo Java

per la gestione di progetti in un’azienda.

## Esposito Sara Trinchillo Giusi Ornella Gentile Beniamino

## N86003374 N86003950 N86003004

Indice

[Capitolo 1 Analisi delle richieste e scelte implementative 3](#_Toc83750430)

[Capitolo 2 diagramma delle classi di design 4](#_Toc83750431)

[Capitolo 3 CRC Card 5](#_Toc83750432)

[Capitolo 4 Sequence Diagram 6](#_Toc83750433)

[Sequence Diagram: Elimina Progetto 6](#_Toc83750434)

[Sequence Diagram: funzionalità 2 7](#_Toc83750435)

# Capitolo 1 Analisi delle richieste e scelte implementative

Il sistema informativo, composto da una base di dati relazionale e un applicativo Java sviluppato ha il compito di gestire i progetti in un’azienda. Per un perfetto funzionamento è necessario tener traccia dei dipendenti della suddetta azienda ricordando che ognuno di essi ha un ruolo, in particolare per ogni progetto ci sarà un unico project manager. Per ogni dipendente si è scelto un identificativo reale, ossia, il codice fiscale.

Ovviamente un dipendente può assumere ruoli diversi a seconda del progetto a cui fa riferimento, ciò vuol dire che un Project Manager può anche essere registrato come semplice sviluppatore e lavorare a progetti creati da altri project manager. Ciò implica anche, inevitabilmente, che un project manager non può lavorare anche in qualità di sviluppatore per un progetto da lui creato.

Un project manager può creare un progetto, il quale avrà una specifica tipologia, che può essere: “Ricerca di base”, “Ricerca Industriale”, “Ricerca sperimentale”, “Sviluppo Sperimentale”, ed uno o più ambiti, tra cui: Economia, Medicina, Informatica.

Al fine di collaborare alla realizzazione del progetto, permettendo così un confronto, ogni gruppo potrà partecipare a dei meeting telematici o fisici organizzati dal project manager. Il project manager deve poter accedere ai registri delle presenze dei propri colleghi, alle loro skill e al loro salario al fine dell’organizzazione dei gruppi e della valutazione aziendale di ogni singolo membro.

In particolare, un project manager può scegliere gli sviluppatori che parteciperanno ai suoi progetti in base ad una selezione che implica i seguenti fattori:

* Lo sviluppatore deve avere un salario medio maggiore di quello inserito dal project manager come richiesta;
* Lo sviluppatore deve soddisfare la skill richiesta dal project manager;
* L’ultima valutazione aziendale ottenuta dallo sviluppatore deve essere uguale a quella inserita dal project manager;
* Un project manager può inserire una tipologia di progetto a cui sarebbe buono che lo sviluppatore avesse già lavorato. Quest’ultima richiesta non è indispensabile, ma chi la soddisfa viene mostrato tra i primi sviluppatori adatti. La scelta di rendere questa richiesta non indispensabile si basa sull’idea di favorire l’inserimento anche di nuovi sviluppatori che non hanno ancora partecipato ad alcun progetto.

# Capitolo 2 diagramma delle classi di design

Il diagramma delle classi di design permette di conoscere le varie classi implementate per la realizzazione del sistema e il tipo di associazioni che queste ha tra loro. Considerando il gran numero di classi implicate si è scelto di raggrupparle in package. Nella figura 1 è possibile visionare l’intero diagramma delle classi, mentre nelle figure ……. è possibile vedere nel dettaglio ogni package.

# Capitolo 3 CRC Card

Nelle CRC Cards è possibile vedere in maniera semplice ed intuitiva per ogni classe quale ruolo svolge, quali sono i suoi compiti o mansioni e con quali altre classi interagisce per soddisfare ogni compito.

|  |  |
| --- | --- |
| **CLASSE**: ProjectManager | |
| **SUPERCLASSE**: Membro | |
| **RESPONSABILITA’:** | **COLLABORATORI:** |
| Crea progetti | Progetto |
| Valuta i membri | Membro |
| Crea Meeting | Meeting |
| Elimina progetti | Progetto |

|  |  |
| --- | --- |
| **CLASSE**: Progetto | |
| **RESPONSABILITA’:** | **COLLABORATORI:** |
| Aggiunge i sviluppatori al progetto | Sviluppatori |

|  |  |
| --- | --- |
| **CLASSE**: Meeting | |
| **SOTTOCLASSE**: MeetingFisico, MeetingTelematico | |
| **RESPONSABILITA’:** | **COLLABORATORI:** |
| Aggiunge la presenza degli sviluppatori al meeting | Sviluppatori |

# Capitolo 4 Sequence Diagram

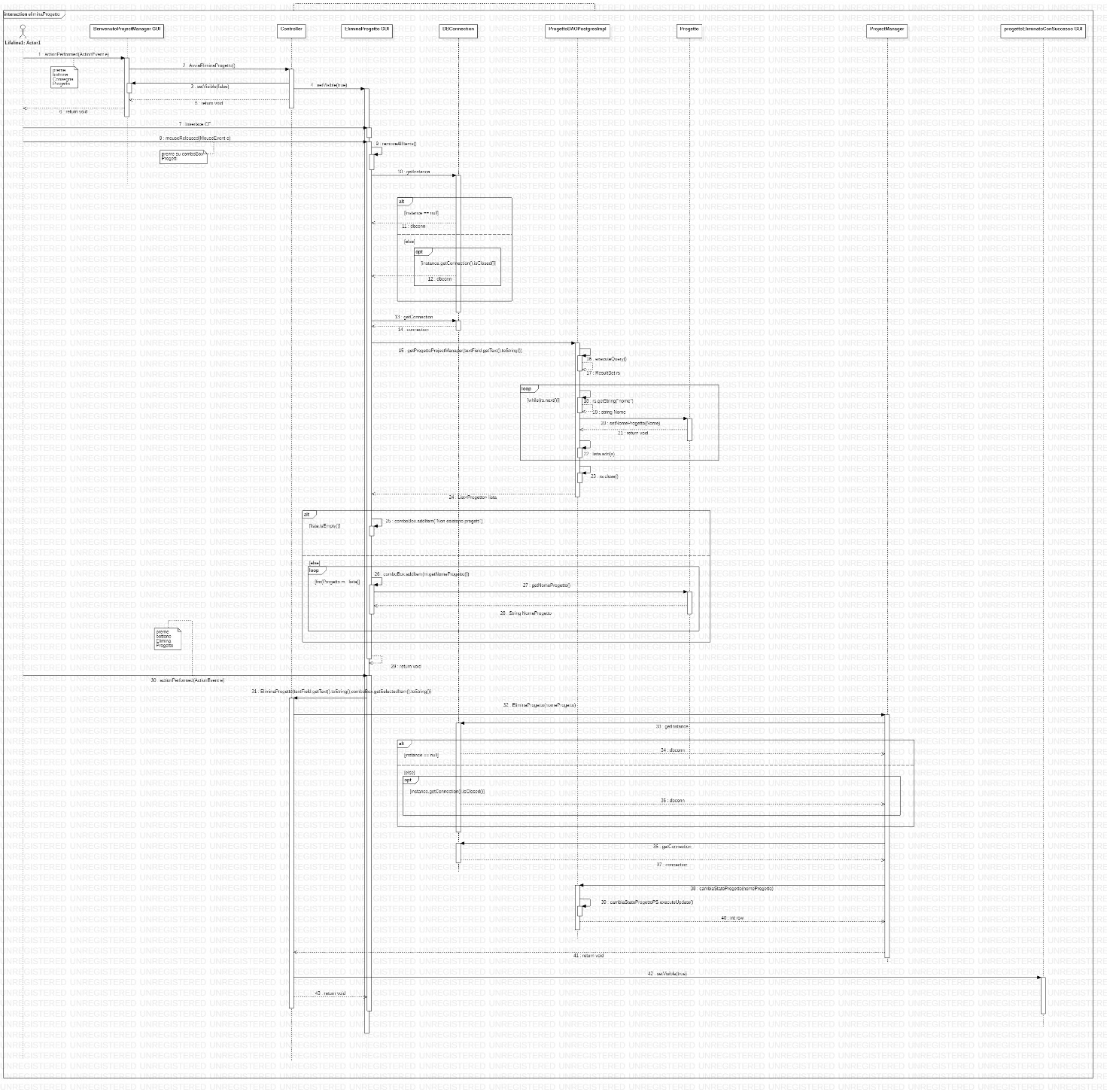
Il sequence diagram permette di visualizzare graficamente quali sono le classi coinvolte e nello specifico i metodi per ogni classe, utilizzati per eseguire ogni singola funzionalità.

Oltre ad indicare i metodi coinvolti, specifica anche l’ordine in cui ciò avviene.

Tra le varie funzionalità del progetto si è scelto di allegare il sequence diagram di due funzionalità nello specifico:

1. Elimina Progetto
2. …….

## Sequence Diagram: Elimina Progetto

 Il sequence diagram in figura… mostra la funzionalità “elimina progetto” con il quale un project manager riesce a consegnare un progetto e cambiare il suo stato da ‘Incompleto’ a ‘Completo’. Il progetto viene quindi “eliminato” tra quelli attivi e non più mostrato al project manager come uno dei progetti a cui può lavorare. Fig.

## Sequence Diagram: funzionalità 2

xxxxxxx