



BugBusters
Specifiche Tecniche_G
Versione 0.0.1

Stato
Redattori_G
Verificatori_G
Distribuzione

In Redazione
Alberto Pignat
BugBusters, Eggon, Prof. Tullio Vardanega, Prof.
Riccardo Cardin

Descrizione

Documento dove viene spiegata in dettaglio la struttura architetturale, le tecnologie utilizzate e le API esposte del prodotto software.

Registro delle Modifiche

Versione	Data	Descrizione	Redatto	Verificato	Approvato
0.0.1	24/02/2026	Prima stesura del documento	Alberto Pignat	-	-

Indice

1 Introduzione	4
1.1 Glossario	4
1.1.1 Riferimenti normativi	4
2 Tecnologie	4
2.1 Linguaggi	4
2.2 Framework	4
2.3 Librerie	5
2.4 Strumenti di Sviluppo	5
3 API	5
4 Architettura del Sistema	5
4.1 Architettura Logica	5
4.2 Architettura di Deployment	5
4.3 Design Pattern	5
4.4 Backend	5
4.5 Frontend	5
4.6 Database	5
5 Requisiti Funzionali Soddisfatti	5

Elenco delle tabelle

3 Tabella dei Linguaggi	4
4 Tabella dei Framework	5
5 Tabella degli Strumenti di Sviluppo	5

Elenco delle figure

1 Introduzione

Il documento ha come scopo la descrizione dettagliata dell'architettura del sistema, delle tecnologie utilizzate e delle API esposte. Viene inoltre fornita una panoramica dei requisiti funzionali soddisfatti dal prodotto software.

1.1 Glossario

Il glossario_G raccoglie e definisce i termini, gli acronimi e le abbreviazioni impiegati nel documento e nel progetto_G Nexum. L'obiettivo è fornire definizioni univoche per ridurre ambiguità, garantire coerenza terminologica tra i membri del team e facilitare l'onboarding di nuovi partecipanti.

Per i termini tecnici e specifici utilizzati in questo documento, si fa riferimento al glossario_G disponibile al seguente [link](#). Per maggiore usabilità e facilità di consultazione, il glossario_G è accessibile anche aprendo dal nostro sito web i vari documenti con il viewer pdf da noi sviluppato.

1.1.1 Riferimenti normativi

- Capitolato_G d'appalto C5: Nexum - Piattaforma di consulenza e documentazione previdenziale**

<https://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2025/Progetto/C5.pdf>

2 Tecnologie

Questa sezione descrive le tecnologie utilizzate nello sviluppo del prodotto software, inclusi i linguaggi, i framework, le librerie e gli strumenti di sviluppo adottati dal team.

2.1 Linguaggi

TODO METTERE TABELLA CON NOME DESCRIZIONE E VERSIONE

Tabella 3: Tabella dei Linguaggi

Nome	Descrizione	Versione
TypeScript	Linguaggio di programmazione basato su JavaScript che aggiunge la tipizzazione statica	
HTML	Linguaggio di markup usato per creare pagine web	
CSS	Linguaggio usato per definire lo stile delle pagine web	
Ruby	Linguaggio di programmazione orientato agli oggetti	
SQL	Linguaggio per la gestione e manipolazione di database relazionali	

2.2 Framework

TODO METTERE TABELLA CON NOME DESCRIZIONE E VERSIONE

Tabella 4: Tabella dei Framework

Nome	Descrizione	Versione
Angular	Framework open source per la creazione e sviluppo di single page applications.	v21
Ruby on Rails	Framework open source server side per applicazioni web	

2.3 Librerie

TODO METTERE TABELLA CON NOME DESCRIZIONE E VERSIONE

2.4 Strumenti di Sviluppo

TODO METTERE TABELLA CON NOME DESCRIZIONE E VERSIONE

Tabella 5: Tabella degli Strumenti di Sviluppo

Nome	Descrizione	Versione
Visual Studio Code	IDE open source per lo sviluppo software sviluppato da Microsoft	
Docker	Piattaforma che permette di creare, distribuire e eseguire applicazioni in container	
PostgreSQL	Database relazionale open source	
pgAdmin	Strumento grafico per amministrare e gestire database PostgreSQL	

3 API

4 Architettura del Sistema

4.1 Architettura Logica

4.2 Architettura di Deployment

4.3 Design Pattern

4.4 Backend

4.5 Frontend

4.6 Database

5 Requisiti Funzionali Soddisfatti