

**INGEGNERIA DEL SOFTWARE 2016-2017**

**Documento di Object Design 0.1**

**Fiorazon**

**14/12/2016**

**Sommario**

[**1. Introduction 3**](#_Toc469503994)

[**I. Object design trade-offs 3**](#_Toc469503995)

[**II. Interface documentation guidelines 3**](#_Toc469503996)

[**III. Definitions, acronyms, and abbreviations 3**](#_Toc469503997)

[**IV. References 3**](#_Toc469503998)

[**V. Packages 3**](#_Toc469503999)

[**2. Class interfaces 4**](#_Toc469504000)

[**3. Glossary 4**](#_Toc469504001)

[**4. Team 4**](#_Toc469504002)

[**5. Storia delle versioni 4**](#_Toc469504003)

### **Introduction**

*La prima sezione del ODD è un'introduzione al documento. Esso descrive i compromessi generali fatte dagli sviluppatori (ad esempio, acquistare vs costruire, spazio di memoria in funzione del tempo di risposta), le linee guida e convenzioni (ad esempio, convenzioni di denominazione, casi limite, meccanismi di gestione delle eccezioni), e una panoramica del documento.   
Linee guida di documentazione di interfaccia e convenzioni di codifica sono il singolo fattore più importante che può migliorare la comunicazione tra gli sviluppatori in fase di progettazione oggetto. Questi includono un elenco di regole che gli sviluppatori dovrebbero utilizzare durante la progettazione e la denominazione delle interfacce. Questi sono esempi di tali convenzioni:*

* Le classi sono denominati con sostantivi singolari.
* I metodi sono denominati con frasi verbali, campi e parametri con sintagmi nominali.
* Stato di errore viene restituito tramite un'eccezione, non un valore di ritorno.
* Collezioni e contenitori hanno un metodo degli elementi () restituisce un enumerazione.
* *Enumerazioni restituiti da elementi () i metodi sono robusti per rimozioni di elementi.*

Tali convenzioni consentono agli sviluppatori di progettare interfacce in modo coerente, anche se molti sviluppatori contribuiscono alle specifiche dell'interfaccia. Inoltre, rendendo queste convenzioni esplicito prima oggetto di design rende più facile per gli sviluppatori di seguirli. In generale, tali convenzioni non dovrebbero evolvere durante il progetto.

### **Object design trade-offs**

### **Interface documentation guidelines**

### **Definitions, acronyms, and abbreviations**

### **References**

### **Packages**

### **Class interfaces**

La seconda sezione del ODD, pacchetti, descrive la decomposizione dei sottosistemi in pacchetti e l'organizzazione di file del codice. Questo include una panoramica di ogni pacchetto, le sue dipendenze con altri pacchetti, e il suo utilizzo previsto.

### **Glossary**

La terza sezione, interfacce di classe, descrive le classi e le loro interfacce pubbliche. Questo include una panoramica di ogni classe, le sue dipendenze con altre classi e pacchetti, i suoi attributi pubblici, operazioni e le eccezioni che possono aumentare.

### **Team**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | **Matricola** |
| Giuseppe Siani | 0512102958 |
| Carmine D’ Alessandro | 0512103402 |
| Aleandro Giuseppe Libano | 0512102976 |

### **Storia delle versioni**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| DATA | VERSIONE | DESCRIZIONE | AUTORE |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |