# INFORMAZIONI GENERALI

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Allievo** | Nome: Gioele | Cognome: Chiodoni |
|  | gioele.chiodoni@samtrevano.ch |  |
| **Luogo di lavoro** | Scuola Arti e Mestieri / CPT Trevano-Canobbio | |
| **Orientamento** | * 88601 Sviluppo di applicazioni * 88602 Informatica aziendale * 88603 Tecnica dei sistemi | |
| **Docente** | Nome: Maurizio | Cognome: Di Florio |
|  [maurizio.diflorio@edu.ti.ch](mailto:%6d%61ur%69%7a%69o%2e%64%69%66%6co%72%69%6f@e%64u.t%69.%63h) |  |
| **Responsabile Progetti** | Nome: Maurizio | Cognome: Di Florio |
|  [maurizio.diflorio@edu.ti.ch](mailto:%6d%61ur%69%7a%69o%2e%64%69%66%6co%72%69%6f@e%64u.t%69.%63h) |  |
| **Secondo docente presentazione** | Nome: | Cognome: |
|  |  |
| **Periodo** | **03.02.2025 - 04.04.2024** | |
| **Orario di lavoro** | Secondo orario scolastico 2° Semestre | |
| **Numero di ore** | 224 ore da 45 minuti | |
| **Pianificazione (in ore o %)** | Analisi: 15% | |
| Implementazione: 35% | |
| Test: 20% | |
| 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

Fotomap

# HARDWARE E SOFTWARE DISPONIBILE

PC forniti dalla scuola con gli strumenti necessari per lo svolgimento del progetto.

**Software**

* Visual Studio Code v. 1.96.4
* IntelliJ IDEA 2024.3.2.2 (Ultimate Edition), come IDE per il backend
* WebStorm 2024.3.2.1, come IDE per il backend
* Firefox v. 129.0.2, per testare la visualizzazione del sito
* GanttProject v. 3.3.3312, per la realizzazione del gantt
* Microsoft Visio, per fare lo use case
* Microsoft Word e Obsidian, per redigere la documentazione, il QdC e il diario
* Trello.com, per la gestione delle task
* Postman v. 11.30.4 per testare gli endpoint dell’API

**Hardware**

* Processore: Intel(R) Core (TM) i7-9700 CPU @ 3.00GHz 3.00 GHz
* RAM: 32.0 GB (31.8 GB utilizzabile)
* Sceda video: NVIDIA GeForce RTX 2060
* SSD: 512 GB
* SSD personale: Samsung T7 1TB
* Monitor 1: HP E24i G4 1920x1200 60Hz
* Monitor 2: ACER KA220HQ 1920x1080 60Hz

# PREREQUISITI

Angular, Spring Boot, Database relazioale

# DESCRIZIONE DEL PROGETTO

**Introduzione**

Il progetto prevede lo sviluppo di un sito web dedicato alla condivisione di avvistamenti di animali e piante selvatiche. La piattaforma è rivolta principalmente a biologi, appassionati di fotografia naturalistica e a chiunque sia interessato alla fauna e flora selvatica.

Il sito consentirà agli utenti di pubblicare fotografie corredate da informazioni sulla geolocalizzazione, offrendo inoltre la possibilità di effettuare ricerche dettagliate su animali e piante. L'obiettivo principale non è quello di creare un social network, ma di sviluppare un applicativo per raccogliere dati utili alla realizzazione di statistiche e analisi scientifiche.

**Amministratore**

* Gestione degli account e dei dati inseriti dagli utenti (nel caso degli utenti inseriscano dei dati falsi)

**Utente non registrato**

* Visualizzazione dati
  + Possibilità di vedere la cartina con gli avvistamenti
  + Con possibilità di fare ricerche tramite filtri

**Utente registrato**

Può fare tutto ciò che fa un utente non registrato ed in più:

* Inserimento dati
  + Possibilità di inserire avvistamenti di animali o piante
* Consultare informazioni sugli animali e sulle piante

# 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):

* *146 – Soddisfazione dell’utente: GUI, utilizzazione*
* *164 - Codifica: Gestione degli errori*
* *165 – Implementazione della soluzione (programmazione)*
* *194 – Attendibilità dei dati inseriti dall’utilizzatore*
* *166 – Stile di codifica; Leggibilità del codice*
* *251 - Modifica di dati attraverso l’interfaccia utente (applicazione multi-utente)*
* *255 - Gestione delle versioni con un programma d’amministrazione*

1. FIRMA

|  |  |
| --- | --- |
| **Allievo** | **Docente** |
| Canobbio, 30.08.2023 | Canobbio, 30.08.2023 |