**1.1 Object Design trade-offs**

Nella fase dell’Object Design sorgono diversi compromessi di progettazione ed è necessario stabilire quali punti rispettare e quali rendere opzionali. Per quanto riguarda la realizzazione del sistema sono stati individuati i seguenti trade-off:

*Costi vs Estensibilità*: Il sistema deve permettere l’estensibilità così da dare la possibilità al cliente di richiedere lo sviluppo di nuove funzionalità, a discapito dei costi in termini di ore lavoro. Questa scelta è dettata dalla previsione che il prodotto software in oggetto avrà successive release.

*Comprensibilità vs Tempo*: Uno degli obiettivi dell’implementazione sarà quello di scrivere del codice che rispetti lo standard proposto da Google per la programmazione nel linguaggio Java, oltre all’uso di commenti sui metodi non usuali. Ciò favorisce anche la comprensibilità, agevolando il processo di mantenimento e di modifica del progetto anche per futuri sviluppatori che non hanno lavorato dall’inizio al progetto stesso. Questo vantaggio tuttavia comporta un incremento del tempo per lo sviluppo e la realizzazione dell’intero sistema, che però è ripagato da una maggiore manutenibilità e chiarezza dei contenuti implementativi.

*Tempo di risposta vs Affidabilità*: Il sistema sarà implementato in modo tale da preferire l’affidabilità al tempo di risposta, garantendo un controllo più accurato dei dati in input a discapito del tempo di risposta del sistema.