

Specifica Tecnica

CyberSorcerers Team



Membri del team:

Sabrina Caniato

Giulia Dentone

Nicola Lazzarin

Giovanni Moretti

Andrea Rezzi

Samuele Vignotto

Informazioni sul documento

Destinatari: Prof Tullio Vardanega Prof Riccardo Cardin

G al pedice: Consultare il Glossario

Registro dei Cambiamenti - Changelog

0.0.1	03/05/2024	Giulia Dentone	Samuele Vignotto	Definizione struttura del documento e scheletro delle sezioni. Scrittura introduzione ed obiettivi delle diverse sezioni
-------	------------	----------------	------------------	--

Contents

1	Introduzione	4
1.1	Scopo del documento	4
1.2	Scopo del prodotto	4
1.3	Glossario	4
2	Riferimenti	4
2.1	Riferimenti normativi	4
2.2	Riferimenti informativi	4
2.3	Riferimenti tecnici	5
3	Tecnologie	5
3.1	Tecnologie per la codifica	5
3.2	Tecnologie per l'analisi del codice	5
4	Architettura	6
4.1	Architettura front-end	6
4.1.1	Pattern utilizzati	6
4.2	Architettura back-end	6
4.2.1	Pattern utilizzati	6
5	Requisiti soddisfatti	6

1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Questo documento ha lo scopo di delineare e giustificare le decisioni architetturelle prese durante le fasi di progettazione e sviluppo del prodotto. Sono presentati i diagrammi dei componenti React e dei pacchetti per illustrare le scelte dei pattern architetturelle adottati per realizzare la struttura finale del prodotto. Inoltre, viene fornita una sezione dedicata ai requisiti soddisfatti dal team, offrendo così una panoramica completa dello stato di avanzamento del lavoro.

1.2 Scopo del prodotto

L'azienda proponente ha richiesto la creazione di una web app_G che, tramite l'uso di IA_G (in questo caso ChatGPT4 e Bedrock) è in grado di creare epic user stories_G a partire dalle richieste del cliente e confrontarle con il codice sviluppato in modo da informare il cliente dello stato di avanzamento dello sviluppo del prodotto. Inoltre deve essere possibile, sia per il Project Manager_G, sia per il cliente rilasciare dei feedback (nel primo caso riguardanti l'adeguatezza delle stories, nel secondo caso riguardanti il prodotto finale) al fine di migliorare l'IA_G. È inoltre richiesta un'analisi comparativa tra le due IA_G utilizzate e lo sviluppo di un plug-in_G utile agli sviluppatori e al Project Manager_G.

1.3 Glossario

Alcuni termini presenti nel documento potrebbero essere ambigui, pertanto verranno inseriti nel Glossario v.1.0.0. La loro presenza all'interno di esso sarà indicata tramite una G maiuscola a pedice.

2 Riferimenti

2.1 Riferimenti normativi

- Capitolato **C7 - ChatGPT vs BedRock developer Analysis**

<https://github.com/CyberSorceres/CyberSorceresRepository>

- Norme del way of working v 1.0.0
- Regolamento del progetto didattico

<https://www.math.unipd.it/tullio/IS-1/2023/Dispense/PD2.pdf>

2.2 Riferimenti informativi

- Slide del corso di Ingegneria del Software - Analisi dei requisiti

<https://www.math.unipd.it/tullio/IS-1/2023/Dispense/T5.pdf>

- Slide del corso di Ingegneria del Software - Progettazione e programmazione: Diagrammi delle classi

<https://www.math.unipd.it/rcardin/swea/2023/Diagrammi%20delle%20Classi.pdf>

- Slide del corso di Ingegneria del Software - Solid Programming

<https://www.math.unipd.it/rcardin/swea/2021/SOLID%20Principles%20of%20Object-Oriented-Programming.pdf>

2.3 Riferimenti tecnici

- Documentazione di React
<https://react.dev/>
- Documentazione di Typescript
<https://www.typescriptlang.org/docs/>
- Documentazione di MongoDB
<https://www.mongodb.com/docs/>
- Documentazione di Amazon AWS
https://docs.aws.amazon.com/it_it/
- Serverless Microservice Patterns
<https://medium.com/@jeremydaly/serverless-microservice-patterns-for-aws-6dadcd21f1e1>
- Aws Reference Architecture Diagrams
<https://aws.amazon.com/it/architecture/reference-architecture-diagrams>
- React design patterns
<https://refine.dev/blog/react-design-patterns/>

3 Tecnologie

3.1 Tecnologie per la codifica

Tecnologia	Descrizione	Versione
------------	-------------	----------

3.2 Tecnologie per l'analisi del codice

Tecnologia	Descrizione	Versione
------------	-------------	----------

4 Architettura

4.1 Architettura front-end

4.1.1 Pattern utilizzati

4.2 Architettura back-end

4.2.1 Pattern utilizzati

5 Requisiti soddisfatti