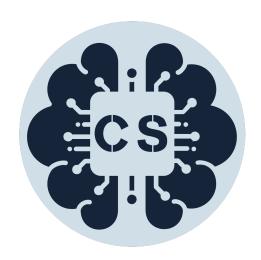
Specifica Tecnica

CyberSorcerers Team



Membri del team:
Sabrina Caniato
Giulia Dentone
Nicola Lazzarin
Giovanni Moretti
Andrea Rezzi
Samuele Vignotto

Informazioni sul documento			
Destinatari:	Prf. Tullio Vardanega	Prf. Riccardo Cardin	
G al pedice:	Consultare il Glossario		

Registro dei Cambiamenti - Changelog_G

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	
	1.2 Scopo del prodotto	
	1.5 Glossario	_
2	Riferimenti	4
	2.1 Riferimenti normativi	
	2.2 Riferimenti informativi	
	2.3 Riferimenti tecnici	5
3	Tecnologie	5
	3.1 Tecnologie per la codifica	
	3.2 Tecnologie per l'analisi del codice	5
,	And the transfer	_
4	Architettura	5
	4.1 Architettura front-end	
	4.1.1 Pattern utilizzati	5
	4.2.1 Pattern utilizzati	
	4.2.1 Patterii utiii22ati	ی
5	Requisiti soddisfatti	5

1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Questo documento ha lo scopo di delineare e giustificare le decisioni architetturali 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 architetturali 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 $_{\rm G}$ che, tramite l'uso di IA $_{\rm G}$ (in questo caso ChatGPT4 e Bedrock) è in grado di creare epic user stories $_{\rm G}$ 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 $_{\rm G}$, 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 $_{\rm G}$. È inoltre richiesta un' analisi comparativa tra le due IA $_{\rm G}$ utilizzate e lo sviluppo di un plug-in $_{\rm G}$ utile agli sviluppatori e al Project Manager $_{\rm G}$.

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%200bject-Orient

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/

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