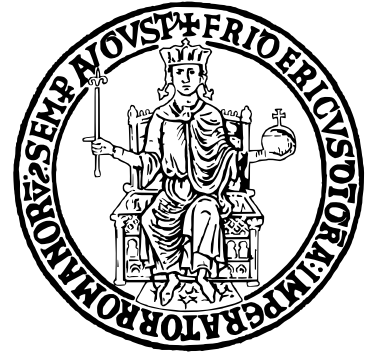


INGEGNERIA DEL SOFTWARE

# BugBoard26

---

Documentazione Progetto



**Davide Gargiulo**      **Francesco Donnarumma**  
*Matricola: N86004689*      *Matricola: N86004658*

Anno Accademico 2024/2025  
*November 11, 2025*

## *Contents*

---

<b>1</b>	<b>Modellazione di tutti i casi d'uso richiesti tramite Use Case Diagrams</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Individuazione e caratterizzazione del target degli utenti, tramite Personas</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Descrizione dei requisiti non-funzionali e di dominio</b>	<b>10</b>
3.1	Requisiti non-funzionali . . . . .	10
3.2	Requisiti di dominio . . . . .	11

---

*Modellazione di tutti i casi d'uso richiesti tramite Use Case Diagrams*

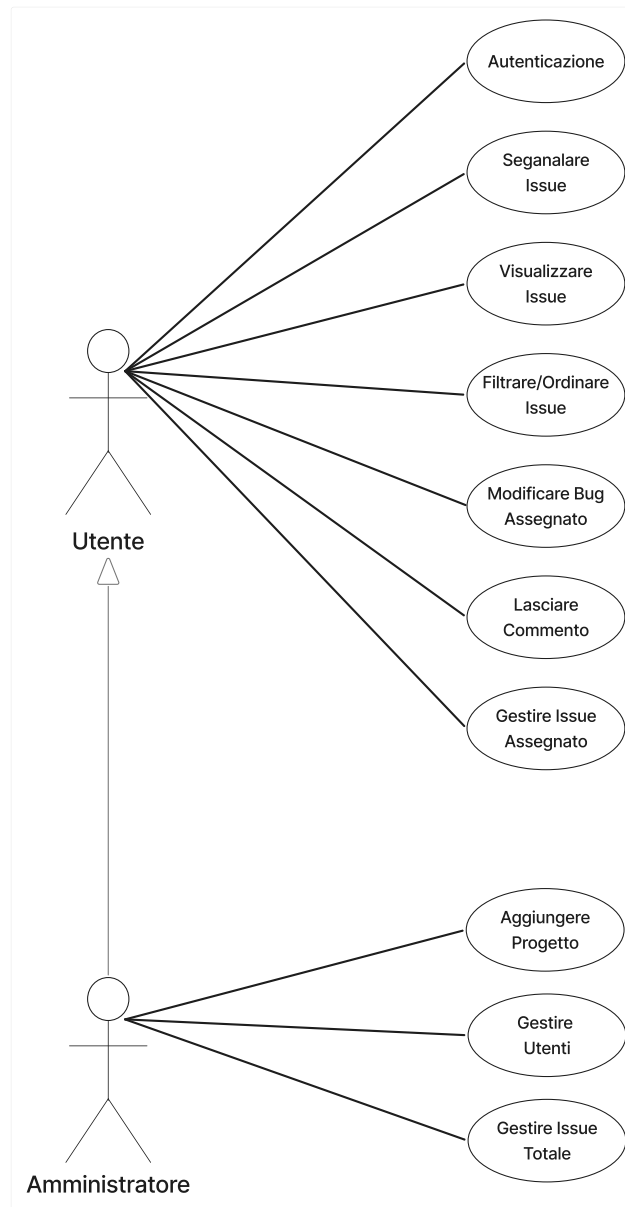
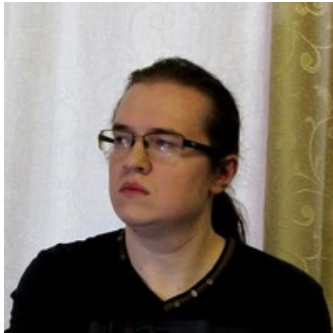


Figure 1.1: Use Case Diagram che rappresenta i casi d'uso principali dell'applicazione Bug-Board26.

## II

### *Individuazione e caratterizzazione del target degli utenti, tramite Personas*

#### Alexey Kutepov (Tsoding)



<b>Età</b>	35 anni, nato in Russia, attualmente nomade digitale
<b>Residenza</b>	Nomade digitale - Attualmente in Europa dell'Est
<b>Istruzione</b>	Laurea in Computer Science conseguita in Russia nel 2012, con focus su sistemi operativi e programmazione a basso livello
<b>Lavoro</b>	Software Engineer e Content Creator dal 2016. Streamer di programmazione su Twitch e YouTube, specializzato in C, Rust, e sviluppo di linguaggi di programmazione. Creatore di progetti open source e tool di sviluppo. Conosciuto per il suo approccio diretto e senza filtri alla programmazione
<b>Tratti personali</b>	Pragmatico e diretto, con approccio non-sense al codice. Perfezionista tecnico che valorizza semplicità ed efficienza. Ironico e sarcastico, ma genuinamente appassionato di condivisione della conoscenza tecnica
<b>Interessi</b>	Appassionato di matematica e teoria dei linguaggi di programmazione. Interessato a minimalismo nel design software e filosofia Unix. Nel tempo libero esplora nuove tecnologie, contribuisce a progetti open source e sperimenta con hardware vintage

---

## Biografia

Alexey Kutepov, 35 anni, conosciuto online come Tsoding, è un software engineer e content creator nomade specializzato in programmazione di sistema e sviluppo di linguaggi. Dal 2016 condivide il suo processo creativo attraverso live coding su Twitch, dove programma in C e Rust senza script né editing.

Con un approccio pragmatico e diretto, Tsoding è diventato una figura di riferimento per developer che apprezzano la programmazione a basso livello e la filosofia del codice minimalista ed efficiente.

---

## Scopi e obiettivi in riferimento al sistema

- **Tracciare bug nei progetti open source personali:** Gestire efficacemente gli issue dei suoi numerosi repository GitHub, mantenendo organizzazione chiara per la community di contributor.
  - **Riprodurre e documentare bug complessi:** Creare report tecnici dettagliati con stack trace, memory dumps e condizioni di riproduzione per problemi di basso livello.
  - **Prioritizzare fix in base a impatto tecnico:** Categorizzare issue distinguendo tra crash critici, memory leaks, problemi di performance e feature requests.
  - **Integrare bug tracking nel workflow di live coding:** Utilizzare l'applicazione durante le sessioni di streaming per mostrare alla community come affrontare sistematicamente i problemi tecnici.
-

## Hideo Kojima



<b>Età</b>	61 anni, nato a Tokyo
<b>Residenza</b>	Tokyo, Giappone - Quartiere Shibuya
<b>Istruzione</b>	Laurea in Economia conseguita presso l'Università di Tokyo nel 1986, con studi complementari in cinema e letteratura
<b>Lavoro</b>	Game Director, Producer e Autore dal 1986. Fondatore di Kojima Productions nel 2015. Creatore di franchise iconici come Metal Gear e Death Stranding. Visionario dell'industria videoludica con approccio cinematografico
<b>Tratti personali</b>	Visionario e meticoloso, con attenzione maniacale ai dettagli narrativi e tecnici. Perfezionista, esigente ma collaborativo. Comunicatore carismatico con forte presenza mediatica
<b>Interessi</b>	Cinefilo appassionato che colleziona film e oggetti da collezione. Lettore vorace di letteratura e manga. Interessato a tecnologia, intelligenza artificiale e futuro dell'intrattenimento digitale. Attivo sui social media dove condivide le sue passioni quotidiane

### Biografia

Hideo Kojima, 61 anni, è uno dei game director più influenti e riconosciuti a livello mondiale. Con una formazione in economia e una passione viscerale per il cinema, ha rivoluzionato l'industria videoludica dal 1986, creando opere che fondono gameplay innovativo e narrativa cinematografica.

Fondatore di Kojima Productions, è celebre per la sua attenzione maniacale ai dettagli e per la sua visione autoriale che ha ridefinito i confini tra videogiochi, cinema e arte interattiva.

## Scopi e obiettivi in riferimento al sistema

- **Mantenere la visione artistica del progetto:** Assicurarsi che ogni bug risolto non comprometta l'esperienza narrativa e l'immersione cinematografica prevista per il gioco.
- **Coordinare team multidisciplinari internazionali:** Utilizzare l'applicazione per sincronizzare il lavoro tra programmatori, designer, artisti e tester distribuiti in diverse sedi globali.
- **Prioritizzare issue che impattano l'esperienza emotiva:** Categorizzare i bug in base al loro effetto sulla narrazione, l'atmosfera e il coinvolgimento emotivo del giocatore.
- **Documentare dettagliatamente ogni problema:** Creare report completi con context narrativo, screenshot, video e note precise per guidare il team verso soluzioni che rispettino la visione creativa.
- **Monitorare milestone critiche pre-release:** Tenere traccia dello stato di risoluzione degli issue in vista di demo, eventi stampa e lancio finale, garantendo standard qualitativi eccellenti.

### Michele Deserto



<b>Età</b>	35 anni, nato a Bari, residente a Milano da 8 anni
<b>Residenza</b>	Milano, Italia - Zona Porta Nuova
<b>Istruzione</b>	Diploma in Architettura Moderna conseguito a Bari nel 2009, con specializzazione in design sostenibile
<b>Lavoro</b>	Content Creator dal 2015, specializzato in recensioni videoludiche e tecnologia su YouTube e Twitch. Appassionato di giochi indie, RPG e hardware. Assunto da poco come bug tester dalla FromSoftware
<b>Tratti personali</b>	Flemmatico e riflessivo, con approccio creativo ai problemi. Calmo, empatico e buon ascoltatore con la sua community
<b>Interessi</b>	Oltre ai contenuti digitali, ama viaggiare scoprendo nuove culture e tradizioni. Appassionato di architettura e fotografia urbana. Nel tempo libero cucina e suona la chitarra

---

## Biografia

Michele Deserto, 35 anni, è un content creator milanese specializzato in videogiochi e tecnologia. Con un diploma in architettura moderna e un approccio flemmatico e creativo, dal 2015 produce contenuti su YouTube e Twitch dedicati a giochi indie, RPG e innovazioni tech. Appassionato viaggiatore, ama scoprire nuove culture e tradizioni, che spesso ispirano i suoi contenuti digitali.

---

## Scopi e obiettivi in riferimento al sistema

- **Diminuire la presenza di bug nei giochi recensiti:** Garantire che i giochi presentino meno bug tecnici, migliorando l'esperienza di gioco per i suoi spettatori.
  - **Tracciare efficacemente i bug critici:** Utilizzare l'applicazione per categorizzare e prioritizzare gli issue in base alla loro gravità e impatto sul gameplay.
  - **Collaborare con il team di sviluppo:** Condividere report dettagliati e screenshot attraverso l'applicazione per facilitare la comunicazione con i programmatori.
  - **Monitorare lo stato di risoluzione:** Tenere traccia dei bug segnalati e verificare quali vengono risolti nelle patch successive.
  - **Organizzare i test per piattaforme diverse:** Gestire gli issue separando i bug per console, PC e altre piattaforme su cui vengono testati i giochi.
-



## Yan Chernikov (TheCherno)



<b>Età</b>	29 anni, nato in Australia, residente negli Stati Uniti
<b>Residenza</b>	Los Angeles, California - USA
<b>Istruzione</b>	Laurea in Computer Science conseguita in Australia nel 2017, con specializzazione in computer graphics e game engine development
<b>Lavoro</b>	Software Engineer e Content Creator dal 2012. Creatore della popolare serie YouTube su C++ e game engine development. Lead Engine Programmer con esperienza in AAA studios. Fondatore di Hazel Engine, un game engine educativo open source
<b>Tratti personali</b>	Metodico e didattico, con approccio sistematico all'insegnamento della programmazione. Paziente e chiaro nelle spiegazioni, ma esigente sulla qualità del codice. Entusiasta e motivante con la sua community
<b>Interessi</b>	Appassionato di architettura software e design patterns. Interessato a rendering graphics, fisica e ottimizzazione performance. Nel tempo libero sperimenta con nuove tecnologie grafiche, contribuisce alla community open source e gioca a giochi competitivi

### Biografia

Yan Chernikov, 29 anni, conosciuto come TheCherno, è un software engineer e educator specializzato in C++ e game engine development. Dal 2012 produce contenuti educativi di alta qualità su YouTube, rendendo accessibili concetti complessi di programmazione grafica e architettura di game engine.

Con esperienza in studi AAA e una passione genuina per l'insegnamento, TheCherno ha costruito una delle community più rispettate per developer che vogliono comprendere profondamente come funzionano i motori grafici moderni.

---

## Scopi e obiettivi in riferimento al sistema

- **Gestire issue del progetto Hazel Engine:** Organizzare e prioritizzare bug report e feature requests della community per il suo game engine educativo open source.
  - **Documentare problemi di rendering e graphics:** Creare report dettagliati per bug complessi relativi a shader, pipeline grafiche e ottimizzazioni rendering con screenshot e frame analysis.
  - **Coordinare sviluppo tra tutorial series:** Utilizzare l'applicazione per pianificare quali issue affrontare durante le prossime puntate della serie YouTube, mantenendo coerenza didattica.
  - **Categorizzare per subsystem dell'engine:** Organizzare issue per moduli specifici (renderer, physics, ECS, scripting) facilitando la navigazione per contributor e studenti.
  - **Tracciare problemi cross-platform:** Monitorare bug specifici per Windows, macOS e Linux, assicurando che Hazel Engine funzioni correttamente su tutte le piattaforme.
-

# III

## *Descrizione dei requisiti non-funzionali e di dominio*

3.1

### Requisiti non-funzionali

Codice	Requisito
<b>SR01</b>	Il Sistema deve essere realizzato in modo distribuito prevedendo almeno due macro-componenti indipendenti (back-end/front-end).
<b>SR02</b>	Il back-end deve esporre interfacce di programmazione accessibili via rete.
<b>SR03</b>	Il back-end dovrebbe essere distribuito utilizzando tecnologie di containerizzazione.
<b>SR04</b>	Il front-end deve essere un'interfaccia utente che si appoggia ai servizi offerti dal back-end esclusivamente attraverso la rete.
<b>SR05</b>	La parte front-end deve essere realizzata come applicazione web app spa.
<b>SR06</b>	La logica applicativa e la persistenza dei dati non devono essere gestite esclusivamente tramite servizi esterni.
<b>SR07</b>	Il Sistema deve essere scritto in un linguaggio di programmazione che supporta il paradigma orientato agli oggetti.
<b>SR08</b>	Il Sistema deve essere conforme al GDPR per la protezione dei dati personali degli utenti.
<b>SR09</b>	Nel caso in cui il Sistema venga distribuito attraverso store di terze parti, deve essere conforme alle policy sui contenuti per sviluppatori di questi ultimi.

## Requisiti di dominio

Codice	Requisito
<b><i>DR01</i></b>	Il Sistema deve essere realizzato in modo distribuito prevedendo almeno due macro-componenti indipendenti (back-end/front-end).