# INFORMAZIONI GENERALI

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Allievo** | Nome:Lorenzo | Cognome: Di Stefano |
|  |  lorenzo.distefano@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: Geo | Cognome: Petrini |
|  geo.petrini@edu.ti.ch |  |
| **Responsabile Progetti** | Nome: | Cognome: |
|  |  |
| **Secondo docente presentazione** | Nome: | Cognome: |
|  |  |
| **Periodo** | **22.09 2023 – 01.12.2023 (Presentazioni dal 15.12.2023 al 22.12.2023)** | |
| **Orario di lavoro** | Secondo orario scolastico 1° Semestre | |
| **Numero di ore** | 80 ore/lezione da 45 minuti | |
| **Pianificazione (in ore o %)** | Analisi: 10% | |
| Implementazione: 25% | |
| Test: 35% | |
| Documentazione: 30% | |

1. PROCEDURA
   * Crea una cartella per il progetto e inizializza un file **package.json** con il comando **npm init**.
   * Installare le dipendenze necessarie per il progetto (typescript). Usare il comando **npm install -g typescrip**.
   * Crea un file tsconfig.json per configurare le opzioni del compilatore typescript. Usare il comando **tsc --init**.
   * Creare le cartelle **js** e **ts** nella quale inserire il sorgente **[ts]** e dove salvare il codice compilato **[js]**.
   * Modificare il file **tsconfig.json** per impostare la cartella **js** come outputDir e la cartella **ts** come RootDir.
2. TITOLO

**Unisci-Puntini**

# HARDWARE E SOFTWARE DISPONIBILE

HARDWARE

**PC desktop scolastico (lavoro in presenza)**

Specifiche:

OS: Windows 10 enterprise

CPU: Intel I7 9700

GPU: Nvidia GeForce RTX 2060

RAM: 32GB RAM DDR4

**PC desktop personale (lavoro da remoto)**

Specifiche:

OS: Windows 11 pro

CPU: Intel I7 6700

GPU: Intel Graphics 530

RAM: 16GB RAM DDR4

# PREREQUISITI

**TypeScript** 5.2.2

**Node.js** 21.2.0

# DESCRIZIONE DEL PROGETTO

**DESCRIZIONE**

Su internet sono presenti svariati siti e applicativi che permettono di fare ciò, ma spesso questi sono incompleti di tutte le funzionalità desiderate dall’utente o sono troppo complessi. L’applicativo in questione è la soluzione, rendendo questa mansione più accessibile a chiunque.

**REQUISITI**

* Il programma deve permettere di inserire puntini sulla pagina di disegno.
* I puntini devono essere numerati, essere in ordine dal maggiore al minore e coerenti con il numero effettivo di puntini.
* Dovrà essere possibile importare immagini dal proprio dispositivo
* Dovrà essere possibile esportare le immagini del risultato sul proprio dispositivo
* Si dovrà poter disegnare sulla pagina tramite degli strumenti di disegno forniti

# 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):

1. FIRMA

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