



SIRIUS

SEQUENZIATORE

Specifica Tecnica

Versione 1.0.0

Ingegneria Del Software AA 2013-2014

Informazioni documento

Titolo documento:	Specifica Tecnica
Data creazione:	2014-02-12
Versione attuale:	1.0.0
Utilizzo:	Esterno
Nome file:	<i>SpecificaTecnica_v1.0.0.pdf</i>
Redazione:	Quaglio Davide
Approvazione:	Giachin Vanni
Distribuito da:	Sirius
Destinato a:	Prof. Vardanega Tullio Prof. Cardin Riccardo Zucchetti S.p.A

Sommario

Descrizione dell'architettura e dei componenti relativi allo sviluppo del progetto *Sequenziatore*.

Diario delle modifiche

Versione	Data	Autore	Ruolo	Descrizione
0.0.1	2014-03-15	Giachin Vanni	?	Stesura introduzione

Indice

1	Introduzione	1
1.1	Scopo del Documento	1
1.2	Scopo del Prodotto	1
1.3	Glossario	1
1.4	Riferimenti	1
1.4.1	Normativi	1
1.4.2	Informativi	1

1 Introduzione

1.1 Scopo del Documento

Lo scopo di questo documento è la definizione delle specifiche progettuali del prodotto *software Sequenziatore*.

Viene quindi presentata l'architettura ad alto livello del sistema, e la descrizione delle singole componenti e dei *design pattern*_G utilizzati.

1.2 Scopo del Prodotto

Lo scopo del progetto *Sequenziatore*, è di fornire un servizio di gestione di processi definiti da una serie di passi da eseguirsi in sequenza o senza un ordine predefinito, utilizzabile da dispositivi mobili di tipo *smartphone* o *tablet*.

1.3 Glossario

Al fine di rendere più leggibili e comprensibili i documenti, i termini tecnici, di dominio, gli acronimi e le parole che necessitano di essere chiarite, sono riportate nel documento *Glossario_v1.0.0.pdf*.

Ciascuna occorrenza dei vocaboli presenti nel *Glossario* è seguita da una “G” maiuscola in pedice.

1.4 Riferimenti

1.4.1 Normativi

- Norme di Progetto: *NormeDiProgetto_v1.0.0.pdf*.
- Analisi dei Requisiti: *AnalisiDeiRequisiti_v1.0.0.pdf*.

1.4.2 Informativi

- Design Patterns: Elementi per il riuso di software ad oggetti - Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson e John Vlissides (2002);
- Learning JavaScript Design Patterns, Addy Osmani, Volume 1.5.2:
<http://addyosmani.com/resources/essentialjsdesignpatterns/book>;
- Regolamento dei documenti, prof. Vardanega Tullio:
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2013/>;
- Dispense di ingegneria del software modulo A:
 - Progettazione software, prof. Vardanega Tullio:
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2013/Dispense/P09.pdf>;

- Diagrammi delle classi e degli oggetti, prof. Cardin Riccardo:
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2013/Dispense/E02a.pdf>;
- Diagrammi di sequenza, prof. Cardin Riccardo:
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2013/Dispense/E03a.pdf>;
- Diagrammi di attività, prof. Cardin Riccardo:
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2013/Dispense/E03b.pdf>;
- Introduzione ai design pattern, prof. Cardin Riccardo:
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2013/Dispense/E04.pdf>;
- Diagrammi dei package, prof. Cardin Riccardo:
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2013/Dispense/E05.pdf>;
- Dispense di ingegneria del software modulo B:
 - Design pattern: Model-View-Controller, prof. Cardin Riccardo:
http://www.math.unipd.it/~rcardin/pdf/Design%20Pattern%20-%20Model%20View%20Controller_4x4.pdf;
 - Design pattern strutturali, prof. Cardin Riccardo:
http://www.math.unipd.it/~rcardin/pdf/Design%20Pattern%20Strutturali_4x4.pdf;
 - Design pattern creazionali, prof. Cardin Riccardo:
http://www.math.unipd.it/~rcardin/pdf/Design%20Pattern%20Creazionali_4x4.pdf;
 - Design pattern comportamentali, prof. Cardin Riccardo:
http://www.math.unipd.it/~rcardin/pdf/Design%20Pattern%20Comportamentali_4x4.pdf;
 - Esercizi sugli errori rilevati in RP, prof. Cardin Riccardo:
http://www.math.unipd.it/~rcardin/pdf/Esercitazione%20-%20Errori%20comuni%20RP_4x4.pdf;