

# Laboratorio di Sviluppo delle Applicazioni Software

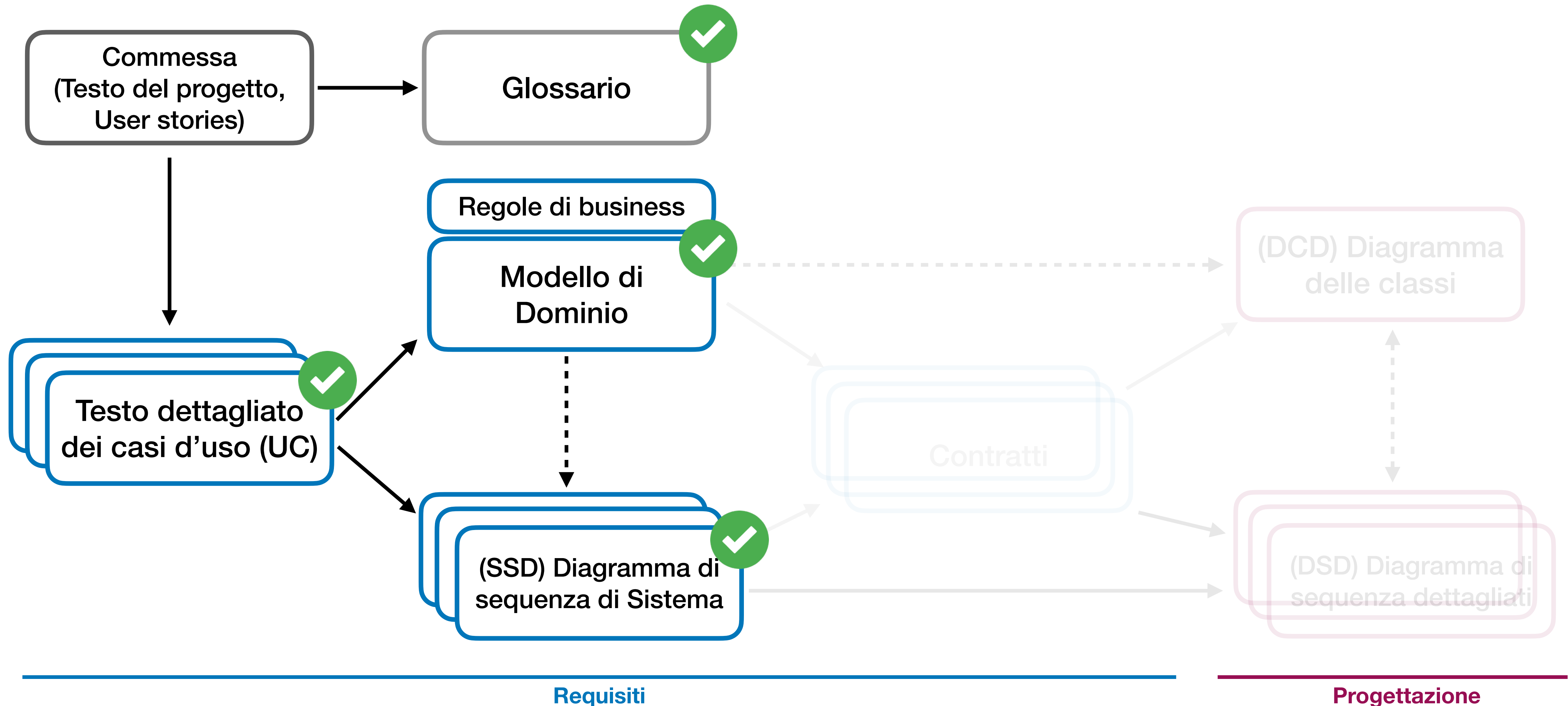
Progetto d'esame e ...

# Punto della situazione

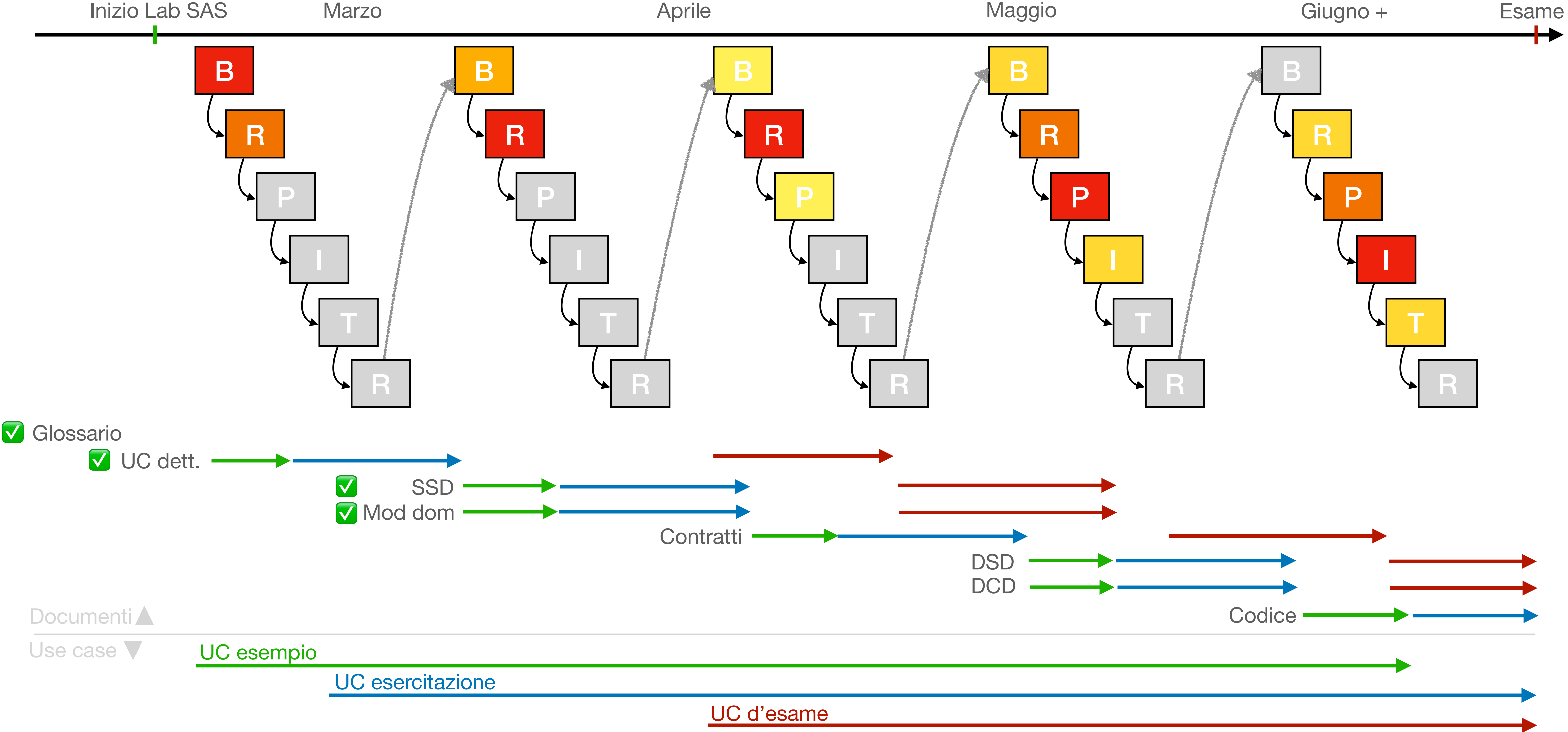
Da dove partiamo?

# Documentazione (codice escluso)

Artefatti della metodologia UP considerati in laboratorio



# Evoluzione degli artefatti in questo laboratorio



# UC “Gestire i turni”

UC d'esame

# Esame

## Modalità, regole e vincoli

- Esonero (teoria) → Documentazione progetto → Orale
  - Artefatti UP: UC dett., SSD, Mod dom, Contratti, DCD, DSD
  - Codice Java di test di un UC
- Gruppi di **al più 2 student\*** (consigliato)
- I componenti di un gruppo devono svolgere l'orale (salvo casi eccezionali) nello stesso appello e al più nella sessione successiva alla data di superamento dell'esonero
- **Versione ridotta:** è possibile svolgere il progetto nella modalità ridotta (voto massimo **25**) dove non vi verrà richiesto di gestire il raggruppamento e la ricorrenza dei turni e dove il numero di DSD da consegnare sarà inferiore.

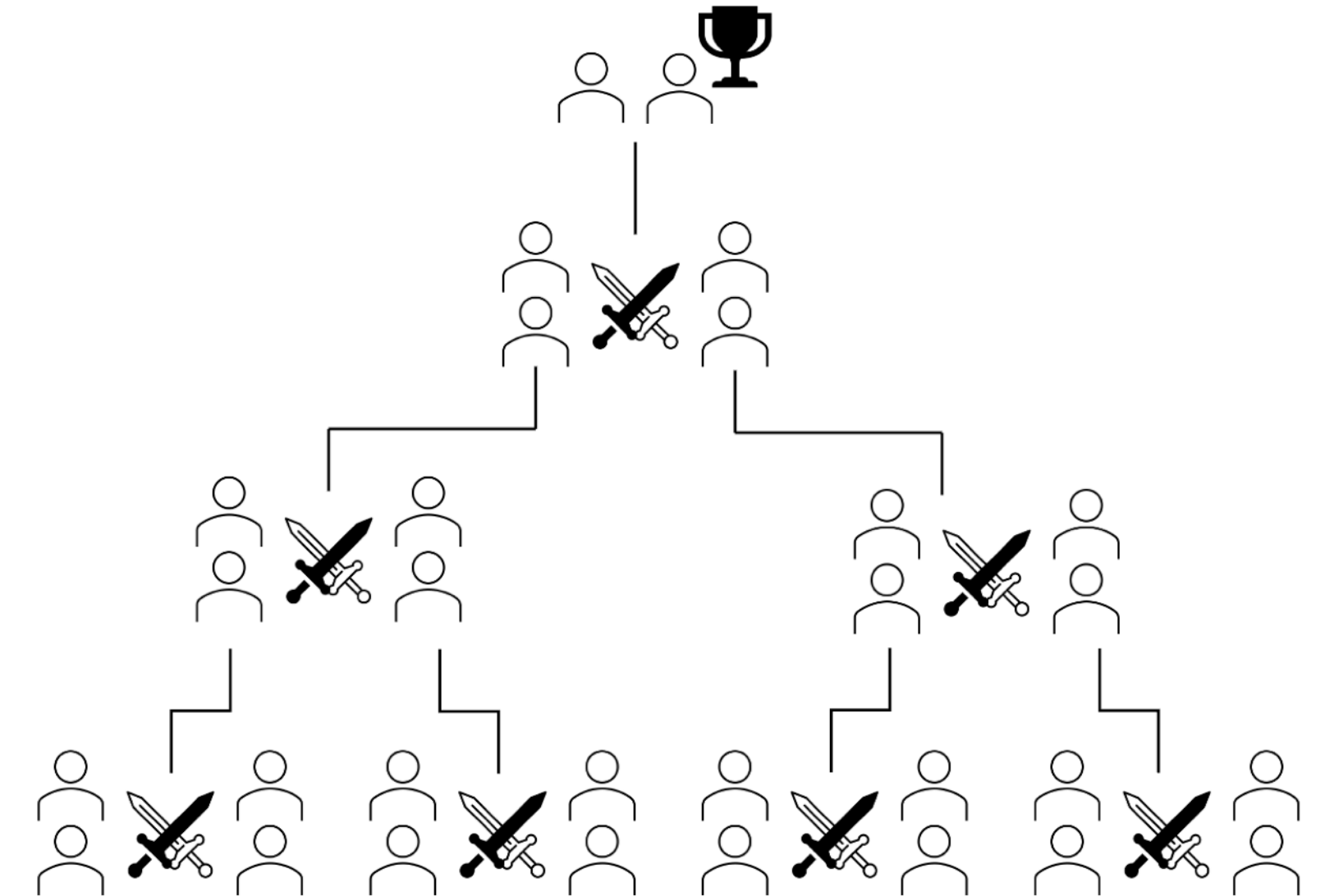
# Il Torneo di LabSAS

Un'opportunità per mettersi alla prova in modo simpatico

# Torneo

## Obiettivi e modalità

- **Obiettivi:**
  - Rendere più avvincente e coinvolgente la preparazione del progetto
  - Questo lavoro sarà anche un utile preparazione all'esame
- **Partecipazione** volontaria a squadra di 2 studenti (stessi che esame, eccezione: studenti soli si aggregano)
- **Premi:** piccolo premio + certificato

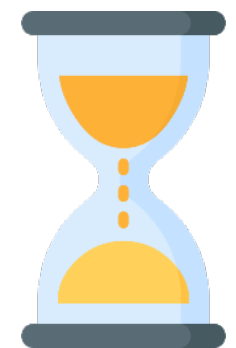




# Modalità

## Ad ogni scontro...

1. Le squadre si affrontano con **scontri diretti** (1 vs 1)
2. Le due squadre presentano il loro progetto (UC d'esame):  
**max 3 minuti** a squadra
3. Ogni squadra fa 2 domande all'altra squadra
  - I componenti della squadra **si alternano** nel rispondere
  - **Max 2 minuti a risposta**
  - Domande: a carattere di **testing** (da preparare in anticipo)
4. **Il pubblico e il docente** votano quale progetto ha risposto meglio
  - **Voto online anonimo**



# Svolgimento

## Ad ogni turno...

- Cambia l'artefatto oggetto dello scontro (tutti per **UC gestire i turni**)
  - UC dettagliati: scenario principale di successo
  - UC dettagliati: estensioni ed eccezioni
  - Modello di dominio / SSD
  - Contratti
- **Ripescaggio** di squadre dal turno precedente:
  - Bonus docente: può ripescare 1 squadra per turno
  - Se numero squadre dispari: miglior squadra per differenza punti (o a caso se pareggio)



# Regole

## Altri dettagli prossimamente

- **Premi:** I vincitori nei diversi turni saranno premiati
- **Iscrizione:** volontaria via Google Form  
(Scadenza approssimativa fine Aprile 2024)
- **Svolgimento:**
  - Indicativamente nella seconda metà di Maggio 2024
  - Il torneo avverrà durante l'orario di laboratorio in al più 2 lezioni

