PROGETTAZIONE IL TEAM F.S.C. PRESENTA:

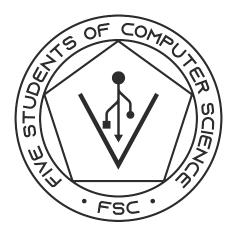


STRUMENTALMENTE

Il team:

Alessandro Annese Davide De Salvo Andrea Esposito Graziano Montanaro Regina Zaccaria

Informatica e Comunicazione Digitale - (TA) A.A. 2018/19



F.S.C. — Five Students of Computer Science

Copyright © 2019 F.S.C.

Concesso in licenza secondo i termini della Licenza Apache, versione 2.0 (la "Licenza"); è proibito usare questo file se non in conformità alla Licenza. Una copia della Licenza è disponibile all'indirizzo:

http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0

Se non richiesto dalla legislazione vigente o concordato per iscritto, il software distribuito nei termini della Licenza è distribuito "COSÌ COM'È", SENZA GARANZIE O CONDIZIONI DI ALCUN TIPO, esplicite o implicite. Consultare la Licenza per il testo specifico che regola le autorizzazioni e le limitazioni previste dalla medesima.

Indice

1	Progettazione											5							
	1.1 II modello RMM											5							
		1.1.1	Il modello ER																6
		1.1.2	Progettazione	delle	slic	се													6
		1.1.3	Modello della	navig	azio	one	. (8
2	Des	ign																	9
	2.1 I colori								9										
	2.2	Le gal	obie logiche																9
	2.3	Le ico	ne																11
3	l co	ntenuti																	13
	3.1	Biblio	grafia																13
		-	Îstruttori ed es																13
			Libri																13
		3.1.3	Materiale onli	ne .															13

Indice StrumentalMente

StrumentalMente 1. Progettazione

1 Progettazione

1.1 II modello RMM

Nella progettazione del sistema si sono individuate quattro entità differenti:

Concetto teorico Classe dei concetti musicali prettamente teorici, necessari a una giusta comprensione del mondo musicale. Sono caratterizzati da un titolo (che li identifica) e una descrizione (la quale è ciò che interessa all'utente).

Strumento Classe degli strumenti musicali. Sono caratterizzati da un nome (che li identifica) e tutte le informazioni annesse (tra cui una descrizione della struttura dello strumento e le tecniche più comuni).

Accordo / **Tecnica** Classe degli accordi musicali, identificati da un nome, contenenti una descrizione (in termini di note musicali) e degli esempi utili agli utenti. Poiché alcuni strumenti *non* sono polifonici (e non sono quindi in grado di produrre accordi) sono considerate appartenenti a questa classe di oggetti anche le tecniche di utilizzo più avanzate dei suddetti strumenti.

Quiz Classe di oggetti che consentono all'utente di ripetere un argomento. Contengono un numero identificativo, una domanda e fino a quattro risposte differenti. Fanno parte di questa classe anche le domande interattive, ovverosia quelle che richiedono all'utente di "costruire" una risposta (si considerano aventi una sola risposta possibile).

1.1.1 II modello ER

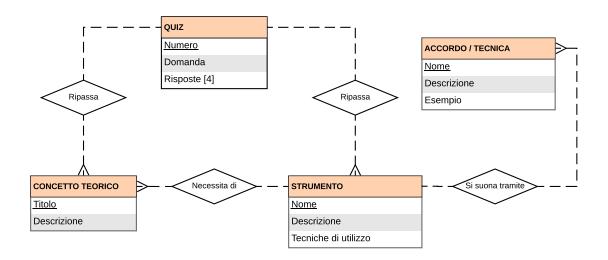


Figura 1.1: Il modello ER di StrumentalMente. Si noti che la notazione utilizzata prevede le *"chiavi primarie"* sottolineate e i campi multipli scritti con la notazione tipica dell'array (con il numero di ripetizioni racchiuso tra parentesi quadre).

1.1.2 Progettazione delle slice

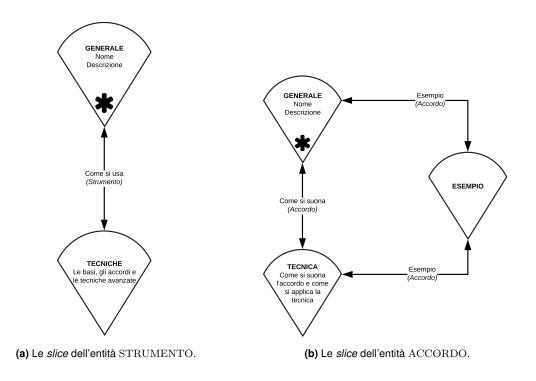
Si sono progettate le *slice* riferite alle quattro entità precedentemente introdotte.

Nei seguenti schemi è indicato con un asterisco (*) la slice iniziale. Inoltre, sono indicate con delle frecce continue i link che permettono lo spostamento tra le varie slice della stessa entità (su tale freccia è posto il significato del link).

Si noti che nella progettazione delle slice dell'entità ACCORDO non si è inserita alcuna informazione in riferimento alla slice esempio: questo poiché la tipologia di esempio e i *media* utilizzati possono variare da strumento a strumento.

Non è visibile ne nei seguenti schemi ne nella progettazione del modello della navigazione la possibilità di suddividere le slice in varie "schermate" (a seconda della disponibilità di spazion in relazione ai contenuti), tuttavia si tiene a precisare che è prevista la suddivisione dei contenuti di una stessa slice in più schermate.

StrumentalMente 1. Progettazione



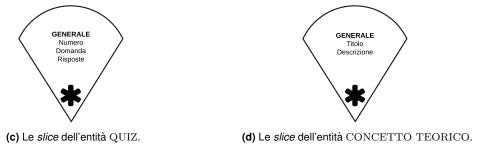


Figura 1.2: Le slice del modello RMM di StrumentalMente.

1.1.3 Modello della navigazione

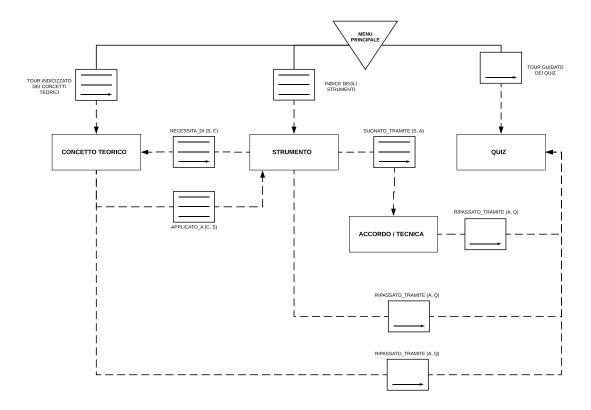


Figura 1.3: Il modello della navigazione di StrumentalMente.

StrumentalMente 2. Design

2 Design

2.1 I colori

Come stabilito in fase di pianificazione, l'applicazione verterà su un colore rossoarancio, in quanto solitamente associato alla nota di Do.

Si è, quindi, generata una *palette* di colori partendo da un colore arancio scuro, simile al colore dei cachi. Si sono scelti quattro colori seguendo la "regola" della tetrade cromatica, selezionando dei colori con una distanza di trenta gradi circa (sulla ruota cromatica) dal colore principale.

Si veda la tabella 2.1 per avere dei riferimenti visivi sui colori scelti. Per ogni colore, sono presentate quattro tinte diverse (escludendo il colore "puro", mostrato in posizione centrale) e sono riportati i vari codici in esadecimale. Inoltre, è possibile osservare la resa sia di un testo bianco che di uno nero sulle varie tinte.

Colore primario:	#FF9E6B	#FF8C4F	#E55100	#802D00	#571E00
Colore primario.	#FF9E6B	#FF8C4F	#E55100	#802D00	#571E00
Colore secondario (1):		#FFB94F	#E58B00	#804D00	#573500
Colore Secondario (1).	#FFC56B	#FFB94F	#E58B00	#804D00	#573500
Colore complementare:	#6FABEF	#4D8DD5	#0C4D95	#012853	#001B39
Colore complementare.	#6FABEF	#4D8DD5	#0C4D95	#012853	
Colore secondario (2):	#64EFC5	#42D6A9	#00976A	#00543B	#003928
Colore Secondario (2).	#64EFC5	#42D6A9	#00976A	#00543B	#003928

Tabella 2.1: Palette dei colori su cui è basato il design di StrumentalMente.

Ai precedenti colori, vanno poi aggiunti i colori bianco (#FFFFFF), nero (#000000) e grigio all'80% (#333333), utilizzati per contrastare i colori più accesi e per il testo dell'applicazione.

2.2 Le gabbie logiche

Come fase preliminare al design dell'applicazione vera e propria, il team ha condotto una fase di *brainstorming* che aveva come obiettivo la definizione delle varie sezioni (grafiche) dell'applicazione. Frutto di tale processo sono le seguenti gabbie logiche, che definiscono la struttura basilare che è stata scelta per l'applicazione.

2. Design StrumentalMente

	JMENTALMENTE musica diventa semplice INIZIA		STRUMENTALMENTE LINK LINK LINK LINK LINK LINK LINK LINK	tortor ut sagittis erat nec nulla. V posuere. Curabit magna. Donec ut felis eu, tincidun Morbi rhoncus, s in mattis odio or Nam sagittis con sollicitudin diam tincidunt nisl. Vi semper quis. Ves sagittis eget. Mai justo scelerisque	dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, Fusce vehicula, titis scelerisque, urna erat mattis libero, eu ullamcorper urna tvestibulum portitior lectus et magna blandit, ac ornare orci biburu nisi mauris, lobortis vel incidunt in, euismod sagittis biburu nisi mauris, lobortis vel incidunt in, euismod sagittis elicitadore de la composition de la consideration del consideration de la consideration del consideration de la consideration del consideration del consideration de la consi						
(6	a) La landing page		(b) La home page								
STRUMENTALMENTE LINK LINK LINK LINK LINK LINK LINK LINK	rem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing el tor ut sagittis scelerisque, uran eart mattis libero, et nec mula. Vestibulum portituro lectus et rabitur nisl mauris, lobortis vel tincidunt euismod sagittis magna. Done ut eleffend di. Aliquam et lorem lobortis, condimentum is eu, tincidunt dolor. Nunc vitave olutpat is eu, tincidunt dolor. Nunc vitave olutpat us, et egestas metus. Morbi rhoneus, sem is vestibulum vulputate, dui ipsum perdiet dolor, in mattis odio orci vitae odio. in quis condimentum dolor. Nama sagittis vallis finibus. Donec vulputate ultrices justo, sed sena a tellus ullamecorper, portitor erat vitae, tinci secetetur mattis urna, sit amet dignissim libero sen ciudas odales dui, quis interdum mauris sagittis eg etutum urna. Quisque bibendum elit tempor justo se nec vierra elit ut dui pharetra rhoneus.	u ullamcorper urna IIMAGE Didascalia Ollicitudin diam. dunt nisl. Vvamus pper quis. Vestibulum et, Mauris vitae	TITOLO 1 Loren ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce vehicula, tortor ut sagittis scelerisque, urna erat matris libero, eu ullamcorper urna erat nec nulla. Vestibulum portitor lectus et magna blandit, ac ornare orci posuere. Curabitur nisi mauris, lobortis vei tincidunt in, euismod sagittis magna. Donec ut elefend orci. Aliquam et lorem lobortis, condimentum felis eu, tincidunt dolor. Nunc vitae volutpat tellins, et egestas metus. Morbi rhoncus, sem quis vestibulum viluptate, dui lipsum imperdiet dolor, in martis findus. Donec vulputate ultrices justo, sed sollicitudin diam. Aenean a tellus ullamcorper, portitor erat vitae, tincidum tinis I. Vvamus consectetur matris urna, sit amet dignissim libero semper quis. Vestibulum vehicula sodales dui, quis interdum mauris sagittis eget. Mauris vitae pretitum urna. Quisque bibendum elit tempor justo scelerisque portitior. Donec viverra elit ut dui plaretra rhoncus. TITOLO 2 Lorem ipsum dolor at amet, consectetur adipiscing elit. Fusce vehicula, tortor ut sagittis scelerisque, urna erat matris libero, eu ullamcorper urna erat nec nulla. Vestibulum porture tets en inspian blandit, ac ornare erat nec nulla. Vestibulum porture tets en inspian blandit, ac ornare erat nec nulla. Vestibulum porture tets en inspian blandit, ac ornare erat nec nulla. Vestibulum porture tets en erat et egestas metus. Morbi rhoncus, sem quis vestibulum vulputate, dui ipsum imperdiet dolor, in mattis odio orci vitae odio.								
(c) La strutti	ura delle pagine dei conten	(d) La pagina (pop-up) di aiuto, di bibliografia e altro									
STRUMENTALMENTE DOMANDA 1 DOMANDA 2 DOMANDA 3 DOMANDA 4 LINK LINK	TTOLO QUIZ Domanda numero 1 Resposta 3 Risposta 4 Domanda numero 2 Certulate spegazione della dominda. Risposta 4 Domanda numero 2 Risposta 1 Risposta 2 Risposta 3 Risposta 3 Risposta 4 Domanda numero 3 Risposta 4	AVANTI	Hai ottenuto un punteggio di X/X								
(e)	Una pagina del quiz		(f) La pag	gina <i>(pop-u</i>	up) dei risultati	del <i>quiz</i>					
	STRUMENTALMENTE DOMANDA 1 DOMANDA 2 DOMANDA 3 DOMANDA 4 LINK LINK ESCI FOOTER	TITOLO C 1. Domanda nur Responta 1 2. Domanda nur Responta 4 3. Domanda nur Responta 1 INDIETRO	mero 1 × Risposta 3 mero 2 ✓ Risposta 4	AVANTI							

Figura 2.1: Le gabbie logiche di StrumentalMente.

StrumentalMente 2. Design

2.3 Le icone

Come prestabilito, l'applicazione deve avere un *look* moderno e accattivante. A tale scopo si è scelto di seguire alcune linee guida dettate dal *Material Design* di *Google*. A tal fine, si è scelto di utilizzare delle icone semplici simili, per l'appunto, a quelle che *Google* consiglia per creare applicazioni in *Material Design*.

Con uno sguardo teso alla fase di realizzazione del sistema, si sceglie di utilizzare le icone fornite dal *font Font Awesome*¹, in quanto sono disponibili diverse icone, gratuitamente disponibili, che rispettano gli standard imposti per la creazione di StrumentalMente.

¹https://fontawesome.com/

2. Design StrumentalMente

StrumentalMente 3. I contenuti

3 I contenuti

3.1 Bibliografia

In questa sezione è contenuta tutta la bibliografia e la sitografia utilizzata per stendere i contenuti di StrumentalMente.

3.1.1 Istruttori ed esperti

Gli istruttori ed esperti dell'Accademia musicale Francisco Tàrrega sono:

- Andrea Manco, istruttore teorico
- William Marino, istruttore di basso
- Giovanni Pagliaro, istruttore di chitarra
- Marcello Nisi, istruttore di batteria
- Marco Amati, istruttore di pianoforte

3.1.2 Libri

- [3] Matteo Carcassi. 25 studi melodici progressivi. Curci, 1998.
- [4] Mauro Giuliani. *Centoventi arpeggi*. Edizioni Suvini Zerboni, 1976.
- [6] Stefano Pantaleoni. *Teoria, analisi e composizione per i licei musicali.* Vol. I, II e III. Liceo Attilio Bertolucci Editore, 2015.
- [7] Luigi Rossi. *Teoria Musicale*. Edizioni Carrara, gen. 1977.
- [8] Julio Sagreras. Le prime lezioni di chitarra. Edizioni BERBEN, 2010.

3.1.3 Materiale online

- [1] Anonimo. *Le caratteristiche del suono*. URL: http://eventi.centrostudicampostrini.it/media/archive/161107-1031-il_suono.pdf (visitato il 07/02/2019).
- [2] Stefano Busonero. *Il valore delle note e delle pause*. URL: https://www.busonero.it/2015/04-valore-delle-note-e-pause/ (visitato il 07/02/2019).
- [5] Marco "Pikkolo" Loiodice. *Corso di musica per tutti... quelli che la amano!* URL: https://www.inventati.org/rebirth/pikko_landia/corso_di_musica_by_pikkolo.pdf (visitato il 07/02/2019).
- [9] Alessandro Toschi. *Il significato della musica*. Mar. 2012. URL: https://alessandrotoschiblog.wordpress.com/2012/03/25/il-significato-della-musica/(visitato il 07/02/2019).