

PROGETTAZIONE

IL TEAM F.S.C. PRESENTA:

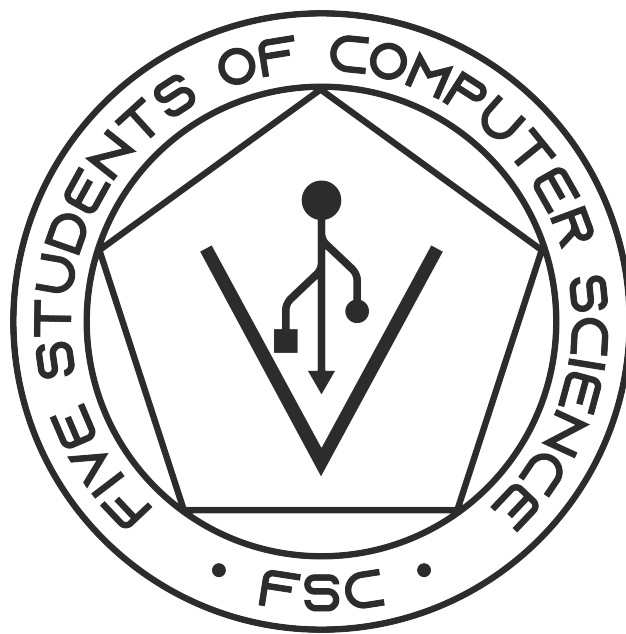


STRUMENTALMENTE

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

Indice

I	Pianificazione	7
1	Descrizione del sistema	9
1.1	Introduzione	9
1.2	Definizione dello scopo	9
1.3	Il committente	9
1.4	Caratteristiche degli utenti	10
1.5	I vincoli	12
1.5.1	Requisiti minimi	12
1.5.2	Budget	12
2	Standard e Manuali di stile	13
3	Costi	15
3.1	Documento di pianificazione	16
3.2	Risorse	17
3.2.1	Risorse Umane	17
3.2.2	Risorse Informative	18
3.2.3	Risorse applicative	18
3.2.4	Risorse strumentali	18
3.2.5	Risorse Post-Produzione	18
3.3	Stima dei costi	18
II	Progettazione	19
4	Descrizione del sistema	21
4.1	Introduzione	21
4.2	Definizione dello scopo	21
4.3	Il committente	21
4.4	Caratteristiche degli utenti	22
4.5	I vincoli	24
4.5.1	Requisiti minimi	24
4.5.2	Budget	24
5	Standard e Manuali di stile	25
6	Costi	27
6.1	Documento di pianificazione	28
6.2	Risorse	29
6.2.1	Risorse Umane	29
6.2.2	Risorse Informative	30

6.2.3	Risorse applicative	30
6.2.4	Risorse strumentali	30
6.2.5	Risorse Post-Produzione	30
6.3	Stima dei costi	30

III Ringraziamenti e riferimenti 31

Prefazione

Il team

“Il nostro obiettivo è quello di portare a termine questo progetto e i successivi nel migliore dei modi, nonché quello di creare una squadra forte e duratura che possa sopravvivere al termine del nostro percorso di studi.”

— Il team F.S.C.

Il team di sviluppo del progetto è il team “**F.S.C.**” (*Five Students of Computer Science*). È un team composto da cinque studenti iscritti per l’anno accademico 2018/19 al secondo anno del Corso di Laurea in *Informatica e Comunicazione Digitale (I.C.D.)* dell’Università degli Studi di Bari.

Gli studenti che compongono il gruppo, così come indicati sul frontespizio di questo documento, sono: Alessandro **Annese**, Davide **De Salvo**, *Andrea* **Esposito**, Graziano **Montanaro**, Regina **Zaccaria**. Il referente del gruppo per il presente progetto è A. Esposito.

Il progetto

Il progetto “StrumentalMente” nasce come progetto d’esame per il corso di *Progettazione e Produzione Multimediale* del secondo anno del corso di laurea in I.C.D. dell’Università di Bari.

Le fasi dello sviluppo di questo sistema seguono il **modello di Alessi & Trollip** per la progettazione e lo sviluppo di un’applicazione multimediale.

Il presente testo è un’unione dei vari documenti prodotti durante la progettazione e lo sviluppo di “StrumentalMente”, ovverosia quello di pianificazione, di progettazione e quello di test. Si è scelto di presentarli in un unico documento per favorire il processo di stampa, nonché per mostrare tutte le fasi dello sviluppo in modo organico e completo.

Tutto i file multimediali, il codice sorgente nonché questo documento e quelli sopracitati sono disponibili per la consultazione su GitHub al seguente link.

<https://github.com/F-S-C/StrumentalMente>

Parte I

Pianificazione

1 Descrizione del sistema

1.1 Introduzione

A seguito di un *brainstorming* condotto dal gruppo F.S.C., si è deciso di sviluppare una applicazione multimediale che ha l'obiettivo di avvicinare gli utenti alla musica e aiutarli nell'imparare a suonare uno strumento musicale di loro gradimento.

Tale idea è frutto di una difficile scelta fra una serie di idee concepite durante la sopraccitata fase di brainstorming. I criteri di scelta sono stati dettati dalle attitudini personali dei componenti del gruppo di lavoro, in composizione con le possibilità fornite dalla musica nel campo della multimedialità.

Il titolo “StrumentalMente”, scelto in quanto ritenuto accattivante, deriva dalla condensazione delle due parole “*strumentale*”, che rimanda agli strumenti musicali, e “*mente*”, che ricorda l'obiettivo finale del sistema: insegnare a suonare uno strumento.

L'applicazione sarà sviluppata in modo da esser rilasciata come sito web liberamente fruibile *online*.

1.2 Definizione dello scopo

L'applicazione multimediale StrumentalMente ha l'obiettivo di:

- Avvicinare gli utenti alla musica
- Dare la possibilità agli utenti di imparare a suonare uno o più strumenti
- Dare la possibilità agli utenti di acquisire la capacità di riconoscere la natura degli accordi più comuni
- Fornire degli esercizi per valutare in autonomia l'apprendimento o per migliorare l'utilizzo dello strumento

1.3 Il committente

Il committente dell'applicazione è il docente del corso di Progettazione e Produzione Multimediale dell'anno 2018/19 dell'Università di Bari (CdL¹: Informatica e Comunicazione Digitale), la Prof.ssa *Rosa Lanzilotti*.

¹CdL: abbreviazione di “Corso di Laurea”.

La consegna del sistema multimediale è stimata per il bimestre gennaio/febbraio 2019.

1.4 Caratteristiche degli utenti

Da una attenta fase di studio delle possibili tipologie di utente a cui l'applicazione è rivolta, si sono potute individuare tre classi fondamentali di utenti. Tali classi sono, tuttavia, flessibili: essendo basate sulla quantità di conoscenze nel campo musicale degli utenti, non è possibile determinare nette linee di separazione, bensì solo delle linee guida.

Le categorie di utenti individuate sono le seguenti:

- **Neofita:** l'utente conosce nulla o quasi nulla della teoria musicale; non conosce alcuno strumento; potrà utilizzare l'applicazione per avvicinarsi al mondo della musica.
- **Intermedio:** l'utente conosce poco o nulla della teoria musicale; conosce, anche se poco, uno strumento musicale; potrà utilizzare l'applicazione per migliorare le proprie conoscenze sia in campo teorico che pratico.
- **Avanzato:** l'utente conosce almeno le basi della teoria musicale; conosce bene almeno uno strumento musicale; potrà utilizzare l'applicazione per migliorare le proprie conoscenze, conoscere nuovi strumenti e traslare le proprie conoscenze su altri strumenti.

Le classi di utenti sopra elencate sono descritte in tutte le loro caratteristiche nella seguente tabella (Tabella 4.1). Si noti che le età che sono state associate a ogni categoria di utente sono frutto di una stima empirica e sono puramente indicative: le conoscenze in campo musicale non sono facilmente associabili a un'età media.

Tabella 1.1: Caratteristiche degli utenti.

	Neofita	Intermedio	Avanzato
Età	Dai 13 anni in su	Dai 18 anni in su	Dai 22 anni in su
Livello di istruzione	Intermedio	Buono	Ottimo
Capacità di lettura	Buona	Buona	Buona
Motivazione	Buona	Buona	Buona

Tabella 1.1: continuazione della pagina precedente.

	NEOFITA	INTERMEDIO	AVANZATO
Conoscenze preliminari	Nessuna conoscenza teorico/pratica	Scarse conoscenze teoriche/pratiche	Buone conoscenze teoriche/pratiche
Abilità necessarie	Nessuna	Nessuna	Nessuna
Competenze informatiche	Capacità basilari	Capacità basilari	Capacità basilari
Familiarità con il Web	Capacità basilari	Capacità basilari	Capacità basilari
Capacità di digitazione e scrittura	Capacità basilari	Capacità basilari	Capacità basilari
Accesso a un computer	Buona	Buona	Buona
Accesso a internet	Necessario	Necessario	Necessario
Disponibilità (in tempo)	Almeno tre ore consecutive al giorno	Almeno due ore consecutive al giorno	Disponibilità saltuaria
Obiettivo dell'applicazione	Insegnare le basi della musica, avvicinare l'utente all'uso di uno strumento	Migliorare le conoscenze dell'utente, fornirgli un supporto in caso di difficoltà	Assistere l'utente nell'ampliare le proprie conoscenze, fornirgli un supporto per trasporre le stesse su altri strumenti.

Come già anticipato precedentemente, il criterio con cui si sono individuate le seguenti classi di utenti si basa sulla classificazione dei livelli di conoscenza e competenza nel campo musicale degli stessi. Non è prevista alcuna classificazione basata sulle competenze di campo informatico, in quanto, come già specificato nella precedente tabella, non è richiesta alcuna abilità particolare in tale campo. Si noti, inoltre, che è necessario l'accesso a internet a prescindere dalla categoria d'utente: infatti, come

già detto in precedenza, l'applicazione StrumentalMente sarà sviluppata e sarà rilasciata come sito web e sarà quindi fruibile solo in presenza di una connessione alla rete.

Competenze informatiche necessarie Come già anticipato, non sono necessarie delle competenze informatiche particolari per utilizzare l'applicazione: il sistema sarà progettato in modo da essere fruibile da qualsiasi utente che sappia interfacciarsi con un computer tramite *browser* web. L'applicazione sarà quindi progettata per essere intuitiva e semplice da utilizzare. Saranno tuttavia fornite, eventualmente, delle scorciatoie da tastiera per i più esperti per velocizzare la loro navigazione all'interno dell'ipermedia.

1.5 I vincoli

In questa sezione del documento saranno presentati i vincoli da rispettare durante lo sviluppo dell'applicazione. Tali vincoli sono frutto di discussioni tra i membri del team e il committente o di previsioni e obiettivi del team su delle fasi dello sviluppo successive.

1.5.1 Requisiti minimi

Il sistema multimediale sarà progettato per diverse piattaforme multimediali con i seguenti requisiti *hardware* minimi:

- Processore da 1228 Mhz
- RAM: 1 gb
- Hard Disk: da definire
- Touch screen presente
- Risoluzione dello schermo: 480×800

E con i seguenti requisiti minimi di software:

- Browser web

1.5.2 Budget

L'applicazione multimediale è a scopo didattico quindi il committente non ha imposto nessun *budget*.

2 Standard e Manuali di stile

3 Costi

La seguente tabella (Tabella 6.1) contiene una lista delle attività da completare per portare al termine il progetto. Tale lista è emersa durante una discussione del *team*.

Oltre a ogni attività, sono elencate il numero di ore che si prevede siano necessarie a portare al termine le stesse.

Tabella 3.1: Costi previsti in ore di lavoro.

FASI DELLA PRODUZIONE	ATTIVITÀ	IMPEGNO ORARIO
Acquisizione del materiale	Acquisizione del materiale audio	10
	Acquisizione del materiale testuale	4
	Acquisizione del materiale video e fotografico	10
	Acquisizione del materiale di supporto (tabelle, schede, ecc.)	x
	Progettazione dei test di autovalutazione	6
	TOTALE	30+x
Verifica e validazione del materiale acquisito	Stesura di un inventario del materiale d'acquisto	2
	Revisione e correzione del materiale acquisito	1
	TOTALE	3
Definizione dell'interfaccia utente	Sviluppo degli standard comunicativi	5
	Realizzazione della barra di navigazione	5
	Realizzazione delle interfacce grafiche	10
	TOTALE	20

Tabella 3.1: continuazione della pagina precedente.

FASI DELLA PRODUZIONE	ATTIVITÀ	IMPEGNO ORARIO
Sviluppo	Realizzazione delle pagine	30
	Realizzazione delle interazioni tra le pagine	12
	Realizzazione e ottimizzazione dell'interazione	8
	Realizzazione dei manuali	4
	Produzione della versione α	2
	TOTALE	56
Test	Alpha test e documento di test	10
	Revisione del software	10
	Beta test e documento di test	10
	TOTALE	30
Pubblicazione	Realizzazione copia master	2
	Realizzazione delle copie per sviluppatori e commitente	2
	TOTALE	4

3.1 Documento di pianificazione

Il presente documento è stato modificato dopo circa una settimana di lavoro per poter includere le percentuali di completamento relative delle varie attività previste.

Le percentuali di completamento presenti in questa tabella (Tabella 6.2) sono percentuali empiriche basate su un calcolo approssimativo della mole di lavoro compiuta, che è poi stata paragonata alla mole di lavoro prevista per portare al termine una singola attività.

Tabella 3.2: Costi in ore e percentuali di completamento delle attività previste durante la pianificazione

ATTIVITÀ	TEMPO STIMATO (ORE)	TEMPO UTILIZZATO (ORE)	COMPLE- TAMENTO PERCEN- TUALE
Acquisizione dei contenuti	x	x	x %
Verifica e validazione dei contenuti	x	x	x %
Definizione dell'interfaccia utente	x	x	x %
Raffinamento del materiale	x	x	x %
Sviluppo	x	x	x %
Test	x	x	x %
Pubblicazione	x	x	x %

3.2 Risorse

Di seguito, saranno illustrate tutte le risorse utilizzate per la realizzazione del sistema multimediale.

3.2.1 Risorse Umane

La distribuzione del lavoro nel team di progettazione di sviluppo del sistema è stato diviso nel seguente modo:

- Alessandro Annese:
- Davide De Salvo:
- Andrea Esposito:
- Graziano Montanaro:
- Regina Zaccaria:

3.2.2 Risorse Informative

Tutte le informazioni riguardo gli strumenti musicali sono frutto di studi personali dei singoli componenti del team; mentre le informazioni relative alla musica saranno reperite da libri di testo o da esperti del settore.

3.2.3 Risorse applicative

Nello sviluppo dell'applicazione saranno utilizzati i seguenti applicativi:

- Adobe Photoshop CC
- Adobe Illustrator CC
- Brackets

Inoltre, si utilizzerà Git come sistema di controllo delle versioni, in combinazione con la piattaforma GitHub, che sarà usata per condividere i file sorgenti del sistema.

3.2.4 Risorse strumentali

3.2.5 Risorse Post-Produzione

Per la pubblicazione di StrumentalMente, saranno necessari:

1. Documentazione

-
-
-

2. Produzione software

-
-
-

3.3 Stima dei costi

Non sono previste spese aggiuntive oltre a quelle per la stampa della documentazione cartacea.

Parte II

Progettazione

4 Descrizione del sistema

4.1 Introduzione

A seguito di un *brainstorming* condotto dal gruppo F.S.C., si è deciso di sviluppare una applicazione multimediale che ha l'obiettivo di avvicinare gli utenti alla musica e aiutarli nell'imparare a suonare uno strumento musicale di loro gradimento.

Tale idea è frutto di una difficile scelta fra una serie di idee concepite durante la sopraccitata fase di brainstorming. I criteri di scelta sono stati dettati dalle attitudini personali dei componenti del gruppo di lavoro, in composizione con le possibilità fornite dalla musica nel campo della multimedialità.

Il titolo “StrumentalMente”, scelto in quanto ritenuto accattivante, deriva dalla condensazione delle due parole “*strumentale*”, che rimanda agli strumenti musicali, e “*mente*”, che ricorda l'obiettivo finale del sistema: insegnare a suonare uno strumento.

L'applicazione sarà sviluppata in modo da esser rilasciata come sito web liberamente fruibile *online*.

4.2 Definizione dello scopo

L'applicazione multimediale StrumentalMente ha l'obiettivo di:

- Avvicinare gli utenti alla musica
- Dare la possibilità agli utenti di imparare a suonare uno o più strumenti
- Dare la possibilità agli utenti di acquisire la capacità di riconoscere la natura degli accordi più comuni
- Fornire degli esercizi per valutare in autonomia l'apprendimento o per migliorare l'utilizzo dello strumento

4.3 Il committente

Il committente dell'applicazione è il docente del corso di Progettazione e Produzione Multimediale dell'anno 2018/19 dell'Università di Bari (CdL¹: Informatica e Comunicazione Digitale), la Prof.ssa *Rosa Lanzilotti*.

¹CdL: abbreviazione di “Corso di Laurea”.

La consegna del sistema multimediale è stimata per il bimestre gennaio/febbraio 2019.

4.4 Caratteristiche degli utenti

Da una attenta fase di studio delle possibili tipologie di utente a cui l'applicazione è rivolta, si sono potute individuare tre classi fondamentali di utenti. Tali classi sono, tuttavia, flessibili: essendo basate sulla quantità di conoscenze nel campo musicale degli utenti, non è possibile determinare nette linee di separazione, bensì solo delle linee guida.

Le categorie di utenti individuate sono le seguenti:

- **Neofita:** l'utente conosce nulla o quasi nulla della teoria musicale; non conosce alcuno strumento; potrà utilizzare l'applicazione per avvicinarsi al mondo della musica.
- **Intermedio:** l'utente conosce poco o nulla della teoria musicale; conosce, anche se poco, uno strumento musicale; potrà utilizzare l'applicazione per migliorare le proprie conoscenze sia in campo teorico che pratico.
- **Avanzato:** l'utente conosce almeno le basi della teoria musicale; conosce bene almeno uno strumento musicale; potrà utilizzare l'applicazione per migliorare le proprie conoscenze, conoscere nuovi strumenti e traslare le proprie conoscenze su altri strumenti.

Le classi di utenti sopra elencate sono descritte in tutte le loro caratteristiche nella seguente tabella (Tabella 4.1). Si noti che le età che sono state associate a ogni categoria di utente sono frutto di una stima empirica e sono puramente indicative: le conoscenze in campo musicale non sono facilmente associabili a un'età media.

Tabella 4.1: Caratteristiche degli utenti.

	Neofita	Intermedio	Avanzato
Età	Dai 13 anni in su	Dai 18 anni in su	Dai 22 anni in su
Livello di istruzione	Intermedio	Buono	Ottimo
Capacità di lettura	Buona	Buona	Buona
Motivazione	Buona	Buona	Buona

Tabella 4.1: continuazione della pagina precedente.

	NEOFITA	INTERMEDIO	AVANZATO
Conoscenze preliminari	Nessuna conoscenza teorico/pratica	Scarse conoscenze teoriche/pratiche	Buone conoscenze teoriche/pratiche
Abilità necessarie	Nessuna	Nessuna	Nessuna
Competenze informatiche	Capacità basilari	Capacità basilari	Capacità basilari
Familiarità con il Web	Capacità basilari	Capacità basilari	Capacità basilari
Capacità di digitazione e scrittura	Capacità basilari	Capacità basilari	Capacità basilari
Accesso a un computer	Buona	Buona	Buona
Accesso a internet	Necessario	Necessario	Necessario
Disponibilità (in tempo)	Almeno tre ore consecutive al giorno	Almeno due ore consecutive al giorno	Disponibilità saltuaria
Obiettivo dell'applicazione	Insegnare le basi della musica, avvicinare l'utente all'uso di uno strumento	Migliorare le conoscenze dell'utente, fornirgli un supporto in caso di difficoltà	Assistere l'utente nell'ampliare le proprie conoscenze, fornirgli un supporto per trasporre le stesse su altri strumenti.

Come già anticipato precedentemente, il criterio con cui si sono individuate le seguenti classi di utenti si basa sulla classificazione dei livelli di conoscenza e competenza nel campo musicale degli stessi. Non è prevista alcuna classificazione basata sulle competenze di campo informatico, in quanto, come già specificato nella precedente tabella, non è richiesta alcuna abilità particolare in tale campo. Si noti, inoltre, che è necessario l'accesso a internet a prescindere dalla categoria d'utente: infatti, come

già detto in precedenza, l'applicazione StrumentalMente sarà sviluppata e sarà rilasciata come sito web e sarà quindi fruibile solo in presenza di una connessione alla rete.

Competenze informatiche necessarie Come già anticipato, non sono necessarie delle competenze informatiche particolari per utilizzare l'applicazione: il sistema sarà progettato in modo da essere fruibile da qualsiasi utente che sappia interfacciarsi con un computer tramite *browser* web. L'applicazione sarà quindi progettata per essere intuitiva e semplice da utilizzare. Saranno tuttavia fornite, eventualmente, delle scorciatoie da tastiera per i più esperti per velocizzare la loro navigazione all'interno dell'ipermedia.

4.5 I vincoli

In questa sezione del documento saranno presentati i vincoli da rispettare durante lo sviluppo dell'applicazione. Tali vincoli sono frutto di discussioni tra i membri del team e il committente o di previsioni e obiettivi del team su delle fasi dello sviluppo successive.

4.5.1 Requisiti minimi

Il sistema multimediale sarà progettato per diverse piattaforme multimediali con i seguenti requisiti *hardware* minimi:

- Processore da 1228 Mhz
- RAM: 1 gb
- Hard Disk: da definire
- Touch screen presente
- Risoluzione dello schermo: 480×800

E con i seguenti requisiti minimi di software:

- Browser web

4.5.2 Budget

L'applicazione multimediale è a scopo didattico quindi il committente non ha imposto nessun *budget*.

5 Standard e Manuali di stile

6 Costi

La seguente tabella (Tabella 6.1) contiene una lista delle attività da completare per portare al termine il progetto. Tale lista è emersa durante una discussione del *team*.

Oltre a ogni attività, sono elencate il numero di ore che si prevede siano necessarie a portare al termine le stesse.

Tabella 6.1: Costi previsti in ore di lavoro.

FASI DELLA PRODUZIONE	ATTIVITÀ	IMPEGNO ORARIO
Acquisizione del materiale	Acquisizione del materiale audio	10
	Acquisizione del materiale testuale	4
	Acquisizione del materiale video e fotografico	10
	Acquisizione del materiale di supporto (tabelle, schede, ecc.)	x
	Progettazione dei test di autovalutazione	6
	TOTALE	30+x
Verifica e validazione del materiale acquisito	Stesura di un inventario del materiale d'acquisto	2
	Revisione e correzione del materiale acquisito	1
	TOTALE	3
Definizione dell'interfaccia utente	Sviluppo degli standard comunicativi	5
	Realizzazione della barra di navigazione	5
	Realizzazione delle interfacce grafiche	10
	TOTALE	20

Tabella 6.1: continuazione della pagina precedente.

FASI DELLA PRODUZIONE	ATTIVITÀ	IMPEGNO ORARIO
Sviluppo	Realizzazione delle pagine	30
	Realizzazione delle interazioni tra le pagine	12
	Realizzazione e ottimizzazione dell'interazione	8
	Realizzazione dei manuali	4
	Produzione della versione α	2
	TOTALE	56
Test	Alpha test e documento di test	10
	Revisione del software	10
	Beta test e documento di test	10
	TOTALE	30
Pubblicazione	Realizzazione copia master	2
	Realizzazione delle copie per sviluppatori e commitente	2
	TOTALE	4

6.1 Documento di pianificazione

Il presente documento è stato modificato dopo circa una settimana di lavoro per poter includere le percentuali di completamento relative delle varie attività previste.

Le percentuali di completamento presenti in questa tabella (Tabella 6.2) sono percentuali empiriche basate su un calcolo approssimativo della mole di lavoro compiuta, che è poi stata paragonata alla mole di lavoro prevista per portare al termine una singola attività.

Tabella 6.2: Costi in ore e percentuali di completamento delle attività previste durante la pianificazione

ATTIVITÀ	TEMPO STIMATO (ORE)	TEMPO UTILIZZATO (ORE)	COMPLE- TAMENTO PERCEN- TUALE
Acquisizione dei contenuti	x	x	x %
Verifica e validazione dei contenuti	x	x	x %
Definizione dell'interfaccia utente	x	x	x %
Raffinamento del materiale	x	x	x %
Sviluppo	x	x	x %
Test	x	x	x %
Pubblicazione	x	x	x %

6.2 Risorse

Di seguito, saranno illustrate tutte le risorse utilizzate per la realizzazione del sistema multimediale.

6.2.1 Risorse Umane

La distribuzione del lavoro nel team di progettazione di sviluppo del sistema è stato diviso nel seguente modo:

- Alessandro Annese:
- Davide De Salvo:
- Andrea Esposito:
- Graziano Montanaro:
- Regina Zaccaria:

6.2.2 Risorse Informative

Tutte le informazioni riguardo gli strumenti musicali sono frutto di studi personali dei singoli componenti del team; mentre le informazioni relative alla musica saranno reperite da libri di testo o da esperti del settore.

6.2.3 Risorse applicative

Nello sviluppo dell'applicazione saranno utilizzati i seguenti applicativi:

- Adobe Photoshop CC
- Adobe Illustrator CC
- Brackets

Inoltre, si utilizzerà Git come sistema di controllo delle versioni, in combinazione con la piattaforma GitHub, che sarà usata per condividere i file sorgenti del sistema.

6.2.4 Risorse strumentali

6.2.5 Risorse Post-Produzione

Per la pubblicazione di StrumentalMente, saranno necessari:

1. Documentazione

-
-
-

2. Produzione software

-
-
-

6.3 Stima dei costi

Non sono previste spese aggiuntive oltre a quelle per la stampa della documentazione cartacea.

Parte III

Ringraziamenti e riferimenti

Bibliografia