

# Diario Jan Rezzonico I4AA

---

Canobbio - 2024-05-03

Lavori Svolti

Ora	Descrizione
08:20 - 09:10	Ho aggiornato i diagrammi per rispecchiare l'effettiva logica applicata nel backend
09:10 - 09:35	Ho deciso e implementato la logica di storage temporaneo per la scoreboard
09:35 - 11:35	Ho documentato diverse parti del capitolo 4
12:30 - 15:45	Ho documentato diverse parti del capitolo 5 ed effettuato piccole correzioni nel backend

## Problemi riscontrati e soluzioni adottate

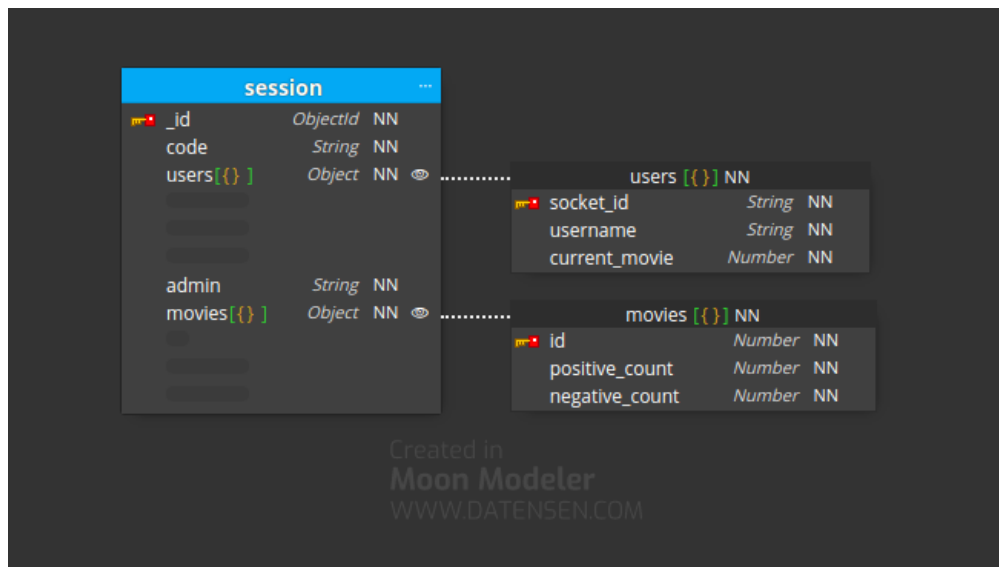
Mi sono accorto che è possibile dover mandare la scoreboard non solo subito dopo averla generata ma anche a un utente che entra nella lobby durante la fase di visualizzazione della scoreboard. Ho 3 opzioni per risolvere questo problema:

1. Non salvo la scoreboard e la faccio ri-generare all'occasione
  1. +Nessun peso sulla memoria
  2. -Occupo il processore e RAM (sort, costruzione di nuovi oggetti)
  3. -Soluzione, anche se fattibile, non molto pulita
  4. -Più lento
2. Salvo la scoreboard nel database e all'occasione la recupero
  1. -Necessario v\_3 del database
  2. -La scoreboard è relativamente volatile e di bassa dimensione
  3. +Soluzione più pulita
  4. -Più lento
3. Salvo la scoreboard in RAM e all'occasione la recupero
  1. -Occupo la RAM
  2. +Soluzione relativamente pulita
  3. +Nessun cambiamento di struttura
  4. +Più veloce

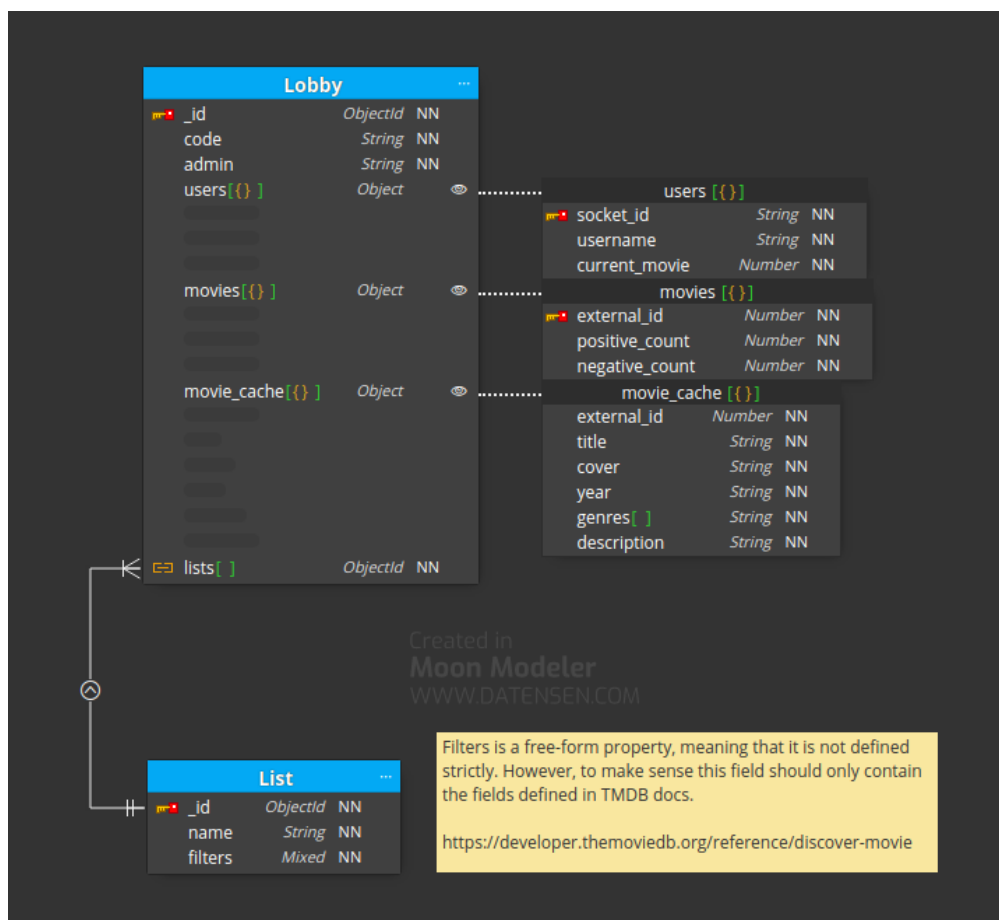
Per questo motivo ho deciso di adattare la soluzione 3, ovvero salvare la scoreboard in RAM ed eliminarla non appena possibile

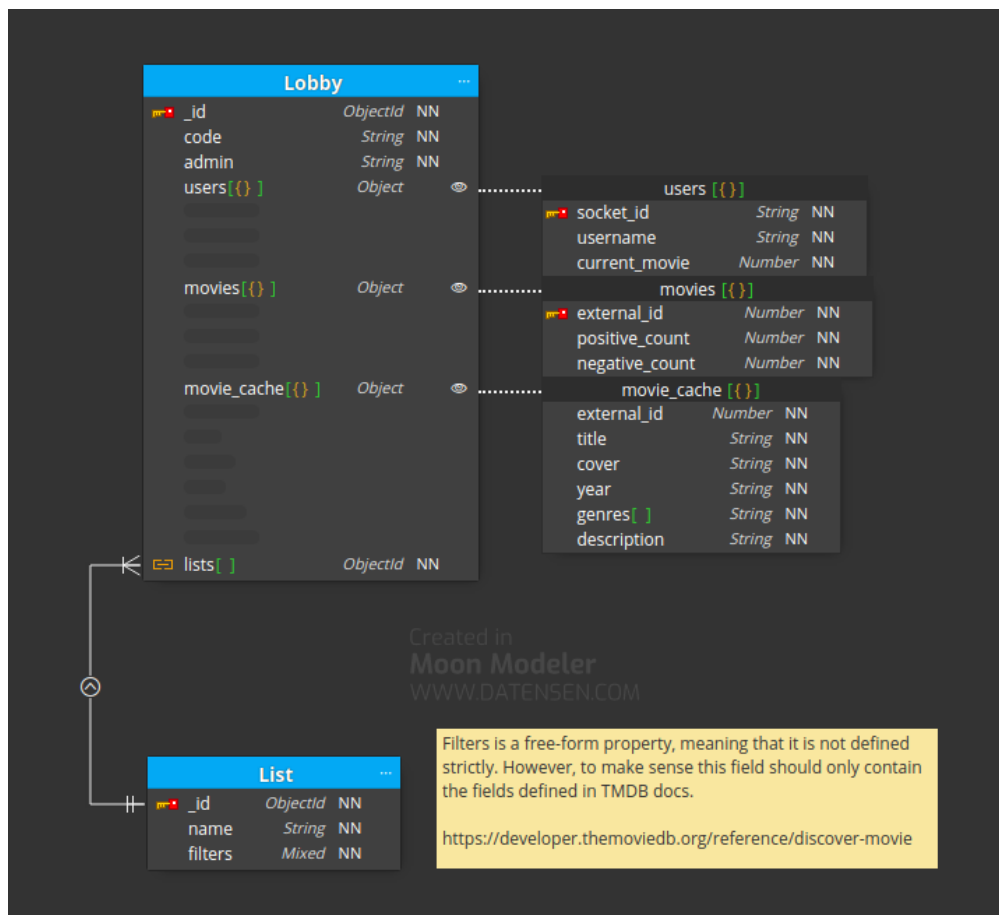
Da oggi, teoricamente, la struttura del database non dovrebbe più cambiare, quindi mostro in questo diario le 3 versioni:

### Versione 1



### Versione 2





Punto della situazione rispetto alla pianificazione

In anticipo, di conseguenza sto documentando in modo più dettagliato

Programma di massima per la prossima giornata di lavoro

Continuare documentazione 5.2.7.3 e 5.2.7 in generale

Iniziare frontend