### KALEIDOSCODE

## **SWEDESIGNER**

SOFTWARE PER DIAGRAMMI UML

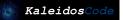
DEFINIZIONE DI PRODOTTO V1.0.0



### Informazioni sul documento

Versione 1.0.0 Data Redazione 15/06/2017 Bonolo Marco Redazione Pace Giulio Pezzuto Francesco Sovilla Matteo Sanna Giovanni Verifica Approvazione Bonato Enrico UsoEsterno Distribuzione Prof. Vardanega Tullio Prof. Cardin Riccardo Zucchetti s.p.a.

 ${\tt kaleidos.codec6@gmail.com}$ 



## Diario delle Modifiche

Versione	Data	Autore	Descrizione
0.0.1	01/05/2017	Pace Giulio	Creazione scheletro del documento e stesura della sezione Introduzione



## Indice

1	Introduzione				
	1.1	Scopo del documento	1		
	1.2	Scopo del prodotto	1		
		Glossario			
	1.4	Riferimenti utili			
		1.4.1 Riferimenti normativi			
		1.4.2 Riferimenti informativi	1		
2	Standard di progetto				
3	Architettura dell'applicazione				
4	Specifica delle componenti				
5	Dia	grammi di sequenza	6		



## Elenco delle tabelle



# Elenco delle figure



### 1 Introduzione

### 1.1 Scopo del documento

Con il presente documento si intende definire la progettazione in dettaglio della struttura e del funzionamento delle componenti del progetto SWEDesigner.

Verrà presentato innanzi tutto l'architettura secondo la quale verranno organizzate le componenti software. Successivamente verranno specificate le componenti nel dettaglio per la parte client e server. Infine verranno mostrati i diagrammi di sequenza delle principali azioni lato back-end al fine di facilitare la comprensione del funzionamento del programma. Il documento ha la funzione di servire da guida ai *Programmatori* del gruppo.

#### 1.2 Scopo del prodotto

Lo scopo del progetto è la realizzazione di un software di costruzione di diagrammi  $UML_G$  con la relativa generazione di codice  $Java_G$  e  $Javascript_G$  utilizzando tecnologie web. Il prodotto deve essere conforme ai vincoli qualitativi richiesti dal committente.

#### 1.3 Glossario

Al fine di evitare ogni ambiguità di linguaggio e massimizzare la comprensione dei documenti i termini tecnici, di dominio, gli acronimi e le parole che necessitano di essere chiarite sono riportate nel documento  $Glossario\ v3.0.0$ .

La prima occorrenza di ciascuno di questi vocaboli è marcata da una "G" maiuscola in pedice.

#### 1.4 Riferimenti utili

#### 1.4.1 Riferimenti normativi

- Capitolato<sub>G</sub> d'appalto: http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Progetto/C6.pdf (09/03/2017);
- Norme di progetto: Norme di progetto v3.0.0;
- Analisi dei requisiti: Analisi dei requisiti v3.0.0;
- Specifica tecnica: Specifica tecnica v2.0.0;
- Verbali esterni:
  - Verbale incontro con Zucchetti s.p.a. in data 05/05/2017.

#### 1.4.2 Riferimenti informativi

- Slide dell'insegnamento di Ingegneria del Software 1° semestre:
  - Design pattern strutturali: http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Dispense/E04.pdf (02/05/2017);

KaleidosCode Pagina 1 di 6

Design pattern creazionali: http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Dispense/E05.pdf (02/05/2017);
Design pattern comportamentali: http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Dispense/E06.pdf (02/05/2017);
Design pattern architetturali: http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Dispense/E07.pdf (02/05/2017), http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Dispense/E08.pdf (02/05/2017);
Stili architetturali:

http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Dispense/E09.pdf (02/05/2017);

- Design Patterns: Elements of reusable object-oriented software E. Gamma, R. Helm, R. Johnson, J. Vlissides 1st Edition (2002)
  - Capitolo 3: Creational patterns;
  - Capitolo 4: Structural patterns;
  - Capitolo 5: Behavioral patterns.
- Jointjs: https://www.jointjs.com/opensource 02/05/2017
- jQuery: https://jquery.com/ 02/05/2017
- Lodash: https://lodash.com/ 02/05/2017
- Backbone.js: http://backbonejs.org/ 02/05/2017
- Node.js: https://nodejs.org/it/ 02/05/2017
- RequireJS: http://requirejs.org/ 02/05/2017
- MySQL: https://www.mysql.com/ 02/05/2017

KaleidosCode Pagina 2 di 6



- 2 Standard di progetto
- 2.1 Progettazione architetturale
- 2.2 Documentazione del codice
- 2.3 Programmazione
- 2.4 Strumenti e procedure
- 2.5 Denominazione relazioni ed entità

KaleidosCode Pagina 3 di 6



# 3 Architettura dell'applicazione



# 4 Specifica delle componenti

# 5 Diagrammi di sequenza