KALEIDOSCODE

SWEDESIGNER

SOFTWARE PER DIAGRAMMI UML

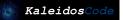
SPECIFICA TECNICA V1.0.0



Informazioni sul documento

Versione	2.0.0
Data Redazione	01/05/2017
Redazione	aaa
	aao
	aaa
	aaa
Verifica	aaa
Approvazione	aaa
Uso	Esterno
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	Intr	atroduzione				
	1.1	Scopo del documento	1			
	1.2	Scopo del prodotto	1			
	1.3	Glossario	1			
	1.4	Riferimenti utili	1			
		1.4.1 Riferimenti normativi	1			
		1 4 2 Riferimenti informativi	1			



Elenco delle tabelle



1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Con il presente documento si intende definire la progettazione ad alto livello del progetto $SWEDesigner\dot{V}$ errà presentata innanzi tutto l'architettura generale secondo la quale verranno organizzate le componenti software. Successivamente verranno descritti i Design Pattern_G utilizzati.

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 $Glossario\ v1.0.0$.

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_G d'appalto: http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Progetto/C6.pdf (09/03/2017);
- Norme di progetto: Norme di progetto v1.0.0.
- Analisi dei requisiti: Analisi dei requisiti v1.0.0.

1.4.2 Riferimenti informativi

- Slide dell'insegnamento di Ingegneria del Software 1° semestre:
 - INSERIRE QUI DIAPOSITIVE MAN MANO CHE LE SI USA:
- Slide dell'insegnamento di Ingegneria del Software 2° semestre:
 - INSERIRE QUI DIAPOSITIVE MAN MANO CHE LE SI USA:

• Design pattern:

Design Patterns: Elements of reusable object-oriented software - E. Gamma, R. Helm, R. Johnson, J. Vlissides - 1st Edition (2002)

Kaleidos Code Pagina 1 di 1