

KALEIDOSCODE
SWEDesigner
SOFTWARE PER DIAGRAMMI UML

DEFINIZIONE DI PRODOTTO V1.0.0



Informazioni sul documento

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

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
1.1	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

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 front-end e back-end. 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 *Programimatori* 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_G 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);

- 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