

**KALEIDOSCODE**  
**SWEDesigner**  
SOFTWARE PER DIAGRAMMI UML

SPECIFICA TECNICA V1.0.0



**Informazioni sul documento**

<b>Versione</b>	2.0.0
<b>Data Redazione</b>	01/05/2017
<b>Redazione</b>	aaa
	aaO
	aaa
	aaa
<b>Verifica</b>	aaa
<b>Approvazione</b>	aaa
<b>Uso</b>	Esterno
<b>Distribuzione</b>	<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

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>1</b>
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*. Verrà presentata innanzi tutto l'architettura generale secondo la quale verranno organizzate le componenti software. Successivamente verranno descritti i Design Pattern<sub>G</sub> utilizzati.

## 1.2 Scopo del prodotto

Lo scopo del progetto è la realizzazione di un software di costruzione di diagrammi UML<sub>G</sub> con la relativa generazione di codice Java<sub>G</sub> e Javascript<sub>G</sub> 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<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 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)