

CLIPS

Communication & Localization with Indoor Positioning Systems

UNIVERSITÀ DI PADOVA

TEMPLATE



leaf.gruppo@gmail.com

Versione

Data Redazione

Redazione

Verifica

Approvazione

Uso

Distribuzione

Diario delle modifiche

Versione	Data	Autore	Ruolo	Descrizione
0.01	2016-03-08	Oscar Elia Conti	Progettista	Diario ST

Indice

1	Introduzione	1
1.1	Scopo del documento	1
1.2	Glossario	1
1.3	Riferimenti utili	1
1.3.1	Riferimenti normativi	1
1.3.2	Riferimenti informativi	1
2	Tecnologie utilizzate	2
2.1	Android	2
2.1.1	Descrizione	2
2.1.2	Vantaggi	2
2.1.3	Svantaggi	2
3	Descrizione dell'architettura	3
3.1	Metodo e formalismo di specifica	3
3.2	Architettura generale	3
4	Design pattern	4
4.1	Design pattern architetturali	4
4.2	Design pattern creazionali	4
4.3	Design pattern strutturali	4
4.4	Design pattern comportamentali	4
5	Stime di fattibilità e bisogno di risorse	5
6	Tracciamento	6
7	Descrizione design pattern	7
7.1	Design pattern architetturali	7
7.2	Design pattern creazionali	7
7.3	Design pattern strutturali	7
7.4	Design pattern comportamentali	7
8	Mockup dell'interfaccia grafica	8

Elenco delle figure

1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

1.2 Glossario

Allo scopo di rendere più semplice e chiara la comprensione dei documenti viene allegato il *Glossario v1.00* nel quale verranno raccolte le spiegazioni di terminologia tecnica o ambigua, abbreviazioni ed acronimi. Per evidenziare un termine presente in tale documento, esso verrà marcato con il pedice _g.

1.3 Riferimenti utili

1.3.1 Riferimenti normativi

- rif

1.3.2 Riferimenti informativi

- rif

2 Tecnologie utilizzate

In questa sezione vengono descritte le tecnologie sulle quali si basa lo sviluppo di BlueWhere.

2.1 Android

2.1.1 Descrizione

Android_g è un sistema operativo mobile sviluppato da Google_g e basato su kernel_g Linux_g. È stato progettato per essere eseguito principalmente su smartphone_g e tablet_g con interfacce utente specializzate per orologi e televisori. Le versioni di riferimento sono la 4.4 e superiori. L'utilizzo di questa tecnologia è stato richiesto dal proponente.

2.1.2 Vantaggi

I principali vantaggi del sistema operativo Android sono:

- possiede una vasta fetta di mercato mobile;
- disponibile su un vasto numero di dispositivi;
- quasi totalmente gratuito ed Open Source_g.

2.1.3 Svantaggi

I principali svantaggi del sistema operativo Android sono:

- essendoci un vasto numero di produttori di smartphone e tablet che non aggiornano la versione di Android che rilasciano all'interno dei loro dispositivi, Android risulta essere estremamente frammentato;
- necessità di sviluppare applicazioni per dispositivi che possono differire per:
 - prestazioni;
 - risoluzione dello schermo;
 - durata della batteria;
 - sensori disponibili.

3 Descrizione dell'architettura

3.1 Metodo e formalismo di specifica

3.2 Architettura generale

4 Design pattern

4.1 Design pattern architeturali

4.2 Design pattern creazionali

4.3 Design pattern strutturali

4.4 Design pattern comportamentali

5 Stime di fattibilità e bisogno di risorse

6 Tracciamento

7 Descrizione design pattern

7.1 Design pattern architetture

7.2 Design pattern creazionali

7.3 Design pattern strutturali

7.4 Design pattern comportamentali

8 Mockup dell'interfaccia grafica