

RELAZIONE TECNICA DI PROGETTO

TITOLO DEL PROGETTO	TECH-GYM		
CLASSE	V Bs	GRUPPO:	BONUS (Leonardo Catello)
OBIETTIVI	Il mio obiettivo è quello di essere più competitivo possibile nella sfida/progetto contro gli altri gruppi e di approfondire le mie conoscenze sulla programmazione in Java.		
STRUMENTI UTILIZZATI	<p style="text-align: center;">~~Software~~</p> <p style="text-align: center;">Programma in Java --> ECLIPSE IDE Presentazione --> Keynote Relazione tecnica --> Pages Diagramma UML --> StarUML Studio--> Slide fornite dal docente, libri avanzati di programmazione in Java e Internet.</p> <p style="text-align: center;">~~Hardware~~</p> <p style="text-align: center;">iPadPro 11', iPhone X, HP ENVY 17-j111sl e un pc Lenovo</p>		
TEMPI	<p style="text-align: center;">Dal 23 Dicembre al 6 Gennaio per la stesura del programma in Java e dell'UML.</p> <p style="text-align: center;">Dal 7 Gennaio al 12 Gennaio per la presentazione e la relazione tecnica.</p>		
IMPREVISTI E PROBLEMI RISCONTRATI	Durante buona parte del tempo disponibile sono stato impossibilitato a lavorare sul programma per motivi familiari. Il lavoro quindi è stato effettuato per lo più di notte nei pochi giorni disponibili. Problemi dal lato hardware e software sono stati creati dalla difficoltà iniziale a lavorare con programmi nuovi compatibili per iPad e l'utilizzare un computer con tastiera straniera.		
RISULTATI E CONCLUSIONI	Mi ritengo abbastanza soddisfatto del lavoro compiuto considerando i vari imprevisti e il tempo limitato. Ho creato un programma con lo scopo di essere competitivo e di dimostrare il mio impegno nel percorso informatico che intendo proseguire all'università.		

N.B Alla presente si allega il codice in Java del programma realizzato.

DESCRIZIONE DELL'ESPERIENZA:

In conclusione, posso ritenermi soddisfatto del lavoro svolto, credo che questi progetti siano utili a implementare nuove conoscenze e a perfezionare quelle già acquisite. Inoltre, l'uso di situazioni di vita reale permettono di poter programmare in modo migliore stimolando il divertimento che si può provare a creare un qualcosa capace di semplificare molte operazioni di vita quotidiana.

Confesso che la mancanza di un gruppo da un lato ha semplificato il lavoro poiché era praticamente impossibile lavorare a distanza, ma nello stesso momento ha reso lo scopo del lavoro meno coinvolgente e sensato. Lavorare con un gruppo è stimolante sia dal punto di vista puramente lavorativo, dato che l'obiettivo principale è far recuperare chi non ha la sufficienza, sia dal punto di vista delle idee durante lo sviluppo del programma, il poter contare su un numero di persone maggiore che collaborano alla ricerca di idee è molto più semplice.