

PizzaTime Project Report

Paradigmi di Programmazione e Sviluppo

Lorenzo Chiana

Meshua Galassi

Giada Gibertoni

Giacomo Pasini

Anni accademici 2018–2019 e 2020–2021

Indice

Capitolo 1

Processo di sviluppo

Nel seguente capitolo si discute delle metodologie di sviluppo adottate dal team e delle scelte tecnologiche fatte per il compimento del progetto.

1.1 Metodologia di sviluppo

1.2 Strumenti utilizzati

Capitolo 2

Analisi del dominio

2.1 Descrizione del gioco

Capitolo 3

Requisiti

3.1 Requisiti di business

3.2 Requisiti utente

3.3 Requisiti funzionali

3.4 Requisiti non funzionali

3.5 Requisiti implementativi

Capitolo 4

Design architetturale

4.1 Architettura complessiva

4.1.1 Model

4.1.2 View

4.1.3 Controller

Capitolo 5

Design di dettaglio

5.1 Organizzazione del codice

5.2 Pattern utilizzati

5.3 Scelte rilevanti

Capitolo 6

Implementazione

6.1 Lorenzo Chiana

6.2 Meshua Galassi

6.3 Giada Gibertoni

6.4 Giacomo Pasini

Capitolo 7

Retrospettiva e commenti finali