Università degli Studi di Salerno

Corso di Ingegneria Del Software

Eat & Reorder

Object Design

Document

**Docente:**

Prof. Andrea De Lucia

**Studenti:**

Abate Francesco

Dello Buono Marco

De Martino Vincenzo

Gagliardi Rosario

Sommario

[1. Introduzione 3](#_Toc25831082)

[1.1. Trade-offs 5](#_Toc25831093)

1 Introduzione

Dopo aver stilato il documento di Requirements Analysis e il documento di System Design, occorre concentrarsi sugli aspetti implementativi. L’Object Design Document (ODD) ha come obiettivo quello di produrre un modello che sia in grado di unire tutte le informazioni accumulate nelle fasi precedenti. In tale documento verranno definite le interfacce delle classi, le operazioni supportate, i tipi dei dati, i parametri delle procedure, i signatures dei sottosistemi definiti nel documento di System Design, i trade-offs e le linee guida, per evitare compromessi di progettazione.

1.1Trade-offs

**Prestazioni VS Costi**

Considerando il sistema che stiamo realizzando, possiamo dire che il non eccessivo budget a nostra disposizione ci ha consentito di realizzare il prodotto utilizzando materiali reperibili in maniera gratuita, come un server open source e un ambiente di sviluppo,partendo da zero minimizzando così i costi e rendendo il sistema più che soddisfacente.

**Perfomance VS Usabilità**

L’interfaccia, grazie all’utilizzo delle form e di un cammino semplice e intuitivo, permette un uso facilitato del sistema per tutti i tipi di utenti all’interno della nostra piattaforma. E’ stata preferita l’usabilità per rendere l’esperienza d’utilizzo il più agevole possibile rendendo l’interfaccia chiara e pulita. Il sistema deve garantire tempi di risposta brevi per ogni funzionalità.

**Interfaccia VS Tempo di risposta**

Il tempo di risposta tra server e interfaccia sono rapidi per soddisfare le esigenze di tutti i tipi di utenti collegati al sistema, negli input degli utenti verrà fatto un controllo più meticoloso dei dati andando a specificare i parametri errati di caso di insuccesso.