



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI PADOVA

## Relazione progetto - Programmazione ad Oggetti

Marangon Matteo - matricola n° 2009094

A.A. 2024/2025

# Contents

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Descrizione del modello</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Polimorfismo</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>Persistenza dei dati</b>	<b>3</b>
<b>5</b>	<b>funzionalità implementate</b>	<b>3</b>
<b>6</b>	<b>Rendiconto ore</b>	<b>3</b>

## 1 Introduzione

Vapor è un software che permette di visualizzare la propria libreria digitale di software, videogiochi, DLC e colonne sonore. Si possono aggiungere, modificare, cercare e rimuovere gli elementi della libreria, ciascuno con dei propri attributi caratteristici e una differente visualizzazione grafica. È anche possibile importare una propria libreria, modificarla a piacimento e salvarla per un utilizzo continuo nel tempo.

Ho scelto questo argomento per interesse personale nel mondo dei videogiochi e, nello specifico, perché ho sempre prestato attenzione a come vengono sviluppati i launcher (Steam, Epic Games, Ubisoft, EA, ecc.) e quali scelte vengono adottate da ciascun produttore nel corso degli anni. Questi esempi sono stati fonte di ispirazione per le categorie, gli attributi e alcuni elementi di presentazione estetica, benché il progetto sia estremamente ridotto in confronto.

## 2 Descrizione del modello

## 3 Polimorfismo

## 4 Persistenza dei dati

## 5 funzionalità implementate

## 6 Rendiconto ore

Attività	Ore previste	Ore effettive
Studio e progettazione	7	6
Studio del framework Qt	7	7
Sviluppo del codice del modello	12	16
Sviluppo del codice della GUI	12	17
Test e debug	8	9
Stesura della relazione	4	0,5
Totale	40	0