# INFORMAZIONI GENERALI

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Allievo** | Nome: Nicolò | Cognome: Fadda |
|  |  @samtrevano.ch |  |
| **Luogo di lavoro** | Scuola Arti e Mestieri / CPT Trevano-Canobbio | |
| **Orientamento** | * 88601 Sviluppo di applicazioni   ☒ 88602 Informatica aziendale   * 88603 Tecnica dei sistemi | |
| **Docente** | Nome: Geo | Cognome: Petrini |
|  |  |
| **Responsabile Progetti** | Nome: | Cognome: |
|  |  |
| **Secondo docente presentazione** | Nome: | Cognome: |
|  |  |
| **Periodo** | **01.09 2023 – 07.12.2023 (Presentazioni dal 13.12.2023 al 22.12.2023)** | |
| **Orario di lavoro** | Secondo orario scolastico 1° Semestre | |
| **Numero di ore** | 54 ore/lezione da 45 minuti | |
| **Pianificazione (in ore o %)** | Analisi: 10% | |
| Implementazione: 25% | |
| Test: 35% | |
| Documentazione: 30% | |

1. PROCEDURA
   * L’allievo realizza il lavoro autonomamente sulla base del quaderno dei compiti ricevuto il 1 ° giorno.
   * Il quaderno dei compiti è approvato dal responsabile progetti. È anche presentato, commentato e discusso con l’allievo. Con la sua firma, l’allievo accetta il lavoro proposto.
   * L’allievo ha conoscenza della scheda di valutazione prima di iniziare il lavoro.
   * L’allievo è responsabile dei suoi dati.
   * In caso di problemi gravi, l’allievo o il docente avverte immediatamente il responsabile progetti.
   * L’allievo ha la possibilità di chiedere aiuto, ma deve menzionarlo nella documentazione.
   * Alla fine del tempo a disposizione per la realizzazione del LPI, l’allievo deve inviare via e-mail il progetto al docente e al responsabile progetti. In parallelo, anche una copia cartacea della documentazione dovrà essere fornita al docente. Quest’ultima deve essere in tutto identica alla versione elettronica.

1. TITOLO

Find The Word

# HARDWARE E SOFTWARE DISPONIBILE

Specifiche JAVA:

* Java versione 11.0.16.1
* JDK 19

Specifiche Computer:

* Processore: Intel(R) Core(TM) i7-9700 CPU @ 3.00GHz 3.00 GHz
* RAM: 32GB
* Sistema operativo a 64bit

# PREREQUISITI

* Avere JDK-19
* Avere vari backup di volta in volta
* Avere un IDE (NetBeans)
* Minimo 8GB di RAM
* Sistema Operativo 64bit

# DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Il progetto "Find the Word" è un'applicazione offline che offre agli utenti un'esperienza interattiva nel risolvere cruciverba.

L'applicativo è stato sviluppato in linguaggio di programmazione Java, versione 11.0.16.1, utilizzando JDK 19.

Caratteristiche Principali:

Cruciverba Interattivi: Gli utenti possono godere di cruciverba interattivi generati casualmente.

Personalizzazione del Font: L'utente ha la possibilità di personalizzare il font utilizzato nell'applicazione, migliorando così l'esperienza visiva.

Modalità di Gioco per Bambini: Include una modalità di gioco dedicata ai bambini, adattando la complessità del cruciverba alle loro capacità.

# RISULTATI FINALI

* L’allievo è responsabile della consegna al docente e al responsabile progetti:
* Una pianificazione iniziale (entro le due prime settimane) che comprende un approfondimento del progetto con p.es. domande al formatore, analisi di nuovi sistemi / linguaggi, …
  + Obiettivo degli approfondimenti
    - Migliorare la stima per le differenti attività da inserire nel diagramma di Gantt preventivo
  + Una documentazione del progetto
  + Un diario di lavoro
  + Entro la fine della lezione
  + Implementazione dell’applicativo

# PUNTI TECNICI SPECIFICI VALUTATI

La griglia di valutazione definisce i criteri generali secondo cui il lavoro dell’allievo sarà valutato (documentazione, diario, rispetto degli standard, della qualità, ...).

Inoltre, il lavoro sarà valutato sui seguenti 7 punti specifici (punti da A14 a A20):

1. FIRMA

|  |  |
| --- | --- |
| **Allievo** | **Docente** |
| Canobbio, 30.08.2023 | Canobbio, 30.08.2023 |