# 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.
2. 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

PC e JAVA

# DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Il progetto vuole creare un applicativo offline dove un qualsiasi utente possa giocare al gioco di “Find the Word”.

**IMPORTANTE**

* + La fase di test deve essere preparata anticipatamente all’inizio del lavoro. I “Test Case” fanno da garanti al corretto funzionamento del lavoro prodotto
  + Ogni volta che i test case saranno eseguiti, si dovranno protocollare, indicando il loro esito in

modo esaustivo, un semplice “OK, NOK” non è sufficiente

* + Nel caso in cui, tutte le specifiche siano state coperte in modo completo, compresa la fase dei

“Test Case”, il docente si riserva la facoltà di aggiungere al lavoro delle nuove funzionalità

# 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 |