

09-06-2015



## Definizione di Prodotto

## Informazioni sul documento

<b>Nome Documento</b>	Definizione di Prodotto
<b>Versione</b>	1.0.0
<b>Stato</b>	<i>Formale</i>
<b>Uso</b>	<i>Esterno</i>
<b>Data Creazione</b>	09-06-2015
<b>Data Ultima Modifica</b>	09-06-2015
<b>Redazione</b>	Fossa Manuel, Busetto Matteo
<b>Approvazione</b>	Venturelli Giovanni
<b>Verifica</b>	Gabelli Pietro
<b>Lista distribuzione</b>	<i>LateButSafe</i>
	Prof. Tullio Vardanega
	Prof. Riccardo Cardin
	Proponente Zucchetti S.p.a.

# Sommario

Il presente documento riporta la Definizione di Prodotto effettuata per il capitolato Premi.

## Registro delle modifiche

Tab 1: Versionamento del documento

Versione	Autore	Data	Descrizione
0.2.0	Tollot Pietro	24-03-2015	Aggiunta dei contenuti. Inserimento di tutti i casi d'uso
0.1.0	Gabelli Pietro	20-03-2015	Stesura dello scheletro del documento

## Storico

$$RP \rightarrow RQ$$

Versione 1..0.0	Nominativo
Redazione	Tutti i componenti del gruppo
Verifica	Petrucci Mauro, Busetto Matteo
Approvazione	Tollot Pietro

Tab 2: Storico ruoli RP -> RQ

# Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>6</b>
1.1	Scopo del documento . . . . .	6
1.2	Scopo del Prodotto . . . . .	6
1.3	Glossario . . . . .	6
1.4	Riferimenti . . . . .	6
1.4.1	Normativi . . . . .	6
1.4.2	Informativi . . . . .	6
<b>2</b>	<b>Descrizione generale</b>	<b>7</b>
2.1	funzioni <sub>g</sub> del prodotto . . . . .	7
2.2	Caratteristiche degli utenti . . . . .	7
2.3	Vincoli generali . . . . .	8
<b>3</b>	<b>Standard di progetto</b>	<b>9</b>
3.1	Standard di progettazione architettuale . . . . .	9
3.2	Standard di documentazione del codice . . . . .	9
3.3	Standard di denominazione di entità e relazioni . . . . .	9
3.4	Standard di programmazione . . . . .	9
3.5	Strumenti di lavoro . . . . .	9



## Elenco delle tabelle

1	Versionamento del documento . . . . .	2
2	Storico ruoli RP -> RQ . . . . .	3

# 1 Introduzione

## 1.1 Scopo del documento

Il presente documento descrive la progettazione di dettaglio definita per il progetto Premi. Il documento si basa sulla [SpecificaTecnica\\_v.1.0.0.pdf](#). I programmatori si serviranno di tale documento per procedere con le attività di codifica.

## 1.2 Scopo del Prodotto

Lo scopo del Progetto<sub>g</sub> è la realizzazione un Software<sub>g</sub> per la creazione ed esecuzione di presentazioni multimediali favorendo l'uso di tecniche di storytelling e visualizzazione non lineare dei contenuti.

### 1.3 Glossario

Al fine di evitare ogni ambiguità di linguaggio e massimizzare la comprensione dei documenti, i termini tecnici, di dominio, gli acronimi e le parole che necessitano di essere chiarite sono riportate nel documento [Glossario\\_v.2.0.0.pdf](#). Ogni occorrenza di vocaboli presenti nel Glossario è marcata da una “g” minuscola in pedice.

## 1.4 Riferimenti

### 1.4.1 Normativi

- Regole del Progetto<sub>g</sub> didattico, reperibili all'Indirizzo<sub>g</sub>:  
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2014/Progetto/PD01.pdf>
- Vincoli di organigramma, consultabili all'Indirizzo<sub>g</sub>:  
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2014/Progetto/PD01b.html>
- Norme di Progetto<sub>g</sub>: [NormeDiProgetto\\_v.2.0.0.pdf](#);
- Specifica Tecnica<sub>g</sub>: [SpecificaTecnica\\_v.1.0.0.pdf](#);
- Capitolato d'appalto C4: Premi: Software<sub>g</sub> di presentazione “better than Prezi”  
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2014/Progetto/C4.pdf>.

### 1.4.2 Informativi

- Slide dell'insegnamento Ingegneria del Software<sub>g</sub> modulo A:
  - Il ciclo di vita<sub>g</sub> del Software<sub>g</sub>;
  - Gestione di Progetto<sub>g</sub>.

<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2014/> ;

- Ingegneria del Software<sub>g</sub> - Ian Sommerville - 9a Edizione (2010).

## 2 Descrizione generale

Il sistema si pone come obbiettivo quello di permettere la creazione di presentazioni efficaci dal punto di vista dello storytelling anche ad utenti non esperti.

L'applicazione Premi permette all'utente di creare ed eseguire presentazioni personalizzate. Attraverso la creazione di  $\text{Frame}_g$  e la loro modellazione, l'utente potrà definire un  $\text{Percorso}_g$  di presentazione lineare oppure più percorsi $_g$  che prevedono la possibilità di scegliere con quale continuare il flusso di esecuzione. Questo significa che il  $\text{Percorso}_g$  di  $\text{Frame}_g$  che sarà visualizzato sarà scelto dal presentatore in fase di visualizzazione.

L'applicazione è strutturata in modo gerarchico, ossia ogni  $\text{Frame}_g$  ha almeno un padre (tranne la radice che può avere solamente figli). Questo permette di creare presentazioni strutturate a livelli, rendendo molto semplice la possibilità, durante l'esecuzione, di saltare determinati rami della presentazione. Inoltre, l'utente potrà inserire  $\text{Bookmark}_g$  i quali permettono di saltare ad un  $\text{Frame}_\sigma$  padre in modo semplice e veloce.

Il sistema permetterà di creare e modificare presentazioni se connessi alla rete mentre l'utente potrà eseguire le proprie presentazioni anche offline a patto di averle precedentemente scaricate dal Server<sub>g</sub>. Il sistema sarà implementato utilizzando tecnologie WEB<sub>g</sub> che lo renderanno altamente portabile.

## 2.1 funzioni<sub>g</sub> del prodotto

Il prodotto offre un'interfaccia WEB<sub>g</sub> che permetterà di:

- Registrarsi, accedere al proprio Account<sub>g</sub> ed effettuare il Logout<sub>g</sub>;
- Gestire il proprio Account<sub>g</sub>;
- Creare una nuova presentazione da dispositivo Desktop<sub>g</sub>;
- Modificare una presentazione da dispositivo Desktop<sub>g</sub>;
- Modificare parzialmente la presentazione da dispositivo mobile<sub>g</sub>;
- Eseguire una presentazione salvata sul proprio Account<sub>g</sub>;
- Eseguire una presentazione locale;
- Creare Infografiche<sub>g</sub> a partire da una presentazione;
- Modificare Infografiche<sub>g</sub> create;
- Gestire il proprio archivio di File<sub>g</sub> media;
- Scaricare una presentazione in locale.

## 2.2 Caratteristiche degli utenti

Il prodotto si rivolge a qualsiasi tipo di utente interessato ad una facile creazione e modellazione di presentazioni ed Infografiche. Non emergono quindi restrizioni particolari riguardo le caratteristiche dell'utenza.



### 2.3 Vincoli generali

Per poter utilizzare il Software<sub>g</sub> Premi è necessario disporre di un computer o di un dispositivo mobile<sub>g</sub> con installato almeno uno dei principali Browser<sub>g</sub> quali Google Chrome, Mozilla Firefox e Safari scaricabili dai rispettivi siti ufficiali. Inoltre, il dispositivo deve supportare le seguenti tecnologie:

- HTML5;
- CSS3;
- Javascript.

Il prodotto non richiede particolari Requisiti<sub>g</sub> hardware anche se gli stessi possono influenzarne la velocità di esecuzione.

### 3 Standard di progetto

### 3.1 Standard di progettazione architettuale

Gli standard di progettazione architettuale sono definiti nel documento [SpecificaTecnica v.1.0.0.pdf](#).

### 3.2 Standard di documentazione del codice

Gli standard per la scrittura di documentazione del codice sono definiti nelle [NormeDiProgetto v.2.0.0.pdf](#)

### 3.3 Standard di denominazione di entità e relazioni

Tutti gli elementi (package, classi, metodi o attributi) definiti, devono avere denominazioni chiare ed autoesplicative. Nel caso il nome risulti lungo, è preferibile preferire la chiarezza alla lunghezza.

Sono ammesse abbreviazioni se:

- immediatamente comprensibili;
- non ambigue;
- sufficientemente contestualizzate.

Le regole tipografiche relative ai nomi delle entità sono definite nelle [NormeDiProgetto v.2.0.0.pdf](#).

### 3.4 Standard di programmazione

Gli standard di programmazione sono definiti e descritti nelle [NormeDiProgetto v.2.0.0.pdf](#).

### 3.5 Strumenti di lavoro

Gli strumenti da adottare e le procedure per utilizzarli correttamente durante la realizzazione del prodotto software sono definiti nelle [NormeDiProgetto v.2.0.0.pdf](#).