

18-05-2015



Specifica Tecnica

Informazioni sul documento

Nome Documento	Specifica Tecnica
Versione	1.0.0
Stato	<i>Formale</i>
Uso	<i>Esterno</i>
Data Creazione	18-05-2015
Data Ultima Modifica	18-05-2015
Redazione	Fossa Manuel, Petrucci Mauro
Approvazione	Tollot Pietro
Verifica	Gabelli Pietro
Lista distribuzione	<i>LateButSafe</i>
	Prof. Tullio Vardanega
	Prof. Riccardo Cardin
	Proponente Zucchetti S.p.a.



Tab 1: Versionamento del documento

Versione	Autore	Data	Descrizione
1.0.0	Tollot Pietro	13-04-2015	Approvazione del documento
0.7.0	Petrucci Mauro	08-04-2015	Apportate le modifiche segnalate dal verificatore Fossa Manuel
0.3.0	Petrucci Mauro	25-03-2015	Aggiunta dei contenuti
0.2.0	Fossa Manuel	24-03-2015	Aggiunta dei contenuti
0.1.0	Busetto Matteo	20-03-2015	Stesura dello scheletro del documento



pre-RR

Tab 2: Storico ruoli pre-RR

Indice

1	Introduzione	5
1.1	Scopo del documento	5
1.2	Scopo del Prodotto	5
1.3	Glossario	5
1.4	Riferimenti	5
1.4.1	Normativi	5
1.4.2	Informativi	5
2	Strumenti	7
2.1	HTML	7
2.2	JavaScript	7
2.3	JQuery	7
2.4	Angular.js	7
2.5	Node.js	7
2.6	MongoDB	7

Sommario

Il presente documento contiene la specifica tecnica delle componenti che costituiscono il prodotto software Premi.



1.1 Scopo del documento

1.2 Scopo del Prodotto

1.3 Glossario

1.4 Riferimenti

1.4.1 Normativi

- ### 1.4.2 Informativi

- Università degli studi di Padova - 2014/2015

- Node.js: <https://nodejs.org/documentation/>;
- Angular.js: <https://docs.angularjs.org/tutorial>;
- jQuery: <http://api.jquery.com/> ;
- Impress.js: <https://github.com/bartaz/impress.js/>.

2 Strumenti

2.1 HTML

Si è deciso di utilizzare HTML5 e CSS3 per la presentazione grafica dell'applicazione web. Si è scelto di utilizzare HTML5 al posto di xHTML 1.1 perchè ormai è diventato uno standard de facto e permette una maggiore integrazione con i linguaggi di scripting e contenuti multimediali di cui questa applicazione fa forte uso.

- **Vantaggi:**

- **Multi piattaforma:** Poiché l'applicazione deve essere disponibile sia su dispositivi desktop che mobile HTML5 permette la creazione di strutture responsive in grado di adattarsi alle dimensioni dello schermo;
- **Integrazione con linguaggi di scripting:** Con HTML5 c'è una maggiore integrazione con i linguaggi di scripting come javascript questo permetterà di rendere l'applicazione dinamica;
- **Nessuna installazione:** Il fatto che l'applicazione sia sviluppata con tecnologie web quali HTML permetterà all'utente finale di poter utilizzare il prodotto senza doverlo scaricare e installare.

- **Svantaggi:**

- **Browser:** E' possibile che i browser meno recenti abbiano difficoltà ad interpretare correttamente le informazioni contenute nelle pagine, rendendo difficile , se non impossibile, l'utilizzo dell'applicazione con questo linguaggio.

2.2 JavaScript

JavaScript è un linguaggio di scripting lato client orientato agli oggetti, comunemente usato nei siti web, ed interpretato dai browser. Ciò permette di alleggerire il server dal peso della computazione, che viene eseguita dal client. Essendo molto popolare e ormai consolidato, JavaScript può essere eseguito dalla maggior parte dei browser, sia desktop che mobile, grazie anche alla sua leggerezza. Uno degli svantaggi di questo linguaggio è che ogni operazione che richieda informazioni che devono essere recuperate da un database deve passare attraverso un linguaggio che effettui esplicitamente la transazione, per poi restituire i risultati a JavaScript. Tale operazione richiede l'aggiornamento totale della pagina ma è stato superato questo problema adottando delle tecnologie con funzionamento asincrono.

2.3 jQuery

2.4 Angular.js

2.5 Node.js

2.6 MongoDB