

Piano di Qualifica

Informazioni sul documento

Nome Documento Piano di Qualifica

Redazione Fossa Manuel, Petrucci Mauro

ApprovazioneTollot PietroVerificaGabelli PietroLista distribuzioneLateButSafe

Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin Proponente Zucchetti S.p.a.



Registro delle modifiche

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



Storico

$\mathbf{pre}\text{-}\mathbf{R}\mathbf{R}$

Versione 1.0	Nominativo
Redazione	Fossa Manuel, Petrucci Mauro
Verifica	Gabelli Pietro
Approvazione	Tollot Pietro

 Tab 2: Storico ruoli pre-RR



Indice

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



Sommario

Il presente documento contiene le norme e le convenzioni che il gruppo LateButSafeintende adottare durante l'intero ciclo di vita del prodotto software Premi.



1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Il Piano di Qualifica ha lo scopo di descrivere le strategie che il gruppo di lavoro ha deciso di adottare per perseguire obiettivi qualitativi da applicare al proprio prodotto. Per ottenere tali obiettivi è necessario un processo_g di verifica continua sulle attività svolte; questo consentirà di rilevare e correggere anomalie e incongruenze in modo tempestivo e senza spreco di risorse_g.

1.2 Scopo del Prodotto

Lo scopo del progetto $_g$ è la realizzazione un software $_g$ 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.1.0.0.pdf. Ogni occorrenza di vocaboli presenti nel Glossario è marcata da una "g" minuscola in pedice.

1.4 Riferimenti

1.4.1 Normativi

- Norme di Progetto_g: NormeDiProgetto_v.1.0.0.pdf;
- Capitolato d'appalto C4: Premi: Software_g di presentazione "better than Prezi" http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2014/Progetto/C4.pdf.

1.4.2 Informativi

- Piano di progetto_g: PianoDiProgetto_v.1.0.0.pdf;
- Slide dell'insegnamento Ingegneria del Softwareg modulo A: http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2014/;
- SWEBOK Version 3 (2004): capitolo 11 Software_g Quality
 http://www.computer.org/portal/web\protect\$_{\unhbox\voidb@x\hbox{\protect\}
 afterassignment\edef12{12}\afterassignment\edef14.5pt{-5.0ptplus-1.5ptminus-1.}
 0pt}\edef{}\let\def\size@update{\baselineskip14.5pt\relax\baselineskip\baselineskip
 normalbaselineskip\baselineskip\setbox\strutbox\hbox{\vruleheight.7\baselineskipdep
 3\baselineskipwidth\z@}\let\size@update\relax}\protect\xdef\T1/cmr/m/n/8{\T1/cmr/m/n/12}\T1/cmr/m/n/8\size@update\enc@updateg}}\$/swebok/html/ch11;
- Ingegneria del software_g Ian Sommerville 9a Edizione (2010):
 - Capitolo 24 Gestione della qualità;



- Capitolo 26 Miglioramento dei processi_g.
- Standard ISO_g /IEC TR 15504: Software_g process assessment http://en.wikipedia.org/wiki/ISO/IEC_15504;
- Standard ISO_g /IEC 9126: Product quality http://en.wikipedia.org/wiki/ISO/IEC_9126;



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 javacript 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