



# Specifica Tecnica

*Gruppo SWEet BIT – Progetto SWEDesigner*

## Informazioni sul documento

<b>Versione</b>	1.0.0
<b>Redazione</b>	Santimaria Davide Massignan Fabio
<b>Verifica</b>	Massignan Fabio Bodian Malick
<b>Approvazione</b>	Pilò Salvatore
<b>Uso</b>	Esterno
<b>Distribuzione</b>	Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin Gruppo SWEet BIT Zucchetti S.p.A.

## Descrizione

Questo documento descrive la specifica tecnica e l'architettura del prodotto sviluppato dal gruppo SWEet BIT per la realizzazione del progetto SWEDesigner.

## Versioni del documento

Versione	Data	Persone coinvolte	Descrizione
1.3.0	2017/03/22	Pilò Salvatore	Approvazione Documento
1.1.0	2017/02/27	Massignan Fabio	Verifica Documento
1.0.1	2017/02/24	Santimaria Davide	Stesura Riunione Esterna 2017/02/23
1.0.0	2017/05/02	Santimaria Davide	Creazione struttura documento

## Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>4</b>
1.1	Scopo del documento . . . . .	4
1.2	Scopo del prodotto . . . . .	4
1.3	Glossario . . . . .	4
1.4	Riferimenti . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Tecnologie Utilizzate</b>	<b>6</b>
2.1	Node.js . . . . .	6
2.2	Express.js . . . . .	6
2.3	Accettazione dei componenti . . . . .	6
2.4	MongoDB . . . . .	6
2.5	Mongoose . . . . .	6
<b>3</b>	<b>Descrizione architettura</b>	<b>7</b>
3.1	Metodo e formalismo di specifica . . . . .	7
3.2	Architettura generale . . . . .	7
3.3	Accettazione dei componenti . . . . .	7
3.4	Interfaccia REST-like . . . . .	7
<b>4</b>	<b>Back-end</b>	<b>8</b>
4.1	Interfaccia REST . . . . .	8
4.2	Descrizione packages e classi . . . . .	8
4.3	Scenari . . . . .	9
4.4	Descrizione librerie aggiuntive . . . . .	9
<b>5</b>	<b>Front-end</b>	<b>10</b>
5.1	Descrizione packages e classi . . . . .	10
<b>6</b>	<b>Diagrammi delle attività</b>	<b>11</b>
6.1	Applicazione SWEDesigner . . . . .	11
<b>7</b>	<b>Stime di fattibilità e di bisogno e di risorse</b>	<b>12</b>
<b>8</b>	<b>Design pattern</b>	<b>13</b>
8.1	Design Pattern Architeturali . . . . .	13
8.2	Design Pattern Creazionali . . . . .	13
8.3	Design Pattern Strutturali . . . . .	13
8.4	Design Pattern Comportamentali . . . . .	13
<b>9</b>	<b>Tracciamento</b>	<b>14</b>
9.1	Tracciamento componenti - requisiti . . . . .	14
9.2	Tracciamento requisiti - componenti . . . . .	14

<b>10 Appendici</b>	<b>15</b>
<b>A Descrizione Design Pattern</b>	<b>15</b>
A.1 Design Pattern Architetture . . . . .	15
A.2 Design Pattern Creazionali . . . . .	15
A.3 Design Pattern Strutturali . . . . .	15
A.4 Design Pattern Comportamentali . . . . .	15

# 1 Introduzione

## 1.1 Scopo del documento

Il presente documento ha l'intento di esporre la pianificazione secondo la quale saranno svolti i lavori dal gruppo SWEet BIT sul progetto *SWEDesigner<sub>G</sub>*.

Gli scopi del presente documento sono:

- Presentare la pianificazione dei tempi e delle attività;
- Preventivare l'utilizzo delle risorse;
- Consuntivare l'impiego delle risorse durante l'evoluzione dei lavori;
- Analizzare i possibili fattori di rischio.

## 1.2 Scopo del prodotto

## 1.3 Glossario

## 1.4 Riferimenti

### 1.4.1 Normativi

- **Capitolato d'Appalto C6: SWEDesigner**  
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2015/Progetto/C6p.pdf>
- **Vincoli di organigramma e dettagli economico-tecnici:**  
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2015/Progetto/PD01b.html>
- **Norme di Progetto:** *Norme di Progetto v1.2.0.*

### 1.4.2 Informativi

- **Slide dell'insegnamento Ingegneria del Software modulo A:**  
[http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/.](http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/)

- **Metriche di progetto:**  
[http://it.wikipedia.org/wiki/Metriche\\_di\\_progetto](http://it.wikipedia.org/wiki/Metriche_di_progetto).

## **2 Tecnologie Utilizzate**

### **2.1 Node.js**

### **2.2 Express.js**

### **2.3 Accettazione dei componenti**

### **2.4 MongoDB**

### **2.5 Mongoose**

### **3 Descrizione architettura**

#### **3.1 Metodo e formalismo di specifica**

#### **3.2 Architettura generale**

#### **3.3 Accettazione dei componenti**

#### **3.4 Interfaccia REST-like**

##### **3.4.1 Back-end**

##### **3.4.2 Front-end**



## 4 Back-end

### 4.1 Interfaccia REST

### 4.2 Descrizione packages e classi

#### 4.2.1 Back-end

##### 4.2.1.1 Informazioni sul package

#### 4.2.2 Back-end::Lib

##### 4.2.2.1 Informazioni sul package

#### 4.2.3 Back-end::Lib::AuthModel

##### 4.2.3.1 Informazioni sul package

##### 4.2.3.2 Classi

#### 4.2.4 Back-end::Lib::Whatever

##### 4.2.4.1 Informazioni sul package

##### 4.2.4.2 Classi

## 4.3 Scenari

### 4.3.1 Gestione generale delle richieste

### 4.3.2 Fallimento vincolo "utente autenticato"

### 4.3.3 Fallimento vincolo "utente non autenticato"

### 4.3.4 Richiesta POST /login

### 4.3.5 Richiesta DELETE /logout

## 4.4 Descrizione librerie aggiuntive

## **5 Front-end**

### **5.1 Descrizione packages e classi**

#### **5.1.1 Front-end**

##### **5.1.1.1 Informazioni sul package**

#### **5.1.2 Front-end::Controllers**

##### **5.1.2.1 Informazioni sul package**

##### **5.1.2.2 Classi**

#### **5.1.3 Front-end::Services**

##### **5.1.3.1 Informazioni sul package**

##### **5.1.3.2 Classi**

#### **5.1.4 Front-end::Model**

##### **5.1.4.1 Informazioni sul package**

##### **5.1.4.2 Classi**

## **6 Diagrammi delle attività**

### **6.1 Applicazione SWEDwsigner**

#### **6.1.1 Attività principali**

#### **6.1.2 Registrazione**

#### **6.1.3 Recupero password**

#### **6.1.4 Login**

#### **6.1.5 Modifica profilo**

#### **6.1.6 Altro**

## 7 Stime di fattibilità e di bisogno e di risorse

## 8 Design pattern

### 8.1 Design Pattern Architetture

#### 8.1.1 MVVM

#### 8.1.2 Dependency Injection

### 8.2 Design Pattern Creazionali

#### 8.2.1 Factory ad esempio

### 8.3 Design Pattern Strutturali

#### 8.3.1 Decorator

#### 8.3.2 Facede

### 8.4 Design Pattern Comportamentali

#### 8.4.1 Observer

#### 8.4.2 Command

## 9 Tracciamento

### 9.1 Tracciamento componenti - requisiti

### 9.2 Tracciamento requisiti - componenti

## 10 Appendici

### A Descrizione Design Pattern

#### A.1 Design Pattern Architetture

##### A.1.1 MVVM

##### A.1.2 Dependency Injection

#### A.2 Design Pattern Creazionali

##### A.2.1 Factory ad esempio

#### A.3 Design Pattern Strutturali

##### A.3.1 Decorator

##### A.3.2 Facede

#### A.4 Design Pattern Comportamentali

##### A.4.1 Observer

##### A.4.2 Command