



Definizione di Prodotto

Gruppo SWEet BIT – Progetto SWEDesigner

Informazioni sul documento

| | |
|---------------|---|
| Versione | 1.0.0 |
| Redazione | |
| Verifica | |
| Approvazione | |
| Uso | Esterno |
| Distribuzione | Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin Zucchetti S.p.A. |

Descrizione

Questo documento descrive la struttura e le relazioni tra le parti del prodotto SWEDesigner del gruppo SWEet BIT.

Registro delle modifiche

| Versione | Data | Persone coinvolte | Descrizione |
|----------|------|-------------------|-------------|
|----------|------|-------------------|-------------|

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 | 6 |
| 2 | Standard di progetto | 7 |
| 2.1 | Standard di progettazione architettuale | 7 |
| 2.2 | Standard di documentazione del codice | 7 |
| 2.3 | Standard di denominazione di entità e relazioni | 7 |
| 2.4 | Standard di programmazione | 7 |
| 2.5 | Strumenti di lavoro | 7 |
| 3 | Specifica Front-End | 8 |
| 3.1 | Informazioni generali | 8 |
| 3.2 | Classi | 8 |
| 4 | Specifica Back-End | 9 |
| 4.1 | Informazioni generali | 9 |
| 4.2 | Classi | 9 |
| 5 | Diagrammi di sequenza | 10 |
| 6 | Tracciamento | 11 |
| 6.1 | Tracciamento Classi-Requisiti | 11 |
| 6.2 | Tracciamento Requisiti-Classi | 11 |
| 6.3 | Tracciamento Componenti-Requisiti | 11 |
| 6.4 | Tracciamento Requisiti-Componenti | 11 |

Elenco delle figure

Elenco delle tabelle

1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Il presente documento ha lo scopo di definire in dettaglio la struttura e il funzionamento delle componenti del prodotto SWEDesigner. Questo documento servirà come guida per i componenti del gruppo fornendo direttive e vincoli per la realizzazione del progetto.

1.2 Scopo del prodotto

Lo scopo del progetto è la realizzazione di una *Web App_G* che fornisca all'*Utente_G* un *UML_G Designer_G* con il quale riuscire a disegnare correttamente *Diagrammi_G* delle *Classi_G* e descrivere il comportamento dei *Metodi_G* interni alle stesse attraverso l'utilizzo di *Diagrammi_G* delle attività. La *Web App_G* permetterà all'*Utente_G* di generare *Codice_G Java_G* dall'insieme dei *diagrammi classi_G* e dei rispettivi *metodi_G*.

1.3 Glossario

Con lo scopo di evitare ambiguità di linguaggio e di massimizzare la comprensione dei documenti, il gruppo ha steso un documento interno che è il *Glossario v2.0.0*. In esso saranno definiti, in modo chiaro e conciso i termini che possono causare ambiguità o incomprensione del testo.

1.4 Riferimenti

1.4.1 Normativi

- **Capitolato d'Appalto C6: SWEDesigner**
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Progetto/C6p.pdf>;
- **Norme di Progetto:** *Norme di Progetto v2.0.0*.
- **Analisi dei Requisiti:** *Analisi dei Requisiti v2.0.0*.

1.4.2 Informativi

- Slide dell'insegnamento Ingegneria del Software modulo A:
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/>.
 - Slides del corso di Ingegneria del Software mod. A: *Diagrammi delle classi_G*: <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2015/Dispense/E03.pdf>;
 - Slides del corso di Ingegneria del Software mod. A: Diagrammi dei package: <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2015/Dispense/E04.pdf>;
 - Slides del corso di Ingegneria del Software mod. A: Diagrammi di sequenza: <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2015/Dispense/E05.pdf>;
 - Slides del corso di Ingegneria del Software mod. A: Diagrammi di attività: <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2015/Dispense/E06.pdf>;
 - Slides del corso di Ingegneria del Software mod. A: *Design pattern_G* strutturali: Decorator, Proxy, Facade, Adapter: <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2015/Dispense/E07.pdf>;
 - Slides del corso di Ingegneria del Software mod. A: *Design pattern_G* creazionali: Singleton, Builder, Abstract Factory: <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2015/Dispense/E08.pdf>;
 - Slides del corso di Ingegneria del Software mod. A: *Design pattern_G* comportamentali: Observer, Template Method, Command, Strategy, Iterator: <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2015/Dispense/E09.pdf>;
- Design Patterns - E. Gamma, R. Helm, R. Johnson, J. Vlissides (Pearson Education, Addison-Wesley, 1995);
- *Node.js_G*: <https://nodejs.org/dist/latest-v6.x/docs/api/>;
- MongoDB: <https://docs.mongodb.org/manual/>;
- HTML5: http://www.w3schools.com/html/html5_intro.asp;
- CSS3: http://www.w3schools.com/css/css3_intro.asp;
- ExpressJS: <http://expressjs.com/en/4x/api.html>.
- Mustache: <http://mustache.github.io/>.

2 Standard di progetto

2.1 Standard di progettazione architettuale

Gli standard di progettazione sono definiti *Specifica Tecnica v 1.0.0*.

2.2 Standard di documentazione del codice

Gli standard per la scrittura della documentazione del codice sono definiti nelle *Norme di Progetto 2.0.0*.

2.3 Standard di denominazione di entità e relazioni

Tutti gli elementi definiti come package, classi, metodi o attributi, devono avere denominazioni chiare ed esplicative. Il nome deve avere una lunghezza tale da non pregiudicarne la leggibilità e chiarezza. È preferibile utilizzare dei sostantivi per le entità e dei verbi per le relazioni. Le abbreviazioni sono ammesse se:

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

Le regole tipografiche relative ai nomi delle entità sono definite nelle *Norme di Progetto v2.0.0*.

2.4 Standard di programmazione

Gli standard di programmazione sono definiti e descritti nelle *Norme di Progetto v2.0.0*.

2.5 Strumenti di lavoro

Per gli strumenti di lavoro da utilizzare durante la codifica e le procedure per il loro corretto funzionamento e coordinamento si rimanda al documento *Norme di Progetto v2.0.0*.

3 Specifica Front-End

3.1 Informazioni generali

3.2 Classi

4 Specifica Back-End

4.1 Informazioni generali

4.2 Classi

5 Diagrammi di sequenza

6 Tracciamento

6.1 Tracciamento Classi-Requisiti

6.2 Tracciamento Requisiti-Classi

6.3 Tracciamento Componenti-Requisiti

6.4 Tracciamento Requisiti-Componenti