

Progetto Qt del 25/01/2023

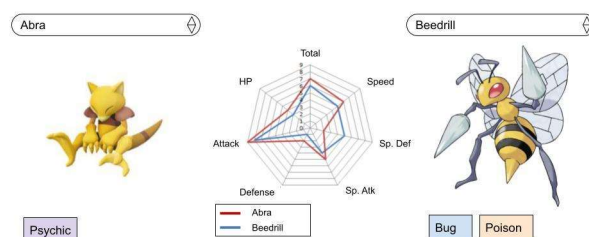
Data ultima di consegna: entro le 23.59 del 15/01/2023

QUESTO PROGETTO E' VALEVOLE COME PROVA PARZIALE DELL'INSEGNAMENTO DI "PROGRAMMAZIONE C++" (8CFU). GLI STUDENTI ISCRITTI A PROGRAMMAZIONE E AMMINISTRAZIONE DI SISTEMA A PARTIRE DALL'AA 17/18 DEVONO SVOLGERE ANCHE QUESTO PROGETTO.

Il progetto d'esame richiede la progettazione e realizzazione di un'interfaccia grafica per la visualizzazione di un pokédex.

Name	Type	Total	HP	Attack	Defense	Sp. Atk	Sp. Def	Speed
Bulbasaur	GRASS POISON	318	45	49	49	65	65	45
Ivysaur	GRASS POISON	405	60	62	63	80	80	60
Venusaur	GRASS POISON	525	80	82	83	100	100	80
Venusaur Mega Venusaur	GRASS POISON	625	80	100	123	122	120	80
Charmander	FIRE	309	39	52	43	60	50	65
Charmeleon	FIRE	405	58	64	58	80	65	80
Charizard	FIRE FLYING	534	78	84	78	109	85	100
Charizard Mega Charizard X	FIRE DRAGON	634	78	130	111	130	85	100

Esempio finestra principale



Esempio finestra di confronto

L'interfaccia sarà costituita da una finestra principale in cui visualizzare l'elenco dei pokemon con le informazioni annesse a ciascuno di essi (immagine di esempio a sinistra). Una seconda finestra in cui dovrà essere possibile confrontare le caratteristiche tra due pokémon (esempio nell'immagine a sinistra). Per l'elenco dovranno essere implementate le seguenti funzionalità:

1. Visualizzazione delle informazioni per tutti i 1190 pokémon (contenute nel file *pokedex.csv*). Per ciascuna riga riportare le informazioni relative a ciascuno (nome, tipo, attacco, ecc.);
2. Inclusione/esclusione dall'elenco in base alla tipologia di pokémon selezionata/deselezionata;
3. Ordinamento dell'elenco in base a una delle colonne della tabella.

Per la finestra di confronto sono richieste le seguenti funzionalità:

1. Selezione dei due pokémon da confrontare (non deve essere consentito confrontare un pokémon con se stesso);
2. Visualizzazione dell'immagine raffigurante ciascun pokémon (immagini presenti nella cartella *images*) e della tipologia di pokémon.
3. Creazione e visualizzazione di un grafico (a scelta dello studente) in cui riportare il confronto tra i due pokémon.

Nota: Utilizzare la versione 5.12 o superiori della libreria Qt.

Alcune note sulla valutazione del Progetto Qt

- Se in seguito a dei test effettuati dai docenti in fase di valutazione (es. chiamate a funzioni non testate da voi), il codice non compila, l'esame NON è superato.
- Implementazione di codice non richiesto non dà punti aggiuntivi ma se non corretto penalizza il voto finale.
- NON verrà valutata l'efficienza dell'applicativo sviluppato.
- Gli errori riguardanti la gestione della memoria sono considerati GRAVI.
- La valutazione del progetto non dipende dalla quantità del codice scritto.
- NON chiedete ai docenti se una VOSTRA scelta implementativa o la configurazione dell'interfaccia grafica va bene o meno. Fà parte della valutazione del progetto.
- NON chiedete ai docenti come installare QtCreator e le librerie Qt

PRIMA DI SCRIVERE CODICE LEGGETE ACCURATAMENTE TUTTO IL TESTO DEL PROGETTO.