



VE 2023 02 15

SHOWROOM3D

 [SmokingFingertips](#) |
  smoking.fingertips@gmail.com

Versione	1.0.0
Stato	approvato
Uso	esterno
Responsabile	Sebastien Biollo
Redattore	Gabriele Saracco
Verificatore	Luca Annicchiarico
Destinatari	<i>Smoking Fingertips</i> Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin <i>Sanmarco Informatica S.p.A</i>
Approvazione	2023-02-26
o accademico:	2022/2023

Sommario:

Verbale dell'incontro con la *Sanmarco Informatica S.p.A* che si è tenuto in
data 2023-02-15



Storico delle Modifiche

Versione	Data	Nominativo	Ruolo	Descrizione
1.0.0	2023-02-26	Sebastien Biollo	Responsabile	Approvazione del verbale
0.1.0	2023-02-25	Luca Annicchiarico	Verificatore	Verifica del verbale
0.0.1	2023-02-24	Gabriele Saracco	Amministratore	Stesura del verbale



Indice

1	Informazioni Generali	3
1.1	Informazioni sull'incontro	3
1.2	Ordine del giorno	3
2	Diario	4
2.1	Resoconto	4
2.2	Decisioni prese	4
2.3	Argomenti in sospeso	4



1 Informazioni Generali

1.1 Informazioni sull'incontro

- **Luogo:** online;
- **Data:** 2023-02-15;
- **Ora di inizio:** 16:00;
- **Ora di fine:** 16:45;
- **Partecipanti:**
 - Alex Beggiato (*Sanmarco Informatica S.p.A*)
 - Alberto Angeloni;
 - Luca Annicchiarico;
 - Davide Baggio;
 - Sebastien Biollo;
 - Edoardo Gasparini;
 - Luca Polese;
 - Gabriele Saracco.
- **Segretario:** Gabriele Saracco.

1.2 Ordine del giorno

- Dimostrazione del risultato del PoC al proponente;
- Discussione degli sviluppi futuri e domande generali al proponente riguardo le prestazioni ed i Design pattern utilizzati.



2 Diario

2.1 Resoconto

La prima parte della riunione è servita per mostrare al proponente il risultato finale del PoC, che è stato da lui approvato. Successivamente sono stati discussi i requisiti di prestazione che dovrà avere il risultato finale, assieme al manuale e requisiti minimi che dovremmo consegnare. Infine sono stati chiariti dei dubbi sulla strategia, o insieme di strategie, da utilizzare per ottimizzare il prodotto finale affinché risulti fluido; e discussi alcuni dubbi sui pattern utilizzati e da implementare in futuro consigliati dal committente per un progetto di questo tipo.

2.2 Decisioni prese

Numero Decisione	Descrizione della decisione
VE_2023_02_15.1	Per rendere il prodotto finale fluido, indipendente dalla macchina, si è deciso di lavorare su un insieme di elementi all'interno del progetto: il numero di poligoni dei vari elementi per renderli più leggeri da renderizzare, il FOV (Field of view) per diminuire o aumentare il numero di oggetto visualizzati contemporaneamente, l'utilizzo eventuale di una nebbia (Fog of War) per nascondere gli oggetti più lontani e l'utilizzo eventuale di ombre sulle componenti della showroom meno significative.
VE_2023_02_15.2	Si è deciso su consiglio del committente, per la ricerca di Design Pattern da integrare e/o utilizzare assieme a quelli della Gang of Four, di ricercarli in risorse da lui consigliate.

2.3 Argomenti in sospeso

Rimangono in sospeso l'integrazione dei Design Pattern aggiuntivi, se trovati, e la gestione dell'implementazione dei vari sistemi e soluzioni per garantire delle prestazioni accettabili del prodotto finito indipendentemente della macchina su cui sarà utilizzato.