# INFORMAZIONI GENERALI

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Allievo** | Nome:  Lorenzo  Tommaso  Luca | Cognome  Spadea  Castello  Lorenzon |
|  | lorenzo.spadea@samtrevano.ch  tommaso.castello@samtrevano.ch  luca.lorenzon@samtrevano.ch |  |
| **Luogo di lavoro** | Scuola Arti e Mestieri / CPT Trevano-Canobbio | |
| **Orientamento** | 88601 Sviluppo di applicazioni  88602 Informatica aziendale  88603 Tecnica dei sistemi | |
| **Docente** | Nome: Guido | Cognome: Montalbetti |
| 📪 guido.montalbettidu.ti.ch | 🕿 |
| **Responsabile**  **Progetti** | Nome: Guido | Cognome: Montalbetti |
| 📪 guido.montalbettidu.ti.ch | 🕿 |
| **Secondo docente presentazione** | Nome: | Cognome: |
| 📪 | 🕿 |
| **Periodo** | 27.01.2023 – 5.05.2023 | |
| **Orario di lavoro** | Secondo orario scolastico | |
| **Numero di ore** | 216 (72x3) | |
| **Pianificazione (in ore o %)** | Analisi: 10% | |
| Implementazione: 50% | |
| Test: 10% | |
| Documentazione: 30% | |

# PROCEDURA

* L’allievo realizza il lavoro autonomamente sulla base del quaderno dei compiti ricevuto il 1 ° giorno.
* Il quaderno dei compiti è approvato dal responsabile progetti. È anche presentato, commentato e discusso con l’allievo. Con la sua firma, l’allievo accetta il lavoro proposto.
* L’allievo ha conoscenza della scheda di valutazione prima di iniziare il lavoro.
* L’allievo è responsabile dei suoi dati.
* In caso di problemi gravi, l’allievo o il docente avverte immediatamente il responsabile progetti.
* L’allievo ha la possibilità di chiedere aiuto, ma deve menzionarlo nella documentazione.
* Alla fine del tempo a disposizione per la realizzazione del LPI, l’allievo deve inviare via e-mail il progetto al docente e al responsabile progetti. In parallelo, anche una copia cartacea della documentazione dovrà essere fornita al docente. Quest’ultima deve essere in tutto identica alla versione elettronica.

# TITOLO

Bowling2gether

# HARDWARE E SOFTWARE DISPONIBILE

1 PC fornito dalla scuola con gli strumenti necessari per lo svolgimento del progetto

2 telefoni

# PREREQUISITI

Conoscenze base Python, Dart, Flutter, MySQL, HTML, CSS, JS.

# DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Il progetto vuole creare un gioco mobile e desktop che permette agli utenti di giocare una partita di bowling virtuale tramite l’uso del proprio telefono. Il giocatore può simulare il lancio di una palla da bowling usando il proprio telefono, in seguito sull’applicazione desktop viene visualizzato il tiro e il punteggio ottenuto. In una partita possono unirsi diversi giocatori contemporaneamente che si sfidano giocando a turni come in una partita di bowling classica.

Specifiche applicativo

* L’utente può creare una partita tramite l’applicazione desktop
  + Un codice identificativo della partita dev’essere visualizzato sullo schermo
  + Devono essere presenti dei comandi per la partita (Avvio, impostazioni)
  + Durante una partita vengono mostrati i giocatori, il loro punteggio e chi sta giocando al momento
  + Quando un giocatore esegue un tiro viene visualizzato
* I giocatori possono unirsi alla partita inserendo il codice visualizzato sullo schermo nell’app mobile
  + l’utente può inserire uno username prima di unirsi alla partita
  + l’applicazione mostra ad ogni utente il proprio punteggio e di chi sta giocando in quel momento
* L’applicativo dovrà
  + Registrare i risultati delle partite in un database
  + Permettere la visualizzazione delle vecchie partite tramite web
* Manuale di Sistema
  + Dovrà essere allegato un manuale per la corretta l’installazione del progetto

# RISULTATI FINALI

L’allievo è responsabile della consegna al docente e al responsabile progetti:

* Una pianificazione iniziale (entro il primo giorno)
* Una documentazione del progetto
* Un diario di lavoro
* Implementazione dell’applicativo Web

# PUNTI TECNICI SPECIFICI VALUTATI

La griglia di valutazione definisce i criteri generali secondo cui il lavoro dell’allievo sarà valutato (documentazione, diario, rispetto degli standard, della qualità, ...).

Inoltre, il lavoro sarà valutato sui seguenti 7 punti specifici (punti da A14 a A20)

114 - Utilizzo di diagrammi di flusso

123 - Commenti nel codice sorgente

162 - Progettazione - Architettura del programma

164 - Codifica: Gestione degli errori

166 - Stile di codifica; Leggibilità del codice

216 - Performance (Applicazione client/server)

224 - Registro eventi/Logging (automatico o manuale)

# FIRMA

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **Allievo** |  | **Docente** |
|  |  | Canobbio, |  | Canobbio, |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **Resp. Progetti** |  | **Docente 2 (presentazione)** |
|  |  | (luogo e data) |  | (luogo e data) |
|  |  |  |  |  |