|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ODD  Progetto  STRAGAME   |  |  | | --- | --- | | Riferimento |  | | Versione | 0.1 | | Data | 16/11/2020 | | Destinatario | Prof.ssa F. Ferrucci | | Presentato da | STRANIVERSITY (Umberto Mauro, Vincenzo Iovino, Mario Maffettone, Carmine Laudato) | | Approvato da |  | |

RevisionHistory

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versione** | **Descrizione** | **Autori** |
| 12/12/2020 | 0.1 | Primo capitolo e inizio del secondo capitolo | Vincenzo Iovino  Carmine Laudato |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Indice

1. Introduzione 4
   1. Object Design trade-off 4
   2. Interface Documentation Guidelines 4
      1. Package 4
      2. Classi e interfacce JavaScript 4
      3. Metodi 4
      4. Nomi costanti 4
      5. Nomi non costanti 4
      6. Nomi dei parametri 4
      7. Nomi delle variabili locali 4
      8. Enum names 4
      9. Nomi dei parametri del modello 4
      10. Nomi locali del modulo 4
      11. Script JavaScript 4
      12. Pagine HTML 4
      13. Fogli di stile CSS 4
      14. Database MySQL 4
   3. Definizioni, Acronimi e Abbreviazioni 4
   4. Riferimenti 4
2. Packages 4
   1. View 4
   2. Model 4
   3. Controller 4
3. Class Interfaces 4
4. Design Pattern con Class Diagram 4
   1. Document Versioning Pattern 4
   2. Observer pattern 4
5. Glossario 4
6. **Introduzione**
   1. **Object Design trade-off**

Dopo la realizzazione del documento RAD (Requirement Analysis Document) e SDD (System Design Document), abbiamo descritto in linea di massima, quello che sarà il nostro sistema e quindi i nostri obiettivi, tralasciando gli aspetti implementativi.

* **Prestazioni VS Costi**

Considerando il sistema che stiamo realizzando, possiamo dire che il non eccessivo budget a nostra disposizione ci ha consentito di realizzare il prodotto utilizzando materiale open source partendo da zero minimizzando i costi e rendendo il sistema più che soddisfacente.

* **Interfaccia VS Tempo di risposta**

Il tempo di risposta tra server e interfaccia sono più che sufficienti(rapidi), a soddisfare le esigenze dei vari videogiocatori collegati al sistema.

* **Interfaccia VS Easy-use**

L’interfaccia, grazie all’utilizzo delle form e di una impostazione semplice e intuitiva, permette un suo facile (Easy-Use) della gestione del sistema di database, permettendo l’immediata attività anche ai meno esperti col computer.

* **Costi VS Mantenimento**

Grazie a un uso di materiale open source e l’utilizzo del linguaggio javadoc, il sistema può essere facilmente modificato, aggiungendo nuove funzioni o corregendo gli errori in loro presenza.

* 1. **Interface Documentation Guidelines**

Per contenere gli eventuali costi di manutenzione e, allo stesso tempo, fruire di un supporto già pronto all’uso ed open source, ci avverremo di Bootstrap. In tal modo non sarà necessario impiegare tempo per le molteplici configurazioni ma sarà possibile implementare facilmente tutti gli elementi caratteristici di un front end e tra gli altri: