

UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI
NAPOLI FEDERICO II



Scuola Politecnica e delle Scienze di Base
Corso di Laurea in Ingegneria Informatica

Relazione di Software Architecture Design – Task #6

Anno Accademico 2022/2023

Gruppo G12:

Guarino Nicola – M63001472

Niola Vittorio – M63001429

Russo Giovanni – M63001415

Indice

<u>Sezione 1: Obiettivi</u>	1
<u>Sezione 1.1: Obiettivi raggiunti</u>	1
<u>Sezione 1.2: Obiettivi non raggiunti</u>	1
<u>Sezione 2: Sviluppi ed Obiettivi futuri</u>	2

Sezione 1: Obiettivi

Con riferimento allo Sprint#1, elenchiamo – di seguito – gli obiettivi prefissati per la seconda iterazione:

- Ricerca e sostituzione nel testo;
- Possibilità di cambiare il tema in modalità *chiara* e modalità *scura*;
- Realizzare una finestra nella GUI in cui venisse mostrata la classe da testare;
- Implementare le funzioni di:
 - Salvataggio (in locale);
 - Undo;
 - Redo

Suddividiamo, a tal punto, la seguente sezione in due sottosezioni in cui riporteremo sia gli obiettivi effettivamente raggiunti che gli obiettivi non raggiunti.

Sezione 1.1: Obiettivi raggiunti

Ricerca e sostituzione nel testo: il risultato raggiunto è stato l'aggiunta di ulteriori due pulsanti all'interno della top-bar degli strumenti:

- Pulsante **FIND**: attraverso un click, l'utente ha la possibilità inserire – all'interno di una finestra pop-up – una parola (o un semplice carattere) da ricercare all'interno del testo.
- Pulsante **REPLACE**: per la descrizione del funzionamento di questo pulsante si utilizzerà un approccio maggiormente schematico affinché il suo comportamento possa essere bene esplicitato:
 - Passo 1: l'utente seleziona la parola da sostituire;
 - Passo 2: l'utente fa un click sull'omonimo pulsante;
 - Passo 3: verrà aperta, così come per il pulsante precedente, una finestra pop-up in cui l'utente digiterà la nuova parola che andrà a sostituire quella precedente;

Undo & Redo: il risultato raggiunto è stato l'implementazione delle funzionalità da attivare al click dei rispettivi pulsanti.

Salvataggio in locale: attraverso il click del pulsante *Save* l'utente ha la possibilità di salvare il codice realizzato sul proprio dispositivo. Nello specifico, il click del seguente pulsante farà comparire una finestra pop-up in cui l'utente avrà la possibilità di assegnare un nome ed un'estensione al file prima di effettuarne il download.

Finestra in cui mostrare la *Class-Under-Test*: l'idea è stata quella di realizzare una finestra il cui stile fosse lo stesso dell'editor. Questa finestra è stata concepita in modalità *read-only* poiché il giocatore dovrà avere soltanto la possibilità di visualizzare la classe da testare senza poterne apportare modifiche.

Sezione 1.2: Obiettivi non raggiunti

Modalità *chiara* e modalità *scura*: il mancato conseguimento dell'obiettivo indicato è da ricondursi, in realtà, ad uno scarso *focus* che il gruppo ha prestato a tale punto. Per questo *Sprint*, infatti, il gruppo ha preferito concentrarsi su obiettivi definiti prioritari come quelli elencati precedentemente. La realizzazione del seguente obiettivo verrà sicuramente portata a termine ma soltanto dopo la realizzazione di tutte le altre funzionalità che consentono il corretto utilizzo dell'editor.

Sezione 2: Sviluppi ed Obiettivi futuri

Il team, per il prossimo Sprint, ha individuato – anche con l’ausilio Docenti supervisor – i seguenti obiettivi:

- **Modifiche alla console:** l’obiettivo è quello di offrire, sulla console, due risultati differenti in base all’azione scelta dall’utente. Dettagliando maggiormente:
 - **Azione *COMPILE*:** il click del seguente pulsante mostrerà nella console i risultati della compilazione in termini di *errors* e *warnings* qualora essi ci siano;
 - **Azione *RUN*:** il click del seguente pulsante, invece, mostrerà nella console i risultati di copertura raggiunti dall’utente e i risultati raggiunti dal robot offrendo, così, un riepilogo circa l’esito della partita;
- **Integrazione della libreria *JACOCO*** al fine di effettuare un *test di copertura* delle linee di codice. L’idea è quella di contraddistinguere le linee di codice con 3 colori:
 - **Verde:** copertura totale;
 - **Giallo:** copertura parziale;
 - **Rosso:** nessuna copertura;
- **Migliorare la compatibilità dell’editor** al fine di renderlo perfettamente fruibile da ogni tipologia di PC utilizzato. Il gruppo si concentrerà a migliorarne la compatibilità soltanto nell’ambito dei PC poiché è difficile che un utente possa avviare una sessione di gioco da uno smartphone o un tablet;
- **Implementazione dei pulsanti *COMPILE* e *RUN*:** l’implementazione dei seguenti pulsanti darà avvio al processo di integrazione tra il Task#6 e i Task che esso invoca e i Task da cui esso viene invocato.