

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

<b><u>Sezione 1: Obiettivi</u></b> .....	<b>1</b>
<b><u>Sezione 1.1: Obiettivi raggiunti</u></b> .....	<b>1</b>
<b><u>Sezione 1.2: Obiettivi non raggiunti</u></b> .....	<b>1</b>

## Sezione 1: Obiettivi

Con riferimento allo Sprint#2, elenchiamo – di seguito – gli obiettivi prefissati per la terza iterazione:

- **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 di un template JUnit precaricato;**
- **Implementazione di una funzione che consenta di caricare la Class Under Test nell'apposita finestra;**
- **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.
- **Sviluppo dell'attività di documentazione;**

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

**Migliorare la compatibilità dell'editor** le modifiche apportate allo stile CSS permette, ora, la perfetta visualizzazione della pagina HTML da qualsiasi motore di ricerca e da qualsiasi PC. Nella fattispecie, sono stati modificati tutti i parametri dimensionali convertendoli da *px* a *valori percentuali*. E' stato migliorato, inoltre, l'aspetto dell'Editor arricchendolo di icone dallo stile minimalistico e aggiungendo la possibilità di nascondere (mostrare) il contenuto di una classe o di una funzione;

**Implementazione di un template JUnit precaricato:** l'area di testo dell'editor mostrerà, già dall'apertura, un template di Test di tipo JUnit;

**Implementazione di una funzione che consenta di caricare la Class Under Test nell'apposita finestra;**

**Implementazione del pulsante *RUN*:** è stata preparata una funzione che elabora il file .xml da ricevere dal Task T7 al fine di estrarre e mostrare un report della sfida tra il Player ed il Robot scelto.

**Attività di documentazione:** sono stati prodotti i seguenti diagrammi:

- Use Case Diagram;
- Sequence Diagram;
- Activity Diagram;
- Class Diagram per GUI;
- Component Diagram;
- Package Diagram;
- Deployment Diagram;
- System Domain Model;
- Web Architecture Model;

### Sezione 1.2: Obiettivi non raggiunti

**Implementazione del pulsante *COMPILE***