



ENTE/I: DIETI

PROTOCOLLO N.: Uni-01-2020

DATA EMISSIONE: 09/11/2020

PAG. 1/17

■ PIANO ATTIVITÀ

PIANO OPERATIVO

REPORT ATTIVITÀ (INTERMEDIO ☐ FINALE ☐)

ALTRO (sostituire il termine "altro" con il nome del documento:
Analisi Fattibilità, Specifiche di progetto, Requisiti,
Attività, Piani di Formazione,...)

OGGETTO:

Richiesta Attività Fornitori Esterni

Specifica, progettazione, implementazione e validazione del Sistema "CineMates20"

SINTESI DEI CONTENUTI:

Il Piano si riferisce alle attività di progetto da effettuare nell'ambito del corso di Ingegneria del Software, e contiene le seguenti linee di attività:

- A. Analisi e specifica dei requisiti mediante notazione formale
- B. Definizione dell'architettura e progettazione del sistema
- C. Implementazione del sistema
- D. Definizione del piano di testing e di alcuni Test Automatici
- E. Analisi di usabilità

EMITTENTE: (FIRMA)	DESTINATARI :
ELABORA: S. Di Martino, F. Cutugno, M. Grazioso, L. L. L. Starace	A: Studenti di Ingegneria del Software 2020-2021
APPROVA: S. Di Martino, F. Cutugno	P.C.: n.a.

1. INDICE

1. INDICE	2
1 REVISIONI.....	3
2. OBIETTIVI	4
2.1 ANALISI E SPECIFICA DEI REQUISITI	4
2.2 DEFINIZIONE DELL'ARCHITETTURA E PROGETTAZIONE DEL SISTEMA	4
2.3 IMPLEMENTAZIONE DEL SISTEMA	4
2.4 DEFINIZIONE DI UN PIANO DI TESTING	4
2.5 ANALISI DI USABILITÀ	4
3. SPECIFICHE DI PRODOTTO/SERVIZIO	6
4. INPUT FORNITI DAL COMMITTENTE	8
5. OUTPUT ATTESI DAL COMMITTENTE	9
6. FORMAZIONE DEI GRUPPI DI LAVORO	11
7. PROCESSO DI COMUNICAZIONE	13
8. MODALITÀ DI CONSEGNA E CONTROLLI ANTIPLAGIO.....	14
CONTROLLI ANTIPLAGIO	15
9. MODALITÀ DI PRESENTAZIONE DEL PRODOTTO E VALUTAZIONE.....	16
10. VALIDITÀ DEL PROGETTO	17

1 REVISIONI

Data	Versione	Autore	Descrizione
28/10/2020	0.1	S. Di Martino	Nuova
02/11/2020	0.2	L. L. L. Starace	Aggiornato elenco funzionalità del sistema <i>CineMates</i> .
04/11/2020	0.3	S. Di Martino, F. Cutugno, L. L. L. Starace, M. Grazioso	Aggiornate modalità di interazione con il Committente e di presentazione del lavoro svolto.
09/11/2020	V0	L. L. L. Starace	Introdotta distinzione tra nuovo e vecchio ordinamento, e possibilità di gruppi misti.
10/11/2020	V1	L. L. L. Starace	Corretto errore nella procedura per formazione gruppi (oggetti mail richiedevano ID) e altre piccole modifiche alla procedura. Aggiunta sezione finale sulla validità dei progetti.
15/12/2020	V2	F. Cutugno, L. L. L. Starace	Corretto refuso riguardante il numero di test da effettuare in Sezione 2.4. Aggiornato l'elenco degli output richiesti nella relazione di usabilità, come discusso durante le lezioni.
22/02/2021	V3	L. L. L. Starace	Modificate le informazioni relative alla prenotazione e allo svolgimento delle presentazioni dei progetti (Sezione 9).
17/03/2021	V4	L. L. L. Starace	Estesa al 30 Aprile la data di scadenza per la consegna con insieme di funzionalità "ridotto".

2. OBIETTIVI

La società SoftEngUniNA ha l'obiettivo di commercializzare "CineMates20", una moderna piattaforma social per appassionati di cinema.

Per la realizzazione del suddetto obiettivo, SoftEngUniNA richiede la progettazione, implementazione e parziale verifica dei moduli software necessari per il corretto funzionamento del sistema.

Il presente documento si riferisce alle seguenti linee di attività:

- Analisi e Specifica dei requisiti mediante notazione UML/Cockburn e Mock-up.
- Definizione dell'architettura e progettazione del sistema, mediante notazione UML.
- Implementazione della proposta progettuale in un linguaggio Object-Oriented.
- Definizione di un piano di testing e di Test automatici con xUnit.
- Analisi di usabilità (solo per gruppi "Nuovo Ordinamento").

Per ciascuna linea di attività sono definiti gli obiettivi descritti di seguito.

2.1 ANALISI E SPECIFICA DEI REQUISITI

Scopo dell'attività è la definizione, attraverso opportuni strumenti di formalizzazione, delle funzionalità del sistema. In particolare, si richiede la fornitura di un documento che specifichi le funzionalità del sistema attraverso notazioni UML, modelli di Cockburn, e Mock-up delle interfacce. Se ritenuto utile, altri modelli di dominio di analisi, quali Statechart e Activity Diagrams, possono essere impiegati per migliorare la formalizzazione del problema.

2.2 DEFINIZIONE DELL'ARCHITETTURA E PROGETTAZIONE DEL SISTEMA

Obiettivo di questa linea di attività è la fornitura di un documento che contenga la progettazione dettagliata del sistema per le funzionalità concordate con il committente al punto precedente, attraverso modelli e notazioni UML.

2.3 IMPLEMENTAZIONE DEL SISTEMA

Obiettivo di questa linea di attività è la fornitura di codice sorgente delle funzionalità definite al punto 2.1. L'implementazione va realizzata utilizzando un linguaggio Object-Oriented a scelta del Contraente.

2.4 DEFINIZIONE DI UN PIANO DI TESTING

Si richiede la realizzazione di un documento che contenga un elenco di test cases per verificare tutte le funzionalità definite al punto 2.1, nonché una batteria di test automatici per 4 metodi a scelta del Contraente, sviluppata con xUnit.

2.5 ANALISI DI USABILITÀ

Si richiede la realizzazione di una relazione che contenga una breve presentazione dell'idea progettuale, definizione del target degli utenti, studio della valutazione a priori della usabilità, analisi delle funzionalità

(con previsione delle gerarchie funzionali e pianificazione del lavoro), prototipazione sia visuale (con mockup) che funzionale (via statechart dell'interfaccia grafica), e valutazione sul campo della usabilità soggettiva e/o oggettiva.

L'elenco dettagliato degli artefatti da realizzare per i cinque punti di cui sopra è specificato in Sezione 5.

3. SPECIFICHE DI PRODOTTO/SERVIZIO

CineMates20 è un sistema complesso e distribuito finalizzato ad offrire un moderno *social network* multi-piattaforma per appassionati di cinema.

Il sistema consiste in un back-end sicuro, performante e scalabile, e in due Client (uno su piattaforma desktop, e uno mobile) attraverso cui gli utenti possono fruire delle funzionalità del sistema in modo intuitivo, rapido e piacevole.

Le principali funzionalità offerte da *CineMates20* sono indicate di seguito:

1. Registrazione\Autenticazione degli utenti. È apprezzata la possibilità di autenticarsi utilizzando account su altre piattaforme come Google o Facebook.
2. Effettuare ricerche di film, utilizzando anche le API offerte da servizi esterni come [The Movie DataBase](#) (TMDB) o [Open Movie DataBase](#) (OMDB).
3. Aggiungere o rimuovere film dalla propria lista di preferiti, o di film da vedere;
4. Inserire una recensione di un film visto, indicando una valutazione e una descrizione testuale.
5. Creazione di liste di film personalizzate, caratterizzate anche da un titolo e da una descrizione personalizzata.
6. Inviare\Ricevere richieste di collegamento a\da altri utenti.
7. Visualizzare il profilo di un amico, che riporta le sue attività più recenti (e.g.: recensioni inserite, film inseriti in una lista, liste create, commenti lasciati).
8. Visualizzare film preferiti\da vedere in comune con un particolare amico.
9. Visualizzare, in un feed, le azioni recenti effettuate dagli amici. Esempi di azioni recenti da mostrare includono: aggiunta di un amico, aggiunta di un film a una lista, creazione di una lista personalizzata, recensione di un film, etc.
10. Scelta casuale di un film dalla lista di film da vedere, per aiutare utenti indecisi. Se l'utente non è soddisfatto del film selezionato in modo casuale, può richiedere una nuova selezione casuale. Il Sistema deve garantire che lo stesso film non venga mai suggerito per due volte consecutive.
11. Possibilità di visualizzare, commentare e valutare le liste di film personalizzate dei propri amici. È possibile esprimere anche pareri rapidi (e.g. "mi piace", "non mi piace", etc.).
12. Possibilità di visualizzare, commentare e valutare le recensioni inserite dagli amici. È possibile esprimere anche pareri rapidi (e.g. "mi piace", "non mi piace", etc.). Le recensioni e/o i commenti che ricevono almeno tre segnalazioni per spoiler vengono oscurate di default, e gli utenti possono visualizzarle soltanto premendo su un apposito pulsante.
13. Possibilità di raccomandare un film preferito oppure una lista personalizzata ai propri amici (i quali riceveranno una notifica della segnalazione).
14. Gli amministratori possono visualizzare statistiche in tempo reale sul sistema (e.g. numero di utenti, numero di accessi, numero di ricerche, di recensioni, di liste, etc..)
15. Gli amministratori possono raccomandare un film a tutti gli utenti, e inviare email promozionali a tutti gli iscritti.
16. Gli amministratori possono visualizzare l'elenco dei contenuti segnalati dagli utenti e decidere se rimuovere o accettare il contenuto incriminato. In ogni caso, sia l'utente segnalatore che l'autore del contenuto segnalato riceveranno una notifica sulla decisione.

CineMates20 permette agli utenti di scoprire nuovi film, e condividere con gli amici i propri interessi cinematografici. Un utente autenticato può visualizzare in un feed le azioni recenti dei propri collegamenti, in ordine cronologico. Inoltre, un utente può anche effettuare delle ricerche di film. È assolutamente indispensabile la possibilità di effettuare ricerche per titolo. La possibilità di effettuare ricerche avanzate per anno di rilascio \ genere \ attori \ registi è gradita. Una volta trovato un film, l'utente può recensirlo, inserirlo nella propria lista dei preferiti o dei film da vedere, o anche aggiungerlo ad una lista personalizzata. Ovviamente, un utente potrà visualizzare l'elenco delle proprie liste e delle proprie recensioni.

Un utente può ricercare tra gli utenti i propri amici, ed inviare una richiesta di collegamento, che sarà notificata all'amico e potrà essere accettata o respinta da quest'ultimo. Inoltre, un utente può visualizzare sia il profilo che le recensioni \ liste personalizzate dei propri amici, commentarle e eventualmente indicare una reazione rapida ("mi piace", "non mi piace", "arrabbiato", "applauso", etc..).

Un utente può anche suggerire una propria recensione \ lista personalizzata a uno o più amici, i quali riceveranno una notifica. Per limitare notifiche indesiderate, non deve essere possibile consigliare più volte la stessa cosa allo stesso amico.

Su raccomandazione del nostro ufficio legale, inoltre, dev'essere possibile per gli utenti segnalare contenuti (commenti, recensioni, etc.) con spoiler e/o contenuti inappropriati (per esempio ingiurie, minacce, etc.). I contenuti che ricevono almeno tre segnalazioni per spoiler devono essere oscurati di default, lasciando la possibilità all'utente di richiederne esplicitamente la visualizzazione. I contenuti con almeno tre segnalazioni di inappropriatezza, vengono oscurati di default fino alla decisione dell'amministratore.

Gli amministratori, infine, possono visualizzare statistiche in tempo reale sul sistema (numero di utenti, numero di ricerche, numero di liste, numero di recensioni, etc.), raccomandare un particolare film a tutti gli utenti, inviare email promozionali a tutti gli utenti, e decidere sulla sorte dei contenuti segnalati dagli utenti.

Tutte le funzionalità del sistema devono essere disponibili sia utilizzando il Client desktop che quello mobile. **Si richiede, inoltre, che entrambi i Client condividano lo stesso back-end**, in modo da poter facilmente introdurre successivamente supporto per ulteriori piattaforme. È altresì auspicabile che il back-end sia messo in opera utilizzando tecnologie allo stato dell'arte quali ad esempio servizi di public Cloud Computing come Azure o AWS, al fine di massimizzare la scalabilità del sistema in vista di un possibile repentino aumento del numero degli utenti nelle fasi iniziali di rilascio al pubblico.

Dato questo insieme di funzionalità, il Committente assegnerà un sottoinsieme non negoziabile di caratteristiche da modellare, implementare e verificare, tenendo in dovuta considerazione il numero di partecipanti al Gruppo di Lavoro contraente.

Per lo svolgimento delle attività di progettazione, è obbligatorio l'utilizzo di un tool di CASE. Inoltre, si richiede tassativamente di astrarre il design per favorire il riutilizzo del codice e la futura implementazione di altre funzionalità, **esplicitando nella documentazione (si veda Sezione 5) le scelte intraprese per favorire tale astrazione**. Per quanto riguarda le tecnologie da utilizzare, è data piena libertà di scelta al Gruppo di Lavoro contraente, con l'unico vincolo dell'utilizzo di linguaggi di programmazione object oriented. Il Gruppo di Lavoro dovrà essere in grado di motivare le proprie scelte in fase di discussione del prodotto (vedi Sezione 9).

Nota: Tutte le attività devono essere effettuate presso il Contraente tranne che per i momenti di condivisione definiti in Sezione 7.

4. INPUT FORNITI DAL COMMITTENTE

Il Committente fornisce i seguenti input.

- Specifica di massima del sistema (Sezione 3 di questo documento).
- Elenco riferimenti a modelli e notazioni formali, sul sito del corso e sul gruppo MS Teams dell'insegnamento di Ingegneria del Software.
- Appunti e materiale vario, sul sito del corso e/o sul gruppo MS Teams dell'insegnamento di Ingegneria del Software.

5. OUTPUT ATTESI DAL COMMITTENTE

Per le attività sopracitate, il Committente richiede i seguenti output:

1. Documento dei Requisiti Software
 - a. Modello Funzionale.
 - i. Modellazione dei casi d'uso.
 - ii. Tabelle di Cockburn per ogni caso d'uso.
 - iii. Mock-up interfaccia utente per le principali schermate.
 - iv. Glossario.
 - b. Modelli di Dominio.
 - i. Classi, oggetti e relazioni di analisi.
 - ii. Diagrammi di sequenza di analisi.
 - iii. Diagrammi di stato di analisi **(solo gruppi "Vecchio Ordinamento")**.
 - iv. Diagrammi di attività.
 - c. Una proposta di impegno risorse e di pianificazione dettagliata dell'attività, con diagrammi di Gantt.
2. Documento di Design del sistema.
 - a. Analisi dell'architettura con esplicita definizione dei criteri di design.
 - b. Diagramma delle classi di design.
 - c. CRC Card per tutte le classi non di interfaccia utente.
 - d. Diagrammi di stato di design, ove non banali **(solo gruppi "Vecchio Ordinamento")**.
 - e. Diagrammi di sequenza di design per gli scenari principali dei casi d'uso assegnati, ove non banali.
 - f. Definizione delle gerarchie funzionali **(solo gruppi "Nuovo Ordinamento")**.
3. Codice Sorgente sviluppato
4. Documento di Testing del sistema.
 - a. Test Plan per System Testing **(solo gruppi "Vecchio Ordinamento")**.
 - b. Codice xUnit per unit testing di 4 metodi non banali.
5. Relazione di usabilità **(solo gruppi "Nuovo Ordinamento")**
 - a. Presentazione dell'idea progettuale.
 - b. Individuazione del target degli utenti.
 - c. Valutazione dell'usabilità basata su prototipi.
 - d. Analisi delle e pianificazione del lavoro.
 - e. Prototipazione:
 - i. funzionale (via statechart dell'interfaccia grafica);
 - f. Valutazione dell'usabilità sul campo, realizzata sul prodotto finito sia con tecniche simili a quelle messe in atto al punto c, sia mediante analisi di file di log ottenuti con Firebase o prodotti equivalenti. È necessario allegare anche i file di log utilizzati nell'analisi.

Si noti che i Punti 1, 2 e 4 vanno realizzati come un unico documento, di seguito indicato come **"documentazione"**. Per ulteriori informazioni sulla distinzione tra gruppi **"Nuovo Ordinamento"** e **"Vecchio Ordinamento"**, si veda la Sezione 6.

6. FORMAZIONE DEI GRUPPI DI LAVORO

Sono ammessi Gruppi di Lavoro da 2 o da 3 componenti. Di seguito è indicata la caratterizzazione dei Gruppi di Lavoro e, per ciascuna tipologia di gruppo, gli artefatti richiesti.

- I Gruppi composti da soli studenti del nuovo ordinamento per cui l'esame di Ingegneria del Software è presente nel piano di studi come insegnamento integrato da 10 CFU sono denominati "**Nuovo Ordinamento**". Questi gruppi devono consegnare tutto quanto indicato in Sezione 5, ad eccezione delle voci indicate come riservate a gruppi "Vecchio Ordinamento".
- I Gruppi i cui membri intendono sostenere l'insegnamento di Ingegneria del Software come esame da 9 CFU presente nel piano di studi (e **NON** intendono sostenere l'esame di Interazione Uomo-Macchina da 6 CFU) sono denominati "**Vecchio Ordinamento - INGSW**". Questi gruppi devono consegnare tutto quanto indicato in Sezione 5, ad eccezione delle voci indicate come riservate a gruppi "Nuovo Ordinamento".
- I Gruppi i cui membri intendono sostenere l'esame di Interazione Uomo-Macchina da 6 CFU (e **NON** intendono sostenere l'esame di Ingegneria del Software da 9 CFU) sono denominati "**Vecchio Ordinamento - IUM**". Questi gruppi devono contattare il Prof. Cutugno e il Dott. Grazioso per definire gli artefatti da consegnare e le modalità d'esame. Si anticipa sin d'ora che il programma esposto nel Modulo B dell'insegnamento di Ingegneria del Software di quest'anno dovrà essere esteso con due ulteriori argomenti: "Struttura e sintassi dei documenti XML e loro applicazioni nella progettazione di interfacce; Interazione Multimodale".
- I Gruppi i cui membri devono sostenere sia l'esame di Interazione Uomo-Macchina da 6 CFU che Ingegneria del Software da 9 CFU sono denominati "**Vecchio Ordinamento – INGSW & IUM**". Questi gruppi devono realizzare **tutti** gli artefatti indicati in Sezione 5, ovvero sia quelli riservati soltanto ai gruppi "Vecchio Ordinamento", che quelli riservati ai gruppi "Nuovo Ordinamento". Per la discussione del progetto finalizzata al superamento dell'esame di Ingegneria del Software, questi gruppi possono fare riferimento alle modalità indicate per la "Discussione Modulo A" in Sezione 9. Per l'esame di Interazione Uomo-Macchina, si applicano le stesse considerazioni discusse al punto precedente "Vecchio Ordinamento – IUM".
- I Gruppi formati sia da studenti del nuovo che del vecchio ordinamento sono detti "**Misti**", e dovranno realizzare **tutti** gli artefatti richiesti in Sezione 5, ovvero sia quelli riservati soltanto ai gruppi "Vecchio Ordinamento", che quelli riservati ai gruppi "Nuovo Ordinamento". I membri dei Gruppi "Misti" dovranno partecipare ad entrambe le valutazioni indicate in Sezione 9. Inoltre, ai membri inquadrati nel vecchio ordinamento che debbano sostenere l'esame di Interazione Uomo-Macchina da 6 CFU si applicano le considerazioni di cui al punto relativo a "Vecchio Ordinamento – IUM".

Per richiedere la formazione di un Gruppo di Lavoro, si richiede che uno dei componenti del Gruppo invii una mail secondo le modalità descritte di seguito per ciascun tipo di gruppo. La mail di formazione gruppo dovrà:

- avere come oggetto e come destinatari quelli indicati in "Tabella 1 - Dettagli email formazione gruppi", e avere in copia conoscenza tutti i membri del gruppo;
- per i gruppi "Misti", indicare quale/quali membri sono del vecchio ordinamento e se questi ultimi intendono sostenere Ingegneria del Software (9 CFU) e/o Interazione Uomo-Macchina (6 CFU);

- contenere **una tabella** riportante le informazioni personali dei partecipanti, secondo il seguente template:

Cognome	Nome	Matricola (per esteso)	Indirizzo e-mail
---------	------	------------------------	------------------

Tabella 1 - Dettagli email formazione gruppi

Tipo Gruppo	Oggetto email formazione gruppo	Destinatari
Nuovo Ordinamento	[INGSW2021] Formazione gruppo nuovo ordinamento	sergio.dimartino@unina.it , francesco.cutugno@unina.it , marco.grazioso@unina.it , luigiliberolucio.starace@unina.it
Misto	[INGSW2021] Formazione gruppo misto	sergio.dimartino@unina.it , francesco.cutugno@unina.it , marco.grazioso@unina.it , luigiliberolucio.starace@unina.it
Vecchio Ordinamento - INGSW	[INGSW2021] Formazione gruppo vecchio ordinamento	sergio.dimartino@unina.it , luigiliberolucio.starace@unina.it
Vecchio Ordinamento - IUM	[IUM2021] Formazione gruppo vecchio ordinamento	francesco.cutugno@unina.it , marco.grazioso@unina.it
Vecchio Ordinamento - INGSW & IUM	[INGSW2021] Formazione gruppo vecchio ordinamento	sergio.dimartino@unina.it , francesco.cutugno@unina.it , marco.grazioso@unina.it , luigiliberolucio.starace@unina.it

Le mail che non rispettano il formato indicato saranno ignorate. Le mail ben formate, invece, riceveranno entro una settimana una risposta indicante il codice identificativo del gruppo costituito, e due insiemi di funzionalità da realizzare. In particolare, sarà dato a ciascun gruppo:

- un insieme di funzionalità “ridotto” da realizzare se il Gruppo consegna e termina il progetto entro il 30 Aprile 2021;
- un insieme ordinario di funzionalità, da sviluppare qualora il gruppo consegna oltre il 30 Aprile 2021.

Successive modifiche alla composizione dei gruppi, salvo se motivate da giustificati e comprovati motivi, risulteranno in una penalizzazione per gli studenti coinvolti.

La creazione di gruppi con un singolo componente è consentita soltanto in presenza di giustificati e documentati motivi. Per richiedere la creazione di un gruppo con un singolo partecipante, è necessario fissare un incontro con il docente in orario di ricevimento, secondo le modalità indicate sul sito webdocenti.

7. PROCESSO DI COMUNICAZIONE

Durante lo sviluppo del prodotto, il Gruppo di Lavoro contraente potrà richiedere, ove necessario, un singolo incontro con il Committente, al fine di chiarire eventuali ambiguità presenti nella specifica del sistema.

Il processo di comunicazione avverrà attraverso riunioni da effettuarsi secondo le modalità e gli orari resi noti dal Committente sul canale “Progetto” del gruppo MS Teams “[Ing. Del Software I – CdL in Informatica 2020/2021](#)”. Al fine di programmare una riunione, il Contraente dovrà richiedere la partecipazione del Committente inviando via email un invito in formato ICS, avendo cura che l’orario proposto rientri nell’orario previsto e che tutti i membri del Gruppo siano inseriti in copia conoscenza. L’oggetto e i destinatari per la mail di richiesta incontro sono dettagliati, per ciascun tipo di gruppo, in “Tabella 2 - Dettagli email richiesta incontro”. Si noti che è necessario sostituire al testo “<ID>” l’identificativo del proprio gruppo.

Tabella 2 - Dettagli email richiesta incontro

Tipo Gruppo	Oggetto email consegna	Destinatari
Nuovo Ordinamento	[INGSW2021] Richiesta incontro nuovo ordinamento <ID>	sergio.dimartino@unina.it , francesco.cutugno@unina.it , marco.grazioso@unina.it , luigiliberolucio.starace@unina.it
Misto	[INGSW2021] Richiesta incontro gruppo misto <ID>	sergio.dimartino@unina.it , francesco.cutugno@unina.it , marco.grazioso@unina.it , luigiliberolucio.starace@unina.it
Vecchio Ordinamento - INGSW	[INGSW2021] Richiesta incontro vecchio ordinamento <ID>	sergio.dimartino@unina.it , luigiliberolucio.starace@unina.it
Vecchio Ordinamento - IUM	[IUM2021] Richiesta incontro vecchio ordinamento <ID>	francesco.cutugno@unina.it , marco.grazioso@unina.it
Vecchio Ordinamento – INGSW & IUM	[INGSW2021] Richiesta incontro vecchio ordinamento <ID>	sergio.dimartino@unina.it , francesco.cutugno@unina.it , marco.grazioso@unina.it , luigiliberolucio.starace@unina.it

Le richieste non conformi saranno ignorate e fonte di penalizzazione in fase di valutazione, mentre quelle ben formate riceveranno conferma dell’appuntamento, o comunicazione di rinvio a diversa data.

Si noti che appuntamenti poco fruttuosi influiranno negativamente sulla valutazione complessiva. Qualunque comunicazione con il Committente riguardante informazioni già descritte nel presente documento darà luogo a un peggioramento della valutazione finale. Similmente, la mancata osservanza delle procedure di comunicazione descritte in questa sezione risulterà in una penalizzazione.

8. MODALITÀ DI CONSEGNA E CONTROLLI ANTIPLAGIO

Tutti gli output previsti vanno consegnati entro il **19 Dicembre 2021** secondo le modalità descritte di seguito.

La consegna avviene con l'invio, da parte di uno dei componenti del Gruppo di Lavoro contraente, di una mail contenente:

- se richiesta, un link alla documentazione in formato PDF (ottenuto utilizzando una piattaforma di file sharing come Google Drive, OneDrive o Dropbox);
- se richiesta, un link alla relazione di usabilità in formato PDF (ottenuto utilizzando una piattaforma di file sharing come per il punto precedente);
- un link ad un archivio in formato zip contenente **tutto** il codice sorgente sviluppato (ottenuto utilizzando una piattaforma di file sharing come per il punto precedente);
- se pubblico, un link al sistema di versionamento usato durante lo sviluppo (e.g.: GitHub, BitBucket, GitLab).

Si noti che:

- la mail di consegna **non** deve contenere in nessun caso allegati, ma soltanto link;
- i link devono rimanere attivi almeno fino alla presentazione del prodotto (si veda Sezione 9);
- non è richiesta la consegna di file eseguibili e/o di librerie di terze parti utilizzate;
- l'archivio zip contenente il codice sorgente sviluppato **non** deve contenere altri archivi, ma soltanto directory e file sorgenti. Si suggerisce di inserire nella root dell'archivio una directory per ciascun macro-componente realizzato (e.g.: una directory per il front-end desktop, una directory per il client mobile e una directory per il backend).

In "Tabella 3 - Dettagli email consegna prodotto", per ciascun tipo di Gruppo, sono dettagliati i destinatari cui inviare la mail di consegna e l'oggetto che quest'ultima deve tassativamente avere. Si noti che è necessario sostituire a "<ID>" l'identificativo del proprio gruppo.

Tabella 3 - Dettagli email consegna prodotto

Tipo Gruppo	Oggetto email consegna	Destinatari
Nuovo Ordinamento	[INGSW2021] Consegna nuovo ordinamento <ID>	sergio.dimartino@unina.it , francesco.cutugno@unina.it , marco.grazioso@unina.it , luigiliberolucio.starace@unina.it
Misto	[INGSW2021] Consegna gruppo misto <ID>	sergio.dimartino@unina.it , francesco.cutugno@unina.it , marco.grazioso@unina.it , luigiliberolucio.starace@unina.it
Vecchio Ordinamento - INGSW	[INGSW2021] Consegna vecchio ordinamento <ID>	sergio.dimartino@unina.it , luigiliberolucio.starace@unina.it
Vecchio Ordinamento - IUM	[IUM2021] Consegna vecchio ordinamento <ID>	francesco.cutugno@unina.it , marco.grazioso@unina.it
Vecchio Ordinamento – INGSW & IUM	[INGSW2021] Consegna vecchio ordinamento <ID>	sergio.dimartino@unina.it , francesco.cutugno@unina.it , marco.grazioso@unina.it , luigiliberolucio.starace@unina.it

Le mail di consegna non conformi a quanto specificato in questa sezione saranno ignorate e fonte di penalizzazione in fase di valutazione. Le mail ben formate riceveranno, entro una settimana, conferma dell'avvenuta consegna.

CONTROLLI ANTIPLAGIO

Si rende noto che tutti gli artefatti consegnati vengono processati dal Committente con software antiplagio e raffrontati automaticamente con progetti degli anni scorsi e di quest'anno. In presenza di presunto plagio, ad insindacabile giudizio dei docenti, il lavoro viene annullato nella sua interezza a tutti i gruppi coinvolti, che riceveranno un nuovo progetto, più complesso del presente.

9. MODALITÀ DI PRESENTAZIONE DEL PRODOTTO E VALUTAZIONE

Una volta che la consegna del progetto è stata effettuata, è **compito dei contraenti organizzare la riunione per la discussione del progetto**.

In merito all'organizzazione e allo svolgimento della riunione per la discussione del progetto:

- I gruppi "**Nuovo ordinamento**", "**Misto**", "**Vecchio Ordinamento - INGSW & IUM**" devono inviare una email ai Proff. Sergio Di Martino (sergio.dimartino@unina.it) e Francesco Cutugno (francesco.cutugno@unina.it) per concordare una data per la discussione. Per questi gruppi, ci sarà un'unica discussione per entrambi i moduli. La discussione consisterà in una presentazione tecnica della durata di al più 10 minuti, seguita da una breve dimostrazione pratica del funzionamento del prodotto, con eventuali domande dei docenti (anche sul codice sorgente).
- I gruppi "**Vecchio Ordinamento - INGSW**" devono inviare una mail al Prof. Sergio Di Martino (sergio.dimartino@unina.it) con un invito in formato ICS, avendo cura che l'orario proposto rientri nell'orario di ricevimento del docente e che tutti i membri del gruppo siano inseriti in copia conoscenza. La discussione consisterà in una presentazione tecnica della durata di al più 10 minuti, seguita da una breve dimostrazione pratica del funzionamento del prodotto, con eventuali domande del docente (anche sul codice sorgente).
- I gruppi "**Vecchio Ordinamento - IUM**" devono contattare il Prof. Francesco Cutugno (francesco.cutugno@unina.it) per concordare data e modalità di discussione.

10. VALIDITÀ DEL PROGETTO

Per quanto riguarda i gruppi “Nuovo Ordinamento” e “Misti”, nonché per gli studenti del vecchio ordinamento che devono sostenere l’esame di Ingegneria del Software da 9 CFU, **il progetto ha validità di un anno dalla data della consegna**. Ciò vuol dire che gli studenti hanno, dopo aver consegnato il progetto, un anno di tempo per discuterlo e superare la prova scritta. Gli studenti del vecchio ordinamento che intendono sostenere l’esame di Interazione Uomo-Macchina da 6 CFU sono invitati a contattare il Prof. Cutugno e il Dott. Grazioso per ulteriori informazioni sull’intervallo di validità del progetto.