<Nome del gioco>

<Nome del gruppo>

<nome cognome 1>

<nome cognome 2>

<nome cognome 3>

**Esame di**

Metodi Avanzati di Programmazione

*(track M-Z)*

A.A. 2024/2025

# Descrizione dell’avventura

Descrivere brevemente l’avventura testuale/grafica realizzata.

# Progettazione

Fornire dettagli sulla progettazione. Come sono state individuate le classi, quali sono le competenze di ogni classe, come sono state organizzate le classi in package.

## Diagramma delle classi

Inserire una diagramma delle classi di una porzione significativa del progetto e commentare il diagramma fornendo dettagli sui principi della programmazione ad oggetti che sono stati utilizzati (ereditarietà, interfacce, classi astratte, composizione, …)

## Specifica algebrica

Fornire una specifica algebrica di una struttura dati a scelta tra quelle utilizzate nel progetto. **Deve essere fornita una specifica algebrica non assiomatica!**

## Dettagli implementativi

Per ciascun argomento del corso spiegare se e come è stato utilizzato all’interno del progetto.

### Programmazione generica

bla bla bla…

### File

bla bla bla…

### Database (JDBC)

bla bla bla…

### Lamba Expression (compresi stream e pipeline)

bla bla bla…

### SWING

bla bla bla…

### Thread e programmazione concorrente

bla bla bla…

### Socket e/o REST

bla bla bla…

**La struttura del documento è solo un suggerimento. È possibile modificarla purché il documento contenga le informazioni richieste. È possibile inserire altre sezioni, ad esempio: soluzione del gioco, dettagli sull’organizzazione del lavoro di gruppo, ecc…**

### Note sulla valutazione

Il caso di studio verrà valutato in una scala da 0 a 50. Il voto finale verrà rapportato in trentesimi.

Il voto è determinato da 10 criteri, ognuno dei quali può avere un voto tra 0 e 5. I criteri sono:

1. qualità dell’avventura
2. qualità della programmazione ad oggetti
3. utilizzo dei file
4. utilizzo di database/JDBC
5. utilizzo dei thread e della programmazione concorrente
6. utilizzo delle socket e/o delle REST
7. utilizzo delle SWING
8. utilizzo delle lambda expression, stream e pipeline
9. qualità della documentazione (documentazione progetto + documentazione codice)
10. punteggio bonus che tiene conto della complessità del progetto rapportata anche al numero dei componenti del gruppo

**Tutto il materiale deve essere consegnato 5 giorni prima della prova orale. Deve essere consegnato tramite mail allegando uno zip o un link per il download. Il testo della mail deve riportare in modo chiaro tutti i membri del gruppo.**

### Svolgimento della prova orale

Ogni gruppo presenterà il caso di studio e una demo live dell’avventura realizzata per un tempo massimo di 20 minuti. È possibile preparare delle slide, ma non è obbligatorio. Al termine della presentazione, ogni membro del gruppo sarà interrogato su tutti gli argomenti del corso.

Il voto finale terrà conto sia della valutazione del caso di studio sia della qualità della prova orale.

**Le note sulla valutazione e lo svolgimento della prova vanno eliminate dal documento che verrà consegnato.**