Università degli studi di Salerno

***Corso di Laurea in Informatica***

******

***PROGETTO DI INGEGNERIA DEL SOFTWARE – Object Design Document***

***“BUY & SEE”***

**Docente:**

Andrea De Lucia

# Studenti:

##### Nome Matricola

## Fabio Curci 0512103296

## Francesca Di Mauro 05121

## Francesco Ciampa 05121

## Anna Santoro 05121

**Indice**

1. Introduzione

1.1. Object Design Trade-offs

1.2. Linee guida per la documentazione delle interfacce

1.3 Definizioni, acronimi e abbreviazioni

1.4 Riferimenti

1. Design Pattern

2.1. Design Patten Globali

3 Packages

3.1.Packages components

4. Class Interfaces

1. Glossario

**1****. Introduzione**

**1.1 Scopo del sistema**

**1.2 Obiettivi di Design**

1. **Architettura del software corrente**

Il nostro sistema è un software web-based con architettura three-thier

**3. Architettura del software proposto**

**3.1 Panoramica**

**3.2 Decomposizione del sistema**

**3.3 Mapping Hardware/Software**

**3.4 Gestione dei dati persistenti**

**3.5 Controllo degli accessi e della sicurezza**

**3.6 Controllo del software globale**

**3.7 Condizioni Boundary**

**4. Servizi dei sottosistemi**

**4.1 Gestione Autenticazione**

**4.2 Gestione Account**

**5. Glossario**