



KALIPSO

# Indice

01

Chi siamo

02

Team

03

Richiesta  
cliente

04

Metodologia  
di sviluppo

The background features a dark blue-to-purple gradient. On the right side, there are several abstract geometric shapes: a large red shape resembling a stylized 'S' or a bracket, a smaller red hexagon, and a blue-outlined hexagon. The text '01' is positioned on the left side of the image.

01

Chi siamo

# KALIPSO

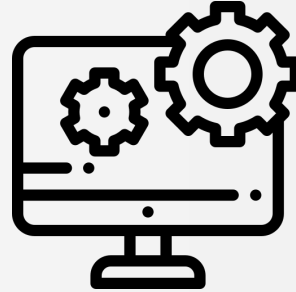
Siamo una start-up nata nel 2021 che intende sviluppare e realizzare prodotti e servizi digitali, cercando di innovarsi per rispettare le esigenze che continuamente emergono dal mercato.



# KALIPSO

## Di cosa ci occupiamo?

- progettazione e sviluppo software
- gestione di database e web server
- consulenza IT per privati ed enti pubblici



## Quali sono i nostri valori ?

- Innovazione e creatività
- Responsabilità
- Affidabilità
- Soddisfazione del cliente





# 02

## Team



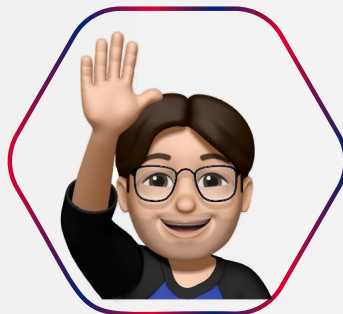
Riccardo  
Farese



Joyce  
Silva Santos



Federico  
Zucco



Gianlorenzo  
Bolognesi



Cristian  
Mannella



03

Progetto



# Progetto “Complita”

## Sviluppo

Progettare un software in java che sottoponga all'utente un set di frasi in ordine casuale da completare

---

## Obbiettivo

Aiutare i dipendenti dell'azienda ad innalzare il loro livello culturale

---

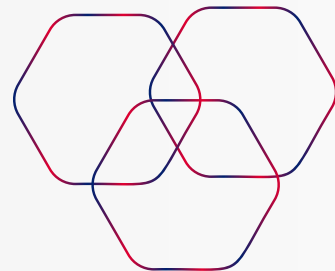
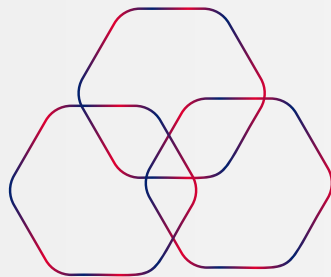
## Manuale

Fornire un manuale d'uso all'utente per aiutarlo nell'approcciarsi al gioco

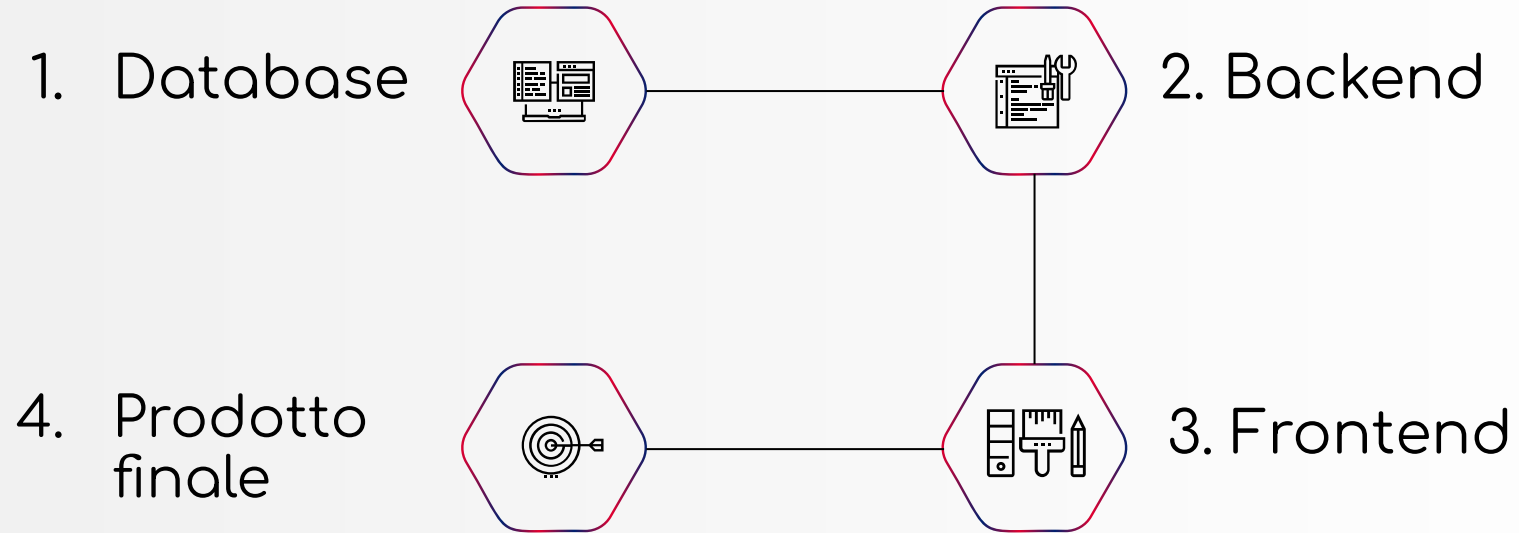


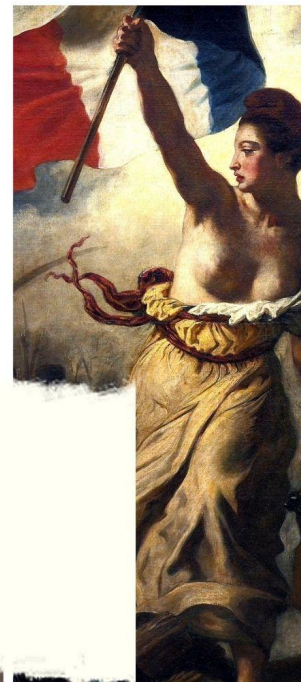
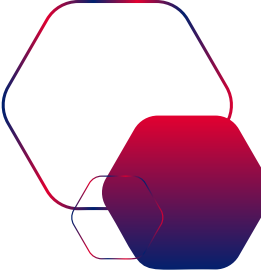
# 04

## Soluzione

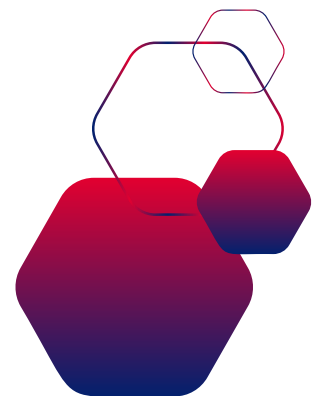
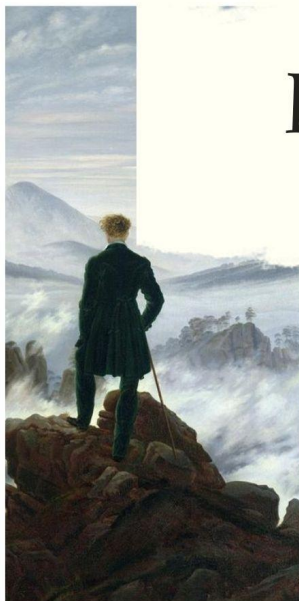


# Fasi dello sviluppo





# Letteratura Italiana





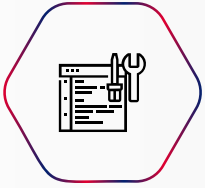
# 1. Database MySQL

Progettazione e sviluppo della base di dati tramite il software di gestione di database relazionali MySQL.

Vantaggi:

- Portabilità
- Basso costo
- Alta sicurezza

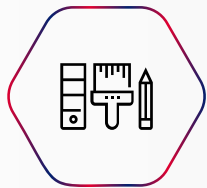




## 2. Backend

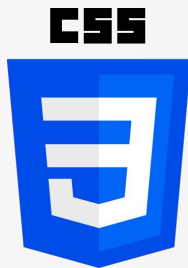
- Progettazione e sviluppo del progetto in Java
- Collegamento al Database
- Implementazione





### 3. Frontend

- Utilizzo della piattaforma Figma per il prototipo della web app.
- Concretizzazione e interazione tra le pagine con HTML, CSS, Bootstrap e Javascript





## 4. Prodotto finale

### CONSOLE

```
Benvenuto nel gioco di cultura generale!  
REGOLE:  
- maiuscole e minuscole non vengono controllate  
- non aggiungere punti alla fine delle frasi  
- divertiti e impara!  
PREMI INVIO PER CONTINUARE
```

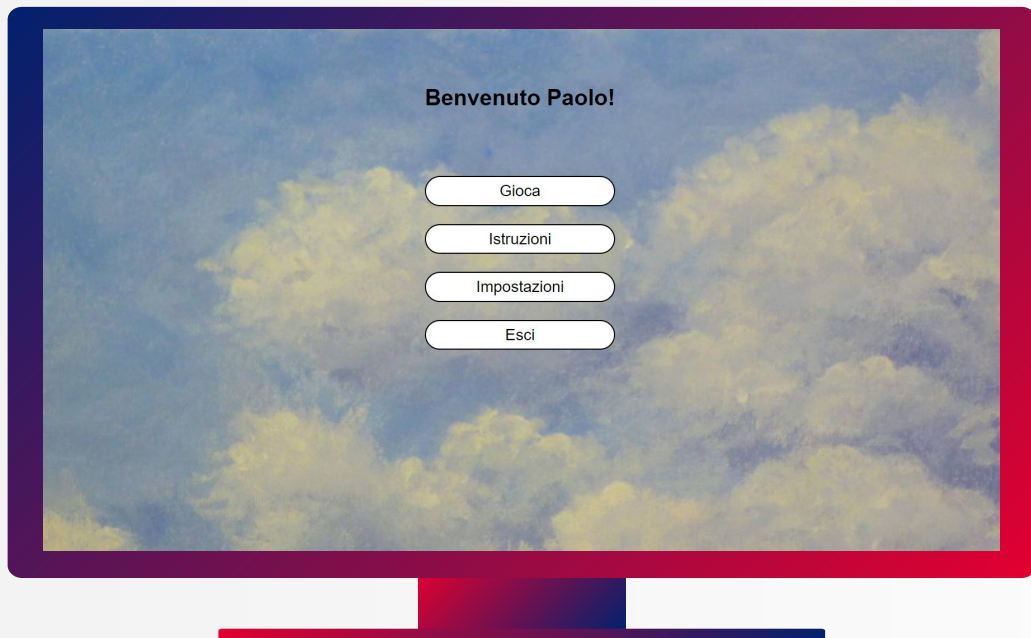
```
Benvenuto/a Paolo  
INIZIAMO!  
  
Frase numero 1  
  
Ei fu _____  
  
Completala:  
siccome immobile_
```

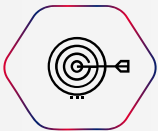




# 4. Prodotto finale

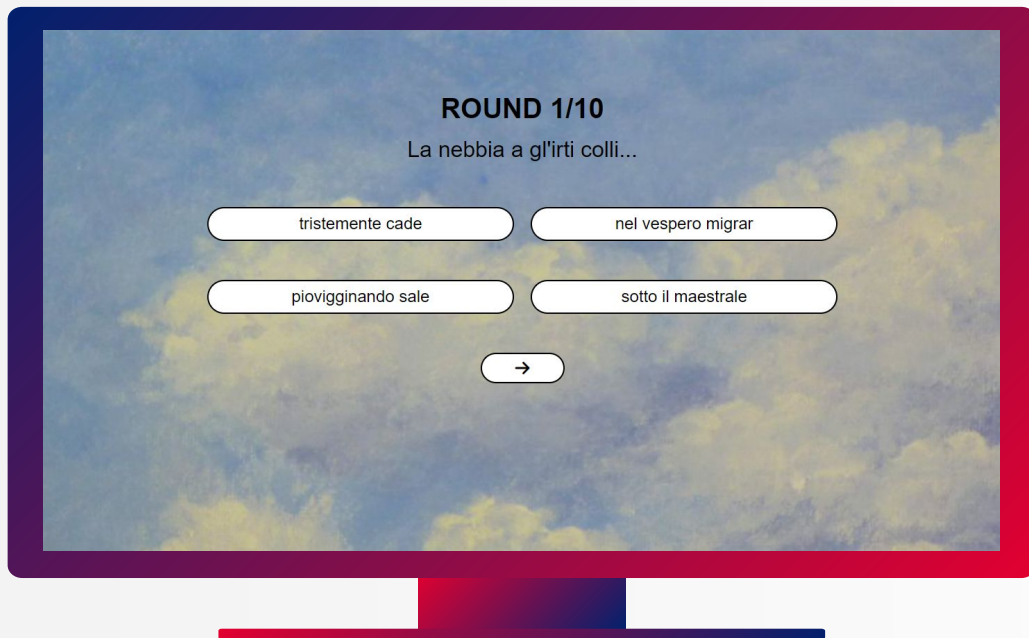
## Web App Desktop

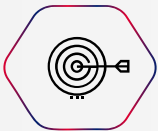




## 4. Prodotto finale

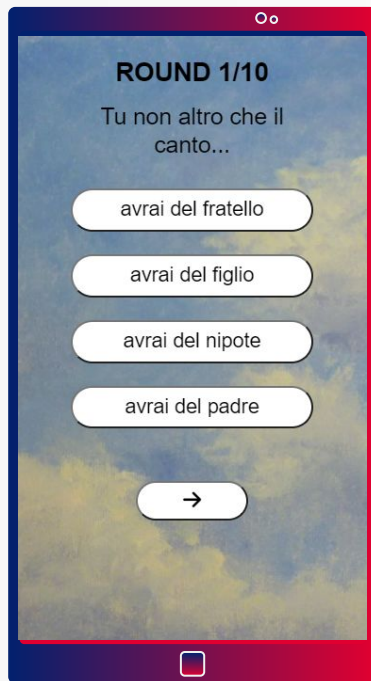
### Web App Desktop





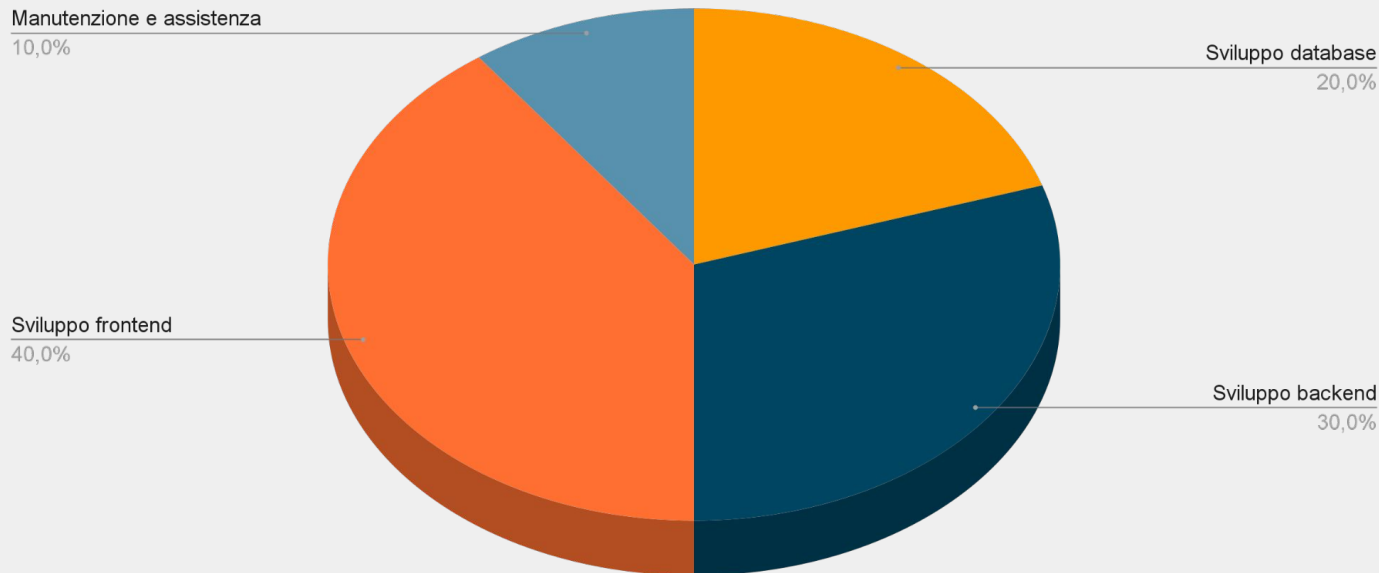
## 4. Prodotto finale

### Web App Mobile



# Diagramma spese VERSIONE 1.0

SPESA TOTALE: 5000€





# Roadmap di Complita



V 1.0

(ATTUALE)  
COSTO: 5000€



01





# Roadmap di Complita

V 1.0

(ATTUALE)  
COSTO: 5000€

V 1.5

- Informazioni sulle frasi
- Difficoltà del gioco

COSTO: 300€

02

01

# Roadmap di Complita

V 1.0

(ATTUALE)  
COSTO: 5000€

V 1.5

- Informazioni sulle frasi
- Difficoltà del gioco

COSTO: 300€

02

03

01

V 2.0

- Profilazione e analisi

COSTO: 1000€

# Roadmap di Complita

V 1.0

(ATTUALE)  
COSTO: 5000€

V 1.5

- Informazioni sulle frasi
- Difficoltà del gioco

COSTO: 300€

01

02

03

04

V 2.0

- Profilazione e analisi

COSTO: 1000€

V 3.0

COSTO: ?



# Informazione di contatto



[riccardo.farese@edu.itspiemonte.it](mailto:riccardo.farese@edu.itspiemonte.it)



[cristian.mannella@edu.itspiemonte.it](mailto:cristian.mannella@edu.itspiemonte.it)



[federico.zucco@edu.itspiemonte.it](mailto:federico.zucco@edu.itspiemonte.it)



[gianlorenzo.bolognesi@edu.itspiemonte.it](mailto:gianlorenzo.bolognesi@edu.itspiemonte.it)



[joyce.silva@edu.itspiemonte.it](mailto:joyce.silva@edu.itspiemonte.it)



**GRAZIE!**