# INFORMAZIONI GENERALI

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Allievo** | Nome: Alan | Cognome: Gregorio |
|  |  alan.gregorio@samtrevano.ch |  |
| **Allievo** | Nome: Alex | Cognome: Gilardi |
|  |  alex.gilardi@samtrevano.ch | 076 512 59 28 |
| **Allievo** | Nome: Mark | Cognome: Iljins |
|  |  mark.iljins@samtrevano.ch | 076 298 84 40 |
| **Luogo di lavoro** | Scuola Arti e Mestieri / CPT Trevano-Canobbio | |
| **Orientamento** | * 88601 Sviluppo di applicazioni   ☒ 88602 Informatica aziendale   * 88603 Tecnica dei sistemi | |
| **Docente** | Nome: Michel | Cognome: Palucci |
|  michel.palucci@edu.ti.ch |  |
| **Responsabile Progetti** | Nome: Michel | Cognome: Palucci |
|  michel.palucci@edu.ti.ch |  |
| **Secondo docente presentazione** | Nome: Guido | Cognome: Montalbetti |
| guido.montalbetti@edu.ti.ch |  |
| **Periodo** | **01.09 2023 – 07.12.2023 (Presentazioni dal 13.12.2023 al 22.12.2023)** | |
| **Orario di lavoro** | Secondo orario scolastico 1° Semestre | |
| **Numero di ore** | 270 | |
| **Pianificazione (in ore o %)** | Analisi: 10% | |
| Implementazione: 25% | |
| Test: 35% | |
| Documentazione: 30% | |

1. PROCEDURA
   * L’allievo realizza il lavoro autonomamente sulla base del quaderno dei compiti ricevuto il 1 ° giorno.
   * Il quaderno dei compiti è approvato dal responsabile progetti. È anche presentato, commentato e discusso con l’allievo. Con la sua firma, l’allievo accetta il lavoro proposto.
   * L’allievo ha conoscenza della scheda di valutazione prima di iniziare il lavoro.
   * L’allievo è responsabile dei suoi dati.
   * In caso di problemi gravi, l’allievo o il docente avverte immediatamente il responsabile progetti.
   * L’allievo ha la possibilità di chiedere aiuto, ma deve menzionarlo nella documentazione.
   * Alla fine del tempo a disposizione per la realizzazione del LPI, l’allievo deve inviare via e-mail il progetto al docente e al responsabile progetti. In parallelo, anche una copia cartacea della documentazione dovrà essere fornita al docente. Quest’ultima deve essere in tutto identica alla versione elettronica.
2. TITOLO

BELMOPOLY

# HARDWARE E SOFTWARE DISPONIBILE

* Visual Studio Code
* XAMPP
* Node.JS
* PHP Storm
* Server interno fornito dalla scuola
* PC fornito dalla scuola

# PREREQUISITI

* Conoscenze linguaggi
  + PHP
  + JavaScript
  + HTML
  + SQL
  + Websocket
  + AJAX

# DESCRIZIONE DEL PROGETTO

* L’applicativo che andremo a sviluppare io e i miei colleghi consisterà nel creare un gioco da tavolo online, cioè un Monopoli multiplayer, accessibile a tutti quanti.

Oltre a sviluppare le funzionalità base del gioco Monopoli il nostro applicativo avrà anche delle funzioni aggiuntive:

* Gioco Multiplayer
* Possibilità di personalizzare la propria pedina (Testa, Busto, Gambe)
* Possibilità di salvare la partita sul DB
* Soldi gestiti con “Carta di Credito”

# RISULTATI FINALI

* L’allievo è responsabile della consegna al docente e al responsabile progetti:
* Una pianificazione iniziale (entro le due prime settimane) che comprende un approfondimento del progetto con p.es. domande al formatore, analisi di nuovi sistemi / linguaggi, …
  + Obiettivo degli approfondimenti
    - Migliorare la stima per le differenti attività da inserire nel diagramma di Gantt preventivo
  + Una documentazione del progetto
  + Un diario di lavoro
  + Entro la fine della lezione
  + Implementazione dell’applicativo

# PUNTI TECNICI SPECIFICI VALUTATI

La griglia di valutazione definisce i criteri generali secondo cui il lavoro dell’allievo sarà valutato (documentazione, diario, rispetto degli standard, della qualità, ...).

Inoltre, il lavoro sarà valutato sui seguenti 7 punti specifici (punti da A14 a A20):

1. FIRMA

|  |  |
| --- | --- |
| **Allievo** | **Docente** |
| Canobbio, 30.08.2023 | Canobbio, 30.08.2023 |