



POLITECNICO
MILANO 1863

Prova Finale **(Ingegneria del Software)**

Gianpaolo Cugola
gianpaolo.cugola@polimi.it

Gli obiettivi



- Mettere in pratica quanto imparato durante il corso di Ingegneria del Software...
- ... ed in generale durante il percorso di studi, per gli aspetti legati allo sviluppo del software
- Progettare, verificare, documentare ed implementare, secondo un approccio di tipo "object-oriented" una applicazione reale
 - Multiutente, distribuita, con interfaccia grafica
- Organizzare e gestire il processo di sviluppo del software e i relativi prodotti

Le modalità di erogazione

- 12 ore di esercitazione
 - In cui si approfondiscono alcuni argomenti in parte già affrontati a lezione
 - Toolset, MVC, Socket, RMI, Serializzazione, GUI con Swing e JavaFX
- 32 ore di laboratorio
 - In cui svolgere soprattutto "revisioni di progetto"
 - **Portare il proprio PC**

**Il progetto DEVE essere sviluppato durante lo svolgimento del corso
(durante il semestre)**

La squadra



- Docente
 - Gianpaolo Cugola
- Esercitazioni
 - Mario Scrocca
- Responsabili di Laboratorio
 - Alberto Parravicini e Luca Stornaiuolo
- Tutor di Laboratorio
 - Daniele Cattaneo e Barbara Schinaia

Orario e calendario

Martedì dalle 14.15 alle 18.15 in L.26.04

- 5-Mar Ese
- 12-Mar Ese
- 19-Mar Lab
- 26-Mar Ese
- 2-Apr Lab
- 9-Apr Lab
- 30-Apr Lab
- 7-Mag Lab
- 14-Mag Lab
- 21-Mag Ese
- 28-Mag Lab
- 4-Giu Lab

La valutazione

- Basata su una demo del progetto con presentazione, analisi del codice e della documentazione
 - Arricchita da una valutazione “in itinere” da parte della squadra
 - Il progetto si presenta con **almeno due PC in rete**
- Voto in 30-esimi, come per ogni altro corso
 - Voto registrato alla fine del laboratorio (entro la prima metà di Luglio)
 - Contribuisce, con gli altri corsi di tipo “prova finale”, all’incremento con cui si “costruisce” il voto di laurea
- **L'esame NON può essere recuperato**
 - NON esistono appelli durante l'anno: se non viene superato occorre rifrequentare l'anno successivo

Le regole principali

- Il progetto si svolge in gruppo
 - **TRE persone...** non due non quattro!
 - Tutte appartenenti alla stessa “sezione”
- La frequenza al laboratorio è obbligatoria
 - **Max 2 assenze**
- Lo stato di avanzamento del progetto fa parte della valutazione
 - Ciascuno deve fare commit con il suo account personale
 - No branch

Le regole principali

- L'interazione con responsabili di laboratorio e tutor deve avvenire esclusivamente nell'orario di laboratorio e/o con gli strumenti elettronici che verranno indicati
 - Forum "Piazza"
- Dalla fine del corso (inizio di Giugno) al momento della presentazione (Luglio) il supporto è limitato

Lavorare durante il semestre e sfruttare i laboratori

Le regole principali

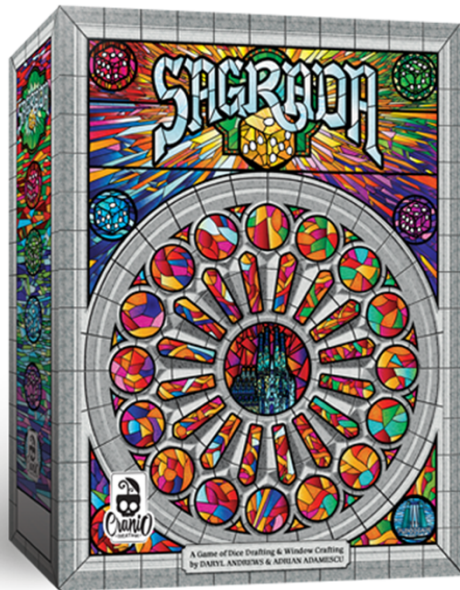
- Qualunque gruppo che venga trovato a copiare verrà bocciato e dovrà ripetere il corso l'anno prossimo
 - Copiare da altri, da altre sezioni, da codice trovato in rete...
 - ... fidatevi, i controlli funzionano!
- L'uso di librerie esterne va approvato dal docente

I tool ufficiali



- IntelliJ (community edition)
- Git (github educational - per account privato)
- Maven
- JUnit
- Sonar solo in locale (mettendo su github uno screenshot periodico)

Il gioco (dell'anno scorso)



- Un gioco a turni
 - No “real time”
- Di norma scelto tra quelli di “Cranio creations”
 - Fornisce le grafiche
 - Il gioco in sconto per chi fosse appassionato del genere
- Implementazione client/server (per giocare in rete)

Regole e punteggi (dell'anno scorso)



Requisiti Soddisfatti	Voto Massimo
Regole Semplificate + CLI + RMI	18
Regole Complete + CLI + RMI	20
Regole Complete + CLI + Socket	21
Regole Complete + CLI + Socket + 1 funzionalità avanzata	22
Regole Complete + GUI + (RMI o Socket) + 1 funzionalità avanzata	24
Regole Complete + GUI + RMI + Socket + 1 funzionalità avanzata	27
Regole Complete + CLI + GUI + RMI + Socket + 1 funzionalità avanzate	30
Regole Complete + CLI + GUI + RMI + Socket + 2 funzionalità avanzate	30L

Table 1: Tabella di valutazione

