



CLIPS

Verbale del Giorno 2016-05-11 v1.0.0

Sommario

Breve descrizione della riunione interna del 2016-05-05.

Nome del documento	Verbale del Giorno 2016-05-11
Versione	1.0.0
Data di redazione	2016/05/12
Redazione	Andrea Grendene
Verifica	Luca Soldera
Approvazione	Luca Soldera
Uso	Interno
Lista di distribuzione	prof. Tullio Vardanega prof. Riccardo Cardin Miriade SpA

Diario delle modifiche

Versione	Riepilogo	Autore	Ruolo	Data
0.0.1	Stese le Sezioni 1, 2 e 3	Andrea Grendene	Progettista	2016-05-12

Indice

1	Informazioni	3
2	Ordine del giorno	3
3	Decisioni	3

1 Informazioni

- **Luogo:** LuF1, Plesso Paolotti - Via G. B. Belzoni 7, 35121, Padova (PD);
- **Data:** 2016-05-11;
- **Ora:** 9:30;
- **Durata:** 2 ore;
- **Partecipanti:** Viviana Alessio, Luca Soldera, Matteo Franco, Andrea Grendene, Enrico Bellio.

2 Ordine del giorno

Di seguito sono riportati i punti affrontati durante la riunione.

1. Decidere per quale sistema operativo creare l'applicazione tra Android e iOS.
2. Decidere come organizzarsi per la progettazione, ovvero come dividere i progettisti, cosa assegnare ad ogni loro divisione e come procedere per fare la progettazione.
3. Capire quali linguaggi ci serviranno per l'applicazione.
4. Decidere quali stili architetturelari utilizzare per l'applicazione.

3 Decisioni

A seguito di questo incontro vengono riportate le decisioni prese riguardo agli argomenti discussi. Per facilitare il loro tracciamento all'esterno di questo documento ad ogni decisione viene assegnato un codice identificativo secondo la seguente codifica:

D[Codice Identificativo]

Vengono inoltre riportate le fonti, esterne e interne, che hanno portato a prendere una determinata decisione. Per fonti interne si intendono le domande presentate durante questo incontro.

Decisione	Descrizione	Fonti
D1	Il sistema operativo scelto è Android. Le motivazioni di questa decisione sono	Punto 1
D2	I 4 progettisti si divideranno in due gruppi da 2 persone, il primo sarà composto da Andrea Grendene e Matteo Franco mentre il secondo sarà formato da Viviana Alessio e Luca Soldera	Punto 2
D3	Il primo gruppo affronterà i requisiti da 1 a 3 inclusi tutti i relativi sottocasi, mentre il secondo gruppo si occuperà dei requisiti rimanenti	Punto 2
D4	La progettazione sarà top-down, ovvero partirà dagli stili architetturelari dell'applicazione, affronterà poi la suddivisione dei package e infine arriverà a progettare le classi e i collegamenti tra loro	Punto 2
D5	I linguaggi che sicuramente useremo sono Java e XML. Non saranno gli unici che verranno utilizzati ma la loro individuazione completa verrà delegata ad una riunione successiva	Punto 3

Decisione	Descrizione	Fonti
D6	Il pattern architetturale che verrà utilizzato per l'intera applicazione sarà il Three Tier, ovvero essa sarà divisa chiaramente in Client Tier, Server Tier e Database Tier	Punto 4
D7	L'applicazione lato client userà il pattern architetturale Model View Control (MVC), visto che l'app si baserà molto sulla rappresentazione grafica mentre l'accesso al Database viene delegato al Server Tier	Punto 4
D8	L'applicazione lato server adopererà il pattern architetturale Three Tier, ovvero viene divisa in Presentation, cioè la sezione dedicata alla gestione della parte grafica, Business Logic, ovvero la sezione riservata alla parte di calcolo e alla gestione degli algoritmi, e Dataaccess, cioè la sezione dedicata alla comunicazione con il Database Tier	Punto 4

Tabella 1: Tabella delle decisioni prese