|  |
| --- |
| **Università degli Studi di Salerno Corso di Ingegneria del Software** |

**Edil CommerceDesign  
Object Design Document  
Versione 1.0**

****

Data: 18/01/2023

Partecipanti:

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | **Matricola** |
| De Chiara Luigi | 0512109483 |
| Ferrare Alex | 0512106300 |

**Sommario**

INTRODUZIONE 3

PACKAGES 4

CLASS INTERFACE 5

# **1.Introduzione**

L’object design document è stato realizzato per aggiungere dettagli all’analisi dei requisiti e per prendere decisioni implementative.

In particolare, nel documento saranno definite le interfacce delle classi, le operazioni, i tipi, gli argomenti e le signatures dei sottosistemi definiti nel System Design Document.

Verrà effettuata l’integrazione di tutte le funzionalità individuate nelle fasi precedenti attraverso la produzione di un modello.

# **2.Object Design Trade-Offs**

**Costi di sviluppo Vs. Portabilità**

Gli sviluppatori implementeranno il sistema in modo tale che possa essere fruibile tramite una lunga lista di dispositivi, impattando sul budget stabilito.

**Sicurezza Vs. Costo**

Gli sviluppatori realizzeranno una logica di sicurezza per la privacy, che impatterà sul budget prefissato.