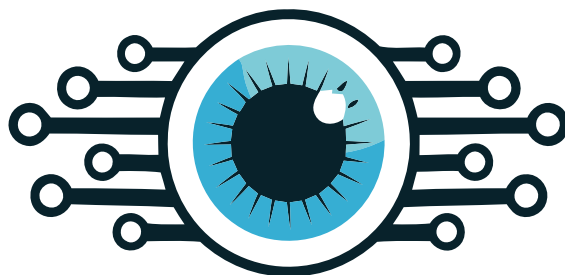


# PREMI

---



# Pragma

## Specifica Tecnica

### Informazioni sul documento

<b>Versione</b>	0.1.0
<b>Redazione</b>	Daniele Marin
<b>Verifica</b>	
<b>Approvazione</b>	
<b>Uso</b>	Esterno
<b>Distribuzione</b>	Pragma
<b>Destinato a</b>	Prof. Vardanega Tullio Prof. Cardin Riccardo Zucchetti S.p.A.

### Sommario

Questo documento descrive l'architettura generale del prodotto Premi.

A.A. 2014-15

[pragma.swe@gmail.com](mailto:pragma.swe@gmail.com)

## Diario delle modifiche

Data	Descrizione modifica	Autore	Ruolo	Versione
2015-03-19	<i>Stesura della sezione "Introduzione"</i>	Daniele Marin	Progettista	0.1.0
2015-03-17	<i>Creazione documento</i>	Daniele Marin	Progettista	0.0.0

Tabella 1: Diario delle modifiche.

## Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>5</b>
1.1	Scopo del documento . . . . .	5
1.2	Scopo del prodotto . . . . .	5
1.3	Glossario . . . . .	5
1.4	Riferimenti . . . . .	5
1.4.1	Normativi . . . . .	5
1.4.2	Informativi . . . . .	5
<b>2</b>	<b>Tecnologie utilizzate</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Descrizione architettura</b>	<b>7</b>
<b>4</b>	<b>Componenti e classi</b>	<b>8</b>
<b>5</b>	<b>Diagrammi delle attività</b>	<b>9</b>
<b>6</b>	<b>Stime di fattibilità e di bisogno di risorse</b>	<b>10</b>
<b>7</b>	<b>Tracciamento</b>	<b>11</b>
<b>8</b>	<b>Design pattern</b>	<b>12</b>

## **Elenco delle figure**

**Elenco delle tabelle**

1     Diario delle modifiche. . . . . 1

# 1 Introduzione

## 1.1 Scopo del documento

Il presente documento ha lo scopo di definire la progettazione ad alto livello relativa al prodotto Premi. Verrà presentata l'architettura generale secondo la quale sono state organizzate le varie componenti software e verranno descritti i design pattern utilizzati per la realizzazione del prodotto. Inoltre verrà descritto il tracciamento tra i requisiti individuati e le varie componenti.

## 1.2 Scopo del prodotto

Lo scopo del prodotto è di permettere la creazione e l'esecuzione di presentazioni a partire da *mappe mentali<sub>G</sub>*. L'utente sarà guidato nella creazione di una *mappa mentale<sub>G</sub>* e di uno o più *percorsi di presentazione<sub>G</sub>*, utilizzando i nodi di tale mappa. L'utente potrà eseguire una presentazione seguendo un *percorso* creato oppure visitando qualsiasi nodo della *mappa* costruita; rompendo così la sequenzialità nella presentazione. Il prodotto sarà utilizzabile attraverso un *browser<sub>G</sub>*.

## 1.3 Glossario

Al fine di evitare ogni ambiguità di linguaggio e massimizzare la comprensione dei documenti, i termini tecnici, di dominio, gli acronimi e le parole che necessitano di essere chiarite, sono riportate nel documento *Glossario v1.4.0*. Ogni occorrenza dei vocaboli presenti nel *Glossario* è marcata da una "G" maiuscola in pedice ed è scritta in corsivo (es: *Esempio<sub>G</sub>*).

## 1.4 Riferimenti

### 1.4.1 Normativi

- *Norme di Progetto v1.20.2*
- *Analisi dei Requisiti v1.10.2*

### 1.4.2 Informativi

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
-

## **2 Tecnologie utilizzate**

### **3 Descrizione architettura**



## **4 Componenti e classi**

## **5 Diagrammi delle attività**

## **6 Stime di fattibilità e di bisogno di risorse**

## **7 Tracciamento**

## **8 Design pattern**