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

**BizBong  
ODD  
Versione 1.0**

**LOGO PROGETTO**

**Partecipanti:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Matricola |
| **Vladyslav Sikorskyy** | **0512103106** |
| **Renato Matarazzo** | **0512103256** |
| **Pietro Clemente** | **0512102136** |
| **Michele Citro** | **0512103064** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Scritto da:** | **Vladyslav Sikorskyy,Renato Matarazzo,Pietro Clemente,Michele Citro** |

**Revision History**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Data | Versione | Descrizione | Autore |
| **24/01/2017** | **1.0** | **Sono stati inseriti i campi di:**  **-Introduzione** | **Vladyslav Sikorskyy** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Indice

**1. INTRODUZIONE 3**

**1.1. Scelte progettuali dell'Object Design 3**

**1.2. Linee guida della documentazione delle interfacce 4**

**1.3. Definizioni,acronimi ed abbreviazioni………………………………………………………………………4**

**2.0 Interfacce delle classi………………………………………………………….**

**3.0 Glossario………………………………………………………………………..**

Object Design Document

1. Introduzione

1.1 Scelte progettuali dell'Object Design

1.2 Linee guida della documentazione delle interfacce

1.3 Definizioni, acronimi, ed abbreviazioni

1.4 Riferimenti

2. Interfacce delle classi

3. Glossario

1. **Introduzione**
   1. **Scelte progettuali dell'Object Design**

Durante l'ideazione e lo sviluppo del progetto BizBong, si è ritenuto idoneo

fare alcune scelte progettuali, mirate soprattutto a ridurre la complessità

nello sviluppo e a favorire l'uso del sistema da parti di software esterno allo

stesso.

Si è scelto di sviluppare la parte server del progetto usando le tecnologie offerte da PHP.

La parte client del progetto è stata invece, effettuata la scelta di sviluppare in linguaggio Android per usare i servizi del sistema BizBong.

* 1. **Linee guida della documentazione delle interfacce**
* Le classi hanno nomi singolari.
* Le classi che compongono il software sono contenute all’interno di una cartella “Entity”.
* Le interfacce che compongono il software sono contenute in una cartella “myInterface”.
* I metodi sono chiamati con frasi verbali, mentre i campi ed i parametri

con sostantivi.

* I nomi delle classi esprimono la funzione degli oggetti instanziati di tale

classe.

* 1. **Definizioni, acronimi, ed abbreviazioni**

**ODD** – Object Design Document

**UML** – Unified Model Language