Glossario

1. Titolo
2. Introduzione
3. Architettura del sistema
4. Materiale utilizzato
5. Struttura dei dati: ER e modello dei dati
6. Wireframe, Storyboard con Navigazione
7. Linguaggio e tecnologie utilizzate
8. Interfaccia dei componenti software (diagrammi e uso interfaccia implementativa)
9. Esempio uso del sistema
10. Risultati ottenuti
11. Conclusioni
12. Sviluppi futuri

1: Titolo

l titolo dell’applicazione è EventFinder, nome che cerca di riassumere quello che sarà la funzione principale dell’app.

2: Introduzione

EventFinder è un app sviluppata per poter cercare degli eventi a cui partecipare, in base ai propri interessi e in base alla zona di ricerca

3: Architettura sistema

L’applicazione avrà una app android che si interfaccerà con un database per il contenimento dei dati, inoltre sarà presente un’interfaccia web per gli organizzatori. Anche questa interfaccia sarà connessa al database per poter gestire tutti i dati.

4: Materiale utilizzato

Android Studio: Utilizzato per la creazione della app android.

SQLite : Usato per la creazione del database per contenere e gestire i dati.

Visual Studio Code: Usato per la creazione dell’interfaccia web

7: Linguaggio e tecnologie utilizzate

Per lo sviluppo dell’app android verrà utilizzata la programmazione in Java.

Per lo sviluppo del database verrà utilizzata la programmazione in Java tramite il JDBC.

Per lo sviluppo dell’interfaccia web verrà utilizzata la programmazione in html.

8: