

QUIZZIPEDIA



team404swe@gmail.com

Specifica Tecnica 1.0

Informazioni sul documento	
Nome Documento	Specifica Tecnica 1.0
Versione	1.0
Uso	Esterno
Data Creazione	24 aprile 2016
Data Ultima Modifica	5 maggio 2016
Redazione	M. Crivellaro - L. Alessio
Verifica	Alex Beccaro
Approvazione	Martin V. Mbouenda
Committente	Zucchetti SPA
Lista di distribuzione	Prof. Vardanega Tullio TEAM404

Registro delle modifiche

Versione	Autore	Data	Descrizione
0.1	Marco Crivellaro (Progettista)	12/04/2016	Creazione documento.

Indice

1	Introduzione	2
1.1	Scopo del documento	2
1.2	Scopo del prodotto	2
1.3	Glossario	2
1.4	Riferimenti	2
1.4.1	Normativi	2
1.4.2	Informativi	2
2	Specifiche del prodotto	3
3	Tecnologie e strumenti utilizzati	3
4	Diagrammi dei packages	3
5	Diagrammi delle classi	3
5.1	Diagrammi delle classi del Model	3
5.2	Diagrammi delle classi del View	3
5.3	Diagrammi delle classi del Controller	3
6	Diagrammi di attività	3
7	Diagrammi di sequenza	3
8	Tracciamento	3
9	Analisi di fattibilità	3

Elenco delle figure

Elenco delle tabelle

Sommario

1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

1.2 Scopo del prodotto

Il progetto **Quizzipedia** ha come obiettivo lo sviluppo di un sistema software basato su tecnologie Web (Javascript₆, Node.js₆, HTML5₆, CSS3₆) che permetta la creazione, gestione e fruizione di questionari. Il sistema dovrà quindi poter archiviare i questionari suddivisi per argomento, le cui domande dovranno essere raccolte attraverso uno specifico linguaggio di markup (Quiz Markup Language) d'ora in poi denominato QML₆. In un caso d'uso a titolo esemplificativo, un "esaminatore" dovrà poter costruire il proprio questionario scegliendo tra le domande archiviate, ed il questionario così composto sarà presentato e fruibile all' "esaminando", traducendo l'oggetto QML in una pagina HTML₆, tramite un'apposita interfaccia web. Il sistema presentato dovrà inoltre poter proporre questionari preconfezionati e valutare le risposte fornite dall'utente finale.

Per un'analisi più precisa ed approfondita del progetto si rimanda al documento "*analisi_dei_requisiti_2.0.pdf*".

1.3 Glossario

Viene allegato un glossario nel file "*glossario_2.0.pdf*" nel quale viene data una definizione a tutti i termini che in questo documento appaiono con il simbolo '₆' a pedice.

1.4 Riferimenti

1.4.1 Normativi

- Capitolato d'appalto Quizzipedia:
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2015/Progetto/C5.pdf>
- Norme di Progetto: "*norme_di_progetto_2.0.pdf*"

1.4.2 Informativi

- Corso di Ingegneria del Software anno 2015/2016:
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2015/>
- Regole del progetto didattico:
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2015/Dispense/PD01.pdf> <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2015/Progetto/>

2 Specifiche del prodotto

I contenuti della specifica saranno presentati seguendo l'approccio top-down: dalla descrizione macroscopica del sistema si scenderà sempre più in dettaglio passando alla descrizione delle singole componenti. Verranno inoltre descritti i design pattern utilizzati e come essi sono stati applicati. Per agevolare la comprensione si è scelto di utilizzare i diagrammi dei package, delle classi, di attività e di sequenza, descritti attraverso lo standard UML 2.0.

3 Tecnologie e strumenti utilizzati

4 Diagrammi dei packages

5 Diagrammi delle classi

5.1 Diagrammi delle classi del Model

5.2 Diagrammi delle classi del View

5.3 Diagrammi delle classi del Controller

6 Diagrammi di attività

7 Diagrammi di sequenza

8 Tracciamento

9 Analisi di fattibilità