



Studio di fattibilità

techsweave@gmail.com

Informazioni sul documento

Versione	0.1
Responsabile	
Redattore	Nicolò Giaccone
Verificatore	
Destinatari	Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin, TechSWEave
Stato	Da approvare
Uso	Interno

Diario delle modifiche

- *Prima stesura del documento*, Nicolò Giaccone,(ruolo da definire), v0.1;

Indice

1	Capitolato scelto: C2 - EmporioLambda	3
2	Capitolato C1 - BlockCOVID	3
3	Capitolato C3 - Gathering Detection Platform	3
4	Capitolato C4 - HD Viz	3
5	Capitolato C5 - PORTACS	3
5.1	Informazioni generali	3
5.2	Descrizione del capitolato	3
5.3	Finalità del progetto	3
5.4	Tecnologie interessate	3
5.5	Aspetti positivi	3
5.6	Criticità e fattori di rischio	3
5.7	Conclusioni	3
6	Capitolato C6 - Realtime Gaming Platform	4
7	Capitolato C7 - soluzioni di sincronizzazione desktop	4

- 1 Capitolato scelto: C2 - EmporioLambda
- 2 Capitolato C1 - BlockCOVID
- 3 Capitolato C3 - Gathering Detection Platform
- 4 Capitolato C4 - HD Viz
- 5 Capitolato C5 - PORTACS

5.1 Informaizoni genarli

- **Nome:** *PORTACS*;
- **Proponente:** *Sanmarco Informatica*;
- **Commitenti:** *Prof. Tullio Vardanega, Prof. Riccardo Cardin*;

5.2 Descrizione del capitolato

Il capitolato richiede di un software in grado di gestire un ente centrale che riceve dati di posizioni e velocità da varie unità e ne regola gli spostamenti. L'applicazione avrà una *UI* che indicherà la posizione, la velocità di ogni unità e la direzione che questa dovrà prendere.

5.3 Finalità del progetto

La finalità del progetto è quella di realizzare una applicazione in grado di gestire, lo spostamento di un unità all'interno di un area controllata, attraverso la conoscenza di alcuni dati e con l'obiettivo di minimizzare costi e tempi di viaggio e di evitare eventuali collisioni

5.4 Tecnologie interessate

- **Docker:** progetto open-source che automatizza il deployment di applicazioni all'interno di container.

5.5 Aspetti positivi

- L'obiettivo del progetto è in linea con le problematiche tecnologiche attuali;
- Ha una grande valenza formativa per i componenti del gruppo

5.6 Criticità e fattori di rischio

- Il capitolato non presentava più posti disponibili;

5.7 Conclusioni

Il capitolato per quanto di forte interesse e utilità non presenta posti disponibili e non è stato quindi possibile sceglierlo.

- 6 Capitolato C6 - Realtime Gaming Platform
- 7 Capitolato C7 - soluzioni di sincronizzazione desktop