



Anno accademico 2001 - 2002

Progetti di Ingegneria del Software II



Cosa abbiamo fatto

- Creazione dei gruppi
- Comunicazione dei gruppi con il prof. sul tema da affrontarsi nel progetto
- Nello specifico abbiamo realizzato:
 - Un portale per la compravendita
 - Un motore di ricerca per camere in alberghi della riviera
 - Un sistema di impaginazione automatica di articoli giornalistici
 - Un gestionale per effettuare ordini relativi alle necessità di un ristorante
 - Un portale per la distribuzione di giochi on-line
 - Un sistema di prenotazione on-line di biglietti di una sala cinematografica



Come lo abbiamo fatto

- Con molta **pazienza**
- Con molto **entusiasmo**
- **Collaborando** strettamente tra di noi
- Fregandocene del voto che poteva emergere
- **Parlando** molto spesso **tra di noi** dei problemi emersi
- **Divertendoci** tra di noi
- **Tenendo traccia dei successivi sviluppi a cui si giungeva**

La fase di analisi

1° Dogma: si risolve ciò che ha soluzione

2° Dogma: da qualche parte esiste sempre una soluzione

1° corollario del perfetto ingegnere : tutto dipende da quanto si ha a disposizione.

User cases → definizione dell'interfaccia utente per la gestione degli eventi

Dominio del problema → scelte logiche delle tecnologie candidate

Eventuali vincoli → eventi ambigui dovuti a cattiva gestione degli eventi

Feedback → miglioria dell'analisi e nuova versione



La fase di progetto

- Divisione in aree tematiche
- Scelta delle tecnologie
- Definizione dei vincoli legati alle tecnologie
- Verifica di compatibilità di questi vincoli con i requisiti espressi in analisi
- Feedback con il problema iniziale e verifica dei casi d'uso
- Utilizzare molti schemi per definire le architetture sw che si pensano di implementare



La fase di implementazione e di testing

Dominare il caos e la **voglia di anarchia** che scaturisce dall'essere finalmente prossimi alla realizzazione

Mantenere le proprie idee per **iscritto**

Verificare che ciò che si sceglie sia compatibile con i requisiti iniziali e non con la “bellezza del linguaggio”

Ricordarsi che ciò che si realizza oggi potrebbe tornarci utile anche domani

Quello che scriviamo potrebbe essere letto (o corretto) da qualcun altro



La presentazione del prodotto

- **Chiarezza** e **linearità** devono emergere in ogni punto
- Mai pensare di avere l'assoluta ragione
- **Fermarsi** se ci sono domande
- Pensare di realizzare presentazioni **intelligibili** da chiunque
- Un pizzico di divertimento non guasta mai