

Regole di esame

a.a. 2004-05

Studenti del nuovo ordinamento

Gli studenti potranno sostenere esami in due modi diversi:

- 1) esame basato su prova scritta alla fine del corso
- 2) esame basato sulla elaborazione di un progetto

Modalità di esame:

- 1) Gli studenti potranno svolgere un'unica prova che verterà su tutti gli argomenti del corso. Questa prova si terrà nel primo e secondo appello disponibili alla fine del corso.
- 2) Gli studenti possono svolgere (in gruppo) un progetto secondo un tema che verrà proposto dal docente. Il voto verrà proposto sulla base della correzione del progetto. Quando necessario il docente richiederà gli opportuni chiarimenti sul progetto prima di proporre un voto. Gli studenti che nei primi due appelli dopo la fine del corso, svolgessero esami secondo la modalità 1, non potranno sostenere (nello stesso appello) esami in modalità 2.

Regole generali:

- 1) TUTTI gli studenti DEVONO formare dei gruppi per lo svolgimento del progetto secondo le regole fissate di seguito all'inizio del secondo modulo. Gli studenti che successivamente superassero l'esame secondo la modalità 1 verranno eliminati d'ufficio dal gruppo di appartenenza e rimpiazzati da altri (su proposta del gruppo o su scelta del docente).
- 2) Nella composizione dei gruppi per lo svolgimento del progetto, tutti gli studenti devono appartenere allo stesso ordinamento (vecchio o nuovo).
- 3) Tutti gli studenti che non hanno superato l'esame secondo le modalità 1 (oppure hanno scelto di non fare esami in quel modo) devono sostenere l'esame secondo la modalità 2

Studenti del vecchio ordinamento

Poiché l'insegnamento "Ingegneria del software" per il vecchio ordinamento è mutuato dai due insegnamenti "Ingegneria del software" e "Sistemi informativi" del nuovo ordinamento, gli studenti non potranno sostenere esami prima di aver seguito entrambi i corsi (fine secondo modulo).

L'esame per il vecchio ordinamento consiste in una discussione sui seguenti temi:

- progetto svolto (vedasi dopo per le tipologie di progetto) con dimostrazione dell'eseguibile nei casi previsti.
- tematiche di Ingegneria del Software
- tematiche di Sistemi Informativi

Regole generali:

- 1) TUTTI gli studenti DEVONO formare dei gruppi per lo svolgimento del progetto secondo le regole fissate di seguito all'inizio del secondo modulo.
- 2) Nella composizione dei gruppi per lo svolgimento del progetto, tutti gli studenti devono appartenere allo stesso ordinamento (vecchio o nuovo).

Studenti degli anni precedenti

Si applicano integralmente le regole per l'anno in corso (incluso il testo del problema che verrà trattato nel progetto).

Non è necessario iscriversi nell'elenco del corso 2004-05 se non si seguono le lezioni relative.

Progetto – Norme Generali

(valide sia per il vecchio che per il nuovo ordinamento)

- Il progetto (completo di tutta la documentazione richiesta) va consegnato entro le ore 12 del sesto giorno lavorativo antecedente la data di esame (il sabato non è considerato lavorativo in quanto il CUC è chiuso). In esso devono essere chiaramente indicati i nomi degli autori, i loro recapiti (e-mail, telefono), la matricola, l'ordinamento di appartenenza (vecchio/nuovo) e se il progetto è completo/non completo o di altro tipo (vedasi il seguito).
- La consegna vale come iscrizione all'esame stesso. E' possibile consegnare il progetto in portineria del CUC (indirizzato al docente il cui nome va chiaramente indicato sulla busta)
- Nel caso in cui sia prevista la dimostrazione del programma gli studenti che non vogliono usare un proprio computer portatile devono provvedere alla installazione del software entro il giorno precedente a quello dell'esame (contattare il docente via email almeno una settimana prima, nel campo oggetto dell'email scrivere: INSTALLAZIONE SOFTWARE PER ESAME ING DEL SW). Non saranno accettati ritardi degli esami dovuti alle procedure di installazione non effettuate nei tempi prima prescritti. Il sistema in tal caso deve poter girare su un PC portatile Windows 98 SE, processore AMD K6 450 MHz, 64 MB RAM, display 800x600, JVM 1.4 (tali requisiti sono da considerarsi aggiuntivi per gli studenti che non usino un loro computer portatile). L'installazione deve consistere nel seguire la procedura documentata nel progetto e il docente o suo delegato presente riferirà alla commissione d'esame sull'esito del processo.

E' possibile svolgere il progetto in gruppi da 3 a 4 persone. Non è possibile svolgere il progetto da soli perché l'affinamento delle capacità di lavoro in gruppo rientra negli obiettivi della materia. Si ricorda che tutti gli studenti devono formare i gruppi per lo svolgimento del progetto all'inizio del secondo modulo.

Tipologie di progetto

Il progetto può essere di tre tipi:

Ridotto: prevede lo svolgimento del tema proposto fino alla generazione dello scheletro delle classi (JAVA obbligatoriamente), la compilazione dello stesso e la produzione del JAVAdoc. Vedasi il seguito per le specifiche sulla documentazione da consegnare. Questo tipo di progetto limita il voto finale a 27/30 per gli studenti del vecchio ordinamento. Per gli studenti del nuovo ordinamento non si applica la regola sul limite di votazione finale. E' possibile svolgere questo progetto in gruppi da 3 a 4 persone. Non è possibile svolgere il progetto da soli perché l'affinamento delle capacità di lavoro in gruppo rientra negli obiettivi della materia.

Completo: prevede lo svolgimento del tema descritto in questo documento fino alla completa codifica dell'applicazione (una dimostrazione della stessa farà parte dell'esame). Nessuna limitazione sul voto finale. E' possibile svolgere questo progetto in gruppi da 3 a 4 persone. Non è possibile svolgere il progetto da soli perché l'affinamento delle capacità di lavoro in gruppo rientra negli obiettivi della materia.

Personalizzato. Prevede lo svolgimento di un progetto coordinato con l'attività di tesi qualora questa presenti spunti di ricerca sui sistemi ad agenti (deve essere un progetto completo). La proposta di questo tipo di progetto viene accettata solo se sussistano motivi eccezionali che giustificano l'adozione di un tema diverso da quello standard proposto e in nessun caso si accetteranno progetti non legate a tesi svolte con il docente della materia.

Per gli **studenti che hanno seguito il corso negli anni precedenti:**

- Si applica il programma dell'anno in corso
- Il progetto e le regole sono quelle in vigore al momento dell'esame (il testo del problema argomento di progetto è valido fino alla sua scadenza prevista, vedasi fine di questo testo)

Documentazione: (in tutti i casi) oltre che stampata (non è ammessa per la valutazione del progetto documentazione non presente su supporto cartaceo) va anche consegnata in formato MS Word oppure RTF (con la sola eccezione del Javadoc in html). Non sono ammessi pdf, ps e altri formati.

Testo del progetto da svolgere

Gli studenti che svolgeranno l'esame secondo la modalità 2 dovranno progettare il sistema che verrà proposto come tema di progetto standard per l'a.a. 2004-05 in un apposito documento. Durante il corso verranno anche presentati dei problemi alternativi ("*temi di progetto alternativi*") che potranno essere scelti (previa comunicazione al docente) dai gruppi che ne faranno richiesta (fino ad un numero massimo di gruppi per ogni problema).

Il testo del progetto standard è valido fino all'inizio del corso di Ingegneria del software del prossimo anno accademico.