

# Tesi di primo livello

## Table of contents

1 Piattaforma client-server per un servizio di chat su dispositivi wireless.....	2
2 Wireless Contents Manager: una piattaforma per la diffusione di contenuti informativi su terminali mobili J2ME.....	2
3 Un framework per lo sviluppo di contenuti ludici su piattaforma J2ME.....	2

## 1. Piattaforma client-server per un servizio di chat su dispositivi wireless

Il progetto oggetto di questo lavoro di tesi tratta lo sviluppo di un servizio di chat destinato ad un utilizzo peer-to-peer quindi per permettere uno scambio di messaggi tra due utenti posti sullo stesso livello protocollare. Il progetto stato sviluppato su piattaforma J2ME lato client, il PHP e' stato scelto per la gestione del lato server. La chat prevede la possibilita' di gestire una lista di amici con i quali scambiare messaggi sfruttando il collegamento GPRS (GSM Packet Radio Service) anziche' altri metodi di scambio dati (ad esempio l'invio di SMS).

### Testo della Tesi

E' possibile [scaricare](#) il testo integrale della tesi di laurea in formato PDF.

## 2. Wireless Contents Manager: una piattaforma per la diffusione di contenuti informativi su terminali mobili J2ME

L'obiettivo della tesi e' quello di implementare una piattaforma per la diffusione di contenuti informatici, come testi o immagini, da server web a terminali mobili J2ME. Lo sviluppo del WCM ha richiesto l'analisi, la progettazione su piattaforme J2ME/J2EE e la conoscenza delle problematiche relative allo sviluppo delle due piattaforme utilizzate. L'innovazione portata dal WCM supportata anche dal fatto di integrare le nuovissime tecnologie JSR-172 (Web Services), contenenti al loro interno le librerie JAX-P. e JAX-RPC definite dalla SUN, che gli consentono in primo luogo la capacita' di comprendere messaggi in un determinato standard e di automatizzarne le funzionalita'. Un'altra tecnologia utilizzata dal WCM stato l'utilizzo dello standard XML nello scambio di messaggi tra il client e il server in formato SOAP.

### Testo della Tesi

E' possibile [scaricare](#) il testo integrale della tesi di laurea in formato PDF.

## 3. Un framework per lo sviluppo di contenuti ludici su piattaforma J2ME

Lo scopo di questo progetto e stato quello di costruire un motore per piattaforme J2ME, che permetta di costruire un gioco interattivo a partire da un file XML che descriva tale mondo. L'idea di partenza e stata quella di ottenere una piattaforma dotata di grande estendibilita', che permetta di spostare lo sviluppo di un gioco su periferica cellulare dal sviluppatore esperto nel linguaggio Java ad un ipotetico in linguaggio XML, semplificando enormemente il processo di produzione dei giochi.

### Testo della Tesi

E' possibile [scaricare](#) il testo integrale della tesi di laurea in formato PDF.

