



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO

CONCORSO PUBBLICO, PER TITOLI ED ESAMI, A N. 1 UNITÀ DI TECNOLOGO DI PRIMO LIVELLO, CON RAPPORTO DI LAVORO SUBORDINATO A TEMPO DETERMINATO PRESSO L'UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO - DIPARTIMENTO DI FISICA ALDO PONTREMOLI - CODICE 22537

La Commissione giudicatrice della selezione, nominata con Determina Direttoriale n. 10867 del 27/06/2025, composta da:

Prof. Stefano Zapperi	Presidente
Dott. Franco Leveraro	Componente
Dott.ssa Veronica Manara	Componente
Dott.ssa Antonella Masi	Segretaria

comunica i quesiti relativi alla prova orale:

GRUPPO DI QUESITI N. 1

1. Nel caso di un software scritto in python sarebbe necessario produrre una GUI per un utente non esperto. Come si potrebbe procedere?
2. Come organizzare i dati di una serie di esperimenti in modo che siano facilmente riutilizzabili.

Brano in inglese:

Brano in inglese: Software architecture is the set of structures needed to reason about a software system and the discipline of creating such structures and systems. Each structure comprises software elements, relations among them, and properties of both elements and relations. The architecture of a software system is a metaphor, analogous to the architecture of a building. It functions as the blueprints for the system and the development project, which project management can later use to extrapolate the tasks necessary to be executed by the teams and people involved. Software architecture is about making fundamental structural choices that are costly to change once implemented. Software architecture choices include specific structural options from possibilities in the design of the software. There are two fundamental laws in software architecture.

GRUPPO DI QUESITI N. 2

1. Che strategie di protezione possono essere utilizzate per un software con una interfaccia grafica pubblica.
2. Che caratteristiche devono avere i sistemi che ospitano un software che necessita di alta disponibilità.

Brano in inglese:

Software documentation is written text or illustration that accompanies computer software or is embedded in the source code. The documentation either explains how the software operates or how to use it, and may mean different things to people in different roles. Documentation is an important part of software engineering. Types of documentation include:

Requirements - Statements that identify attributes, capabilities, characteristics, or qualities of a system. This is the foundation for what will be or has been implemented

Architecture/Design - Overview of software. Includes relations to an environment and construction principles to be used in design of software components.

Technical - Documentation of code, algorithms, interfaces, and APIs.

End user - Manuals for the end-user, system administrators and support staff.

Marketing - How to market the product and analysis of the market demand.

Milano, 22 luglio 2025



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO

La Commissione

Prof. Stefano Zapperi Presidente

Dott. Franco Leveraro Componente

Dott.ssa Veronica Manara Componente

Dott.ssa Antonella Masi Segretaria