

# SEVEN CLICKERS

## You Wish We Click

*[7clickersgroup@gmail.com](mailto:7clickersgroup@gmail.com)*

## Analisi dei Requisiti

<b>Versione</b>	2.0.0
<b>Stato</b>	Approvato
<b>Uso</b>	Esterno
<b>Approvazione</b>	Giacomo Mason
<b>Redazione</b>	Marco Brigo Gabriele Mantoan
<b>Verifica</b>	Mirko Stella Tommaso Allegretti
<b>Distribuzione</b>	<i>Seven Clickers</i> Prof. Vardanega Tullio Prof. Cardin Riccardo

### Descrizione

Documento di rendicontazione dell'Analisi dei Requisiti

## Registro delle modifiche

Vers.	Data	Autore	Ruolo	Descrizione
2.0.0	03-03-23	Giacomo Mason	Responsabile	Approvazione documento
1.1.0	02-03-23	Mirko Stella Tommaso Allegretti	Verificatori	Verifica documento
1.0.2	28-02-23	Marco Brigo Gabriele Mantoan	Analisti	Aggiunta sezione Riferimenti e Tracciamento
1.0.1	25-02-23	Marco Brigo Gabriele Mantoan	Analisti	Correzione e revisione casi d'uso
1.0.0	13-02-23	Gabriele Mantoan	Responsabile	Approvazione documento
0.1.0	13-02-23	Elena Pandolfo Marco Brigo	Verificatori	Verifica documento
0.0.2	07-02-23	Tommaso Allegretti	Analista	Correzione Casi d'uso
0.0.1	11-01-23	Tommaso Allegretti	Analista	Redazione documento

## Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>4</b>
1.1	Scopo del prodotto . . . . .	4
1.2	Descrizione generale . . . . .	4
1.3	Glossario . . . . .	4
1.4	Riferimenti . . . . .	4
1.4.1	Riferimenti normativi . . . . .	4
1.4.2	Riferimenti informativi . . . . .	4
1.5	Attori . . . . .	5
1.5.1	Utente in ambiente 3D . . . . .	5
<b>2</b>	<b>Casi d'uso</b>	<b>6</b>
2.1	UC1 - Aggiungere un oggetto al carrello . . . . .	6
2.2	UC2 - Visualizzazione contenuto del carrello . . . . .	7
2.2.1	UC2.1 - Visualizzazione lista oggetti presenti . . . . .	7
2.2.1.1	UC2.1.1 - Visualizzazione oggetto . . . . .	8
2.2.1.1.1	UC2.1.1.1 - Visualizzazione nome . . . . .	9
2.2.1.1.2	UC2.1.1.2 - Visualizzazione costo . . . . .	9
2.2.1.1.3	UC2.1.1.3 - Visualizzazione quantità . . . . .	10
2.2.2	UC2.2 - Visualizzazione costo totale oggetti . . . . .	10
2.3	UC3 - Svuotamento totale carrello . . . . .	11
2.4	UC4 - Rimozione oggetto singolo dal carrello . . . . .	12
2.5	UC5 - Compiere movimenti direzionali . . . . .	13
2.5.1	UC5.1 - Compiere movimenti direzionali lungo l'asse X . . . . .	13
2.5.2	UC5.2 - Compiere movimenti direzionali lungo l'asse Y . . . . .	14
2.5.3	UC5.3 - Compiere movimenti direzionali lungo l'asse Z . . . . .	14
2.6	UC6 - Compiere rotazioni camera . . . . .	15
2.6.1	UC6.1 - Compiere rotazioni camera lungo l'asse X . . . . .	15
2.6.2	UC6.2 - Compiere rotazioni camera lungo l'asse Y . . . . .	16
2.7	UC7 - Modifica combinazione di colori di un'oggetto . . . . .	17
2.8	UC8 - Visualizzazione messaggio oggetto non modificabile . . . . .	17
2.9	UC9 - Visualizzazione lista oggetti della stanza attuale . . . . .	19
2.9.1	UC9.1 - Visualizzazione oggetto nella lista . . . . .	19
2.9.2	UC9.1.1 - Visualizzazione nome oggetto nella lista . . . . .	20
2.10	UC10 - Visualizzazione dettagli oggetto . . . . .	21
2.10.1	UC10.1 - Visualizzazione immagine . . . . .	22
2.10.2	UC10.2 - Visualizzazione peso . . . . .	22
2.10.3	UC10.3 - Visualizzazione colore . . . . .	23
2.10.4	UC10.4 - Visualizzazione larghezza . . . . .	23
2.10.5	UC10.5 - Visualizzazione altezza . . . . .	24
2.11	UC11 - Riposizionamento vicino ad oggetto stanza attuale . . . . .	25
2.12	UC12 - Riposizionamento in stanze . . . . .	26
2.13	UC13 - Visualizzazione messaggio riposizionamento in stanza non avvenuto . . . . .	27
2.14	UC14 - Visualizzazione messaggio riposizionamento in prossimità dell'oggetto selezionato non avvenuto . . . . .	28
2.15	UC15 - Visualizzazione lista stanze . . . . .	29
2.15.1	UC15.1 - Visualizzazione stanza . . . . .	29
2.15.1.1	UC15.1.1 - Visualizzazione nome stanza . . . . .	30
2.15.1.2	UC15.1.2 - Visualizzazione tipologia oggetti stanza . . . . .	30
2.16	UC16 - Spostamento oggetto . . . . .	31
2.17	UC17 - Oggetto non posizionato . . . . .	32
2.18	UC18 - Illuminare parte dell'ambiente . . . . .	33

<b>3</b>	<b>Requisiti</b>	<b>34</b>
3.1	Introduzione . . . . .	34
3.2	Requisiti funzionali . . . . .	34
3.3	Requisiti qualitativi . . . . .	36
3.4	Requisiti di dominio . . . . .	36
3.5	Tracciamento . . . . .	37
3.5.1	Fonte - Requisiti . . . . .	37
3.5.2	Requisiti - Fonti . . . . .	38
3.5.3	Riepilogo Requisiti . . . . .	40

## Elenco delle figure

1	UC1 - Aggiungere un oggetto al carrello . . . . .	6
2	UC2 - Visualizzazione contenuto del carrello . . . . .	7
3	UC2.1 - Visualizzazione lista oggetti presenti . . . . .	7
4	UC2.1.1 - Visualizzazione oggetto . . . . .	8
5	UC3 - Svuotamento totale carrello . . . . .	11
6	UC5 - Compiere movimenti direzionali . . . . .	13
7	UC6 - Compiere rotazioni camera . . . . .	15
8	UC7 e UC8 . . . . .	17
9	UC9 - Visualizzazione lista oggetti della stanza attuale . . . . .	19
10	UC9.1 - Visualizzazione oggetto nella lista . . . . .	19
11	UC10 - Visualizzazione dettagli oggetto . . . . .	21
12	UC10 - Visualizzazione dettagli oggetto . . . . .	22
13	UC11 - Riposizionamento vicino ad oggetto stanza attuale . . . . .	25
14	UC12 - Riposizionamento in stanze . . . . .	26
15	UC15 - Visualizzazione lista stanze . . . . .	29
16	UC15.1 - Visualizzazione stanza . . . . .	29
17	UC16 - Spostamento oggetto . . . . .	31

## Elenco delle tabelle

2	Requisiti funzionali . . . . .	36
3	Requisiti qualitativi . . . . .	36
4	Requisiti di dominio . . . . .	37
5	Fonte - Requisiti . . . . .	38
6	Requisiti - Fonti . . . . .	40
7	Riepilogo Requisiti . . . . .	40

# 1 Introduzione

## 1.1 Scopo del prodotto

Lo scopo è quello di fornire uno strumento intuitivo e immersivo per gli utenti che voglio partecipare all'esperienza di esplorare un acquario con i suoi ornamenti e decorazioni.

Le decorazioni vengono così esposte e visualizzate in un modo molto più autentico e coinvolgente.

## 1.2 Descrizione generale

Per rendere il documento il più esauriente possibile ma allo stesso tempo non troppo prolisso, abbiamo schematizzato ogni caso d'uso evidenziando: precondizioni, postcondizioni, scenario principale in cui tale azione avrà luogo, una breve descrizione ed eventuali estensioni.

In alcuni casi è stata anche inserita un'immagine dello schema UML<sub>g</sub> per fornire una spiegazione visiva che può aiutare nel comprendere più a fondo il nostro lavoro.

## 1.3 Glossario

In questo documento sono state segnate con il pedice "g" tutte le parole che, secondo noi, necessitano di una spiegazione ulteriore per evitare eventuali ambiguità o incomprensioni. La spiegazione di questi termini la si può trovare nel documento di *Glossario*.

## 1.4 Riferimenti

### 1.4.1 Riferimenti normativi

- Capitolato d'appalto C6: <https://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2022/Progetto/C6.pdf>;
- *Norme di Progetto*;
- *Verbale esterno 17/11/22*;
- *Verbale interno 01/12/22*;
- *Verbale interno 07/12/22*;
- *Verbale esterno 11/01/23*;
- *Verbale esterno 18/01/23*;
- *Verbale esterno 17/02/23*;
- *Verbale interno 24/02/23*.

### 1.4.2 Riferimenti informativi

- Presentazione del capitolato: <https://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2022/Progetto/C6.pdf>;
- Materiale didattico - Analisi dei Requisiti : <https://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2022/Dispense/T06.pdf>;
- Materiale didattico - Diagramma dei casi d'uso: <https://www.math.unipd.it/~rcardin/swea/2022/DiagrammiUseCase.pdf>;
- Three.js - Riferimenti:
  - Fondamenti di Three.js: <https://threejs.org/manual/#en/fundamentals>;

- Documentazione Three.js: <https://threejs.org/docs/index.html#manual/en/introduction/Creating-a-scene>;
- Repository<sub>g</sub> informativa Three.js: <https://github.com/mrdoob/three.js/>.

## 1.5 Attori

Data l'ampiezza e struttura ridotta del software, l'attore che interagisce col nostro software è uno solo, denominato "Utente in ambiente 3D".

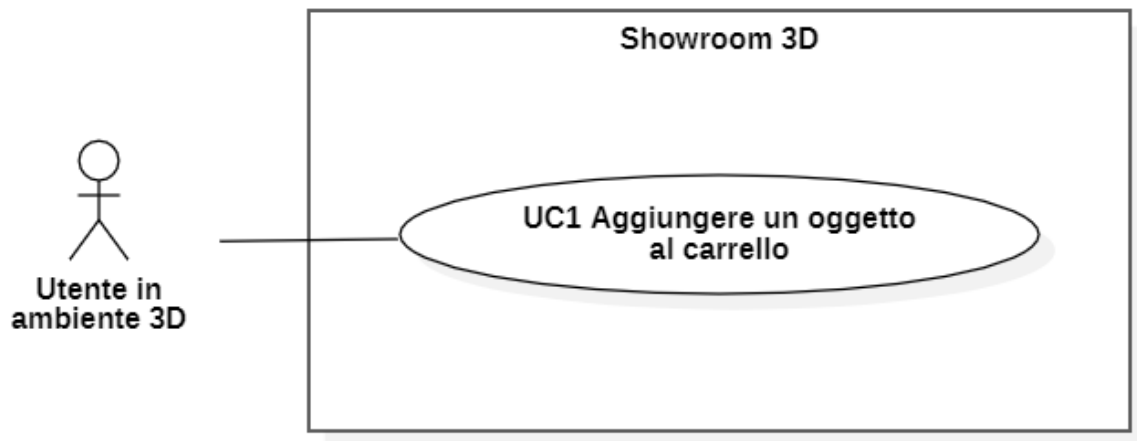
### 1.5.1 Utente in ambiente 3D

Si tratta dell'utente protagonista di tutti i casi d'uso del nostro prodotto, chiamato tale dato che il software fornisce un'immersione completa all'interno dello scenario 3D.

L'utente non verrà mai reindirizzato a una normale pagina web statica, poiché ne risentirebbe la user experience.

## 2 Casi d'uso

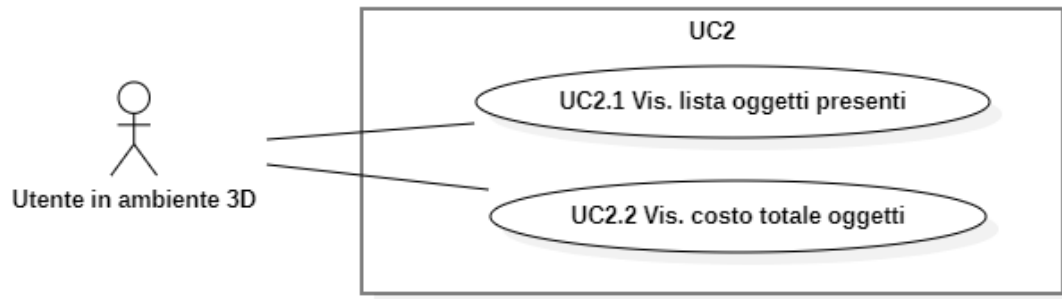
### 2.1 UC1 - Aggiungere un oggetto al carrello



**Figura 1:** UC1 - Aggiungere un oggetto al carrello

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - Aggiungere un oggetto al carrello significa aggiungere alla lista degli oggetti presenti nel carrello l'oggetto desiderato.  
L'oggetto all'interno dell'ambiente continua ad esistere anche dopo la sua aggiunta al carrello.  
Per inserire una quantità maggiore di una unità di un medesimo oggetto l'utente può aggiungerlo più volte.
- Precondizioni:
  - L'oggetto da aggiungere al carrello si trova all'interno dell'ambiente 3D.
- Postcondizioni:
  - L'oggetto aggiunto al carrello si trova all'interno dell'ambiente 3D;
  - L'oggetto è presente all'interno del carrello.
- Scenario principale:
  - L'utente interagisce con l'oggetto da aggiungere all'interno del carrello;
  - L'utente seleziona il comando aggiungi oggetto al carrello.

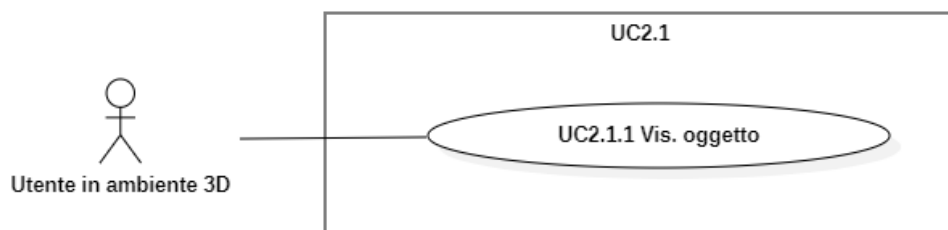
## 2.2 UC2 - Visualizzazione contenuto del carrello



**Figura 2:** UC2 - Visualizzazione contenuto del carrello

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - Permette di visualizzare il contenuto del carrello.
- Precondizioni:
  - Il contenuto del carrello è nascosto.
- Postcondizioni:
  - Il contenuto del carrello è visibile.
- Scenario principale:
  - L'utente interagisce con il sistema per visualizzare il contenuto del carrello.

### 2.2.1 UC2.1 - Visualizzazione lista oggetti presenti

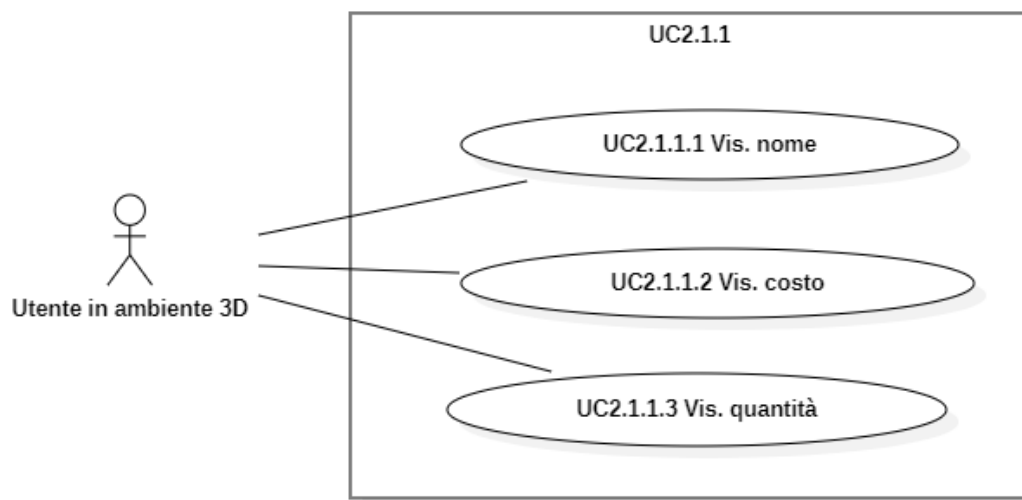


**Figura 3:** UC2.1 - Visualizzazione lista oggetti presenti

- Attore primario:



- Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - L'utente può visualizzare la lista degli oggetti presenti nel carrello.
- Precondizioni:
  - Il contenuto del carrello è visibile.
- Postcondizioni:
  - Il contenuto del carrello è visibile;
  - La lista degli oggetti presenti all'interno del carrello è visibile.
- Scenario principale:
  - Nessuna azione richiesta.



**Figura 4:** UC2.1.1 - Visualizzazione oggetto

#### 2.2.1.1 UC2.1.1 - Visualizzazione oggetto

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - Prevede la visualizzazione di un oggetto all'interno della lista oggetti del carrello.
- Precondizioni:
  - La lista degli oggetti presenti all'interno del carrello è visibile.
- Postcondizioni:

- La lista degli oggetti presenti all'interno del carrello è visibile;
  - L'oggetto è visibile nella lista oggetti del carrello.
- Scenario principale:
  - Nessuna azione richiesta.

#### **2.2.1.1.1 UC2.1.1.1 - Visualizzazione nome**

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - Prevede la visualizzazione del nome dell'oggetto. Quest'ultimo è considerato come un identificativo che permette di distinguere oggetti diversi tra loro.
- Precondizioni:
  - L'oggetto è visibile nella lista oggetti del carrello.
- Postcondizioni:
  - L'oggetto è visibile nella lista oggetti del carrello;
  - Il nome associato all'oggetto è visibile.
- Scenario principale:
  - Nessuna azione richiesta.

#### **2.2.1.1.2 UC2.1.1.2 - Visualizzazione costo**

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - Prevede la visualizzazione del costo dell'oggetto.
- Precondizioni:
  - L'oggetto è visibile nella lista oggetti del carrello.
- Postcondizioni:
  - L'oggetto è visibile nella lista oggetti del carrello;
  - Il costo associato all'oggetto è visibile.
- Scenario principale:
  - Nessuna azione richiesta.

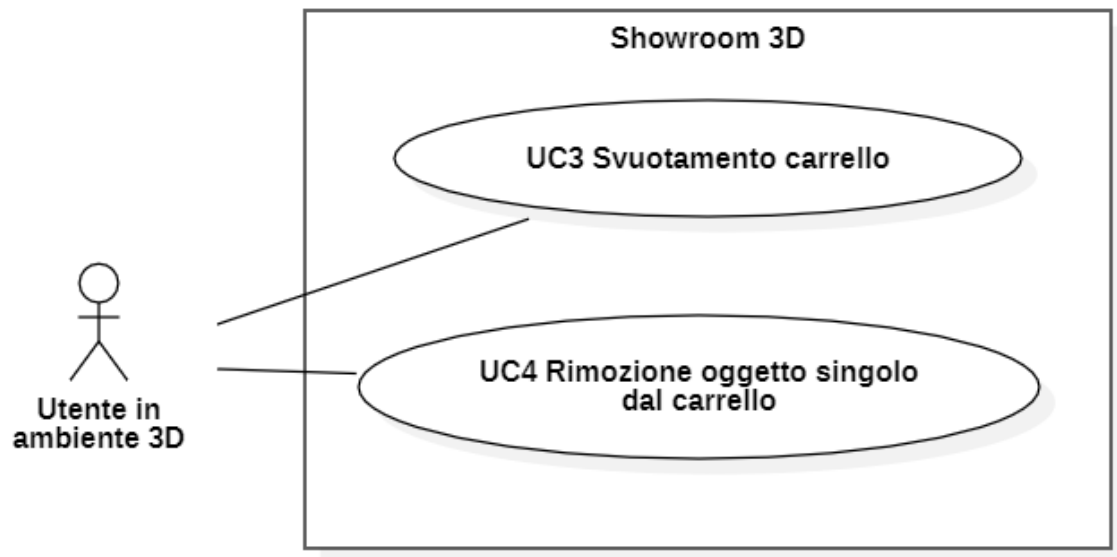
**2.2.1.1.3 UC2.1.1.3 - Visualizzazione quantità**

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - Prevede la visualizzazione del numero di oggetti identici all'oggetto (compreso) presenti all'interno del carrello.
- Precondizioni:
  - L'oggetto è visibile nella lista oggetti del carrello.
- Postcondizioni:
  - L'oggetto è visibile nella lista oggetti del carrello;
  - La quantità di oggetti identici all'oggetto (compreso) è visibile.
- Scenario principale:
  - Nessuna azione richiesta.

**2.2.2 UC2.2 - Visualizzazione costo totale oggetti**

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - Prevede la visualizzazione della somma di tutti i costi degli oggetti presenti all'interno del carrello.
- Precondizioni:
  - Il contenuto del carrello è visibile.
- Postcondizioni:
  - Il contenuto del carrello è visibile;
  - Il totale della somma di tutti i costi degli oggetti presenti nel carrello è visibile.
- Scenario principale:
  - Nessuna azione richiesta.

## 2.3 UC3 - Svuotamento totale carrello



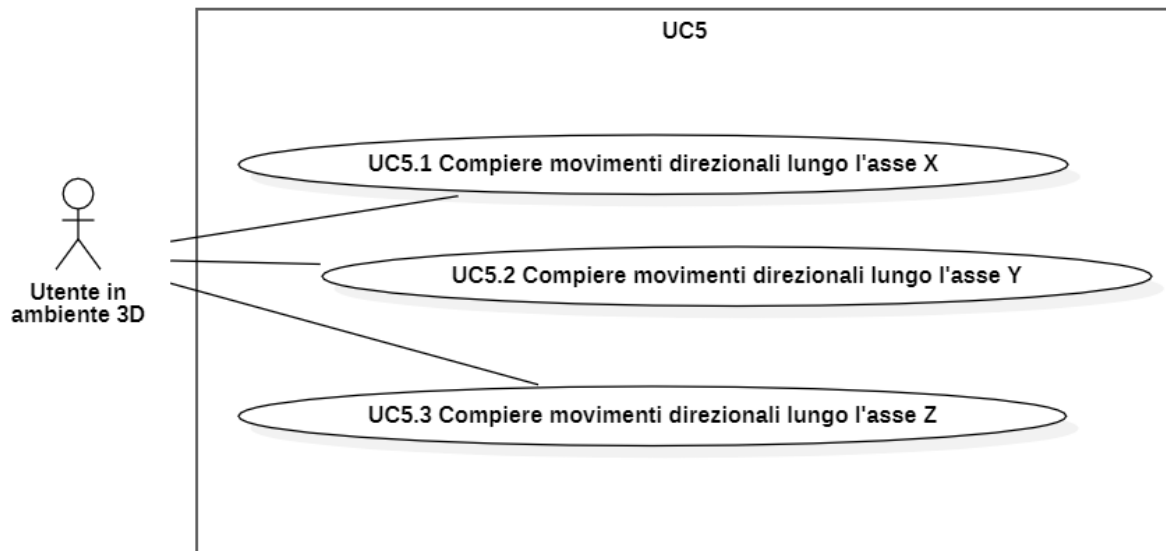
**Figura 5:** UC3 - Svuotamento totale carrello

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - Prevede la rimozione di tutti gli oggetti presenti nel carrello con un singolo comando.
- Precondizioni:
  - Il carrello contiene almeno un oggetto.
- Postcondizioni:
  - Tutti gli oggetti sono stati rimossi dal carrello;
  - Il carrello è vuoto.
- Scenario principale:
  - L'utente interagisce con il sistema per svuotare completamente il carrello.

## 2.4 UC4 - Rimozione oggetto singolo dal carrello

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - Viene rimosso un singolo oggetto dal carrello.
- Precondizioni:
  - Il carrello contiene almeno un oggetto.
- Postcondizioni:
  - Un oggetto è stato rimosso dal carrello.
- Scenario principale:
  - L'utente interagisce con il sistema per la rimozione di un oggetto dal carrello.

## 2.5 UC5 - Compiere movimenti direzionali



**Figura 6:** UC5 - Compiere movimenti direzionali

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - Compiere azioni di movimenti direzionali significa interagire con il sistema per spostarsi nello spazio offerto dall'ambiente 3D.
- Precondizioni:
  - Le azioni di movimento direzionali devono essere abilitate;
  - Le azioni di movimento direzionali devono essere valide. Un'azione di movimento è considerata valida se l'attore non va a collidere con un oggetto o una parete della stanza;
  - L'utente si trova in una posizione iniziale nello spazio.
- Postcondizioni:
  - L'utente si trova in una posizione diversa da quella iniziale nello spazio.
- Scenario principale:
  - L'utente interagisce con il sistema per compiere un'azione di movimento direzionale.

### 2.5.1 UC5.1 - Compiere movimenti direzionali lungo l'asse X

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - L'attore si sposta in profondità.

- Precondizioni:
  - Le azioni di movimento direzionale lungo l'asse delle X devono essere abilitate;
  - Le azioni di movimento direzionali lungo l'asse X devono essere valide;
  - L'utente si trova in una posizione iniziale nello spazio rispetto all'asse X.
- Postcondizioni:
  - L'utente si trova in una posizione diversa da quella iniziale nello spazio rispetto all'asse X.
- Scenario principale:
  - L'utente interagisce con il sistema per compiere un'azione di movimento direzionale lungo l'asse X.

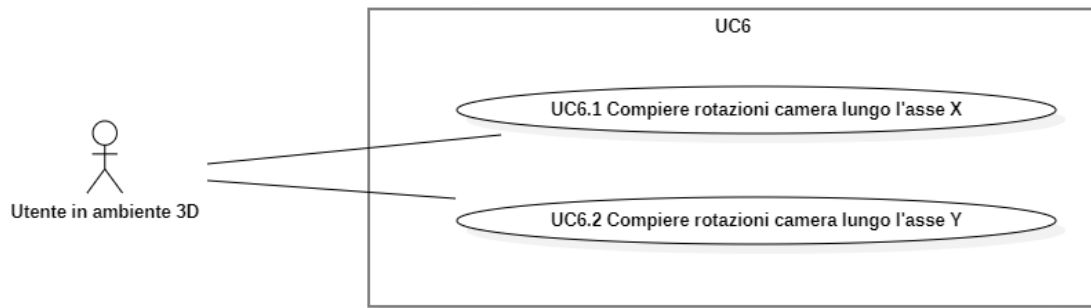
### **2.5.2 UC5.2 - Compiere movimenti direzionali lungo l'asse Y**

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - L'attore si sposta in orizzontale.
- Precondizioni:
  - Le azioni di movimento direzionale lungo l'asse delle Y devono essere abilitate;
  - Le azioni di movimento direzionali lungo l'asse Y devono essere valide;
  - L'utente si trova in una posizione iniziale nello spazio rispetto all'asse Y.
- Postcondizioni:
  - L'utente si trova in una posizione diversa da quella iniziale nello spazio rispetto all'asse Y.
- Scenario principale:
  - L'utente interagisce con il sistema per compiere un'azione di movimento direzionale lungo l'asse Y.

### **2.5.3 UC5.3 - Compiere movimenti direzionali lungo l'asse Z**

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - L'attore si sposta in verticale.
- Precondizioni:
  - Le azioni di movimento direzionale lungo l'asse delle Z devono essere abilitate;
  - Le azioni di movimento direzionali lungo l'asse Z devono essere valide;
  - L'utente si trova in una posizione iniziale nello spazio rispetto all'asse Z.
- Postcondizioni:
  - L'utente si trova in una posizione diversa da quella iniziale nello spazio rispetto all'asse Z.
- Scenario principale:
  - L'utente interagisce con il sistema per compiere un'azione di movimento direzionale lungo l'asse Z.

## 2.6 UC6 - Compiere rotazioni camera



**Figura 7:** UC6 - Compiere rotazioni camera

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - Compiere un'azione di rotazione della camera permette all'utente di vedere l'ambiente che lo circonda variando la direzione della propria visuale.
- Precondizioni:
  - L'azione di rotazione della camera deve essere abilitata;
  - La visuale dell'utente è direzionata verso un punto iniziale.
- Postcondizioni:
  - La visuale dell'utente è direzionata verso un punto diverso rispetto a quello iniziale.
- Scenario principale:
  - L'utente interagisce con il sistema per compiere un'azione di rotazione della camera.

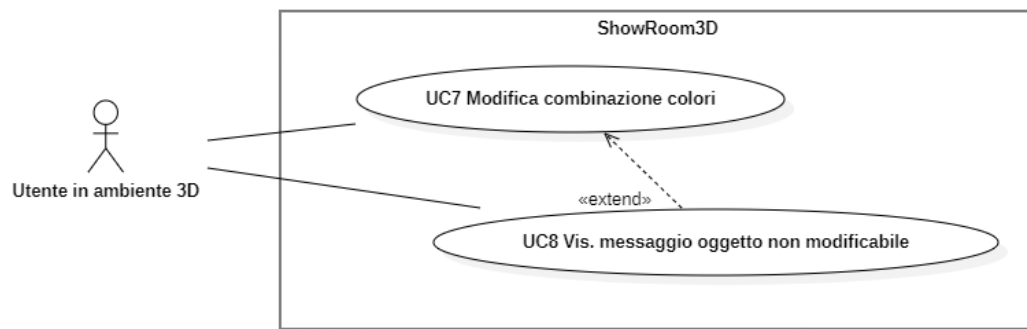
### 2.6.1 UC6.1 - Compiere rotazioni camera lungo l'asse X

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - L'attore compie un'azione di rotazione della camera lungo l'asse X.
- Precondizioni:
  - L'azione di rotazione della camera lungo l'asse X deve essere abilitata;
  - La visuale dell'utente è direzionata verso un punto iniziale.
- Postcondizioni:
  - La visuale dell'utente è direzionata verso un punto nell'asse X diverso rispetto a quello iniziale.
- Scenario principale:
  - L'utente interagisce con il sistema per compiere un'azione di rotazione della camera lungo l'asse X.



### 2.6.2 UC6.2 - Compiere rotazioni camera lungo l'asse Y

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - L'attore compie un'azione di rotazione della camera lungo l'asse Y.
- Precondizioni:
  - L'azione di rotazione della camera lungo l'asse Y deve essere abilitata;
  - La visuale dell'utente è direzionata verso un punto iniziale.
- Postcondizioni:
  - La visuale dell'utente è direzionata verso un punto nell'asse Y diverso rispetto a quello iniziale.
- Scenario principale:
  - L'utente interagisce con il sistema per compiere un'azione di rotazione della camera lungo l'asse Y.



**Figura 8:** UC7 e UC8

## 2.7 UC7 - Modifica combinazione di colori di un'oggetto

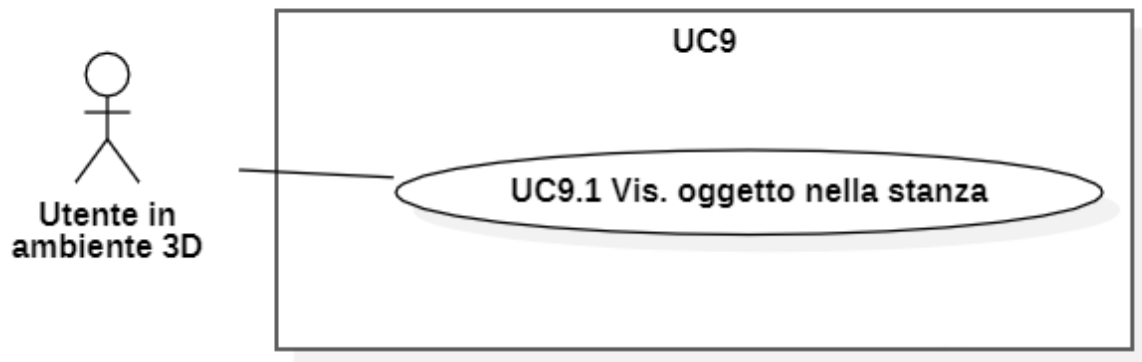
- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - Modificacombinazione di colori permette all'utente di modificare i colori dell'oggetto con cui sta interagendo.
- Precondizioni:
  - L'oggetto da modificare si trova all'interno dell'ambiente 3D;
  - L'oggetto da modificare è visibile.
- Postcondizioni:
  - L'oggetto modificato si trova all'interno dell'ambiente 3D;
  - L'oggetto ha cambiato colori;
- Scenario principale:
  - L'utente interagisce con l'oggetto da modificare;
  - L'utente seleziona la combinazione di colori tra quelli disponibili;
  - L'utente apporta le modifiche desiderate;
- Estensioni:
  - UC8 Visualizzazione messaggio oggetto non modificabile

## 2.8 UC8 - Visualizzazione messaggio oggetto non modificabile

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - Prevede la visualizzazione di un messaggio informativo di "oggetto non modificabile". Un oggetto potrebbe non essere modificabile per la presenza di una sola configurazione per quell'oggetto.

- Precondizioni:
  - L'oggetto da modificare si trova all'interno dell'ambiente 3D;
  - L'oggetto desiderato non è modificabile.
- Postcondizioni:
  - L'oggetto non è stato modificato;
  - L'oggetto mantiene le sue caratteristiche visive.
- Scenario principale:
  - L'utente interagisce con l'oggetto da modificare;
  - L'utente seleziona il comando modifica oggetto.

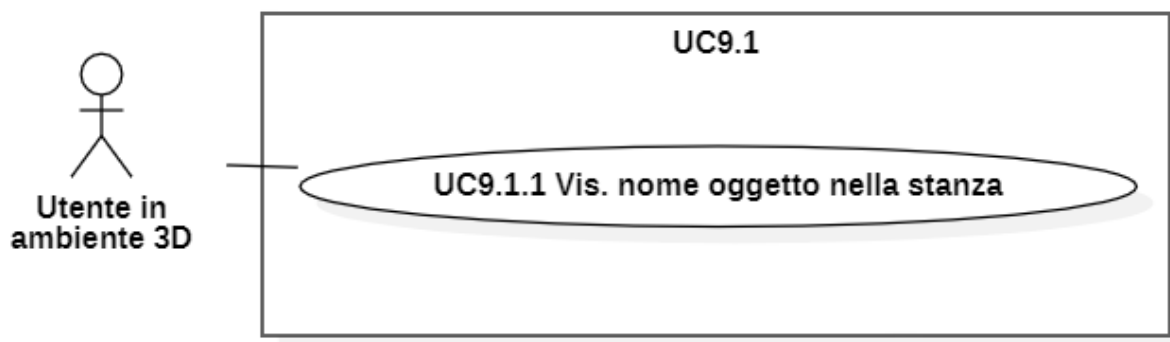
## 2.9 UC9 - Visualizzazione lista oggetti della stanza attuale



**Figura 9:** UC9 - Visualizzazione lista oggetti della stanza attuale

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - Visualizza la lista di tutti gli oggetti presenti nella stanza.
- Precondizioni:
  - Il contenuto della lista oggetti è nascosto.
- Postcondizioni:
  - Il contenuto della lista oggetti è visibile.
- Scenario principale:
  - L'utente interagisce con il sistema per rendere il contenuto della lista oggetti visibile.

### 2.9.1 UC9.1 - Visualizzazione oggetto nella lista



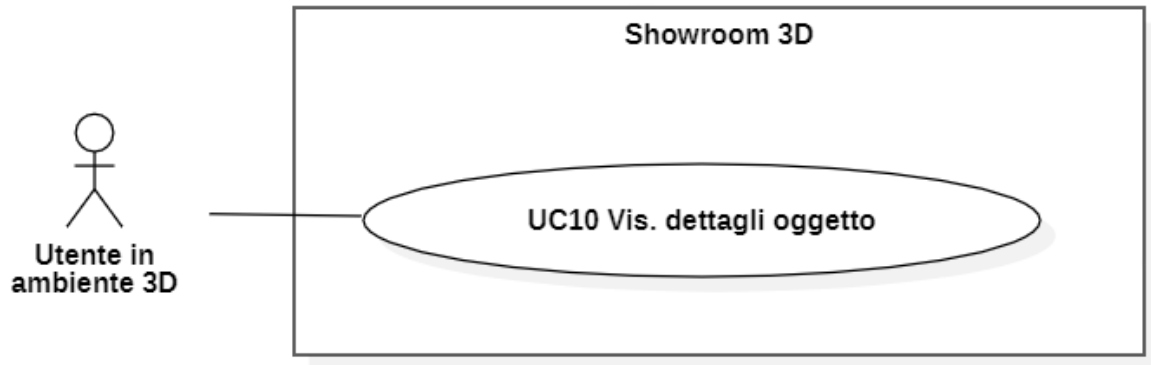
**Figura 10:** UC9.1 - Visualizzazione oggetto nella lista

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - L'utente può vedere un oggetto presente nella lista degli oggetti della stanza corrente.
- Precondizioni:
  - Il contenuto della lista oggetti è visibile.
- Postcondizioni:
  - Il contenuto della lista oggetti è visibile;
  - L'oggetto è visibile nella lista oggetti.
- Scenario principale:
  - Nessuna azione richiesta.

#### **2.9.2 UC9.1.1 - Visualizzazione nome oggetto nella lista**

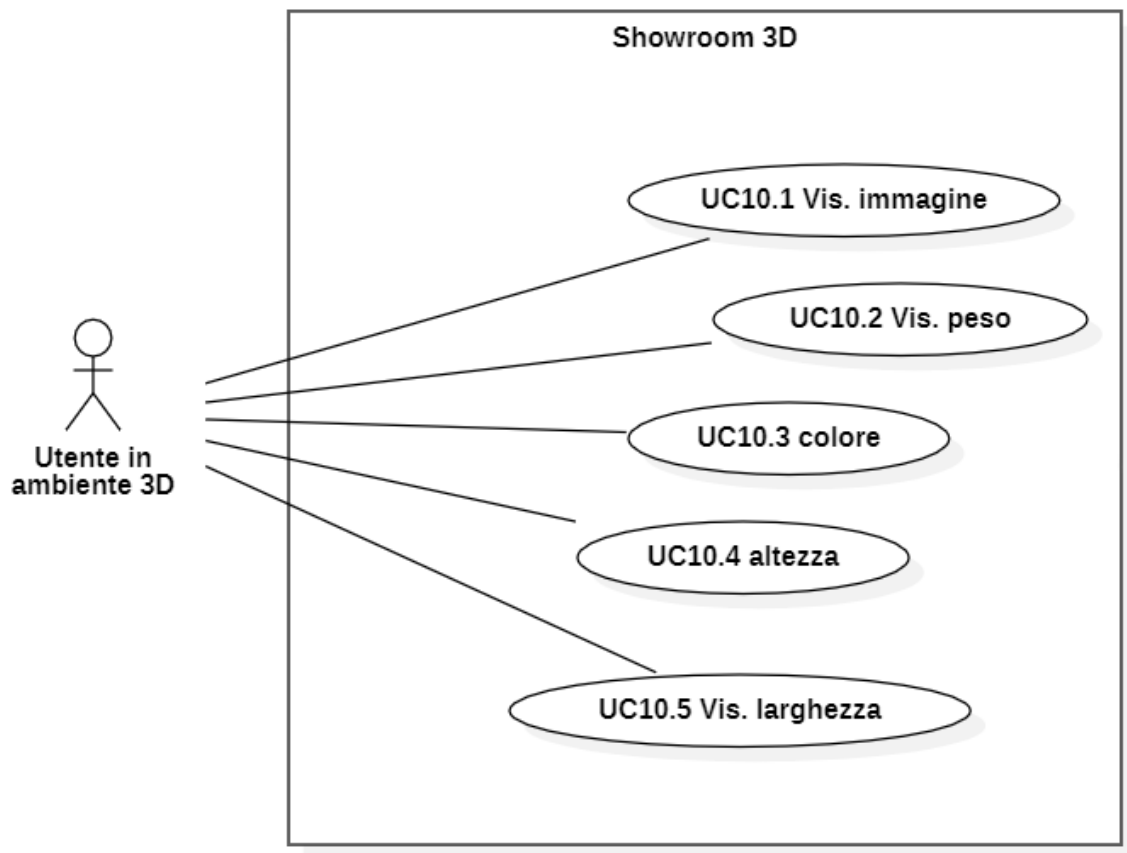
- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - Prevede la visualizzazione del nome dell'oggetto. Quest'ultimo è considerato come un identificativo che permette di distinguere oggetti diversi tra loro.
- Precondizioni:
  - Il contenuto della lista oggetti è visibile.
- Postcondizioni:
  - Il nome dell'oggetto è visibile nella lista oggetti.
- Scenario principale:
  - Nessuna azione richiesta.

## 2.10 UC10 - Visualizzazione dettagli oggetto



**Figura 11:** UC10 - Visualizzazione dettagli oggetto

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - L'utente può visualizzarne i dettagli di un oggetto.
- Precondizioni:
  - L'oggetto è visibile.
- Postcondizioni:
  - I dettagli dell'oggetto son visibili.
- Scenario principale:
  - L'utente seleziona un oggetto.



**Figura 12:** UC10 - Visualizzazione dettagli oggetto

#### **2.10.1 UC10.1 - Visualizzazione immagine**

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - Prevede la visualizzazione di un'immagine associata all'oggetto a cui fa riferimento.
- Precondizioni:
  - L'oggetto è stato selezionato.
- Postcondizioni:
  - L'immagine associata all'oggetto è visibile.
- Scenario principale:
  - Nessuna azione richiesta.

#### **2.10.2 UC10.2 - Visualizzazione peso**

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.

- Descrizione:
  - L'utente può vedere il peso dell'oggetto.
- Precondizioni:
  - I dettagli degli oggetti sono visibili.
- Postcondizioni:
  - I dettagli degli oggetti sono visibili;
  - L'oggetto è visibile nella lista.
- Scenario principale:
  - Nessuna azione richiesta.

#### **2.10.3 UC10.3 - Visualizzazione colore**

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - L'utente può vedere il colore dell'oggetto.
- Precondizioni:
  - I dettagli degli oggetti sono visibili.
- Postcondizioni:
  - I dettagli degli oggetti sono visibili;
  - L'oggetto è visibile nella lista.
- Scenario principale:
  - Nessuna azione richiesta.

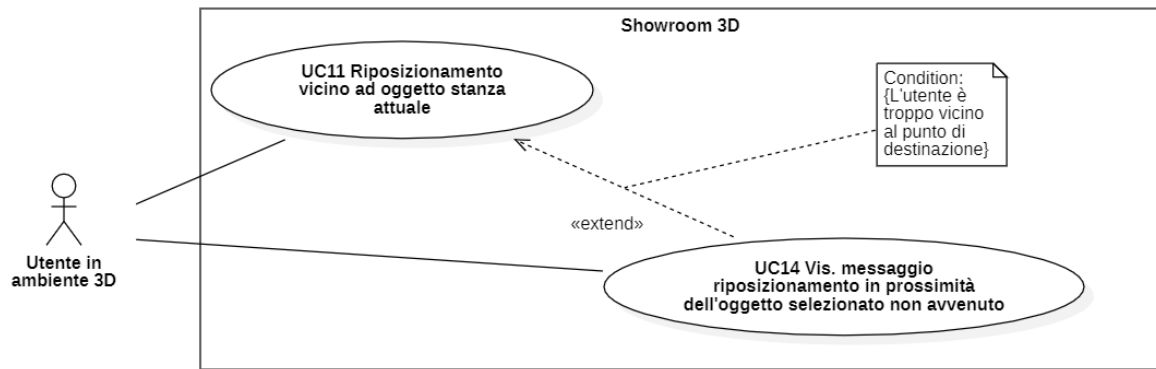
#### **2.10.4 UC10.4 - Visualizzazione larghezza**

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - L'utente può vedere la larghezza dell'oggetto.
- Precondizioni:
  - I dettagli degli oggetti sono visibili.
- Postcondizioni:
  - I dettagli degli oggetti sono visibili;
  - L'oggetto è visibile nella lista.
- Scenario principale:
  - Nessuna azione richiesta.



**2.10.5 UC10.5 - Visualizzazione altezza**

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - L'utente può vedere l'altezza dell'oggetto.
- Precondizioni:
  - I dettagli degli oggetti sono visibili.
- Postcondizioni:
  - I dettagli degli oggetti sono visibili;
  - L'oggetto è visibile nella lista.
- Scenario principale:
  - Nessuna azione richiesta.



**Figura 13:** UC11 - Riposizionamento vicino ad oggetto stanza attuale

## 2.11 UC11 - Riposizionamento vicino ad oggetto stanza attuale

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - Riposizionamento vicino ad oggetto stanza attuale prevede il riposizionamento dell'utente vicino ad un oggetto della stanza in cui si trova.
- Precondizioni:
  - L'utente si trova in un punto di partenza.
- Postcondizioni:
  - L'utente si trova nelle vicinanze dell'oggetto desiderato in un punto prestabilito dal sistema.
- Scenario principale:
  - L'utente seleziona il comando per riposizionarsi nelle vicinanze di un oggetto.
- Estensioni:
  - UC14 - Visualizzazione messaggio riposizionamento in prossimità dell'oggetto selezionato non avvenuto.

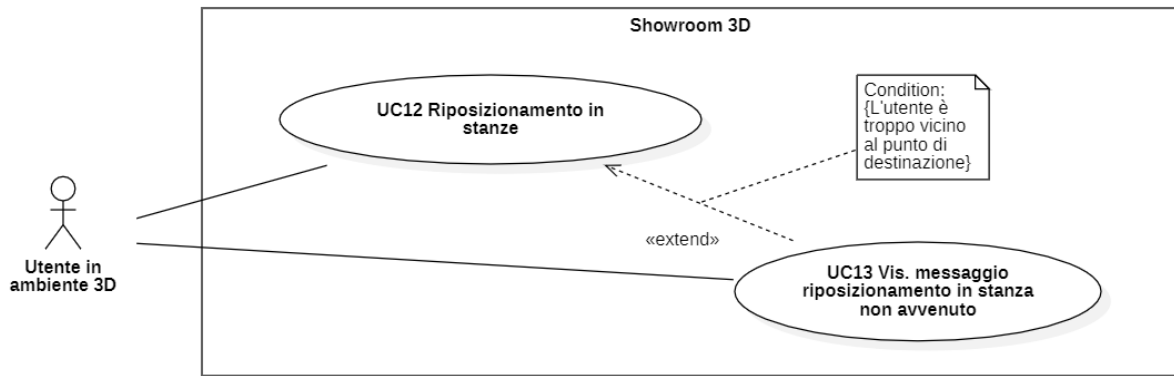


Figura 14: UC12 - Riposizionamento in stanze

## 2.12 UC12 - Riposizionamento in stanze

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - Riposizionamento in stanze prevede il riposizionamento dell'utente in un punto prestabilito di una stanza da lui selezionata.
- Precondizioni:
  - L'utente si trova in un punto di partenza di una determinata stanza.
- Postcondizioni:
  - L'utente si trova in un punto prestabilito di una stanza da lui selezionata.
- Scenario principale:
  - L'utente seleziona il comando per riposizionarsi nella stanza desiderata.
- Estensioni:
  - UC13 Visualizzazione messaggio riposizionamento in stanza non avvenuto.

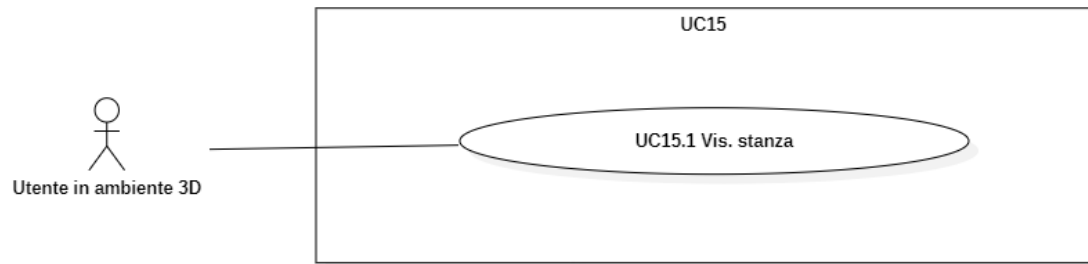
### 2.13 UC13 - Visualizzazione messaggio riposizionamento in stanza non avvenuto

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - Viene visualizzato un messaggio informativo di riposizionamento in stanza non avvenuto, dopo che l'utente, posizionato ad una distanza dal punto iniziale della stanza inferiore a quella consentita per il compiersi dell'azione, tenta il ricollocamento in tale stanza.
- Precondizioni:
  - L'utente si trova troppo vicino ad un punto nella stanza da lui selezionata, prestabilito dal sistema, entro la quale non è consentito il ricollocamento;
  - L'utente interagisce con il comando di riposizionamento in quella destinazione.
- Postcondizioni:
  - Viene visualizzato un messaggio informativo riposizionamento in stanza non avvenuto;
  - Il riposizionamento non è stato effettuato.
- Scenario principale:
  - Nessuna azione richiesta.

## 2.14 UC14 - Visualizzazione messaggio riposizionamento in prossimità dell'oggetto selezionato non avvenuto

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - Viene visualizzato un messaggio informativo di riposizionamento in prossimità dell'oggetto non avvenuto, dopo che l'utente, posizionato ad una distanza dall'oggetto inferiore a quella consentita per il compiersi dell'azione, tenta il riposizionamento in prossimità di tale oggetto.
- Precondizioni:
  - L'utente si trova ad una distanza dall'oggetto da lui selezionato entro la quale non è consentito il riposizionamento;
  - L'utente interagisce con il comando di riposizionamento selezionando l'oggetto che si trova ad una distanza entro la quale non è consentito il riposizionamento.
- Postcondizioni:
  - Il riposizionamento non è avvenuto;
  - Viene visualizzato un messaggio informativo di riposizionamento in prossimità dell'oggetto non avvenuto.
- Scenario principale:
  - Nessuna azione richiesta.

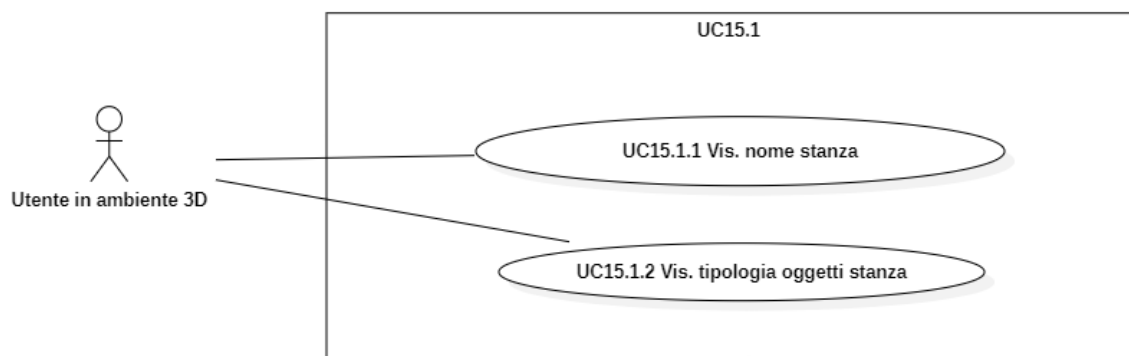
## 2.15 UC15 - Visualizzazione lista stanze



**Figura 15:** UC15 - Visualizzazione lista stanze

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - Permette di visualizzare la lista delle stanze, ovvero l'elenco delle stanze presenti all'interno dell'ambiente 3D.
- Precondizioni:
  - La lista delle stanze è nascosta.
- Postcondizioni:
  - La lista delle stanze è visibile.
- Scenario principale:
  - L'utente interagisce con il sistema per rendere la lista delle stanze visibile.

### 2.15.1 UC15.1 - Visualizzazione stanza



**Figura 16:** UC15.1 - Visualizzazione stanza

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - L'utente visualizza una stanza all'interno della lista stanze.
- Precondizioni:
  - Il contenuto della lista è nascosto.
- Postcondizioni:
  - Il contenuto della lista è visibile.
- Scenario principale:
  - L'utente interagisce con il sistema per rendere il contenuto della lista visibile.

#### **2.15.1.1 UC15.1.1 - Visualizzazione nome stanza**

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - L'utente visualizza il nome della stanza.
- Precondizioni:
  - La stanza è visibile nella lista delle stanze.
- Postcondizioni:
  - La stanza è visibile nella lista delle stanze;
  - Il nome della stanza è visibile.
- Scenario principale:
  - Nessuna azione richiesta.

#### **2.15.1.2 UC15.1.2 - Visualizzazione tipologia oggetti stanza**

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - L'utente visualizza la tipologia di oggetti legati all'ambientazione marina che ci sono nella stanza.
- Precondizioni:
  - La stanza è visibile nella lista delle stanze.
- Postcondizioni:
  - La stanza è visibile nella lista delle stanze;
  - La tipologia di oggetti della stanza è visibile.
- Scenario principale:
  - Nessuna azione richiesta.

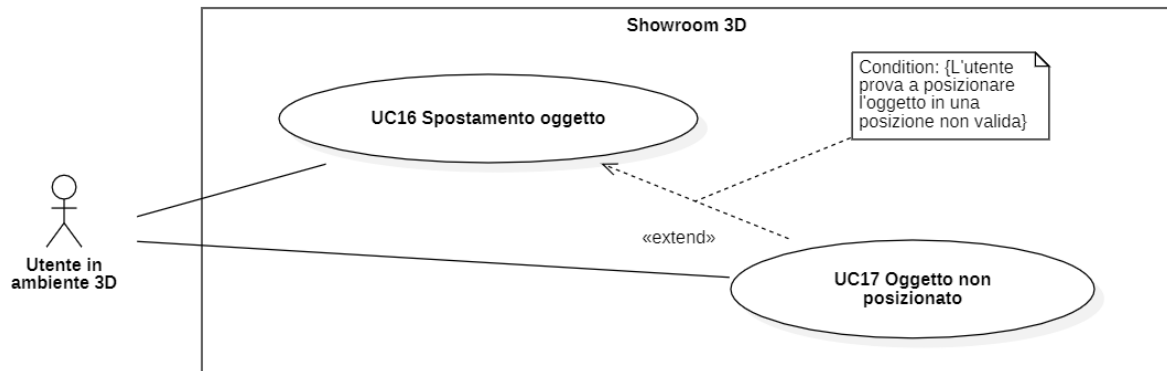


Figura 17: UC16 - Spostamento oggetto

## 2.16 UC16 - Spostamento oggetto

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - Spostamento di un oggetto in un altro punto della stanza in cui ci si trova.
- Precondizioni:
  - L'oggetto da spostare si trova all'interno dell'ambiente 3D;
  - L'oggetto si trova in una coordinata X, Y, Z di una stanza.
- Postcondizioni:
  - L'oggetto si trova in una coordinata X, Y, Z diversa da quella di partenza nella stessa stanza.
- Scenario principale:
  - L'utente interagisce con l'oggetto per poterlo spostare in un'altra coordinata all'interno della stanza di partenza.
- Estensioni:
  - UC17 - Oggetto non posizionato.



## 2.17 UC17 - Oggetto non posizionato

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - Se l'utente cerca di posizionare un oggetto in una coordinata X, Y, Z non legittima, l'oggetto non viene posizionato.
- Precondizioni:
  - L'oggetto si trova in una coordinata X, Y, Z non valida;
  - L'oggetto è in fase di spostamento.
- Postcondizioni:
  - L'oggetto è in fase di spostamento;
  - L'oggetto non è stato posizionato.
- Scenario principale:
  - Nessuna azione richiesta.

## 2.18 UC18 - Illuminare parte dell'ambiente

- Attore primario:
  - Utente in ambiente 3D.
- Descrizione:
  - L'utente può illuminare parte dell'ambiente di fronte a lui.
- Precondizioni:
  - L'utente non sta illuminando una parte di ambiente di fronte a lui.
- Postcondizioni:
  - L'utente sta illuminando una parte di ambiente di fronte a lui.
- Scenario principale:
  - L'utente interagisce col sistema per illuminare ciò che si trova di fronte a lui.
  - L'utente seleziona il comando torcia.

## 3 Requisiti

### 3.1 Introduzione

Sono stati definiti dei requisiti codificati in base all'ambito di competenza e ad un numero seriale per tenerne meglio traccia, inoltre nelle tabelle sottostanti sono fornite descrizione e classificazione di ciascun requisito. Il codice di ciascuno requisito è formato da:

- **R**: sta per requisito e serve a definire il dominio del codice rendendo subito intuibile che si tratti di un requisito;
- Lettera di tipologia:
  - **F**: funzionale;
  - **Q**: qualitativo;
  - **D**: di dominio;
  - **P**: prestazionale.
- Numero seriale.

### 3.2 Requisiti funzionali

Requisito	Descrizione	Classificazione	Fonte
<b>RF1</b>	L'utente deve poter aggiungere un oggetto al carrello	Obbligatorio	UC1
<b>RF2</b>	L'utente deve poter visualizzare il contenuto del carrello	Obbligatorio	UC2
<b>RF19</b>	L'utente deve poter visualizzare un messaggio che indichi se il carrello è vuoto	Facoltativo	UC2
<b>RF2.1</b>	L'utente può visualizzare la lista degli oggetti presenti nel carrello	Obbligatorio	UC2.1
<b>RF2.1.1</b>	L'utente può visualizzare un oggetto nel carrello	Obbligatorio	UC2.1.1
<b>RF2.1.1.1</b>	L'utente deve poter visualizzare il nome di ogni oggetto nella lista degli oggetti presenti nel carrello	Obbligatorio	UC2.1.1.1
<b>RF2.1.1.2</b>	L'utente deve poter visualizzare il costo di ogni oggetto nella lista degli oggetti presenti nel carrello	Obbligatorio	UC2.1.1.2
<b>RF2.1.1.3</b>	L'utente deve poter visualizzare la quantità di ogni oggetto nella lista degli oggetti presenti nel carrello	Obbligatorio	UC2.1.1.3
<b>RF2.2</b>	L'utente deve poter visualizzare il costo totale degli oggetti presenti nel carrello	Obbligatorio	UC2.2
<b>RF3</b>	L'utente deve poter rimuovere tutti gli oggetti dal carrello	Facoltativo	UC3
<b>RF4</b>	L'utente deve poter rimuovere un oggetto dal carrello	Facoltativo	UC4

<b>RF5</b>	L'utente deve poter compiere movimenti direzionali	Obbligatorio	UC5
<b>RF5.1</b>	L'utente deve poter compiere movimenti direzionali sull'asse X	Obbligatorio	UC5.1
<b>RF5.2</b>	L'utente deve poter compiere movimenti direzionali sull'asse Y	Obbligatorio	UC5.2
<b>RF5.3</b>	L'utente deve poter compiere movimenti direzionali sull'asse Z	Facoltativo	UC5.3
<b>RF6</b>	L'utente deve poter compiere spostamenti di camera	Obbligatorio	UC6
<b>RF6.1</b>	L'utente deve poter compiere spostamenti di camera lungo l'asse X	Obbligatorio	UC6.1
<b>RF6.2</b>	L'utente deve poter compiere spostamenti di camera lungo l'asse Y	Obbligatorio	UC6.2
<b>RF7</b>	L'utente deve poter modificare la combinazione di colori di un oggetto	Obbligatorio	UC7
<b>RF8</b>	L'utente deve essere notificato in caso un oggetto non fosse modificabile	Obbligatorio	UC8
<b>RF9</b>	L'utente deve poter visualizzare la lista oggetti della stanza attuale	Facoltativo	UC9
<b>RF9.1</b>	L'utente deve poter visualizzare un oggetto nella lista oggetti della stanza attuale	Facoltativo	UC9.1
<b>RF9.1.1</b>	L'utente deve poter visualizzare il nome di ogni oggetto dalla lista degli oggetti della stanza attuale	Facoltativo	UC9.1.1
<b>RF10</b>	L'utente deve poter visualizzare i dettagli di un oggetto selezionato	Obbligatorio	UC10 UC10.1 UC10.2 UC10.3 UC10.4 UC10.5
<b>RF11</b>	L'utente deve poter riposizionarsi vicino ad un oggetto presente nella stanza attuale	Facoltativo	UC11
<b>RF12</b>	L'utente deve poter riposizionarsi in una stanza da lui selezionata	Facoltativo	UC12
<b>RF13</b>	L'utente deve essere notificato quando il riposizionamento in stanza non è concesso	Facoltativo	UC13
<b>RF14</b>	L'utente deve essere notificato quando il riposizionamento in prossimità di un oggetto selezionato non è concesso	Facoltativo	UC14
<b>RF15</b>	L'utente deve poter visualizzare la lista delle stanze	Facoltativo	UC15

<b>RF15.1</b>	L'utente deve poter visualizzare una stanza dalla lista	Facoltativo	UC15.1
<b>RF15.1.1</b>	L'utente deve poter visualizzare il nome di ogni stanza dalla lista	Facoltativo	UC15.1.1
<b>RF15.1.2</b>	L'utente deve poter visualizzare la tipologia di oggetti in ogni stanza dalla lista	Facoltativo	UC15.1.2
<b>RF16</b>	L'utente deve poter riposizionare un oggetto presente nella stanza attuale	Facoltativo	UC16
<b>RF17</b>	L'utente non deve poter riposizionare un oggetto in una coordinata non legittima	Facoltativo	UC17
<b>RF18</b>	L'utente deve poter illuminare l'ambiente davanti a lui	Facoltativo	UC18
<b>RF20</b>	L'utente deve poter visualizzare un oggetto con diverse illuminazioni	Obbligatorio	UC18

**Tabella 2:** Requisiti funzionali

### 3.3 Requisiti qualitativi

Requisito	Descrizione	Classificazione	Fonte
<b>RQ1</b>	Il software deve essere sviluppato seguendo le metriche e il modello di qualità descritti nel documento "Norme di Progetto"	Obbligatorio	Decisione interna
<b>RQ2</b>	Il software deve essere sviluppato pubblicando il codice sorgente sul repository <sub>g</sub> Github <sub>g</sub> dedicato	Obbligatorio	Decisione interna
<b>RQ3</b>	Il software deve essere sviluppato fornendo una documentazione dettagliata delle varie funzionalità	Obbligatorio	Capitolato
<b>RQ4</b>	Deve essere fornito un manuale per l'utilizzo	Obbligatorio	Capitolato
<b>RQ5</b>	Deve essere fornito un manuale per la manutenzione e l'estensione dell'applicazione	Obbligatorio	Capitolato

**Tabella 3:** Requisiti qualitativi

### 3.4 Requisiti di dominio

Requisito	Descrizione	Classificazione	Fonte
<b>RD1</b>	Il software deve essere compatibile dalla versione 110 del browser Chrome	Obbligatorio	Decisione interna

<b>RD2</b>	Il software deve essere compatibile dalla versione 109 del browser Firefox	Obbligatorio	Decisione interna
<b>RD3</b>	Il software deve essere compatibile dalla versione 16 del browser Safari	Obbligatorio	Decisione interna
<b>RD4</b>	Il software deve essere compatibile dalla versione 95 del browser Opera	Obbligatorio	Decisione interna
<b>RD5</b>	Il software deve essere compatibile dalla versione 110 del browser Microsoft Edge	Obbligatorio	Decisione interna
<b>RD6</b>	Il software deve essere sviluppato utilizzando la libreria Three.js	Obbligatorio	Decisione interna

Tabella 4: Requisiti di dominio

### 3.5 Tracciamento

#### 3.5.1 Fonte - Requisiti

Fonte	Requisito
Capitolato	RQ3
	RQ4
	RQ5
Decisione interna	RQ1
	RQ2
	RD1
	RD2
	RD3
	RD4
	RD5
	RD6
UC1	RF1
UC2	RF2
	RF19
UC2.1	RF2.1
UC2.1.1	RF2.1.1
UC2.1.1.1	RF2.1.1.1
UC2.1.1.2	RF2.1.1.2
UC2.1.1.3	RF2.1.1.3
UC2.2	RF2.2
UC3	RF3
UC4	RF4
UC5	RF5
UC5.1	RF5.1

UC5.2	RF5.2
UC5.3	RF5.3
UC6	RF6
UC6.1	RF6.1
UC6.2	RF6.2
UC7	RF7
UC8	RF8
UC9	RF9
UC9.1	RF9.1
UC9.1.1	RF9.1.1
UC10	RF10
UC10.1	RF10
UC10.2	RF10
UC10.3	RF10
UC10.4	RF10
UC10.5	RF10
UC11	RF11
UC12	RF12
UC13	RF13
UC14	RF14
UC15	RF15
UC15.1	RF15.1
UC15.1.1	RF15.1.1
UC15.1.1.1	RF15.1.1.1
UC15.1.1.2	RF15.1.1.2
UC16	RF16
UC17	RF17
UC18	RF18 RF20

**Tabella 5:** Fonte - Requisiti

### 3.5.2 Requisiti - Fonti

Requisito	Fonte
RF1	UC1
RF2	UC2

RF2.1	UC2.1
RF2.1.1	UC2.1.1
RF2.1.1.1	UC2.1.1.1
RF2.1.1.2	UC2.1.1.2
RF2.1.1.3	UC2.1.1.3
RF2.2	UC2.2
RF3	UC2
RF4	UC4
RF5	UC5
RF5.1	UC5.1
RF5.2	UC5.2
RF5.3	UC5.3
RF6	UC6
RF6.1	UC6.1
RF6.2	UC6.2
RF7	UC7
RF8	UC8
RF9	UC9
RF9.1	UC9.1
RF9.1.1	UC9.1.1
RF10	UC10
	UC10.1
	UC10.2
	UC10.3
	UC10.4
RF10	UC10.5
RF11	UC11
RF12	UC12
RF13	UC13
RF14	UC14
RF15	UC15
RF15.1	UC15.1
RF15.1.1	UC15.1.1
RF15.1.1.1	UC15.1.1.1
RF15.1.1.2	UC15.1.1.2
RF16	UC16
RF17	UC17



RF18	UC18
RF19	UC2
RF20	UC18
RQ1	Decisione interna
RQ2	Decisione interna
RQ3	Capitolato
RQ4	Capitolato
RQ5	Capitolato
RD1	Decisione interna
RD2	Decisione interna
RD3	Decisione interna
RD4	Decisione interna
RD5	Decisione interna
RD6	Decisione interna

**Tabella 6:** Requisiti - Fonti

### 3.5.3 Riepilogo Requisiti

Tipologia	Obbligatorio	Facoltativo	Totale
Funzionale	18	18	36
Qualitativi	5	0	5
Dominio	6	0	6
<b>Tutti requisiti</b>	<b>29</b>	<b>18</b>	<b>51</b>

**Tabella 7:** Riepilogo Requisiti