

Analisi dei Requisiti

Indice generale

1. Introduzione.....	1
1.1 Scopo del Sistema.....	1
1.2 Ambito del Sistema.....	2
1.3 Obiettivi e Criteri del Sistema.....	2
1.4 Definizioni, Acronimi e Abbreviazioni.....	2
1.5 Riferimenti.....	2
1.6 Sommario.....	2
2. Sistema Corrente.....	2
3. Sistema Proposto.....	2
3.1 Sommario.....	3
3.2 Requisiti Funzionali.....	3
3.3 Requisiti Non Funzionali.....	3
3.3.1 Usabilità.....	3
3.3.2 Affidabilità.....	3
3.3.3 Performance.....	3
3.3.4 Supportabilità.....	3
3.3.5 Implementazione.....	3
3.3.6 Interfaccia.....	3
3.3.7 Impacchettazione.....	3
3.3.8 Legali.....	3
3.4 System models.....	3
3.4.1 Scenarios.....	3
3.4.2 Use case model.....	3
3.4.3 Object model.....	3
3.4.4 Dynamic model.....	3
3.4.5 Interfaccia Utente: Cammini di navigazione e Mockup.....	3
4. Glossario.....	3

1. Introduzione

1.1 Scopo del Sistema

Lo scopo del sistema è di rendere disponibile e gestire un sito perlopiù informativo dedicato al Museo Belpaese.

Il cliente ha richiesto che il sito sia attraente e invitante al pubblico, in modo da fungere anche scopo pubblicitario.

I dati resi disponibili sul sito sono perlopiù riguardanti le mostre del Museo, che variano nel tempo. Si deve quindi provvedere anche l'abilità ai curatori di modificare i dati delle mostre.

Altre informazioni sono la storia del museo e i suoi curatori.

Oltre la visualizzazione di informazioni, il sito deve permettere a visitatori di acquistare biglietti per il museo. Questi esistono in numero limitato, quindi il sistema deve anche verificare la loro disponibilità.

1.2 Ambito del Sistema

Il sito sarà modesto, di poche (circa 4-5) pagine. Avrà un database associato con pochi (1-3) schemi. La maggior parte del peso del filesystem sarà composto da immagini illustrative del museo e delle mostre. Vi sono due tipi di utenti: Visitatori e Curatori.

1.3 Obiettivi e Criteri del Sistema

Il sistema deve presentare le informazioni relative al museo in modo chiaro e gradevole, e permettere l'acquisto dei biglietti. L'acquisto deve essere sicuro e non deve mai fallire dopo il pagamento, pena il rimborso del costo.

Deve essere eseguito con successo sull'hardware del museo, ed essere di facile usabilità da parte del suo staff.

Inoltre, l'aspetto del sito deve risultare gradevole al direttore del museo.

1.4 Definizioni, Acronimi e Abbreviazioni

1.5 Riferimenti

Vedere i documenti allegati.

- Problem Statement

1.6 Sommario

Il sistema è un semplice sito gestito dal museo e facilmente modificabile dal suo staff, che può gestire la vendita di biglietti.

2. Sistema Corrente

Finora, il Museo Belpaese ha lasciato la pubblicità a volantini, manifesti e giornalisti locali. L'acquisto di biglietti finora è stato solo possibile all'entrata. La produzione dei volantini e manifesti è stata fatta via Microsoft Word, e sono stati distribuiti in vari punti del comune di Salerno.

3. Sistema Proposto

3.1 Sommario

Un sito web responsive e dinamico con una homepage attraente, una lista delle mostre in corso modificabile dai curatori del museo, e la possibilità di acquistare biglietti digitali.

3.2 Requisiti Funzionali

I visitatori possono visualizzare la pagina principale, la pagina delle mostre e la pagina di

ogni mostra. Inoltre possono acquistare biglietti.

I curatori devono poter accedere al sito con email e password, aggiungere, cancellare, modificare e pubblicare mostre.

3.3 Requisiti Non Funzionali

3.3.1 Usabilità

Le interfacce utente devono essere chiare e facili da usare. Sia visitatori che staff sono poco esperti con sistemi informatici, e in particolare i visitatori possono essere anche completamente inesperti con interfacce web. Occorrerà provvedere istruzioni d'uso anche allo staff del museo, abbastanza inesperto.

3.3.2 Affidabilità

L'affidabilità è un'elevata priorità nella vendita di biglietti. In particolare, la più grande criticità è la possibilità che il cliente paghi il biglietto e poi non lo riceva.

Il Museo ha garantito la disponibilità di una decina di biglietti oltre il limite di vendita per coprire la possibilità del loro acquisto nel caso di un leggero malfunzionamento, permettendo al sistema un po' di flessibilità con la loro disponibilità, da determinare meglio in base ai dati di acquisto e l'effettiva frequenza di acquisto dei biglietti.

Resta cruciale garantire che il pagamento del biglietto venga effettuato se e solo se il biglietto è effettivamente inviato.

3.3.3 Performance

Non vi sono elevati requisiti di performance. Il sito deve rispondere a tutte le richieste web entro tre secondi e supportare fino a una decina di utenti simultaneamente.

3.3.4 Supportabilità

In futuro, il museo potrebbe estendere le funzionalità del sito in vari modi, permettendo l'aggiunta di pagine per singoli reperti, più tipi di staff, e una sezione notizie. Potrebbe aumentare anche il numero di utenti concorrenti. Bisognerà garantire la possibilità di espandere ogni parte del sistema, e di trasferirlo su macchine più potenti.

La manutenzione verrà gestita su due livelli: da un membro dello staff del museo dalle qualifiche medie-basse (un tirocinante universitario che ha seguito un semplice corso di programmazione in Java e Python) e dal nostro team di supporto, contattabile da remoto.

3.3.5 Implementazione

Il museo ha hardware limitato. La macchina disposta per l'installazione e operazione del sistema è un PC con prestazioni medio-basse.

Il nostro team di testing è molto limitato, quindi si desidera minimizzare la quantità di 'parti mobili' capaci di fallire.

3.3.6 Interfaccia

I dati sono inseriti dai visitatori e curatori del museo via interfaccia web. L'aggiunta di nuovi curatori verrà fatta via un semplice client Java (non web).

3.3.7 Impacchettazione

Il Sistema verrà installato una sola volta dal cliente. Verrà installato dal cliente stesso con il supporto di un ingegnere consultato in maniera telematica al momento.

3.4 Modelli di Sistema

3.4.1 Scenari

S-1. Actors: visitatore:Alice

1. Alice passa davanti al museo durante la giornata, e considera di visitarlo in settimana.
2. Accede al sito del museo. Vede immediatamente la homepage.
3. Incuriosita, passa alla sezione delle mostre, e vede la mostra 'Cucina nell'Antica Roma'.
4. Va alla pagina della mostra, e legge la sua descrizione. Interessata da alcuni dei reperti descritti, decide di vederli dal vivo. Vede che la mostra è temporanea, e chiuderà entro fine mese.
5. Sapendo la data della mostra, Alice decide di fare una gita in museo il prossimo sabato, e abbandona il sito. Compra il biglietto all'entrata.

S-2. Actors: visitatore:Bob, banca:ISP

1. Bob è un appassionato di musei. Un po' annoiato, decide di controllare il sito del museo per vedere se vi sono mostre interessanti.
2. Entra nel sito, e immediatamente vede che la mostra 'Gladiatori' arriva al museo la settimana prossima.
3. Interessato, seleziona la mostra e vede la sua pagina.
4. Soddisfatto, decide di acquistare un biglietto. Va alla pagina di acquisto, inserisce la sua email e i dati della sua carta di credito, seleziona la data in cui vuole visitare il museo e acquista il suo biglietto.
5. Il sito richiede il pagamento dalla banca di Bob, usando tali dati. Se il pagamento va a buon fine, invia il biglietto virtuale a Bob via email.
6. Giorni dopo, quando visita il museo, Bob accede alla sua email e visualizza il suo biglietto virtuale. Lo presenta all'entrata, e entra nel museo.

S-3. Actors: curatore:Carlo

1. Carlo è un curatore del museo.
2. Accede al sito con email e password, e va alla sezione mostre.
3. Crea una mostra, e vi aggiunge un titolo e una descrizione.
4. Una volta che la mostra è pronta, accede al sito, e la pubblica.

3.4.2 Use case model

UC-1: VisitaSito

Nome	VisitaSito
Attori	Visitatore
Flusso di Eventi	<ol style="list-style-type: none">1. Il browser del Visitatore richiede una pagina del sito.2. Il Sistema genera la pagina richiesta in modo dinamico e la invia al Visitatore.3. Ripeti da 1.
Condizione d'Entrata	Il Visitatore accede al Sito.
Condizione d'Uscita	Il Visitatore abbandona il Sito.
Requisiti di Qualità	Il Sistema deve rispondere entro 3 secondi.

UC-2: AcquistaBiglietto

Nome	AcquistaBiglietto
Attori	Visitatore, Banca
Flusso di Eventi	<ol style="list-style-type: none">1. Il Visitatore seleziona l'acquisto di un biglietto.2. Il Sistema offre un modulo per l'inserimento dei dati necessari per l'acquisto.3. Il Visitatore inserisce i dati e li invia.4. Il Sistema verifica la correttezza dei dati e richiede la conferma dell'acquisto.5. Il Visitatore conferma l'acquisto.6. Il Sistema chiede il pagamento dalla Banca.7. La Banca conferma il pagamento.8. Il Sistema conferma il successo dell'acquisto al Visitatore e gli invia un'email con il biglietto virtuale.
Condizione d'Entrata	Il Visitatore accede alla pagina di acquisto dei biglietti.
Condizione d'Uscita	Il Visitatore esce dalla pagina di acquisto dei biglietti E SE è stato eseguito il passo 6 ALLORA è stato eseguito il passo 8.
Flussi Alternativi	Se al passo 4 la verifica dei dati fallisce OPPURE al passo 7 la banca rifiuta la richiesta di pagamento: <ol style="list-style-type: none">1. Torna al passo 3, facendo mostrare al Sistema un messaggio di errore appropriato.
Dati Richiesti	<ul style="list-style-type: none">• Email (stringa in formato email (xxxx@yyy.zzz))• Conferma Email (stringa identica alla precedente)• # Carta (stringa di 16 caratteri numerici)• Data Scadenza Carta (MM/YY)• Codice Sicurezza Carta (stringa di 3 caratter numerici)
Requisiti di Qualità	Garantire che il pagamento del biglietto venga effettuato se e solo se il biglietto è effettivamente inviato.

UC-3: LoginCuratore

Nome	LoginCuratore
Attori	Curatore
Flusso di Eventi	<ol style="list-style-type: none">1. Il Curatore inserisce i dati per il login e li invia.2. Il Sistema verifica i dati inviati.<ol style="list-style-type: none">1. Se esiste un account corrispondente all'email inserita e la password associata è corretta, completa il Login e reindirizza alla pagina delle Mostre.2. Se no, verifica quanti tentativi di login sono stati fatti:<ol style="list-style-type: none">1. Se meno di 3, torna al passo 1 con un messaggio di errore appropriato.2. Se almeno 3, impedisce ulteriori tentativi di login all'Utente.
Condizione d'Entrata	Il Curatore accede alla pagina di Login per Curatori.
Condizione d'Uscita	Il Curatore abbandona la pagina di Login per Curatori.
Dati Richiesti	<ul style="list-style-type: none">• Username (Stringa di massimo 20 caratteri alfanumerici)• Password (Stringa tra 20 e 100 caratteri alfanumerici e/o speciali)

UC-4: CreaMostra

Nome	CreaMostra
Attori	Curatore
Flusso di Eventi	<ol style="list-style-type: none">1. Il Curatore decide di creare una Mostra.2. Il Sistema crea una Mostra con certi valori di default.
Condizione d'Entrata	Il Curatore entra nella sezione di Gestione Mostre
Condizione d'Uscita	Il Curatore esce dalla sezione di Gestione Mostre
Valori di Default	<ul style="list-style-type: none">• Nome: 'Nuova Mostra'• Corpo: 'Inserire Descrizione'• Pubblicata: Falso

UC-5: ModificaMostra

Nome	ModificaMostra
Attori	Curatore
Flusso di Eventi	<ol style="list-style-type: none">1. Il Curatore seleziona di modificare la Mostra.2. Il Sistema offre un modulo per la modifica della Mostra.3. Il Curatore inserisce i nuovi dati e conferma la modifica.4. Il Sistema salva i dati modificati.
Condizione d'Entrata	Il Curatore entra nella pagina della Mostra.
Condizione d'Uscita	Il Curatore esce dalla pagina della Mostra.

UC-6: PubblicaMostra

Nome	PubblicaMostra
Attori	Curatore
Flusso di Eventi	<ol style="list-style-type: none">1. Il Curatore seleziona di pubblicare una Mostra.2. Il Sistema richiede la conferma dell'operazione.3. Il Curatore conferma la pubblicazione.4. Il Sistema aggiorna imposta la Mostra come pubblica.
Condizione d'Entrata	Il Curatore entra nella sezione di Gestione Mostre
Condizione d'Uscita	Il Curatore esce dalla sezione di Gestione Mostre
Flussi Alternativi	Al passo 3, il Curatore può annullare l'operazione, tornando all'inizio del Caso d'Uso.

UC-7: PubblicaMostra

Nome	RitiraMostra
Attori	Curatore
Flusso di Eventi	<ol style="list-style-type: none">1. Il Curatore seleziona di ritirare una Mostra.2. Il Sistema aggiorna la Mostra impostandola come non pubblicata.
Condizione d'Entrata	Il Curatore entra nella sezione di Gestione Mostre
Condizione d'Uscita	Il Curatore esce dalla sezione di Gestione Mostre

UC-8: CancellaMostra

Nome	CancellaMostra
Attori	Curatore
Flusso di Eventi	<ol style="list-style-type: none">1. Il Curatore seleziona di cancellare una Mostra.2. Il Sistema richiede la conferma dell'operazione.3. Il Curatore conferma la pubblicazione.4. Il Sistema rimuove la Mostra.
Condizione d'Entrata	Il Curatore entra nella sezione di Gestione Mostre
Condizione d'Uscita	Il Curatore esce dalla sezione di Gestione Mostre

3.4.3 Object model

3.4.4 Dynamic model

3.4.5 Interfaccia Utente: Cammini di navigazione e Mockup

4. Glossario