

Analisi dei Requisiti

Jawa Druids

Versione | x.x.x

Data approvazione | xx-xx-xxxx

Responsabile | Nome Cognome

Redattori | Nome Cognome

Verificatori | Nome Cognome

Nome Cognome

Stato | Stato

Lista distribuzione | Jawa Druids

Nome Professori

Sync Lab

Uso | Uso del documento

Sommario

L'Analisi dei Requisiti individua tutti i requisiti da implementare nel prodotto dal sviluppare.



Registro delle modifiche

Modifica	Autore	Ruolo	Data	Versione
Descrizione delle modifiche	Nome Cognome	Analista	23-11-2020	v0.0.3
Stesura cp 2	Andrea Cecchin	Analista	10-12-2020	v0.0.2
Inizio stesura documento cp 1	Andrea Cecchin	Analista	07-12-2020	v0.0.1



Indice

1	Intr	oduzione	3
	1.1	Scopo del documento	3
	1.2	Scopo del prodotto	3
	1.3	Glossario	3
	1.4	Riferimenti	3
		1.4.1 Riferimenti normativi	3
		1.4.2 Riferimenti informativi	4
2	Des	crizione generale	5
	2.1		5
	2.2		5
	2.3		5
3	Fasi	del progetto	6
	3.1		6
		3.1.0.1 FC1.1: Acquisizione con java	6
		- *	6
			6
	3.2		7
			7
			7
		1 0	8
		±	8
	3.3		8
			8
			8
4	Req	uisiti	9



Introduzione

1.1 Scopo del documento

Lo scopo del documento è quello di formalizzare i contenuti e le qualità che il prodotto sviluppato dovrà raggiungere. I requisiti sono stati individuati attraverso lo studio del capitolato e incontri con l'azienda proponente Sync Lab. Il documento inoltre è necessario a:

- descrivere accuratamente tutti i requisiti proposti dal proponente;
- comprendere da parte del committente quali sono le richieste del cliente;
- definire il formato e contenuto di ogni requisito specifico del software.

1.2 Scopo del prodotto

In seguito alla pandemia del virus COVID-19 è nata l'esigenza di limitare il più possibile i contatti fra le persone, specialmente evitando la formazione di assembramenti. Il progetto GDP: Gathering Detection Platform di Sync Lab ha pertanto l'obiettivo di creare una piattaforma in grado di rappresentare graficamente le zone potenzialmente a rischio di assembramento, al fine di prevenirlo.

Al tal fine il gruppo Jawa Druids si prefigge di sviluppare un prototipo software in grado di acquisire, monitorare ed analizzare i molteplici dati provenienti dai diversi sistemi e dispositivi, a scopo di identificare i possibili eventi che concorrono all'insorgere di variazioni di flussi di utenti. Il gruppo prevede inoltre lo sviluppo di un'applicazione web da interporre fra i dati elaborati e l'utente, per favorirne la consultazione.

1.3 Glossario

All'interno della documentazione viene fornito un Glossario, con l'obiettivo di assistere il lettore specificando il significato e contesto d'utilizzo di alcuni termini strettamente tecnici o ambigui, segnalati con una G a pedice.

1.4 Riferimenti

1.4.1 Riferimenti normativi

• Norme di Proqetto



1.4.2 Riferimenti informativi

- *IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specifications:* https://ieeexplore.ieee.org/document/720574
- Seminario per approfondimenti tecnici del capitolato C3: https://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2020/Progetto/ST1.pdf



Descrizione generale

2.1 Caratteristiche del prodotto

L'idea del capitolato *GDP* - *Gathering Detection Platform* è di creare una piattaforma che riesca a rappresentare mediante visualizzazione grafica zone potenzialmente a rischio di assembramento e cercare di prevenirle. La piattaforma utilizzerà dati prelevati da sensori (come telecamere, dispositivi contapersone, etc.) o sorgenti dati (come flussi di prenotazioni Uber, le tabelle degli orari di autobus/metro/treno, etc.), i quali mediante la loro elaborazione verranno rappresentati tramite una *heat-map*.

2.2 Funzionalità generali

Il capitolato GDP individua tre principali funzionalità da sviluppare:

- Acquisizione di dati: l'acquisizione avverrà attraverso sistemi di monitoraggio e motori software "contapersone" applicati ad immagini/stream delle videocamere;
- Elaborazione di dati: i dati verranno elaborati per generare valore aggiunto agli stessi e confrontare flussi diversi di informazioni;
- Rappresentazione di dati: attraverso un sito web i dati elaborati verranno visualizzati a video mediante una *heat-map*.

2.3 Caratteristiche utente

Il progetto è rivolto principalmente ad utenti di tipo amministrativi, cioè i quali devono visualizzare l'intera mappa di una regione per motivi lavorativi.



Fasi del progetto

In questo capitolo verranno illustrate le fasi del progetto identificate dal capitolato d'appalto GDP-Gathering Detection Platform. Il capitolo viene diviso nelle tre fasi generali del progetto: acquisizione, elaborazione e visualizzazione dei dati. Secondo lo standard 830-1998 verranno spiegati tutti i punti da sviluppare e nel capitolo successivo i requisiti obbligatori da implementare per la creazione del prodotto richiesto da Sync Lab. La descrizione delle fasi è stata inserita in quanto ritenuta necessaria per il chiarimento della necessità dei requisiti individuati.

3.1 FC1: Acquisizione dati

In questa sezione vengono descritte le fasi di acquisizione dei dati.

3.1.0.1 FC1.1: Acquisizione con java

- **Descrizione**: attraverso il linguaggio Java si creerà un programma che preleva informazioni da sorgenti esterne e le invia al server.
- Linguaggio di programmazione: Java.
- Input: i dati forniti saranno prelevati da siti con live-feed di webcam di Roma e simulatori di spostamenti di persone.
- Output: i dati resteranno immutati.
- Risposta ad errori: nel caso di mancanza di risposta dai siti con live-feed il programma si bloccherà ed invierà un segnale di errore al server.

3.1.0.2 FC1.2: Creazione database

- Descrizione: attraverso lo studio dei tipi di dato acquisiti si svilupperà un database.
- Linguaggio: mySQL.

3.1.0.3 FC1.3: Salvataggio dati

- Descrizione: i dati verranno inseriti all'interno di un database.
- Tipo di server: ???non so cosa scrivere???



3.2 FC2: Elaborazione Dati

Ottenuti i dati, essi verranno elaborati attraverso librerie di sci-kit e tensorflow con il linguaggio di programmazione python. Di seguito vengono individuate le fasi da seguire per l'elaborazione dei dati.

3.2.0.1 FC2.1: Esplorazione Dati

- Descrizione: si discriminano elementi all'interno del dataset che portano a predizioni errate del modello.
- Input: i dati vengono prelevati dal database.
- Output: i dati controllati vengono aggiunti in appositi spazi per individuare la loro correttezza.
- **Processo**: si controlla se c'è presenza di valori mancanti, dataset non bilanciati, outliers, livello di rumore dei dati e correlazione dei dati.

3.2.0.2 FC2.2: Preprocessing

- Descrizione: preparazione dei dati grezzi e renderli adatti ad un modello di machine learning.
- Input: i dati controllati.
- Output: dati pronti per l'elaborazione nel modello machine learning.
- Processo:
 - Cleaning: eliminazione o correzione di dati con valori invalidi o corrotti.
 - Trasformazione dei dati: i dati vengono normalizzati, discretizzati, aggregati, si calcolano nuove variabili etc.
 - Feature extraction: si ricavano attraverso i dati trasformati valori derivati,
 i quali sono più informativi e non ridondanti, facilitano le fasi successive di apprendimento e generalizzazione.
 - Filtraggio dei dati: attraverso appositi filtri eliminare i dati ridondanti e irrilevanti al training del modello.
 - Train / Test set splitting: si dividono i dati in due gruppi uno per il training e uno per il testing.



3.2.0.3 FC2.3: Caso predizione

- **Descrizione**: in questa fase si effettua una scelta sull'algoritmo più adeguato da utilizzare per il training di dati.
- Input: dati controllati nella fase di preprocessing per il training.
- Output: modello di ML allenato sui dati di input.
- Tipi di algoritmi: si dividono per classificazione e regressione.

3.2.0.4 FC2.4: Valutazioni e validazione

- **Descrizione**: attraverso varie metriche si valuta quanto valido è il modello nella predizione dei casi.
- Input: risposta del modello ML dai dati di test, dati ricavati dalle sorgenti esterne effettivi.
- Output: dati che superano la validazione.

3.3 FC3: Visualizzazione dati

In questa sezione verranno illustrate le fasi di sviluppo della parte visiva della web-app.

3.3.0.1 FC3.1: Front-end

- Descrizione: sviluppo di una pagina web semplice ed intuitiva.
- Strumenti: si utilizzerà Angular e Spring, due librerie per framework di javascript.
- Vincolo: la web app dovrà essere costruita sia desktop che mobile friendly.
- Struttura: la pagina sarà principalmente rivolta alla visione della mappa per la visualizzazione di aree a rischio assembramenti.

3.3.0.2 FC3.2: Back-end

- **Descrizione**: sviluppo della parte di comunicazione di informazioni tra server/database e front-end.
- Strumenti: si utilizzerà Java.



Requisiti

In questa sezione vengono illustrati attraverso una tabella tutti i requisiti individuati dal proponente e il gruppo Jawa Druids. Ogni requisito viene individuato da un codice identificativo, una sua descrizione, la tipologia di requisito e codice della fase di riferimento, la spiegazione di ogni parte è descritta nel documento Norme del Progetto.

Codice RS	Descrizione	Tipo di requisito	Codice FC
RSO1	Realizzazione - usando eventuali librerie opensource - di motori software 'conta- persone' che, date le immagini/stream delle videocamere installate sui mezzi mi- surino quante persone ci sono a bordo	Obbligatorio	FC1
RSF2	Realizzazione di simulatori di altre sorgenti dati sia dei dati storici/in monitoraggio che dati previsionali	Facoltativo	FC1
RSO3	Capacità di acquisizione continuativa nel tempo dei dati	Obbligatorio	FC1
RSO4	Elaborazione in tempo reale dei dati acquisiti	Obbligatorio	FC2
RSO5	Identificazione, a partire dai dati acquisiti ed elaborati, di eventi che nel tempo so- no risultati aver concorso ad esempio al- l'insorgere di alterazioni significative del flusso di utenti	empo so- empio al- Obbligatorio	
RSD6	Previsione dell'insorgenza futura di variazioni significative di flussi di persone	Desiderabile	FC2
RSO7	Visualizzazione dei dati elaborati attra- verso heat-map	Obbligatorio	FC3
RSO8	Archiviazione di tutti i dati acquisiti ed elaborati	Obbligatorio	FC2
RSO9	Modalità a bassa latenza dell'aquisizione di informazioni	Obbligatorio	FC1