



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI  
DI SALERNO

CORSO DI LAUREA IN INFORMATICA

## Assignment II

***Autori:***

Angelo Antonio Prisco  
Emmanuel De Luca  
Giovanni Nigro

***Docente:***

Prof. Vitiello Giuliana



## Contents

|          |   |           |
|----------|---|-----------|
| <b>1</b> | <b>Scenari dei Task</b>   | <b>3</b>  |
| 1.1      | UC_1 (T8): Attivazione di bonus di punteggio durante i test auto-valutativi . . . . . | 3         |
| 1.2      | UC_2 (T5): Visualizzare la bacheca trofei . . . . .                                   | 4         |
| 1.3      | UC_3 (T11): Aggiunta di una nota su una risorsa . . . . .                             | 5         |
| 1.4      | UC_4 (T9): Attivazione modalità "Protezione Occhi" . . . . .                          | 6         |
| <b>2</b> | <b>Analisi Comparativa</b>  | <b>7</b>  |
| <b>3</b> | <b>Idee iniziali di progetto</b>  | <b>9</b>  |
| 3.1      | Sistema 1: Sito Web . . . . .   | 9         |
| 3.1.1    | <b>Task:</b> <i>Ricerca Risorsa</i> . . . . .   | 9         |
| 3.1.2    | <b>Task:</b> <i>Utilizzo della risorsa</i> . . . . .                                  | 10        |
| 3.1.3    | <b>Task:</b> <i>Avvio Test Autovalutativo</i> . . . . .                               | 11        |
| 3.1.4    | <b>Task:</b> <i>Svolgimento del test</i> . . . . .                                    | 12        |
| 3.1.5    | <b>Task:</b> <i>Visualizza risposte</i> . . . . .                                     | 13        |
| 3.1.6    | <b>Task:</b> <i>Utilizzo Bacheca Trofei</i> . . . . .                                 | 14        |
| 3.2      | Sistema 2: App Mobile . . . . .   | 15        |
| <b>4</b> | <b>Partecipazione Team</b>  | <b>16</b> |

## 1 Scenari dei Task

### 1.1 UC\_1 (T8): Attivazione di bonus di punteggio durante i test auto-valutativi

**Attori del caso d'uso:** Luke

**Flusso degli eventi:** Luke accede alla piattaforma come suo solito e, dopo aver studiato per qualche ora, ritiene giusto avviare un test auto-valutativo al fine di testare le conoscenze fino a quel momento acquisite. Si dirige quindi nella pagina dedicata alla cronologia dei materiali analizzati, e decide di avviare un test. Durante il test, sullo schermo compaiono dei bonus di punteggio, che Luke attiva curioso di scoprire quanto sia il massimo punteggio che è in grado di raggiungere.

| Nome Task           | UC_T8 Attivazione Bonus  |   |
|---------------------|--|---|
| Attore              | Luke   |   |
|                     | Utente   | Sistema   |
| Flusso degli eventi | Luke accede alla piattaforma per studiare  |   |
|                     | Luke si dirige nella sezione cronologia  |   |
|                     |  | Il sistema mostra la cronologia dei documenti analizzati      |
|                     | Luke sceglie di avviare un test valutativo per il documento di interesse premendo il bottone |   |
|                     |  | Il sistema propone diverse difficoltà per il test selezionato |
|                     | Luke seleziona la difficoltà "Facile"  |   |
|                     |  | Il sistema carica il test                                     |
|                     | Luke avvia il test   |   |
|                     |  | Il sistema mostra dei possibili bonus di punteggio            |
|                     | Luke attiva i bonus di punteggio e continua il test  |   |
|                     | Luke termina il test   |   |
|                     |  | Il sistema mostra il punteggio risultante                     |



## 1.2 UC\_2 (T5): Visualizzare la bacheca trofei

**Attori del caso d'uso:** Franco

**Flusso degli eventi:** Dopo vari mesi di utilizzo della piattaforma, Franco nota che l'applicazione contiene una sezione definita "Trofei". Non avendoci mai fatto caso, e preso dalla curiosità, Franco clicca su quest'ultima. Viene quindi portato su una pagina contenente tutti i trofei che egli ha guadagnato fino ad allora, leggendo e completando i vari test.

| Nome Task           | UC_T5 VisualizzaTrofei  |   |
|---------------------|---|---|
| Attore              | Franco  |   |
|                     | Utente  | Sistema   |
| Flusso degli eventi | Franco accede alla piattaforma per procedere con il suo studio quotidiano |   |
|                     | Franco nota sull'interfaccia la sezione "Trofei" e ci clicca              |   |
|                     |   | Il sistema carica la pagina riguardante la sezione "Trofei" |
|                     | Franco vede nella pagina tutti i trofei guadagnati fino a quel momento    |   |

### 1.3 UC\_3 (T11): Aggiunta di una nota su una risorsa

**Attori del caso d'uso:** Juan Ugo

**Flusso degli eventi:** Juan Ugo, come suo consueto, si dirige sulla piattaforma per la sessione di lettura quotidiana. A causa di alcuni problemi di memoria, Juan ha sempre necessitato di appuntare delle informazioni sul suo quaderno così da ricordare meglio. Nota però che adesso la piattaforma ha messo a disposizione uno strumento "Nota". Decide quindi di provarlo, inserendo delle note sul suo documento. Decide quindi di mettere da parte il suo adorato quaderno e utilizzare direttamente lo strumento messo a disposizione.

| Nome task            | UC_3 AggiuntaNota  |  |
|----------------------|--|--|
| Attore               | Juan Ugo   |  |
|                      | Utente   | Sistema  |
| <b>Flusso Eventi</b> | Juan Ugo accede alla piattaforma per studiare.   |  |
|                      |  | Il sistema mostra le varie sezioni del sito, tra cui quella per ricercare una risorsa.   |
|                      | Juan Ugo ricerca, tramite l'apposita sezione, la parola chiave "Come guadagnare con le Crypto".                    |  |
|                      |  | Il sistema mostra a Juan Ugo i vari risultati di ricerca.  |
|                      | Juan Ugo seleziona la risorsa con titolo "Guadagnare Facile"   |  |
|                      |  | Il sistema carica la risorsa, mostrando a Juan Ugo la relativa sezione con i relativi strumenti utili a personalizzare la sua esperienza di lettura.                                     |
|                      | Juan Ugo seleziona un area di testo, in modo tale da poter utilizzare correttamente lo strumento "Inserisci Nota". |  |
|                      |  | Il sistema mostra a Juan Ugo la sezione di inserimento della nota.   |
|                      | Juan Ugo decide di inserire la nota "Da Leggere".  |  |
|                      | Juan Ugo clicca sul pulsante "Salva Nota".   |  |
|                      |  | Il sistema salva correttamente la nota relativa alla porzione di testo selezionato ed evidenzia la stessa, così da avere un indicazione sulle porzioni di testo che contengono una nota. |

#### 1.4 UC\_4 (T9): Attivazione modalità “Protezione Occhi”

**Attori del caso d’uso:** Luigi Draghi

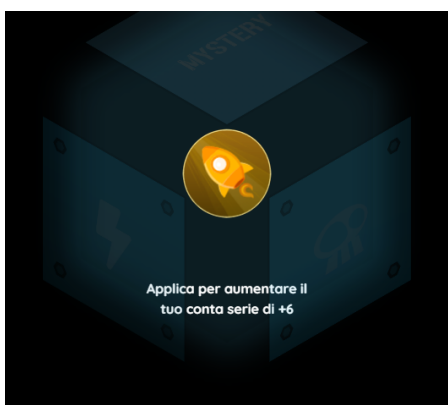
**Flusso degli eventi:** Luigi Draghi inizia per la prima volta ad utilizzare la piattaforma per trovare risorse interessanti sulla letteratura folkloristica, tuttavia, ha paura sulla lunga esposizione ad uno schermo luminoso dato che nella sua vita non l’ha mai usato per troppo tempo; ha quindi deciso di attivare, preventivamente, la modalità di protezione occhi per una sana e lunga lettura.

| Nome task            | UC_4 ProtezioneOcchi  |   |
|----------------------|---|---|
| Attore               | Luigi Draghi  |   |
|                      | Utente  | Sistema   |
| <b>Flusso Eventi</b> | Luigi accede alla piattaforma per leggere delle risorse.                                      |   |
|                      |   | Il sistema mostra le varie sezioni del sito, tra cui quella per ricercare una risorsa.  |
|                      | Luigi ricerca, tramite l’apposita sezione, la parola chiave “Letteratura Folkloristica”.      |   |
|                      |   | Il sistema mostra a Luigi i vari risultati di ricerca.  |
|                      | Luigi seleziona la risorsa con titolo “Mostri e Leggende”.                                    |   |
|                      |   | Il sistema carica la risorsa, mostrando a Luigi la relativa sezione con i relativi strumenti utili a personalizzare la sua esperienza di lettura. |
|                      | Luigi decide di utilizzare lo strumento “protezione occhi” cliccando sull’apposito strumento. |   |
|                      |   | Il sistema attiva correttamente la modalità di lettura con protezione occhi.  |

## 2 Analisi Comparativa

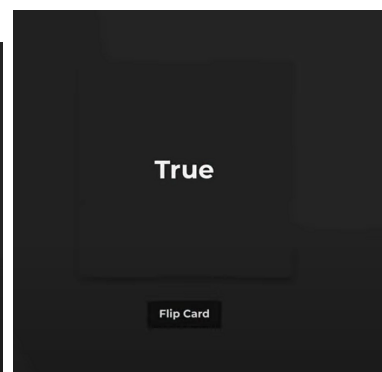
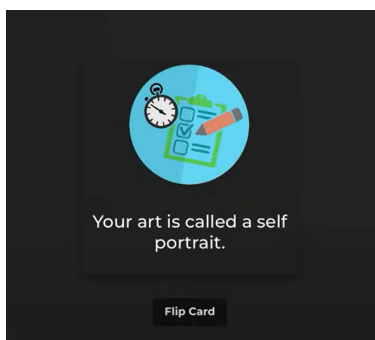
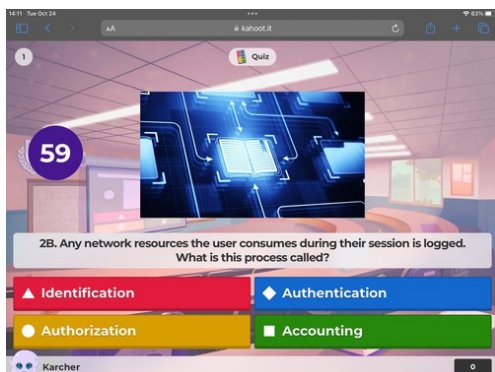
### App di riferimento: Quizziz

La prima app che è stata analizzata per l'analisi comparativa è "Quizziz". Essa è un servizio web in cui è possibile creare e svolgere dei test. La porzione principale da cui abbiamo preso ispirazione per il contenuto sono i bonus di punteggio. Questi infatti possono essere attivi o disattivi, e, quando attivi, vanno a fornire dei bonus all'utente in termini di punteggio ottenuto da una streak di risposte corrette.



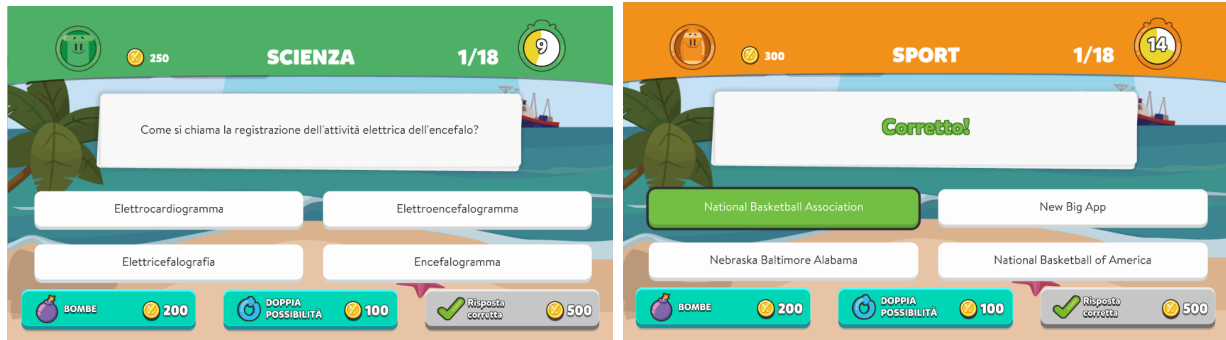
### App di riferimento: Kahoot

Un'altra app da cui abbiamo preso dei riferimenti è "Kahoot". Kahoot è un servizio web che permette a diverse categorie di utenti di creare stanze e gruppi nella quale svolgere quiz personalizzati relativi ad un argomento o a più. Una delle sezioni principali della piattaforma permette la creazione di flashcard sulle competenze e quiz di valutazione delle stesse, per permettere all'utente di valutarle incrementalmente. Proprio da quest'ultima sezione abbiamo preso spunto per l'inserimento di una sezione per la valutazione delle proprie competenze in relazione ad una singola risorsa.



### App di riferimento: Trivia Crack

Altra app da cui ci siamo ispirati è Trivia Crack. Simpatica piattaforma per l'apprendimento, Trivia Crack è un quiz game basato su quiz composti da domande a tempo, aventi lo schema di 1 domanda con 4 risposte, di cui una è corretta e le altre sono errate. Proprio la formattazione di domanda/risposte in termini di interfaccia, è stato preso in considerazione come fonte di ispirazione per la nostra applicazione.



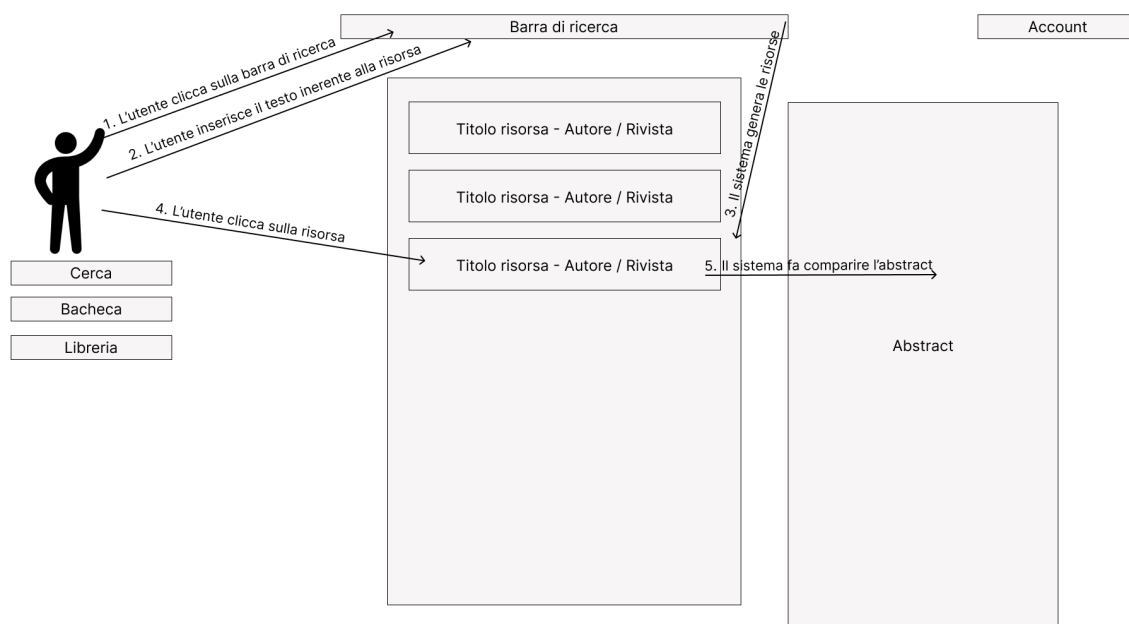


### 3 Idee iniziali di progetto

#### 3.1 Sistema 1: Sito Web

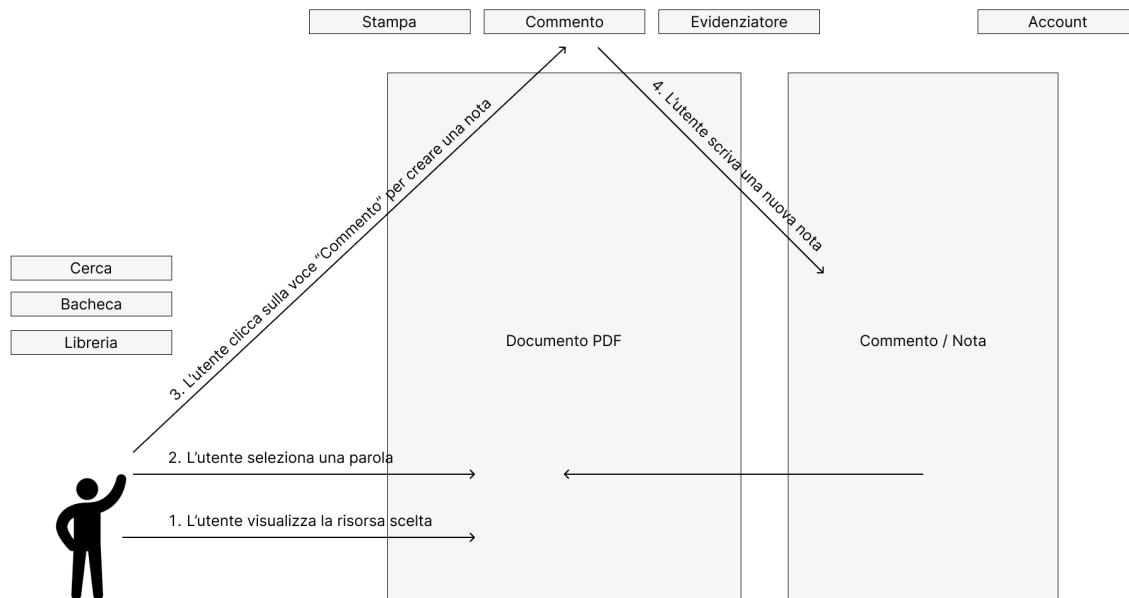
##### 3.1.1 Task: *Ricerca Risorsa*

L'utente, effettuato l'accesso alla pagina, clicca sulla sezione "Cerca". Il sistema lo porta nella pagina di ricerca, ove l'utente, inserendo del testo nella barra apposita, prova a trovare una risorsa. Successivamente, l'utente clicca su una delle risorse trovate, della quale il sistema genera l'abstract, e, se soddisfatto, l'utente clicca ancora aprendo la pagina della risorsa.



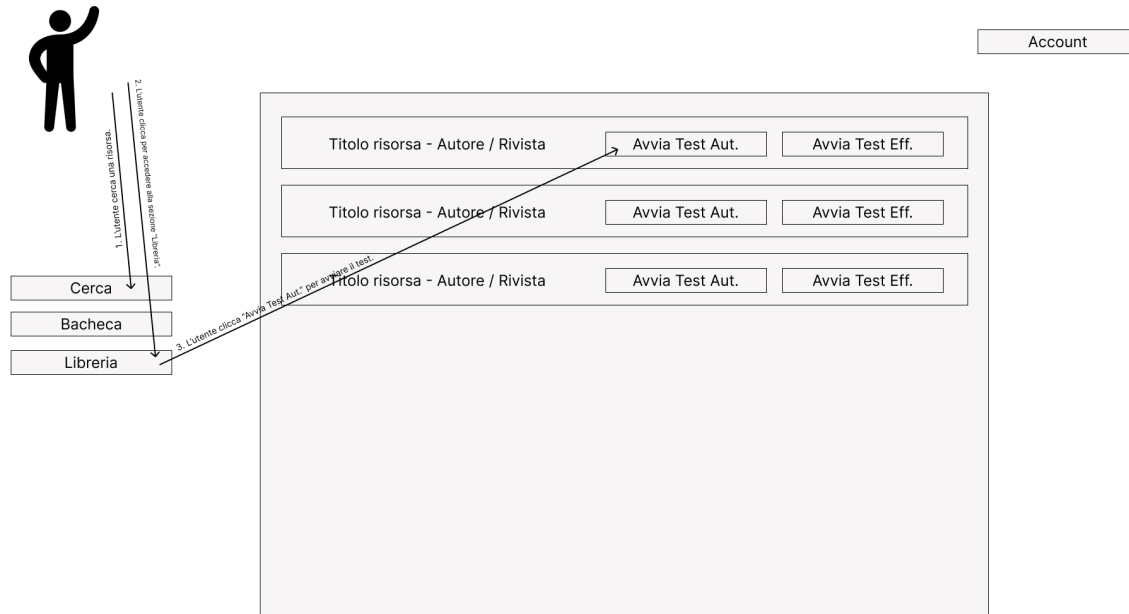
### 3.1.2 Task: *Utilizzo della risorsa*

Selezionata la risorsa, l'utente giunge nella pagina presentante il documento. Durante la lettura, l'utente seleziona una parola, clicca sulla voce "Commento" ed apre una sezione ulteriore a lato nella quale egli potrà inserire un commento consultabile successivamente.



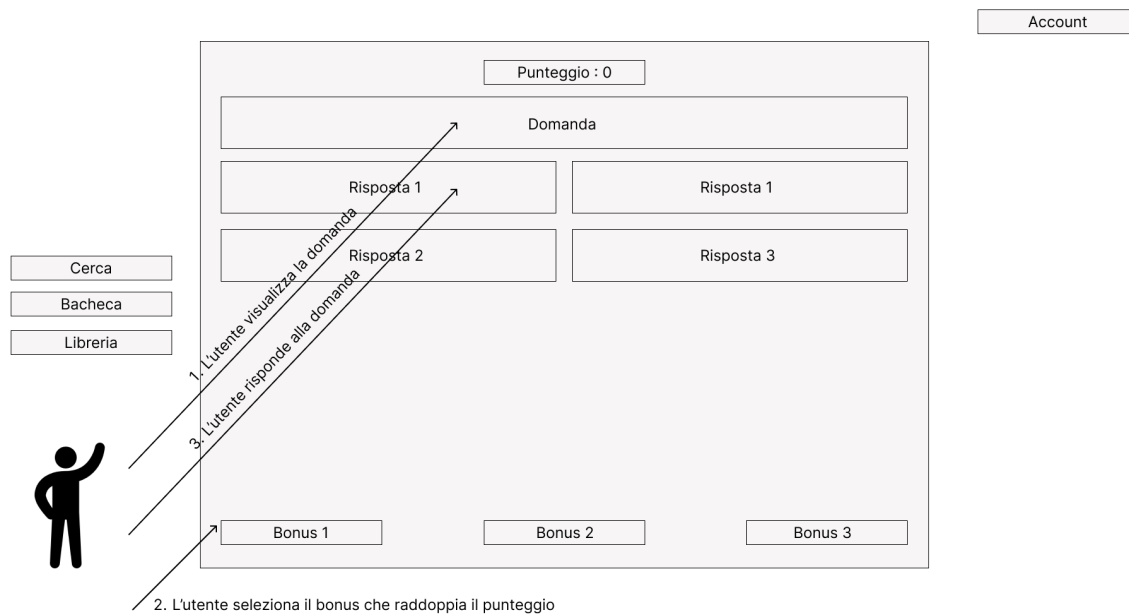
### 3.1.3 Task: *Avvio Test Autovalutativo*

Una volta eseguita la lettura parziale/completa della risorsa, l'utente decide di effettuare un test autovalutativo. Si reca quindi nella sezione libreria, ove può ricercare tra tutte le risorse analizzate, quella su cui intende effettuare il test. Seleziona quindi il test autovalutativo che il sistema avvia.



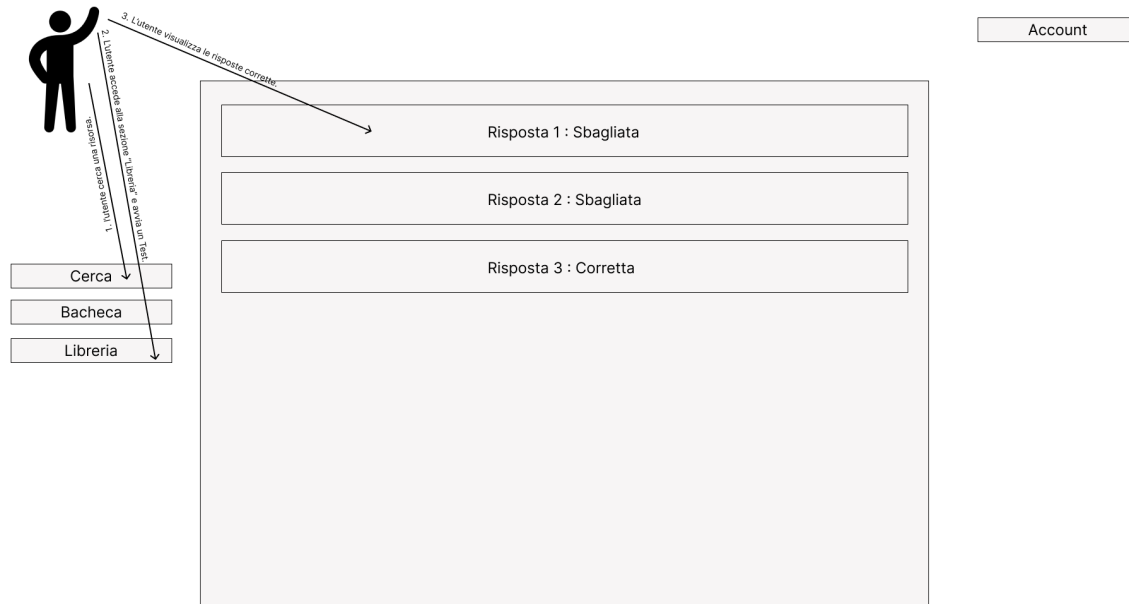
### 3.1.4 Task: *Svolgimento del test*

Selezionato il test, l'utente procede allo svolgimento: esso legge la domanda, analizza le risposte e seleziona una delle 4 possibili scelte. Una volta esaurite le domande, il sistema porta alla pagina finale di riepilogo, che mostra l'elenco degli esiti delle risposte.



### 3.1.5 Task: *Visualizza risposte*

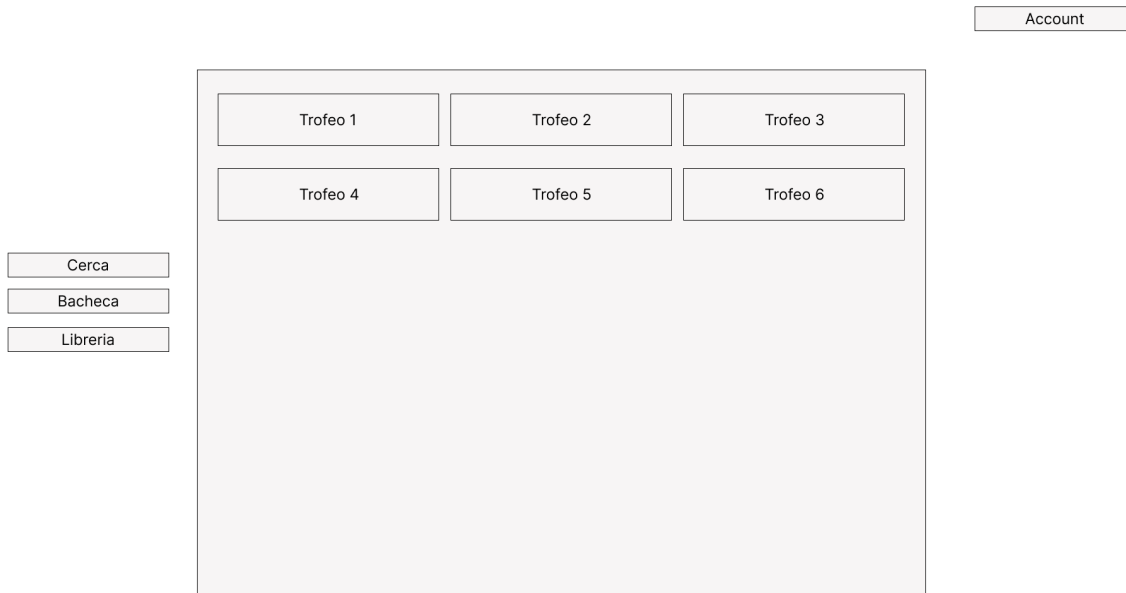
Terminato il test, l'utente verifica la correttezza delle risposte, potendo quindi valutare la sua preparazione, capire quali sono gli errori commessi, ed eventualmente approfondire tali dettagli.





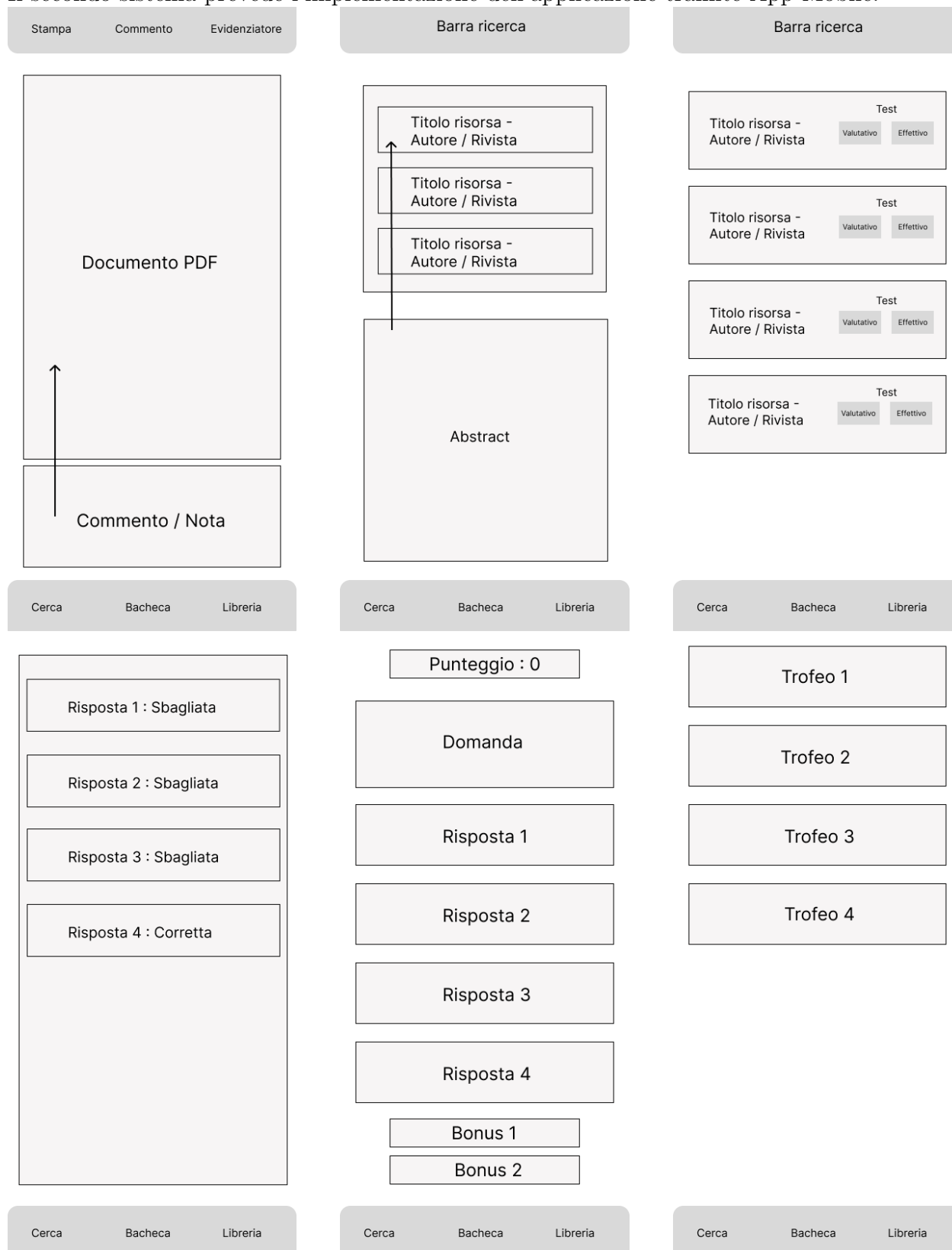
### 3.1.6 Task: *Utilizzo Bacheca Trofei*

L'utente decide infine di analizzare la sua bacheca dei Trofei, racimolati grazie al completamento dei test nel corso del tempo.



### 3.2 Sistema 2: App Mobile

Il secondo sistema prevede l'implementazione dell'applicazione tramite App Mobile.





## 4 Partecipazione Team

Qui di seguito viene riportato l'impegno, in percentuale, da parte dei membri del team nelle varie parti di completamento dell'assignment.

|                           | <i>Prisco A. A.</i> | <i>De Luca E.</i> | <i>Nigro G.</i> |
|---------------------------|---------------------|-------------------|-----------------|
| Scenari dei task          | 33,3%               | 33,3%             | 33,3%           |
| Analisi comparativa       | 33,3%               | 33,3%             | 33,3%           |
| Idee iniziali di progetto | 33,3%               | 33,3%             | 33,3%           |