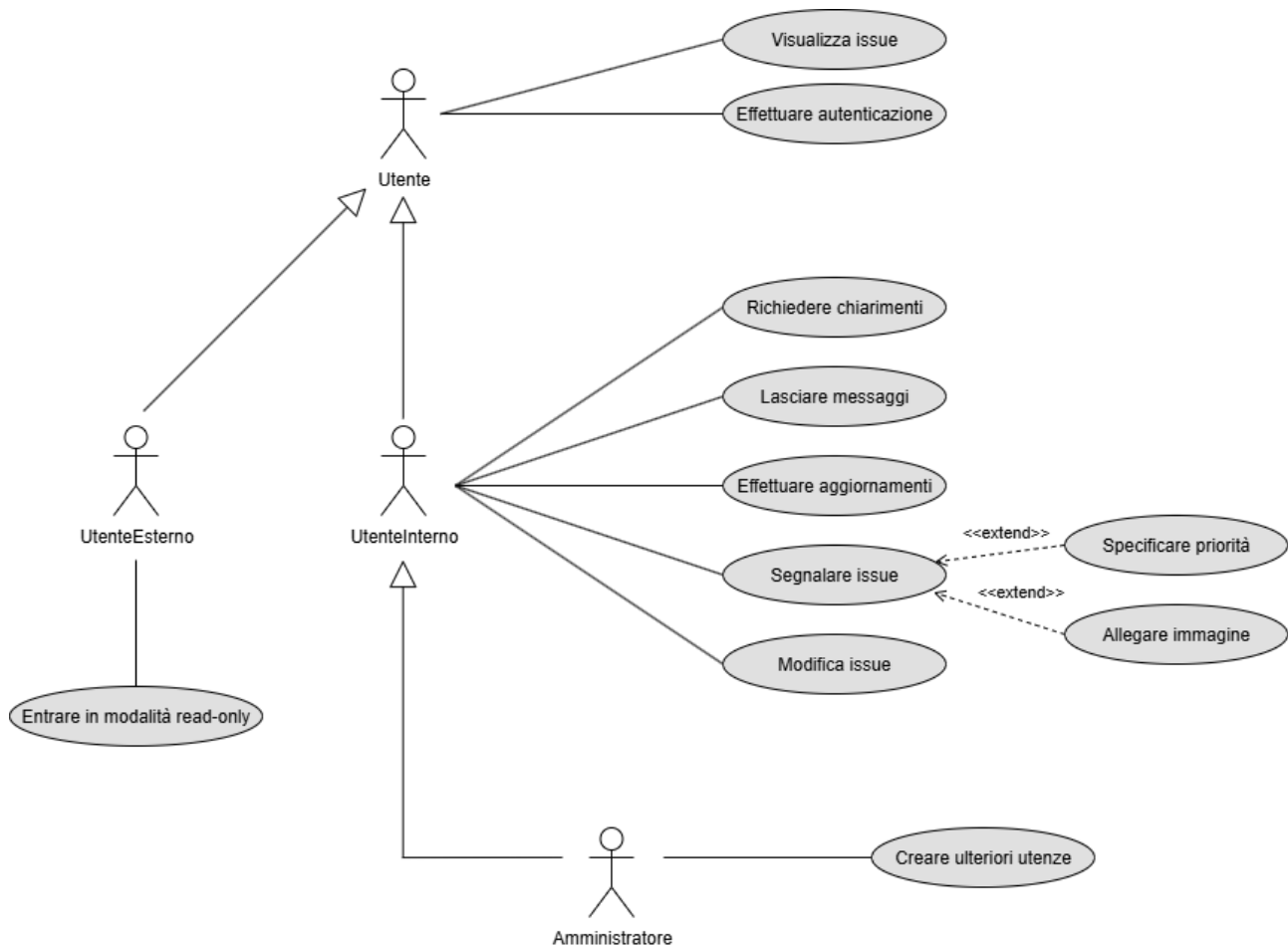


## 1.0 Glossario

<b>Utente</b>	Qualunque individuo, interno o esterno, che dispone di credenziali di accesso e può autenticarsi nel sistema.
<b>Account</b>	Insieme di credenziali (email e password) che identificano univocamente un utente all'interno del sistema.
<b>Autenticazione</b>	Procedura mediante la quale un utente accede al sistema, fornendo le proprie credenziali (email e password) per verificarne l'identità.
<b>Sistema distribuito</b>	Architettura software composta da più componenti indipendenti (ad esempio, front-end e back-end) che comunicano tra loro per fornire un servizio integrato.
<b>Back-end</b>	Componente server-side del sistema, responsabile della logica applicativa, della gestione dei dati, della sicurezza e della comunicazione con il front-end.
<b>Front-end</b>	Componente client-side del sistema, responsabile dell'interfaccia utente e dell'interazione diretta con l'utente attraverso un'applicazione web, desktop o mobile.
<b>Issue</b>	Segnalazione registrata nel sistema per documentare problemi, richieste di chiarimento o nuove funzionalità. Ogni issue possiede un titolo, una descrizione, uno stato (es. <i>todo</i> ), e può avere priorità, tipologia e allegati.
<b>Modalità read-only</b>	Modalità di accesso limitato al sistema che consente esclusivamente la visualizzazione dei dati (issue e commenti), senza possibilità di modifica o inserimento di nuove informazioni.
<b>Commento</b>	Messaggio testuale associato a una issue, utilizzato dagli utenti interni per condividere aggiornamenti, chiarimenti

	o comunicazioni sullo stato del problema.
<b>Requisiti non-funzionali</b>	Specifiche che descrivono vincoli o caratteristiche qualitative del sistema, come prestazioni, sicurezza, architettura, linguaggi di sviluppo o modalità d'uso.
<b>Requisiti di sistema</b>	Specifiche che definiscono le funzionalità che il sistema deve implementare per garantire il corretto svolgimento delle attività previste.
<b>Stakeholder</b>	Soggetto esterno (cliente, supervisore, partner, ecc.) che ha interesse nel progetto e può accedere al sistema in modalità di sola lettura per monitorare l'avanzamento o lo stato delle issue.

## 2.0 Use Case Diagram



## 3.0 Utenti

### 3.1 Utente

Indica un qualunque utente, interno o esterno, che può autenticarsi mediante il sistema.

### 3.2 UtenteInterno

Indica un utente interno in grado di segnalare issue, modificarle e visualizzarle. Può modificare le issue che gestisce e scrivere commenti.

### 3.3 UtenteEsterno

Indica un utente esterno, come uno stakeholder, che può accedere al sistema in modalità read-only. Non può segnalare issue o scrivere commenti, ma può visualizzare tali elementi. Questi account devono essere creati da un amministratore.

### 3.4 Amministratore

Indica un account amministratore, che oltre a poter eseguire le medesime azioni di un utente interno, può anche modificare una qualunque issue e creare ulteriori utenze, in particolare quelle per gli utenti esterni.

## 4.0 Requisiti

### 4.1 Requisiti non-funzionali

#### Affidabilità

- Le issue, i commenti e gli stati devono essere salvati in modo consistente.

#### Sicurezza

- Il sistema deve prevenire accessi non autorizzati tramite un'autenticazione e solo ruoli autorizzati possono compiere operazioni sensibili.

#### Usabilità

- Il sistema deve offrire un'esperienza intuitiva, con funzionalità facilmente accessibili.

## Scalabilità

- Deve supportare potenzialmente molti utenti e molte issue.

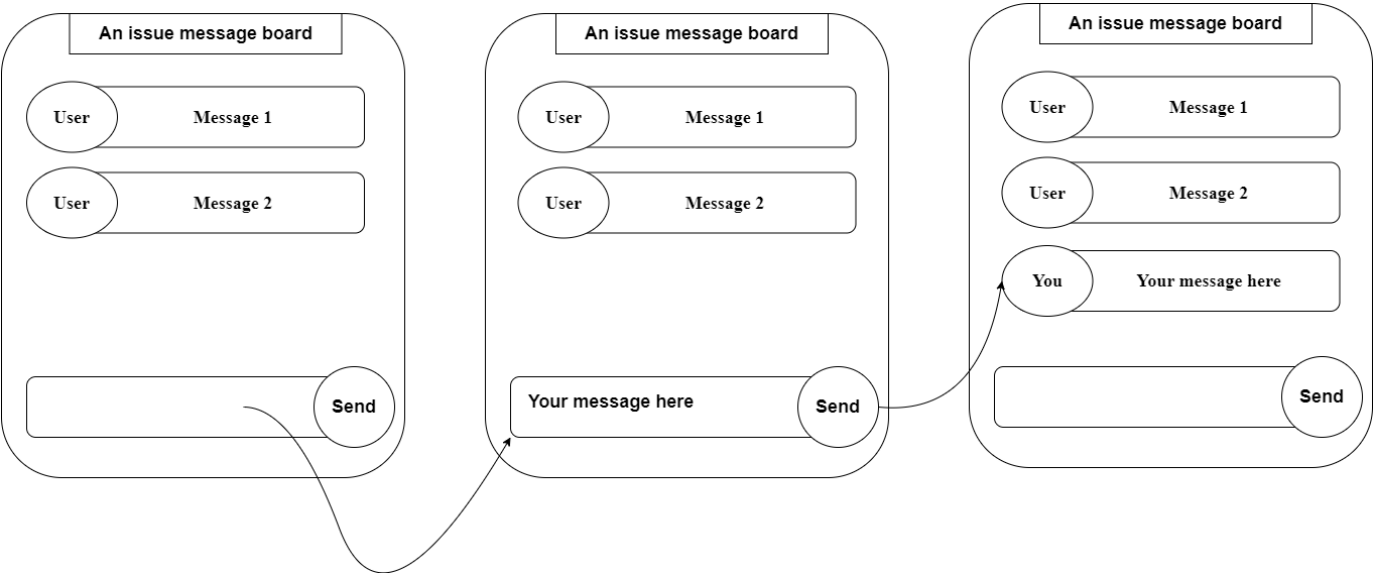
# 5.0 Descrizione formale di Use-Case

## 5.1 Formalismo tabellare

<b>USE CASE #1</b>	Lasciare Messaggi			
<b>Goal in Context</b>	L'utente interno al sistema vuole lasciare un messaggio nella sezione commenti associata ad un'issue.			
<b>Preconditions</b>	L'utente si è autenticato.			
<b>Success End Condition</b>	L'utente ha scritto il messaggio e questo risulta presente nella sezione commenti relativa all'issue di riferimento.			
<b>Failed End Condition</b>	Il messaggio non risulta presente nella sezione commenti della specifica issue.			
<b>Primary Actor</b>	UtenteInterno			
<b>Trigger</b>	L'utente interno richiede di lasciare un messaggio nella sezione commenti di una specifica issue.			
<b>Main Scenario</b>	<b>Step n.</b>	<b>UtenteInterno</b>	<b>Actor 2//</b>	<b>System</b>
	1	L'utente clicca il riquadro di testo in cui inserire il commento.		
	2	Scriva il commento relativa alla issue.		
	3	Clicca il tasto di invio al sistema.		
	4			Il Sistema riceve il messaggio.
	5			Aggiorna la sezione commenti della issue specificata dall'utente aggiungendo il suo commento.

	6	L'utente visualizza sullo schermo il proprio commento nella sezione commenti.		
	7			
	8			
Extension A: Description	7a			
	8a			

## 5.2 Mock-Up



## 6.0 Revisioni

DATA	DESCRIZIONE
20/10/2025	Prima stesura
17/11/2025	Modifica descrizione dei requisiti