



Progetto di Ingegneria del Software 2022/23

Università Ca' Foscari Venezia

Documento di progettazione

Nome Gruppo
Dokkaebi

09/01/2023



Document Informations

Nome progetto	Dokkaebi
Deliverable	Piano di testing
Data di consegna	28/11/2022
Team Leader	Leonardo Bilardi - 884934@stud.unive.it
Team members	Beatrice Spagnolo - 884798@stud.unive.it Maisha Fahmida Bhuiyan - 887349@stud.unive.it Dumitru Zotea - 887372@stud.unive.it Nicolò Bregantin - 881142@stud.unive.it

Document History

Version	Issue Date	Stage	Changes	Contributors
1.0	28/11/2022	Draft	Creazione documento	Leonardo, Beatrice, Maisha, Dumitru, Nicolò
2.0	09/01/2023	Final	Finalizzazione documento	Leonardo, Beatrice, Maisha, Dumitru, Nicolò



DOCUMENTO DI PROGETTAZIONE

VERSIONE 2.0



Indice

1. INTRODUZIONE	5
2. ARCHITETTURA DEL SISTEMA	5
2.1. Modello e struttura del sistema	5
2.2. Gestione dei dati	5
3. MODELLO DEI DATI E DEL CONTROLLO	5
3.1. Modello database	5
3.2. Comunicazione tra app e database	6
4. MODELLI UML	6
4.1. Diagramma delle classi	6
4.2. Diagramma delle attività	8
5. PROGETTAZIONE DELL'INTERFACCIA UTENTE	9
5.1. Schermate dell'app	9



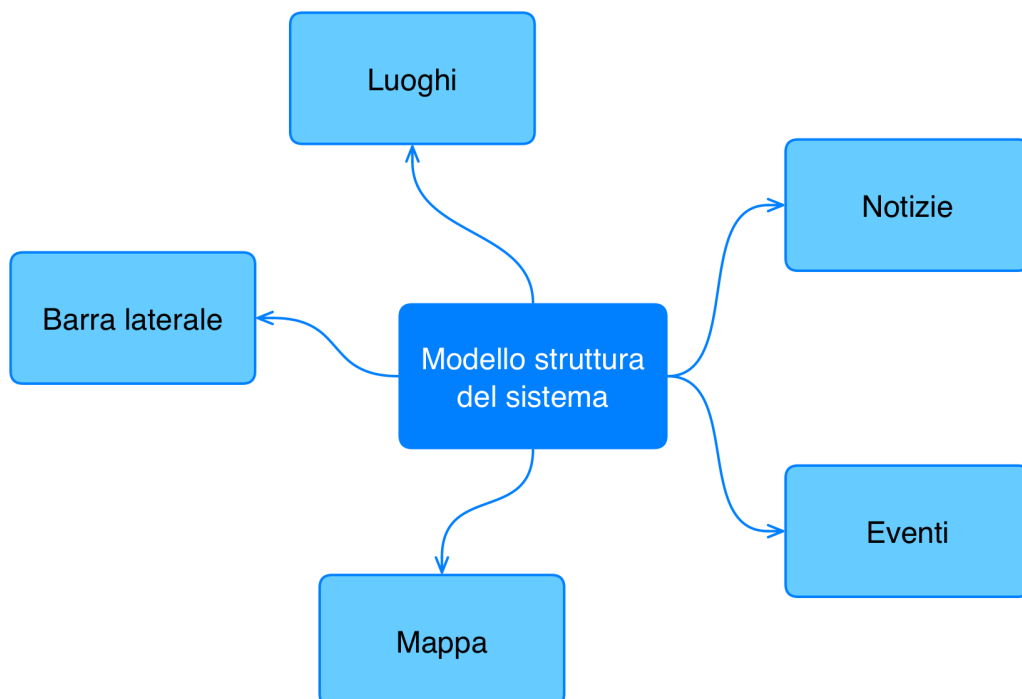
1. INTRODUZIONE

Questo documento illustra l'applicazione e le sue caratteristiche. In particolare, si vogliono specificare i dettagli sulla struttura e gestione dei dati per ogni classe e ogni activity.

2. ARCHITETTURA DEL SISTEMA

2.1. Modello e struttura del sistema

Il modello della struttura del sistema verrà descritto attraverso il seguente schema.



2.2. Gestione dei dati

Firebase gestisce l'autenticazione e le altre informazioni necessarie per il funzionamento dell'app.

3. MODELLO DEI DATI E DEL CONTROLLO

3.1. Modello database

Il modello di struttura di sistema scelto è il client-server, in quanto permette di distribuire il carico delle richieste al database e al contempo rendere indipendenti i singoli servizi.



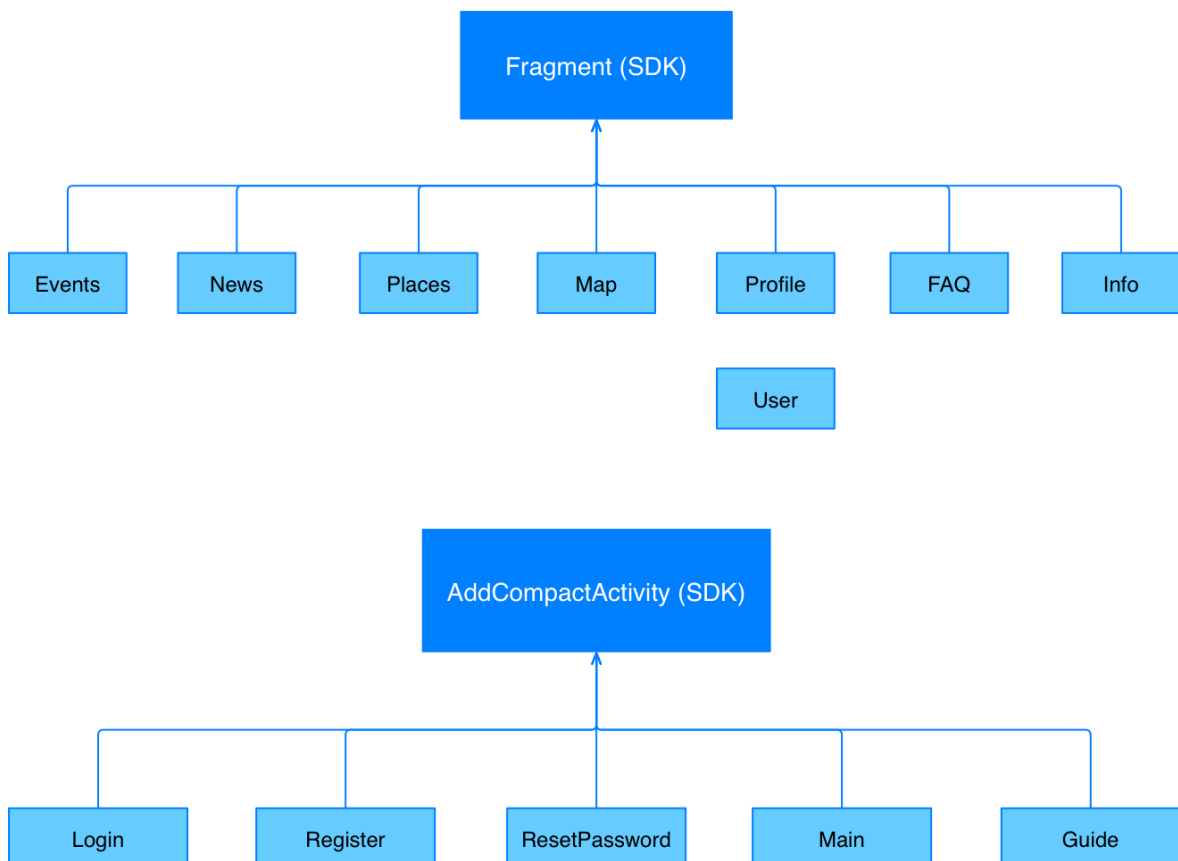
3.2. Comunicazione tra app e database

La comunicazione tra l'applicazione e il database firebase avviene attraverso le API che vengono messe a disposizione dell'utente tramite classi ed oggetti in Java.

Tali classi forniscono dei metodi che permettono l'apertura e la chiusura della connessione con la possibilità di leggere/scrivere dati nel database.

4. MODELLI UML

4.1. Diagramma delle classi

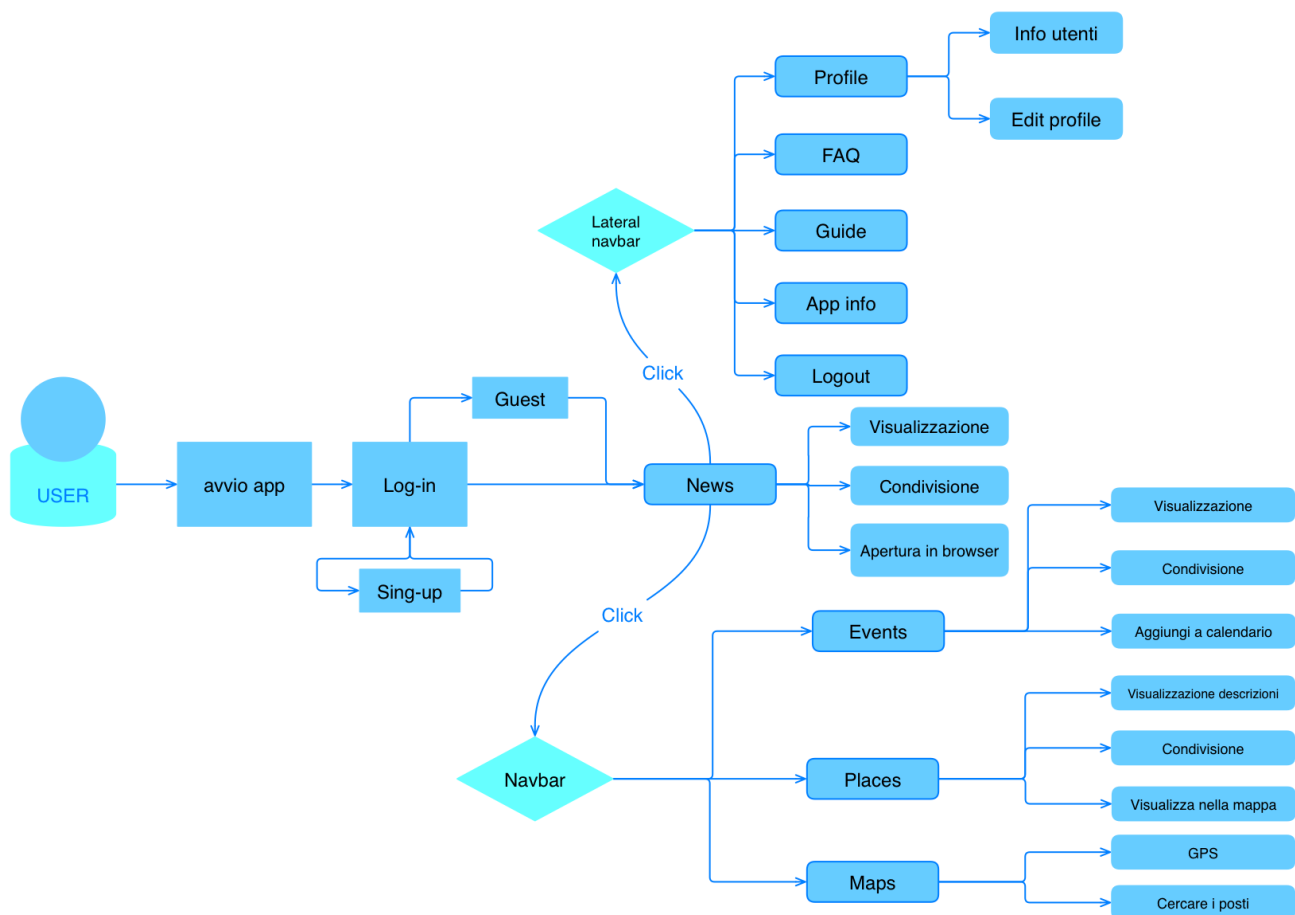




Elenco delle classi:

- Events: estende Fragment del SDK e mostra agli utenti tutti gli eventi che si svolgono o svolgeranno in futuro in tutta la città di Venezia, oppure in singole località indipendenti dagli altri eventi.
- News: estende Fragment del SDK e contiene tutte le informazioni riguardanti notizie che riguardano la città di Venezia.
- Places: estende Fragment del SDK e contiene la lista, con una breve descrizione storica ed una immagine, dei monumenti o località di interesse da visitare per un turista all'interno della città o in alcune delle isole.
- Map: estende Fragment del SDK e permette a tutti gli utenti di visualizzare su una mappa la propria posizione e la posizione di una località di interesse che si intende visitare.
- Login: estende AppCompatActivity del SDK e fornisce ad un utente la possibilità di effettuare l'autenticazione per poter sfruttare completamente le funzionalità dell'applicazione Android. Da questa attività l'utente ha anche la possibilità di attivare l'attività di registrazione nel caso non avesse mai utilizzato l'applicazione, oppure la possibilità di accedere come utente ospite, ma in questo caso alcune funzionalità saranno disabilitate finché non verrà effettuato l'accesso.
- Register: estende AppCompatActivity del SDK e fornisce all'utente gli strumenti necessari per potersi registrare e poter utilizzare tutte le funzionalità che l'applicazione mette a disposizione degli utenti autenticati.
- ResetPassword: estende AppCompatActivity del SDK e fornisce all'utente che ho ricorda più la password di accesso di resettare quest'ultima tramite le informazioni che ha fornito nel momento della registrazione. Il reset può avvenire tramite un'email di verifica seguita dall'inserimento della nuova password, oppure tramite codice di verifica numerico tramite SMS.
- User: contiene tutte le informazioni richieste nel momento della registrazione in modo da facilitare la comunicazione con il database sia in fase di registrazione (Scrittura) sia in fase di autenticazione o di visualizzazione delle informazioni dell'utente registrato all'interno della pagina del profilo personale (Lettura).
- Profile: mostra il profilo all'utente.

4.2. Diagramma delle attività





5. PROGETTAZIONE DELL'INTERFACCIA UTENTE

5.1. Schermate dell'app

Di seguito gli screen delle schermate iniziali dell'app. In particolare, rispettivamente, il login, la registrazione, i 4 tab, la barra laterale (da guest, e poi da utente), e infine le varie opzioni della barra laterale.



Login

[FORGOT YOUR PASSWORD?](#)

You don't have an account? [Register](#)

or

Access as a [Guest User](#)

Schermata di Login

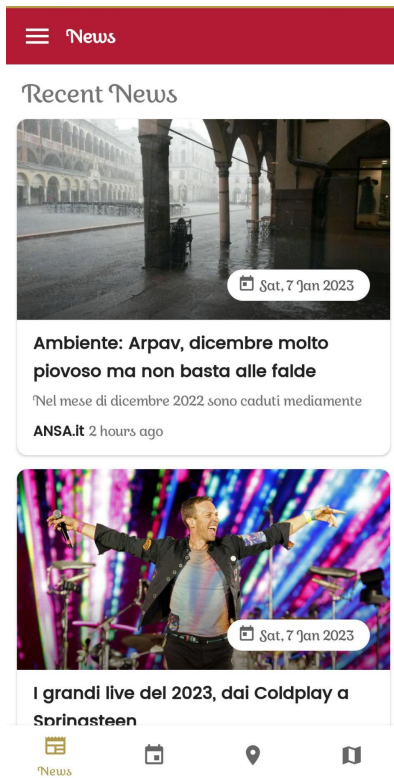
È anche possibile loggarsi come utente ospite ("Guest User")



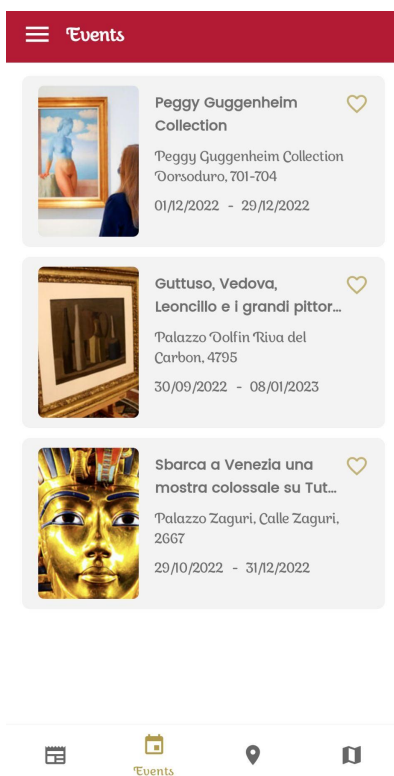
Register

[Go back to Login](#)

Schermata di Registrazione



Tab “News”
La tab mostra le notizie recenti nella provincia di Venezia.



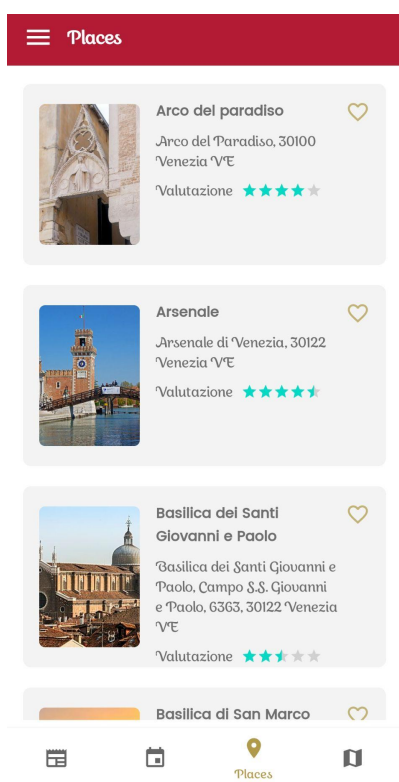
Tab “Events”
La tab mostra gli eventi in corso a Venezia.



Dettaglio notizia
Premendo su una notizia di interesse, verrà mostrata la schermata del sito e l'articolo trattato.

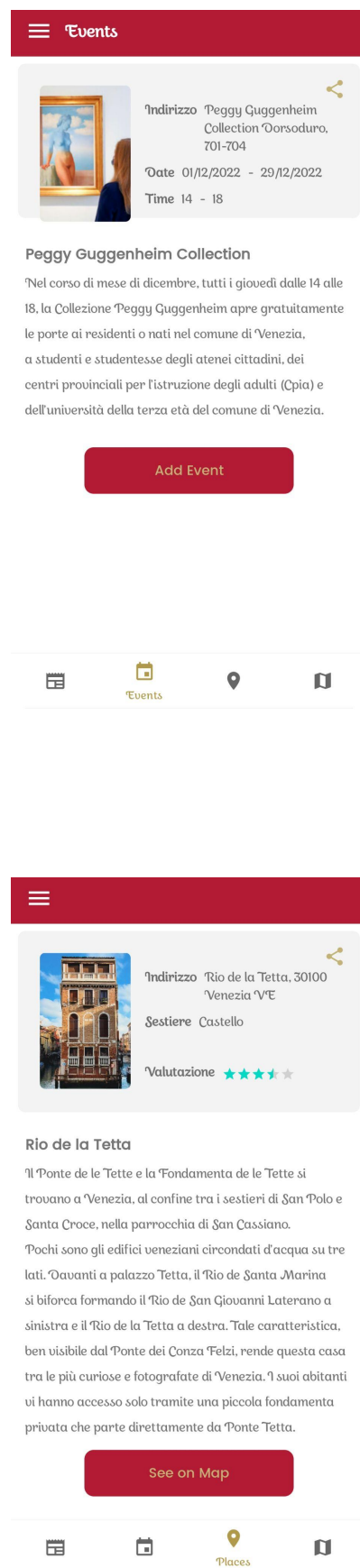


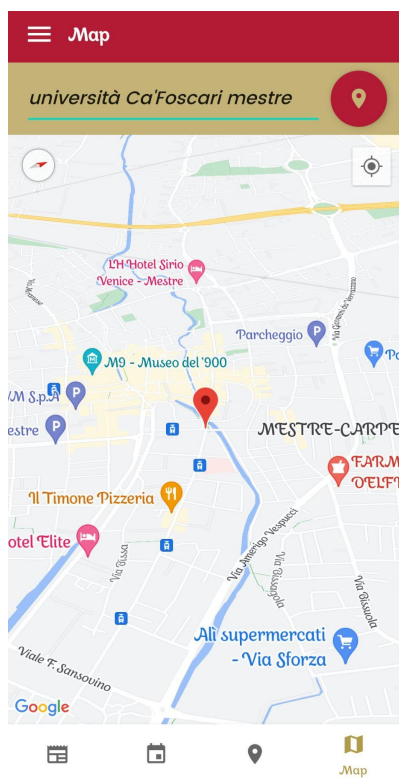
Dettaglio evento
Premendo su un evento di interesse si possono leggere i dettagli, orari e descrizione dello stesso.



Tab "Places"
La tab mostra alcuni luoghi di interesse della penisola veneziana.

Dettaglio luogo
Premendo su un luogo di interesse si possono leggere dettagli come indirizzo, sestiere ed una breve descrizione.



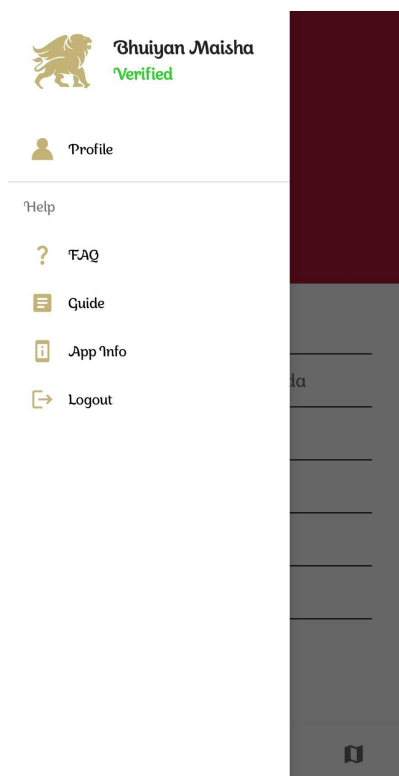
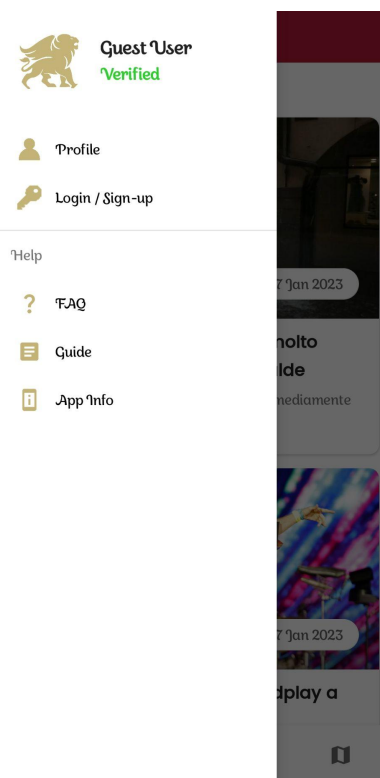


Tab "Mappe"

La tab mostra in tempo reale la posizione dell'utente. È inoltre possibile fare una ricerca di un indirizzo tramite la barra di ricerca integrata.

Barra Laterale Utente Guest

La barra laterale permette l'accesso ad alcune informazioni aggiuntive riguardo l'applicazione. Quando l'ospite tenta di accedere a "Profilo" è incoraggiato ad effettuare il Login/Sign-up.



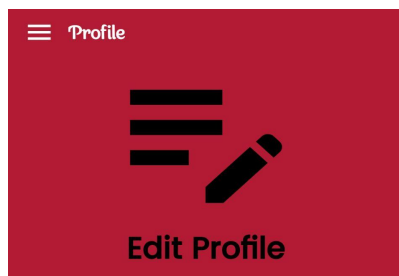
Barra Laterale Utente Loggato

Un utente loggato ha la possibilità di visualizzare i propri dati inseriti tramite la schermata "Profilo".



Profilo Utente

Un utente loggato ha la possibilità di visualizzare le proprie informazioni personali



Bhuiyan Maisha

25/4/2001

maishabhuiyan01@gmail.com

0000000000

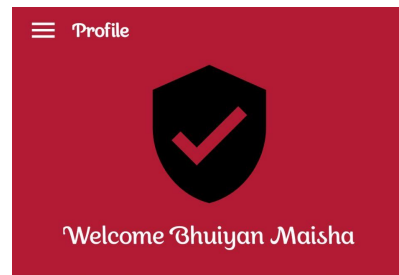
Insert your current password to confirm your changes:

.....

Cancel Submit

Modifica profilo

L'utente ha la possibilità di modificare le proprie informazioni personali confermando la modifica con la propria password



Bhuiyan Maisha

25/4/2001

maishabhuiyan01@gmail.com

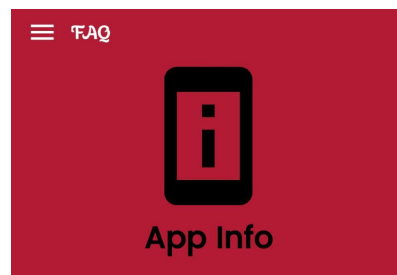
0000000000

Edit Profile



FAQ

Domande e risposte dagli sviluppatori sull'applicazione



A cosa serve l'app?

Questa app ti aiuta ad esplorare e visitare Venezia: ti tiene aggiornato su notizie ed eventi di Venezia e ti illustra i principali luoghi da visitare, permettendo di visualizzare la mappa.

Su quali dispositivi mobili è possibile utilizzare l'app?

L'app è compatibile con la maggior parte dei dispositivi mobili moderni Android a partire dalla versione 10.

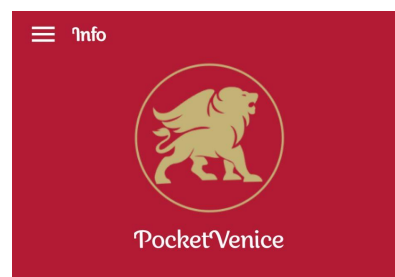
Non ricevo e-mail dopo la registrazione oppure selezionando





Guida

Utile per spiegare i vari tab e capire come utilizzare al meglio l'applicazione



Credits Elenco degli sviluppatori dell'applicazione

Credits

- 👤 Bhuiyan Maisha Fahmida
- 👤 Bilardi Leonardo
- 👤 Bregantin Nicolò
- 👤 Spagnolo Beatrice
- 👤 Zotea Dumitru

