

Università degli Studi di Salerno

Corso di laurea in Informatica

INTERAZIONE UOMO MACCHINA

Docente:

Giuliana Vitiello

Studenti:

<i>Nome</i>	<i>Matricola</i>
Buono Claudia	0512105296
Del Monaco Gigi jr	0512105656
Di Martino Silvio	0512105629
Milione Vincent	0512105371

#FindMyFlock

Anno accademico 2019/20

1 SOMMARIO

1	Scenarios and Use Cases	3
1.1	Ricerca dell'animale smarrito	3
1.1.1	Scenario	3
1.1.2	Use case	3
1.2	Gestione archivio dei dati dell'animale	3
1.2.1	Scenario	3
1.2.2	Use case	3
1.3	Monitoraggio delle condizioni di salute degli animali	4
1.3.1	Scenario	4
1.3.2	Use case	4
2	Analisi comparativa	5
3	Idee iniziali di progetto	6
3.1	Una prima idea	6
3.2	Una seconda idea	7
4	Lavoro svolto dai componenti del team	8

1 SCENARIOS AND USE CASES

Per rappresentare i casi d'uso e l'interazione dei futuri utenti con il sistema al quale stiamo lavorando, descriveremo in breve, degli scenari per ciascun task individuato nel documento precedente (Assignment 1), e per ogni scenario, rappresenteremo un caso d'uso d'interazione con il sistema.

1.1 RICERCA DELL'ANIMALE SMARRITO

1.1.1 Scenario

Chiara Trettel, allevatrice di 30 vacche e 500 pecore, di rientro dopo il suo solito pascolo con le pecore, chiude il recinto, e comincia la conta per controllare se manca qualche pecora del gregge. Sfortunatamente si accorge di averne persa una. Subito si collega al sistema per il ritrovamento e sfrutta l'opzione di ricerca oltre al raggio di azione per trovare subito la pecora: sullo schermo, si apre la mappa, con un punto rosso lampeggiante che le indica la posizione della sua pecora smarrita. Chiara prende subito l'auto e si dirige verso la zona indicata dal sistema per recuperare la pecora.

1.1.2 Use case

1. Chiara effettua l'accesso al sistema.
2. Il sistema mostra l'home.
3. Chiara va nella sezione per trovare l'animale.
4. Il sistema apre l'elenco dei suoi animali e offre la possibilità di ricercare gli animali oltre un certo raggio di azione dal dispositivo.
5. Chiara cerca l'animale da trovare.
6. Il sistema mostra la mappa con il puntino rosso che indica la posizione dell'animale.
7. Chiara chiude il sistema e si dirige al punto indicato dalla mappa.

1.2 GESTIONE ARCHIVIO DEI DATI DELL'ANIMALE

1.2.1 Scenario

Marco Matteri, possessore, insieme alla moglie, di circa 130 caprini e una decina di ovini, sta effettuando il consueto aggiornamento del registro del suo bestiame. Per farlo si collega al sistema e va nella pagina della modifica del registro, e aggiorna i dati.

1.2.2 Use case

1. Marco accede al sistema.

Secondo Assignment

2. Il sistema mostra la home.
3. Marco va nella sezione per la gestione dell'archivio dei dati del gregge.
4. Il sistema mostra la pagina con tutti i dati del gregge.
5. Il sistema, per ogni animale, mostra: codice nome(facoltativo), età, data nascita, litri di latte prodotti (o kg di lana prodotta, nel caso delle pecore), condizioni di salute.
6. Marco va nella sezione per modificare i dati.
7. Il sistema mostra a video i dati della pecora appena selezionata.
8. Marco modifica la quantità di litri da latte prodotto.
9. Il sistema verifica se l'input inserito rispetta il formato.
10. Marco salva le modifiche.
11. Il sistema torna alla pagina dell'elenco.
12. Marco chiude il sistema.

Se, al punto 8, l'input digitato dall'utente non rispetta il formato:

- 9.1. Il sistema mostra un messaggio di errore "formato non corretto".
- 9.2. Il sistema torna al passaggio n° 8.

1.3 MONITORAGGIO DELLE CONDIZIONI DI SALUTE DEGLI ANIMALI

1.3.1 Scenario

Giovanni Roccuzzo, allevatore di 50 pecore, mentre sta preparando il gregge per andare al pascolo, nota che una delle pecore in fondo, è rimasta ferma senza seguire le altre. Si avvicina e nota che la pecora non risponde ai segnali, e si è stesa a terra. Giovanni si collega subito al sistema seleziona la pecora corrispondente e controlla i segni vitali. Il sistema mostra a video il risultato, e risulta che la pecora abbia i battiti molto bassi. Giovanni si affretta, chiude il sistema e chiama il veterinario.

1.3.2 Use case

1. Giovanni effettua l'accesso al sistema.
2. Il sistema mostra l'home page.
3. Giovanni va nella sezione per controllare i segni vitali dell'animale.
4. Il sistema apre l'elenco dei suoi animali.
5. Giovanni seleziona l'animale da controllare.
6. Il sistema mostra a video i battiti dell'animale.
7. Giovanni nota un'anomalia nei battiti, perché evidenziati.
8. Giovanni chiude il sistema.

2 ANALISI COMPARATIVA

- https://www.amazon.it/Weenect-Dogs-localizzatore-GPS-Cani/dp/B07HG21PPD/ref=sr_1_2_sspa?__mk_it_IT=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&crd=2KX26XUON8YRV&dchild=1&keywords=collare+gps+per+cani&qid=1587051045&srefix=collare+gps%2Caps%2C178&sr=8-2-spons&psc=1&spLa=ZW5jcnlwdGVkUXVhbGlmaWVyPUEzRDNVtjNGU1RIWUJZJmVuY3J5cHRlZElkPUeWmJcyMTk2MTFTTVMtjRUUkNLMSZlbnNyeXB0ZWRBZEIkPUeWNDI4NDIxMUOTVkySDZMRkIVNSZ3aWRnZXROYW1lPXNwX2F0ZiZhY3Rpb249Y2xpY2tSZWRpcmVjdCZkb05vdExvZ0NsaWNrPXRydWU=

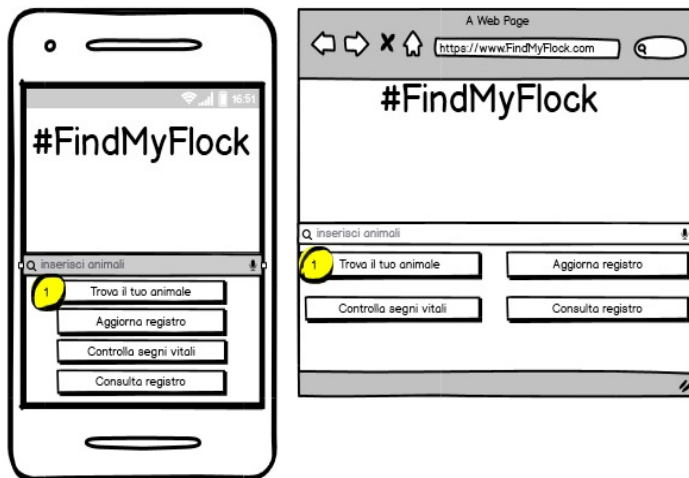


Come si evince dal link e dalla foto soprastante, esiste già un dispositivo che permette di rintracciare il proprio animale. Abbiamo approfondito la ricerca e abbiamo notato che nonostante la sua utilità sia ben comprovata, non esiste un'applicazione simile che riguarda anche gli animali da pascolo. La nostra idea nasce proprio per venire incontro a questa mancanza, per poter aiutare i nostri futuri utenti (prevalentemente pastori e allevatori) a risolvere il problema dello smarrimento degli animali del loro gregge. A tal proposito, abbiamo avuto anche l'idea di migliorare questo dispositivo, ampliando la sua funzionalità, oltre che di rilevamento della posizione tramite GPS, di poter monitorare e misurare il battito cardiaco dell'animale. A seguito delle interviste, abbiamo deciso di aggiungere ulteriormente una funzionalità che consente di registrare digitalmente i dati del bestiame.

3 IDEE INIZIALI DI PROGETTO

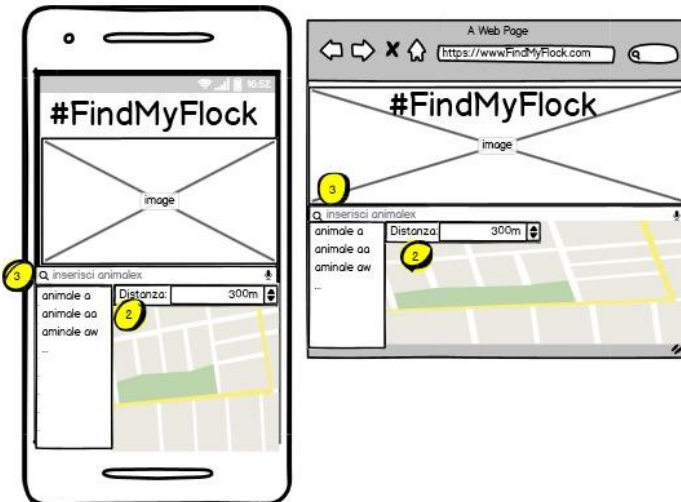
3.1 UNA PRIMA IDEA

1)



1) Maria apre l'applicazione e preme trova il tuo animale smarrito

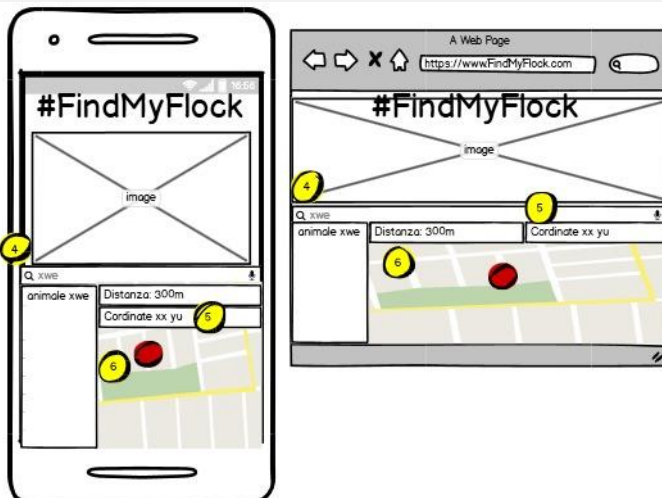
2)



2) Maria digita un raggio d'azione, la ricerca sarà effettuata sugli animali che si trovano in un raggio di azione maggiore di quella inserita

3) Maria inserisce l'animale da ricercare

3)



4) Maria digita l'animale "xwe"

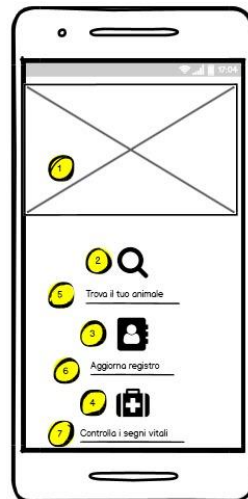
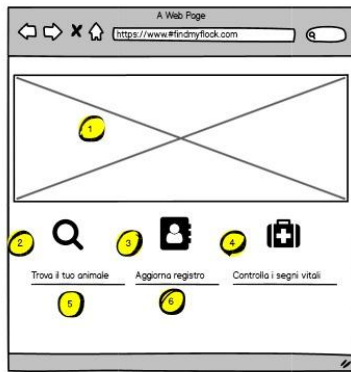
5) Il sistema mostra le coordinate dell'animale inserito da Maria

6) Il sistema mostra una mappa e con un pallino rosso indica la posizione dell'animale

Secondo Assignment

3.2 UNA SECONDA IDEA

1)



1) Titolo Home Page

2) Icona Lente di ingrandimento. Se cliccata va nella pagina per la ricerca dell'animale

3) Icona Registro. Se cliccato si accede al registro delle informazioni del proprio bestiario

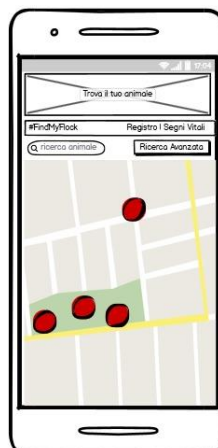
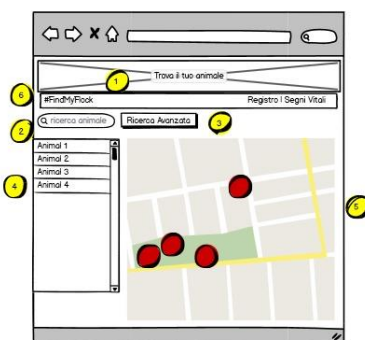
4) Icona Kit Medico. Se cliccata va nella pagina per il controllo dei segni vitali.

5) Testo che aiuta l'utente a comprendere che l'icona soprastante collega alla pagina per la ricerca dell'animale

6) Testo che aiuta l'utente a comprendere che l'icona soprastante collega alla pagina per l'aggiornamento del registro

7) Testo che aiuta l'utente a comprendere che l'icona soprastante collega alla pagina per controllare la salute del bestiame

2)



1) Immagine introduttiva della pagina.

2) Search bar ove l'utente può direttamente ricercare un animale a lui interessato. La posizione di tale animale verrà mostrato sulla mini-mappa

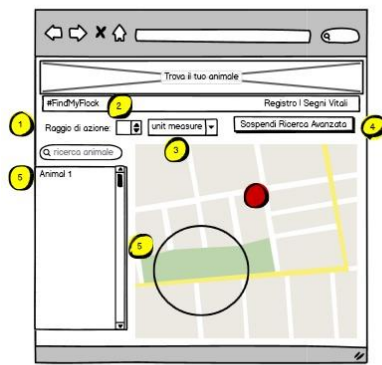
3) Ricerca avanzata apre nuove opzioni di ricerca che si combinano alla classica ricerca per nome

4) Lista delle pecore attualmente filtrata. Se selezioniamo una degli animali

Secondo Assignment

verrà evidenziata la sua posizione sulla mappa
5) Mini mappa ove sono mostrate le posizioni di ogni animale
6) Barra di navigazione

3)



- 1) Testo che indica l'utente che si traccia un raggio d'azione entro il quale le pecore dovrebbero esserci. Verranno evidenziate quelle che sono fuori da tale raggio d'azione
- 2) Campo per inserire l'unità del raggio
- 3) Specifica l'unità di misura associata
- 4) Chiude la ricerca avanzata e si torna ad effettuare la normale operazione di ricerca
- 5) La mappa viene aggiornata tenendo conto del raggio d'azione
- 6) La lista degli animali viene aggiornata tenendo conto di soli quelli al di fuori del cerchio.

4 LAVORO SVOLTO DAI COMPONENTI DEL TEAM

Vincent Milione	25%
Claudia Buono	25%
Gigi jr Del Monaco	25%
Silvio Di Martino	25%

Ciascun componente ha sviluppato alcuni casi d'uso e alcuni sketch in accordo con gli altri, tutti in egual misura. A seguito poi di varie riunioni, ognuno ha confrontato la sua parte svolta con quella degli altri, e mettendo insieme, con le dovute modifiche, tutte le parti svolte, abbiamo sviluppato il documento finale.