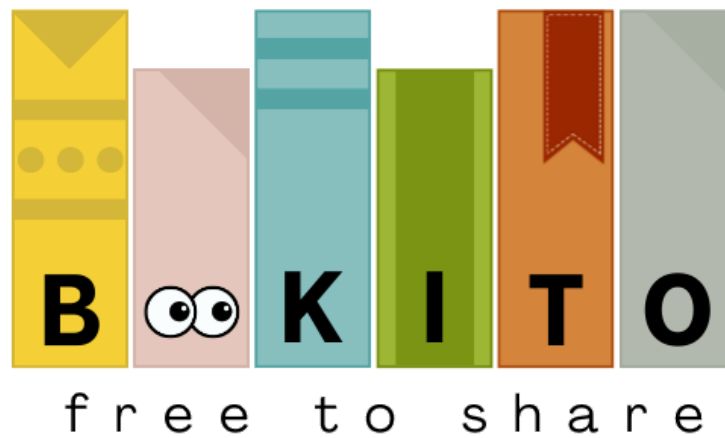




## Progetto di Ingegneria del Software 2022/23 Università Ca' Foscari Venezia



Definizione obiettivi generali del progetto  
2.0

0-Budget

15/01/2023



### Document Informations

NomeProgetto	Bookito!	Acronimo	BKT
Derivable	Obiettivi Generali		
Data di consegna	15/01/2023		
Team Leader	Giulia Cogotti		<a href="mailto:884383@stud.unive.it">884383@stud.unive.it</a>
Team Members	Diego Passarella		<a href="mailto:886711@stud.unive.it">886711@stud.unive.it</a>
	Marco Chinellato		<a href="mailto:886217@stud.unive.it">886217@stud.unive.it</a>
	Marta Cazzin		<a href="mailto:883396@stud.unive.it">883396@stud.unive.it</a>
	Jinpeng Zhang		<a href="mailto:886854@stud.unive.it">886854@stud.unive.it</a>
	Tudor Croitor		<a href="mailto:886005@stud.unive.it">886005@stud.unive.it</a>

### Document History

Version	Issue Date	Stage	Changes	Contributors
1.0	03/10/2022	Draft	Prima stesura del documento	Giulia Cogotti Diego Passarella Marco Chinellato
2.0	15/01/2023	Final	Allineamento documentazione	Giulia Cogotti



# Indice

<b>1. Introduzione</b>	<b>3</b>
1.1. Scopo del documento	3
1.2. Struttura del documento	3
<b>2. Applicazione</b>	<b>3</b>
2.1. Descrizione generale	3
2.2. Applicazioni simili	3
2.3. Servizi offerti	4
2.4. Utenti finali	4
<b>3. Glossario</b>	<b>5</b>



# 1. Introduzione

## 1.1. Scopo del documento

Il presente documento ha lo scopo di illustrare l'idea di base per lo sviluppo dell'applicazione Bookito. In particolare verranno mostrati, in modo sintetico, i servizi che essa dovrà offrire e il target di utenti finali a cui è rivolta. Inoltre verrà fornita un'analisi riguardante le applicazioni con tratti comuni già esistenti nel mercato.

## 1.2. Struttura del documento

Il documento, oltre alla sezione corrente, si suddivide in due parti:

- I. *Applicazione*, nella quale verranno specificate le caratteristiche principali dell'applicazione;
- II. *Glossario*, che conterrà alcune definizioni necessarie a comprendere eventuali termini tecnici ed acronimi contenuti nel documento.

# 2. Applicazione

## 2.1. Descrizione generale

L'applicazione **Bookito** è incentrata sullo scambio e prestito di libri usati tra utenti appartenenti a un determinato quartiere, con particolare attenzione al comune di Venezia. I libri spazieranno in vari ambiti, tra cui anche i libri scolastici. La lista di libri verrà offerta dalla API di google books, la quale permette in modo semplice e intuitivo di ricavare tutte le informazioni.

In questo modo viene data la possibilità agli utenti di liberarsi dei libri di cui non necessitano più, e allo stesso tempo questa azione permette di aiutare chi non può permettersi l'alto costo dei libri. Inoltre favorisce l'appartenenza al quartiere, incrementando le interazioni sociali e il rispetto tra persone diverse.

## 2.2. Applicazioni simili

In seguito ad una dettagliata ricerca sul mercato, principalmente sul play store di android, sono state rilevate due applicazioni che, per alcuni aspetti, potrebbero essere considerate simili a quella proposta in questo documento. Le app in questione sono **BookAround** [<https://bookaround.app/>] e **Libro - book sharing** [<https://readwithlibro.app/>].



Gli aspetti comuni trattano argomenti come prestito di libri, in particolare *BookAround* tratta la vendita a scopo di lucro. In questo l'applicazione che andrà sviluppata si differenzia perché il tutto si svolge senza l'utilizzo di denaro da parte di entrambe le parti (chi dà e chi riceve il libro).

Per quanto riguarda *Libro - Book sharing*, sebbene concettualmente molto simile, è meno specializzata rispetto a **Bookito** poiché non permette ai due utenti di concordare una data arbitraria di restituzione, in **Bookito** inoltre sarà presente la possibilità di scambiare o addirittura regalare libri (a discrezione dell'utente), a differenza dell'applicazione analizzata che ne permette solo il prestito.

Dunque, nonostante esistano applicazioni molto simili per certi aspetti, **Bookito** si propone di ampliare queste funzionalità simili, semplificando l'utilizzo da parte degli utenti.

### 2.3. Servizi offerti

L'applicazione dovrà fornire una serie di funzionalità fondamentali, le principali vengono illustrate di seguito:

- **Scambio di libri:** a tempo indeterminato quindi l'*utente x* decide di accettare il libro dell'*utente y* e viceversa;
- **Prestito di libri:** a tempo determinato in caso il libro debba essere reso entro un certo periodo di tempo prestabilito, a tempo indeterminato in caso si decida di regalare definitivamente il libro;
- **Profilo utente:** creazione e accesso tramite numero di telefono con controllo per evitare duplicati;
- **Libreria virtuale:** inserimento di libri nel proprio profilo tramite scannerizzazione ISBN oppure inserimento manuale di esso. L'utente dovrà anche decidere la modalità di upload del libro (scambio, prestito o regalo).
- **Ricerca libri:** l'utente può cercare un libro a cui è interessato e visualizzare se qualcuno nella sua zona lo ha, inoltre saranno mostrati anche i libri in zone diverse per completezza;
- **Chat tra utenti:** questo servizio sarà fruibile soltanto dopo aver effettuato un'azione di scambio, prestito o regalo, in quanto servirà per accordarsi per l'orario e il luogo dell'incontro;
- **Feedback:** conferma dell'avvenuta restituzione del libro e dichiarazione dello stato fisico del libro, con una valutazione da una a cinque stelle data al libro, non al proprietario.

### 2.4. Utenti finali

L'applicazione **Bookito** è rivolta ad ogni tipo di utente, con particolare attenzione verso coloro i quali hanno interesse nella lettura o studenti in cerca di libri scolastici, con difficoltà economiche. Infatti è sviluppata in modo da fornire un aiuto concreto a queste categorie di persone le quali potrebbero non riuscire a permettersi di comprare nuovi libri. Ovviamente questo non esclude il



fatto che, anche chi vive in condizioni economicamente agiate possano utilizzarla, anzi, potrebbero contribuire a fornire un aiuto ai più fragili.

### 3. Glossario

Il glossario comprende la definizione di tutti i termini tecnici utilizzati all'interno del documento.

- **API:** abbreviazione di interfaccia di programmazioni delle applicazioni, consente a due sistemi di interagire e trasferire informazioni tra di loro
- **Prestito:** s. m. [dal lat. *praestitum*, propr. part. pass. neutro di *praestare*: v. prestare]. -1. La consegna ad altri di una cosa infungibile affinché se ne serva per un certo tempo o per un uso determinato con l'obbligo di restituirla.
- **Scambio:** s. m. [der. di *scambiare*]. – 1. a. Lo scambiare, lo scambiarsi, il fatto che una cosa o una persona sia presa in cambio di un'altra, scambiare per errore, per equivoco; più spesso, l'atto del dare qualche cosa e del riceverne altra in cambio: *proporre lo scambio dei libri*.
- **Regalo:** s. m. [prob. dallo spagn. *regalo*]. – L'atto di regalare, il fatto di venire regalato; l'oggetto, la cosa che si regala: *dare, ricevere qualcosa in regalo*;