



AtAVi

Analisi dei requisiti v1.0

Sommario

Documento contenente i requisiti del progetto AtAVi individuati dal gruppo Co.Code.

Versione	1.0
Data di redazione	2016-12-21
Redazione	Mauro Carlin Simeone Pizzi Pier Paolo Tricomi Mattia Bottaro Nicola Tintorri Andrea Magnan
Verifica	Luca Bertolini
Approvazione	Simeone Pizzi
Uso	Esterno
Distribuzione	prof. Tullio Vardanega prof. Riccardo Cardin Zero12

Diario delle modifiche

Versione	Riepilogo	Autore	Ruolo	Data
0.0.2	Completata sezione introduzione	Mattia Bottaro	<i>Analista</i>	2016-12-22
0.0.1	Inizio stesura struttura documento	Mauro Carlin	<i>Analista</i>	2016-12-21

Indice

1	Introduzione	3
1.1	Scopo del documento	3
1.2	Scopo del prodotto	3
1.3	Glossario	3
1.4	Riferimenti	3
1.4.1	Normativi	3
1.4.2	Informativi	3
2	Descrizione generale	4
2.1	Obiettivo del prodotto	4
2.2	Funzioni del prodotto	4
2.3	Caratteristiche degli utenti	4
2.4	Vincoli generali	4
3	Casi d'uso	4
4	Requisiti	4
4.1	Requisiti funzionali	4
4.2	Requisiti di qualità	4
4.3	Requisiti di vincolo	4
4.4	Requisiti prestazionali	4
4.5	Tracciamento fonti-requisiti	4
4.6	Tracciamento requisiti-fonti	4
4.7	Riepilogo requisiti	4

Elenco delle figure

Elenco delle tabelle

1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Questo documento analizza, definisce e cataloga i requisiti e casi d'uso individuati nello studio del capitolato C2 e dagli incontri con Zero12. Il documento sancisce un contratto tra fornitore e proponente: il primo si impegna nel realizzare il prodotto con le qualità descritte, invece il secondo riconosce che tali qualità sono quelle desiderate.

1.2 Scopo del prodotto

Si vuole creare un'applicazione web che permetta ad un ospite, in visita all'ufficio di Zero12, di interrogare un assistente virtuale per annunciare la propria presenza, avvisare l'interessato dell'arrivo dell'ospite sul sistema di comunicazione aziendale (Slack) e fornire un'attività di accoglienza.

1.3 Glossario

Allo scopo di evitare ogni ambiguità nel linguaggio e rendere più semplice e chiara la comprensione dei documenti, viene allegato il “*Glossario v1.0.0*”. Le parole in esso contenute scritte in corsivo e marcate con una 'g' a pedice (p.es. *Parola_g*).

1.4 Riferimenti

1.4.1 Normativi

- *Capitolato_g* d'appalto C2 - AtAVi: Accoglienza tramite Assistente Virtuale
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Progetto/C2.pdf>;
- “*Norme di Progetto v1.0.0*”.

1.4.2 Informativi

- Slide del corso di ingegneria del *software_g*
 - <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Dispense/L06.pdf>
 - <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Dispense/E01a.pdf>
 - <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Dispense/E01b.pdf>
 - <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Dispense/E02a.pdf>
 - <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Dispense/E02b.pdf>
 - <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Dispense/E03a.pdf>
 - <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2016/Dispense/E03b.pdf>

2 Descrizione generale

2.1 Obiettivo del prodotto

Il prodotto vuole essere un assistente virtuale in grado di accogliere un cliente in visita all'ufficio di Zero12 e, allo stesso tempo, informare la persona desiderata dell'arrivo dell'ospite. Il software dovrà avvalersi di Alexa, assistente virtuale sviluppato da Amazon.

2.2 Funzioni del prodotto

Il prodotto, dopo avergli dato il benvenuto, dovrà richiedere all'ospite alcune informazioni riguardanti la sua visita all'ufficio di Zero12. I dati di interesse riguardanti l'incontro, che l'assistente ha il compito di raccogliere tramite delle domande mirate, sono: l'identità del visitatore, dell'eventuale azienda di provenienza e della persona desiderata. Inoltre l'assistente virtuale dovrà intrattenere l'ospite fino all'arrivo di un componente del team di Zero12. IN SOSPESO COME INTRATTENERE

2.3 Caratteristiche degli utenti

Non sono richieste competenze particolari per poter utilizzare questo prodotto, che deve risultare quindi accessibile ad un'ampia categoria di utenti. Questo sarà garantito dal fatto che l'interazione con l'assistente sarà quasi completamente di carattere vocale.

2.4 Vincoli generali

Essendo un applicativo Web dovrà funzionare correttamente su PC, Mac o tablet, senza alcuna limitazione sul sistema operativo.

Il browser che verrà utilizzato dovrà essere compatibile con gli standard HTML5, CSS3 e JavaScript.

3 Casi d'uso

4 Requisiti

4.1 Requisiti funzionali

4.2 Requisiti di qualità

4.3 Requisiti di vincolo

4.4 Requisiti prestazionali

4.5 Tracciamento fonti-requisiti

4.6 Tracciamento requisiti-fonti

4.7 Riepilogo requisiti