



Progetto: *Nome Progetto*

[codebusterswe@gmail.com](mailto:codebusterswe@gmail.com)

## Studio Di Fattibilità

### Informazioni sul documento

Versione	1.0.0
Approvatori	
Redattori	Scialpi Paolo Rago Alessandro Safdari Houssaine
Verificatori	
Uso	Esterno
Distribuzione	Prof. Vardanega Tullio Prof. Cardin Riccardo Gruppo <i>CodeBusters</i>

### Descrizione

Questo documento si occupa di descrivere i casi d'uso del progetto

## Registro delle modifiche

Versione	Data	Nominativo	Ruolo	Verificatore	Descrizione
0.0.2	2020-12-16	Scialpi Paolo	Analista	-	Stesura introduzione.
0.0.1	2020-12-15	Scialpi Paolo	Analista	-	Creazione scheletro documento e paragrafi.

# Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>3</b>
1.1	Scopo del Documento . . . . .	3
1.2	Scopo del Prodotto . . . . .	3
1.3	Glossario . . . . .	3
1.4	Riferimenti . . . . .	3
1.4.1	Riferimenti normativi . . . . .	3
1.4.2	Riferimenti informativi . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Descrizione Generale</b>	<b>4</b>
2.1	Obbiettivi del prodotto . . . . .	4
2.2	Funzioni del prodotto . . . . .	4
2.3	Caratteristiche degli utenti . . . . .	4
2.4	Piattaforme di esecuzione . . . . .	4
2.5	Obblighi di progettazione . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Casi d'uso</b>	<b>5</b>
3.1	Attori . . . . .	5
3.2	Elenco casi d'uso . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Requisiti</b>	<b>6</b>
4.1	Requisiti funzionali . . . . .	6
4.2	Requisiti di qualità . . . . .	6
4.3	Requisiti di vincolo . . . . .	6
4.4	Requisiti prestazionali . . . . .	6
4.5	Tracciamento . . . . .	6

# 1 Introduzione

## 1.1 Scopo del Documento

Questo documento ha come scopo la descrizione dettagliata dei requisiti e dei casi d'uso individuati per il progetto.

## 1.2 Scopo del Prodotto

Oggigiorno, anche i programmi più tradizionali gestiscono e memorizzano una grande mole di dati e di conseguenza serve un software in grado di eseguire un'analisi e una interpretazione delle informazioni.

Il capitolato<sup>G</sup> C4 ha come obiettivo quello di creare un'applicazione di visualizzazione di dati con numerose dimensioni in un formato comprensibile dall'occhio umano. A questo scopo è necessario utilizzare algoritmi di intelligenza artificiale, o nel caso svilupparne di nuovi, che, agendo sulla distanza dei vari punti del grafico, riescano a sviluppare un modello semplificato che ne evidenzi i cluster<sup>G</sup>. L'applicazione dovrà inoltre agire su questi grafici creati evidenziando i dati ottenuti.

## 1.3 Glossario

Per evitare ambiguità relative alle terminologie utilizzare, è stato compilato il *Glossario 1.0.0*. In questo documento sono riportati tutti i termini di particolare importanza e con un significato particolare. Questi termini sono evidenziati da una 'G' ad apice.

## 1.4 Riferimenti

### 1.4.1 Riferimenti normativi

- Norme di Progetto 1.0.0;

### 1.4.2 Riferimenti informativi

- Studio di Fattibilità 1.0.0;

## 2 Descrizione Generale

2.1 Obbiettivi del prodotto

2.2 Funzioni del prodotto

2.3 Caratteristiche degli utenti

2.4 Piattaforme di esecuzione

2.5 Obblighi di progettazione

## 3 Casi d'uso

### 3.1 Attori

### 3.2 Elenco 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