

# Analisi dei requisiti

CyberSorcerers Team



## Informazioni sul documento

Destinatari:

Prf. Tullio Vardanega   Prf. Riccardo Cardin

**Registro dei Cambiamenti - Changelog**

<b>Versione</b>	<b>Data</b>	<b>Autore</b>	<b>Verificatore</b>	<b>Dettaglio</b>
0.1.1	11/01/202	Caniato Sabrina	Giulia Dentone	Aggiunta caption alle immagini
0.1.0	03/01/202	Caniato Sabrina	Vignotto Samuele	Sistemato l'analisi dei casi d'uso dopo il colloquio col Prof. R. Cardin. Aggiunta delle specifiche dei sottocasi d'uso.
0.0.1	09/12/202	Caniato Sabrina	Vignotto Samuele	Definizione struttura del documento e scheletro delle sezioni. Scrittura introduzione ed obiettivi delle diverse sezioni.
0.0.1	03/12/202	Vignotto Samuele	Lazzarin Nicola	Prima stesura dei casi d'uso e dell'analisi dei requisiti.

## Indice

<b>1 UC1-Autenticazione</b>	<b>8</b>
1.1 UC1.1-Inserimento Mail . . . . .	8
1.2 UC1.2-Inserimento Password . . . . .	9
<b>2 UC2-Errore di autenticazione</b>	<b>10</b>
<b>3 UC3-Compilazione requisiti di business</b>	<b>10</b>
<b>4 UC4-Errore nell'invio dei requisiti di business</b>	<b>11</b>
<b>5 UC5-Feedback cliente sullo sviluppo user stories</b>	<b>11</b>
5.1 UC5.1 Feedback negativo . . . . .	12
<b>6 UC6-Errore nell'invio del feedback</b>	<b>12</b>
<b>7 UC7- Validazione finale del feedback</b>	<b>14</b>
7.1 UC7.1 Validazione del feedback non approvata . . . . .	14
7.2 UC7.2-Controllo del feedback inviato . . . . .	15
7.3 UC7.3-Istruzione dell'intelligenza artificiale . . . . .	16
<b>8 UC8-Visualizzazione andamento progetto</b>	<b>16</b>
<b>9 UC9-Feedback epic/user stories<sub>G</sub> Project Manager<sub>G</sub></b>	<b>17</b>
9.1 Second actor . . . . .	17
<b>10 UC10-Errore nell'invio del feedback</b>	<b>18</b>
<b>11 UC11-Visualizzazione personalizzata epic/user stories<sub>G</sub></b>	<b>19</b>
<b>12 UC12-Assegnazione epic/user stories<sub>G</sub></b>	<b>20</b>
12.1 UC12.1- Selezione dello sviluppatore . . . . .	21
<b>13 UC13- Assegnazione non avvenuta</b>	<b>21</b>
<b>14 UC14-Sviluppo del codice</b>	<b>22</b>
14.1 UC14.1 Inserimento del Tag <sub>G</sub> . . . . .	23
14.2 UC14.2 Stesura del codice . . . . .	23
<b>15 UC15-Verifica codice da parte dell'IA<sub>G</sub></b>	<b>24</b>
15.1 UC15.1- Invio codice per la verifica . . . . .	25
15.2 UC15.2- Visualizzazione feedback . . . . .	25
<b>16 UC16-Inserimento di un nuovo cliente</b>	<b>26</b>
16.1 UC16.1- Inserimento Mail . . . . .	27
16.2 UC16.2- Inserimento ruolo . . . . .	27
<b>17 UC17- Errore nella registrazione dell'utente</b>	<b>28</b>

<b>18UC18- Primo accesso</b>	<b>28</b>
18.1UC18.1 Inserimento nuova password . . . . .	29
18.2UC18.2- Conferma nuova password . . . . .	29
<b>19Requisiti</b>	<b>30</b>
19.1Requisiti funzionali . . . . .	30
19.2Requisiti di qualità . . . . .	31
19.3Requisiti di vincolo . . . . .	31
19.4Requisiti sistemi operativi . . . . .	32
19.5Requisiti prestazionali . . . . .	32
19.6Requisiti di sicurezza . . . . .	32

## Elenco delle figure

1	Generalizzazione degli attori Utente ed Utente Aziendale . . . . .	6
2	UML dei casi d'uso . . . . .	7
3	UC1 . . . . .	8
4	Sottocasi UC1 . . . . .	9
5	UC3 . . . . .	10
6	UC5 . . . . .	12
7	Sottocasi UC5 . . . . .	13
8	Generalizzazione del UC5 . . . . .	13
9	UC7 . . . . .	14
10	Sottocasi UC7 . . . . .	15
11	Generalizzazione del UC7 . . . . .	15
12	UC8 . . . . .	16
13	UC9 . . . . .	17
14	Sottocasi UC9 . . . . .	18
15	UC11 . . . . .	19
16	UC12 . . . . .	20
17	Sottocasi UC12 . . . . .	21
18	UC14 . . . . .	22
19	Sottocasi UC14 . . . . .	23
20	UC15 . . . . .	24
21	Sottocasi UC15 . . . . .	25
22	UC16 . . . . .	26
23	Sottocasi UC16 . . . . .	27
24	UC18 . . . . .	28
25	Sottocasi UC18 . . . . .	29

## Introduzione

### Scopo del documento

Questo documento ha lo scopo di fornire una descrizione approfondita del prodotto, analizzando nel dettaglio i requisiti, ottenuti tramite incontri con l'azienda e analisi del capitolato. Quest'analisi si concretizza con l'individuazione di casi d'uso, punto centrale di questo documento.

### Scopo del prodotto

L'azienda proponente ha richiesto la creazione di una web app<sub>G</sub> che, tramite l'uso di IA<sub>G</sub> (in questo caso ChatGPT4 e Bedrock) è in grado di creare epic user stories<sub>G</sub> a partire dalle richieste del cliente e confrontarle con il codice sviluppato in modo da informare il cliente dello stato di avanzamento dello sviluppo del prodotto. Inoltre deve essere possibile, sia per il Project Manager<sub>G</sub>, sia per il cliente rilasciare dei feedback (nel primo caso riguardanti l'adeguatezza delle stories, nel secondo caso riguardanti il prodotto finale) al fine di migliorare l'IA<sub>G</sub>. È inoltre richiesta un'analisi comparativa tra le due IA utilizzate e lo sviluppo di un plugin<sub>G</sub> utile agli sviluppatori e al Project Manager<sub>G</sub>.

### Glossario

Alcuni termini presenti nel documento potrebbero essere ambigui, pertanto verranno inseriti nel Glossario v.1.0.0. La loro presenza all'interno di esso sarà indicata tramite una G maiuscola a pedice.

## Casi d'uso

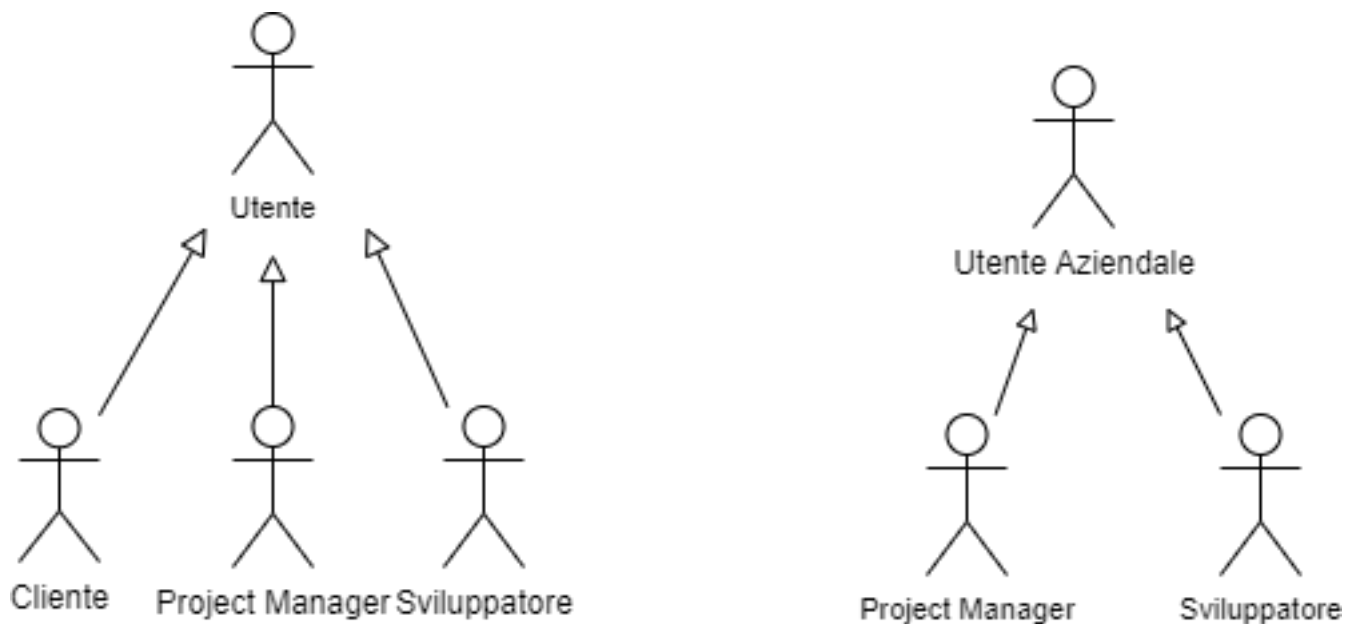
### Scopo

Lo scopo di questa sezione è raccogliere tutti i casi d'uso<sub>G</sub> individuati, facendo riferimento alle funzionalità individuate durante la sessione di design thinking<sub>G</sub> fatta in collaborazione con l'azienda.

### Attori

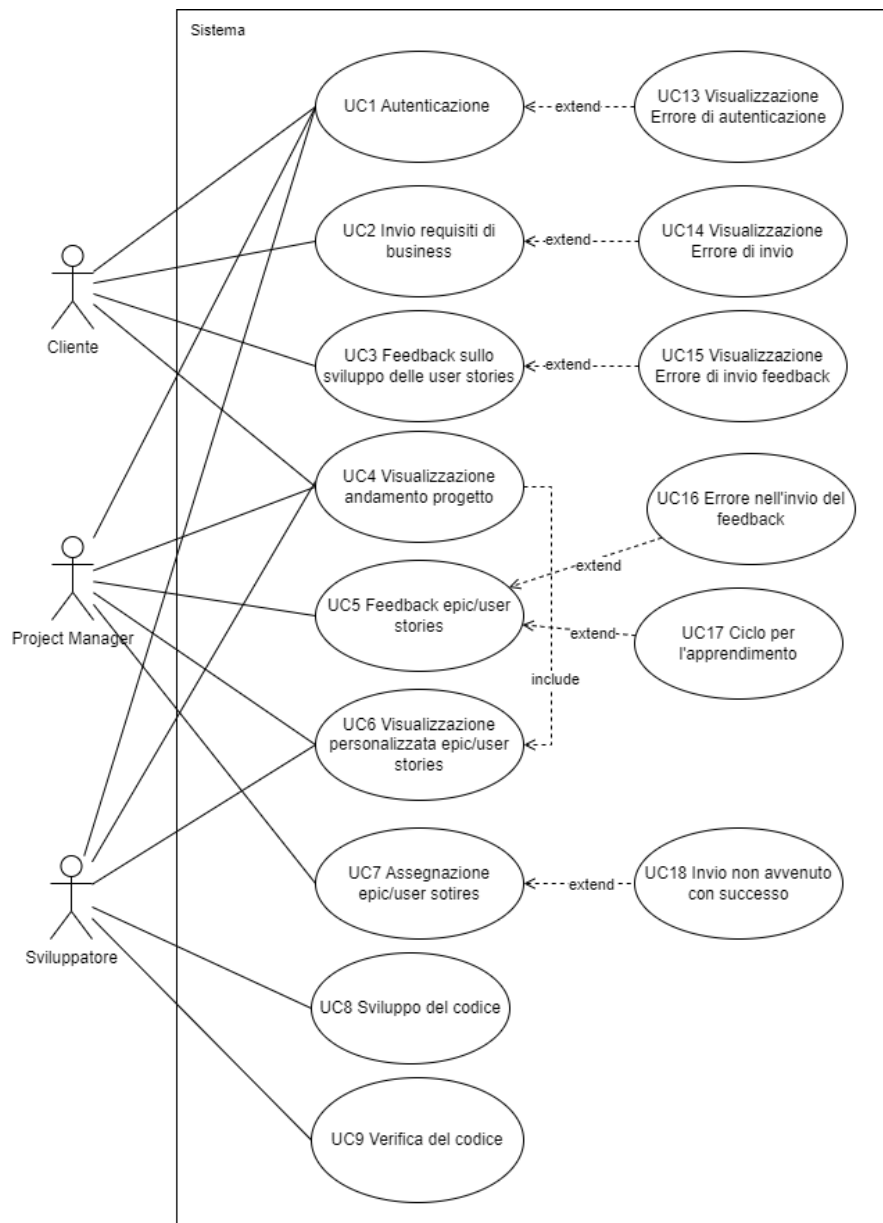
Come si è evidenziato durante la sessione di design thinking<sub>G</sub> con i proponenti la web app<sub>G</sub> avrà necessità di tre diverse interfacce per essere usata adeguatamente da tutte le tipologie di attori<sub>G</sub>: clienti, sviluppatori e Project Manager<sub>G</sub>. L'IA<sub>G</sub> (ChatGPT o Bedrock) viene considerata attore<sub>G</sub> secondario in quanto utilizzeremo un servizio che ci viene offerto. Inoltre è necessario lo sviluppo di un plugin<sub>G</sub> accessibile solamente a agli sviluppatori e al Project Manager<sub>G</sub>.

Per facilitare la comprensione del diagramma dei casi d'uso<sub>C</sub> abbiamo utilizzato due generalizzazioni: Utente e Utente aziendale:



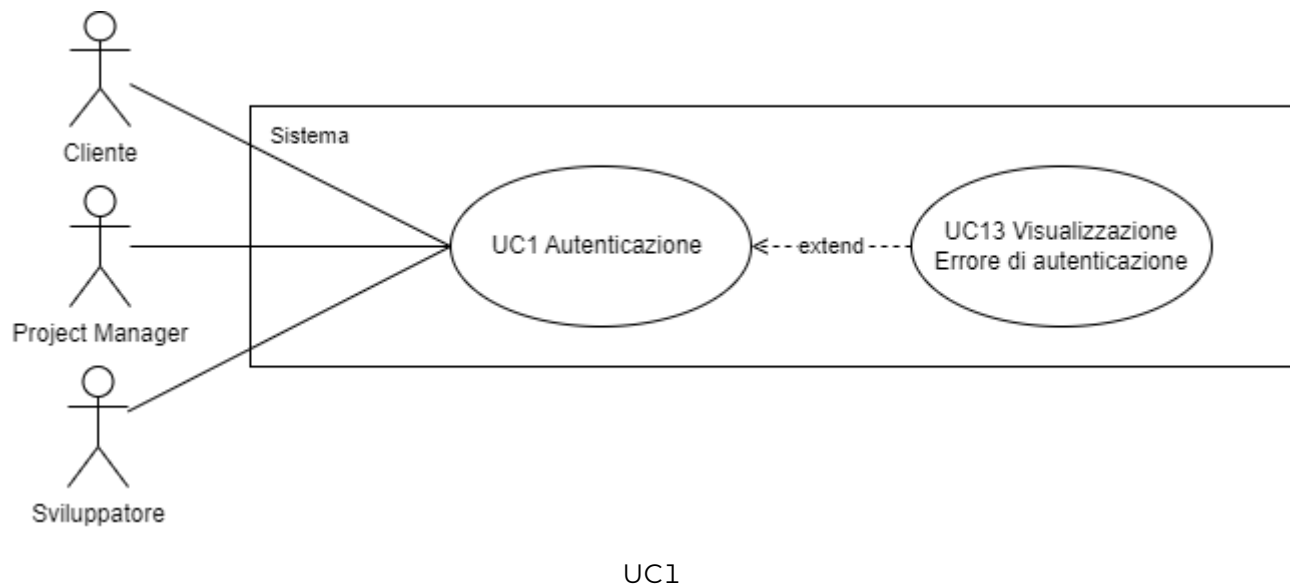
Generalizzazione degli attori Utente ed Utente Aziendale

## UML Casi d'uso



UML dei casi d'uso

## 1 UC1-Autenticazione



### Main actor

- Utente;

### Preconditions

- Essere registrati nel sistema con i propri permessi

### Postconditions

- Utente riconosciuto dal sistema;

### Main scenario

- Compilazione campo mail [UC1.1];
- Compilazione campo password [UC1.2];

### Alternative scenario

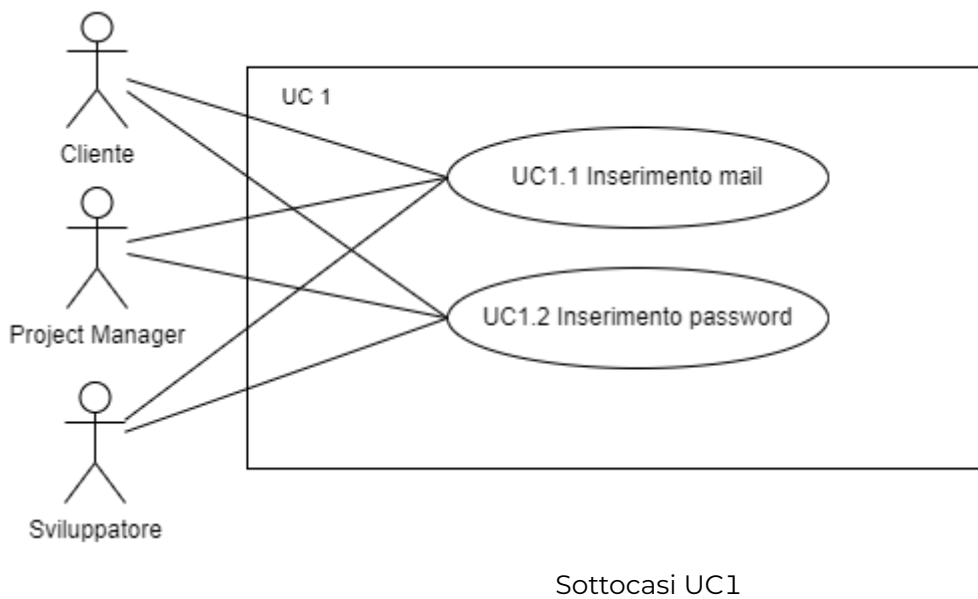
- Visualizzazione errore di autenticazione [UC2]

### 1.1 UC1.1-Inserimento Mail

#### Main actor

- Utente;



**Preconditions**

- Essere registrati nel sistema con i propri permessi
- Trovarsi nella pagina di login

**Postcondition**

- Email inserita

**1.2 UC1.2-Inserimento Password****Main actor**

- Utente;

**Preconditions**

- Essere registrati nel sistema con i propri permessi
- Trovarsi nella pagina di login

**Postcondition**

- Password inserita
- Possibilità di effettuare il login

## 2 UC2-Errore di autenticazione

### Main actor

- Utente;

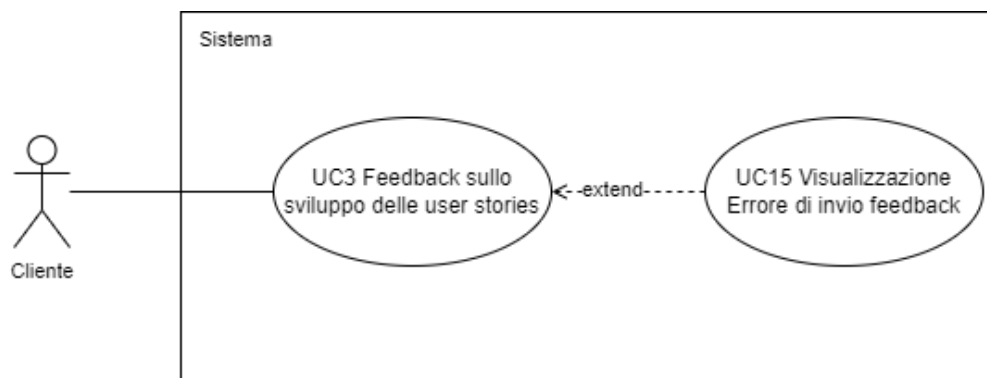
### Preconditions

- Essere registrati nel sistema con i propri permessi

### Postconditions

- Utente Non riconosciuto dal sistema;

## 3 UC3-Compilazione requisiti di business



UC3

### Main actor

- Cliente;

### Second actor

- Intelligenza Artificiale;

### Preconditions

- Essere riconosciuti dal sistema come Cliente;
- Trovarsi nella sezione per aggiungere un nuovo requisito di business<sub>G</sub>

**Postconditions**

- Invio dei requisiti di business all'intelligenza artificiale;

**Main scenario**

- Stesura dei requisiti richiesti;

**Alternative scenario**

- Messaggio d'errore durante l'invio [UC4]

**4 UC4-Errore nell'invio dei requisiti di business****Main actor**

- Cliente;

**Preconditions**

- Essere riconosciuti dal sistema come Cliente;
- Trovarsi nella sezione per aggiungere un nuovo requisito di business<sub>G</sub>

**Postconditions**

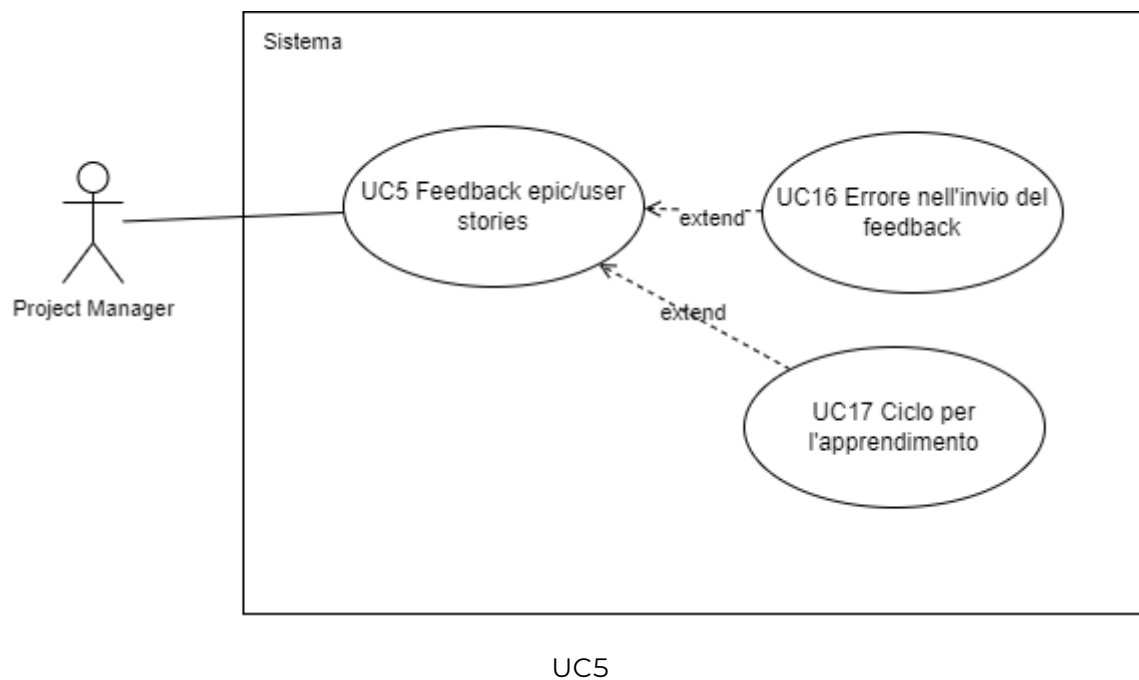
- Invio dei requisiti di business<sub>G</sub> all'intelligenza artificiale non riuscito;

**5 UC5-Feedback cliente sullo sviluppo user stories****Main actor**

- Cliente;

**Preconditions**

- Essere riconosciuti dal sistema come Cliente;
- Presenza di almeno una user story<sub>G</sub> o epic story<sub>G</sub> ;
- Epic stories completata;
- Trovarsi nella user story completata nella sezione apposita per l'invio del feedback;

**Postconditions**

- Epic/user stories completato;

**Main scenario**

- Verifica che la funzionalità rispetti le caratteristiche [UC5.2];

**Alternative scenario**

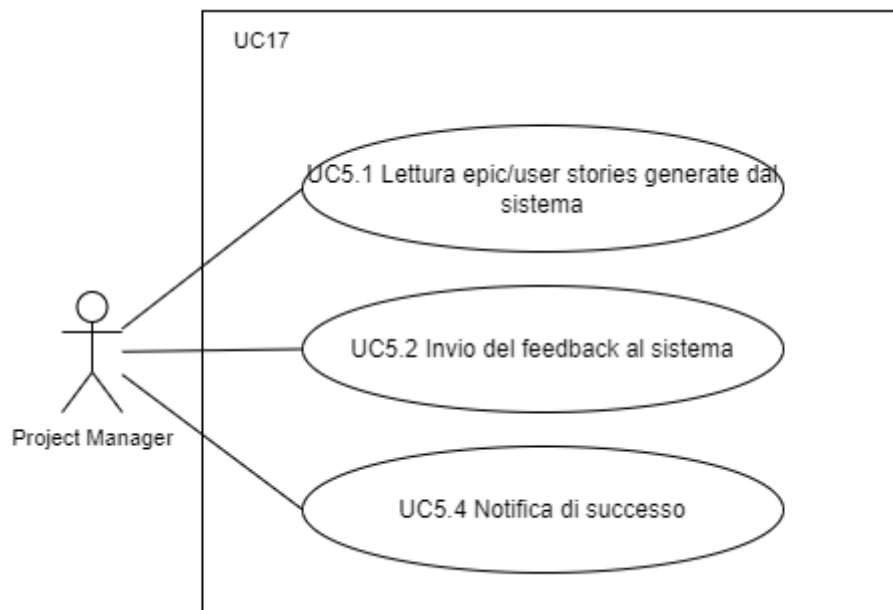
- Visualizzazione errore invio feedback[UC6];

**Generalize****5.1 UC5.1 Feedback negativo**

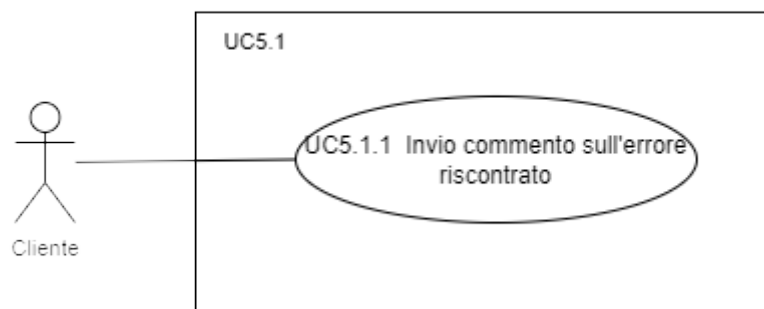
- Invio commento sull'errore riscontrato [UC5.1.1];

**6 UC6-Errore nell'invio del feedback****Main actor**

- Cliente;



Sottocasi UC5



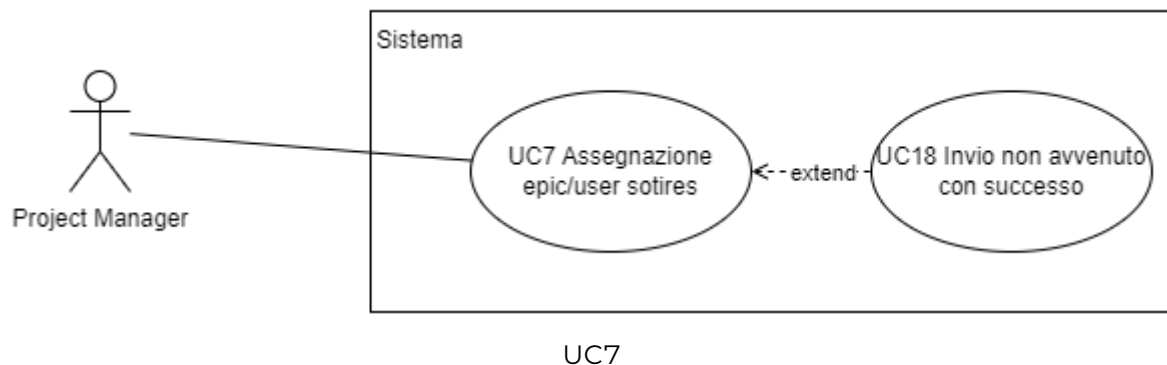
Generalizzazione del UC5

**Preconditions**

- Essere riconosciuti dal sistema come Cliente;
- Presenza di almeno una user story<sub>G</sub> o epic story<sub>G</sub> ;
- Epic stories<sub>G</sub> completata;
- Trovarsi nella user story<sub>G</sub> completata nella sezione apposita per l'invio del feedback;

**Postconditions**

- Invio del feedback al Project Manager<sub>G</sub> non riuscito;



## 7 UC7- Validazione finale del feedback

### Main actor

- Project Manager<sub>G</sub> ;

### Preconditions

- Aver ricevuto dal Cliente un feedback negativo riguardante il lavoro finito;
- Presenza di almeno una user story<sub>G</sub> o epic story<sub>G</sub> ;
- Epic stories<sub>G</sub> completata;

### Postconditions

- Epic/user stories<sub>G</sub> completato;
- Feedback per epic/user stories<sub>G</sub> ricevuto dal sistema;

### Main scenario

- Controllo del feedback inviato [UC7.2];
- Istruzione dell'intelligenza artificiale [UC7.3];

### Generalize

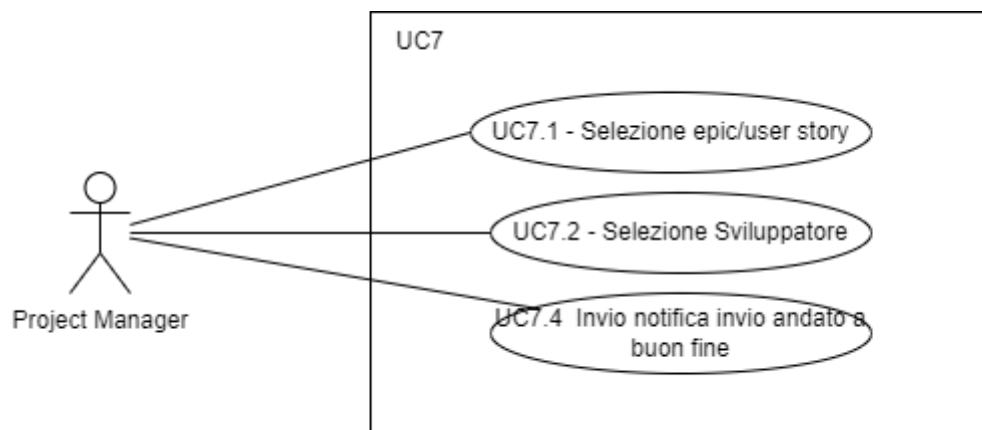
#### 7.1 UC7.1 Validazione del feedback non approvata

- Riscrittura del feedback da parte del Project Manager<sub>G</sub> [UC7.1.1];

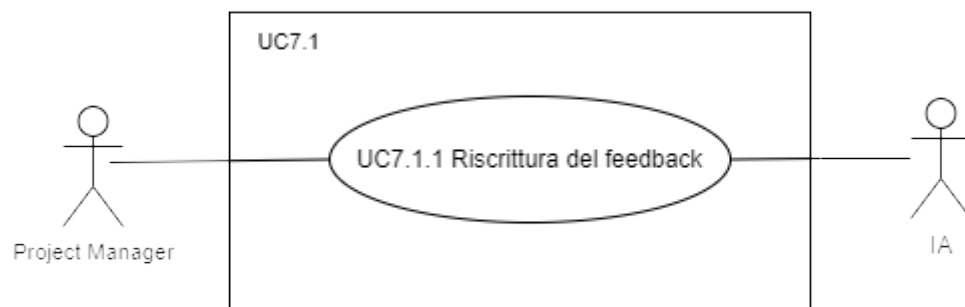
##### UC7.1.1 Riscrittura del feedback da parte del Project Manager<sub>G</sub>

### Main actor

- Project Manager<sub>G</sub>;



Sottocasi UC7



Generalizzazione del UC7

**Preconditions**

- Aver ricevuto un feedback negativo dal cliente;
- Il feedback non è comprensibile dall'intelligenza artificiale;

**Postcondition**

- Il feedback è scritto in modo comprensibile dall'intelligenza artificiale;

**7.2 UC7.2-Controllo del feedback inviato****Main actor**

- Cliente;

**Preconditions**

- Aver ricevuto un feedback negativo dal cliente;

**Postcondition**

- Il feedback è scritto in modo comprensibile dall'intelligenza artificiale;

**7.3 UC7.3-Istruzione dell'intelligenza artificiale****Main actor**

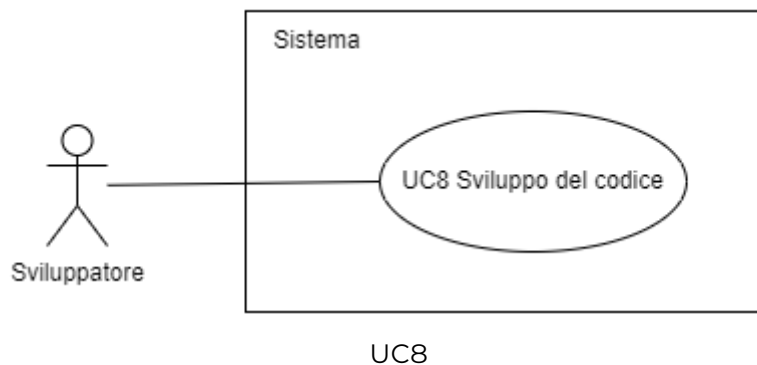
- Cliente;

**Preconditions**

- Avere un feedback scritto in modo comprensibile dall'intelligenza artificiale;

**Postcondition**

- L'intelligenza artificiale è stata istruita grazie al feedback ricevuto;

**8 UC8-Visualizzazione andamento progetto****Main actor**

- Utente;



**Preconditions**

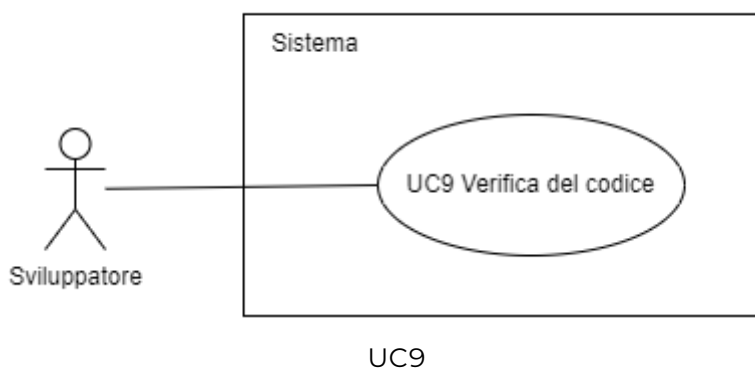
- Essere riconosciuti dal sistema con i propri privilegi;
- Cliente ha inviato con successo i requisiti di business<sub>G</sub> al sistema;
- Requisiti di business<sub>G</sub> sono stati elaborati dal sistema;
- Project Manager<sub>G</sub> ha accettato le epic/user stories<sub>G</sub> generate dal sistema;
- Project Manager<sub>G</sub> ha assegnato le epic/user stories<sub>G</sub> agli Sviluppatori;

**Postconditions**

- Presa visione dell'andamento del progetto;

**Main scenario**

- Visualizzazione della percentuale rappresentante il quantitativo di epic/user stories<sub>G</sub> sviluppate;

**9 UC9-Feedback epic/user stories<sub>G</sub> Project Manager<sub>G</sub>****Main actor**

- Project Manager<sub>G</sub>;

**9.1 Second actor**

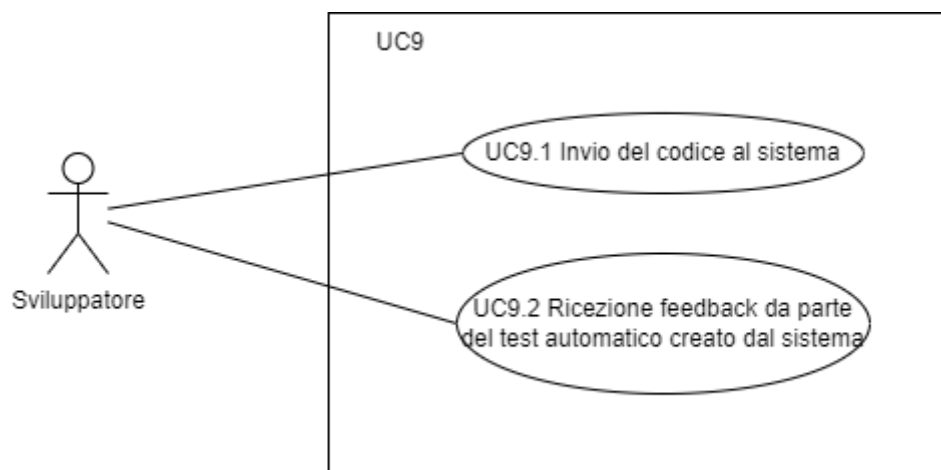
- Intelligenza artificiale;

**Preconditions**

- Essere riconosciuti dal sistema come Project Manager<sub>G</sub>;
- Cliente ha inviato con successo i requisiti di business<sub>G</sub> al sistema;
- Requisiti di business<sub>G</sub> sono stati elaborati dal sistema;

**Postconditions**

- Feedback per epic/user stories ricevuto dal sistema;
- Il sistema ha generato epic/user stories<sub>G</sub> corrette, con corrispettivo tag<sub>G</sub>;

**Main scenario**

Sottocasi UC9

- Project Manager<sub>G</sub> visualizza epic/user stories<sub>G</sub> generate dal sistema [UC9.1];
- Project Manager<sub>G</sub> invia il feedback al sistema [UC9.2];

**Alternative scenario**

- Errore nell'invio del feedback[UC10];

**10 UC10-Errore nell'invio del feedback****Main actor**

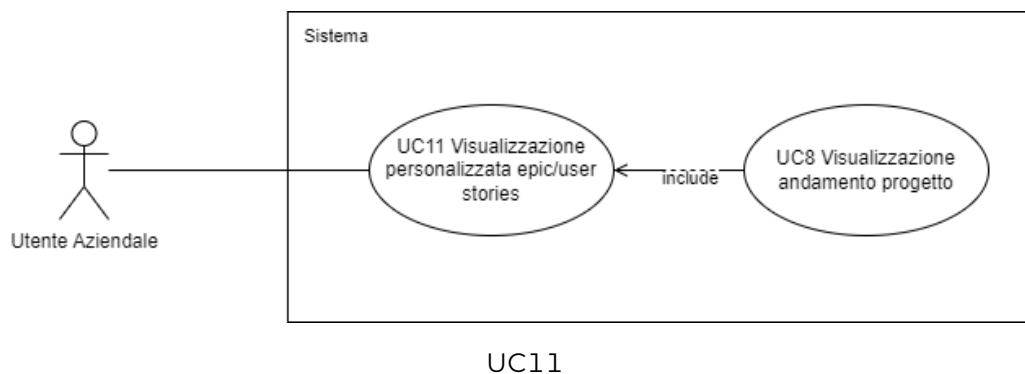
- Project Manager<sub>G</sub>;

**Preconditions**

- Essere riconosciuti dal sistema come Project Manager<sub>G</sub>;
- Cliente ha inviato con successo i requisiti di business<sub>G</sub> al sistema;
- Requisiti di business<sub>G</sub> sono stati elaborati dal sistema;

**Postconditions**

- Feedback per epic/user stories<sub>G</sub> ricevuto dal sistema;
- Il sistema ha generato epic/user stories corrette<sub>G</sub>, con corrispettivo tag<sub>G</sub>;

**11 UC11-Visualizzazione personalizzata epic/user stories<sub>G</sub>****Main actor**

- Utente Aziendale;

**Preconditions**

- Essere riconosciuti dal sistema con i propri permessi;
- Cliente ha inviato con successo i requisiti di business<sub>G</sub> al sistema;
- requisiti di <sub>G</sub> sono stati elaborati dal sistema;
- Project Manager<sub>G</sub> ha accettato le epic/user stories<sub>G</sub> generate dal sistema;
- Project Manager<sub>G</sub> ha assegnato le epic/user stories<sub>G</sub> agli Sviluppatori;

**Postconditions**

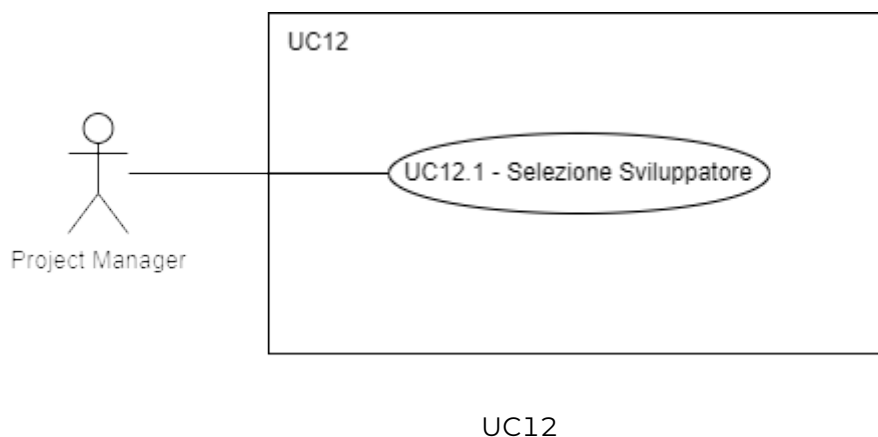
- Project Manager<sub>G</sub> ha preso visione dell'andamento del progetto;

**Main scenario**

- Project Manager<sub>G</sub> visualizza la lista delle epis/user stories<sub>G</sub> assegnate;

**Inclusione**

- Visualizzazione andamento progetto [UC8];

**12 UC12-Assegnazione epic/user stories <sub>G</sub>****Main actor**

- Project Manager<sub>G</sub>;

**Preconditions**

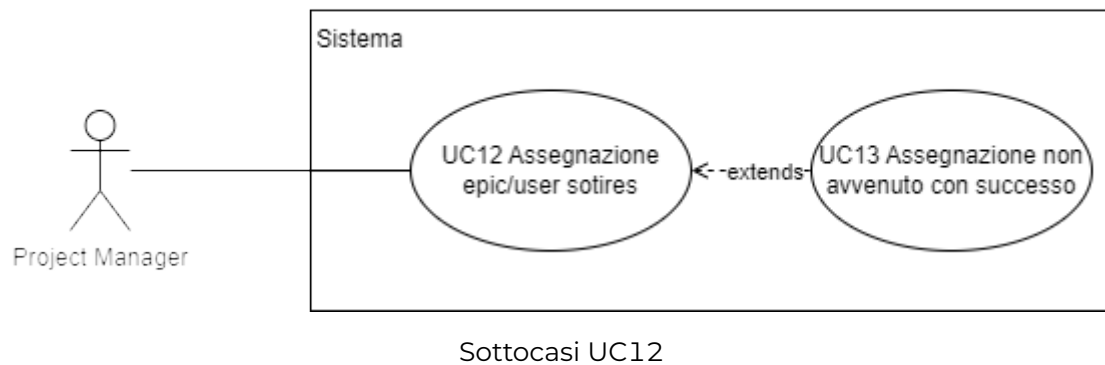
- Essere riconosciuto dal sistema come Project Manager<sub>G</sub>;
- Le epic/user stories<sub>G</sub> che si vogliono assegnare devono avere feedback positivo;
- Trovarsi nella pagina della epic story<sub>G</sub> da assegnare;

**Postconditions**

- Una o più epic/user stories<sub>G</sub> con feedback positivo è stata assegnata ad uno o più Sviluppatori;

**Main scenario**

- Project Manager<sub>G</sub> seleziona lo Sviluppatore a cui assegnare la epic/user stories<sub>G</sub> selezionata [UC12.1];



### Alternative scenario

- Errore nell'assegnazione dell'epic story<sub>G</sub> [UC13]

### 12.1 UC12.1- Selezione dello sviluppatore

#### Main actor

- Project Manager<sub>G</sub>;

#### Preconditions

- Essere riconosciuto dal sistema come Project Manager<sub>G</sub>;
- Le epic/user stories<sub>G</sub> che si vogliono assegnare devono avere feedback positivo;
- Trovarsi nella pagina della epic story<sub>G</sub> da assegnare;

#### Postconditions

- Una o più epic/user stories<sub>G</sub> con feedback positivo è stata assegnata ad uno o più Sviluppatori;

## 13 UC13- Assegnazione non avvenuta

#### Main actor

- Project Manager<sub>G</sub>;

#### Preconditions

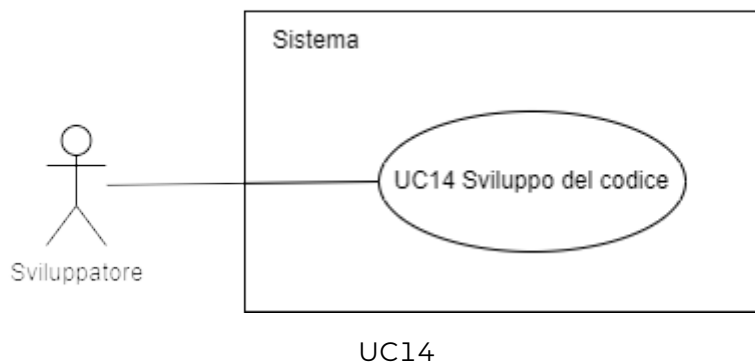
- Essere riconosciuto dal sistema come Project Manager<sub>G</sub>;

- Le epic/user stories<sub>G</sub> che si vogliono assegnare devono avere feedback positivo;
- Trovarsi nella pagina della epic story<sub>G</sub> da assegnare;

### Postconditions

- L'assegnazione non è avvenuta con successo;

## 14 UC14-Sviluppo del codice



### Main actor

- Sviluppatore;

### Preconditions

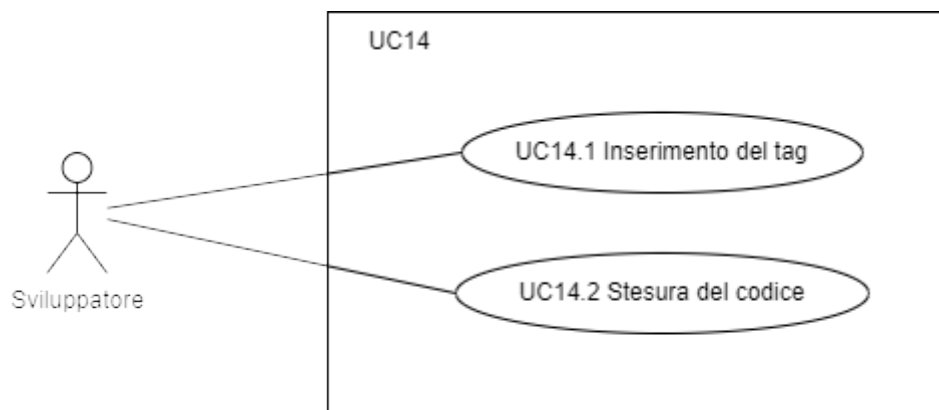
- Essere riconosciuti dal sistema come Sviluppatore;
- Avere un'assegnazione per quella user story<sub>G</sub> dal Project Manager<sub>G</sub>;

### Postconditions

- Il codice sviluppato e pronto per il testing<sub>G</sub>;
- Il codice è correttamente taggato<sub>G</sub>;

### Main scenario

- Sviluppatore inserisce il tag<sub>G</sub> di riferimento alla user story<sub>G</sub> [UC14.1];
- Sviluppatore scrive del codice [UC14.2];



Sottocasi UC14

### 14.1 UC14.1 Inserimento del Tag<sub>G</sub>

#### Main actor

- Sviluppatore;

#### Preconditions

- Essere riconosciuti dal sistema come Sviluppatore;
- Avere un'assegnazione per quella user story dal Project Manager<sub>G</sub>;

#### Postconditions

- Il codice è correttamente taggato<sub>G</sub>;

### 14.2 UC14.2 Stesura del codice

#### Main actor

- Sviluppatore;

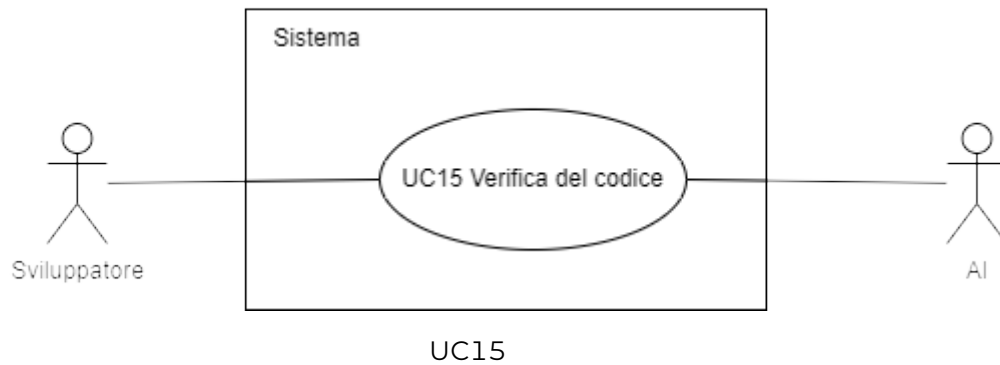
#### Preconditions

- Essere riconosciuti dal sistema come Sviluppatore;
- Avere un'assegnazione per quella user story dal Project Manager<sub>G</sub>;

#### Postconditions

- Il codice sviluppato e pronto per il testing<sub>G</sub>;

## 15 UC15-Verifica codice da parte dell'IA<sub>G</sub>



### Main actor

- Sviluppatore;

### Second actor

- Intelligenza Artificiale;

### Preconditions

- Essere riconosciuti dal sistema come Sviluppatore;
- Cliente ha inviato requisiti di business<sub>G</sub>;
- Project Manager<sub>G</sub> ha accettato epic/user stories<sub>G</sub>;
- Project Manager<sub>G</sub> ha assegnato epic/user stories<sub>G</sub>;
- Sviluppatore ha sviluppato codice e test<sub>G</sub> riguardante una o più user story<sub>G</sub>;
- Sviluppatore ha taggato<sub>G</sub> correttamente il codice;

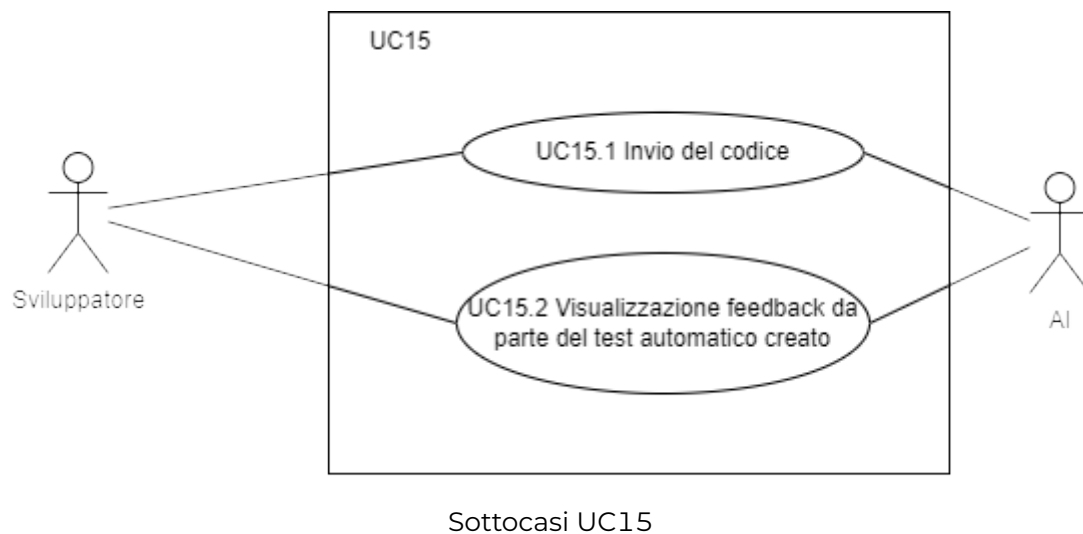
### Postconditions

- Sviluppatore riceve feedback da parte del sistema riguardante il codice inviato;

### Main scenario

- Sviluppatore invia codice per la verifica [UC15.1];
- Sviluppatore riceve feedback dal sistema riguardante il codice inviato [UC15.2];





### 15.1 UC15.1- Invio codice per la verifica

#### Main actor

- Sviluppatore;

#### Preconditions

- Essere riconosciuti dal sistema come Sviluppatore;
- Cliente ha inviato requisiti di business<sub>G</sub>;
- Project Manager<sub>G</sub> ha accettato epic/user stories<sub>G</sub>;
- Project Manager<sub>G</sub> ha assegnato epic/user stories<sub>G</sub>;
- Sviluppatore ha sviluppato codice e test<sub>G</sub> riguardante una o più user story<sub>G</sub>;
- Sviluppatore ha taggato<sub>G</sub> correttamente il codice;

### 15.2 UC15.2- Visualizzazione feedback

#### Main actor

- Sviluppatore;

#### Preconditions

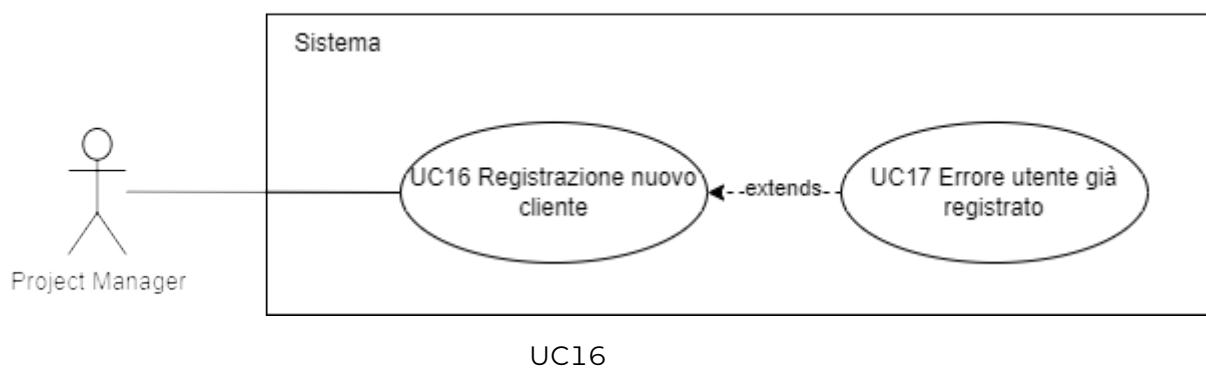
- Essere riconosciuti dal sistema come Sviluppatore;
- Cliente ha inviato requisiti di business<sub>G</sub>;
- Project Manager<sub>G</sub> ha accettato epic/user stories<sub>G</sub>;
- Project Manager<sub>G</sub> ha assegnato epic/user stories<sub>G</sub>;

- Sviluppatore ha sviluppato codice e test<sub>G</sub> riguardante una o più user story<sub>G</sub>;
- Sviluppatore ha taggato<sub>G</sub> correttamente il codice;

### Postconditions

- Sviluppatore riceve feedback da parte del sistema riguardante il codice inviato;
- Il codice può essere sistemato, in base a quello consigliato dall'intelligenza artificiale;

## 16 UC16-Inserimento di un nuovo cliente



### Main actor

- Project Manager<sub>G</sub>;

### Preconditions

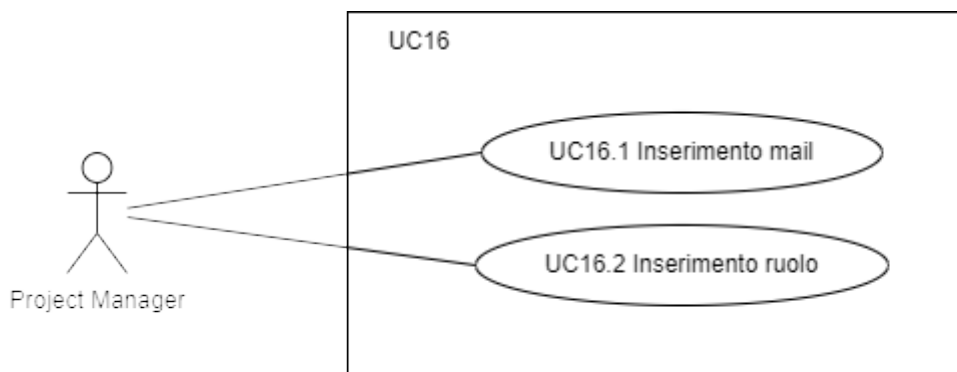
- Essere riconosciuti dal sistema come Project Manager<sub>G</sub>;
- Cliente ha preso contatto con l'azienda per l'inizio di un nuovo progetto insieme;

### Postconditions

- Cliente registrato nel sistema;
- Cliente può effettuare il primo accesso;

### Main scenario

- Il Project Manager<sub>G</sub> inserisce mail [UC16.1];
- Il Project Manager<sub>G</sub> inserisce ruolo di Cliente [UC16.2];



Sottocasi UC16

### Alternative scenario

- Errore nella registrazione dell'utente [UC17];

### 16.1 UC16.1- Inserimento Mail

#### Main actor

- Project Manager<sub>G</sub>;

#### Preconditions

- Essere riconosciuti dal sistema come Project Manager<sub>G</sub>;
- Cliente ha preso contatto con l'azienda per l'inizio di un nuovo progetto insieme;

### 16.2 UC16.2- Inserimento ruolo

#### Main actor

- Project Manager<sub>G</sub>;

#### Preconditions

- Essere riconosciuti dal sistema come Project Manager<sub>G</sub>;
- Cliente ha preso contatto con l'azienda per l'inizio di un nuovo progetto insieme;

#### Postconditions

- Cliente registrato nel sistema;
- Cliente può effettuare il primo accesso;

## 17 UC17- Errore nella registrazione dell'utente

### Main actor

- Project Manager<sub>G</sub>;

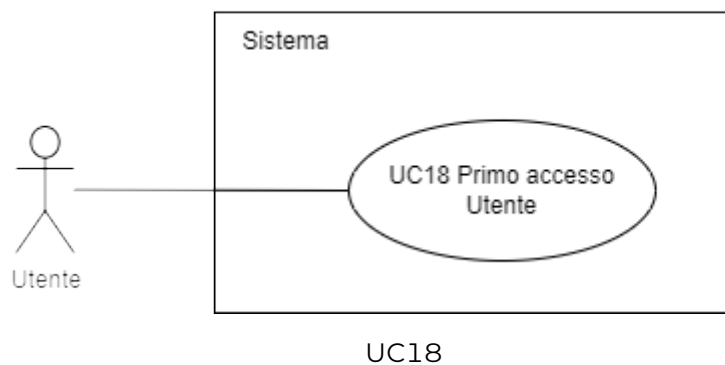
### Preconditions

- Essere riconosciuti dal sistema come Project Manager<sub>G</sub>;
- Cliente ha preso contatto con l'azienda per l'inizio di un nuovo progetto insieme;

### Postconditions

- Cliente non è registrato nel sistema;

## 18 UC18- Primo accesso



### Main actor

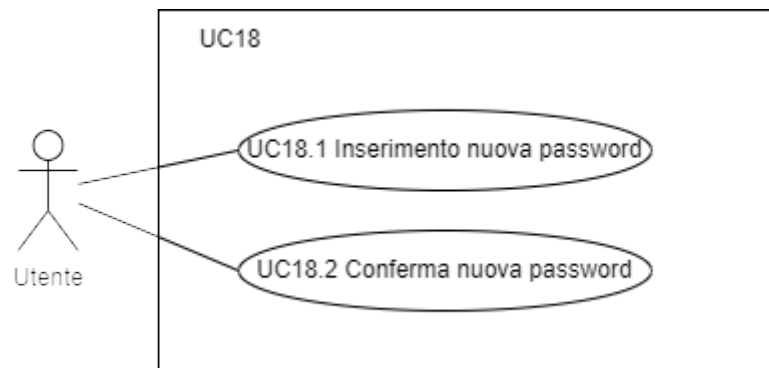
- Utente;

### Preconditions

- Essere riconosciuti dal sistema con il proprio ruolo;
- Non aver ancora effettuato il primo accesso;

### Postconditions

- Cliente registrato nel sistema con la nuova password;
- Cliente può iniziare a scrivere i suoi requisiti di business<sub>G</sub>;

**Main scenario**

Sottocasi UC18

- Inserimento nuova password [UC18.1];
- Conferma nuova password [UC18.2];

**18.1 UC18.1 Inserimento nuova password****Main actor**

- Utente;

**Preconditions**

- Essere riconosciuti dal sistema con il proprio ruolo;
- Non aver ancora effettuato il primo accesso;

**18.2 UC18.2- Conferma nuova password****Main actor**

- Utente;

**Preconditions**

- Essere riconosciuti dal sistema con il proprio ruolo;
- Non aver ancora effettuato il primo accesso;

**Postconditions**

- Cliente registrato nel sistema con la nuova password;
- Cliente può iniziare a scrivere i suoi requisiti di business<sub>G</sub>;

## 19 Requisiti

### 19.1 Requisiti funzionali

Classificazione	Descrizione	Indirizzato a	Codice
Obbligatorio	Accesso a web app <sub>G</sub> tramite login composto da email e password	Sviluppatore, Cliente, Project Manager <sub>G</sub>	UC1, UC16, UC18
Obbligatorio	Scrittura di richieste di buisness <sub>G</sub> tramite box testuale da web app <sub>G</sub>	Cliente	UC3
Obbligatorio	Invio delle richieste di buisness <sub>G</sub> da web app <sub>G</sub>	Cliente	UC3
Obbligatorio	Visualizzazione andamento sviluppo richieste tramite barra di completamento basata sulla percentuale di user stories <sub>G</sub> completate	Cliente, Project Manager <sub>G</sub>	UC8, UC11
Obbligatorio	Approvazione o rifiuto del risultato relativo all'implementazione di una user story <sub>G</sub>	Cliente	UC5
Desiderabile	Ricezione notifiche quando user story <sub>G</sub> completata	Cliente	UC5 UC8
Obbligatorio	Funzionalità di tag <sub>G</sub> nel plugin <sub>G</sub>	Sviluppatore	UC14
Obbligatorio	Lista di user stories <sub>G</sub> assegnate da Project Manager <sub>G</sub> sia su web app <sub>G</sub> che su plugin <sub>G</sub>	Sviluppatore	UC14 UC15
Desiderabile	Ricezione notifica su web app <sub>G</sub> quando nuova user story <sub>G</sub> è assegnata dal Project Manager <sub>G</sub>	Sviluppatore	UC12
Obbligatorio	Invio del codice sviluppato a IA <sub>G</sub> per richiesta verifica	Sviluppatore	UC15
Obbligatorio	Visualizzazione users stories <sub>G</sub> generate da IA <sub>G</sub>	Project Manager <sub>G</sub>	UC9

Classificazione	Descrizione	Indirizzato a	Casi d'uso
Obbligatorio	Invio di feedback sulle user stories <sub>G</sub> generate all'IA <sub>G</sub>	Project Manager <sub>G</sub>	UC9
Obbligatorio	Suddivisione delle user stories <sub>G</sub> troppo grandi	Project Manager <sub>G</sub>	UC9
Obbligatorio	Assegnazione user stories <sub>G</sub> agli sviluppatori	Project Manager <sub>G</sub>	UC12
Desiderabile	Ricezione notifiche quando user story <sub>G</sub> viene generata in seguito a richiesta del cliente	Project Manager <sub>G</sub>	UC7
Obbligatorio	Invio richiesta di modifiche reative a user stories <sub>G</sub> a IA <sub>G</sub> prima di approvazione	Project Manager <sub>G</sub>	UC7
Obbligatorio	Visualizzazione andamento epic/user stories <sub>G</sub> assegnate	Sviluppatore	UC11

Tabella 1: Tabella dei requisiti funzionali

## 19.2 Requisiti di qualità

I requisiti di qualità, e attinenti alle richieste del committente e da lui revisionati, descrivono le caratteristiche principali e come il sistema deve esibirsi, per soddisfare le esigenze dell'utente.

Codice	Descrizione	Fonti

Tabella 2: Tabella dei requisiti di qualità

## 19.3 Requisiti di vincolo

Di seguito la specifica per i requisiti di vincolo, i quali descrivono i limiti e le restrizioni che un sistema deve rispettare per soddisfare le esigenze dell'utente.

Codice	Descrizione	Fonti

Tabella 3: Tabella dei requisiti di vincolo

#### 19.4 Requisiti sistemi operativi

#### 19.5 Requisiti prestazionali

Per un'applicazione eseguita su una web app<sub>G</sub>, i requisiti prestazionali possono essere influenzati dalle prestazioni del dispositivo dell'utente e la larghezza di banda della connessione Internet. Non vi sono particolari requisiti in questo senso, in quanto le tecnologie AWS e Chat GPT rispondono in modo ottimale a diverse esigenze:

- tempo ottimale di risposta;
- scalabilità, evitando rallentamenti o anomalie non avendo problemi di gestione del carico
- utilizzo efficace delle risorse del sistema, riducendo larghezza di banda e non impegnando la memoria del dispositivo,
- disponibilità ed affidabilità

#### 19.6 Requisiti di sicurezza