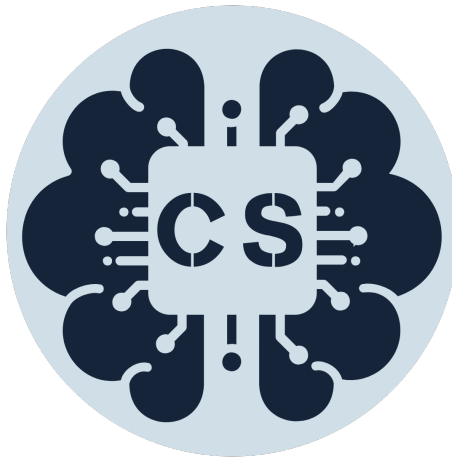


# Analisi dei requisiti

CyberSorcerers Team



## Informazioni sul documento

Destinatari:	Prf. Tullio Vardanega	Prf. Riccardo Cardin
G al pedice:	Consultare il Glossario	

## **Registro dei Cambiamenti - Changelog**

Versione	Data	Autore	Verificatore	Dettaglio
1.0.0	07/03/2024	Samuele Vignotto	Sabrina Caniato	Aggiunta ultimi requisiti individuati durante ultima riunione esterna e verifica
0.9.1	06/03/2024	Samuele Vignotto	Giulia Dentone	Aggiunta di requisiti da Capitolato
0.9.0	09/12/2023	Nicola Lazzarin	Sabrina Caniato	Inserimento dei requisiti prestazionali
0.8.2	09/12/2023	Nicola Lazzarin	Sabrina Caniato	Update dei requisiti di vincolo
0.8.1	06/12/2023	Samuele Vignotto	Giulia Dentone	Update dei requisiti di vincolo
0.8.0	05/12/2023	Samuele Vignotto	Nicola Lazzarin	Aggiunta dei requisiti di vincolo
0.7.0	04/12/2023	Giulia Dentone	Nicola Lazzarin	Aggiunta dei requisiti di qualità
0.6.0	03/12/2023	Samuele Vignotto	Sabrina Caniato	Aggiunta dei requisiti funzionali
0.5.2	03/12/2023	Samuele Vignotto	Sabrina Caniato	Aggiunta fonti requisiti
0.5.1	02/12/2023	Nicola Lazzarin	Giulia Dentone	Aggiunta caption alle immagini
0.5.0	01/12/2023	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
0.4.3	30/11/2023	Sabrina Caniato	Samuele Vignotto	Inserimento delle immagini relative dall'UC14 all'UC18
0.4.2	28/11/2023	Giulia Dentone	Nicola Lazzarin	Inserimento delle immagini relative dall'UC7 all'UC14
0.4.1	27/11/2023	Sabrina Caniato	Nicola Lazzarin	Inserimento delle immagini relative dall'UC1 all'UC6
0.4.0	27/11/2023	Nicola Lazzarin	Samuele Vignotto	Descrizione tesuale dall'UC16 all'UC18
0.3.0	25/11/2023	Sabrina Caniato	Samuele Vignotto	Descrizione tesuale dall'UC11 all'UC15

0.2.0	24/11/2023	Giulia Dentone	Samuele Vignotto	Descrizione testuale dall'UC6 all'UC10
0.1.0	23/11/2023	Giulia Dentone	Sabrina Caniato	Descrizione testuale dall'UC1 all'UC5
0.0.1	23/11/2023	Caniato Sabrina	Samuele Vignotto	Definizione struttura del documento e scheletro delle sezioni. Scrittura introduzione ed obiettivi delle diverse sezioni

## Indice

<b>1 UC1-Autenticazione</b>	<b>10</b>
1.1 UC1.1-Inserimento Mail . . . . .	10
1.2 UC1.2-Inserimento Password . . . . .	11
<b>2 UC2-Errore di autenticazione</b>	<b>12</b>
<b>3 UC3-Compilazione requisiti di business</b>	<b>12</b>
<b>4 UC4-Errore nell'invio dei requisiti di business</b>	<b>13</b>
<b>5 UC5-Feedback cliente sullo sviluppo user stories</b>	<b>13</b>
5.1 UC5.1 Feedback negativo . . . . .	14
<b>6 UC6-Errore nell'invio del feedback</b>	<b>14</b>
<b>7 UC7- Validazione finale del feedback</b>	<b>16</b>
7.1 UC7.1 Validazione del feedback non approvata . . . . .	16
7.2 UC7.2-Controllo del feedback inviato . . . . .	17
7.3 UC7.3-Istruzione dell'intelligenza artificiale . . . . .	18
<b>8 UC8-Visualizzazione andamento progetto</b>	<b>18</b>
<b>9 UC9-Feedback epic/user stories<sub>G</sub> Project Manager<sub>G</sub></b>	<b>19</b>
9.1 Second actor . . . . .	19
<b>10 UC10-Errore nell'invio del feedback</b>	<b>20</b>
<b>11 UC11-Visualizzazione personalizzata epic/user stories<sub>G</sub></b>	<b>21</b>
<b>12 UC12-Assegnazione epic/user stories<sub>G</sub></b>	<b>22</b>
12.1 UC12.1- Selezione dello sviluppatore . . . . .	23
<b>13 UC13- Assegnazione non avvenuta</b>	<b>23</b>
<b>14 UC14-Sviluppo del codice</b>	<b>24</b>
14.1 UC14.1 Inserimento del Tag <sub>G</sub> . . . . .	25
14.2 UC14.2 Stesura del codice . . . . .	25
<b>15 UC15-Verifica codice da parte dell'IA<sub>G</sub></b>	<b>26</b>
15.1 UC15.1- Invio codice per la verifica . . . . .	27
15.2 UC15.2- Visualizzazione feedback . . . . .	27
<b>16 UC16-Inserimento di un nuovo cliente</b>	<b>28</b>
16.1 UC16.1- Inserimento Mail . . . . .	29
16.2 UC16.2- Inserimento ruolo . . . . .	29
<b>17 UC17- Errore nella registrazione dell'utente</b>	<b>30</b>

<b>18UC18- Primo accesso</b>	<b>30</b>
18.1UC18.1 Inserimento nuova password . . . . .	31
18.2UC18.2- Conferma nuova password . . . . .	31
<b>19Requisiti</b>	<b>32</b>
19.1Requisiti funzionali . . . . .	32
19.2Requisiti di qualità . . . . .	34
19.3Requisiti di vincolo . . . . .	35
19.4Requisiti prestazionali . . . . .	36
19.5Fonti . . . . .	37

## Elenco delle figure

1	Generalizzazione degli attori Utente ed Utente Aziendale . . . . .	8
2	UML dei casi d'uso . . . . .	9
3	UC1 . . . . .	10
4	Sottocasi UC1 . . . . .	11
5	UC3 . . . . .	12
6	UC5 . . . . .	14
7	Sottocasi UC5 . . . . .	15
8	Generalizzazione del UC5 . . . . .	15
9	UC7 . . . . .	16
10	Sottocasi UC7 . . . . .	17
11	Generalizzazione del UC7 . . . . .	17
12	UC8 . . . . .	18
13	UC9 . . . . .	19
14	Sottocasi UC9 . . . . .	20
15	UC11 . . . . .	21
16	UC12 . . . . .	22
17	Sottocasi UC12 . . . . .	23
18	UC14 . . . . .	24
19	Sottocasi UC14 . . . . .	25
20	UC15 . . . . .	26
21	Sottocasi UC15 . . . . .	27
22	UC16 . . . . .	28
23	Sottocasi UC16 . . . . .	29
24	UC18 . . . . .	30
25	Sottocasi UC18 . . . . .	31

## 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

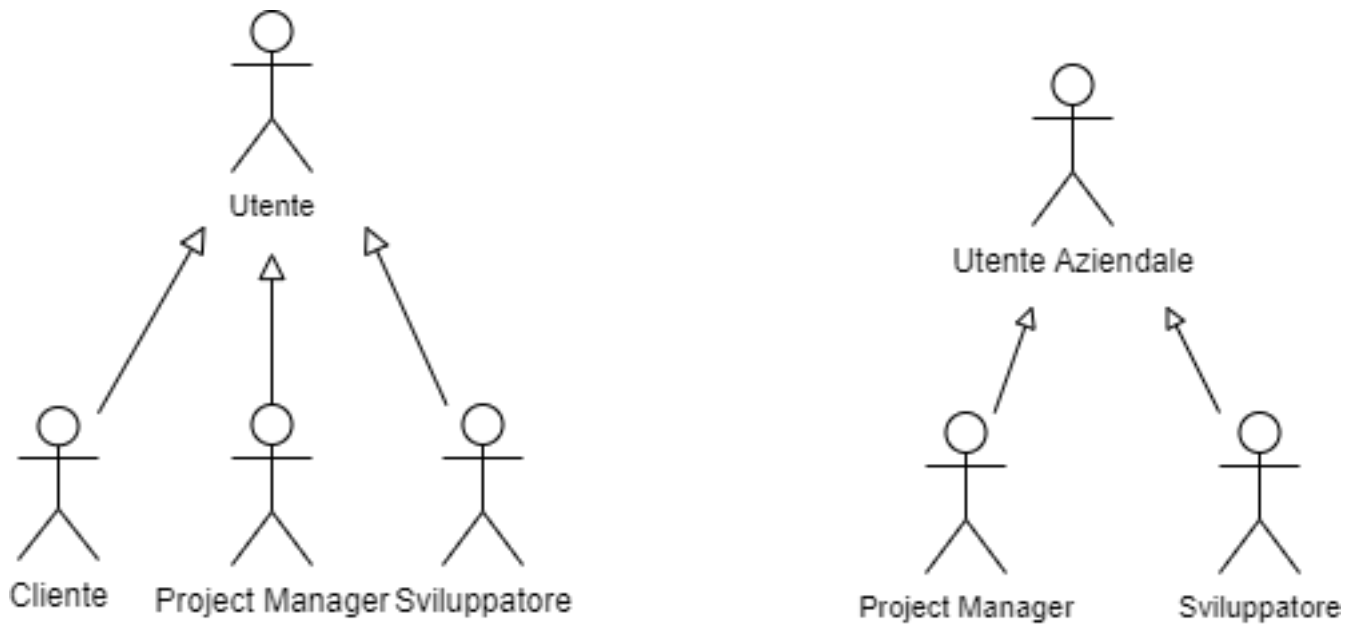
### Scopo

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>.

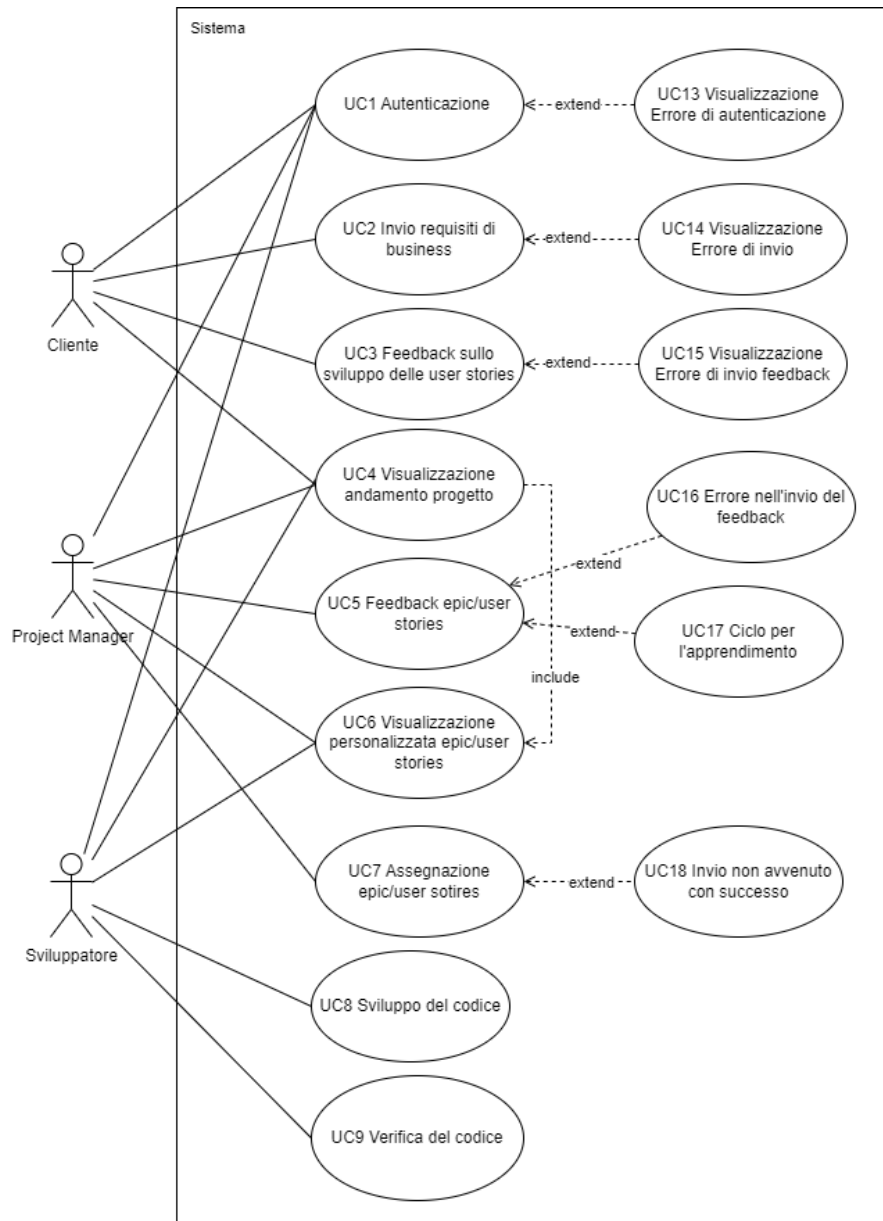
Per facilitare la comprensione del diagramma dei casi d'uso<sub>C</sub> abbiamo utilizzato due generalizzazioni: Utente e Utente aziendale:



Generalizzazione degli attori Utente ed Utente Aziendale

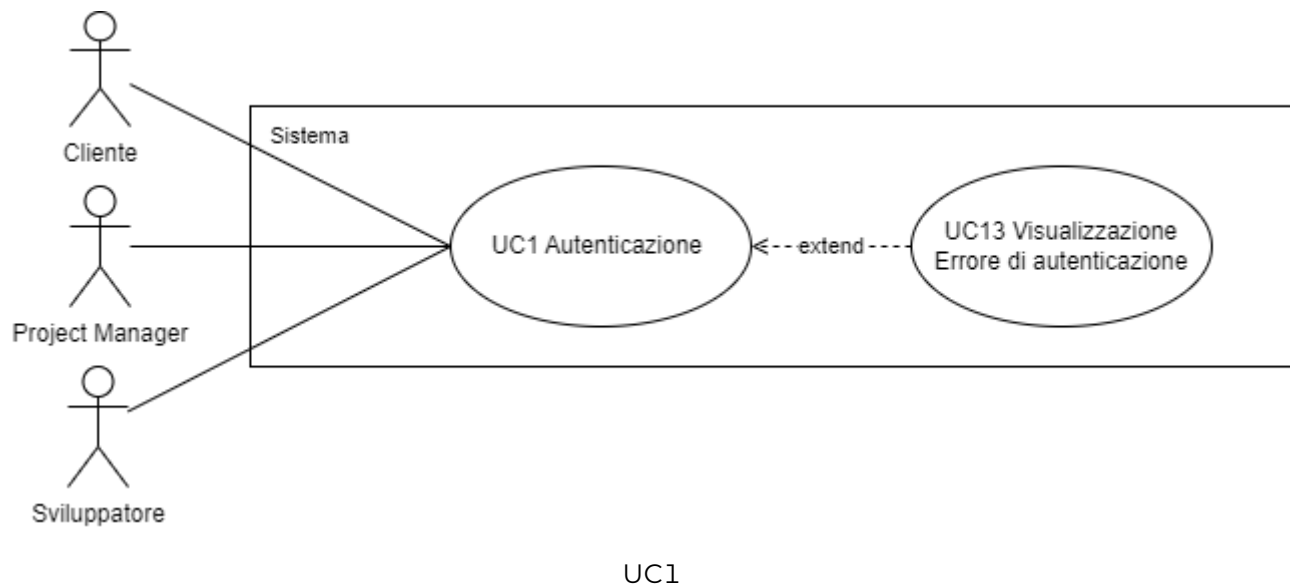


## UML Casi d'uso



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];

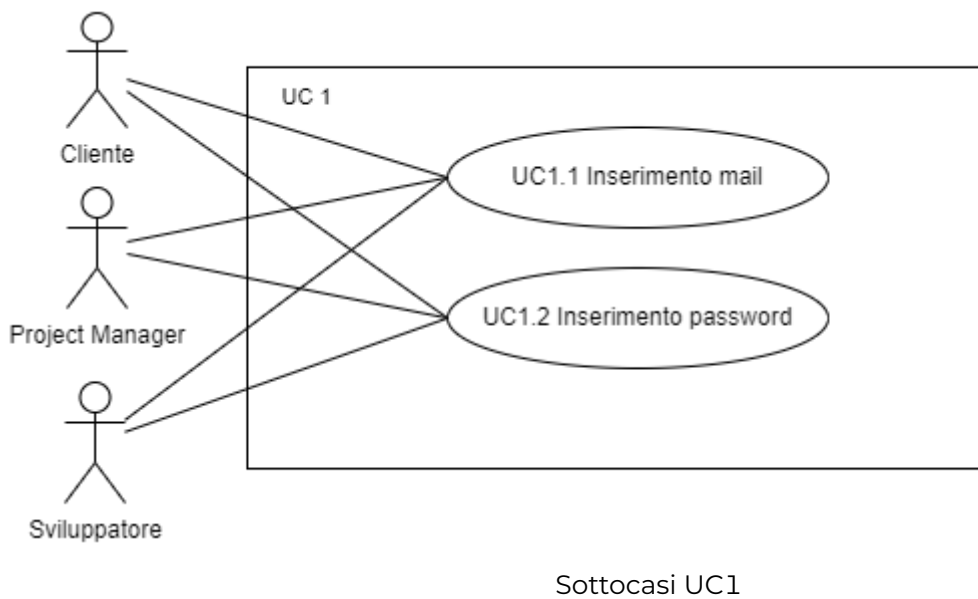
### Alternative scenario

- 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;

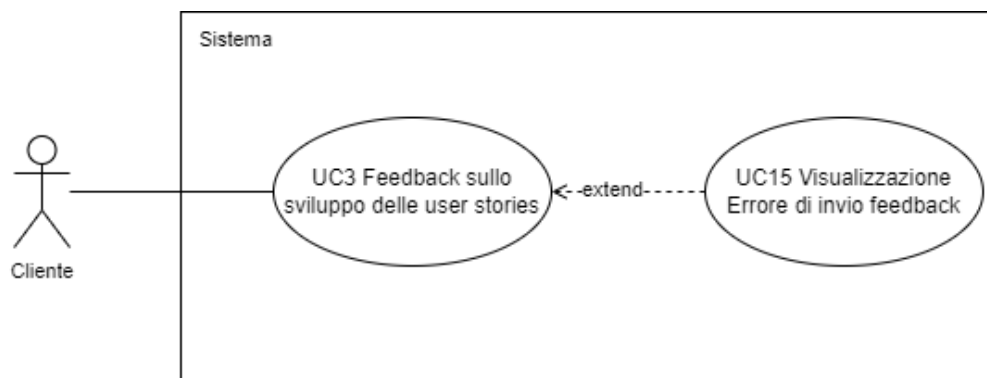
### Preconditions

- 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**

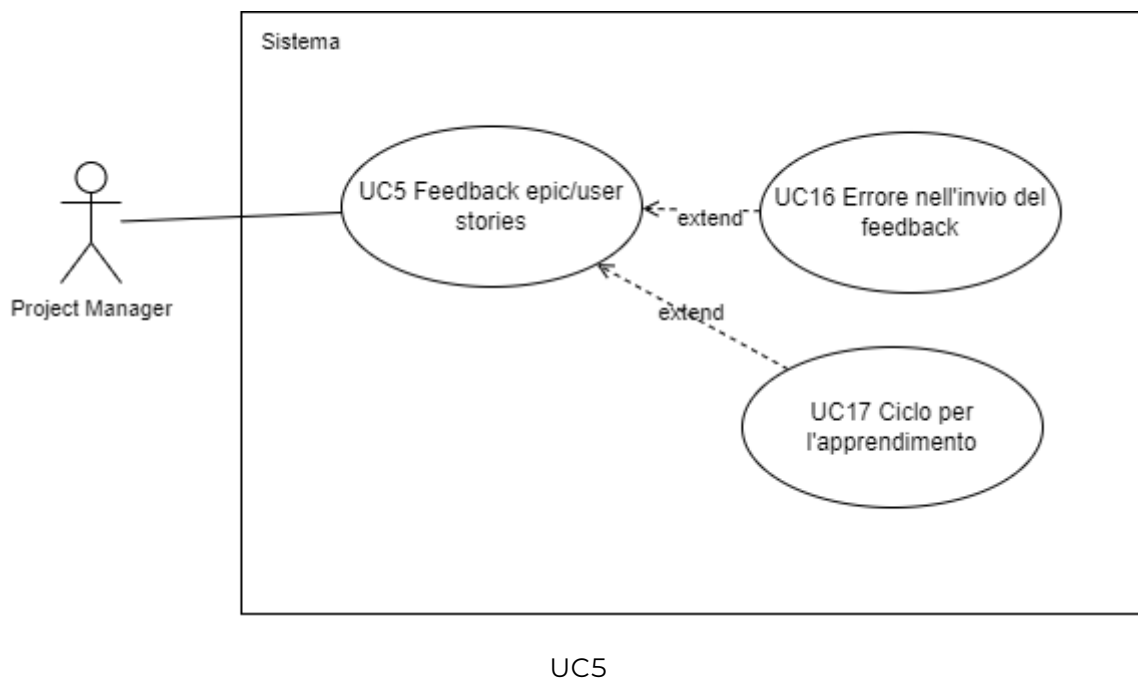
- Invio dei requisiti di business<sub>G</sub> all'intelligenza artificiale non riuscito;

**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**

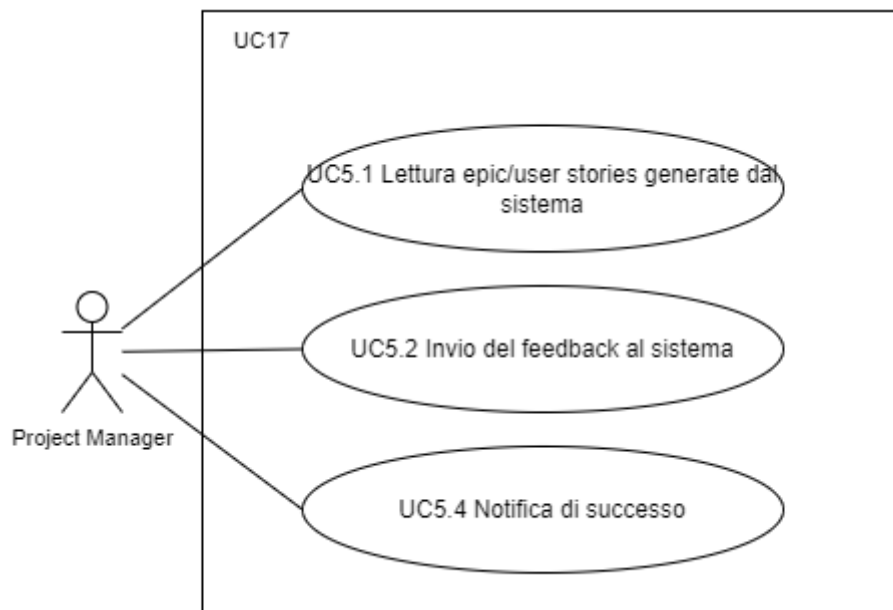
- Visualizzazione errore invio feedback[UC6];

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

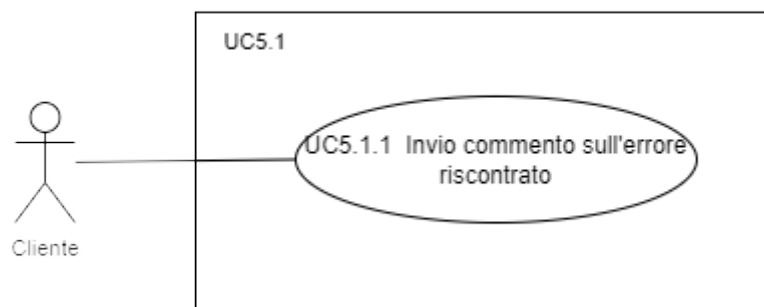
- Invio commento sull'errore riscontrato [UC5.1.1];

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

- Cliente;



Sottocasi UC5



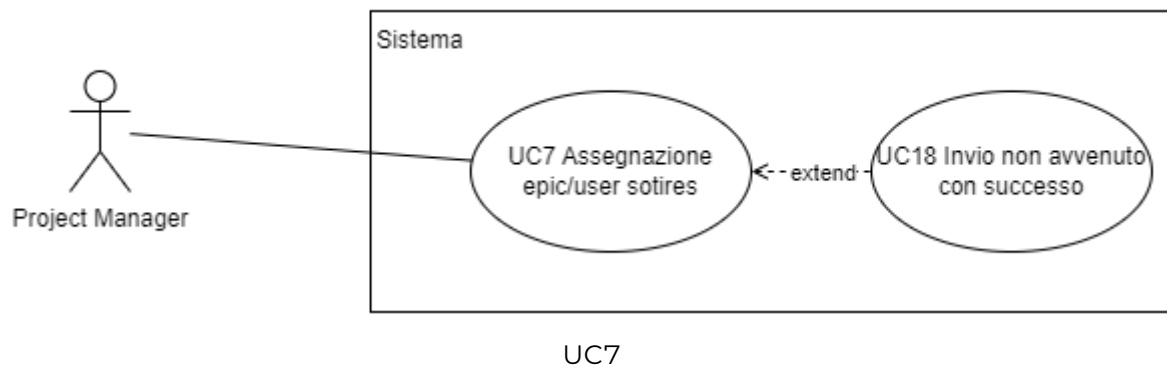
Generalizzazione del UC5

### 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

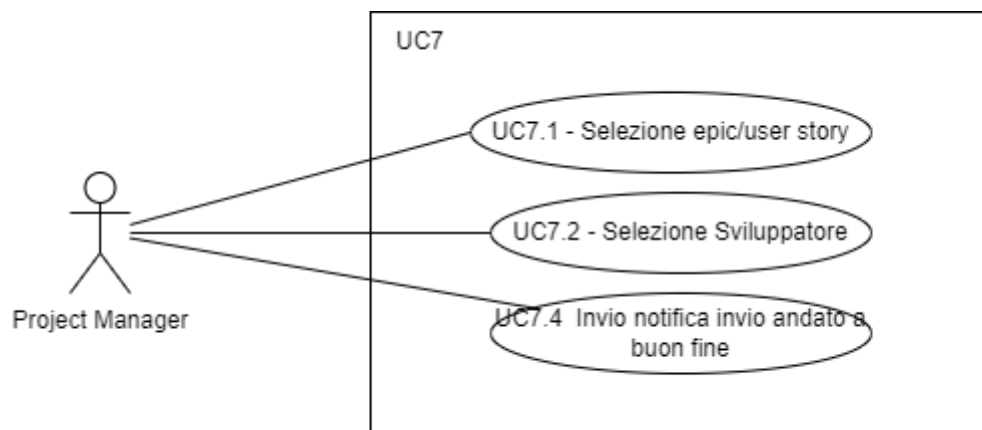
- Riscrittura del feedback da parte del Project Manager<sub>G</sub> [UC7.1.1];

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

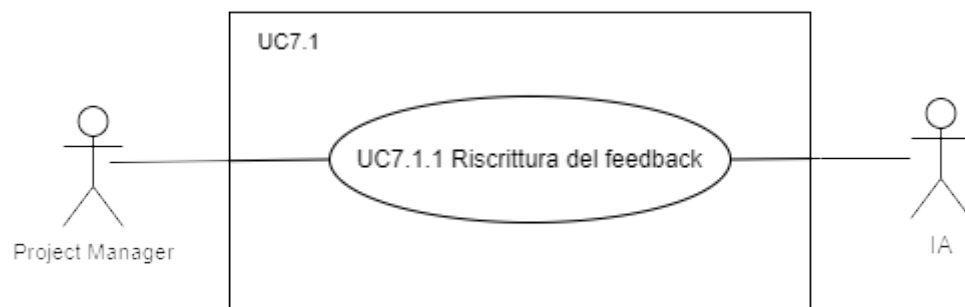
### Main actor

- 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**

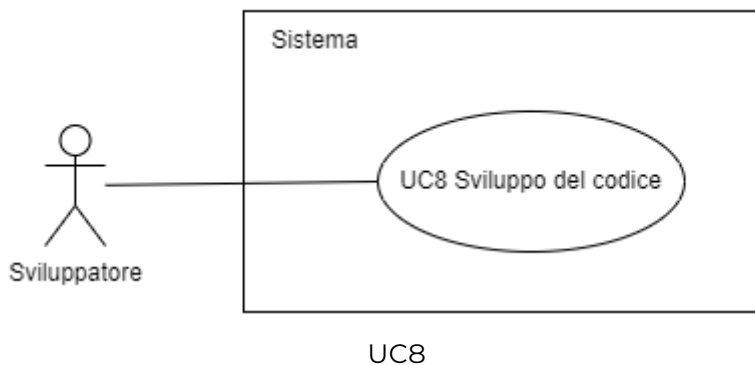
- Cliente;

**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**

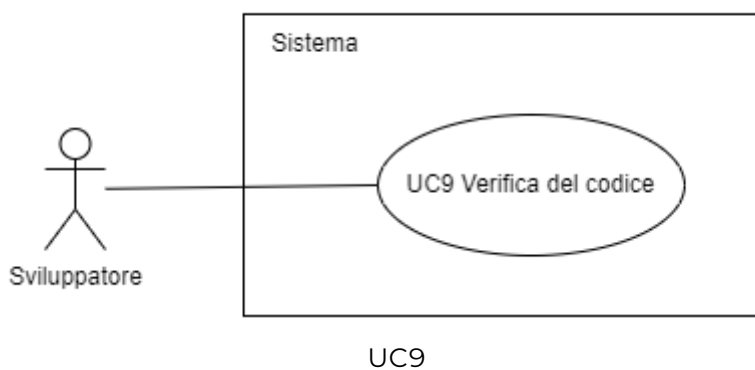
- Essere riconosciuti dal sistema con i propri privilegi;
- Cliente ha inviato con successo i requisiti di business<sub>G</sub> al sistema;
- Requisiti di business<sub>G</sub> sono stati elaborati dal sistema;
- Project Manager<sub>G</sub> ha accettato le epic/user stories<sub>G</sub> generate dal sistema;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

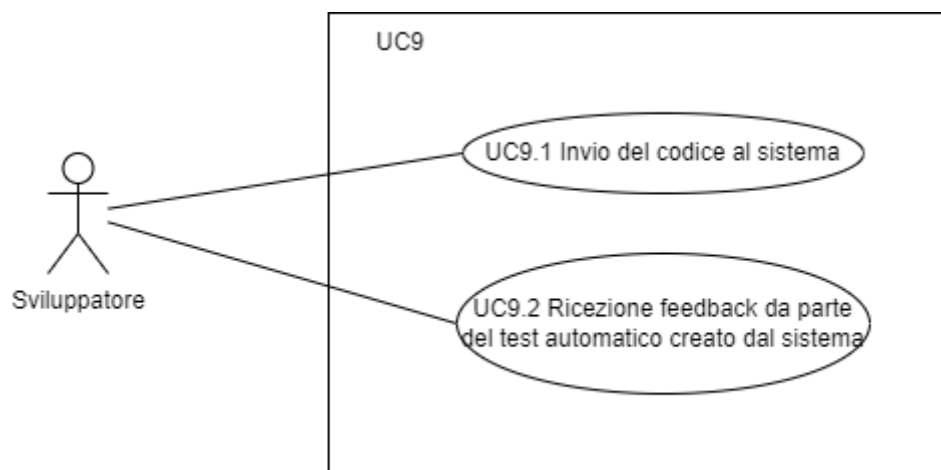
- Intelligenza artificiale;

**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**

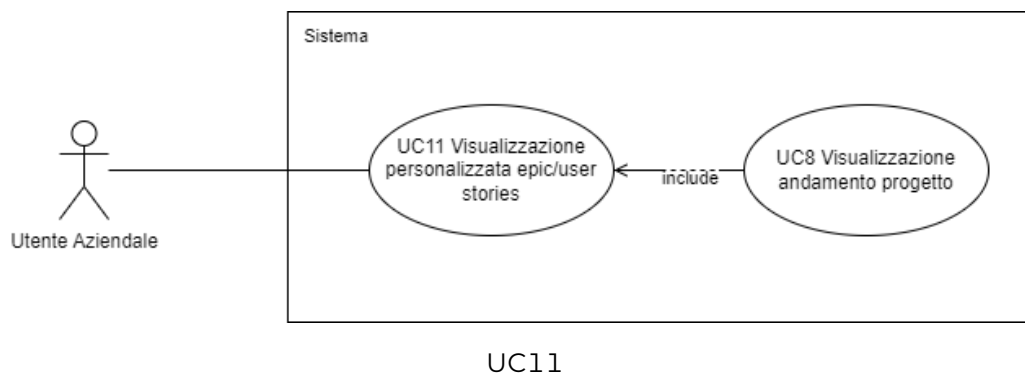
- Project Manager<sub>G</sub>;

**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**

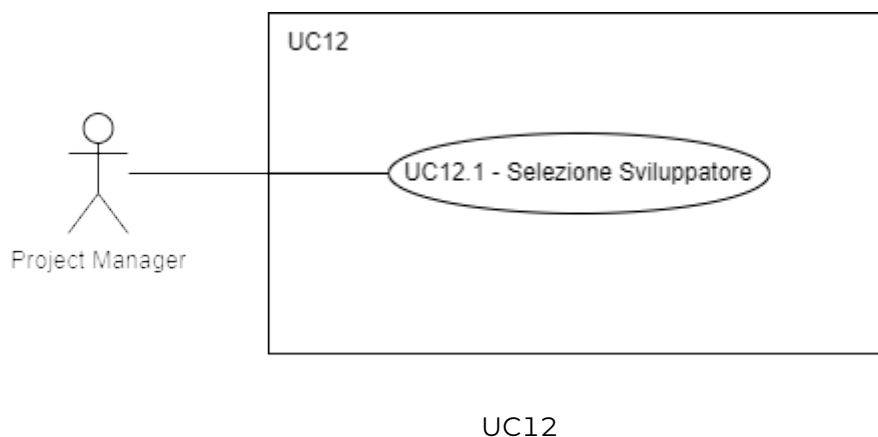
- Project Manager<sub>G</sub> ha preso visione dell'andamento del progetto;

**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**

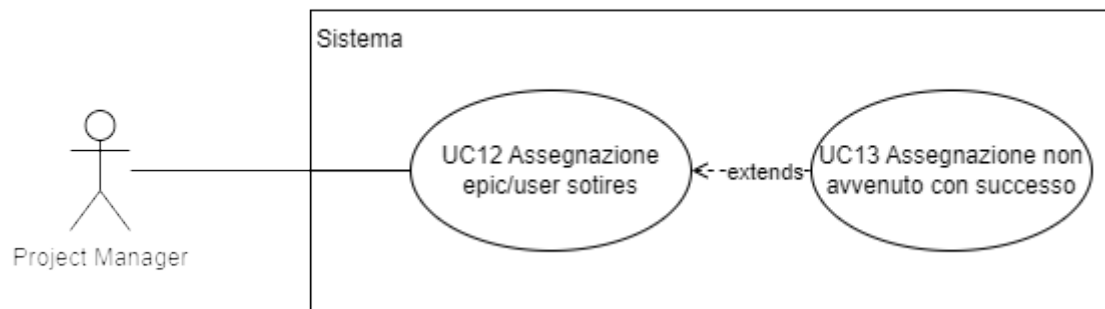
- Essere riconosciuto dal sistema come Project Manager<sub>G</sub>;
- Le epic/user stories<sub>G</sub> che si vogliono assegnare devono avere feedback positivo;
- Trovarsi nella pagina della epic story<sub>G</sub> da assegnare;

**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];



Sottocasi UC12

### 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

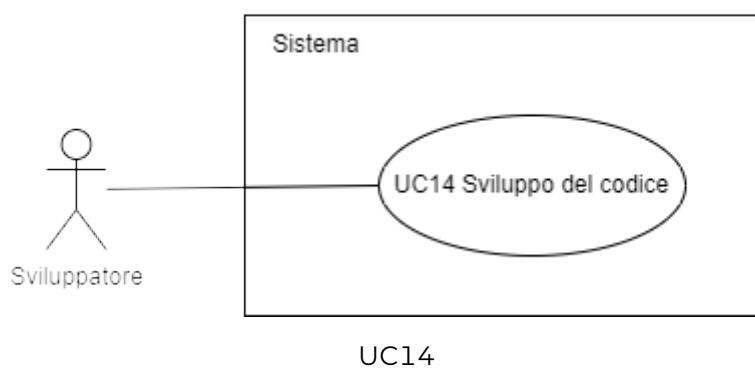
- Essere riconosciuto dal sistema come Project Manager<sub>G</sub>;

- 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>;

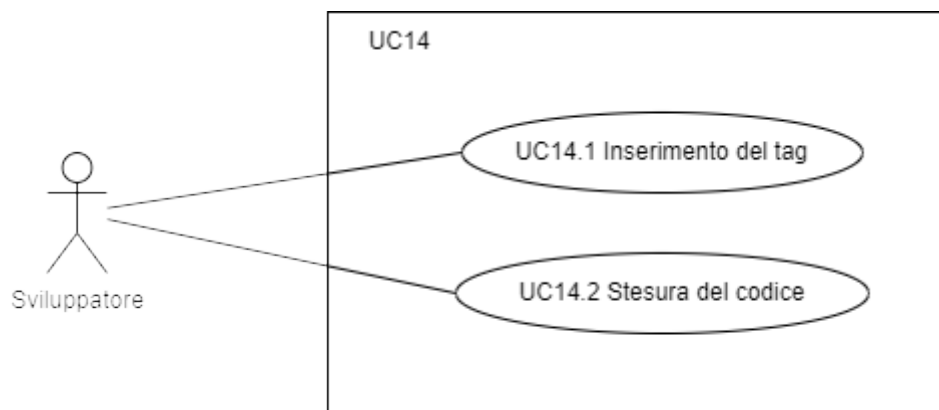
### Postconditions

- 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;

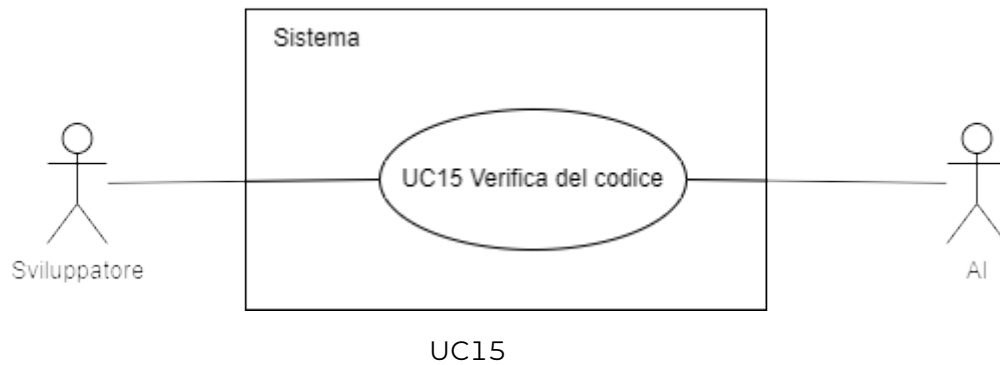
#### Preconditions

- 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

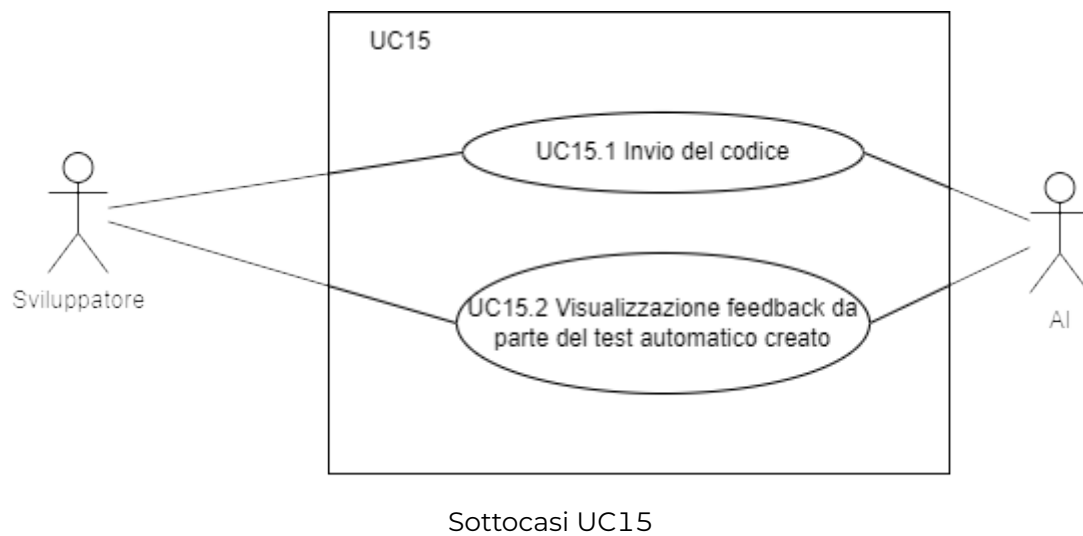
- Essere riconosciuti dal sistema come Sviluppatore;
- Cliente ha inviato requisiti di business<sub>G</sub>;
- Project Manager<sub>G</sub> ha accettato epic/user stories<sub>G</sub>;
- Project Manager<sub>G</sub> ha assegnato epic/user stories<sub>G</sub>;
- Sviluppatore ha sviluppato codice e test<sub>G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

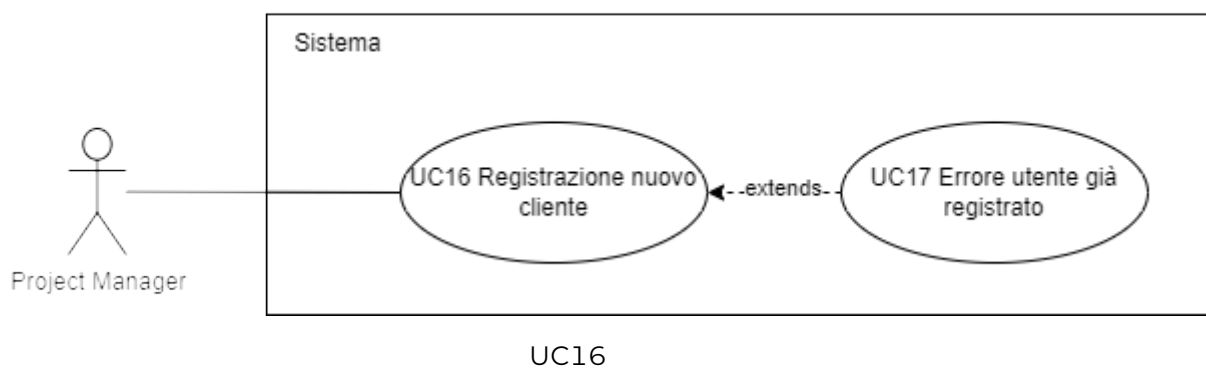
- Essere riconosciuti dal sistema come Sviluppatore;
- Cliente ha inviato requisiti di business<sub>G</sub>;
- Project Manager<sub>G</sub> ha accettato epic/user stories<sub>G</sub>;
- Project Manager<sub>G</sub> ha assegnato epic/user stories<sub>G</sub>;

- Sviluppatore ha sviluppato codice e  $\text{test}_G$  riguardante una o più user story $_G$ ;
- Sviluppatore ha taggato $_G$  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 $_G$ ;

### Preconditions

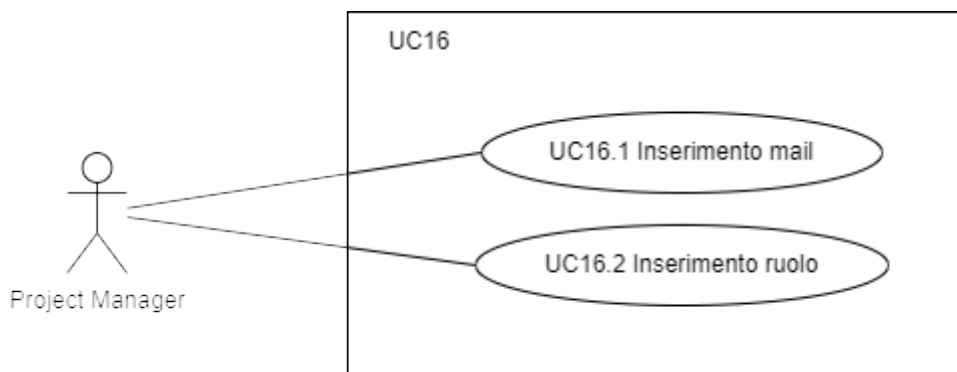
- Essere riconosciuti dal sistema come Project Manager $_G$ ;
- Cliente ha preso contatto con l'azienda per l'inizio di un nuovo progetto insieme;

### Postconditions

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

### Main scenario

- Il Project Manager $_G$  inserisce mail [UC16.1];
- Il Project Manager $_G$  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>;

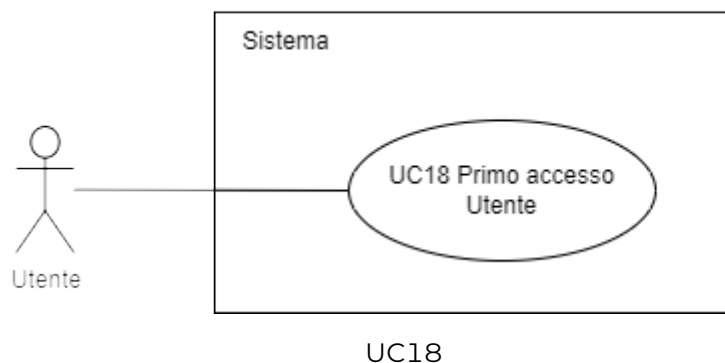
### Preconditions

- 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

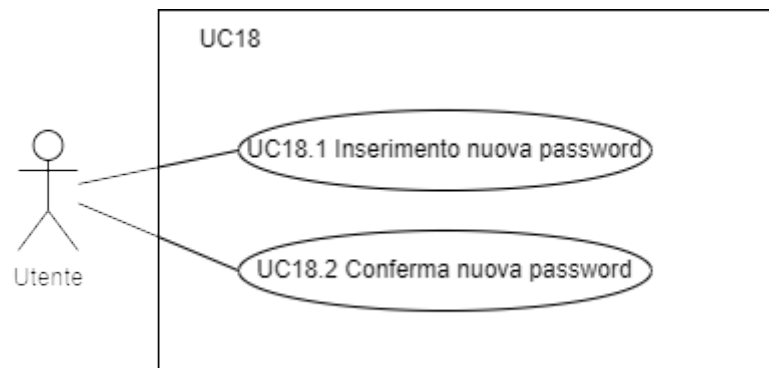
- Utente;

### 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

ID	Classificazione	Descrizione	Indirizzato a	Casi d'uso
ROF1	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
ROF2	Obbligatorio	Scrittura di richieste di buisness <sub>G</sub> tramite box testuale da web app <sub>G</sub>	Cliente	UC3
ROF3	Obbligatorio	Invio delle richieste di buisness <sub>G</sub> da web app <sub>G</sub>	Cliente	UC3
ROF4	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
ROF5	Obbligatorio	Approvazione o rifiuto del risultato relativo all'implementazione di una user story <sub>G</sub>	Cliente	UC5
RDF6	Desiderabile	Ricezione notifiche quando user story <sub>G</sub> completata	Cliente	UC5 UC8
ROF7	Obbligatorio	Funzionalità di tag <sub>G</sub> nel plugin <sub>G</sub>	Sviluppatore	UC14
ROF8	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
RDF9	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
ROF10	Obbligatorio	Invio del codice sviluppato a IA <sub>G</sub> per richiesta verifica	Sviluppatore	UC15
ROF11	Obbligatorio	Visualizzazione users stories <sub>G</sub> generate da IA <sub>G</sub>	Project Manager <sub>G</sub>	UC9



ID	Classificazione	Descrizione	Indirizzato a	Casi d'u-so
ROF12	Obbligatorio	Invio di feedback sulle user stories <sub>G</sub> generate all'IA <sub>G</sub>	Project Manager <sub>G</sub>	UC9
ROF13	Obbligatorio	Suddivisione delle user stories <sub>G</sub> troppo grandi	Project Manager <sub>G</sub>	UC9
ROF14	Obbligatorio	Assegnazione user stories <sub>G</sub> agli sviluppatori	Project Manager <sub>G</sub>	UC12
RDF15	Desiderabile	Ricezione notifiche quando user story <sub>G</sub> viene generata in seguito a richiesta del cliente	Project Manager <sub>G</sub>	UC7
ROF16	Obbligatorio	Invio richiesta di modifiche relative a user stories <sub>G</sub> a IA <sub>G</sub> prima di approvazione	Project Manager <sub>G</sub>	UC7
ROF17	Obbligatorio	Visualizzazione andamento epic/user stories <sub>G</sub> assegnate	Sviluppatore	UC11
ROF18	Obbligatorio	Creazione di un plug-in <sub>G</sub> per VSCode <sub>G</sub>	Project Manager <sub>G</sub> , Sviluppatore	UC14, UC15
RDF19	Desiderabile	Creazione di un plug-in <sub>G</sub> per XCode <sub>G</sub>	Project Manager <sub>G</sub> , Sviluppatore	UC14, UC15
ROF20	Obbligatorio	I linguaggi supportati dal plug-in sono Typescript <sub>G</sub> e Javascript <sub>G</sub>	Project Manager <sub>G</sub> , Sviluppatore	UC14, UC15
RDF21	Desiderabile	Altri linguaggi che potrebbero essere supportati in futuro sono Kotlin <sub>G</sub> e Swift <sub>G</sub>	Project Manager <sub>G</sub> , Sviluppatore	UC14, UC15

Tabella 1: Tabella dei requisiti funzionali

## 19.2 Requisiti di qualità

ID	Classificazione	Descrizione
ROQ1	Obbligatorio	Il progetto deve essere accessibile pubblicamente su GitHub <sub>G</sub> o su un'altra repository <sub>G</sub> pubblica
ROQ2	Obbligatorio	Il prodotto deve essere sviluppato conformemente a quanto stabilito nelle <i>Norme Way of Working</i> .
ROQ3	Obbligatorio	Deve essere effettuato il testing delle unità e dell'integrazione con una copertura minima dell'80%.
ROQ4	Obbligatorio	Deve essere fornita una documentazione completa sulle scelte implementative e progettuali effettuate.
ROQ5	Obbligatorio	Deve essere fornito un manuale per l'utilizzo del prodotto.
ROQ6	Obbligatorio	Deve essere fornita una documentazione che compari la capacità di ChatGPT <sub>G</sub> e quella di AWS Bedrock <sub>G</sub> nell'interpretare del codice sorgente ed associare le user stories <sub>G</sub> generate.
ROQ7	Obbligatorio	Deve essere fornita una documentazione che prova dall'interpretazione dei criteri di accettazione delle user stories <sub>G</sub> ed il codice analizzato se risultano dei test non gestiti.

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.

ID	Classificazione	Descrizione
ROV1	Obbligatorio	L'applicazione per l'interazione con la piattaforma dev'essere sviluppata attraverso l'uso di tecnologie web.
ROV2	Obbligatorio	Le due $IA_G$ utilizzate per l'analisi sono $AWS\ Bedrock_G$ e $ChatGPT_G$
RDV3	Desiderabile	L'applicazione deve essere utilizzabile anche da dispositivi mobili.
ROV4	Obbligatorio	Il front-end <sub>G</sub> dell'applicazione verrà sviluppato in $React_G$
ROV5	Obbligatorio	Ogni $AWS\ Lambda\ function_G$ deve essere sviluppata in $Node.js_G$
ROV6	Obbligatorio	Tutte le $API_G$ devono essere integrate in $AWS\ API\ gateway_G$
ROV7	Obbligatorio	L'applicativo deve essere compatibile con il browser $Google\ Chrome_G$ dalla versione 121
ROV8	Obbligatorio	L'applicativo deve essere compatibile con il browser $Firefox_G$ dalla versione 122

ID	Classificazione	Descrizione
ROV9	Obbligatorio	L'applicativo deve essere compatibile con il browser Microsoft Edge <sub>G</sub> dalla versione 121
ROV10	Obbligatorio	Il plug-in <sub>G</sub> deve essere compatibile con Visual Studio Code <sub>G</sub> dalla versione 1.84.1
ROV11	Obbligatorio	L'accesso deve essere controllato da AWS Cognito, con autenticazione univoca
ROV12	Obbligatorio	I ruoli devono essere definiti all'interno della piattaforma per evitare accessi non autorizzati
ROV13	Obbligatorio	Gestione degli input (prevenzione da Injection <sub>G</sub> Cross Site Scripting <sub>G</sub> e sanificazione dell'input
ROV14	Obbligatorio	Protezione delle informazioni trasmesse tra browser e server tramite protocollo SSL/TLS <sub>G</sub>

Tabella 3: Tabella dei requisiti di vincolo

## 19.4 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

## **19.5 Fonti**

Di seguito viene indicata l'origine di ciascun requisito.

ID	Fonte
ROF1	Capitolato
ROF2	riunione esterna 21/11/2023
ROF3	riunione esterna 21/11/2023
ROF4	riunione esterna 21/11/2023
ROF5	riunione esterna 21/11/2023
RDF6	riunione esterna 21/11/2023
ROF7	riunione esterna 21/11/2023
ROF8	riunione esterna 21/11/2023
RDF9	riunione esterna 21/11/2023
ROF10	riunione esterna 08/02/2024
ROF11	riunione esterna 21/11/2023
ROF12	riunione esterna 21/11/2023
ROF13	riunione esterna 21/11/2023
ROF14	riunione esterna 21/11/2023
RDF15	riunione esterna 21/11/2023
ROF16	riunione esterna 21/11/2023
ROF17	riunione esterna 21/11/2023
ROF18	Capitolato
RDF19	Capitolato
ROF20	riunione esterna 07/03/2024
RDF21	riunione esterna 07/03/2024
ROQ1	Capitolato
ROQ2	Decisione interna
ROQ3	Decisione interna
ROQ4	Decisione interna
ROQ5	Decisione interna
ROQ6	Capitolato
ROQ7	Capitolato
ROV1	Capitolato
ROV2	Capitolato

ID	Fonte
RDV3	Decisione interna
ROV4	Decisione interna
ROV5	Decisione interna
ROV6	Decisione interna
ROV7	Decisione interna
ROV8	Decisione interna
ROV9	Decisione interna
ROV10	Decisione interna
ROV11	riunione esterna 21/11/2023
ROV12	riunione esterna 21/11/2023
ROV13	Decisione interna
ROV14	Decisione interna

Tabella 4: Tabella delle fonti