



Analisi dei Requisiti

Informazioni sul Documento

Versione	v0.1.0
Data di Approvazione	
Approvatori	
Redattori	Francesco Protopapa Greta Cavedon Luciano Wu
Verificatori	Pietro Villatora
Uso	Esterno
Distribuzione	Prof. Vardanega Tullio Prof. Cardin Riccardo Gruppo <i>DreamTeam</i>

e-mail: dreamteam.unipd@gmail.com



Registro delle Modifiche

Versione	Data	Nominativo	Ruolo	Descrizione
v0.1.3	2022-01-03	Greta Cavedon	Analista	(Verificatore:)
v0.1.2	2021.12.20	Luciano Wu	Analista	Stesura §§3.13-3.15 (Verificatore:)
v0.1.1	2021-12-20	Francesco Protopapa	Analista	Stesura §3.1, §3.2, §§3.6-3.12 (Verificatore:)
v0.1.0	2021-12-17	Greta Cavedon	Analista	Stesura §3.4 e §3.5 (Verificatore:)
v0.0.4	2021-12-07	Greta Cavedon	Analista	Modifica layout documento e sistemazione termini del Glossario (Verificatore: <i>Pietro Villatora</i>)
v0.0.3	2021-11-30	Greta Cavedon	Analista	Scrittura seconda parte §2 (Verificatore: <i>Pietro Villatora</i>)
v0.0.2	2021-11-29	Francesco Protopapa	Analista	Scrittura prima parte §2 (Verificatore: <i>Pietro Villatora</i>)
v0.0.1	2021-11-29	Luciano Wu	Analista	Creazione bozza documento, realizzazione struttura in Latex e scrittura prima parte §1 (Verificatore: <i>Pietro Villatora</i>)

Indice

1	Introduzione	5
1.1	Scopo del Documento	5
1.2	Scopo del Prodotto	5
1.3	Glossario	5
1.4	Riferimenti	5
2	Descrizione Generale	6
2.1	Caratteristiche del Prodotto	6
2.1.1	Crawling dei dati da Instagram e TikTok	6
2.1.2	Traduzione dei dati ottenuti	6
2.1.3	Realizzazione di un ranking	6
2.1.4	Interfaccia utente	6
2.2	Caratteristiche degli Utenti	6
2.2.1	Utente Generico	6
2.2.2	Utente Registrato	7
2.3	Piattaforme di Esecuzione	7
2.3.1	Web	7
2.3.2	Android	7
2.4	Obblighi di Progettazione	7
3	Casi D'Uso	8
3.1	Introduzione	8
3.2	Attori primari	8
3.3	Attori secondari	8
3.4	UC1 – Utente Non Autenticato	9
3.4.1	UC1.1 – Registrazione	9
3.4.2	UC1.1.1 – Errore inserimento e-mail	10
3.4.3	UC1.1.2 – Errore inserimento password	10
3.4.4	UC1.1.3 – Errore inserimento dati personali	10
3.4.5	UC1.2 – Login	10
3.4.6	UC1.2.1 – Errore inserimento username	11
3.4.7	UC1.2.2 – Errore inserimento password	11
3.4.8	UC1.3 – Password Dimenticata	11
3.5	UC2 – Area Personale	12
3.5.1	UC2.1 – Collegare l'Account Instagram	12
3.5.2	UC2.2 – Collegare l'Account TikTok	13
3.5.3	UC2.3 – Modifica dell'indirizzo e-mail/username	13
3.5.4	UC2.4 – Modifica della password	14
3.6	UC3 – Proposta profilo	15
3.7	UC3.1 – Verifica privacy profilo	15
3.8	UC3.2 – Verifica validità link	16
3.9	UC3.3 – Visualizza errore nella proposta di profilo	16
3.10	UC4 – Gestione Risultati	17
3.10.1	UC4.1 – Visualizza Classifica	17
3.11	UC5 – Filtra classifica	18
3.11.1	UC5.1 – Filtra per zona	18
3.11.2	UC5.2 – Filtra per giorno e orario di apertura	19
3.11.3	UC5.3 – Filtra per tipo di cucina	19
3.11.4	UC5.4 – Filtra per fascia di prezzo	19
3.11.5	UC5.5 – Filtra per punteggio	19
3.11.6	UC5.6 – Visualizza errore nei filtri	20
3.12	UC6 – Modifica parametri di ordinamento classifica	20
3.12.1	UC6.1 – Modifica peso dei social	20
3.12.2	UC6.2 – Modifica peso dei tipi di contenuto	21
3.13	UC7 – Ricerca di un locale tramite nome	21
3.13.1	UC7.1 – Visualizza errore nella ricerca	21
3.14	UC8 – Visualizza informazioni locale	22



3.15	UC9 – Gestione lista dei locali preferiti	22
3.15.1	UC9.1 – Inserimento locale nella lista dei preferiti	22
3.15.2	UC9.2 – Rimozione locale dalla lista dei preferiti	23
4	Requisiti	24
4.1	Introduzione	24
4.2	Requisiti Funzionali	24
4.3	Requisiti di Qualità	24
4.4	Requisiti di Vincolo	24
4.5	Requisiti Prestazionali	24
4.6	Tracciamento	24
4.6.1	Fonte - Requisiti	24
4.6.2	Requisito - Fonti	24
4.6.3	Riepilogo Requisiti	24



1 Introduzione

1.1 Scopo del Documento

Lo scopo di questo documento è di descrivere dettagliatamente i requisiti del progetto definendone i casi d'uso individuati nello studio del progetto.

1.2 Scopo del Prodotto

L'obiettivo di Sweeat dell'azienda Zero12 è la creazione di un sistema software costituito da un'applicazione mobile e da una webapp. Lo scopo del prodotto è di fornire all'utente una guida dei locali gastronomici sfruttando i numerosi contenuti digitali creati dagli utenti sulle principali piattaforme social (Instagram e TikTok). In questo modo è possibile realizzare una classifica basata sulle impressioni e reazioni di chiunque usufruisca dei servizi dei locali, non solo da professionisti ed esperti del settore.

1.3 Glossario

Per evitare ambiguità relative alle terminologie utilizzate è stato creato un documento denominato “*Glossario*”. Questo documento comprende tutti i termini tecnici scelti dai membri del gruppo e utilizzati nei vari documenti con le relative definizioni. Tutti i termini inclusi in questo glossario, vengono segnalati all'interno del documento con l'apice ^G accanto alla parola.

1.4 Riferimenti

2 Descrizione Generale

2.1 Caratteristiche del Prodotto

A seguito della presentazione del capitolato e dei primi due incontri fatti col proponente è emerso che il prodotto che andremo a realizzare dovrà avere le seguenti caratteristiche:

2.1.1 Crawling dei dati da Instagram e TikTok

Il team dovrà effettuare un'analisi sulle API ^G social di Instagram e TikTok per capire se esse sono sufficienti a raccogliere e analizzare le informazioni, in caso contrario si dovrà individuare una soluzione alternativa per effettuare tali operazioni. In ogni caso si dovranno analizzare esclusivamente profili pubblici ed escogitare una strategia per evitare di essere inseriti nelle black-list ^G di Instagram e TikTok a causa di queste operazioni.

2.1.2 Traduzione dei dati ottenuti

Nella fase di crawling ^G verranno raccolti dati di diverso tipo quali foto, video, stories, post e commenti. Questi dati andranno poi “tradotti” utilizzando diversi servizi come ad esempio Amazon Transcribe ^G, Amazon Rekognition ^G e Amazon Comprehend ^G in modo da assegnare a ciascun dato un valore quantitativo relativo alla sua positività. Bisognerà inoltre riconoscere tutti i dati raccolti che non sono assolutamente rilevanti, i quali verranno scartati. Particolare attenzione andrà prestata ai commenti, riguardo i quali è richiesto di svolgere un'analisi preliminare al fine di capire se è davvero utile includerli nella raccolta dei dati.

2.1.3 Realizzazione di un ranking

Sarà compito del team progettare un sistema di ranking ^G dei locali presenti nella guida, in particolare bisognerà decidere che peso dare a ciascun tipo di contenuto e fare attenzione a considerare anche dati che apparentemente non sembrano significativi ma che correlati con altri possono assumere un significato ben preciso, come ad esempio due foto postate in successione dallo stesso profilo ^G in cui nella prima si vede un ristorante e nella seconda una persona felice. Sarà inoltre necessario decidere in base a che criteri strutturare il ranking ^G, i quali potrebbero essere la regione in cui si trova il locale, il tipo di cucina o altri. Per questa fase non sono state stabilite delle linee guida molto rigide e viene lasciata molta libertà al team per l'implementazione.

2.1.4 Interfaccia utente

L'utente ^G potrà interfacciarsi con la guida in due modi differenti ovvero tramite webapp ^G o con l'uso di una mobile app ^G, entrambi gli applicativi dovranno fornire le stesse funzionalità principali quali la visualizzazione del ranking ^G, la ricerca di uno specifico locale per la consultazione delle informazioni principali e del suo punteggio, la possibilità registrarsi e poter suggerire nuovi profili social da cui andare a effettuare il crawling ^G dei dati. Anche per questa fase viene concessa molta libertà di sviluppo al team senza però tralasciare le funzionalità principali.

2.2 Caratteristiche degli Utenti

La piattaforma ^G offre la possibilità sia ad utenti generici che registrati di poter consultare la guida tramite app per smartphone o webapp ^G. Ciascuna tipologia di utente ^G ha diverse funzionalità.

2.2.1 Utente Generico

Con il termine utente generico ^G ci si riferisce ad una qualsiasi persona non registrata nel sistema e che può sfruttare le funzionalità di base offerte dalla piattaforma ^G, ossia:

- Visualizzare la lista di locali ^G data una specifica posizione;
- Cercare un determinato locale attraverso la funzionalità di ricerca (impostando anche dei filtri ^G);
- Visualizzare un ranking ^G di locali per zona o in base alla propria posizione;
- Consultare il profilo ^G social di un locale e conoscere gli orari di apertura.

2.2.2 Utente Registrato

Invece, con il termine utente registrato ^G ci si riferisce ad una persona registrata nella piattaforma ^G, che oltre a sfruttare le funzionalità dell'utente generico ^G può anche:

- Riempire il modulo di registrazione ed autenticarsi ^G;
- Suggerire nuovi utenti ^G che potrebbero iscriversi alla piattaforma ^G;
- Creare liste personalizzate private ^G con i locali preferiti ^G e da visitare in futuro.

2.3 Piattaforme di Esecuzione

2.3.1 Web

Insieme di pagine web accessibili tramite i browser più utilizzati, come Google Chrome, Firefox, Safari, Microsoft Edge o Opera. I browser devono essere aggiornati nelle loro versioni più recenti.

2.3.2 Android

L'applicazione verrà installata tramite un file con l'estensione apk e sarà eseguibile nel sistema operativo android per la piattaforma ^G mobile.

2.4 Obblighi di Progettazione

- Creare degli API ^G per il crawling ^G;
- Valutare strategie Voice to Text se le informazioni quali testi, commenti e tag non sono sufficienti;
- Realizzare una webapp ^G per offrire il servizio agli utenti che utilizzano un browser;
- Realizzare una mobile app ^G rendendo disponibile la guida ai dispositivi android;
- Utilizzo delle seguenti tecnologie:
 - NodeJS ^G per lo sviluppo degli API ^G per supportare l'applicativo;
 - AWS ^G per l'analisi dei dati raccolti tramite crawling ^G;
 - Neptune per il database dove memorizzare i dati raccolti;
 - Utilizzo di un linguaggio nativo per lo sviluppo della mobile app ^G.
- Utilizzo di un'architettura basata a microservizi ^G.



3 Casi D'Uso

3.1 Introduzione

In questa sezione verranno presentati i casi d'uso individuati dal gruppo DreamTeam, i quali fanno riferimento a tutte le funzionalità che la piattaforma Sweeat dovrà offrire ad ogni utente che vorrà interfacciarsi con essa.

3.2 Attori primari

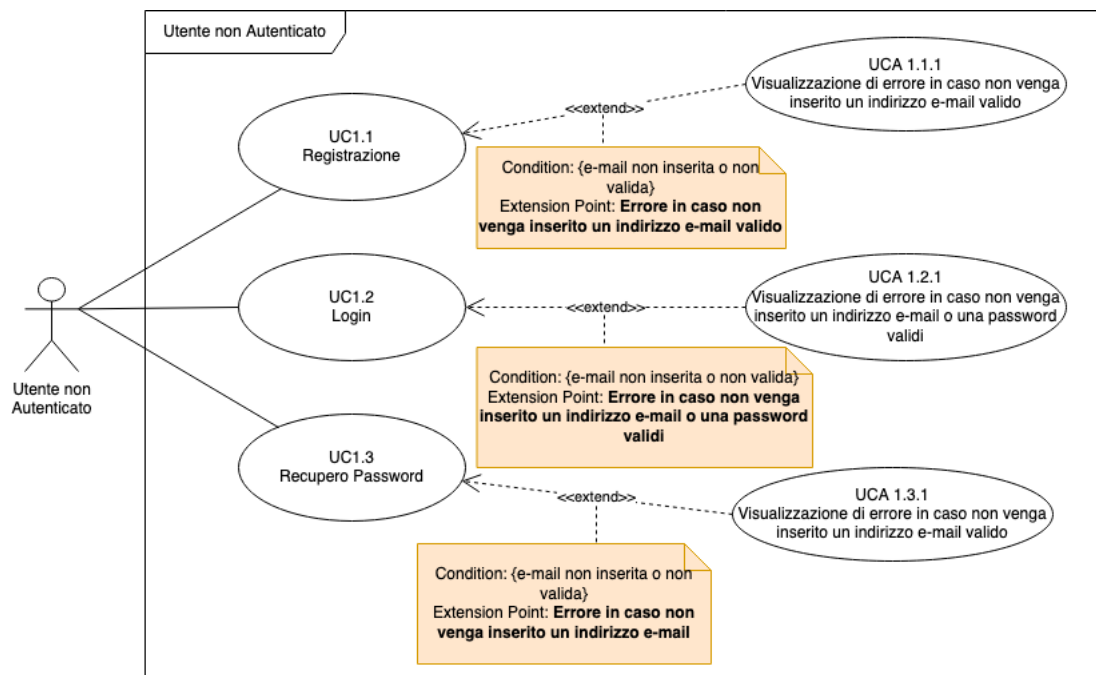
- **Utente non Autenticato:** utente che non ha ancora effettuato la fase di autenticazione sulla piattaforma. Può essere in possesso o meno delle credenziali per l'autenticazione. Avrà funzionalità limitate rispetto ad un utente autenticato.
- **Utente Autenticato:** utente che ha effettuato l'autenticazione alla piattaforma tramite le proprie credenziali. Ha accesso ad ogni funzionalità messa a disposizione dalla piattaforma.
- **Utente Generico:** può essere sia un utente autenticato che un utente non autenticato.

3.3 Attori secondari

- **Instagram:** servizio di rete sociale statunitense che permette agli utenti di scattare foto, applicarvi filtri e condividerle via Internet.
- **TikTok:** social network cinese attraverso cui gli utenti possono creare brevi clip musicali.
- **Social Generico:** un qualsiasi social network utilizzato dalla piattaforma Sweeat.

3.4 UC1 – Utente Non Autenticato

3.4.1 UC1.1 – Registrazione



- **Attore primario:** Utente non autenticato.
- **Precondizione:** L'utente non è ancora autenticato presso il sistema.
- **Postcondizione:** L'utente possiede un account con cui può accedere al sistema, contraddistinto da una username ed una password.
- **Scenario principale:**
 1. L'utente accede al sistema;
 2. L'utente seleziona la funzionalità "Registrati";
 3. L'utente inserisce i campi dati obbligatori: Nome e Cognome;
 4. L'utente inserisce un indirizzo e-mail univoco nel campo username non ancora utilizzato con cui accedere al sistema;
 5. L'utente inserisce una password per accedere al sistema;
 6. Affinché la registrazione vada a buon fine, l'utente dovrà cliccare su "Registrati".
- **Estensioni:**
 - Nel caso in cui l'utente inserisca un indirizzo e-mail non esistente, già presente a sistema o lasci il campo vuoto
 1. L'utente non viene registrato nel sistema;
 2. Viene mostrato un messaggio d'errore che indica che l'indirizzo e-mail inserito non è corretto (UC1.1.1 §).
 - Nel caso in cui l'utente provi a registrarsi inserendo una password più breve di 8 caratteri
 1. L'utente non viene registrato nel sistema;
 2. Viene mostrato un messaggio d'errore che indica che non è stata inserita alcuna password (UC1.1.2 §).
 - Nel caso in cui l'utente non inserisca il proprio nome e cognome
 1. L'utente non viene registrato nel sistema;
 2. Viene mostrato un messaggio d'errore che indica che il nome ed il cognome non sono stati inseriti correttamente (UC1.1.3 §).

3.4.2 UC1.1.1 – Errore inserimento e-mail

- **Attore primario:** Utente non autenticato.
- **Precondizione:** L'utente non è ancora autenticato presso il sistema.
- **Postcondizione:** Viene mostrato un messaggio d'errore e l'utente non viene autenticato nel sistema.
- **Scenario principale:**
 1. L'operazione di inserimento dell'indirizzo e-mail fallisce;
 2. Viene mostrato il corrispondente messaggio d'errore;
 3. All'utente viene data la possibilità di tentare nuovamente la registrazione al sistema.

3.4.3 UC1.1.2 – Errore inserimento password

- **Attore primario:** Utente non autenticato.
- **Precondizione:** L'utente non è ancora autenticato presso il sistema.
- **Postcondizione:** Viene mostrato un messaggio d'errore e l'utente non viene autenticato nel sistema.
- **Scenario principale:**
 1. L'operazione di inserimento password fallisce;
 2. Viene mostrato il corrispondente messaggio d'errore;
 3. All'utente viene data la possibilità di tentare nuovamente la registrazione al sistema.

3.4.4 UC1.1.3 – Errore inserimento dati personali

- **Attore primario:** Utente non autenticato.
- **Precondizione:** L'utente non è ancora autenticato presso il sistema.
- **Postcondizione:** Viene mostrato un messaggio d'errore e l'utente non viene autenticato nel sistema.
- **Scenario principale:**
 1. L'operazione di inserimento dei dati personali (Nome e Cognome) fallisce;
 2. Viene mostrato il corrispondente messaggio d'errore;
 3. All'utente viene data la possibilità di tentare nuovamente la registrazione al sistema.

3.4.5 UC1.2 – Login

- **Attore primario:** Utente non autenticato.
- **Precondizione:** L'utente non è ancora autenticato presso il sistema.
- **Postcondizione:** L'utente ha effettuato l'accesso al sistema ed è all'interno del proprio account.
- **Scenario principale:**
 1. L'utente accede al sistema;
 2. L'utente seleziona la voce "Login";
 3. L'utente inserisce l'indirizzo e-mail con cui è registrato al sistema;
 4. L'utente inserisce la password d'accesso;
 5. L'utente seleziona la voce "Login".
- **Estensioni:**

- Viene inserito uno username errato / non registrato
 1. L'utente non può accedere al sistema;
 2. Viene mostrato un messaggio d'errore che indica che lo username inserito non è corretto (UC1.2.1 §).
- Viene inserita una password errata
 1. L'utente non può accedere al sistema;
 2. Viene mostrato un messaggio d'errore che indica che la password inserita non è corretta (UC1.2.2 §).

3.4.6 UC1.2.1 – Errore inserimento username

- **Attore primario:** Utente non autenticato.
- **Precondizione:** L'utente non è ancora autenticato presso il sistema.
- **Postcondizione:** Viene mostrato un messaggio d'errore e l'utente non viene autenticato nel sistema.
- **Scenario principale:**
 1. L'operazione di inserimento dello username fallisce;
 2. Viene mostrato il corrispondente messaggio d'errore;
 3. All'utente viene data la possibilità di tentare nuovamente l'accesso al sistema.

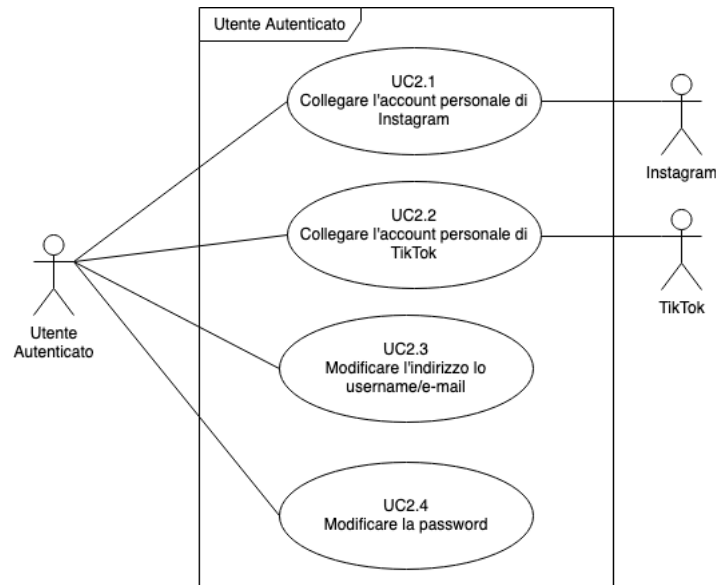
3.4.7 UC1.2.2 – Errore inserimento password

- **Attore primario:** Utente non autenticato.
- **Precondizione:** L'utente non è ancora autenticato presso il sistema.
- **Postcondizione:** Viene mostrato un messaggio d'errore e l'utente non viene autenticato nel sistema.
- **Scenario principale:**
 1. L'operazione di inserimento dello username fallisce;
 2. Viene mostrato il corrispondente messaggio d'errore;
 3. All'utente viene data la possibilità di tentare nuovamente l'accesso al sistema.

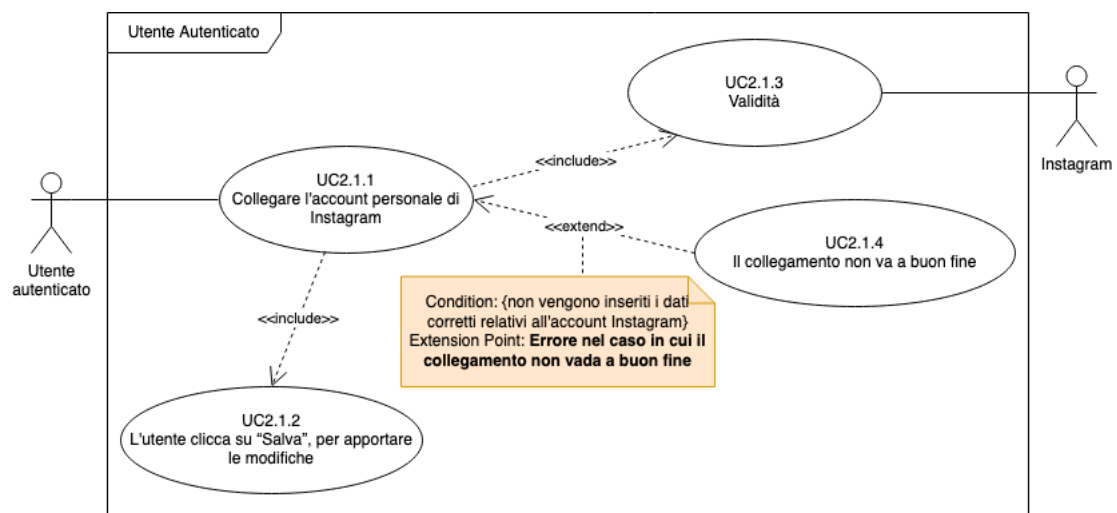
3.4.8 UC1.3 – Password Dimenticata

- **Attore primario:** Utente non autenticato.
- **Precondizione:** L'utente non è ancora autenticato presso il sistema.
- **Postcondizione:** L'utente ha la possibilità di recuperare la password tramite l'indirizzo e-mail con cui è registrato nella piattaforma.
- **Scenario principale:**
 1. L'utente accede al sistema;
 2. L'utente seleziona la voce "Login";
 3. L'utente clicca sulla voce "Password dimenticata";
 4. L'utente inserisce l'indirizzo e-mail da cui recuperare la password;
 5. L'utente clicca su "Recupera password".
- **Estensioni:**
 - Viene inserito un indirizzo e-mail non valido / non registrato
 1. L'utente non può recuperare la password;
 2. Viene mostrato un messaggio d'errore che indica che l'indirizzo e-mail inserito non è corretto (UC1.2.2 §).

3.5 UC2 – Area Personale



3.5.1 UC2.1 – Collegare l'Account Instagram

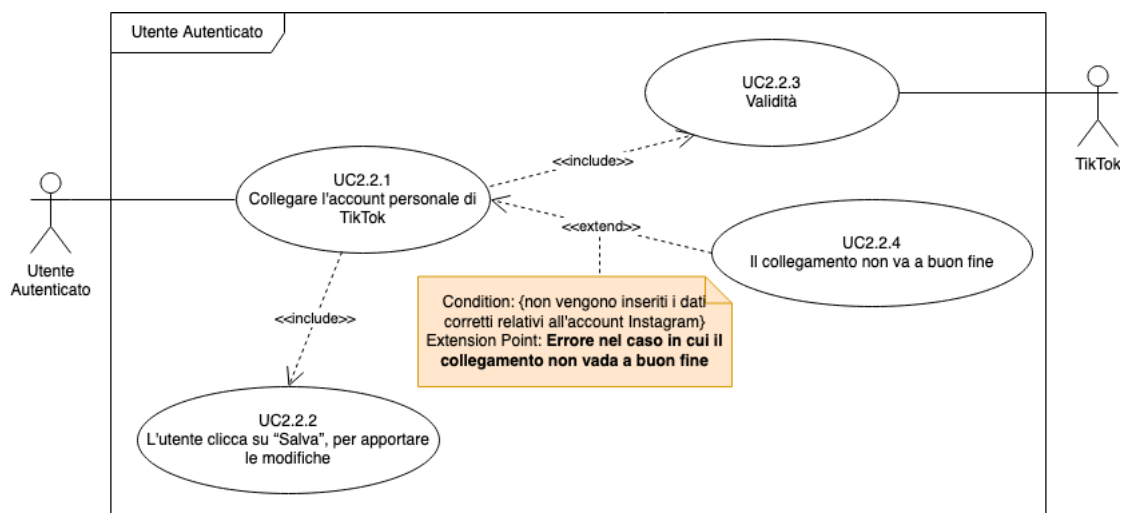


- **Attore primario:** Utente autenticato
- **Attore secondario:** Instagram
- **Precondizione:** L'utente è autenticato nel sistema
- **Postcondizione:** L'utente ha collegato il suo account Instagram al sistema
- **Scenario principale:**
 1. L'utente collega il suo account personale di Instagram
 2. Per confermare l'azione, l'utente deve cliccare su "Salva"
- **Estensioni:**
 - Il collegamento all'account Instagram non va a buon fine
 1. L'utente prova a collegare il proprio account Instagram all'account registrato nel sistema, cliccando il bottone "Instagram";
 2. L'accesso alla piattaforma Instagram non va a buon fine, poiché non vengono inseriti i dati di accesso corretti (UC2.1.4 §).

- **Inclusioni:**

- Verifica validità link (UC3.2 §3.8).

3.5.2 UC2.2 – Collegare l'Account TikTok



- **Attore primario:** Utente autenticato.

- **Attore secondario:** TikTok.

- **Precondizione:** L'utente è autenticato nel sistema.

- **Postcondizione:** L'utente ha collegato il suo account TikTok al sistema.

- **Scenario principale:**

1. L'utente collega il suo account personale di TikTok;
2. Per confermare l'azione, l'utente deve cliccare su "Salva".

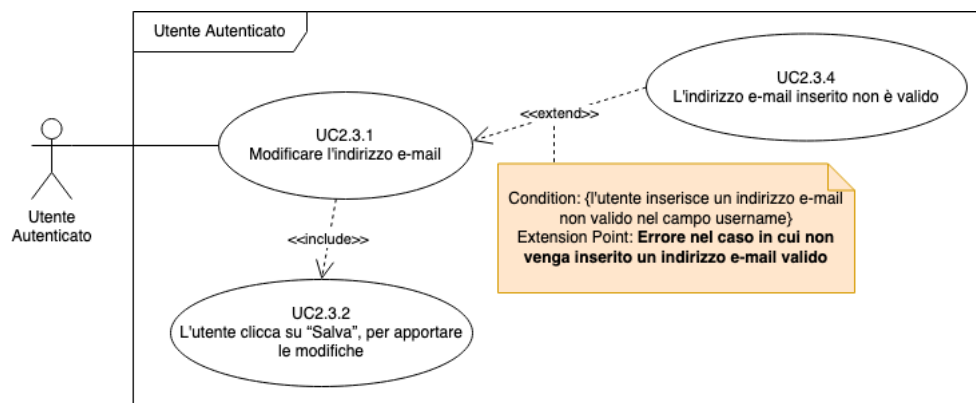
- **Estensioni:**

- Il collegamento all'account Instagram non va a buon fine
 1. L'utente prova a collegare il proprio account TikTok all'account registrato nel sistema, cliccando il bottone TikTok;
 2. L'accesso alla piattaforma TikTok non va a buon fine, poiché non vengono inseriti i dati di accesso corretti (UC2.2.4 §).

- **Inclusioni:**

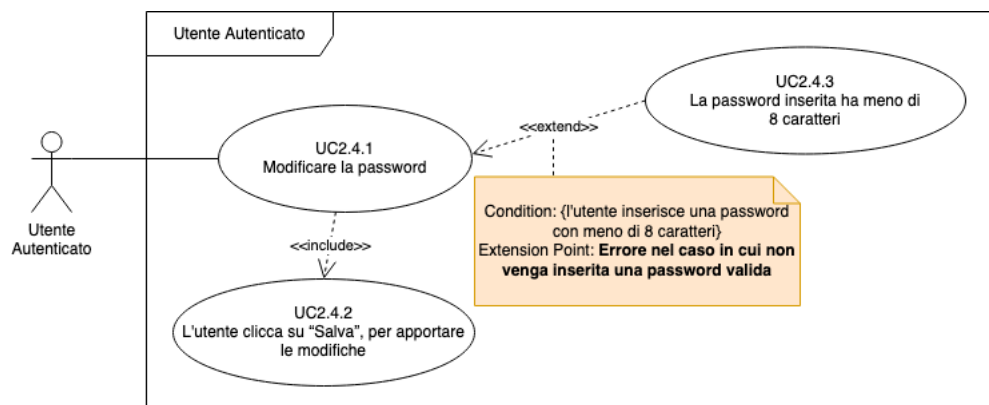
- Verifica validità link (UC3.2 §3.8).

3.5.3 UC2.3 – Modifica dell'indirizzo e-mail/username



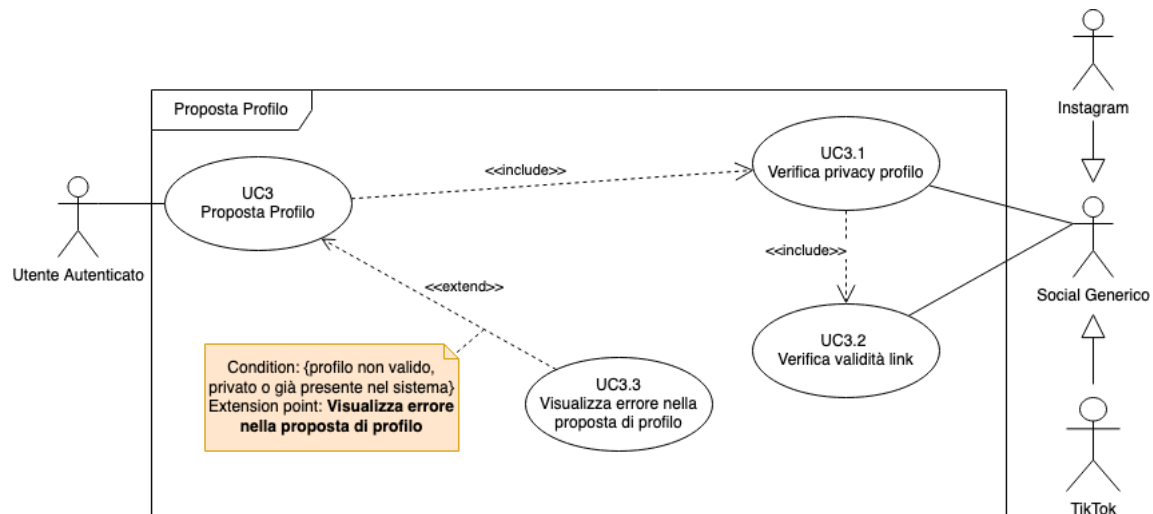
- **Attore primario:** Utente autenticato.
- **Precondizione:** L'utente è autenticato nel sistema.
- **Postcondizione:** L'utente ha inserito un indirizzo e-mail valido ed ha modificato il campo e-mail/username.
- **Scenario principale:**
 1. L'utente inserisce il nuovo indirizzo e-mail nel campo e-mail/username;
 2. L'utente clicca su "Salva" per aggiornare l'indirizzo e-mail registrato nella piattaforma.
- **Estensioni:**
 - L'utente inserisce un indirizzo e-mail non valido
 1. L'utente inserisce un nuovo indirizzo e-mail nel campo e-mail/username;
 2. Il sistema rileva che l'indirizzo inserito non è valido (UC2.3.4 §).

3.5.4 UC2.4 – Modifica della password



- **Attore primario:** Utente autenticato
- **Precondizione:** L'utente è autenticato nel sistema
- **Postcondizione:** L'utente ha modificato con successo la password per l'accesso al sistema
- **Scenario principale:**
 1. L'utente digita la nuova password nel campo password;
 2. L'utente clicca su "Salva" per aggiornare la password con cui accedere al sistema.
- **Estensioni:**
 - Viene inserita una password con meno di 8 caratteri
 1. L'utente inserisce una password non valida (UC2.4.3 §).

3.6 UC3 – Proposta profilo



- **Attore primario:** Utente autenticato.
- **Precondizione:** Il sistema possiede una lista di profili social da cui effettuare il crawling dei dati.
- **Postcondizione:** Alla lista di profili da cui effettuare il crawling viene aggiunto il profilo indicato dall'utente e tutti i profili pubblici presenti nella lista amici del profilo suggerito.
- **Scenario principale:**
 1. L'utente autenticato accede al sistema;
 2. L'utente seleziona la funzionalità suggerisci un profilo;
 3. L'utente inserisce il link valido ad un profilo instagram o tiktok pubblico.
- **Estensioni:**
 - Nel caso in cui l'utente inserisce un link non valido:
 1. Il link non viene inserito nella lista;
 2. Viene visualizzato un messaggio di errore nella proposta di profilo (UC3.3 §);
 3. Viene fornita all'utente la possibilità di modificare il link.
 - Nel caso in cui l'utente inserisce il link ad un profilo privato:
 1. Il link non viene inserito nella lista;
 2. Viene visualizzato un messaggio di errore nella proposta di profilo (UC3.3 §).
 - Nel caso in cui viene inserito un link valido ad un profilo pubblico già presente nel sistema:
 1. Il link non viene inserito nella lista.
- **Inclusioni:**
 1. Verifica privacy profilo (UC3.1).

3.7 UC3.1 – Verifica privacy profilo

- **Attore primario:** Utente autenticato.
- **Attore secondario:** Social generico.
- **Precondizione:** L'utente ha richiesto l'aggiunta di un profilo social fornendone il link.
- **Postcondizione:** Il sistema sa se il profilo suggerito è pubblico o privato.
- **Scenario principale:**
 1. Il sistema chiede al social in questione se il profilo proposto è pubblico o privato;

2. Il social in questione invia una risposta dicendo se il profilo è pubblico o privato.

- **Inclusioni:**

1. Verifica validità link (UC3.2 §).

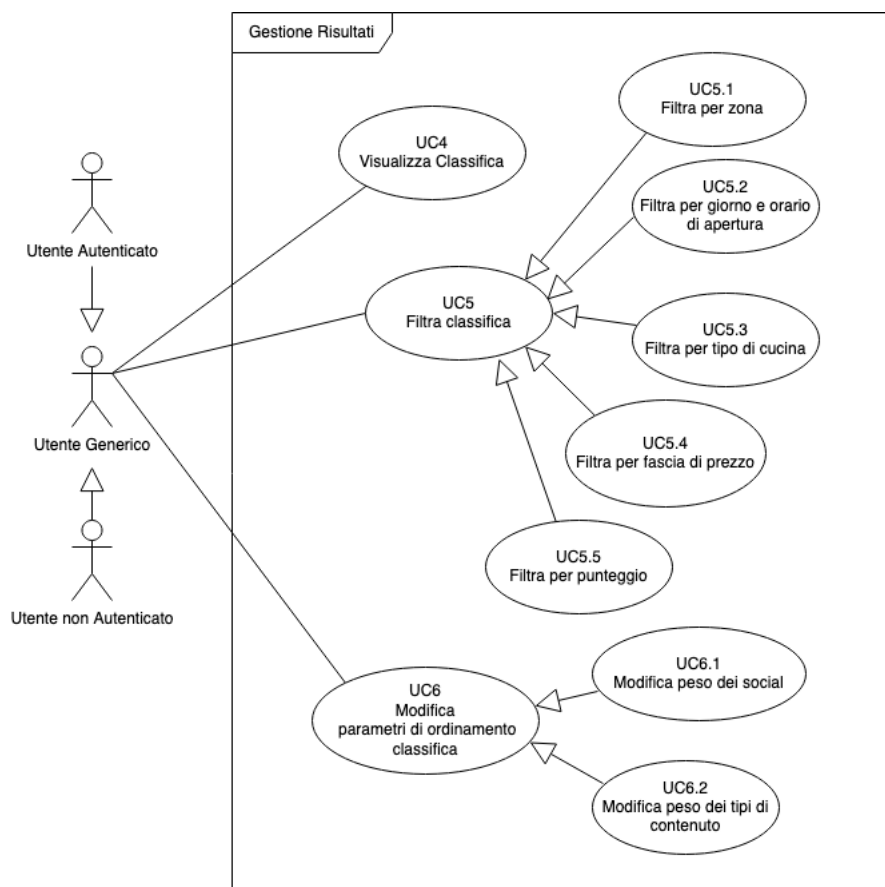
3.8 UC3.2 – Verifica validità link

- **Attore primario:** Utente autenticato.
- **Attore secondario:** Social generico.
- **Precondizione:** L'utente ha richiesto l'aggiunta di un profilo social fornendone il link.
- **Postcondizione:** Il sistema sa se il link fornito è valido.
- **Scenario principale:**
 1. Il sistema chiede al social in questione se il link è valido;
 2. Il social in questione invia una risposta dicendo se il link è valido o meno.

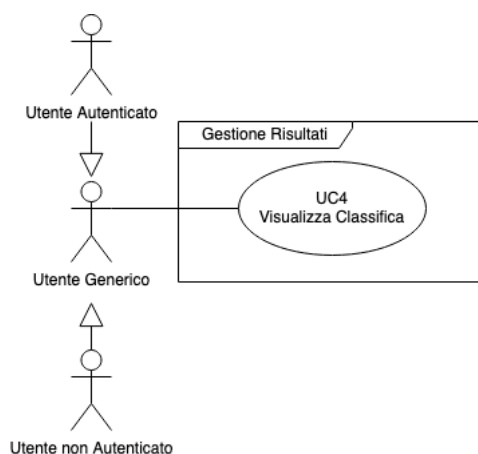
3.9 UC3.3 – Visualizza errore nella proposta di profilo

- **Attore primario:** Utente autenticato.
- **Precondizione:** L'utente ha richiesto l'aggiunta di un profilo social fornendone un link non valido o di un profilo privato.
- **Postcondizione:** Viene visualizzato un messaggio di errore e il link non viene aggiunto al sistema.
- **Scenario principale:**
 1. L'inserimento del link nella lista fallisce;
 2. Viene visualizzato a schermo un messaggio di errore.

3.10 UC4 – Gestione Risultati

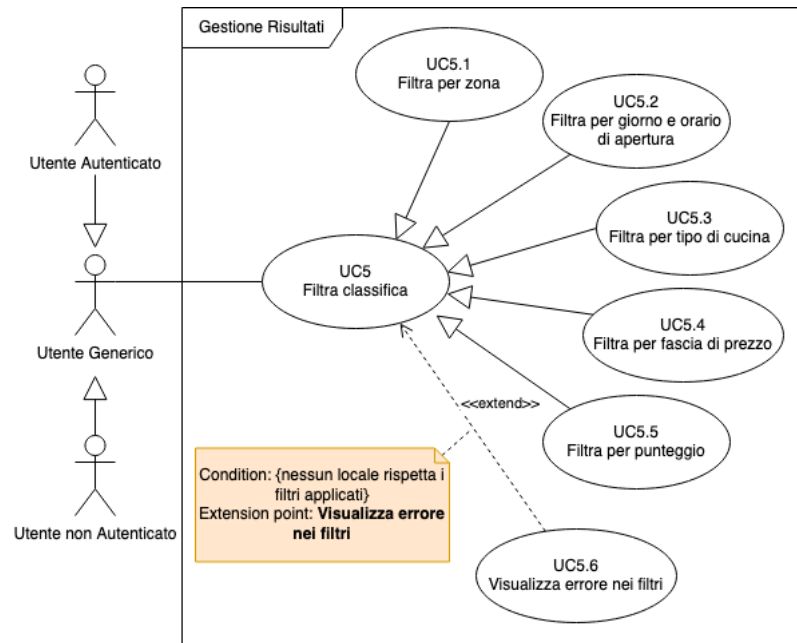


3.10.1 UC4.1 – Visualizza Classifica



- **Attore primario:** Utente autenticato.
- **Precondizione:** L'utente si trova all'interno della piattaforma Sweetat.
- **Postcondizione:** L'utente visualizza a schermo la classifica dei migliori locali gastronomici prodotta dal sistema senza alcun filtro applicato e con i parametri di ordinamento di default.
- **Scenario principale:**
 1. Un utente generico accede al sistema;
 2. L'utente seleziona la funzionalità visualizza classifica.

3.11 UC5 – Filtra classifica



- **Attore primario:** Utente generico.
- **Precondizione:** L'utente sta visualizzando la classifica (UC3 §).
- **Postcondizione:** L'utente visualizza a schermo la classifica dei migliori locali gastronomici che rientrano all'interno dei filtri inseriti.
- **Scenario principale:**
 1. L'utente clicca il pulsante "Filtra Classifica";
 2. L'utente applica dei filtri;
 3. L'utente clicca il pulsante "Applica Filtri".
- **Generalizzazioni:**
 1. Filtra per zona (UC5.1 §);
 2. Filtra per giorno e orario di apertura (UC5.2 §);
 3. Filtra per tipo di cucina (UC5.3 §);
 4. Filtra per fascia di prezzo (UC5.4 §);
 5. Filtra per punteggio (UC5.5 §).
- **Estensioni:**
 - Nel caso in cui non ci sia nemmeno un locale che rispetta i filtri applicati:
 1. Viene visualizzato un messaggio che informa l'utente del fatto che nessun locale rientra nei filtri inseriti (UC5.6 §);
 2. Viene fornita la possibilità di modificare i filtri.

3.11.1 UC5.1 – Filtra per zona

- **Attore primario:** Utente generico.
- **Precondizione:** L'utente sta visualizzando la classifica (UC4 §) e ha premuto il pulsante "Filtra Classifica".
- **Postcondizione:** Il filtro in questione viene applicato.
- **Scenario principale:**
 1. L'utente digita il nome di uno o più luoghi;
 2. L'utente preme il pulsante invio.

3.11.2 UC5.2 – Filtra per giorno e orario di apertura

- **Attore primario:** Utente generico.
- **Precondizione:** L'utente sta visualizzando la classifica (UC4 §) e ha premuto il pulsante "filtra classifica".
- **Postcondizione:** Il filtro in questione viene applicato.
- **Scenario principale:**
 1. L'utente seleziona uno o più giorni della settimana da un checkbox;
 2. L'utente inserisce uno o più orari;
 3. L'utente clicca il pulsante "OK".

3.11.3 UC5.3 – Filtra per tipo di cucina

- **Attore primario:** Utente generico.
- **Precondizione:** L'utente sta visualizzando la classifica (UC4 §) e ha premuto il pulsante "Filtra Classifica".
- **Postcondizione:** Il filtro in questione viene applicato.
- **Scenario principale:**
 1. L'utente seleziona uno o più tipi di cucina tra quelli proposti tramite un checkbox;
 2. L'utente clicca il pulsante "OK".

3.11.4 UC5.4 – Filtra per fascia di prezzo

- **Attore primario:** Utente generico.
- **Precondizione:** L'utente sta visualizzando la classifica (UC4 §) e ha premuto il pulsante "Filtra Classifica".
- **Postcondizione:** Il filtro in questione viene applicato.
- **Scenario principale:**
 1. L'utente inserisce il valore minimo della fascia di prezzo;
 2. L'utente inserisce il valore massimo della fascia di prezzo;
 3. L'utente clicca il pulsante "OK".

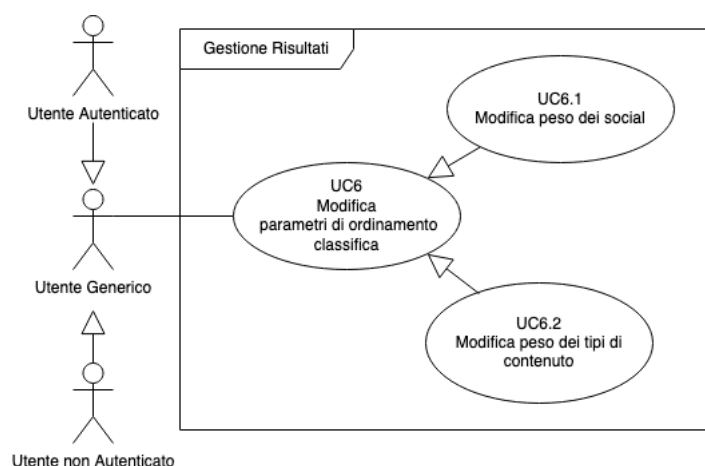
3.11.5 UC5.5 – Filtra per punteggio

- **Attore primario:** Utente generico.
- **Precondizione:** L'utente sta visualizzando la classifica (UC4 §) e ha premuto il pulsante "filtra classifica".
- **Postcondizione:** Il filtro in questione viene applicato.
- **Scenario principale:**
 1. L'utente inserisce il punteggio minimo;
 2. L'utente inserisce il punteggio massimo;
 3. L'utente clicca il pulsante "OK".

3.11.6 UC5.6 – Visualizza errore nei filtri

- **Attore primario:** Utente generico.
- **Precondizione:** L'utente ha inserito filtri ai quali non corrisponde alcun locale presente nel sistema.
- **Postcondizione:** Viene visualizzato un messaggio di errore.
- **Scenario principale:**
 1. L'utente inserisce dei filtri alla classifica;
 2. Nessun locale rientra nei filtri inseriti;
 3. Viene visualizzato a schermo un messaggio che informa l'utente di ciò che è accaduto.

3.12 UC6 – Modifica parametri di ordinamento classifica



- **Attore primario:** Utente generico.
- **Precondizione:** L'utente sta visualizzando la classifica (UC3 §).
- **Postcondizione:** L'utente visualizza a schermo la classifica dei migliori locali gastronomici rior-
dinata in base ai parametri di ordinamento inseriti.
- **Scenario principale:**
 1. L'utente clicca il pulsante "modifica parametri di ordinamento";
 2. L'utente modifica i parametri di ordinamento;
 3. L'utente clicca il pulsante "applica parametri".
- **Generalizzazioni:**
 1. Modifica peso dei social (UC6.1 §);
 2. Modifica peso dei tipi di contenuto (UC6.2 §).

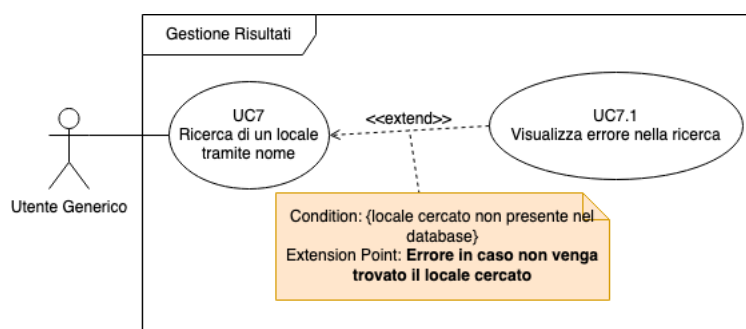
3.12.1 UC6.1 – Modifica peso dei social

- **Attore primario:** Utente generico.
- **Precondizione:** L'utente sta visualizzando la classifica (UC §) e ha premuto il pulsante "Modifica Parametri di Ordinamento".
- **Postcondizione:** Il parametro in questione viene applicato.
- **Scenario principale:**
 1. L'utente modifica il peso in percentuale che forniscono i contenuti di ciascun social tramite una barra percentuale;
 2. L'utente clicca il pulsante "OK".

3.12.2 UC6.2 – Modifica peso dei tipi di contenuto

- **Attore primario:** Utente generico.
- **Precondizione:** L'utente sta visualizzando la classifica (UC §) e ha premuto il pulsante “modifica parametri di ordinamento”.
- **Postcondizione:** Il parametro in questione viene applicato.
- **Scenario principale:**
 1. L'utente modifica il peso in percentuale che forniscono i tipi di contenuto (foto, post, stories, commenti) tramite una barra percentuale;
 2. L'utente clicca il pulsante “OK”.

3.13 UC7 – Ricerca di un locale tramite nome

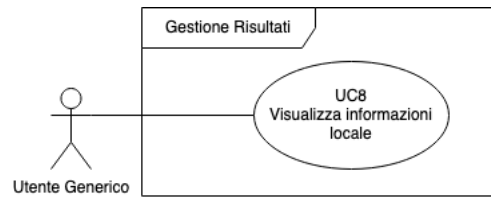


- **Attore primario:** Utente generico.
- **Precondizione:** L'utente si trova all'interno della piattaforma Sweetat.
- **Postcondizione:** Viene visualizzato la lista dei locali ricercati.
- **Scenario principale:**
 1. L'utente va nella barra di ricerca della piattaforma;
 2. L'utente digita il nome del locale da cercare;
 3. L'utente clicca sul bottone di ricerca;
- **Estensioni:**
 - Nel caso in cui l'utente inserisce il nome di un locale inesistente
 1. L'utente va nella barra di ricerca della piattaforma;
 2. L'utente digita il nome del locale da cercare;
 3. L'utente clicca sul bottone di ricerca;
 4. Viene mostrato un messaggio d'errore, nel caso non sia presente alcun locale (UC7.1 §).

3.13.1 UC7.1 – Visualizza errore nella ricerca

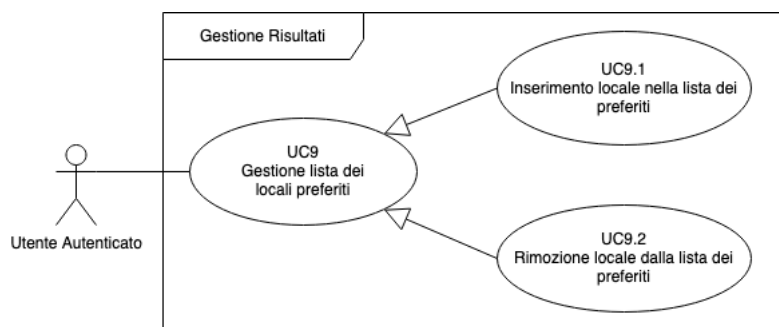
- **Attore primario:** Utente Generico.
- **Precondizione:** L'utente si trova all'interno della piattaforma Sweetat.
- **Postcondizione:** Viene mostrato un messaggio d'errore e l'utente non è in grado di visualizzare il locale cercato.
- **Scenario principale:**
 1. L'operazione di ricerca del locale desiderato fallisce;
 2. Viene mostrato il corrispondente messaggio d'errore;
 3. All'utente viene data la possibilità di visualizzare dei locali alternativi di cercare nuovamente il locale desiderato.

3.14 UC8 – Visualizza informazioni locale



- **Attore primario:** Utente Generico;
- **Precondizione:** L'utente ha svolto la funzione di ricerca di un locale o sta visualizzando la classifica;
- **Postcondizione:** Vengono visualizzate le informazioni di un locale.
- **Scenario principale:**
 1. L'utente seleziona un locale tra quelli presenti nella lista;
 2. Il sistema mostrerà all'utente le informazioni relative al locale scelto.

3.15 UC9 – Gestione lista dei locali preferiti



- **Attore primario:** Utente autenticato.
- **Precondizione:** L'utente è autenticato e si trova all'interno della piattaforma Sweetat.
- **Postcondizione:** Viene visualizzata o modificata la lista dei locali preferiti.
- **Scenario principale:** L'utente accede alla funzionalità di gestione della lista dei locali preferiti cliccando su "Preferiti".
- **Generalizzazioni:**
 1. Inserimento di un locale nella lista dei locali preferiti (UC9.1 §).
 2. Rimozione di un locale dalla lista dei locali preferiti (UC9.2 §).

3.15.1 UC9.1 – Inserimento locale nella lista dei preferiti

- **Attore primario:** Utente autenticato.
- **Precondizione:** L'utente è autenticato e si trova all'interno della piattaforma Sweetat.
- **Postcondizione:** Viene inserito il locale scelto dall'utente nella lista dei locali preferiti.
- **Scenario principale:** L'utente seleziona dalla lista dei locali il locale da inserire nella lista dei locali preferiti, cliccando su "Aggiungi ai Preferiti".

3.15.2 UC9.2 – Rimozione locale dalla lista dei preferiti

- **Attore primario:** Utente autenticato.
- **Precondizione:** L'utente è autenticato nel sistema e c'è almeno un locale inserito nella lista dei locali preferiti dall'utente.
- **Postcondizione:** Viene rimosso il locale scelto dall'utente dalla lista dei locali preferiti.
- **Scenario principale:**
 1. L'utente seleziona dalla lista dei locali preferiti il locale da rimuovere dalla lista dei locali preferiti;
 2. L'utente rimuove il locale da rimuovere dalla lista dei locali preferiti, cliccando su "Rimuovi dai Preferiti".

4 Requisiti

4.1 Introduzione

In base a quanto definito nel documento *Norme di Progetto v*, nella sezione §2.2.3.4, il team DreamTeam ha classificato ed assegnato i requisiti come espresso nelle prossime righe.

4.2 Requisiti Funzionali

Requisito	Descrizione	Classificazione	Fonti
v0.1.3	22.01.03	Greta Cavedon	Analista
v0.1.2	20.12.21	Luciano Wu	Analista
v0.1.1	21.12.20	Francesco Protopapa	Analista
v0.1.0	21.12.17	Greta Cavedon	Analista
v0.0.4	21.12.07	Greta Cavedon	Analista
v0.0.3	21.11.30	Greta Cavedon	Analista
v0.0.2	21.11.29	Francesco Protopapa	Analista
v0.0.1	21.11.29	Luciano Wu	Analista

4.3 Requisiti di Qualità

4.4 Requisiti di Vincolo

4.5 Requisiti Prestazionali

4.6 Tracciamento

4.6.1 Fonte - Requisiti

Fonte	Requisiti
Capitolato	20.12.21
Decisione Interna	testtest testtesttest testtest testtesttest testtest testtesttest testtest testtesttest testtesttest testtest testtesttest
Verbale Esterno	20.12.21
Verbale Interno	22.01.03

Tabella 1: Tabella di tracciamento Fonte - Requisiti (1)

4.6.2 Requisito - Fonti

4.6.3 Riepilogo Requisiti

Fonte	Requisiti	Fonte	Requisiti	Fonte	Requisiti
UC1.1	RXF1.1	Capitolato	20.12.21	Capitolato	20.12.21
Decisione Interna	testtest	Decisione Interna	testtest	Decisione Interna	testtest
Verbale Esterno	20.12.21	Verbale Esterno	20.12.21	Verbale Esterno	20.12.21
Verbale Interno	22.01.03	Verbale Interno	22.01.03	Verbale Interno	22.01.03

Tabella 2: Tabella di tracciamento Fonte - Requisiti (2)

Requisito	Fonti	Requisito	Fonti
Capitolato	20.12.21	Capitolato	20.12.21
Decisione Interna	testtest	Decisione Interna	testtest
Verbale Esterno	20.12.21	Verbale Esterno	20.12.21
Verbale Interno	22.01.03	Verbale Interno	22.01.03

Tabella 3: Tabella di tracciamento Requisito - Fonti

Tipologia	Obbligatorio	Desiderabile	Facoltativo	Totale
Funzionale	XX	XX	xx	xx
Qualità	xx	x	xx	xx
Vincolo	x	xx	x	xx
Prestazionali	xx	x	xx	xx

Tabella 4: Riepilogo dei Requisiti