

# Contents

0.1	Introduzione . . . . .	4
0.1.1	UC-1 Login . . . . .	5
0.1.2	UC-2 Signup . . . . .	6
0.1.3	UC-3 Logout . . . . .	7
0.1.4	UC-7 Ricerca Evento . . . . .	8
0.1.5	UC-8 Visualizzazione risultati della ricerca . . . . .	9
0.1.6	UC-9 Visualizzazione di uno specifico evento . . . . .	10
0.1.7	UC-10 Prenotazione a un nuovo evento . . . . .	11
0.1.8	UC-11 Cancellazione da un evento . . . . .	12
0.1.9	UC-15 Algoritmo per selezionare i partecipanti . . . . .	13
0.1.10	UC-17 Eliminazione di un evento . . . . .	14
0.1.11	UC-18 Creazione di un evento . . . . .	15
0.2	Documentazione API . . . . .	16
0.3	Generazione degli eventi con ChatGPT . . . . .	17



# List of Figures

1	Primo prompt . . . . .	18
2	Risposta parziale al primo prompt . . . . .	19
3	Secondo prompt e risposta parziale . . . . .	20
4	Terzo prompt e risposta parziale . . . . .	21

## 0.1 Introduzione

Nella seconda iterazione sono stati implementati i seguenti casi d'uso:

- UC1 - Login;
- UC2 - Signup;
- UC3 - Logout;
- UC8 - Visualizzazione risultati della ricerca;
- UC9 - Visualizzazione di uno specifico evento;
- UC10 - Prenotazione a un nuovo evento;
- UC11 - Cancellazione da un evento;
- UC17 - Eliminazione di un evento;
- UC18 - Creazione di un evento.

Si è deciso di sviluppare anzitutto quei casi d'uso identificati come ad alta priorità in modo da definire le fondamenta della piattaforma, sia lato client che server. Segue una presentazione dettagliata di ognuno di loro.

**0.1.1 UC-1 Login**

**0.1.2 UC-2 Signup**

### 0.1.3 UC-3 Logout

Il logout dell'utente consiste nel rimandarlo alla pagina di login per richiedere nuovamente username e password. In questo caso non c'è nessuna sessione tra client e server, di conseguenza questo caso d'uso viene gestito interamente lato client.

*Breve Descrizione: Il sistema esegue il logout dell'utente rimandandolo alla pagina di login/registrazione*

*Attori Coinvolti: Sistema, utente*

*Precondizione: L'utente è autenticato nella app*

*Postcondizione: L'utente viene rimandato alla pagina di login e non è più loggato nel sistema*

*Procedimento:*

1. L'utente naviga alla pagina del suo profilo;
2. L'utente tocca il tasto in alto a destra;
3. Il sistema rimanda l'utente alla pagina di login.

### 0.1.4 UC-7 Ricerca Evento

Dalla app l'utente può cercare un evento in base al nome, viene mostrata una vista con l'evento dal nome scelto, se viene trovato.

*Breve Descrizione: Il sistema cerca nella lista degli eventi scaricati non ancora conclusi per una corrispondenza del nome. Tutto Lo use case si sviluppa offline*

*Attori Coinvolti: Sistema, utente*

*Precondizione: L'utente è registrato nell'app*

*Postcondizione: L'utente visualizza l'evento che ha cercato*

*Procedimento:*

1. Selezionare l'icona di ricerca in alto a destra;
2. Scrivere il nome dell'evento da cercare;
3. Se il nome è presente viene mostrato dal sistema.

*Eccezioni:*

- E1: L'evento con il nome dato non esiste
  1. Viene mostrato all'utente un messaggio di errore;
  2. Viene data la possibilità di riprovare o tornare alla homepage;



### 0.1.5 UC-8 Visualizzazione risultati della ricerca

Quando vengono trovati uno o più eventi tra quelli in programma viene mostrata una lista di tutti loro.

*Breve Descrizione: L'utente effettua la ricerca di uno o più eventi in base al nome e gli viene mostrata una lista con le corrispondenze*

*Attori Coinvolti: Sistema, utente*

*Precondizione: L'utente è registrato nell'app*

*Postcondizione: L'utente visualizza una lista dei risultati*

*Procedimento:*

1. Cercare un evento così come descritto in UC-7;
2. La lista degli eventi viene mostrata nella parte inferiore dello schermo;
3. Se la lista contiene molti elementi può essere fatta scorrere in verticale.

*Eccezioni:*

- E1: L'evento con il nome dato non esiste
  1. Viene mostrato all'utente un messaggio di errore;
  2. Viene data la possibilità di riprovare o tornare alla homepage;

**0.1.6 UC-9 Visualizzazione di uno specifico evento**

### 0.1.7 UC-10 Prenotazione a un nuovo evento

**0.1.8 UC-11 Cancellazione da un evento**

### 0.1.9 UC-15 Algoritmo per selezionare i partecipanti

**0.1.10 UC-17 Eliminazione di un evento**

### 0.1.11 UC-18 Creazione di un evento

## 0.2 Documentazione API



## 0.3 Generazione degli eventi con ChatGPT

Per fornire una dimostrazione del sistema abbiamo caricato nel database una decina di escursioni di esempio. La generazione di mockup di buona qualità generalmente richiede molto lavoro manuale affinché rispecchino la forma dei dati che nel mondo reale verranno forniti alla piattaforma. Se si usano, per esempio, stringhe troppo corte o troppo lunghe si rischia di creare un prodotto non adatto al mondo reale. Nell'ultimo anno sono emersi numerosi Large Language Model (LLM) che si rivelano molto efficaci nella rielaborazione di testi, specialmente quando gli viene fornito un esempio su cui lavorare. Il nostro problema di generazione dei mockup è appunto un'istanza di questo problema che si presta molto bene ad essere risolta dal un LLM. Abbiamo scelto di lavorare con ChatGPT essendo uno dei modelli più accessibili e prestanti al momento disponibili.

Il primo passo è stato elaborare un prompt adeguato alla situazione che “spiegasse alla macchina” il problema che volemmo risolvesse e le fornisse un esempio scritto da noi su cui lavorare (Figura 1 e Figura 2). Successivamente abbiamo affinato il prompt fornendo dettagli più precisi sulla forma di “difficulty” (Figura 3). Infine abbiamo chiesto che fossero generati i restanti mockup per arrivare a 10 (Figura 4)

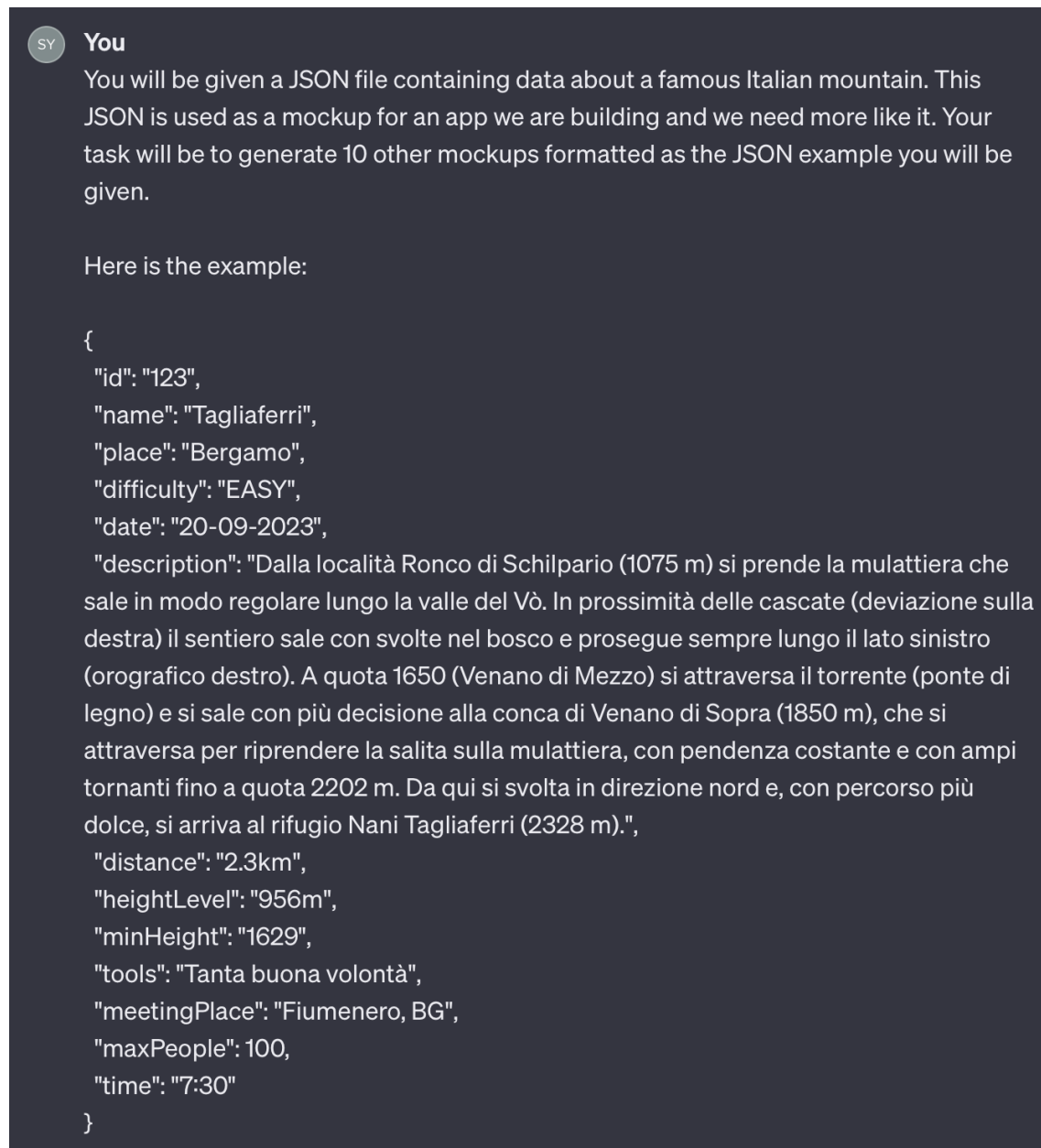


Figure 1: Primo prompt

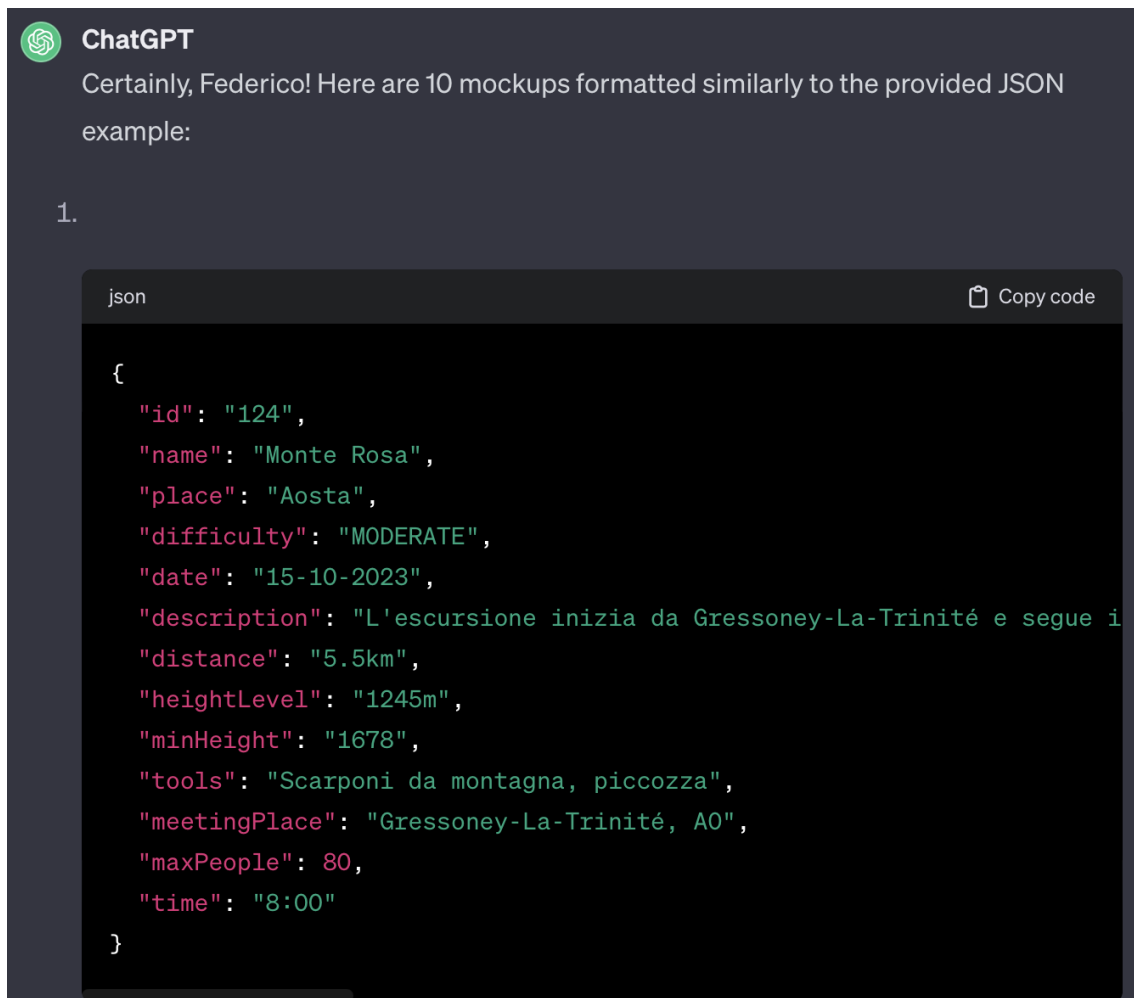


Figure 2: Risposta parziale al primo prompt

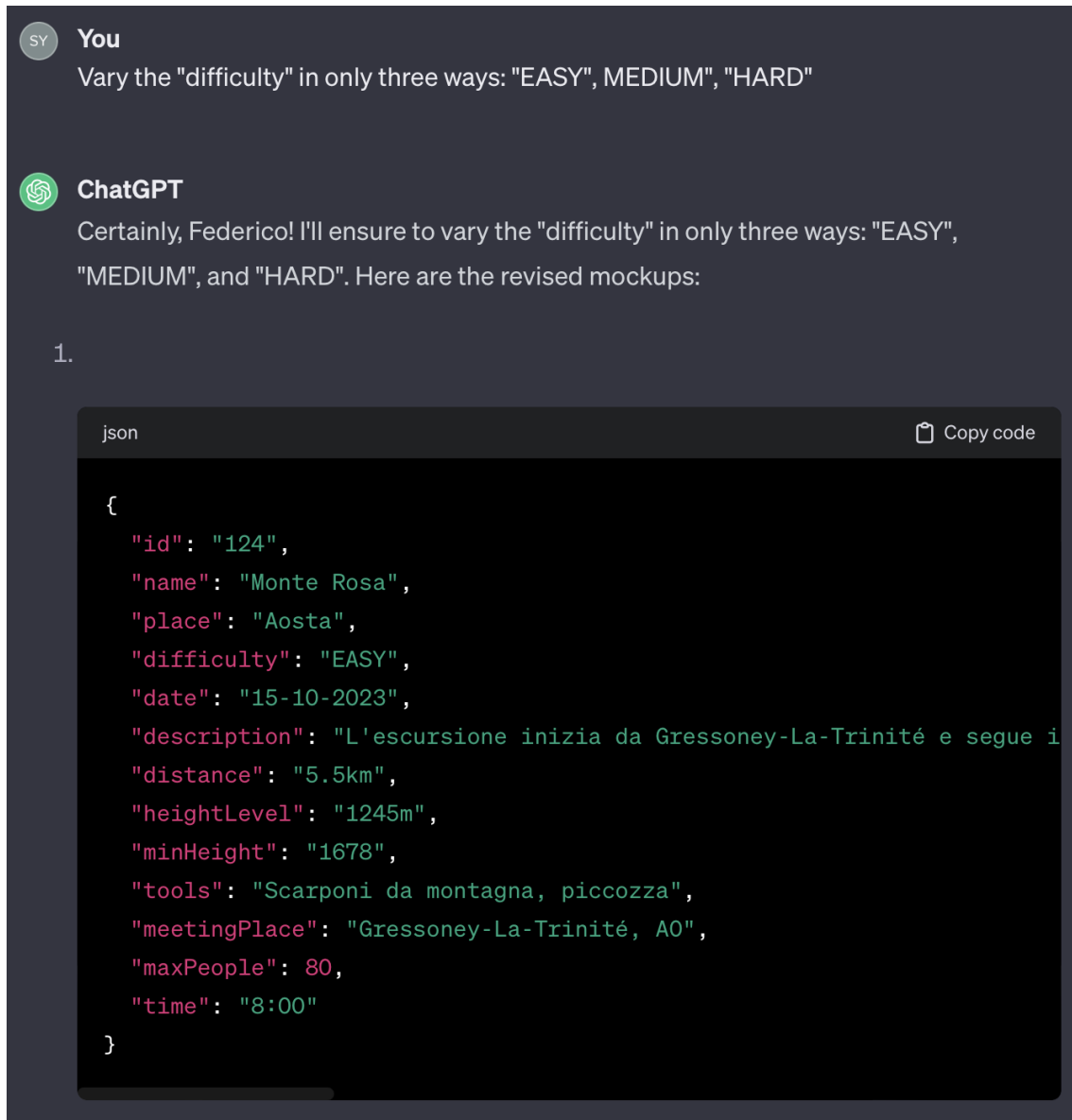


Figure 3: Secondo prompt e risposta parziale

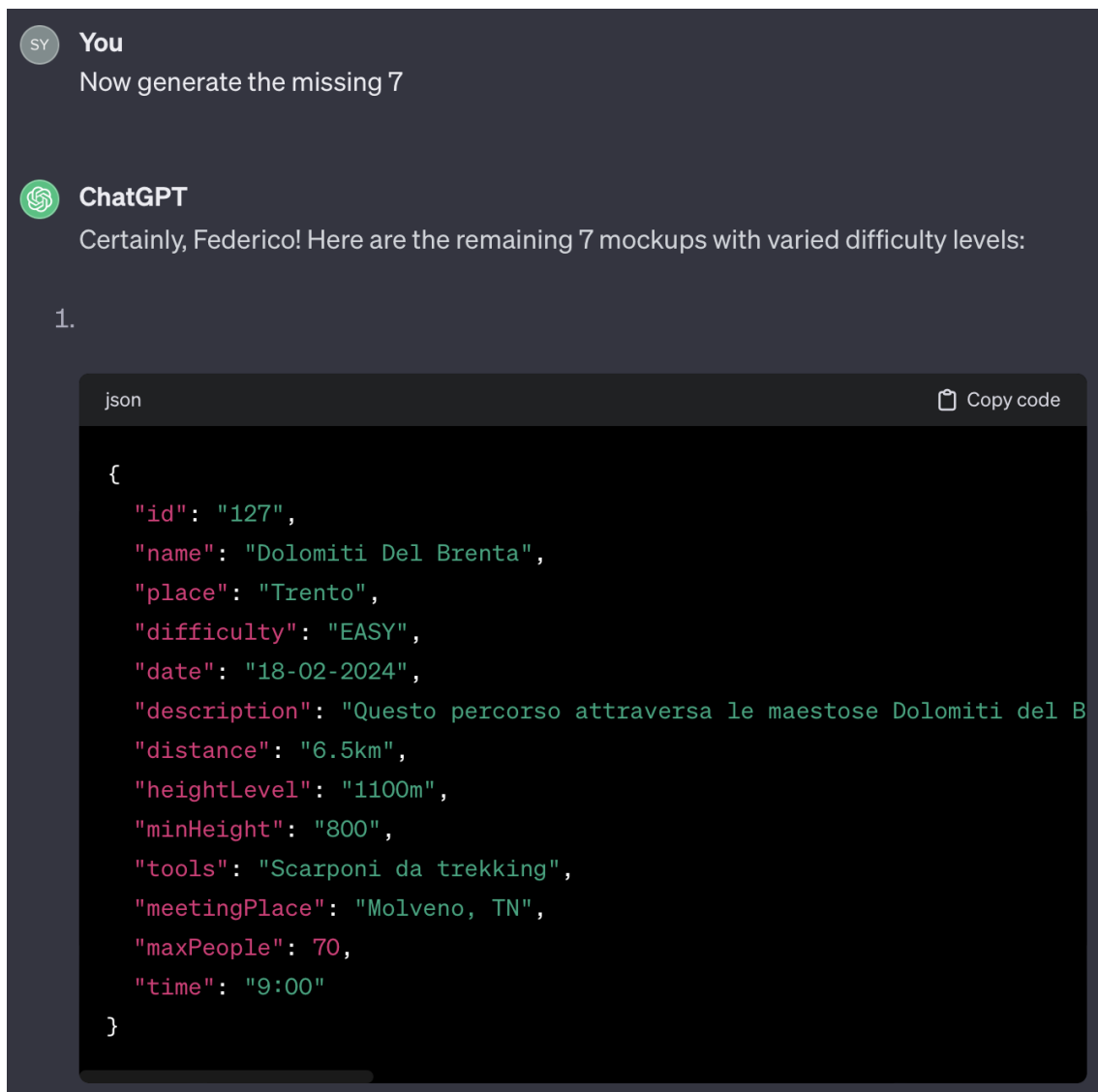


Figure 4: Terzo prompt e risposta parziale