

Contents

0.1	Introduzione	4
0.2	Deployment Diagram	5
0.3	Componet Diagram	6
0.4	Data Class Diagram	7
0.5	Interface Diagram	8
0.6	Mockup dell'applicazione	9
0.6.1	Homepage e Dettagli di un Evento	10
0.6.2	Login e registrazione dell'utente	11
0.6.3	Ricerca escursione e Filtraggio	12
0.6.4	Visualizzazione del profilo utente	13

List of Figures

1	Deployment Diagram.	5
2	Componet Diagram.	6
3	Data Class Diagram.	7
4	Interface Diagram.	8

0.1 Introduzione

Nell'iterazione 1 è stata perfezionata la specifica dei componenti progettati durante l'iterazione 0 in modo da definire meglio la struttura della piattaforma. Abbiamo creato lo scheletro del webserver, scritto in Spring, e lo scheletro dell'applicazione client in Flutter. È stata inoltre definita una serie di mockup per modellare la parte grafica dell'app client.

0.2 Deployment Diagram

Il deployment diagram consente di visualizzare le componenti hardware principali del sistema. In particolare, si tratta di:

1. Il dispositivo dell'utente.
2. Il web server.
3. Il database PostgreSQL in cui i dati del sistema verranno memorizzati.

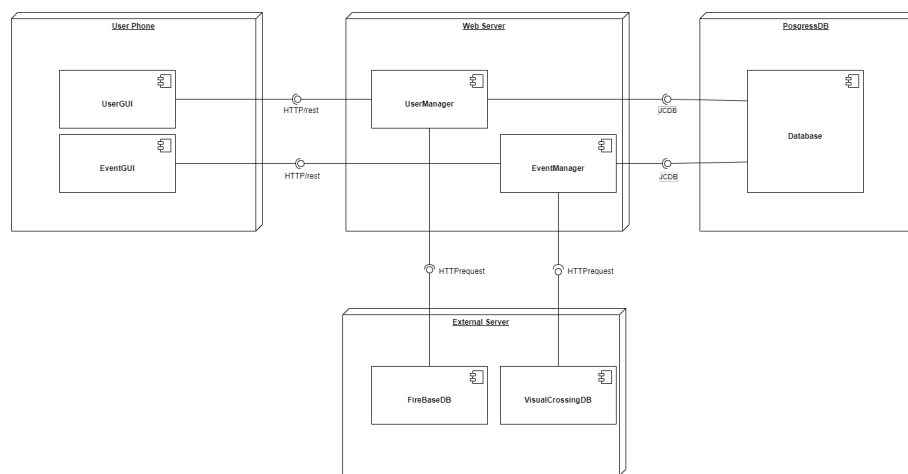


Figure 1: Deployment Diagram.

0.3 Componet Diagram

Il component diagram mostra come la componente application sia interfacciata tramite HTTP/REST con il client. E' inoltre responsabile della comunicazione con il database e con i servizi esterni impiegati.

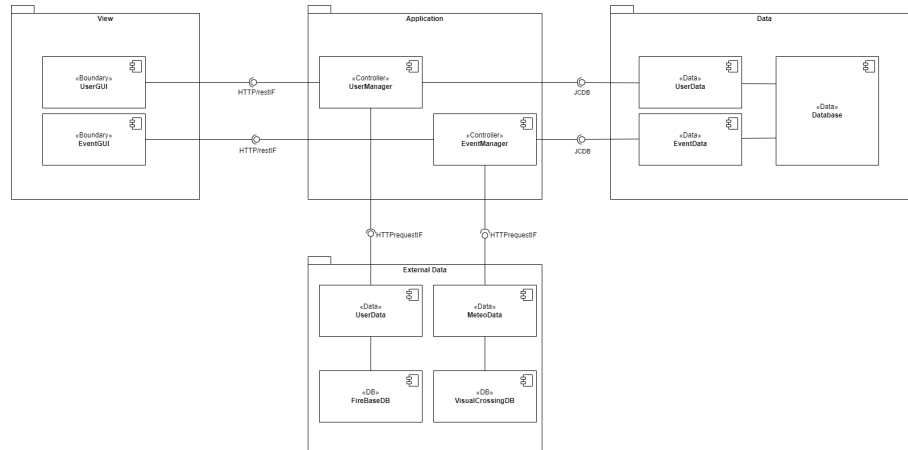


Figure 2: Componet Diagram.

0.4 Data Class Diagram

Il diagramma delle classi in figura rappresenta le principali entità ed i relativi attributi.

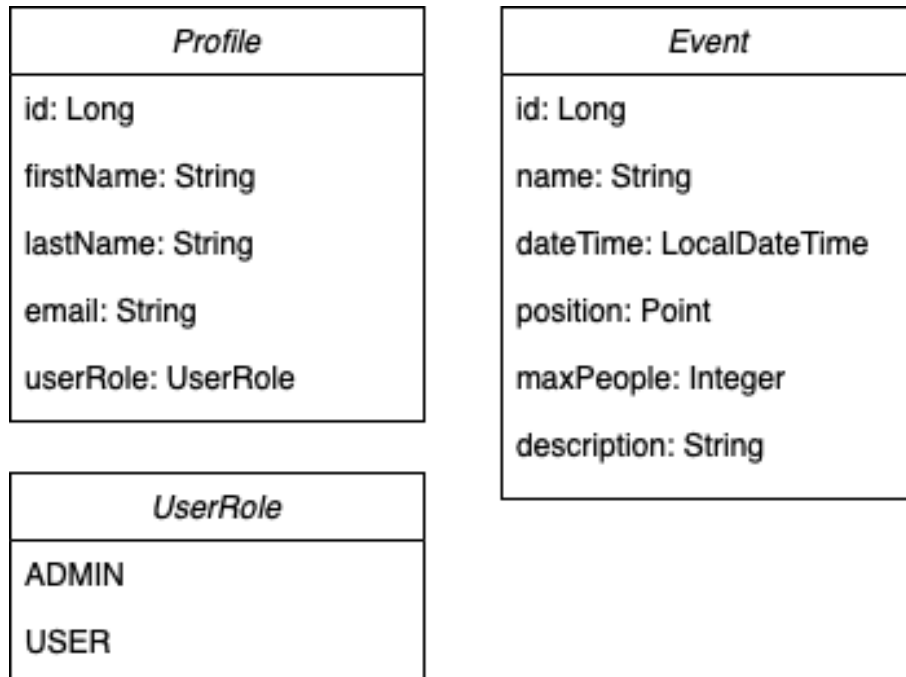


Figure 3: Data Class Diagram.

0.5 Interface Diagram

Le interfacce che verranno implementate nelle successive iterazioni sono rappresentate in figura 4

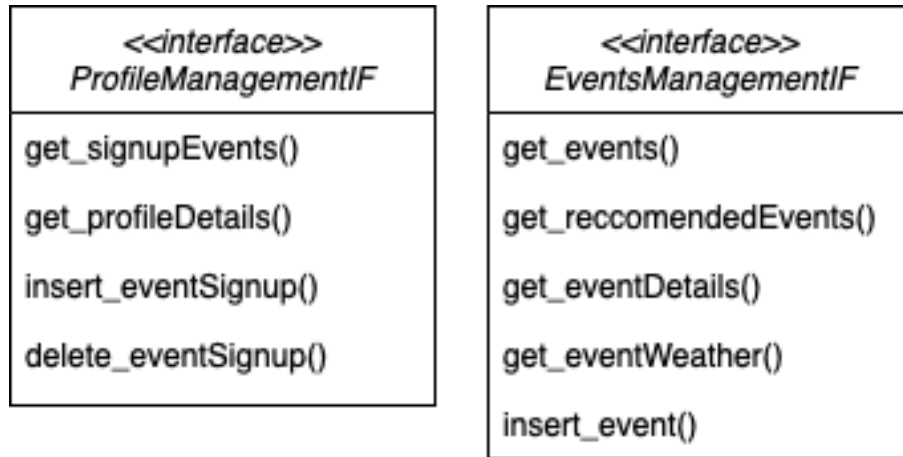
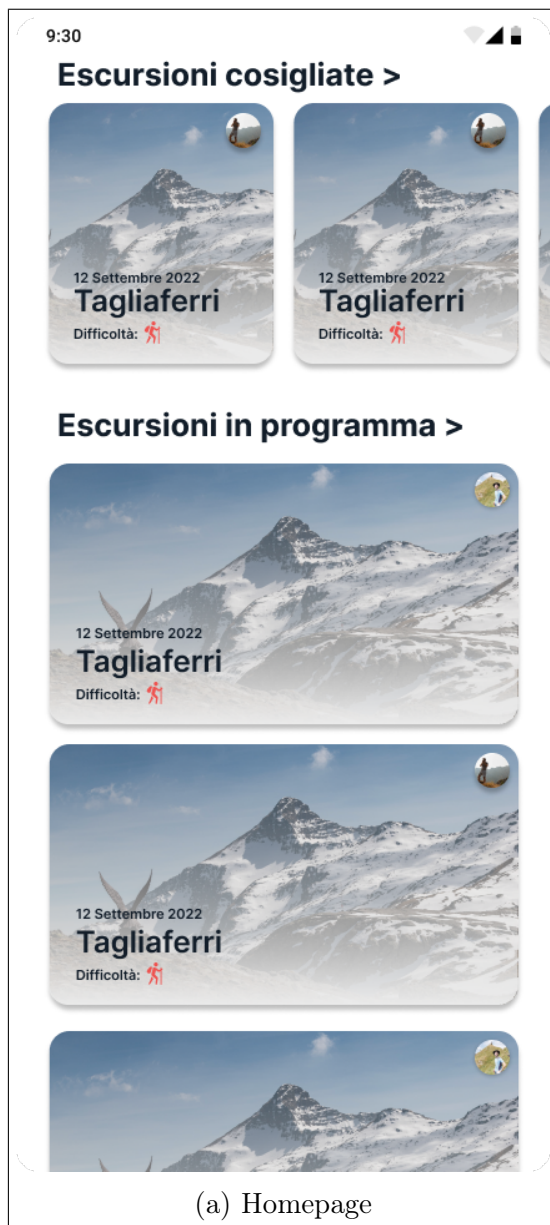


Figure 4: Interface Diagram.

0.6 Mockup dell'applicazione

Prima di realizzare l'app che permette all'utente di interagire con il servizio abbiamo pensato di creare dei mockup del design. In questo modo la scrittura dell'applicazione può proseguire basandosi su un design concordato con tutto il team e l'eventuale committente. Mettere a disposizione dei mockup e usarli per accordarsi sul design permette una progettazione più veloce e consistente rispetto alle modifiche fatte più avanti nel tempo direttamente sul prodotto software. Durante la realizzazione dell'app gli sviluppatori seguiranno al meglio i mockup, tuttavia alcune minime variazioni potrebbero emergere, per esempio a causa di differenti elementi grafici messi a disposizione da Figma rispetto che da Flutter.

0.6.1 Homepage e Dettagli di un Evento



0.6.2 Login e registrazione dell'utente

9:30

Crea Account

Registrati per iniziare

Nome

Inserisci nome e cognome

Email

Inserisci Email

Telefono

+39 8101010100

Password

Inserisci Password

Crea Account

Hai già un account? [Login](#)

(a) Signup tramite mail

9:30

Login

Accedi per iniziare

Email Address

Inserisci Email

Password

Inserisci Password

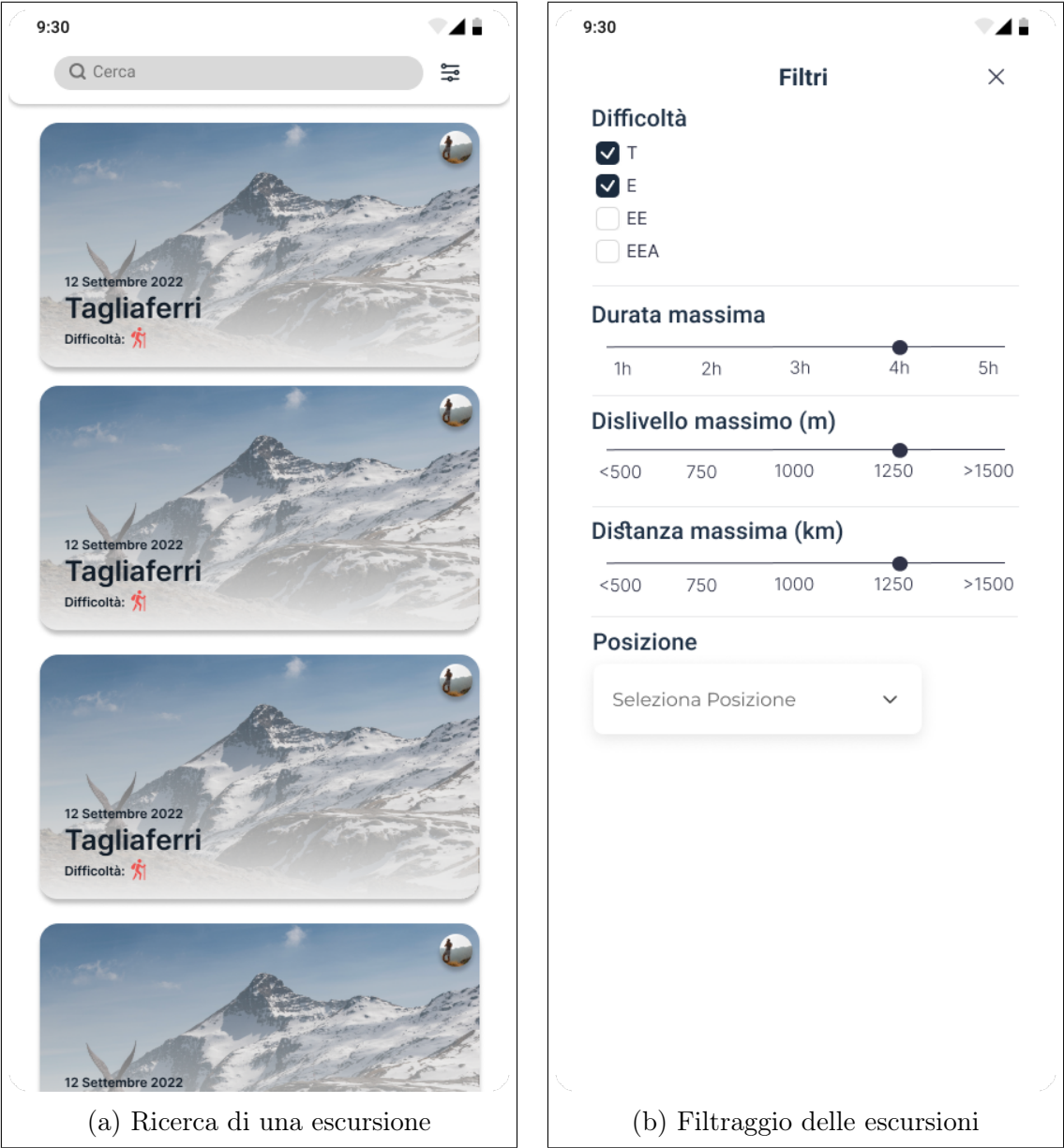
[Forgot Password?](#)

Login

[Crea Account](#)

(b) Login

0.6.3 Ricerca escursione e Filtraggio



0.6.4 Visualizzazione del profilo utente

