

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

L'utente può visualizzare informazioni dettagliate riguardo al singolo evento

Breve Descrizione: Dalla schermata principale, è possibile visualizzare nel dettaglio i singoli risultati prodotti dalla ricerca.

Attori Coinvolti: Sistema, utente

Precondizione: L'utente è registrato nell'app

Postcondizione: Vengono mostrati a schermo tutti i dettagli del singolo evento

Procedimento:

1. Cercare un'evento;
2. Selezionare quello d'interesse tra i risultati mostrati;

Eccezioni:

- E1: La prenotazione risulta già eliminata
1. Viene mostrato all'utente un messaggio di errore;

0.1.7 UC-10 Prenotazione a un nuovo evento

0.1.8 UC-11 Cancellazione da un evento

L'utente può eliminare la propria partecipazione ad un evento.

Breve Descrizione: L'utente visualizza lo specifico evento dalla sezione dedicata alle iscrizioni. Aperta la singola iscrizione, se ne può richiedere l'eliminazione

Attori Coinvolti: Sistema, utente

Precondizione: L'utente è registrato nell'app

Postcondizione: L'utente viene eliminato dai partecipanti all'evento

Procedimento:

1. Selezionare la prenotazione;
2. Selezionare l'icona "disiscrivimi";

Eccezioni:

- E1: La prenotazione risulta già eliminata
1. Viene mostrato all'utente un messaggio di errore;

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

L'utente di tipo organizzatore ha la possibilità di organizzare un nuovo evento, a cui altri utenti potranno richiedere di partecipare.

Breve Descrizione: Dalla schermata principale è possibile selezionare l'icona crea e completare il form che viene visualizzato. Cliccando "submit" verrà aggiunto un nuovo evento

Attori Coinvolti: Sistema, utente

Precondizione: L'utente è registrato nell'app ed è un'organizzatore

Postcondizione: L'evento viene pubblicato sulla piattaforma

Procedimento:

1. Selezionare l'icona crea dalla schermata principale;
2. Completare i campi che vengono visualizzati;
3. Selezionare l'icona submit;

Eccezioni:

- E1: Esiste già un evento con il medesimo nome
 1. Viene mostrato all'utente un messaggio di errore;

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)

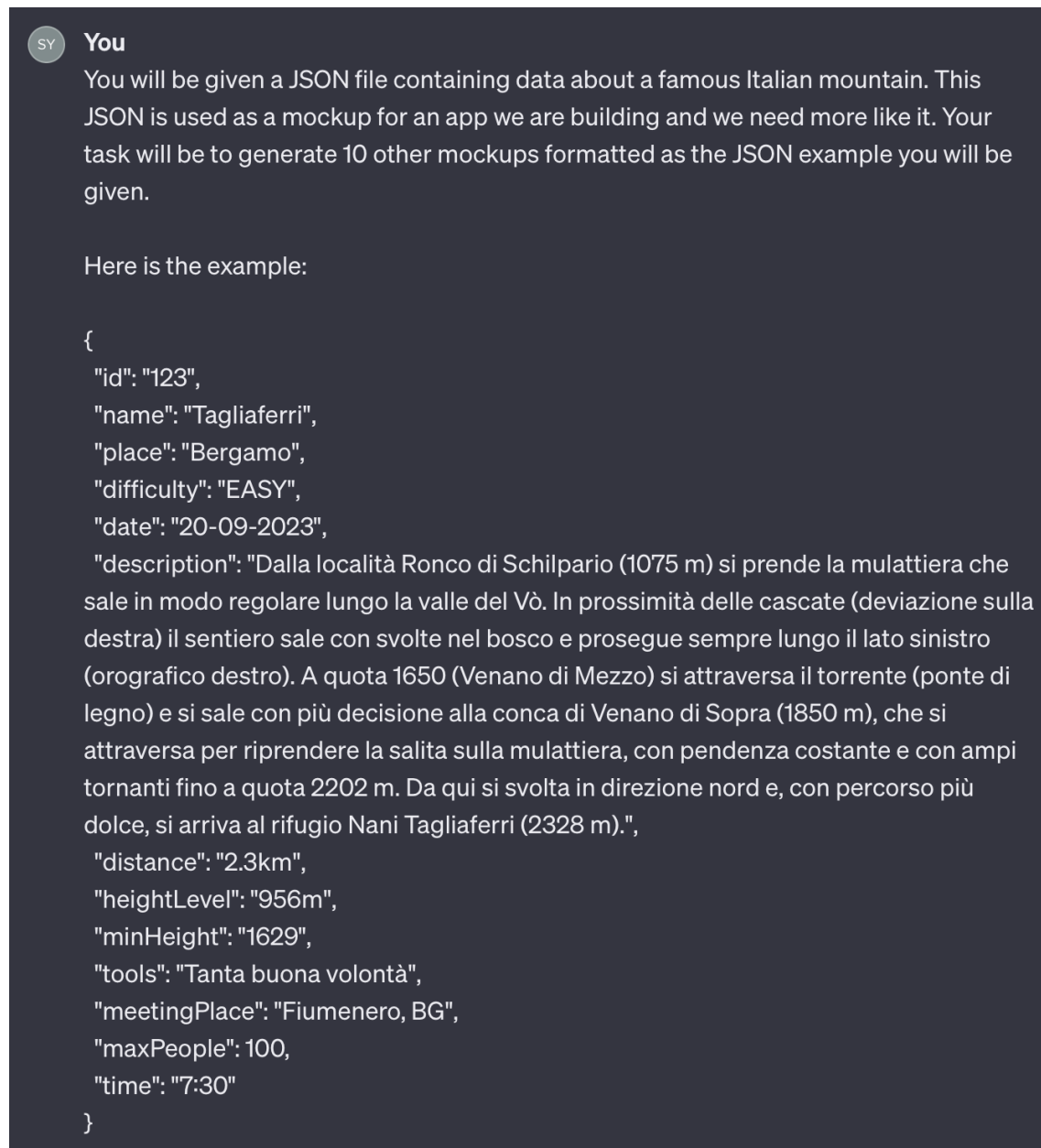


Figure 1: Primo prompt

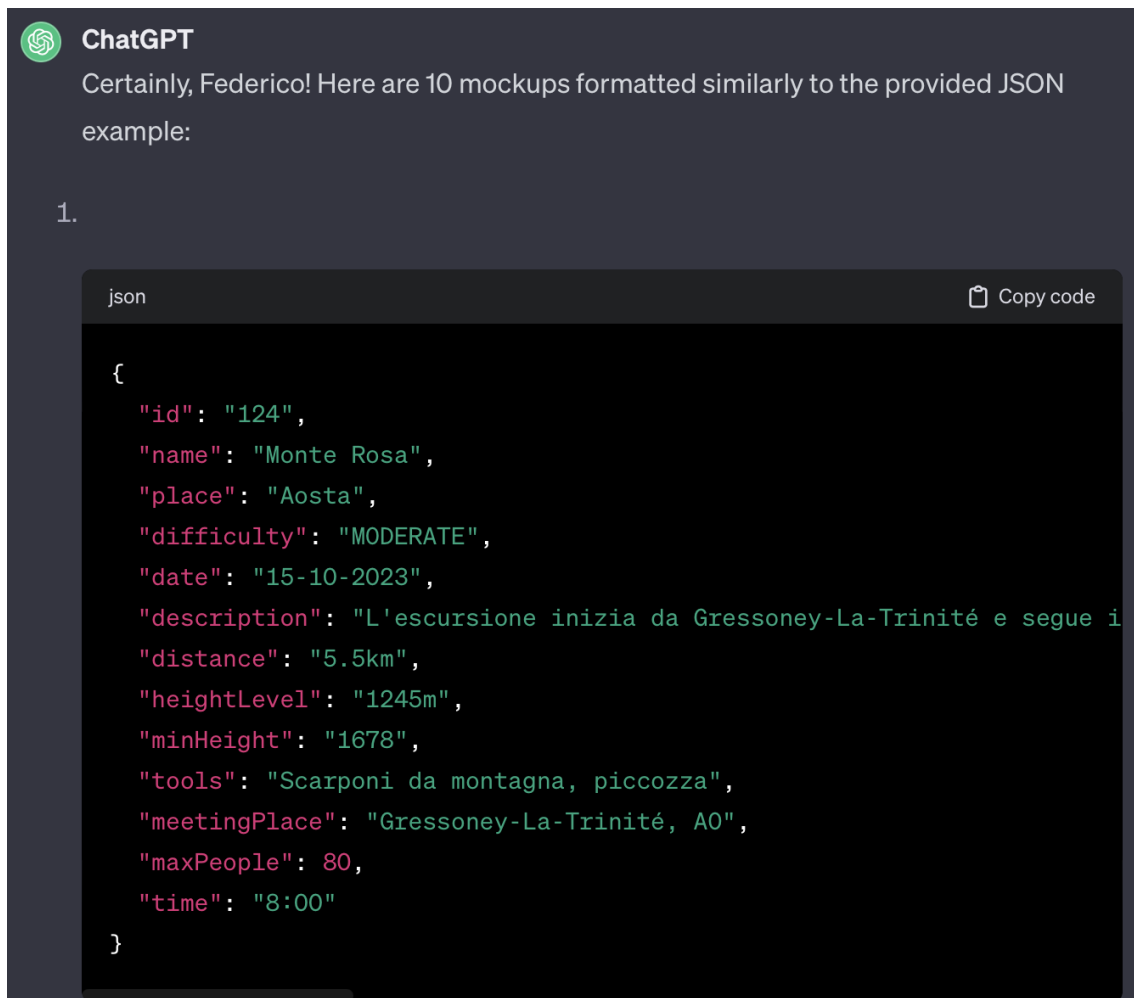


Figure 2: Risposta parziale al primo prompt

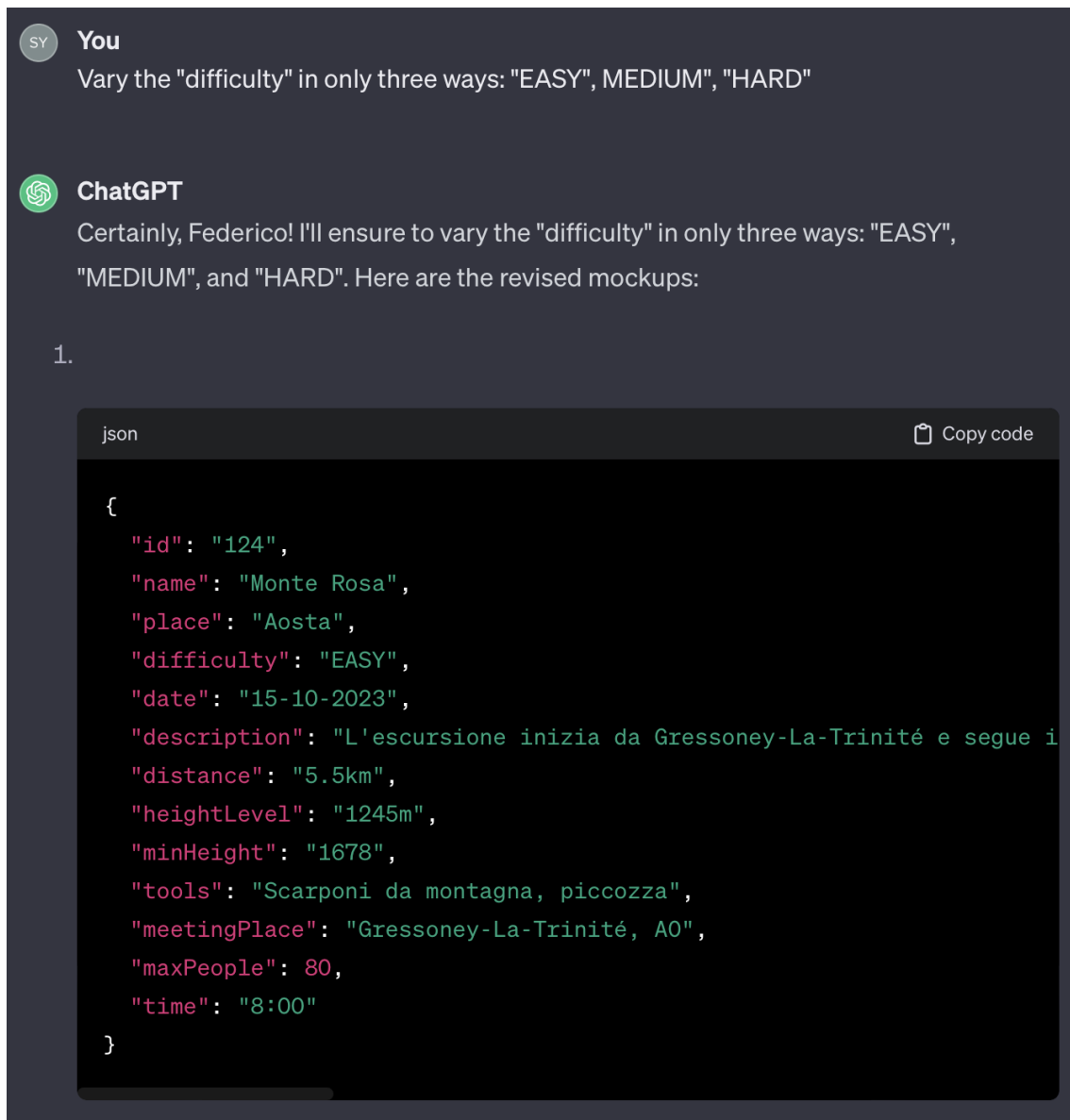


Figure 3: Secondo prompt e risposta parziale

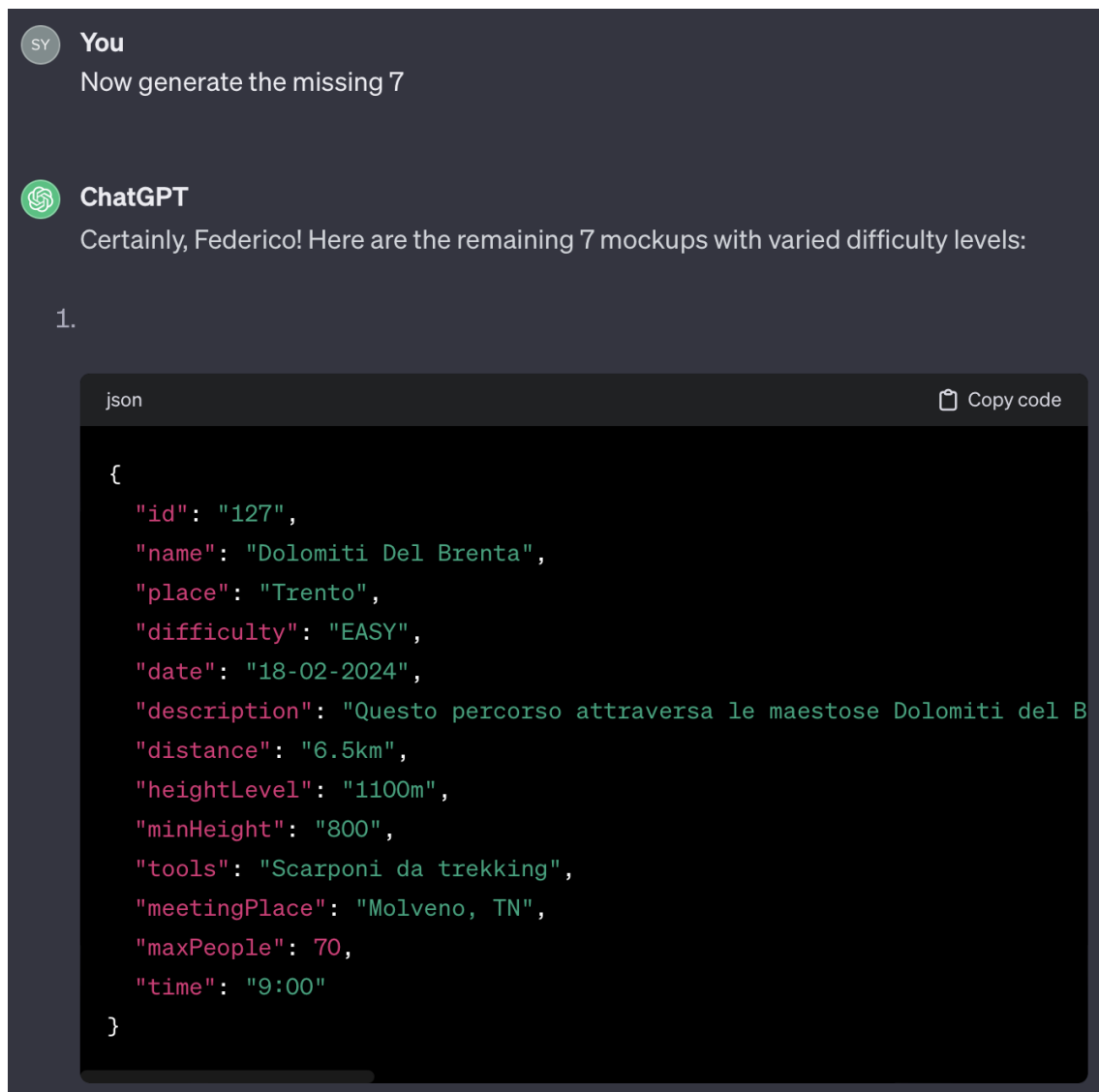


Figure 4: Terzo prompt e risposta parziale