

Contents

0.1	Introduzione	4
0.1.1	UC-1 Login	5
0.1.2	UC-2 Signup	7
0.1.3	UC-3 Logout	9
0.1.4	UC-7 Ricerca Evento	10
0.1.5	UC-8 Visualizzazione risultati della ricerca	11
0.1.6	UC-9 Visualizzazione di uno specifico evento	12
0.1.7	UC-10 Prenotazione a un nuovo evento	13
0.1.8	UC-11 Cancellazione da un evento	14
0.1.9	UC-15 Algoritmo per selezionare i partecipanti	15
0.1.10	UC-17 Eliminazione di un evento	18
0.1.11	UC-18 Creazione di un evento	19
0.2	Documentazione API	20
0.3	Generazione degli eventi con ChatGPT	21

List of Figures

1	Primo prompt	22
2	Risposta parziale al primo prompt	23
3	Secondo prompt e risposta parziale	24
4	Terzo prompt e risposta parziale	25

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. L'integrazione del backend con il frontend attraverso un API Gateway è stata riservata per la successiva interazione.

0.1.1 UC-1 Login

Per l'autenticazione abbiamo utilizzato il framework Spring Security con il metodo "Basic Access Authentication": si tratta di una tecnica che non necessita dell'utilizzo di cookie o di mantenere una sessione tra client e server, ma utilizza gli header HTTP per fornire le informazioni di accesso. I campi username e password vengono codificati con base64 e sono poi trasmessi nell'header ogni volta che viene chiamata una API. Il sistema, prima di elaborare una richiesta, verifica che lo username e la password trasmessi appartengano effettivamente ad un utente presente nel database.

Breve descrizione: l'utente compila il form per eseguire il login: in caso di credenziali corrette il sistema consente l'accesso ai servizi, altrimenti notifica l'utente della non correttezza delle credenziali.

Attori coinvolti: Utente, sistema.

Precondizione: l'utente è registrato nel sistema e apre la app.

Postcondizione: l'utente accede alla app (in caso le credenziali siano corrette) oppure viene avvertito che le credenziali sono sbagliate.

Procedimento:

1. il sistema richiede all'utente le informazioni di accesso: username e password;
2. l'utente inserisce le informazioni di accesso;
3. il sistema controlla le informazioni fornite;
4. le informazioni sono corrette. [E1: le informazioni sono sbagliate].
5. l'utente viene indirizzato alla homepage dell'applicazione.

Eccezioni:

- E1:
 1. le informazioni sono sbagliate;
 2. il sistema comunica all'utente che le informazioni inserite non sono corrette;
 3. ritorno al passo 1 di "Procedimento".

0.1.2 UC-2 Signup

Breve descrizione: Un nuovo utente compila il form per iscriversi alla piattaforma. Se è in possesso di codice organizzatore è necessario che lo inserisca affinché venga registrato come organizzatore.

Attori coinvolti: Utente, Sistema.

Precondizione: Il nuovo utente è nella pagina di registrazione raggiungibile dalla pagina di login mostrata all'apertura della app.

Postcondizione: Il nuovo utente viene inserito nel database con il realtivo ruolo e può accedere ai servizi.

Procedimento:

1. Il nuovo utente fornisce le seguenti informazioni:
 - Nome;
 - Cognome;
 - Email;
 - Telefono;
 - Codice organizzatore (se ne possiede uno);
 - Password;
2. Dalla pagina di login il nuovo utente seleziona “registrati”;
3. L'utente compila i campi obbligatori;
4. Il sistema verifica che tutti i campi obbligatori siano stati compilati [E1: ci sono dei campi vuoti];
5. Il sistema aggiunge l'utente con i rispettivi dati nel database [E2: la mail è già associata ad un account];

6. Se l'utente inserito dispone di un codice organizzatore valido, il sistema imposta l'utente come caposquadra della squadra selezionata [E3: codice organizzatore non è valido].

Eccezioni:

- E1:
 1. Il form non viene mandato;
 2. Viene notificato un errore all'utente;
 3. Ritorno al passo 3 di "Procedimento".
- E2:
 1. il sistema comunica al nuovo utente che i dati sono già associati ad un altro utente;
 2. ritorno al passo 3 di "Procedimento".
- E3:
 1. il sistema comunica al nuovo utente che il suo codice organizzatore non è valido;
 2. ritorno al passo 3 di "Procedimento";
 3. L'utente può inserirne uno corretto o registrarsi come normale utente.

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

Selezione degli utenti iscritti ad un evento con strategia Greedy.

Breve Descrizione: Se il numero di iscritti ad un evento eccede il numero massimo di partecipanti, vengono selezionati in base alla loro esperienza.

Attori Coinvolti:Sistema

Precondizione: Raggiungimento della data massima per iscriversi a un evento.

Postcondizione: Gli utenti non selezionati vengono eliminati dai partecipanti dell'evento

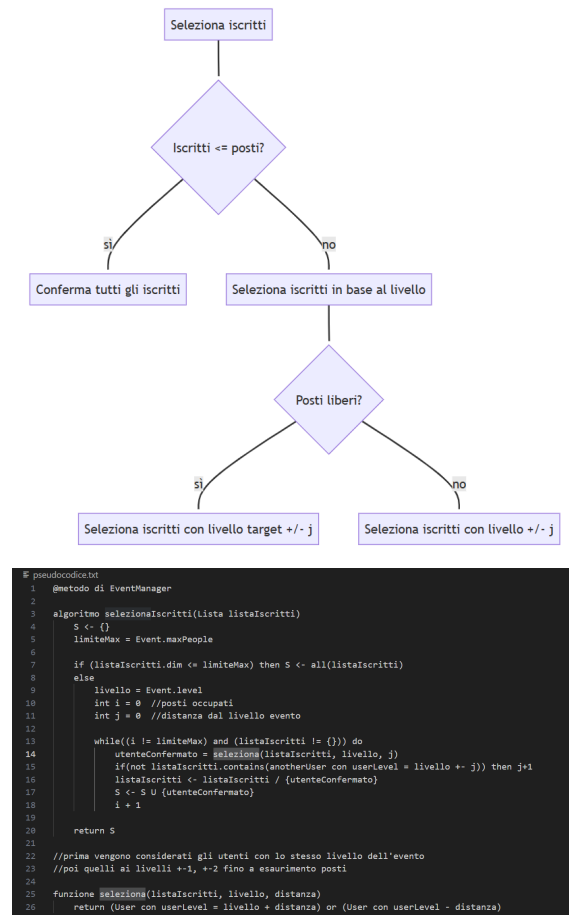
Procedimento:

1. Lanciare un trigger ogni giorno fino al raggiungimento della data ultima per l'iscrizione;
2. L'algoritmo viene applicato sulla lista degli iscritti all'evento.

FlowChart e pseudocodice: L'approccio si basa sull'idea di selezionare in modo iterativo gli utenti con il livello più adatto, iniziando dal livello dell'evento e ampliando la ricerca ai livelli adiacenti solo se necessario.

Analisi di Complessità: l'algoritmo ha una complessità temporale più significativa rispetto a quella spaziale, la sua efficienza dipende dal rapporto tra il numero massimo di posti disponibili e la dimensione totale della lista degli iscritti.

1. Complessità temporale:
 - Caso Migliore (Numero di iscritti \leq Numero massimo di posti): Nel caso in cui il numero di iscritti sia inferiore o uguale al numero massimo di posti disponibili, l'algoritmo esegue una copia di tutti gli iscritti nella



lista 'S'. Complessità Temporale: $O(n)$, dove n è la dimensione della lista degli iscritti.

- Caso Peggior (Numero di iscritti $>$ Numero massimo di posti): Nel caso in cui il numero di iscritti superi il numero massimo di posti, l'algoritmo utilizza due cicli while annidati. Il ciclo esterno viene eseguito fino a quando non vengono occupati tutti i posti desiderati o la lista degli iscritti è vuota, mentre il ciclo interno verifica la presenza di utenti con il livello desiderato nella lista degli iscritti. Nel peggiore dei casi, il numero di iterazioni del ciclo esterno è limitato dal numero massimo di posti e dalla dimensione della lista degli iscritti. Complessità Temporale: $O(\text{limiteMax} * n)$, dove n è la dimensione della lista degli iscritti.

2. Complessità spaziale:

- Spazio Ausiliario (Variabili e Strutture Dati): La lista 'S' contiene gli

iscritti selezionati. Nel caso peggiore, sarà di dimensione 'limiteMax'.

- Altre variabili ausiliarie occupano uno spazio costante.

Complessità Spaziale: $O(\text{limiteMax})$.

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)

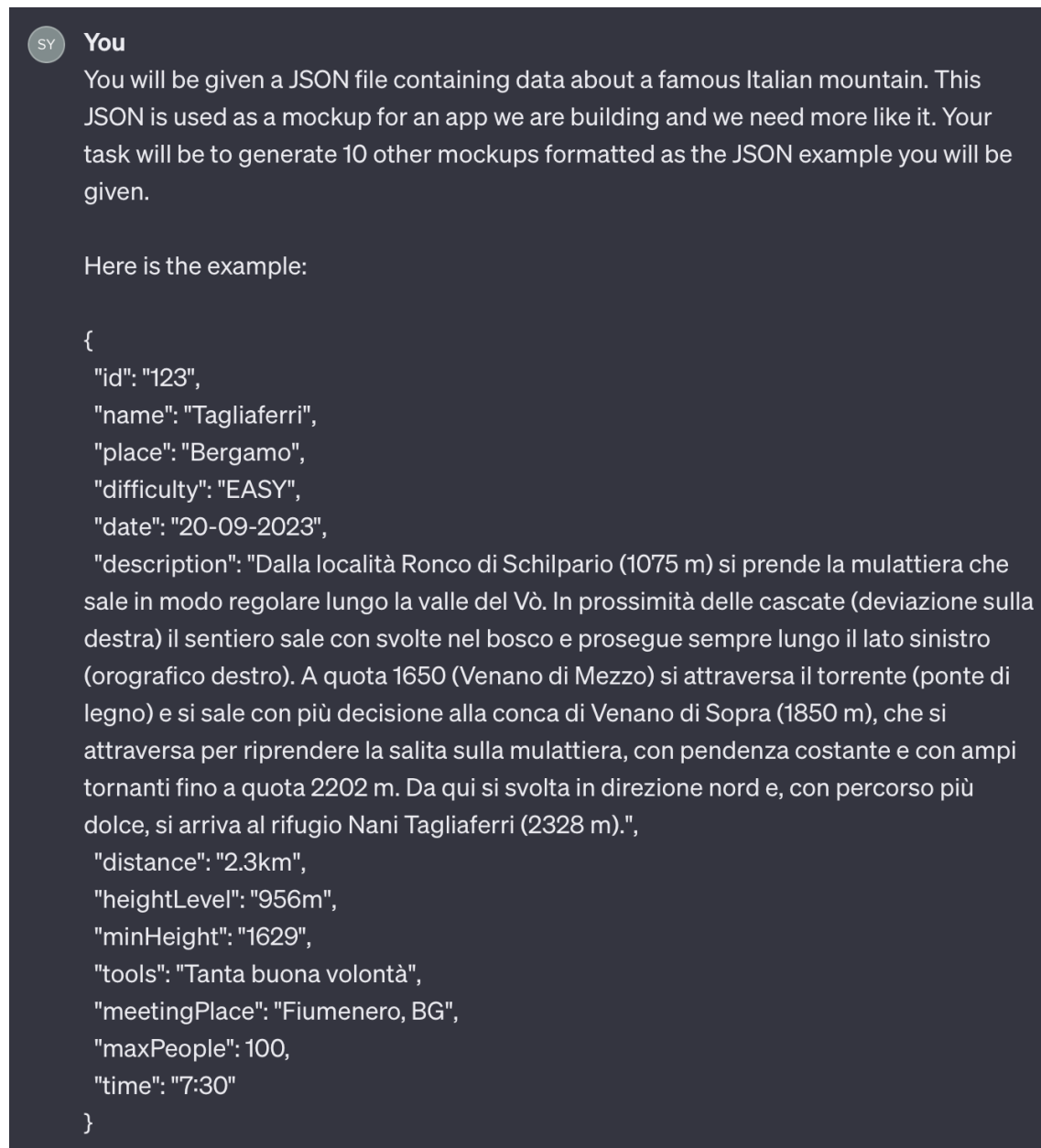


Figure 1: Primo prompt

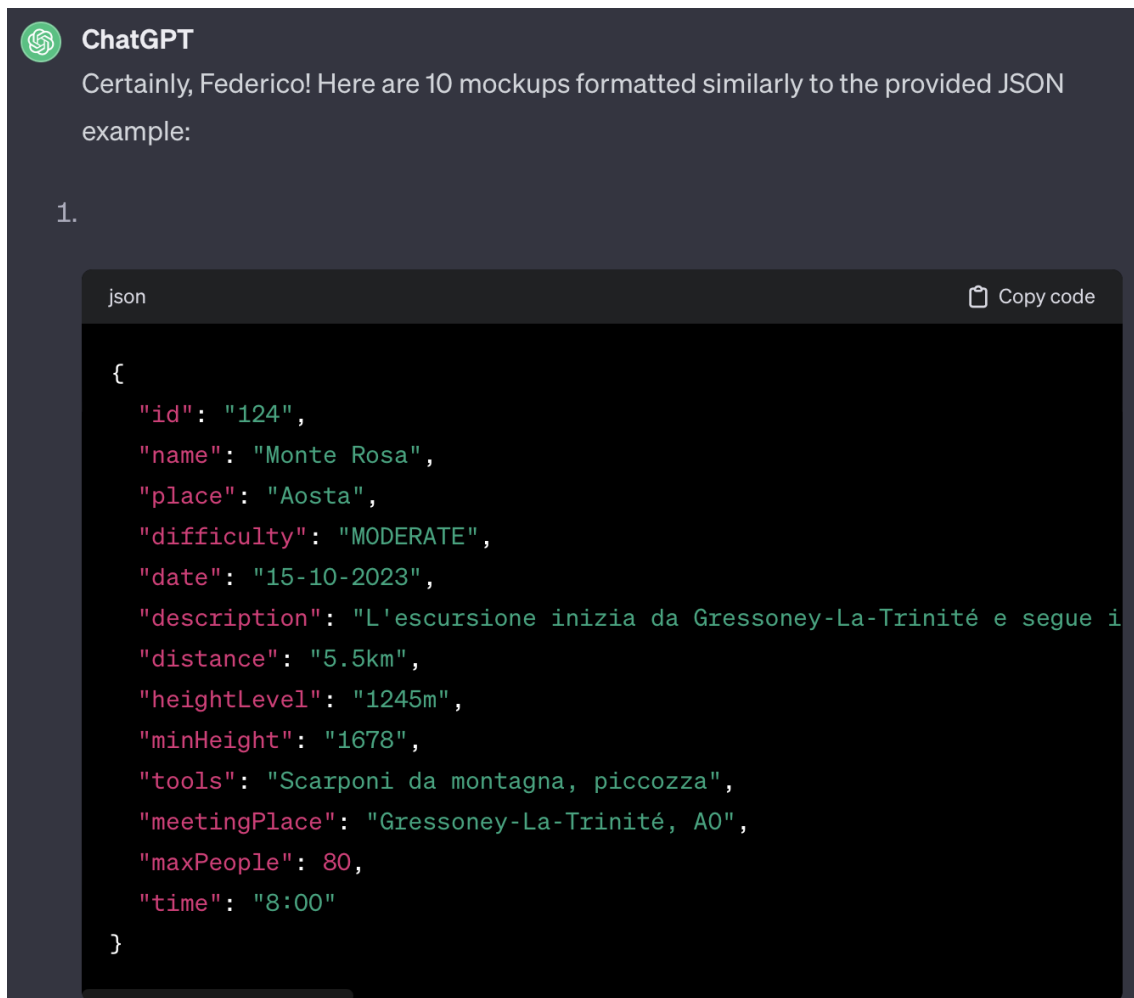


Figure 2: Risposta parziale al primo prompt

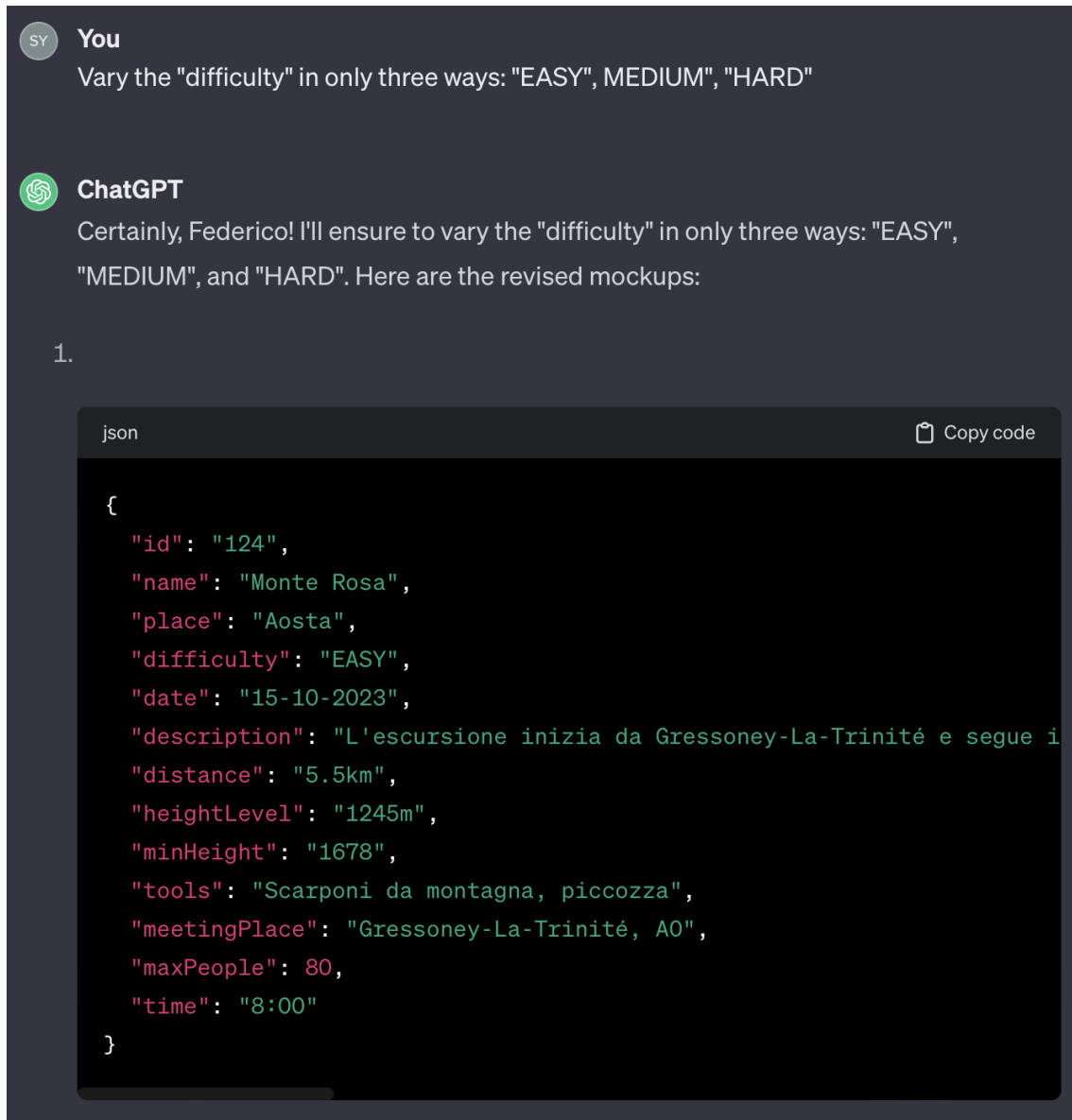


Figure 3: Secondo prompt e risposta parziale

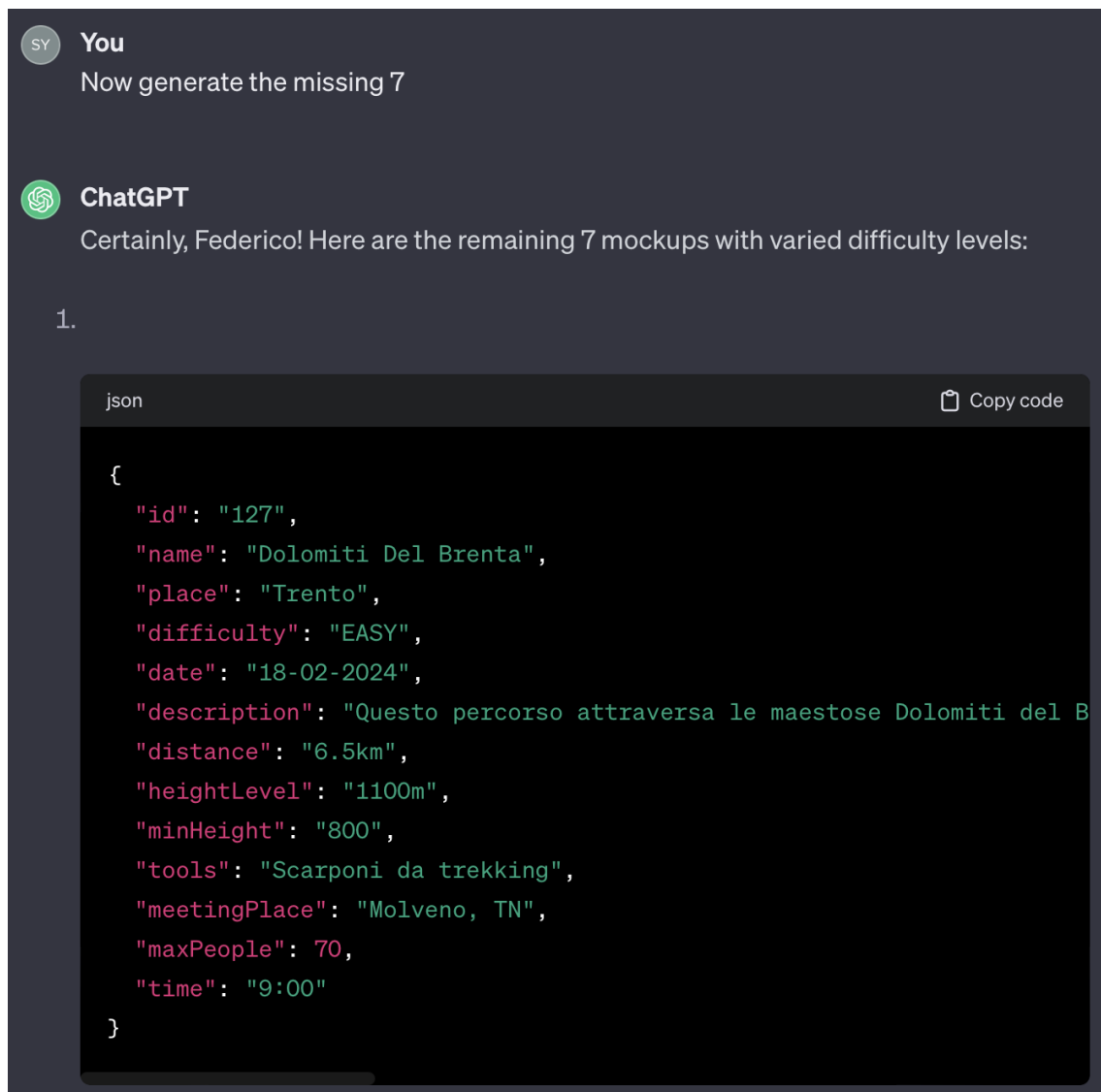


Figure 4: Terzo prompt e risposta parziale