

Documentazione

Gabriele Chignoli

Maggio 2025

Contents

1	Gestione del Progetto	3
1.1	Ciclo di Vita del Software	3
1.2	Configuration Management	3
1.2.1	People Management	3
2	Requisiti	3
2.1	Elicitazione	3
2.2	Utenti	3
2.3	Definizioni	3
2.4	Abbreviazioni	4
2.5	Priorità	4
2.6	Requisiti	4
3	Design	6
3.1	Modelling	6
3.2	Software Architecture	6
3.3	Software Design	6
4	Testing	6
5	Manutenzione	6

1 Gestione del Progetto

1.1 Ciclo di Vita del Software

1.2 Configuration Management

1.2.1 People Management

2 Requisiti

In questa sezione vengono specificati i requisiti che sono risultati dalla fase di elicitazione.

2.1 Elicitazione

I requisiti sono stati elicitati operando direttamente sul team di sviluppo, poiché l'idea originale del software è nata da reali necessità riscontrate nella vita personale dei membri. Si può attribuire a tale metodologia un carattere etnografico, in cui lo sviluppatore ha vissuto in prima persona l'ambiente del cliente, ed è quindi in grado di avere una buona comprensione dei requisiti necessari.

2.2 Utenti

L'applicativo è costruito per l'utilizzo in un ambiente ridotto, in cui il numero di prodotti da gestire/catalogare è limitato; difatti si considera l'ambiente casalingo il più adatto (e sensato) in cui utilizzare l'applicazione. Per questo la tipologia di utenti con cui entrerà in contatto il software saranno persone a cui non è richiesta alcuna preparazione tecnica, se non una minima familiarità con sistemi digitali con interfacce grafiche.

2.3 Definizioni

In ordine alfabetico

Dispensa	Nominativo con cui ci si riferisce all'inventario attuale dell'utente (e quindi all'insieme dei prodotti alimentari, di qualsiasi genere, di cui l'utente vuole tenere traccia)
Servizio Web Esterno	Si riferisce all'utilizzo di una connessione Internet per ricercare in rete un'informazione mancante, attraverso l'invio di una richiesta (HTTP) ad un ente in grado di fornire il dato.
Unità	Si riferisce alla più piccola parte ("atomica") di un prodotto, al livello di dettaglio che interessa all'utente, cioè al singolo barattolo/bottiglia/confezione/sacchetto/busta/frutto/vegetale/cassetta/scatola etc.

2.4 Abbreviazioni

<i>FUNZ</i>	Requisiti funzionali
<i>INT</i>	Requisiti di interfaccia

2.5 Priorità

Nella tabella dei requisiti della sezione 2.6 viene specificata, oltre all’ID del requisito ed alla sua descrizione, la priorità attribuita ad esso, secondo lo schema MoSCoW, per il quale si possono suddividere i requisiti in

- **Must Have** - requisiti assolutamente necessari. Verrà indicato con **M**
- **Should Have** - requisiti importanti, ma non assolutamente necessari per un sistema utilizzabile. Verrà indicato con **S**
- **Could Have** - requisiti che vengono implementati solo se il tempo lo consente. Verrà indicato con **C**
- **Won’t Have** - requisiti non richiesti che rimarranno per la prossima iterazione. Verrà indicato con **W**

2.6 Requisiti

Funzionali

ID	Descrizione	Priorità
<i>FUNZ.1</i>	Il sistema dovrebbe utilizzare una <i>Dispensa</i> per tenere traccia dei prodotti in possesso dell’utente.	M
<i>FUNZ.2</i>	Il sistema dovrebbe permettere di aggiungere/modificare/rimuovere un prodotto dalla <i>Dispensa</i> .	M
<i>FUNZ.3</i>	Il sistema dovrebbe tenere traccia, per ogni prodotto, delle seguenti informazioni: <ul style="list-style-type: none">• Data di acquisto/aggiunta• Data di scadenza• Quantità (peso, in chilogrammi/grammi [<i>kg,g</i>], volume, in litri/millilitri [<i>L,ml</i>] o numero di <i>Unità</i>)• Calorie per quantità (???)	

- FUNZ.3.1* Il peso viene memorizzato con una precisione fino alla terza cifra decimale e fino ad un tetto massimo di ??? *kg*, cioè da $0.001kg = 1g$ a $???kg = ???g$
- FUNZ.3.2* Il volume viene memorizzato con una precisione fino alla terza cifra decimale e fino ad un tetto massimo di ??? *L*, cioè da $0.001L = 1ml$ a $???L = ???ml$.
- FUNZ.3.3* Le *Unità* vengono memorizzate fino ad un numero massimo di ??? *Unità*.
- FUNZ.4* Il sistema dovrebbe contenere già al suo interno le informazioni per prodotto riportate nel requisito *FUNZ.3* degli alimenti più comuni.
- FUNZ.5* Il sistema dovrebbe poter recuperare le informazioni per prodotto riportate nel requisito *FUNZ.3* utilizzando un *Servizio Web Esterno*, indipendente dall'applicazione.
- FUNZ.6* Il sistema dovrebbe permettere all'utente di aggiornare/modificare/cancellare le informazioni riportate nel requisito *FUNZ.3* per ogni prodotto.
- FUNZ.7* Il sistema dovrebbe permettere di aggiungere/modificare/eliminare ricette. Per ogni ricetta il sistema memorizza i seguenti dati
- Quantità (per ingrediente)
 - Note di preparazione
 - Tempo di preparazione (in minuti [*min*])
- FUNZ.8* Il sistema dovrebbe permettere di impostare il numero di individui di cui vuole tenere traccia.
- FUNZ.9* Il sistema dovrebbe permettere di impostare l'obiettivo calorico giornaliero per ogni individuo.
- FUNZ.10* Il sistema dovrebbe permettere di creare una *Lista della spesa* in cui l'utente può aggiungere prodotti che ha intenzione/necessità di acquistare.
- FUNZ.11* Il sistema dovrebbe permette di recuperare ricette attraverso un Servizio Web esterno
- FUNZ.6*
- FUNZ.6*
- FUNZ.6*
- FUNZ.6*

W

FUNZ.6

FUNZ.6

Graphic User Interface (GUI)

ID	Descrizione	Priorità
<hr/>		
<i>GUI.1</i>		
<i>GUI.2</i>		
<i>GUI.3</i>		
<i>GUI.4</i>		

Performance

Qualità

Portabilità

3 Design

3.1 Modelling

3.2 Software Architecture

3.3 Software Design

4 Testing

5 Manutenzione