

Documentazione BugBoard26

Gennaro Iacuaniello, Vincenzo R. Zumbolo

Anno accademico 2025/2026

Contents

1 Specifica dei Requisiti Software	3
1.1 Introduzione	3
1.2 Glossario	3
1.3 Diagrammi dei casi d'uso	4
1.4 Target di utenti del sistema	5
1.5 Requisiti	5
1.5.1 Requisiti non funzionali	5
1.5.2 Requisiti di sistema	5
1.6 Formalizzazione dei casi d'uso significativi	7
1.6.1 Descrizione testuale strutturata con il formalismo tabellare di A. Cockburn	7
1.6.2 Prototipazione visuale via Mock-up delle relative interfacce utente	10

1 Specifica dei Requisiti Software

1.1 Introduzione

BugBoard26 è una piattaforma per la gestione collaborativa di issue in progetti software. Il sistema consente a team di sviluppo di segnalare problemi relativi a un progetto, monitorarne lo stato, assegnarli a membri del team e tenere traccia delle attività di risoluzione.

1.2 Glossario

- Mockup: visualizzazione grafica abbozzata dell'applicazione.
- Stati dei problemi: stati in cui possono trovarsi i vari problemi segnalati dagli utenti. Essi possono essere:
 - Todo: problema segnalato ma non ancora assegnato a nessuno sviluppatore.
 - Assigned: problema assegnato ad uno sviluppatore che lo risolverà.
 - Solved: problema risolto.
- Tipi di utente:
 - Utente non ancora autenticato.
 - Guest: utente autenticato che ha effettuato la registrazione autonomamente.
 - Developer: utente registrato da un amministratore, ma non un amministratore esso stesso.
 - Admin: utente amministratore registrato da un altro amministratore
- Tipologie di problemi:
 - Question: richiesta di chiarimenti su qualche aspetto di un progetto.
 - Bug: segnalazione di problemi/malfunzionamenti di un progetto.
 - Documentation: segnalazione di problemi relativi alla documentazione di un dato progetto.
 - Feature: richiesta e/o suggerimento di nuove funzionalità per un dato progetto.
- UCD: "use case diagramm", diagrammi per descrivere i casi d'uso del sistema.

1.3 Diagrammi dei casi d'uso

Lista dei casi d'uso del sistema:

1. Registrarsi come guest (Sign Up As A Guest): registrazione autonoma da parte di un utente che intende segnalare problemi ma non è né un developer né un admin.
2. Creare una nuova utenza (Create Developer): possibilità per gli amministratori di creare degli account per la piattaforma per utenti di tipo developer o admin.
3. Effettuare il login (Perform login): modo per autenticare qualsiasi tipo di utente.
4. Segnalare un problema (Report issue): segnalazione di un problema da parte di un utente qualunque. Con questo tipo di segnalazione, è obbligatorio inserire un titolo, una descrizione e un tipo, ed è possibile, se lo si desidera, allegare un'immagine. Il problema appena segnalato viene salvato nello stato "todo".
5. Segnalare un problema come sviluppatore (Report issue developer): segnalazione di un problema da parte di un developer o di un admin. Con questo tipo di segnalazione, è obbligatorio inserire un titolo, una descrizione e un tipo, ed è possibile, se lo si desidera, allegare un'immagine e/o assegnare una priorità. Il problema appena segnalato viene salvato nello stato "todo".
6. Visualizzare i problemi segnalati (View Reported Issues): modo per un qualunque utente di visualizzare i problemi da esso segnalati. Se lo si desidera, è possibile ordinarli e/o filtrarli secondo vari criteri, come come tipologia, stato o priorità.
7. Visualizzare i problemi assegnati (View Assigned Issues): modo per un developer o un admin di visualizzare i problemi ad esso assegnati. Se lo si desidera, è possibile ordinarli e/o filtrarli secondo vari criteri, come come tipologia, stato o priorità.
8. Visualizzare dashboard dei problemi (View Issues DashBoard): visualizzazione, da parte degli amministratori, di una vista riepilogativa dei problemi, che mostra informazioni aggregate su di essi, come il numero di problemi aperti, quelli assegnati per utente e il tempo medio di risoluzione (aggregato e per utente).
9. Visualizzare report di un team (View Team Report): visualizzazione, da parte degli amministratori, di un report mensile del lavoro di un dato team, che mostra informazioni (aggregate e per singolo utente) come il numero di problemi aperti/gestiti e il tempo medio di risoluzione.

10. Assegnare un problema ad uno sviluppatore (Assign Issue To Developer): assegnazione, da parte di un amministratore, di un problema ad uno sviluppatore che dovrà risolverlo.
11. Assegnazione di un'etichetta (Assign Label): qualunque utente può assegnare un numero qualunque di etichette personalizzate ad un problema da esso segnalato.

1.4 Target di utenti del sistema

BugBoard26 è un'applicazione destinata ad una qualsiasi azienda di sviluppo software. Gli utenti che potranno utilizzarla sono quindi sia sviluppatori/amministratori delle diverse aziende che la scaricheranno, sia gli utenti dei loro prodotti (che potranno registrarsi come ospiti).

1.5 Requisiti

1.5.1 Requisiti non funzionali

- Sicurezza del sistema: il sistema deve garantire privacy e sicurezza dei dati dei propri utenti, le password saranno criptate.
- Stato iniziale: quando un qualunque utente segnala un nuovo problema, il sistema lo salva in uno stato "todo"

1.5.2 Requisiti di sistema

- Gli utenti non ancora registrati devono essere in grado di registrarsi come ospiti.
- Gli utenti registrati devono essere in grado di autenticarsi e di accedere così al sistema.
- Gli amministratori devono essere in grado di creare nuove utenze, specificando se sono di tipo sviluppatore o amministratore, ma non di creare nuovi ospiti.
- Gli utenti devono essere in grado di segnalare un problema, specificando obbligatoriamente titolo, descrizione e tipologia, e, se lo desiderano, possono allegare un'immagine. Inoltre, se l'utente che effettua la segnalazione è uno sviluppatore oppure un amministratore, se lo desidera può assegnare una priorità al problema appena segnalato.
- Tutti gli utenti devono essere in grado di vedere un recap dei problemi da essi segnalati.
- Solo gli sviluppatori e gli amministratori devono essere in grado di vedere un recap dei problemi ad essi assegnati.

- Solo gli amministratori devono essere in grado di visualizzare una dashboard dei problemi, che gli permette di visualizzare informazioni aggregate su di essi, come il numero di problemi aperti, quelli assegnati per utente e il tempo medio di risoluzione (aggregato e per utente).
- Solo gli amministratori devono essere in grado di visualizzare un report mensile del lavoro di un dato team, che mostra informazioni (aggregate e per singolo utente) come il numero di problemi aperti/gestiti e il tempo medio di risoluzione.
- Solo gli amministratori devono essere in grado di assegnare un problema ad uno sviluppatore che dovrà risolverlo.
- Ogni utente deve poter assegnare un numero qualunque di etichette personalizzate ad un problema da esso segnalato.

1.6 Formalizzazione dei casi d'uso significativi

1.6.1 Descrizione testuale strutturata con il formalismo tabellare di A. Cockburn

USE CASE #4	Segnalazione di una issue da parte di un developer o di un admin	
Goal in Context	Un developer o un admin vuole segnalare una nuova issue	
Preconditions	L'utente è stato autenticato	
Success End Condition	La nuova issue appena segnalata viene aggiunta alla lista delle issue in stato todo	
Failed End Condition	Nessun cambiamento nel sistema	
Primary Actor	Un utente developer o admin	
Trigger	Click del tasto "Segnala un problema"	
Main Scenario		
Step n.	Developer o admin	Sistema
1	Clicca il tasto "Segnala un problema"	
2		Mostra M1
3	Inserisce i dati obbligatori per segnalare una issue (titolo, descrizione, tipo) e clicca il tasto di conferma	
4		Il Sistema salva la nuova issue, mettendola in stato "todo" e mostra M2
5	Clicca il pulsante ok	
6		Mostra M7 e termina il caso d'uso
Extension A: L'utente non inserisce un titolo		
Step n.	Developer o admin	Sistema
3a1	Inserisce i dati per segnalare la issue, ma non inserisce un titolo, e clicca il tasto di conferma	
3a2		Mostra M3
3a3	Clicca il pulsante ok	
3a4		Mostra M1 con i dati precedentemente inseriti dall'utente e torna allo step 3 del Main scenario
Extension B: L'utente non inserisce una descrizione		
Step n.	Developer o admin	Sistema

Continua nella pagina successiva

Tabella 1 – continua dalla pagina precedente

Step n.	Developer o admin	Sistema
3b1	Inserisce i dati per segnalare la issue, ma non inserisce una descrizione, e clicca il tasto di conferma	
3b2		Mostra M4
3b3	Clicca il pulsante ok	
3b4		Mostra M1 con i dati precedentemente inseriti dall'utente e torna allo step 3 del Main scenario
Extension C: L'utente non inserisce un tipo		
Step n.	Developer o admin	Sistema
3c1	Inserisce i dati per segnalare la issue, ma non inserisce un tipo, e clicca il tasto di conferma	
3c2		Mostra M5
3c3	Clicca il pulsante ok	
3c4		Mostra M1 con i dati precedentemente inseriti dall'utente e torna allo step 3 del Main scenario
Extension D: L'utente inserisce una priorità non valida		
Step n.	Developer o admin	Sistema
3d1	Inserisce i dati per segnalare la issue, ma inserisce una priorità non valida, e clicca il tasto di conferma	
3d2		Mostra M6
3d3	Clicca il pulsante ok	
3d4		Mostra M1 con i dati precedentemente inseriti dall'utente (tranne la priorità) e torna allo step 3 del Main scenario
Extension E: L'utente inserisce anche un'immagine		
Step n.	Developer o admin	Sistema
3e1	Dopo aver inserito i dati per segnalare la issue, clicca il pulsante "allega un'immagine", seleziona l'immagine desiderata e clicca il tasto di conferma	

Continua nella pagina successiva

Tabella 1 – continua dalla pagina precedente

Step n.	Developer o admin	Sistema
3e4		Il Sistema salva la nuova issue, mettendola in stato "todo" e salvando anche l'immagine allegata, infine mostra M6 e torna allo step 5 del Main scenario
Extension F: L'utente inserisce anche una priorità		
Step n.	Developer o admin	Sistema
3f1	Inserisce i dati per segnalare la issue, inserendo anche una priorità, e clicca il tasto di conferma	
3f2		Il Sistema salva la nuova issue, mettendola in stato "todo" e salvando anche la priorità assegnata, infine mostra M6 e torna allo step 5 del Main scenario
Extension G: L'utente clicca il pulsante per tornare indietro		
Step n.	Developer o admin	Sistema
3g1	Clicca il pulsante per tornare indietro	
3g2		Mostra M7 e termina il caso d'uso

1.6.2 Prototipazione visuale via Mock-up delle relative interfacce utente

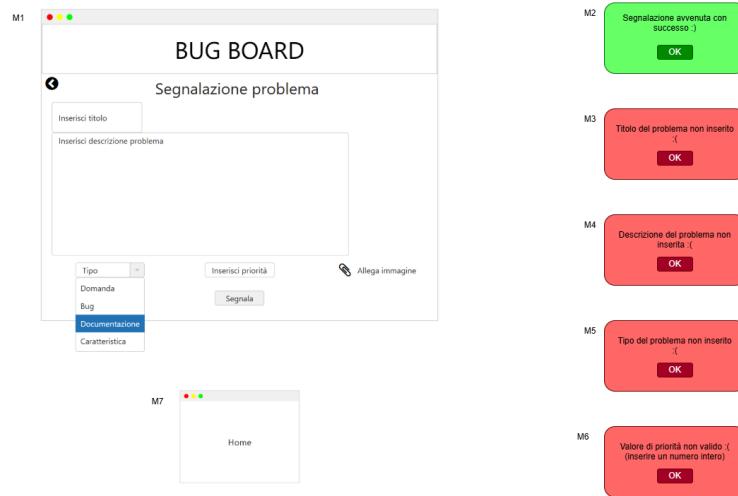


Figure 1: Mockup per lo use case 4