

Scopo del documento

Il presente documento riporta l'analisi dei requisiti di sistema del progetto Animati in linguaggio naturale.

Gli obiettivi di questo documento sono quelli di:

- presentare gli obiettivi del progetto;
- definire i requisiti funzionali e non funzionali;
- presentare i requisiti del front-end;
- presentare i requisiti del back-end. # Obiettivi del progetto L'obiettivo del progetto consiste nella realizzazione di una Progressive Web App che permetta ad educatori ed animatori di visualizzare in modo categorizzato e filtrato una serie di attività ludico-ricreative e fornisca ulteriori strumenti che ne facilitino l'organizzazione e la gestione.

Nello specifico questa applicazione deve:

O1.

permettere di consultare il catalogo di giochi, con relative regole e modalità di organizzazione per ogni attività, e filtrare gli stessi in base alle esigenze dell'utente

O2.

fornire all'utente strumenti di supporto all'organizzazione e gestione di giochi: ### DADI > #### O2.1. > Permette di selezionare casualmente un numero in un intervallo, una parola/colore/immagine da una lista finita ### TIMER > #### O2.2. > Permette di creare un conto alla rovescia ### CRONOMETRO > #### O2.3. > Permette di misurare intervalli di tempo ### FISCHIETTO > #### O2.4. > Permette di riprodurre un suono ### SEGNA-PUNTI > #### O2.5. > Mette a disposizione molteplici contatori ### SQUADRE > #### O2.6. > Permette la creazione rapida e semplificata di squadre in base a parametri personalizzabili, i quali possono essere specificati manualmente o compilati automaticamente in funzione dei vincoli dati da un gioco specifico selezionato dal catalogo

O3.

dare la possibilità agli utenti di autenticarsi all'interno dell'applicazione, al fine di lasciare una valutazione alle attiv-

ità in catalogo, segnalare eventuali errori, proporre nuovi giochi e salvare le attività in liste personali

O4.

disporre di un'area riservata agli amministratori che permetta di visionare le segnalazioni, modificare le attività in catalogo, approvare le proposte, aggiungere nuovi amministratori

O5.

rendere disponibili in assenza di connessione internet le funzionalità che non richiedono autenticazione o interazione con servizi esterni

Obiettivi secondari

O6.

fornire agli utenti un sistema fine la segnalazione di bug dell'applicativo

O7.

proporre quotidianamente un'attività selezionata dal catalogo

O8.

presentare un link ad un servizio esterno per effettuare donazioni a beneficio degli sviluppatori

O9.

mostrare un breve tutorial guidato che illustri le principali funzionalità dell'applicazione # Requisiti funzionali del progetto Nel presente capitolo vengono riportati i requisiti funzionali (RF) del sistema, assumendo che le tipologie di utente che hanno accesso all'app siano:

- Anonimo
- Autenticato

- Amministratore

Per ogni tipologia di utente, il sistema deve permettere di:

Anonimo

In presenza di connessione al server

RF1.

Aggiornare la copia locale del catalogo delle attività con quella presente sul server ¶O1

RF2.

Effettuare l'accesso tramite le credenziali di autenticazione Google ¶O3

In assenza di connessione al server

RF3.

Consultare la copia locale del catalogo di attività ¶O1

RF4.

Filtrare il catalogo di attività ¶O1

RF5.

Utilizzare i tool ¶O2

Autenticato

In presenza di connessione al server

RF1.

RF6.

Creare nuove liste di attività ¶O3

RF7.

Rimuovere una propria lista di attività ¶O3

RF8.

Aggiungere un'attività in una lista di attività ¶O3

RF9.

Rimuovere un'attività da una lista di attività ¶O3

RF10.

Consultare le proprie liste di attività ¶O3

RF11.

Valutare ogni attività con un punteggio numerico ¶O3

RF12.

Inviare una segnalazione associata ad un'attività ¶O3

RF13.

Proporre una nuova attività ¶O3

RF14.

Modificare una propria attività proposta ¶O3

In assenza di connessione al server

RF3. RF4. RF5.

RF15.

Consultare le proprie liste di attività già sincronizzate localmente
¶O3

Amministratore

In presenza di connessione al server

RF1. RF6. RF7. RF8. RF9. RF10.

RF16.

Inserire nuove attività nel catalogo di attività ¶O4

RF17.

Modificare attività presenti nel catalogo di attività ¶O4

RF18.

Visualizzare la lista di utenti ¶O4

RF19.

Modificare il ruolo di un utenti ¶O4

In assenza di connessione al server

per gli Amministratori i requisiti funzionali del sistema sono i medesimi di un qualsiasi altro Autenticato

All'interno dei seguenti strumenti, il sistema deve permettere di:

DADI

RF20.

Creare liste di parole, colori e immagini ¶O2.1

RF21.

Proporre ripetutamente un elemento casuale della lista ¶O2.1

RF22.

Permettere la scelta fra riselectore un elemento o escluderlo nelle successive proposte ¶O2.1

TIMER**RF23.**

Scegliere un valore di partenza, far partire, mettere in pausa o fermare il timer ¶O2.2

CRONOMETRO**RF24.**

Far partire, mettere in pausa o fermare il cronometro ¶O2.3

RF25.

Salvare tempi parziali ¶O2.3

FISCHIETTO**RF26.**

Selezionare un suono per il fischietto ¶O2.4

RF27.

Selezionare un file presente sul dispositivo da usare come suono ¶O2.4

RF28.

Riprodurre il suono per il fischietto selezionato ¶O2.4

SEGNAPUNTI

RF29.

Scegliere il numero di contatori ¶O2.5

RF30.

Incrementare o decrementare ogni contatore separatamente ¶O2.5

SQUADRE

RF31.

Scegliere il numero di squadre ¶O2.6

RF32.

Scegliere il numero di componenti per squadra ¶O2.6

RF33.

Immettere il nome delle squadre ¶O2.6

RF34.

Scegliere il numero di partecipanti ¶O2.6

RF35.

Scegliere la metodologia di divisione (round-robin, casuale, per squadra) ¶O2.6

RF36.

Iniziare la divisione in squadre ¶O2.6 # Requisiti non funzionali del progetto Nel presente capitolo vengono riportati i requisiti non funzionali (RNF) del sistema. # Requisiti del front-end del progetto Nel presente capitolo vengono riportati i requisiti del front-end (RFE) e mockup del sistema. # Requisiti del back-end del progetto Nel presente capitolo vengono riportati i requisiti del back-end (RBE) del sistema.