

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:

01.

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

02.

fornire all'utente strumenti di supporto all'organizzazione e gestione di giochi:

DADI

02.1.

Permette di selezionare casualmente un numero in un intervallo, una parola/colore/immagine da una lista finita

TIMER

02.2.

Permette di creare un conto alla rovescia

CRONOMETRO

02.3.

Permette di misurare intervalli di tempo

FISCHIETTO

02.4.

Permette di riprodurre un suono

SEGNA-PUNTI

02.5.

Mette a disposizione molteplici contatori

CREAZIONE SQUADRE

02.6.

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

03.

dare la possibilità agli utenti di autenticarsi all'interno dell'applicazione, al fine di lasciare una valutazione alle attività in catalogo, segnalare eventuali errori, proporre nuovi giochi e salvare le

attività in liste personali

04.

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

05.

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

Obiettivi secondari

06.

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

07.

proporre quotidianamente un'attività selezionata dal catalogo

08.

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

09.

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 [101](#)

RF2.

Consultare il catalogo di attività [103](#)

RF3.

Filtrare il catalogo di attività [101](#)

RF4.

Utilizzare i tool [102](#)

RF5.

Effettuare l'accesso tramite le credenziali di autenticazione Google [103](#)

In assenza di connessione al server

[RF1.](#) [RF2.](#) [RF3.](#)

RF6.

Consultare la copia locale del catalogo di attività [101](#)

Autenticato

In presenza di connessione al server

[RF1.](#) [RF2.](#) [RF3.](#) [RF4.](#)

RF7.

Creare nuove liste di attività [103](#)

RF8.

Rimuovere una propria lista di attività [103](#)

RF9.

Aggiungere un'attività in una lista di attività [103](#)

RF10.

Rimuovere un'attività da una lista di attività [103](#)

RF11.

Consultare le proprie liste di attività [103](#)

RF12.

Valutare ogni attività con un punteggio numerico [103](#)

RF13.

Inviare una segnalazione associata ad un'attività [103](#)

RF14.

Proporre una nuova attività [103](#)

RF15.

Modificare una propria attività proposta [103](#)

In assenza di connessione al server

[RF1.](#) [RF3.](#) [RF4.](#) [RF6.](#)

RF16.

Consultare le proprie liste di attività già sincronizzate localmente [103](#)

Amministratore

In presenza di connessione al server

[RF1.](#) [RF2.](#) [RF3.](#) [RF4.](#) [RF7.](#) [RF8.](#) [RF9.](#) [RF10.](#) [RF11.](#) [RF12.](#)

RF17.

Inserire nuove attività nel catalogo di attività [104](#)

RF18.

Modificare attività presenti nel catalogo di attività [104](#)

RF19.

Visualizzare la lista di utenti [104](#)

RF20.

Modificare il ruolo di un utenti [104](#)

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

RF21.

Creare liste di parole, colori e immagini [102.1](#)

RF22.

Proporre ripetutamente un elemento casuale della lista [102.1](#)

RF23.

Permettere la scelta fra risSelectedionare un elemento o escluderlo nelle successive proposte [102.1](#)

TIMER

RF24.

Scegliere un valore di partenza, far partire, mettere in pausa o fermare il timer [102.2](#)

CRONOMETRO

RF25.

Far partire, mettere in pausa o fermare il cronometro [102.3](#)

RF26.

Salvare tempi parziali [102.3](#)

FISCHIETTO

RF27.

Selezionare un suono per il fischietto [102.4](#)

RF28.

Selezionare un file presente sul dispositivo da usare come suono [102.4](#)

RF29.

Riprodurre il suono per il fischietto selezionato [102.4](#)

SEGNA-PUNTI

RF30.

Scegliere il numero di contatori [102.5](#)

RF31.

Incrementare o decrementare ogni contatore separatamente [102.5](#)

CREAZIONE SQUADRE

RF32.

Scegliere il numero di squadre [102.6](#)

RF33.

Scegliere il numero di componenti per squadra [102.6](#)

RF34.

Immettere il nome delle squadre [102.6](#)

RF35.

Scegliere il numero di partecipanti [102.6](#)

RF36.

Scegliere la metodologia di divisione (round-robin, casuale, per squadra) [102.6](#)

RF37.

Iniziare la divisione in squadre [102.6](#)

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.

L'applicazione presenterà diverse schermate:

Catalogo

Visualizzato da [Anonimo](#)

RFE1.

Lista di attività del catalogo, dove cliccando sul nome o sull'immagine l'utente viene reindirizzato alla schermata della relativa attività

RFE2.

Pulsante di collegamento alla schermata del menù

RFE3.

Pulsante che apre un menu a tendina contenente i filtri se questo è chiuso, e lo chiude altrimenti. Il pulsante è di colore arancione se il menu a tendina è chiuso, grigio altrimenti

RFE4.

Spazio di inserimento per il numero di giocatori vicino al filtro "Numero Giocatori"

RFE5.

Spazio di inserimento per la durata del gioco vicino al filtro "Durata (minuti)"

RFE6.

Spazio di inserimento per l'età media dei giocatori vicino al filtro "Età media giocatori"

RFE7.

Casella contrassegnabile con un clic per selezionare tutti i filtri eccetto "Numero Giocatori", "Età media giocatori" e "Durata (minuti)"

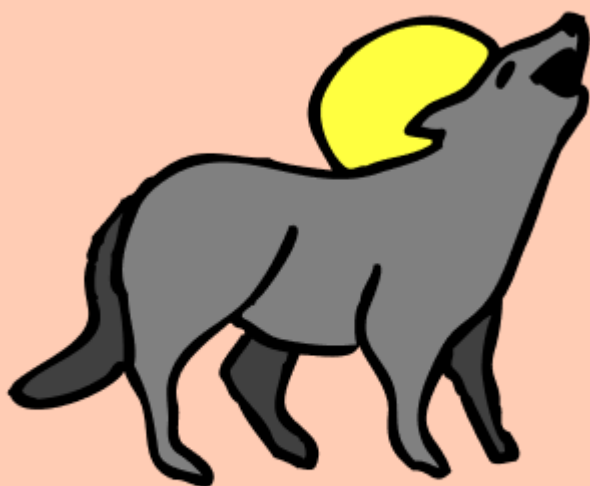


CATALOGO GIOCHI


▼ FILTRI



Telefono senza fili



Lupus in fabula



CATALOGO GIOCHI

▼ FILTRI

☐

All'aperto

☐

Al chiuso

☐

A squadre

☐

Individuali

☐

Inclusività per disabili

☐

Senza materiale necessario

☐

Grandi spazi

☐

Piccoli spazi

n°...


Numero giocatori

età...

Età media giocatori

min...

Durata (minuti)



Lupus in fabula

[RFE2.](#) [RFE2.](#) [RFE2.](#) [RFE2.](#) [RFE2.](#) [RFE7.](#)

RFE8.

Lista di attività del catalogo comprensiva delle attività proposte dagli utenti, dove cliccando sul nome o sull'immagine l'utente viene reindirizzato alla schermata della relativa attività

RFE9.

Pulsante situato accanto al titolo, che aggiunge un like alla determinata attività

RFE10.

Pulsante situato accanto al titolo, che aggiunge una segnalazione alla determinata attività

Visualizzato da [Amministratore](#)

[RFE2.](#) [RFE2.](#) [RFE2.](#) [RFE2.](#) [RFE2.](#) [RFE7.](#)

RFE11.

Pulsante di modifica dell'attività

RFE12.

Numero di segnalazioni per attività

Menu

Visualizzato da [Anonimo](#)

RFE13.

Pulsante di collegamento alla schermata precedentemente utilizzata

RFE14.

Pallino che assume il colore grigio se l'utente non è connesso al server, verde altrimenti

RFE15.

Pulsante di collegamento alla schermata del catalogo

RFE16.

Pulsante di collegamento alla schermata degli strumenti

RFE17.

Pulsante di collegamento alla schermata dei preferiti, non utilizzabile senza autenticazione

RFE18.

Pulsante di collegamento alla schermata delle liste, non utilizzabile senza autenticazione

RFE19.

Pulsante di collegamento alla schermata di proposta attività, non utilizzabile senza autenticazione

RFE20.

Pulsante di collegamento alla schermata di autenticazione Google

RFE21.

Attività giornaliera presa casualmente dal catalogo



Menu

Visualizzato da [Autenticato](#) e da [Amministratore](#)

[RFE13.](#) [RFE14.](#) [RFE15.](#) [RFE16.](#)

RFE22.

Pulsante di collegamento alla schermata dei preferiti

RFE23.

Pulsante di collegamento alla schermata delle liste

RFE24.

Pulsante di collegamento alla schermata di proposta attività

RFE25.

Foto profilo dell'account



Strumenti

[RFE2.](#)

RFE26.

Pulsante di collegamento allo strumento [DADO](#)

RFE27.

Pulsante di collegamento allo strumento [FISCHIETTO](#)

RFE28.

Pulsante di collegamento allo strumento [CRONOMETRO](#)

RFE29.

Pulsante di collegamento allo strumento [TIMER](#)

RFE30.

Pulsante di collegamento allo strumento [SEGNA-PUNTI](#)

RFE31.

Pulsante di collegamento allo strumento di [CREAZIONE SQUADRE](#)

DADO

RFE32.

Pulsante di collegamento alla schermata precedente, ovvero la schermata strumenti

RFE33.

Spazio di inserimento per il numero di facce del dado

RFE34.

Pulsante avvia, che sceglie un numero casuale da 1 al numero di facce del dado e lo scrive su schermo

FISCHIETTO

[RFE32.](#)

RFE35.

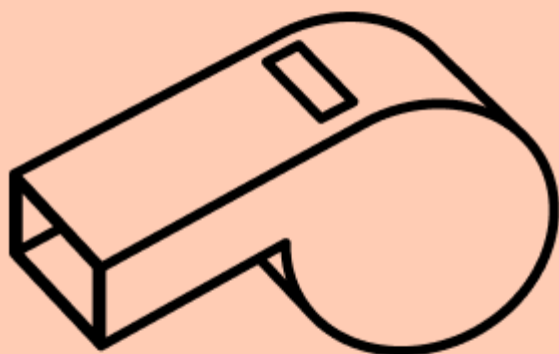
Immagine di fischietto, che una volta premuta fa riprodurre il suono selezionato

RFE36.

Pulsante che apre un menu a tendina contenente altri suoni che è possibile selezionare



FISCHIETTO



▼ CAMBIA SUONO

CRONOMETRO

[RFE32.](#)

RFE37.

Cronometro inizialmente azzerato, con segnati ore, minuti e secondi nella forma 00:00:00

RFE38.

Pulsante di avvio del cronometro. Una volta avviato quest'ultimo, il pulsante diventa pausa/avvio

RFE39.

Pulsante di stop e riavvio. Quando il cronometro è avviato l'utente lo usa per fermarlo. Quando il cronometro è stato fermato l'utente lo usa per riavviare il cronometro, per riportarlo a zero

TIMER

[RFE32. RFE36.](#)

RFE40.

imer inizialmente azzerato, con segnati ore, minuti e secondi nella forma 00:00:00. L'utente può impostare il tempo desiderato scorrendo sulle cifre.

RFE41.

Pulsante di avvio del timer. Una volta avviato quest'ultimo, il pulsante diventa pausa/avvio

RFE42.

Pulsante di stop. Quando il timer è avviato l'utente lo usa per fermarlo e il timer torna al tempo impostato precedentemente, in attesa di un nuovo avvio o di una modifica

RFE43.

Una volta finito il tempo del timer, viene riprodotto il suono selezionato

Impostazioni SEGNA-PUNTI

[RFE32.](#)

RFE44.

Spazio di inserimento per il numero di squadre

RFE45.

Una volta inserito il numero delle squadre compare una lista di campi da compilare, che sono tanti quanti il numero delle squadre, e dove l'utente può inserire i nomi manualmente. Alternativamente c'è un pulsante default, che assegna i numeri da 1 al numero delle squadre ai campi

RFE46.

Pulsante di avvio, che porta alla schermata "Segna-punti"

SEGNA-PUNTI

RFE47.

Pulsante di collegamento alla schermata precedente, ovvero la schermata "Impostazioni segna-punti"

RFE48.

Lista scorribile delle squadre, con indicato nome e numero di punti fino a quel momento

RFE49.

Pulsante di aggiunta punto accanto a ogni squadra

Impostazioni CREAZIONE SQUADRE

[RFE32.](#)

RFE50.

Campo di inserimento del numero di giocatori

RFE51.

Campo di inserimento del numero di persone per squadra

RFE52.

Campo di inserimento del numero di squadre

RFE53.

Campo di inserimento dei nomi delle squadre

RFE54.

Pulsante che apre menu a tendina per scegliere metodo di divisione in squadre

RFE55.

Pulsante che reindirizza alla schermata "[CREAZIONE SQUADRE](#)"

CREAZIONE SQUADRE

RFE56.

Pulsante di collegamento alla schermata precedente, ovvero la schermata "[Impostazioni CREAZIONE SQUADRE](#)"

RFE57.

Pulsante per passare alla prossima estrazione. A ogni estrazione viene visualizzato sullo schermo il nome della squadra di appartenenza

Liste

Visualizzato da [Autenticato](#) e [Amministratore](#)

RFE58.

Lista di liste create dall'utente

RFE59.

Cliccando sul nome di una lista, l'utente viene reindirizzato alla schermata "[Lista](#)" della relativa lista

RFE60.

Pulsante che aggiunge una lista, aprendo una finestra dove è presente un campo nel quale l'utente deve inserire il nome della nuova lista

Lista

Visualizzato da [Autenticato](#) e [Amministratore](#)

[RFE3.](#) [RFE4.](#) [RFE5.](#) [RFE6.](#) [RFE7.](#)

RFE61.

Pulsante di collegamento alla schermata precedente, ovvero la schermata "[Liste](#)"

RFE62.

Nome della lista indicato

RFE63.

Lista di attività appartenenti alla lista sopraindicata

Attività

Visualizzato da [Anonimo](#)

RFE64.

Pulsante di collegamento alla schermata precedente, ovvero il catalogo, i preferiti o una lista

RFE65.

Nome e immagine dell'attività

RFE66.

Descrizione dell'attività, età media consigliata, numero di giocatori e durata

RFE67.

Tag caratterizzanti l'attività

Visualizzato da [Anonimo](#)

[RFE64.](#) [RFE65.](#) [RFE66.](#) [RFE67.](#)

RFE68.

Pulsante che aggiunge l'attività ai preferiti

RFE69.

Pulsante che aggiunge l'attività a una lista. Si apre un menu a tendina con tutte le liste e l'utente può selezionare le liste a cui aggiungere l'attività stessa



Telefono senza fili



Fuori

Dentro

No materiale

Spazi piccoli

Spazi grandi

Descrizione L'animatore lancia la sfida al gruppo: egli sussurra una parola o una frase all'orecchio del primo della fila che passerà il messaggio al compagno. A sua volta manda il messaggio fino all'ultimo della fila che dovrà dire a voce alta quello che ha capito. Se la frase è esatta riceve un punto il gruppo, se è sbagliata o incompleta il punto va all'animatore. Vince chi per primo totalizza 3 punti.

N. Giocatori da 6 a 999

Durata 20 min

Età da 4 a 99

Visualizzato da [Amministratore](#)

[RFE64.](#) [RFE65.](#) [RFE66.](#) [RFE67.](#) [RFE67.](#) [RFE67.](#)

RFE70.

Pulsante che apre la schermata “[Modifica](#)”

Modifica

Visualizzato da [Amministratore](#)

RFE71.

Pulsante di collegamento alla schermata precedente, ovvero all’[attività](#)

RFE72.

Campo di inserimento del titolo

RFE73.

Campo di inserimento della descrizione

RFE74.

Campo di inserimento dell’età media consigliata

RFE75.

Campo di inserimento della durata

RFE76.

Campo di inserimento del numero di giocatori

RFE77.

Lista di tag da selezionare

Proposte attività

Visualizzato da [Autenticato](#) e da [Amministratore](#)

[RFE64.](#)

RFE78.

Campo di inserimento dell’autore dell’attività

Tutorial

RFE79.

Per ogni schermata compare inizialmente una finestra contenente una breve spiegazione di utilizzo

RFE80.

Per ogni finestra c'è un campo contrassegnabile che impedisce alla finestra stessa di essere nuovamente visualizzata

Requisiti del back-end del progetto Nel presente capitolo vengono riportati i requisiti del backend (RBE) del sistema, ovvero quei sistemi esterni con i quali il sistema deve interfacciarsi.

Il server deve:

RBE1.

interfacciarsi con le API di Google per verificare l'autenticazione dell'utente [103](#)

Attraverso questo sistema, sarà possibile autenticare gli utenti per permettere l'accesso a numerose funzionalità dell'applicativo esclusive. Il ruolo degli utenti autenticati verrà invece gestito all'interno dell'applicativo stesso.

RBE2.

utilizzare il servizio per la gestione di basi di dati offerto da MongoDB

Attraverso i servizi offerti da MongoDB, sarà possibile distribuire la propria base di dati sulla rete, permettendo agli utenti di aggiornare catalogo di attività e di sincronizzare tra più dispositivi le liste create dall'utente autenticato.

