

# 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*

#### **SEGNAPUNTI**

#### **02.5.**

*Mette a disposizione molteplici contatori*

### **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 riselectare 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](#)

## SEGNAPUNTI

**RF30.**

Scegliere il numero di contatori [102.5](#)

**RF31.**

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

## 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.

## Requisiti del back-end del progetto

Nel presente capitolo vengono riportati i requisiti del back-end (RBE) del sistema.