

## Scopo del documento

Il presente documento riporta l'analisi dei requisiti di sistema del progetto Animate 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 attività 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 risSelectedzionare 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 fischiello ¶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.