

Requisiti Funzionali

Jacopo Tomelleri

Maggio 2023

Contents

1	Introduzione	3
1.1	Descrizione generale	3
1.2	Scopo del documento	4
2	Requisiti funzionali	4
2.1	Utente non autenticato	4
2.1.1	RF1 - Registrazione	4
2.1.2	RF2 - Login	4
2.1.3	RF3 - Recupero password	4
2.1.4	RF4 - Cercare un posto dove suonare	5
2.2	Utente autenticato	6
2.2.1	RF5 - Disconnessione	6
2.2.2	RF6 - Modifica profilo	6
2.2.3	RF7 - Cercare un compagno	6
2.2.4	RF8 - Aggiungere un amico	6
2.2.5	RF9 - Cercare un posto dove suonare	6
2.2.6	RF10 - Visualizzare la lista degli amici	7
2.2.7	RF11 - Visualizzare lo storico delle sessioni di allenamento	7
2.2.8	RF12 - Contattare i profili degli utenti suggeriti	7
2.2.9	RF13 - Contattare i profili dei luoghi suggeriti	7
2.2.10	RF14 - Iniziare una sessione di allenamento	7
2.2.11	RF14.1 - Impostare parametri per sessione di allenamento	7
2.2.12	RF14.2 - Impostare promemoria per sessioni di allenamento	7
2.2.13	RF15 - Contattare un amico	7
2.2.14	RF16 - Visualizzare cosa stanno suonando gli amici	8
3	Utilizzo dell'ontologia	9

Abstract

L'idea principale dell'applicazione è quella di trovare all'utente un compagno/a con il quale suonare insieme e/o trovare un locale dove suonare. Inoltre, l'applicazione terrà uno storico delle sessioni di allenamento dell'utente, oltre che fare da compagno per le jam session.

1 Introduzione

L'applicazione permetterà di suggerire profili di altre persone e luoghi in base alle preferenze musicali dell'utente, tramite l'utilizzo dell'ontologia MUSICO. L'applicazione sarà accessibile tramite app su sistemi Android e iOS e tramite web app.

1.1 Descrizione generale

Nel dettaglio, l'applicazione permetterà di:

- registrarsi al sistema, creando un profilo che permetta all'utente di mostrare le proprie preferenze musicali e abilità, oltre ai propri dati anagrafici ed eventuali contatti;
- incontrare e conoscere nuove persone con le simili interessi musicali, con le quali l'utente può chattare ed organizzarsi per suonare insieme;
- cercare luoghi dove poter suonare, sia in solitaria che in compagnia di altri utenti, sia per allenarsi che per esibirsi;
- creare e salvare una lista di amici con i quali l'utente può chattare ed organizzarsi per suonare insieme;
- visualizzare la lista degli amici;
- visualizzare lo storico delle sessioni di allenamento;
- contattare i profili degli utenti suggeriti;
- contattare i profili dei luoghi suggeriti;

1.2 Scopo del documento

Lo scopo del documento è quello di descrivere i requisiti funzionali del progetto. Tali requisiti sono stati individuati per tre tipologie di attori:

- Utente non autenticato
- Utente autenticato
- Amministratore

2 Requisiti funzionali

2.1 Utente non autenticato

L'utente non autenticato è colui che non ha ancora effettuato il login al sistema oppure non è ancora registrato al sistema. Questo tipo di utente ha un accesso ristretto alle funzionalità del sistema.

2.1.1 RF1 - Registrazione

L'utente non autenticato può registrarsi al sistema, creando un profilo che permetta all'utente di mostrare le proprie preferenze musicali e abilità, oltre ai propri dati anagrafici ed eventuali contatti. Per registrarsi sarà necessario inserire email e password. Quest'ultima dovrà essere confermata tramite un secondo inserimento e dovrà essere composta da almeno 8 caratteri, di cui almeno una lettera maiuscola, una lettera minuscola, un numero e un carattere speciale. Una volta completata la registrazione, l'utente riceverà una mail di conferma all'indirizzo email inserito. In alternativa, sarà possibile registrarsi tramite account di terze parti (Google, Facebook, Twitter, Instagram, etc.).

2.1.2 RF2 - Login

L'utente non autenticato può effettuare il login al sistema, inserendo le stesse credenziali utilizzate in fase di registrazione, oppure accedendo tramite account di terze parti (Google, Facebook, Twitter, Instagram, etc.).

2.1.3 RF3 - Recupero password

L'utente non autenticato può richiedere il recupero della password, inserendo l'email utilizzata in fase di registrazione. L'utente riceverà una mail contenente un link per la reimpostazione della password, seguendo le medesime regole di validazione della password in fase di registrazione.

2.1.4 RF4 - Cercare un posto dove suonare

L'utente non autenticato, dovrà essere in grado di vedere i luoghi dove poter suonare, sia in solitaria che in compagnia di altri utenti, sia per allenarsi che per esibirsi. Per ogni luogo, l'utente potrà vedere la descrizione, la posizione e i contatti.

2.2 Utente autenticato

L'utente autenticato è colui che ha effettuato il login al sistema. Questo tipo di utente ha un accesso completo alle funzionalità del sistema eccetto quelle riservate all'amministratore.

2.2.1 RF5 - Disconnessione

L'utente autenticato può effettuare la disconnessione dal sistema.

2.2.2 RF6 - Modifica profilo

L'utente autenticato può modificare il proprio profilo, inserendo o modificando le proprie preferenze musicali e abilità, oltre ai propri dati anagrafici ed eventuali contatti. Inoltre, se ne è in possesso, l'utente potrà usare uno strumento smart capace di riconoscere l'attuale contesto in cui si trova l'utente, in modo da poter aggiornare automaticamente i dati.

2.2.3 RF7 - Cercare un compagno

L'utente autenticato può cercare un compagno con il quale suonare insieme, il quale verrà suggerito dal sistema in base alle proprie preferenze musicali e abilità, oltre che in base alla posizione geografica. L'utente potrà vedere i profili degli altri utenti, con i quali potrà chattare ed organizzarsi per suonare insieme.

2.2.4 RF8 - Aggiungere un amico

L'utente autenticato può mandare una richiesta d'amicizia ad un altro utente, il quale potrà accettare o rifiutare la richiesta. In caso la richiesta venga accettata, l'utente sarà poi in grado di vedere la disponibilità dell'amico (online/assente/offline).

2.2.5 RF9 - Cercare un posto dove suonare

L'utente autenticato può cercare un posto dove poter suonare tra quelli suggeriti dal sistema, sia in solitaria che in compagnia di altri utenti, sia per allenarsi che per esibirsi. I luoghi verranno suggeriti in base alla posizione geografica, oltre che alle preferenze musicali dell'utente. Per ogni luogo, l'utente potrà vedere la descrizione, la posizione e i contatti.

2.2.6 RF10 - Visualizzare la lista degli amici

L'utente autenticato può visualizzare la lista degli amici, con i quali potrà chattare ed organizzarsi per suonare insieme.

2.2.7 RF11 - Visualizzare lo storico delle sessioni di allenamento

L'utente autenticato può visualizzare lo storico delle sessioni di allenamento e vedere i progressi fatti. Inoltre potrà vedere per ogni sessione di allenamento, la data, la durata e il luogo.

2.2.8 RF12 - Contattare i profili degli utenti suggeriti

L'utente autenticato può contattare i profili degli utenti suggeriti dal sistema, iniziando una chat con loro.

2.2.9 RF13 - Contattare i profili dei luoghi suggeriti

L'utente autenticato può contattare i proprietari dei luoghi suggeriti dal sistema, iniziando una chat con loro.

2.2.10 RF14 - Iniziare una sessione di allenamento

L'utente autenticato può, dalla sezione dell'applicazione dedicata, iniziare una jam session per esercitarsi, utilizzando le backing track fornite dal sistema.

2.2.11 RF14.1 - Impostare parametri per sessione di allenamento

L'utente potrà scegliere se impostare il genere musicale, il tempo e la tonalità della backing track, oppure utilizzare quelle che il sistema suggerisce in base al contesto musicale attuale.

2.2.12 RF14.2 - Impostare promemoria per sessioni di allenamento

L'utente autenticato può impostare dei promemoria per le sessioni di allenamento. Il sistema notificherà l'utente prima dell'inizio della sessione di allenamento.

2.2.13 RF15 - Contattare un amico

L'utente autenticato può contattare un amico, iniziando una chat con lui, o riaprendo una chat già esistente.

2.2.14 RF16 - Visualizzare cosa stanno suonando gli amici

In una sezione dedicata, l'utente autenticato può vedere cosa stanno suonando gli amici. Cliccando sul profilo dell'amico può scegliere se chattare con lui o iniziare a suonare con il sistema in base al genere suonato dall'amico.

3 Utilizzo dell'ontologia

Le classi dell'ontologia interessate per la realizzazione del progetto sono le seguenti:

- [MusicVenue](#) e relative sottoclassi per rappresentare i luoghi dove poter suonare;
- [HumanMusician](#) per rappresentare gli utenti con le seguenti proprietà:
 - [professional_level](#) Per rappresentare il livello di professionalità di un utente;
 - [plays_instrument](#) Per rappresentare gli strumenti suonati da un utente;
- [Genre](#) Per rappresentare i generi musicali, con le seguenti proprietà:
 - [plays_genre](#) per rappresentare il genere musicale che sta suonando un utente;
- [based_near](#) per rappresentare la vicinanza geografica tra due entità;
- [SelfLearning](#) per rappresentare le sessioni di allenamento del musicista

L'ontologia non prevede la rappresentazione delle credenziali di accesso, perciò queste verranno memorizzate in un database relazionale.