Università degli Studi di Salerno

Corso di Ingegneria del Software

**BEAT – Booking Events And Tickets**

Requirement Analysis Document

Versione 1.0

Immagine che contiene arte, Elementi grafici, design

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Data: 14/10/2025

**Coordinatore del progetto:** Prof. Andrea De Lucia

**Partecipanti:** Carnevale Luigi[0512119029], Di Manso Carmine[0512119521], Clemente Manuel[0512119395]

**Scritto da:** Carnevale Luigi, Di Manso Carmine, Clemente Manuel

**Repository GitHub:** [github.com/Luigi-Carnevale/BEAT-Booking Events And Tickets](https://github.com/Luigi-Carnevale/BEAT---Booking-Events-And-Tickets.git)

Università degli Studi di Salerno – A.A. 2024/2025

**Revision History**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versione** | **Descrizione** | **Autore** |
| 23-10-2025 | 1.0 | Creazione Problem Statement | Carnevale Luigi, Di Manso  Carmine, Clemente Manuel |

**indice**

[1 Introduction 4](#_Toc212137552)

[1.1 Scope of the system 4](#_Toc212137553)

[1.2 Scope of the system 4](#_Toc212137554)

[1.3 Objectives and success criteria of the project 4](#_Toc212137555)

[1.4 Definitions, acronyms, and abbreviations 4](#_Toc212137556)

[1.5 References 4](#_Toc212137557)

[1.6 Overview 4](#_Toc212137558)

[2 Current system 4](#_Toc212137559)

[3 Proposed system 4](#_Toc212137560)

[3.1 Overview 4](#_Toc212137561)

[3.2 Functional requirements 4](#_Toc212137562)

[3.3 Nonfunctional requirements 4](#_Toc212137563)

[3.3.1 Usability 4](#_Toc212137564)

[3.3.2 Reliability 4](#_Toc212137565)

[3.3.3 Performance 4](#_Toc212137566)

[3.3.4 Supportability 4](#_Toc212137567)

[3.3.5 Implementation 4](#_Toc212137568)

[3.3.6 Interface 4](#_Toc212137569)

[3.3.7 Packaging 4](#_Toc212137570)

[3.3.8 Legal 4](#_Toc212137571)

[3.4 System models 4](#_Toc212137572)

[3.4.1 Scenarios 4](#_Toc212137573)

[3.4.2 Use case model 4](#_Toc212137574)

[3.4.3 Object model 4](#_Toc212137575)

[3.4.4 Dynamic model 4](#_Toc212137576)

[3.4.5 User interface-navigational paths and screen mock-ups 4](#_Toc212137577)

# Introduction

## Scope of the system

## Scope of the system

## Objectives and success criteria of the project

## Definitions, acronyms, and abbreviations

## References

## Overview

# Current system

# Proposed system

## Overview

## Functional requirements

## Nonfunctional requirements

### Usability

### Reliability

### Performance

### Supportability

### Implementation

### Interface

### Packaging

### Legal

## System models

### Scenarios

**Un organizzatore vuole aggiungere un evento:**

Vincenzo vuole aggiungere all’elenco degli eventi prenotabili una data di un evento che si

terrà prossimamente. Vincenzo tramite un apposito pulsante "login" verrà reindirizzato

alla pagina di login, qui selezionerà l’opzione di login per gli organizzatori, inserirà le

sue credenziali, email (es. vincenzo123@gmail.com) e password (es. Password@123), una

volta inserite potrà cliccare il bottone "login" per accedere al proprio account ed esse-

re reindirizzato sulla pagina della dashboard degli organizzatori. Fra le varie opzioni a

sua disposizione (crea evento, modifica evento, elimina evento) Vincenzo selezionerà "crea

evento" e gli verrà mostrata a schermo la pagina in cui inserire i dati relativi all’evento.

I campi che vanno compilati per l’aggiunta dell’evento sono "titolo dell’evento", "data"

(formato gg-mm-aaaa), "orario di inizio" (formato [hh]:[mm]), "protagonista" (chi svolge

l’evento, un cantante se si tratta di un concerto, un professore se è un seminario, o chiun-

que sia) questo campo può essere lasciato vuoto solo se si tratta di una fiera con tanti

ospiti e nessun artista "protagonista" ma in questo caso è presente una casella da flaggare

in cui indicare "si tratta di una fiera", va compilato il campo relativo ai "posti disponibili"

in cui andrà inserito il limite massimo di prenotazioni accettabili, le "info sull’evento" in

cui potrà essere inserita una breve descrizione dell’evento che si terrà. È previsto un cam-

po in cui sarà possibile inserire un’immagine, che potrebbe essere la locandina dell’evento,

se presente. Si inserisce poi il "prezzo" che le persone dovranno pagare per avere la loro

prenotazione. È prevista una casella da flaggare che permette di impostare l’evento come

gratuito, selezionando quindi "ingresso gratuito" il campo in cui inserire il prezzo verrà

bloccato e l’evento risulterà "gratis". Una volta inserite tutte le informazioni necessarie,

Vincenzo potrà cliccare sul pulsante posto in basso nella pagina "crea evento" per ufficia-

lizzare la creazione dell’evento, prima di aver completato gli verrà mostrato un riepilogo

delle informazioni inserite, così da poter controllare se ci sono errori in qualche campo, se

non ci sono errori allora potrà cliccare sul nuovo pulsante "conferma creazione". L’evento

viene aggiunto all’elenco di quelli disponibili e l’organizzatore viene reindirizzato alla sua

"dashboard eventi" dove potrà vedere fra tutti gli eventi che ha inserito, nella sezione

relativa a quelli "ancora da svolgere" l’evento appena aggiunto con tutte le informazioni

relative, inserite precedentemente durante il procedimento di creazione. A questo punto

gli utenti potranno prenotare l’evento o acquistare i biglietti.

**Utente registrato vuole acquistare un biglietto:**

Mario vuole acquistare un biglietto per il concerto dei JazzBrothers. Mario tramite il

pulsante di login viene reindirizzato alla schermata apposita in cui può inserire le proprie

credenziali, email (es. mario1234@gmail.com) e password (es. Pssword@456), clicca sul

pulsante di login ed accede al proprio account. A questo punto Mario cerca all’interno del-

l’elenco degli eventi oppure tramite l’apposita barra di ricerca il concerto che gli interessa,

procede a selezionare l’evento, vengono quindi mostrate a schermo tutte le informazioni

riguardo il concerto dei JazzBrothers (orario di inizio hh:mm, data gg-mm-aaaa, luogo

di svolgimento, prezzo del biglietto, posti disponibili). Mario seleziona la data di suo

interesse e viene reindirizzato alla schermata di selezione del numero di biglietti o posti

da prenotare (massimo 4 per evitare bagarinaggio e consentire un accesso più equo ai

biglietti, specialmente per eventi ad alta richiesta), andando avanti verrà reindirizzato

alla pagina relativa al pagamento dove potrà inserire i dati relativi al metodo pagamento

(paypal o carta di credito) e le informazioni necessarie ad effettuarlo (numero di carta,

scadenza, cvv oppure email per paypal), successivamente conferma il pagamento e viene

reindirizzato alla schermata relativa ai suoi ordini, nella quale, fra gli eventi che devo-

no ancora svolgersi, vedrà il biglietto appena acquistato, che potrà essere consultato sia

tramite interfaccia web (anche su dispositivi mobile), sia tramite un pdf che potrà scari-

care grazie ad un apposito pulsante posto nella parte inferiore del riquadro riguardante il

biglietto.

### Use case model

### Object model

### Dynamic model

### User interface-navigational paths and screen mock-ups