

fullStackException

TeamUp

Versione 1.0

Data di rilascio: 30/06/2020

INGEGNERIA DEL SOFTWARE A.A. 2019-2020

Realizzato da

Carrassi Nicola 704985 ITPS track A carrassi.ni@gmail.com

Di Carlo Michele Ciro 698266 ITPS track A
mikelediki22@gmail.com

Leonardo Galluzzi 703453 ITPS track A
leonardo.galluzzi99@gmail.com

Dipartimento di Informatica - Università degli Studi di Bari

Via Orabona, 4 - 70125 - Bari

Tel: +39.080.5443270 • +39.080.5442300 | Fax: +39.080.5442536
serlab.di.uniba.it

Indice

1.	PRODUCT BACKLOG	6
1.1	INTRODUZIONE	6
1.2	CONTESTO DI BUSINESS.....	6
1.3	STAKEHOLDER	7
1.4	ITEM FUNZIONALI.....	8
1.4.1	<i>IF-1 Registrazione Utente</i>	8
1.4.2	<i>IF-2 Log-In Utente</i>	8
1.4.3	<i>IF-3 Visualizzazione del proprio profilo utente</i>	8
1.4.4	<i>IF-4 Visualizzazione di altri profili</i>	8
1.4.5	<i>IF-5 Modificare il proprio profilo.....</i>	9
1.4.6	<i>IF-6 Cancellare il proprio profilo.....</i>	9
1.4.7	<i>IF-7 Visualizzare l'elenco dei propri progetti attivi</i>	9
1.4.8	<i>IF-8 Visualizzare lo storico dei progetti a cui si è partecipato</i> 9	9
1.4.9	<i>IF-9 Visualizzare la pagina riepilogativa di un progetto</i>	9
1.4.10	<i>IF-10 Aggiungere aggiornamenti sullo stato del progetto... </i>	9
1.4.11	<i>IF-11 Chat private tra utenti</i>	10
1.4.12	<i>IF-12 Segnalazioni sulle idee progettuali</i>	10
1.4.13	<i>IF-13 Segnalazioni sui progetti</i>	10
1.4.14	<i>IF-14 Segnalazioni su utenti</i>	10
1.4.15	<i>IF-15 Notifiche per ricezione di sanzioni</i>	10
1.4.16	<i>IF-16 Inserire la propria idea progettuale</i>	10
1.4.17	<i>IF-17 Visualizzare le richieste di partecipazione pervenute</i> 11	11
1.4.18	<i>IF-18 Accettare o rifiutare le richieste di partecipazione ..</i> 11	11
1.4.19	<i>IF-19 Modificare la propria idea</i>	11
1.4.20	<i>IF-20 Eliminare l'idea progettuale</i>	11
1.4.21	<i>IF-21 Avviare un progetto.....</i>	11
1.4.22	<i>IF-22 Assegnare compiti da svolgere.....</i>	11
1.4.23	<i>IF-23 Rimuovere un teammate</i>	12
1.4.24	<i>IF-24 Condividere l'idea progettuale sui social.....</i>	12
1.4.25	<i>IF-25 Effettuare pagamenti per avere un aumento della visibilità dei propri annunci</i>	12
1.4.26	<i>IF-26 Terminare il progetto</i>	12

1.4.27 <i>IF-27 Notifiche per la richiesta di partecipazione al team.</i>	12
1.4.28 <i>IF-28 Notifiche per l'abbandono del progetto.....</i>	12
1.4.29 <i>IF-29 Visualizzare tutte le idee progettuali disponibili....</i>	13
1.4.30 <i>IF-30 Ricercare idee progettuali per titolo</i>	13
1.4.31 <i>IF-31 Ricercare idee progettuali per categoria.....</i>	13
1.4.32 <i>IF-32 Effettuare una richiesta di partecipazione ad un'idea progettuale.....</i>	13
1.4.33 <i>IF-33 Abbandonare un progetto</i>	13
1.4.34 <i>IF-34 Notifiche per la accettazione nel team</i>	13
1.4.35 <i>IF-35 Notifiche per l'avvio del progetto</i>	14
1.4.36 <i>IF-36 Notifiche per l'assegnazione di un compito</i>	14
1.4.37 <i>IF-37 Notifiche per la rimozione da un progetto.....</i>	14
1.4.38 <i>IF-38 Notifiche per il termine del progetto.....</i>	14
1.4.39 <i>IF-39 Eliminare idee progettuali.....</i>	14
1.4.40 <i>IF-40 Eliminare progetti</i>	14
1.4.41 <i>IF-41 Sanzionare gli utenti</i>	15
1.4.42 <i>IF-42 Ban per gli utenti</i>	15
1.5 ITEM INFORMATIVI.....	15
1.5.1 <i>IIN-1 Registrazione utente.....</i>	15
1.5.2 <i>IIN-2 Visualizzazione del proprio profilo utente</i>	16
1.5.3 <i>IIN-3 Inserire la propria idea progettuale.....</i>	16
1.5.4 <i>IIN-4 Visualizzare l'elenco dei propri progetti attivi</i>	17
1.5.5 <i>IIN-5 Visualizzare la pagina riepilogativa del progetto.....</i>	17
1.5.6 <i>IIN-6 Visualizzare lo storico dei progetti a cui si è partecipato</i>	17
1.5.7 <i>IIN-7 Aggiungere aggiornamenti sullo stato del progetto....</i>	17
1.5.8 <i>IIN-8 Eliminare l'idea progettuale.....</i>	18
1.5.9 <i>IIN-9 Segnalazioni</i>	18
1.5.10 <i>IN-10 Notifiche.....</i>	18
1.5.11 <i>IIN-11 Sanzioni.....</i>	18
1.5.12 <i>IIN-12 Visualizzare le richieste di partecipazione pervenute</i>	19
1.5.13 <i>IIN-13 Assegnare i compiti da svolgere.....</i>	19
1.5.14 <i>IIN-14 Effettuare pagamenti per avere un aumento della visibilità dei propri annunci</i>	19
1.5.15 <i>IIN-15 Eliminazione di contenuti da parte del moderatore</i>	20
1.6 ITEM DI INTERFACCIA	20
1.6.1 <i>IUI-1 Home Page.....</i>	20
1.6.2 <i>IUI-2 Registrazione Utente.....</i>	21
.....	21

1.6.3	<i>IUI-3 Profilo Utente</i>	22
1.6.4	<i>IUI-4 Inserire l'idea progettuale</i>	23
1.6.5	<i>IUI-5 Ricerca di un'idea progettuale</i>	24
1.6.6	<i>IUI-6 Pagina riepilogativa del progetto</i>	24
1.6.7	<i>IUI-7 Sistema di messaggistica</i>	25
1.6.8	<i>IUI-8 Storico dei progetti</i>	26
1.6.9	<i>IUI-9 Modifica il tuo profilo</i>	26
1.6.10	<i>IUI-10 Home page del moderatore</i>	27
1.6.11	<i>IUI-11 Pagina del moderatore di visualizzazione progetti</i>	28
1.7	ITEM QUALITATIVI	29
1.7.1	<i>IQ-1 Qualità statica del codice</i>	29
1.8	ALTRI ITEM	29
2.	SPRINT REPORT	31
2.1	SPRINT BACKLOG	31
2.1.1	<i>Diagramma dei Casi d'uso</i>	35
2.1.2	<i>Scenari</i>	36
2.2	SYSTEM ARCHITECTURE	71
2.2.1	<i>Diagramma delle Componenti</i>	71
2.2.2	<i>Specifiche delle componenti</i>	71
2.2.3	<i>Specifiche delle interfacce</i>	73
2.2.4	<i>Diagramma di deployment</i>	76
2.3	DETAILED PRODUCT DESIGN	77
2.3.1	<i>Diagramma delle Classi</i>	77
2.3.2	<i>Specifiche delle Classi</i>	80
2.3.3	<i>Diagrammi di Sequenza</i>	90
2.4	DATA MODELING AND DESIGN	111
2.4.1	<i>Modello logico del Database</i>	111
2.4.2	<i>Struttura fisica del Database</i>	116
2.5	QUALITÀ	117
3.	GLOSSARIO	119
3.1	ACRONIMI	119
3.2	DEFINIZIONI	119

PRODUCT BACKLOG

TEAMUP



1. PRODUCT BACKLOG

1.1 Introduzione

TeamUp è una piattaforma che consente la creazione di idee di vario tipo con il fine di trovare un team con le abilità necessarie per poterle realizzare, favorendo quindi la comunicazione e la conoscenza di altre persone con interessi o obiettivi in comune.

Il sistema permette di evitare che delle idee potenzialmente innovative vengano abbandonate in quanto, in caso di mancata conoscenza di esperti in un determinato settore, si potrebbe optare per l'abbandono dell'idea. Pertanto, tale sistema facilita la ricerca di componenti per il proprio team ed incentiva la creatività e l'innovazione dei singoli utenti promotori di idee.

1.2 Contesto di business

Al giorno d'oggi è sempre più usuale coltivare delle idee innovative ma non disporre dei mezzi necessari per trovare un team di sviluppo della stessa. Sul mercato vi sono applicazioni come *Linkedin* e *MeetUp* che permettono di ottenere posizioni di lavoro nel primo caso o di effettuare dei raduni nel secondo.

TeamUp nasce con il fine di consentire all'utente la possibilità di proporre una propria idea e comporre un team disponibile a collaborare nella realizzazione della stessa.

Spesso, nonostante si abbia un'idea possono emergere una serie di problemi:

1. Problemi legati all'aspetto delle competenze, in quanto non sempre si possiedono le abilità necessarie per realizzare la propria idea.
2. Problemi legati alle risorse umane con le quali collaborare per trasformare un'idea in realtà.

Quindi, TeamUp nasce con il fine di abbattere tali problematiche che possono insorgere, offrendo una piattaforma in cui i soggetti che abbiano un'idea possano inserirla e formare il team avente le competenze necessarie per realizzarla.

Le categorie prestabilite nelle quali l'utente può inserire idee progettuali sono:

-
- o Sport e fitness
 - o Tecnologia
 - o Musica
 - o Foto e video

La scelta di tali categorie deriva dalla volontà di agevolare l'utilizzatore della piattaforma nella ricerca di gruppi con i quali poter realizzare idee di vario genere. Nell'ottica di soddisfare quest'esigenza, TeamUp prevede in futuro di estendere le categorie a disposizione dell'utente finale aggiungendone ulteriori fra cui:

- o Editoria
- o Cultura generale
- o Ambiente
- o Svago
- o Recitazione

Pertanto, la natura del sistema permette il suo collocamento in vari contesti, ovunque sia richiesta la candidatura per la collaborazione ad un progetto. In particolare l'utente iscritto alla piattaforma potrà proporre un'idea progettuale ed al tempo stesso fornire il proprio contributo allo sviluppo di un'altra idea pur non essendo l'ideatore della stessa.

Tale sistema intende andare incontro a tutti coloro che hanno dovuto rinunciare o hanno riscontrato difficoltà nel realizzare i propri progetti, agevolando il processo di ricerca di un team e cercando di riunire persone con lo stesso obiettivo o passione in modo tale da poter collaborare.

1.3 Stakeholder

- **Leader:** È colui che ha un'idea progettuale e la inserisce nella piattaforma al fine di trovare altre persone con cui realizzarla, occupandosi della sua gestione.

-
- **Teammate:** È colui che grazie alle sue competenze, collabora con il leader e gli altri teammate per lo svolgimento del processo di realizzazione dell'idea progettuale.
 - **Moderatore:** Soggetto che monitora il comportamento degli utenti. Può negare l'accesso alla piattaforma a colui che assume un comportamento scorretto, su segnalazione di altri utenti. Pertanto, si accerta della veridicità della segnalazione e procede con l'attuazione delle politiche richieste dal caso.

1.4 Item funzionali

1.4.1 IF-1 Registrazione Utente

Come potenziale utente devo poter effettuare la registrazione alla piattaforma per creare un account sulla stessa.

1.4.2 IF-2 Log-In Utente

Come utente devo poter effettuare l'accesso alla piattaforma per usufruire dei servizi offerti dalla stessa.

1.4.3 IF-3 Visualizzazione del proprio profilo utente

Come utente devo poter visualizzare il mio profilo per avere visione di tutto ciò che concerne la mia attività sulla piattaforma.

1.4.4 IF-4 Visualizzazione di altri profili

Come utente devo poter visualizzare il profilo di altri utenti per poter visionare le competenze di essi.

1.4.5 IF-5 Modificare il proprio profilo

Come utente devo poter modificare il mio profilo per poter aggiornare i miei dati, tra cui le mie competenze (soggette facilmente a cambiamenti nel tempo).

1.4.6 IF-6 Cancellare il proprio profilo

Come utente devo poter cancellare il mio profilo per rimuovere tutti i contenuti associati ad esso.

1.4.7 IF-7 Visualizzare l'elenco dei propri progetti attivi

Come utente devo poter visualizzare l'elenco di tutti i progetti attivi al fine di poter monitorare tutti i contenuti relativi ad un determinato progetto.

1.4.8 IF-8 Visualizzare lo storico dei progetti a cui si è partecipato

Come utente devo poter visualizzare lo storico dei progetti a cui ho partecipato con il fine di avere visione della mia storia all'interno della piattaforma.

1.4.9 IF-9 Visualizzare la pagina riepilogativa di un progetto

Come utente devo poter visualizzare la pagina riepilogativa di un progetto per prendere visione delle informazioni relative ad esso.

1.4.10 IF-10 Aggiungere aggiornamenti sullo stato del progetto

Come utente devo poter inserire aggiornamenti sullo stato del progetto al fine di informare gli altri membri del team circa il lavoro da me compiuto.



1.4.11 IF-11 Chat private tra utenti

Come utente devo avere la possibilità di scambiare messaggi con altri utenti per poter agevolare la comunicazione fra gli utenti.

1.4.12 IF-12 Segnalazioni sulle idee progettuali

Come utente devo poter segnalare un'idea progettuale il cui contenuto non è conforme alle linee di utilizzo della piattaforma, al fine di garantire che la piattaforma venga utilizzata nel rispetto delle linee di utilizzo.

1.4.13 IF-13 Segnalazioni sui progetti

Come utente devo poter segnalare un progetto il cui contenuto non è conforme alle linee di utilizzo della piattaforma per garantire il rispetto delle regole di utilizzo della stessa.

1.4.14 IF-14 Segnalazioni su utenti

Come utente devo poter segnalare un altro utente qualvolta manifesti un comportamento offensivo al fine di promuovere il rispetto reciproco tra i vari utenti della piattaforma.

1.4.15 IF-15 Notifiche per ricezione di sanzioni

Come utente devo poter ricevere una notifica qualora abbia subito una sanzione da parte dei moderatori a seguito della violazione delle linee guida della piattaforma, in modo tale da poter evitare di ripetere il mio comportamento.

1.4.16 IF-16 Inserire la propria idea progettuale

Come leader devo poter inserire la mia idea progettuale nella piattaforma per riuscire a costituire un team con cui realizzarla.



1.4.17 IF-17 Visualizzare le richieste di partecipazione pervenute

Come leader devo poter visualizzare tutte le richieste di partecipazione al team di sviluppo dell'idea progettuale per poter scegliere i membri aventi le competenze richieste.

1.4.18 IF-18 Accettare o rifiutare le richieste di partecipazione

Come leader devo poter accettare o rifiutare le richieste di partecipazione allo sviluppo della mia idea progettuale per poter formare il team con cui svilupparla.

1.4.19 IF-19 Modificare la propria idea

Come leader devo poter modificare la mia idea progettuale per fornire maggiori dettagli ai teammate.

1.4.20 IF-20 Eliminare l'idea progettuale

Come leader devo poter eliminare la mia idea progettuale in caso essa non risulti appetibile agli altri utenti.

1.4.21 IF-21 Avviare un progetto

Come leader devo poter avere un modo per dichiarare come avviata la mia idea progettuale, trasformandola dunque in un progetto al fine di iniziare il lavoro con il team formato per esso.

1.4.22 IF-22 Assegnare compiti da svolgere

Come leader devo poter assegnare dei compiti da svolgere per rendere nota la divisione dei compiti per la realizzazione dell'idea.

1.4.23 IF-23 Rimuovere un teammate

Come leader devo poter rimuovere un teammate per poter garantire lo svolgimento delle attività del progetto.

1.4.24 IF-24 Condividere l'idea progettuale sui social

Come leader devo poter condividere la mia idea progettuale sui social per cercare di raggiungere un numero di persone più ampio.

1.4.25 IF-25 Effettuare pagamenti per avere un aumento della visibilità dei propri annunci

Come leader devo poter effettuare dei pagamenti per sponsorizzare la mia idea progettuale con il fine di aumentare la visibilità di essa all'interno della piattaforma.

1.4.26 IF-26 Terminare il progetto

Come leader devo poter segnare come terminato un progetto affinché esso possa essere indicato come concluso nella piattaforma.

1.4.27 IF-27 Notifiche per la richiesta di partecipazione al team

Come leader devo poter ricevere una notifica qualora un teammate invii una richiesta di partecipazione al team, al fine di evitare che una richiesta rimanga in attesa di essere accettata o rifiutata.

1.4.28 IF-28 Notifiche per l'abbandono del progetto

Come leader devo poter ricevere una notifica qualora un teammate decida di abbandonare il team, cosicché possa essere informato riguardo la notizia dell'abbandono.

1.4.29 IF-29 Visualizzare tutte le idee progettuali disponibili

Come teammate devo poter visualizzare tutte le IDEE PROGETTUALI disponibili per poter scegliere quella cui posso collaborare grazie alle mie competenze.

1.4.30 IF-30 Ricercare idee progettuali per titolo

Come teammate devo poter effettuare una ricerca parametrizzata per titolo delle idee progettuali al fine di trovare quella che più si addice alle mie competenze.

1.4.31 IF-31 Ricercare idee progettuali per categoria

Come teammate devo poter effettuare una ricerca parametrizzata per categoria delle idee progettuali al fine di trovare quella che più si addice alle mie competenze.

1.4.32 IF-32 Effettuare una richiesta di partecipazione ad un'idea progettuale

Come teammate devo poter effettuare una richiesta di partecipazione ad una idea progettuale alla quale sono disposto a partecipare per realizzarla.

1.4.33 IF-33 Abbandonare un progetto

Come teammate devo poter abbandonare un progetto in caso non sia più motivato nel realizzarne esso.

1.4.34 IF-34 Notifiche per la accettazione nel team

Come teammate devo poter ricevere una notifica in seguito all'accettazione della mia richiesta di partecipazione ad un team per essere informato riguardo la partecipazione al team.



1.4.35 IF-35 Notifiche per l'avvio del progetto

Come teammate devo poter ricevere delle notifiche riguardanti l'avvio di un progetto a cui partecipo per poter essere informato dell'inizio delle operazioni legate ad esso.

1.4.36 IF-36 Notifiche per l'assegnazione di un compito

Come teammate devo poter ricevere delle notifiche in seguito all'assegnazione di un compito da parte del leader per poter conoscere i compiti che mi sono stati assegnati.

1.4.37 IF-37 Notifiche per la rimozione da un progetto

Come teammate devo poter ricevere una notifica qualora il leader del progetto decida di espellermi dal team al fine di essere informato dell'avvenuta cancellazione.

1.4.38 IF-38 Notifiche per il termine del progetto

Come teammate devo poter ricevere delle notifiche riguardanti il termine di un progetto a cui sto partecipando per poter essere informato della fine dei lavori di esso.

1.4.39 IF-39 Eliminare idee progettuali

Come moderatore devo poter eliminare le idee progettuali se esse non rispettano le linee di condotta della piattaforma al fine di evitare comportamenti scorretti nella piattaforma da parte degli utenti.

1.4.40 IF-40 Eliminare progetti

Come moderatore devo poter eliminare dei progetti il cui contenuto non è conforme alle linee di utilizzo della piattaforma per garantire il corretto utilizzo della stessa.

1.4.41 IF-41 Sanzionare gli utenti

Come moderatore devo poter sanzionare gli utenti che non rispettano le linee di condotta della piattaforma per poter combattere comportamenti scorretti di utilizzo da parte di essi.

1.4.42 IF-42 Ban per gli utenti

Come moderatore devo poter applicare un ban per gli utenti, inibendo ad essi l'accesso alla piattaforma in seguito a violazioni delle linee di utilizzo, al fine di migliorare l'esperienza di utilizzo degli utenti che rispettano le linee guida di essa.

1.5 Item informativi

1.5.1 IIN-1 Registrazione utente

Per potenziale utente si intende l'utente che non è ancora registrato alla piattaforma e desidera registrarsi. All'atto della registrazione il potenziale utente inserisce una serie di dati fra cui vi sono:

- username, per poter essere riconosciuto in modo univoco all'interno della piattaforma;
- email, necessaria per la ricezione delle notifiche che verranno inviate all'utente;
- le sue competenze, indicando per ognuna di esse il proprio livello di abilità fra 3 livelli (scarsa, buona e avanzata) in modo da renderle note ad eventuali leader di idee progettuali.

1.5.2 IIN-2 Visualizzazione del proprio profilo utente

Per profilo utente si intende una sezione della piattaforma riservata ad ogni utente, la quale conterrà fra le informazioni i dati inseriti dall'utente ed i progetti attualmente attivi, in modo da rendere sempre disponibile all'utente le informazioni che più probabilmente saranno necessarie per esso, potendo quindi visualizzare i progetti per i quali è un componente e le informazioni fornite.

1.5.3 IIN-3 Inserire la propria idea progettuale

Il leader deve poter inserire la propria idea progettuale, cioè il modello di un proposito da realizzare che risolva un'esigenza propria o altrui, nella piattaforma specificando:

- Nome dell'idea in modo da identificare l'idea progettuale.
- CATEGORIA di appartenenza dell'idea tra le seguenti:
 - Sport e fitness
 - Tecnologia
 - Musica
 - Foto e video

Tale distinzione in categorie è prevista al fine di consentire una suddivisione in idee progettuali omogenee, permettendo all'utente interessato ad una particolare categoria di visualizzare tutte le proposte correlate.

- Numero di componenti richiesti in modo da rendere noto al teammate da quanti membri il team debba essere composto per poter avviare il progetto.
- Figure ricercate per la composizione del team di progetto specificandone il livello minimo di competenza, al fine di permettere al teammate di sapere in anticipo se le proprie competenze corrispondano a quelle indicate dal leader. In tal modo è possibile evitare richieste di partecipazione da teammate che non dispongono delle competenze specificate.

1.5.4 IIN-4 Visualizzare l'elenco dei propri progetti attivi

Per progetto attivo si intende un progetto che è stato avviato dal leader e questi non ha ancora dichiarato come terminato, quindi un progetto per il quale sono in corso i lavori per il suo completamento, in modo che l'utente sia a conoscenza dei progetti ai quali esso è un partecipante.

1.5.5 IIN-5 Visualizzare la pagina riepilogativa del progetto

Per pagina riepilogativa del progetto si intende una sezione della piattaforma riservata ad ogni progetto, la quale contiene informazioni quali: i partecipanti al progetto con il relativo ruolo all'interno di esso, gli aggiornamenti sullo stato del progetto e i compiti assegnati ai vari utenti che partecipano al progetto.

1.5.6 IIN-6 Visualizzare lo storico dei progetti a cui si è partecipato

L'utente avrà la possibilità di visualizzare uno storico di tutti i suoi progetti, ovvero tutti i progetti ai quali ha partecipato e sono terminati.

Essi sono divisi in due categorie:

- I miei progetti: Sezione dello storico riguardante i progetti nel quale l'utente ha avuto il ruolo di leader.
- Partecipazioni: Sezione dello storico riguardante i progetti nel quale l'utente ha avuto il ruolo di teammate.

1.5.7 IIN-7 Aggiungere aggiornamenti sullo stato del progetto

All'interno del team deve essere possibile inserire aggiornamenti relativi allo stato di avanzamento del progetto, dove per aggiornamento si intende il complesso di modifiche e correzioni apportate al progetto da parte del singolo utente che lo fornisce.

1.5.8 IIN-8 Eliminare l'idea progettuale

Il leader deve poter eliminare l'idea progettuale qualora essa non risulti appetibile ai teammate. L'idea viene considerata non appetibile in caso non vi sia un numero sufficiente di teammate per poterla realizzare.

1.5.9 IIN-9 Segnalazioni

Per segnalazione si intende mettere in evidenza eventuali eventi che all'utente potrebbero risultare offensivi o non gradevoli. Può essere di vario tipo:

- Spam: pubblicazione di contenuti volti alla promozione di un prodotto, senza promuovere una idea progettuale.
- Vendita di prodotti: progetti riguardanti la vendita diretta di prodotti utilizzando la piattaforma come luogo virtuale di incontro fra domanda e offerta di essi.
- Contenuti espliciti: contenuti riguardanti violenza, contenuto offensivo o diffamatorio, o materiale non conforme alla legge.

1.5.10 IN-10 Notifiche

Per notifica si intende una comunicazione che l'utente riceve e che viene generata automaticamente, la quale è composta da un titolo e dal corpo del messaggio. Il titolo deve essere di semplice comprensione per l'utente mentre nel corpo deve esservi una descrizione della causale della notifica.

Essa fornisce accortezza all'utente di avvenimenti correlati alle attività legate all'utente quali progetti a cui partecipa e il suo comportamento nella piattaforma.

1.5.11 IIN-11 Sanzioni

Per sanzione ci si riferisce ad una punizione inferita all'utente che non segue le linee di condotta della piattaforma. Esse possono essere di varia natura,

vengono inflitte dagli utenti che svolgono la funzione di moderatore e possono essere:

- Sospensione temporanea del profilo: essa è una sanzione minore che inibisce l'utente colpito dall'utilizzo della piattaforma per un periodo di tempo limitato.
- Ban: per ban si intende una sanzione permanente nei confronti dell'utente che impedisce ad esso di accedere alla piattaforma.

1.5.12 IIN-12 Visualizzare le richieste di partecipazione pervenute

La richiesta di partecipazione esprime l'interesse di un teammate all'idea progettuale considerata. Tale richiesta, inviata dal teammate, è ricevuta dal leader il quale avrà a disposizione una panoramica delle richieste ricevute e potrà accettare o meno esse.

1.5.13 IIN-13 Assegnare i compiti da svolgere

Il leader avrà la possibilità di coordinare il lavoro da svolgere per la realizzazione di esso dividendolo in vari compiti e assegnandoli, rendendo l'utente a cui è stato assegnato il compito responsabile della realizzazione dello stesso.

1.5.14 IIN-14 Effettuare pagamenti per avere un aumento della visibilità dei propri annunci

Il leader ha la possibilità di effettuare un versamento in denaro al fine di guadagnare una maggiore visibilità della propria idea progettuale. Per maggiore visibilità si intende che essa prevalga sulle proposte degli altri leader in termini di visibilità nella apposita sezione dedicata all'elenco di idee progettuali disponibili.

1.5.15 IIN-15 Eliminazione di contenuti da parte del moderatore

Il moderatore ha la possibilità di rimuovere dei contenuti dalla piattaforma qualora essi non soddisfino le linee di condotta della piattaforma e quindi siano contenuti evidenziabili come:

- Spam: pubblicazione di contenuti volti alla promozione di un prodotto, senza promuovere una idea progettuale
- Vendita di prodotti: progetti riguardanti la vendita diretta di prodotti utilizzando la piattaforma come luogo virtuale di incontro fra domanda e offerta di essi.
- Contenuti esplicativi: contenuti riguardanti violenza, contenuto offensivo o diffamatorio, o materiale non conforme alla legge.

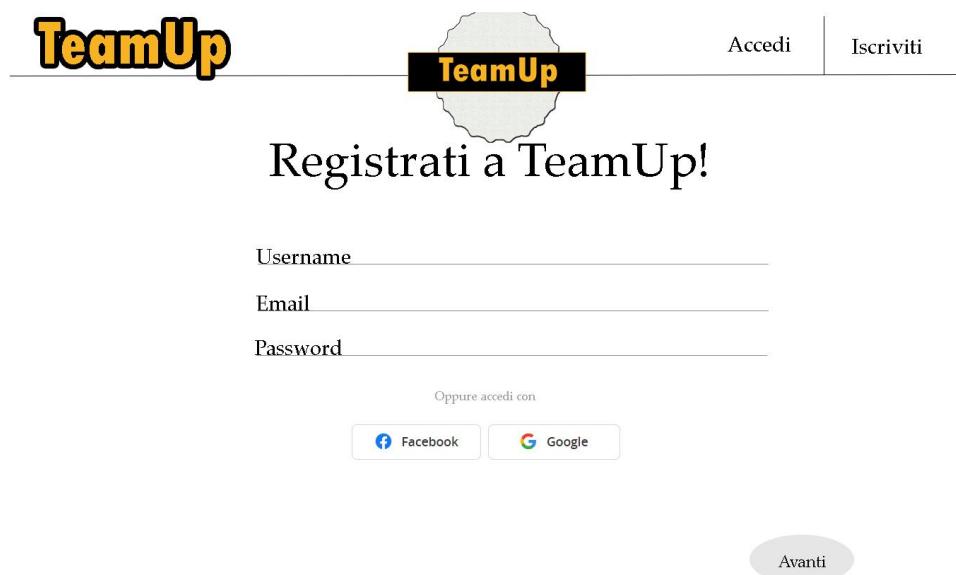
1.6 Item di interfaccia

1.6.1 IUI-1 Home Page



The screenshot shows the homepage of the TeamUp platform. At the top left is the "TeamUp" logo. In the center is a large, light-grey circular button with the word "TeamUp" in yellow. To the right of the button are two links: "Accedi" and "Iscriviti". Below the header, there is a main slogan: "Non abbandonare la tua intuizione" followed by "Realizzala con TeamUp". A yellow rectangular button with the text "Entra nella community" is positioned below the slogan. At the bottom of the page, there is a dark footer bar containing links: "Chi siamo", "Contatti", and "Linee di condotta". On the right side of the footer is another "TeamUp" logo inside a white circle.

1.6.2 IUI-2 Registrazione Utente



The registration page for TeamUp. It features the TeamUp logo at the top left, a central circular profile placeholder with the word "TeamUp" in yellow, and two buttons for "Accedi" (Login) and "Iscriviti" (Register) on the right. Below the logo is the text "Registrati a TeamUp!". There are three input fields for "Username", "Email", and "Password". Below these fields is a link "Oppure accedi con" followed by "Facebook" and "Google" social login buttons. A "Avanti" (Next) button is located in the bottom right corner of the main form area.



The page for entering skills. It has the TeamUp logo, a central circular placeholder with "TeamUp", and "Accedi" and "Iscriviti" buttons. The main text "Inserisci le tue competenze!" is centered. Below it is a search bar with a magnifying glass icon. The background is light gray with a subtle grid pattern.

Competenze inserite

Full Stack Developer (tecnologia)

Batterista (musica)

Attaccante (calcio)

Registrati

Seconda proposta al committente:

Registrazione Utente

Username	<input type="text"/>			
Nome	<input type="text"/>			
Cognome	<input type="text"/>			
E-mail	<input type="text"/>			
Password	<input type="text"/>			
Città	<input type="text"/>			
Data di nascita	<input type="text"/>			
Tabella competenze				
<table border="1"><tr><td></td></tr><tr><td></td></tr><tr><td></td></tr></table>				
<input type="button" value="Registrati"/>				

1.6.3 IUI-3 Profilo Utente



Username	username
E-mail	example@dominio.co
Info	Competenza1 Competenza2

[Visualizza storico](#)

Progetti attivi

Prog1
Prog2

Seconda proposta al committente:



Info
Modifica profilo
Visualizza storico progetti

Profilo Utente

Username: username E-mail: e-mail Nome: nome Data di nascita: aaaa-mm-dd

Tabella competenze

1.6.4 IUI-4 Inserire l'idea progettuale

TeamUp

username ▼

Descrivi la tua idea!

Nome idea progettuale

Categoria ▼

Numero componenti richiesti

Figure ricercate ▼

Altre info



Aggiungi la tua idea

1.6.5 IUI-5 Ricerca di un'idea progettuale



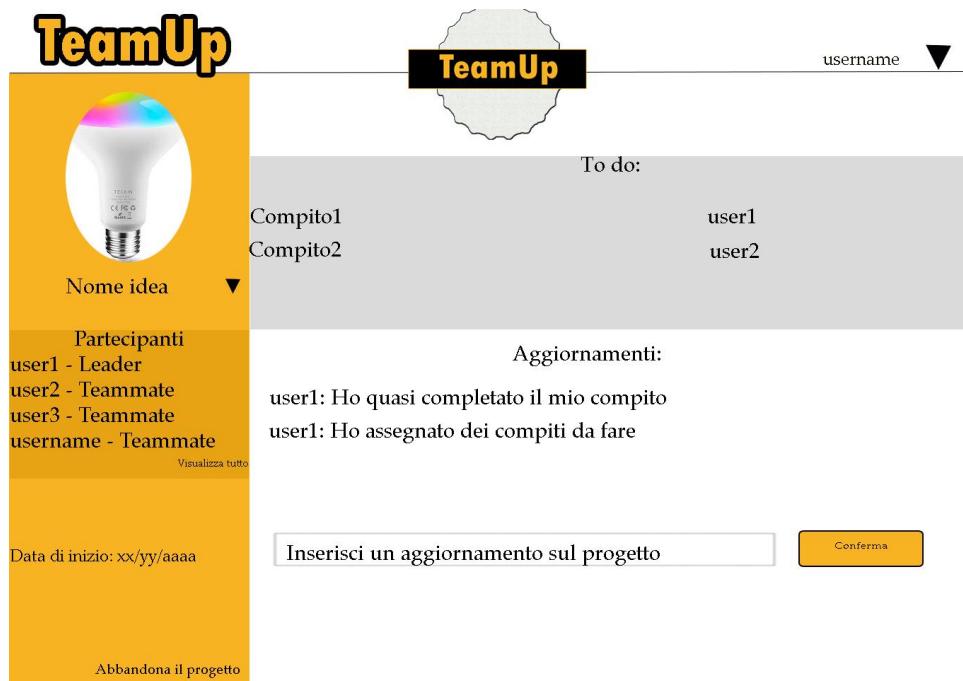
The screenshot shows the TeamUp application interface. At the top, there is a navigation bar with the SERLAB logo and a user dropdown labeled "username". Below the navigation bar is a search bar with the placeholder "Cerca un'idea" and a magnifying glass icon. The main content area is titled "Idee più recenti" and displays two items:

- Idea 1:** Represented by a lightbulb icon. Title: "Titolo dell'idea", Description: "Descrizione dell'idea ...", Action: "Richiedi di partecipare".
- Idea 2:** Represented by a colorful lightbulb icon. Title: "Titolo dell'idea", Description: "Descrizione dell'idea ...", Action: "Richiedi di partecipare".

At the bottom right of the main content area is a link "Visualizza tutte le idee".

1.6.6 IUI-6 Pagina riepilogativa del progetto

Teammate:



The screenshot shows the TeamUp application interface. At the top, there is a navigation bar with the SERLAB logo and a user dropdown labeled "username". Below the navigation bar is a sidebar with the title "Nome idea" and a large lightbulb icon. The sidebar also lists "Partecipanti" (user1 - Leader, user2 - Teammate, user3 - Teammate, username - Teammate) and a "Visualizza tutto" button.

The main content area is divided into sections:

- To do:** Lists "Compito1" and "Compito2". To the right, under "user1", are "user1" and "user2".
- Aggiornamenti:** Shows two status updates from "user1": "Ho quasi completato il mio compito" and "Ho assegnato dei compiti da fare".
- Inserisci un aggiornamento sul progetto**: A text input field for entering new updates, with a "Conferma" (Confirm) button to its right.

At the bottom of the sidebar is a "Data di inizio: xx/yy/aaaa" field and a "Abbandona il progetto" (Abandon project) button.

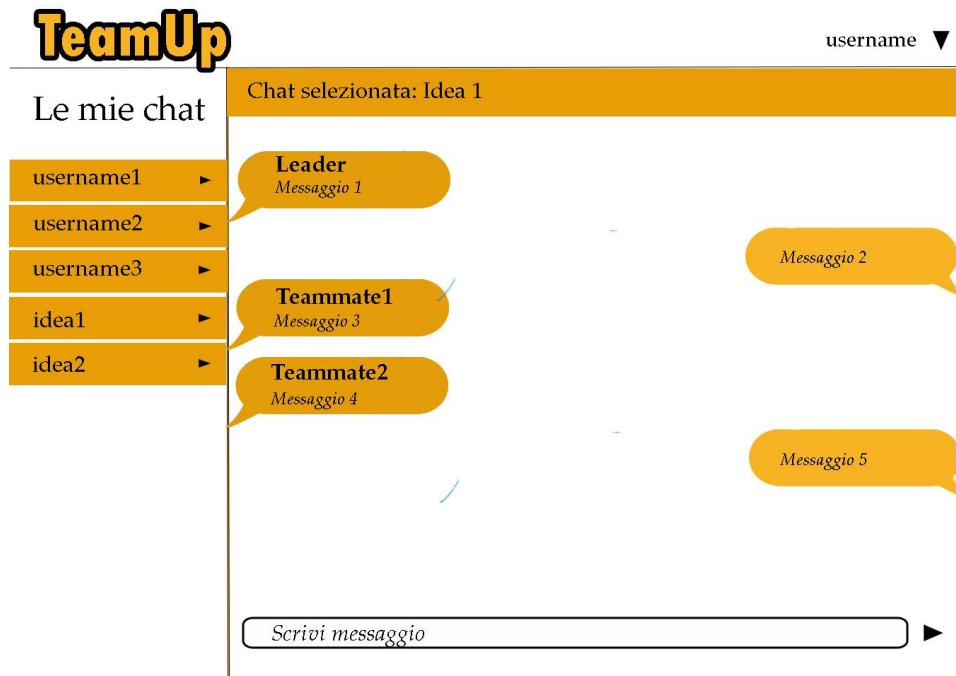
Leader:

- Progetto avviato:



The screenshot shows a yellow-themed project management interface for 'TeamUp'. On the left, a sidebar lists team members: user1 - Leader, user2 - Teammate, user3 - Teammate, and username - Teammate. A button 'Visualizza tutto' is at the bottom. In the center, a task titled 'Compito1' is assigned to 'user1' and 'user2'. Below it, another task 'Compito2' is listed. A button 'Assegna nuovi compiti' is visible. At the bottom, there's a text input field 'Inserisci un aggiornamento sul progetto' and a yellow 'Conferma' button. The top right shows a user profile with the name 'username' and a downward arrow.

1.6.7 IUI-7 Sistema di messaggistica



The screenshot shows a messaging interface for 'TeamUp'. On the left, a sidebar lists chats: 'Le mie chat' with entries for 'username1', 'username2', 'username3', 'idea1', and 'idea2'. The selected chat is 'Idea 1', with the message 'Chat selezionata: Idea 1' above it. The main area shows a conversation between the 'Leader' (the first message) and 'Teammate1' and 'Teammate2' (the subsequent messages). The messages are: 'Leader: Messaggio 1', 'Teammate1: Messaggio 3', 'Teammate2: Messaggio 4', and 'Leader: Messaggio 2'. A new message input field 'Scrivi messaggio' is at the bottom, with a blue arrow pointing to the right.

1.6.8 IUI-8 Storico dei progetti

TeamUp

username ▼

Tutti i progetti	I miei progetti	Partecipazioni	Leader	Stato
Idea 1	xx/yy/aaaa	xx/yy/aaaa	username	✓
NomeProgetto	xx/yy/aaaa	xx/yy/aaaa	user1	✗

1.6.9 IUI-9 Modifica il tuo profilo



Modifica Profilo

Username	<input type="text"/>
E-mail	<input type="text"/>
Info	<input type="text"/>

Cancella profilo

Modifica

Annulla

Seconda proposta al committente:



Modifica Profilo

Username:

Email:

Nome completo:

Data di nascita:

Città:

Tabella competenze:

[Cancella Profilo](#) [Invia](#)

1.6.10 IUI-10 Home page del moderatore



Visualizza le segnalazioni

Visualizza tutti i progetti

Visualizza tutte le idee



TeamUp

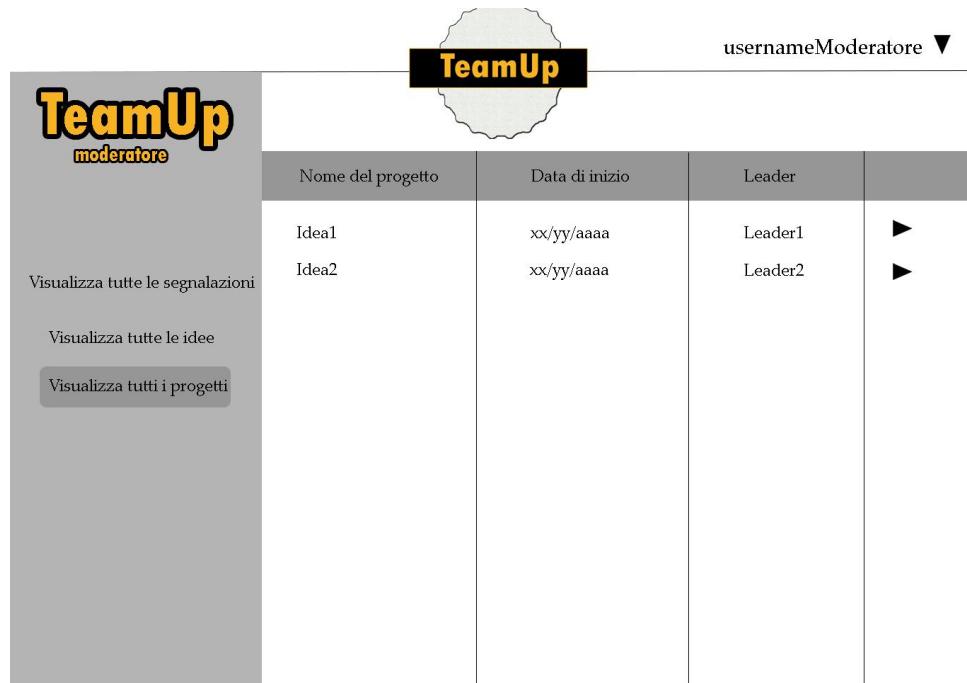
Nuove segnalazioni:

utente1 ha segnalato progetto2

Ultime idee progettuali inserite

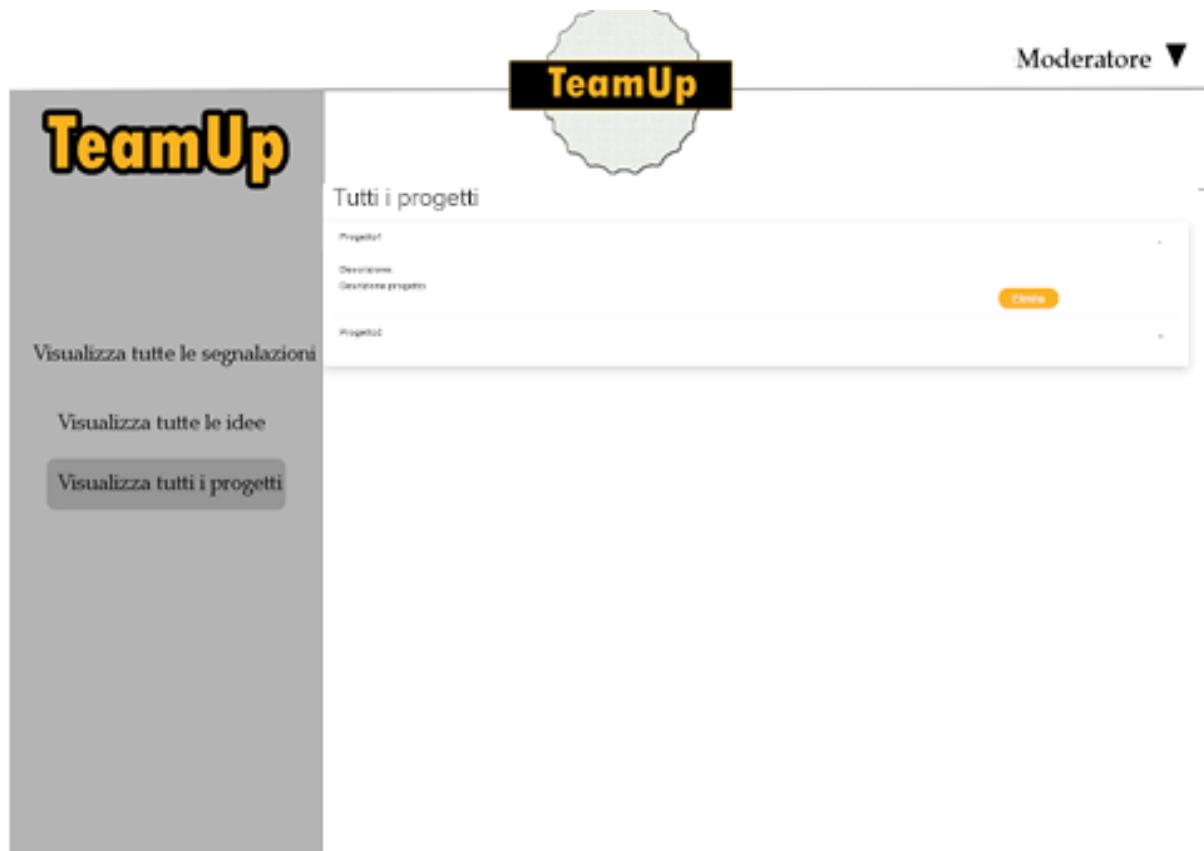
utenteX ha inserito "NomeIdea1"
utenteY ha inserito "ideaFantastica2"

1.6.11 IUI-11 Pagina del moderatore di visualizzazione progetti



Nome del progetto	Data di inizio	Leader	
Idea1	xx/yy/aaaa	Leader1	▶
Idea2	xx/yy/aaaa	Leader2	▶

Seconda proposta al committente:



Tutti i progetti

- Progetto1
- Progetto2
- Progetto3

Cerca

1.7 Item Qualitativi

1.7.1 IQ-1 Qualità statica del codice

Il codice deve possedere un livello di qualità A, analizzato con SonarQube.

1.8 Altri Item

SPRINT REPORT N.3

TEAMUP



2. SPRINT REPORT

2.1 Sprint Backlog

Codice Item	Numero Sprint	Note
IF-1	Sprint 1	Registrazione Utente
IF-2	Sprint 1	Login In
IF-3	Sprint 1	Visualizzazione del proprio profilo
IF-4	Sprint 1	Visualizzazione di altri profili
IF-5	Sprint 1	Modifica del proprio profilo
IF-6	Sprint 1	Eliminazione del proprio profilo
IF-16	Sprint 1	Inserire la propria idea progettuale
IF-19	Sprint 1	Modificare la propria idea progettuale
IF-20	Sprint 1	Eliminare la propria idea progettuale
IF-7	Sprint 2	Visualizzare l'elenco dei propri progetti attivi
IF-8	Sprint 2	Visualizzare lo storico dei progetti
IF-9	Sprint 2	Visualizzare la pagina riepilogativa di un progetto
IF-11	Sprint 2	Chat private tra utenti
IF-12	Sprint 2	Segnalazioni sulle idee progettuali
IF-14	Sprint 2	Segnalazioni su utenti
IF-15	Sprint 2	Notifiche per la ricezione di sanzioni
IF-17	Sprint 2	Visualizzare le richieste di partecipazione pervenute
IF-18	Sprint 2	Accettare o rifiutare le richieste di partecipazione

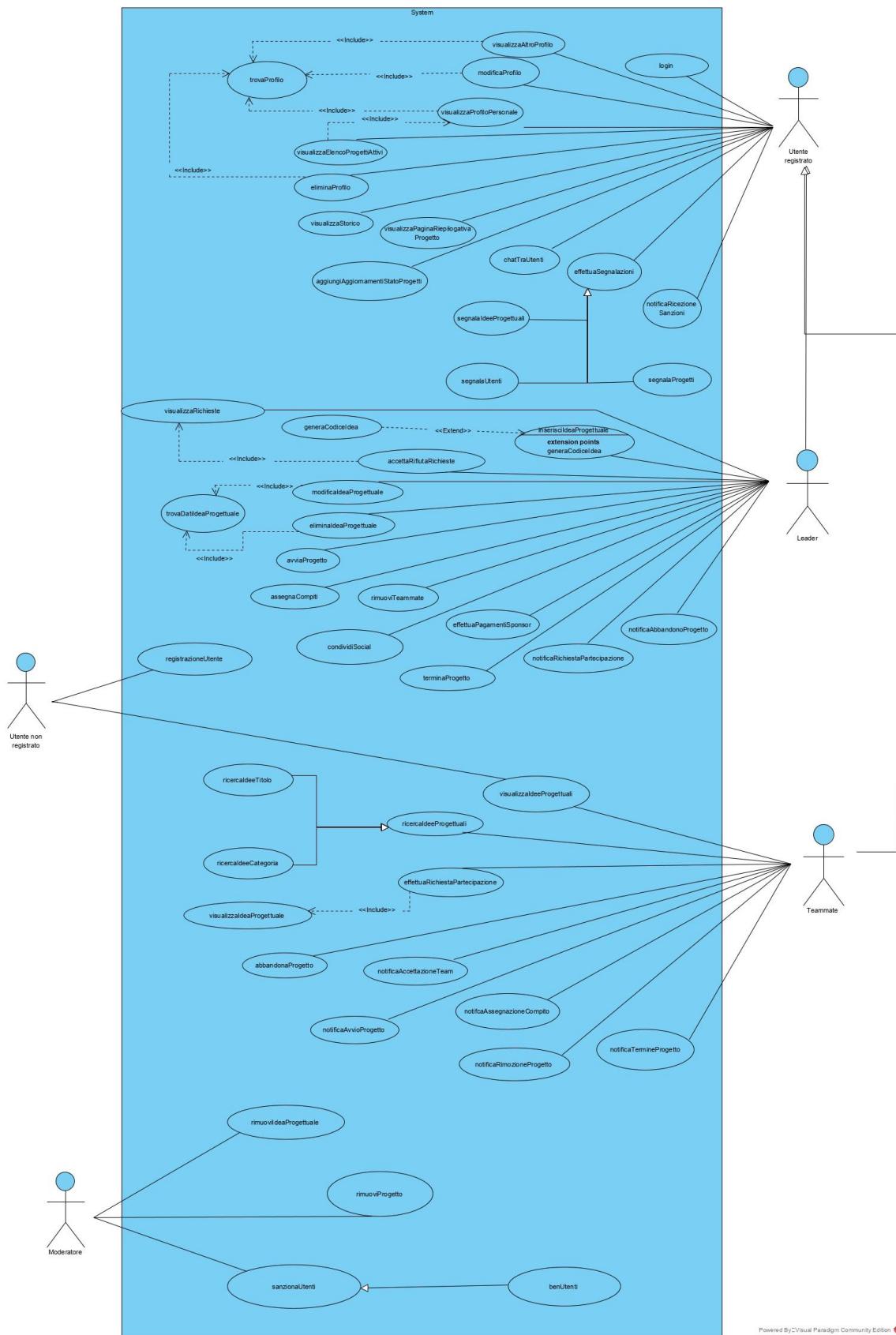
IF-21	Sprint 2	Avviare un progetto
IF-27	Sprint 2	Notifiche per la richiesta di partecipazione al team
IF-28	Sprint 2	Notifiche per l'abbandono del progetto
IF-29	Sprint 2	Visualizzare tutte le idee progettuali disponibili
IF-30	Sprint 2	Ricercare idee progettuali per titolo
IF-31	Sprint 2	Ricercare idee progettuali per categoria
IF-32	Sprint 2	Effettuare una richiesta di partecipazione ad un'idea progettuale
IF-34	Sprint 2	Notifiche per l'accettazione nel team
IF-35	Sprint 2	Notifiche per l'avvio del progetto
IF-36	Sprint 2	Notifiche per l'assegnazione di un compito
IF-37	Sprint 2	Notifiche per la rimozione da un progetto
IF-38	Sprint 2	Notifiche per il termine del progetto
IF-10	Sprint 3	Aggiungere aggiornamenti sullo stato del progetto
IF-13	Sprint 3	Segnalazioni sui progetti
IF-22	Sprint 3	Assegnare compiti da svolgere
IF-23	Sprint 3	Rimuovere un teammate
IF-24	Sprint 3	Condividere l'idea progettuale sui social
IF-25	Sprint 3	Effettuare pagamenti per avere un aumento della visibilità dei propri annunci
IF-26	Sprint 3	Terminare il progetto

IF-33	Sprint 3	Abbandonare un progetto
IF-39	Sprint 3	Eliminare idee progettuali
IF-40	Sprint 3	Eliminare progetti
IF-41	Sprint 3	Sanzionare gli utenti
IF-42	Sprint 3	Ban per gli utenti
IIN-1	Sprint 1	Registrazione utente
IIN-2	Sprint 1	Visualizzazione del proprio profilo utente
IIN-8	Sprint 1	Eliminare l'idea progettuale
IIN-3	Sprint 1	Inserire la propria idea progettuale
IIN-4	Sprint 2	Visualizzare l'elenco dei propri progetti attivi
IIN-5	Sprint 2	Visualizzare la pagina riepilogativa del progetto
IIN-6	Sprint 2	Visualizzare lo storico dei progetti a cui si è partecipato
IIN-9	Sprint 2	Segnalazioni
IIN-10	Sprint 2	Notifiche
IIN-12	Sprint 2	Visualizzare le richieste di partecipazione pervenute
IIN-7	Sprint 3	Aggiungere aggiornamenti sullo stato del progetto
IIN-11	Sprint 3	Sanzioni
IIN-13	Sprint 3	Assegnare i compiti da svolgere
IIN-14	Sprint 3	Effettuare pagamenti per avere un aumento della visibilità dei propri annunci
IIN-15	Sprint 3	Eliminazione di contenuti da parte del moderatore
IUI-1	Sprint 1	Home Page

IUI-2	Sprint 1	Registrazione Utente
IUI-3	Sprint 1	Profilo Utente
IUI-4	Sprint 1	Inserire l'idea progettuale
IUI-9	Sprint 1	Modifica il tuo profilo
IUI-5	Sprint 2	Ricerca di un'idea
IUI-6	Sprint 2	Pagina riepilogativa del progetto
IUI-7	Sprint 2	Sistema di messaggistica
IUI-8	Sprint 2	Storico dei progetti
IUI-10	Sprint 3	Home page del moderatore
IUI-11	Sprint 3	Pagina del moderatore di visualizzazione progetti



2.1.1 Diagramma dei Casi d'uso



2.1.2 Scenari

Caso d'uso: registrazioneUtente
ID: IF-1
Breve descrizione: Il potenziale utente si registra alla piattaforma
Attori principali: Utente non registrato
Attori secondari: Nessuno
Precondizione: <ul style="list-style-type: none"> 1. L'attore non deve essere registrato alla piattaforma 2. L'attore deve essere nella schermata iniziale della piattaforma
Scenario di base: <ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente richiede la pagina di registrazione <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Viene caricata la pagina della registrazione 2 L'utente inserisce i dati per la registrazione 3. L'utente inoltra la richiesta di registrazione <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Viene inviata la richiesta di registrazione 3.1.1 Viene effettuato il controllo dei dati 4 Se i dati sono corretti <ol style="list-style-type: none"> 4.1.1 Viene creato l'utente 4.1.2 Vengono salvati i dati sul database 4.2.3 Viene aggiornata la sessione 4.2.4 L'utente viene reindirizzato 4.2 Altrimenti <ol style="list-style-type: none"> 4.2.1 Viene restituito il messaggio d'errore 4.2.2 L'utente visualizza l'errore
Post-condizioni successo: L'attore è registrato alla piattaforma
Post-condizioni fallimento: Nessuna



Caso d'uso: login
ID: IF-2
Breve descrizione: L'utente effettua il login alla piattaforma
Attori principali: Utente registrato
Attori secondari: Nessuno
Precondizione:
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente deve essere registrato alla piattaforma 2. L'utente deve essere nella schermata di benvenuto
Scenario di base:
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente richiede la pagina di login <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Viene caricata la pagina del login 2. L'utente inserisce le proprie credenziali 3. L'utente inoltra la richiesta di login <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Viene inviata la richiesta di login <ol style="list-style-type: none"> 3.1.1 Viene effettuato un tentativo di login 3.1.1.2 Se l'esito è positivo <ol style="list-style-type: none"> 3.1.1.3 Aggiorna la sessione 3.1.1.4 L'utente viene reindirizzato 3.1.1.3 Altrimenti <ol style="list-style-type: none"> 3.1.1.3.1 Viene restituito il messaggio di errore <ol style="list-style-type: none"> 3.1.1.3.1.1 L'utente visualizza l'errore
Post-condizioni successo:
<ol style="list-style-type: none"> 1. La sessione per l'utente rimane attiva per 120 minuti
Post-condizioni fallimento:
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente rimane nella pagina di Login

Caso d'uso: visualizzaProfiloPersonale	
ID: IF-3	
Breve descrizione: Visualizzazione profilo utente	
Attori principali: Utente	
Attori secondari: Nessuno	
Precondizione: Utente sia registrato alla piattaforma	
Scenario di base:	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente richiede la visualizzazione del proprio profilo <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Il sistema raccoglie le informazioni dell'utente 2 Viene visualizzata la pagina del profilo dell'utente
Post-condizioni successo:	L'utente si trova sulla pagina del suo profilo
Post-condizioni fallimento:	Nessuna

Caso d'uso: visualizzaAltroProfilo	
ID: IF-4	
Breve descrizione: Visualizzazione di altri profili	
Attori principali: Utente	
Attori secondari: Nessuno	
Precondizione: Utente sia registrato alla piattaforma	
Scenario di base:	<ol style="list-style-type: none"> 1 L'utente richiede la visualizzazione del profilo di un altro utente 2 Il sistema ricerca le informazioni dell'utente di cui si vuol visualizzare il profilo 3 Se i dati dell'utente di cui si vuol visualizzare il profilo vengono trovati <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Il sistema carica la pagina del profilo dell'utente ricercato 3.2 L'utente visualizza il profilo utente desiderato 4 Altrimenti <ol style="list-style-type: none"> 4.1 Viene visualizzato il messaggio d'errore
Post-condizioni successo:	L'utente si trova sulla pagina del suo profilo
Post-condizioni fallimento:	L'utente visualizza il messaggio d'errore

Caso d'uso: modificaProfilo	
ID: IF-5	
Breve descrizione: Modifica Profilo	
Attori principali: Utente	
Attori secondari: Nessuno	
Precondizione:	<ol style="list-style-type: none">1. Utente sia registrato alla piattaforma2. Utente sia nella pagina del proprio profilo
Scenario di base:	<ol style="list-style-type: none">1. Utente richiede la modifica dei propri dati<ol style="list-style-type: none">1.1 Vengono caricati i dati dell'utente2. Viene mostrata la schermata di modifica del profilo3. L'utente modifica i dati4. Viene effettuato il controllo dei dati<ol style="list-style-type: none">4.1 Se i dati sono corretti<ol style="list-style-type: none">4.1.1 Vengono aggiornati i dati del profilo utente4.1.2 L'utente viene reindirizzato al proprio profilo4.2 Altrimenti<ol style="list-style-type: none">4.2.1 Viene mostrato il messaggio di errore
Post-condizioni successo:	I dati dell'utente vengono modificati
Post-condizioni fallimento:	Non viene modificato il profilo

Caso d'uso: eliminaProfilo
ID: IF-6
Breve descrizione: Cancellazione profilo utente
Attori principali: Utente
Attori secondari: Nessuno
Precondizione: Utente sia registrato alla piattaforma
Scenario di base: <ol style="list-style-type: none"> 1. Utente richiede cancellazione profilo 1.1 Viene richiesta conferma all'utente per la cancellazione 2. Utente effettua la scelta 2.1 Se l'utente conferma <ol style="list-style-type: none"> 2.1.1 Il profilo viene eliminato
Post-condizioni successo: I dati dell'utente vengono eliminati
Post-condizioni fallimento: Nessuna

Caso d'uso: visualizzaElencoProgettiAttivi
ID: IF-7
Breve descrizione: Visualizza progetti attivi
Attori principali: Utente
Attori secondari: Nessuno
Precondizione: Utente sia registrato alla piattaforma
Scenario di base: <ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente richiede la visualizzazione dei propri progetti attivi 1.1 Vengono caricati i progetti attivi dell'utente 2. Viene visualizzata la pagina dei progetti attivi
Post-condizioni successo: L'utente visualizza la pagina dei propri progetti attivi
Post-condizioni fallimento: Nessuno

Caso d'uso: visualizzaStorico
ID: IF-8
Breve descrizione: Visualizza storico dei progetti
Attori principali: Utente
Attori secondari: Nessuno
Precondizione: Utente sia registrato alla piattaforma
Scenario di base: <ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente richiede la visualizzazione dello storico dei propri progetti <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Vengono caricati tutti i progetti relativi all'utente 2. Viene visualizzata la pagina dello storico dei propri progetti
Post-condizioni successo: L'utente visualizza la pagina dello storico dei propri progetti
Post-condizioni fallimento: Nessuno

Caso d'uso: VisualizzaPaginaRiepilogativaProgetto
ID: IF-9
Breve descrizione: L'utente richiede la visualizzazione della pagina che riepiloga tutte le informazioni del progetto
Attori principali: Utente Registrato
Attori secondari: Nessuno
Precondizione: L'utente deve essere autenticato dal sistema
Scenario di base: <ol style="list-style-type: none"> 1. Il caso d'uso si avvia quando il leader seleziona il nome dell'idea da visualizzare nella pagina dell'elenco di tutte le idee ricercate <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Il sistema ricerca le informazioni dell'idea 1.2 Il sistema carica la schermata riepilogativa dell'idea 2. L'utente visualizza la pagina riepilogativa del progetto
Post-condizioni successo: L'utente si trova sulla pagina dell'idea
Post-condizioni fallimento: Nessuna

Caso d'uso: AggiungiAggiornamentiStatoProgetto

ID: IF-10

Breve descrizione: L'utente registrato facente parte di un team inserisce aggiornamenti sullo stato di avanzamento del progetto circa il lavoro da sé compiuto

Attori principali: Utente registrato

Attori secondari: Nessuno

Precondizione:

1. L'utente deve essere autenticato dal sistema
2. L'utente deve essere sulla pagina riepilogativa del progetto

Scenario di base:

1. Il caso d'uso si avvia quando l'utente facente parte del team richiede l'inserimento di un aggiornamento sullo stato di avanzamento del progetto
 - 1.1 Il sistema carica la sezione della pagina riepilogativa per l'inserimento di un aggiornamento
2. L'utente inserisce le informazioni sull'aggiornamento
3. L'utente inoltra la richiesta di salvataggio dell'aggiornamento inserito
4. Il sistema verifica che i dati dell'aggiornamento siano stati compilati correttamente
 - 4.1 Se l'esito è positivo
 - 4.1.1 Il sistema memorizza i dati dell'aggiornamento inserito
 - 4.1.2 Il sistema visualizza il nuovo aggiornamento nell'elenco di tutti gli aggiornamenti del progetto
 - 4.2 Altrimenti
 - 4.2.1 Il sistema visualizza un messaggio di errore nell'inserimento del nuovo aggiornamento

Post-condizioni successo: L'utente ha inserito un nuovo aggiornamento sullo stato di avanzamento del progetto

Post-condizioni fallimento: L'utente resta nella schermata di inserimento di un aggiornamento

Caso d'uso: chatTraUtenti	
ID: IF-11	
Breve descrizione:	L'utente della piattaforma utilizza la chat per comunicare con altri utenti
Attori principali:	Utente
Attori secondari:	Nessuno
Precondizione:	L'utente deve essere registrato nella piattaforma
Scenario di base:	<ol style="list-style-type: none">1. L'utente richiede la pagina della chat1.1 Il sistema preleva i messaggi dell'utente nella chat1.2 Viene generata la vista della chat2. Se l'utente riceve un messaggio2.1 La vista si aggiorna2.2 L'utente riceve il nuovo messaggio3. Se l'utente invia un messaggio3.1 Il messaggio viene inoltrato e salvato nel sistema
Post-condizioni successo:	L'utente invia e riceve messaggi con altri utenti
Post-condizioni fallimento:	Nessuna

Caso d'uso: effettuaSegnalazioni	
ID: 3	
Breve descrizione: L'utente effettua una segnalazione	
Attori principali: Utente	
Attori secondari: Nessuno	
Precondizione: L'utente deve essere registrato	
Scenario di base:	<ol style="list-style-type: none">1. L'utente richiede di effettuare una segnalazione<ol style="list-style-type: none">1.1 Il sistema genera la vista della segnalazione2 Il sistema mostra la vista all'utente3 L'utente inserisce il motivo della segnalazione e facoltativamente inserisce una descrizione4 L'utente inoltra la richiesta di segnalazione<ol style="list-style-type: none">4.1 Viene effettuato il controllo dei dati della segnalazione5 Se i dati sono corretti5.1 Viene salvata la segnalazione5.2 L'utente visualizza la conferma della segnalazione6. Altrimenti<ol style="list-style-type: none">6.1 L'utente visualizza il messaggio di errore
Post-condizioni successo: La segnalazione viene salvata	
Post-condizioni fallimento: Nessuna	

Caso d'uso: segnalaldeaProgettuali	
ID: IF-12	
Id padre: 3	
Breve descrizione: L'utente effettua una segnalazione	
Attori principali: Utente	
Attori secondari: Nessuno	
Precondizione: L'utente deve essere registrato	
Scenario di base:	<ol style="list-style-type: none">1. (o1) L'utente richiede di segnalare un'idea progettuale1.1 Il sistema genera la vista della segnalazione2. Il sistema mostra la vista all'utente3. L'utente inserisce il motivo della segnalazione e facoltativamente inserisce una descrizione4. L'utente inoltra la richiesta di segnalazione4.1 Viene effettuato il controllo dei dati della segnalazione5. Se i dati sono corretti5.1 Viene salvata la segnalazione6. Altrimenti6.1 L'utente visualizza il messaggio di errore
Post-condizioni successo:	La segnalazione viene salvata
Post-condizioni fallimento:	Nessuna

Caso d'uso: segnalaProgetti	
ID: IF-13	
Id padre: 3	
Breve descrizione: L'utente effettua una segnalazione ad un progetto	
Attori principali: Utente	
Attori secondari: Nessuno	
Precondizione: L'utente deve essere registrato	
Scenario di base:	<ol style="list-style-type: none">1. (o1) L'utente richiede di segnalare un progetto1.1 Il sistema genera la vista della segnalazione2. Il sistema mostra la vista all'utente3. L'utente inserisce il motivo della segnalazione e facoltativamente inserisce una descrizione4. L'utente inoltra la richiesta di segnalazione4.1 Viene effettuato il controllo dei dati della segnalazione5. Se i dati sono corretti5.1 Viene salvata la segnalazione6. Altrimenti6.1 L'utente visualizza il messaggio di errore
Post-condizioni successo:	La segnalazione viene salvata
Post-condizioni fallimento:	Nessuna

Caso d'uso: segnalaUtenti	
ID: IF-14	
Id padre: 3	
Breve descrizione: Segnalazione utente	
Attori principali: Utente	
Attori secondari: Altro utente	
Precondizione: Utente sia registrato alla piattaforma	
Scenario di base:	<ol style="list-style-type: none">1. (o1) L'utente richiede di segnalare un utente1.1 Il sistema genera la vista della segnalazione2. Il sistema mostra la vista all'utente3. L'utente inserisce il motivo della segnalazione e facoltativamente inserisce una descrizione4. L'utente inoltra la richiesta di segnalazione4.1 Viene effettuato il controllo dei dati della segnalazione5. Se i dati sono corretti5.1 Viene salvata la segnalazione6. Altrimenti6.1 L'utente visualizza il messaggio di errore
Post-condizioni successo:	L'utente segnalato riceve una notifica di segnalazione
Post-condizioni fallimento:	L'utente non viene segnalato

Caso d'uso: notificaRicezioneSanzioni	
ID: IF-15	
Breve descrizione: L'utente riceve una notifica in seguito alla ricezione di una sanzione da parte di un moderatore	
Attori principali: Utente	
Attori secondari: Moderatore	
Precondizione:	
1. L'utente deve essere registrato	
Scenario di base:	
1. Il moderatore conferma la sanzione per l'utente 1.1 Il sistema genera la notifica relativa alla sanzione 1.1.1 Il sistema preleva i dati dell'utente necessari per l'invio della notifica 1.1.2 Viene inviata la notifica all'utente segnalato	
Post-condizioni successo: L'utente segnalato viene a conoscenza della segnalazione ricevuta	
Post-condizioni fallimento: Nessuna	



Caso d'uso: Inserisci idea Progettuale	
ID: IF-16	
Breve descrizione: Il leader inserisce la propria idea progettuale nella piattaforma	
Attori principali: Leader	
Attori secondari: Nessuno	
Precondizione: Il leader deve essere autenticato dal sistema	
Scenario di base:	
1. Il caso d'uso si avvia quando il leader seleziona "Inserisci idea"	
1.1 Il sistema carica la schermata per l'aggiunta di una nuova idea	
2. Il leader inserisce i dati per caratterizzare l'idea progettuale	
3. Il leader inoltra la richiesta di aggiunta dell'idea	
4. Il sistema verifica che tutti i campi obbligatori siano compilati e corretti	
4.1 Se l'esito è positivo	
4.1.1 Il sistema memorizza i dati dell'idea	
4.1.2 Il sistema visualizza un messaggio di conferma per il leader	
<i>Punto di estensione: richiesta di creazione idea accettata</i>	
4.2 Altrimenti	
4.2.1 Il sistema visualizza il messaggio di errore per il leader	
Post-condizioni successo: La nuova idea è inserita nella piattaforma	
Post-condizioni fallimento: Il leader resta nella schermata di inserimento idea	

Caso d'uso: GeneraCodiceIdea
ID: IF-16_seg1
Breve descrizione:
Segmento 1: Il sistema genera il codice univoco caratterizzante l'idea
Attori principali: Sistema
Attori secondari: Nessuno
Precondizioni del segmento 1: La richiesta di creazione dell'idea progettuale è stata accettata
Scenario di base del segmento 1:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Il caso d'uso si avvia quando il sistema accetta la richiesta di creazione dell'idea 2. Il sistema genera il codice univoco dell'idea al fine di consentire idee con lo stesso nome
Post-condizioni del segmento 1: Il codice della nuova idea è inserito nella piattaforma assieme agli ulteriori dati relativi ad essa

Caso d'uso: TrovaDatilIdeaProgettuale
ID: 1
Breve descrizione: Il leader cerca i dati relativi alla propria idea progettuale
Attori principali: Leader
Attori secondari: Nessuno
Precondizione:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Il leader deve essere autenticato dal sistema
Scenario di base:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Il caso d'uso si avvia quando il leader accede alla schermata delle proprie idee 2. Il leader seleziona l'idea su cui intende operare 3. Il sistema cerca i dati dell'idea indicata dal leader
Post-condizioni successo: Il sistema ha trovato i dati dell'idea indicata

Caso d'uso: VisualizzaRichiestePervenute

ID: IF-17

Breve descrizione: Il leader richiede la visualizzazione delle richieste di partecipazione pervenute alla propria idea progettuale

Attori principali: Leader

Attori secondari: Nessuno

Precondizione:

1. Il leader deve essere autenticato dal sistema
2. Il leader deve essere sulla pagina riepilogativa del progetto

Scenario di base:

1. Il caso d'uso si avvia quando il leader seleziona "visualizza richieste" nella pagina riepilogativa del progetto
 - 1.1 Il sistema ricerca le richieste pervenute dall'idea
2. Il sistema restituisce l'elenco di richieste
 - 2.1 Se il numero di richieste è maggiore o uguale a 1
 - 2.1.1 Il sistema visualizza la schermata contenente tutte le richieste pervenute
 - 2.2 Altrimenti
 - 2.2.1 Il sistema visualizza un messaggio di assenza richieste

Post-condizioni successo: Il leader conosce il numero di richieste pervenute

Post-condizioni fallimento: Nessuna

Caso d'uso: AccettareRifiutareRichieste

ID: IF-18

Breve descrizione: Il leader definisce l'esito (accettazione o rifiuto) delle richieste di partecipazione pervenute alla propria idea

Attori principali: Leader

Attori secondari: Nessuno

Precondizione:

1. Il leader deve essere autenticato dal sistema
2. Il leader deve essere sulla pagina riepilogativa del progetto

Scenario di base:

1. Il caso d'uso si avvia quando il leader richiede l'accesso alla sezione relativa alle richieste di partecipazione pervenute
 - 1.1 Il sistema carica la schermata per l'inserimento dell'esito della richiesta
2. Il leader inserisce l'esito della richiesta
3. Il leader inoltra la domanda di salvataggio dell'esito della richiesta
4. Il sistema memorizza l'esito della richiesta
 - 4.1 Se la richiesta è stata accettata
 - 4.1.1 *punto di estensione: richiesta di partecipazione accettata*
 - 4.2 Altrimenti
 - 4.2.1 Il sistema visualizza un messaggio di conferma di rifiuto della richiesta

Post-condizioni successo: Il leader ha definito l'esito della richiesta di partecipazione

Post-condizioni fallimento: Nessuna



Caso d'uso: ModificaIdeaProgettuale
ID: IF-19
Breve descrizione: Il leader modifica i dati relativi alla propria idea progettuale
Attori principali: Leader
Attori secondari: Nessuno
Precondizione: <ol style="list-style-type: none"> 1. Il leader deve essere autenticato dal sistema
Scenario di base: <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Include(TrovaDatIdeaProgettuale)</i> 2. Il caso d'uso si avvia quando il leader seleziona “Modifica idea” 3. Il sistema mostra i dati dell’idea 4. Il leader aggiorna i dati modificabili dell’idea 5. Il leader inoltra la richiesta di modifica dell’idea 6. Il sistema verifica che tutti i campi obbligatori siano compilati e corretti <ol style="list-style-type: none"> 6.1 Se l’esito è positivo <ol style="list-style-type: none"> 6.1.1 Il sistema memorizza i dati dell’idea 6.1.2 Il sistema visualizza un messaggio di conferma per il leader 6.2 Altrimenti <ol style="list-style-type: none"> 6.2.1 Il sistema visualizza il messaggio di errore per il leader
Post-condizioni successo: I dati dell’idea progettuale sono stati modificati
Post-condizioni fallimento: <ol style="list-style-type: none"> 1. Il leader resta nella schermata di modifica idea 2. I dati dell’idea restano invariati

Caso d'uso: EliminaldeaProgettuale
ID: IF-20
Breve descrizione: Il leader elimina i dati relativi alla propria idea progettuale
Attori principali: Leader
Attori secondari: Nessuno
Precondizione: <ol style="list-style-type: none"> 1. Il leader deve essere autenticato dal sistema
Scenario di base: <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Include(TrovaDatildeaProgettuale)</i> 2. Il sistema mostra i dati dell'idea 3. Il caso d'uso si avvia quando il leader seleziona "Elimina idea" 4. Il leader inoltra la richiesta di cancellazione dell'idea 5. Il sistema effettua un tentativo di cancellazione dell'idea <ol style="list-style-type: none"> 5.1 Se l'esito è positivo <ol style="list-style-type: none"> 5.1.1 Il sistema visualizza un messaggio di conferma per il leader 5.2 Altrimenti <ol style="list-style-type: none"> 5.2.1 Il sistema visualizza il messaggio di errore per il leader
Post-condizioni successo: I dati dell'idea progettuale sono stati cancellati
Post-condizioni fallimento: <ol style="list-style-type: none"> 1. Il leader resta nella schermata di riepilogo dell'idea progettuale 2. I dati dell'idea restano invariati

Caso d'uso: AvviaProgetto	
ID: IF-21	
Breve descrizione: Il leader avvia il progetto da sé proposto	
Attori principali: Leader	
Attori secondari: Nessuno	
Precondizione:	<ol style="list-style-type: none">1. Il leader deve essere autenticato dal sistema2. Il leader deve essere sulla pagina riepilogativa del progetto
Scenario di base:	<ol style="list-style-type: none">1. Il caso d'uso si avvia quando il leader seleziona "avvia progetto" nella pagina riepilogativa<ol style="list-style-type: none">1.1 Il sistema ricerca le informazioni associate all'idea progettuale1.2 Il sistema memorizza la data di avvio del progetto2. Il sistema visualizza un messaggio di conferma dell'avvio in favore del leader
Post-condizioni successo:	Il progetto indicato dal leader è stato avviato
Post-condizioni fallimento:	Nessuna

Caso d'uso: AssegnaCompiti
ID: IF-22
Breve descrizione: Il leader assegna dei compiti da svolgere per rendere nota la suddivisione del lavoro da svolgere per completare il progetto
Attori principali: Leader
Attori secondari: Nessuno
Precondizione: <ol style="list-style-type: none"> 1. Il leader deve essere autenticato dal sistema 2. Il leader deve essere sulla pagina riepilogativa del progetto
Scenario di base: <ol style="list-style-type: none"> 1. Il caso d'uso si avvia quando il leader richiede l'inserimento di un compito <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Il sistema carica la sezione della pagina riepilogativa per l'inserimento di un compito 2. Il leader inserisce le informazioni sul compito da assegnare 3. Il leader inoltra la richiesta di salvataggio del compito inserito 4. Il sistema verifica che i dati del compito siano stati compilati correttamente <ol style="list-style-type: none"> 4.1 Se l'esito è positivo <ol style="list-style-type: none"> 4.1.1 Il sistema memorizza i dati del compito inserito 4.1.2 Il sistema visualizza il nuovo compito nell'elenco di tutti i compiti del progetto 4.2 Altrimenti <ol style="list-style-type: none"> 4.2.1 Il sistema visualizza un messaggio di errore nell'inserimento del nuovo compito
Post-condizioni successo: Il leader ha assegnato un nuovo compito
Post-condizioni fallimento: Il leader resta nella schermata di inserimento di un compito

Caso d'uso: RimuoviTeammate
ID: IF-23
Breve descrizione: Il leader rimuove un teammate dal proprio progetto
Attori principali: Leader
Attori secondari: Nessuno
Precondizione: <ol style="list-style-type: none"> 1. Il leader deve essere autenticato dal sistema 2. Il leader deve essere sulla pagina riepilogativa del progetto
Scenario di base: <ol style="list-style-type: none"> 1. Il caso d'uso si avvia quando il leader richiede l'accesso all'elenco dei teammate del progetto <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Il sistema carica la schermata contenente i membri attuali del progetto 2. Il leader seleziona i teammate da rimuovere dal progetto 3. Il leader inoltra la richiesta di rimozione dei teammate selezionati 4. Per ogni teammate selezionato <ol style="list-style-type: none"> 4.1 Il sistema rimuove il teammate dall'elenco delle partecipazioni 4.2 Il sistema aggiorna il numero di partecipanti al progetto 4.3 Il sistema memorizza le nuove variazioni sul progetto 5. Il sistema visualizza un messaggio di conferma di rimozione dei teammate selezionati
Post-condizioni successo: Il leader ha rimosso i teammate selezionati dal progetto
Post-condizioni fallimento: Nessuna

Caso d'uso: condividiSocial	
ID: IF-24	
Breve descrizione: Il leader condivide la propria idea progettuale sui social	
Attori principali: Leader	
Attori secondari: Nessuno	
Precondizione: Il leader deve avere un'idea progettuale nel sistema	
Scenario di base:	
1. Il leader condivide il progetto sui social 1.1 Viene richiesta la pagina di condivisione 2. Viene mostrata la pagina di condivisione 3. Il leader condivide la propria idea progettuale sui social	
Post-condizioni successo: Il leader condivide la propria idea progettuale sui social	
Post-condizioni fallimento: Nessuna	

Caso d'uso: effettuaPagamentiSponsor

ID: IF-25

Breve descrizione: Il leader effettua un pagamento per sponsorizzare la propria idea progettuale

Attori principali: Leader

Attori secondari: Nessuno

Precondizione: Il leader deve possedere un'idea progettuale

Scenario di base:

1. Il leader richiede di sponsorizzare la propria idea
- 1.1 Viene richiesta la pagina per il pagamento
2. Il sistema mostra la pagina per il pagamento
3. Il leader inserisce i propri dati per il pagamento
4. Il leader conferma il pagamento
 - 4.1 Viene inoltrata la richiesta di pagamento
 - 4.2 Se il pagamento è andato a termine
 - 4.2.1 Viene salvata la richiesta di sponsorizzazione
 - 4.2.2 Vengono aggiornati i dati dell'idea progettuale
 - 4.2.3 Viene mostrato il messaggio di conferma all'utente
 - 4.3 Altrimenti
 - 4.3.1 Viene mostrato il messaggio di errore

Post-condizioni successo: L'idea progettuale risulta essere sponsorizzata ed avrà una maggiore visibilità

Post-condizioni fallimento: Il leader visualizza il messaggio di errore nel pagamento

Caso d'uso: TerminaProgetto	
ID: IF-26	
Breve descrizione: Il leader segna come terminato il proprio progetto	
Attori principali: Leader	
Attori secondari: Nessuno	
Precondizione:	<ol style="list-style-type: none">1. Il leader deve essere autenticato dal sistema2. Il leader deve essere sulla pagina riepilogativa del progetto
Scenario di base:	<ol style="list-style-type: none">1. Il caso d'uso si avvia quando il leader richiede la terminazione del progetto dalla pagina riepilogativa dello stesso2. Il sistema avvia la procedura di terminazione del progetto<ol style="list-style-type: none">2.1 Il sistema setta la data di fine del progetto2.2 Il sistema aggiunge il progetto allo storico di tutti i progetti della piattaforma3. Il sistema visualizza un messaggio di conferma di terminazione del progetto
Post-condizioni successo: Il leader ha segnato come terminato il proprio progetto	
Post-condizioni fallimento: Nessuna	

Caso d'uso: notificaRichiestaPartecipazione
ID: IF-27
Breve descrizione: Il leader riceve una notifica nel momento in cui arriva una richiesta di partecipazione
Attori principali: Teammate
Attori secondari: Leader
Precondizione:
1 Il leader deve avere un'idea progettuale in cui il numero di partecipanti è minore al numero di componenti richiesti
Scenario di base:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Il teammate effettua una richiesta di partecipazione 1.1 Il sistema genera la notifica 1.1.1 Il sistema preleva i dati del leader necessari per l'invio della notifica 1.1.2 Viene inviata al leader la notifica relativa alla richiesta di partecipazione
Post-condizioni successo: Il leader è informato di aver ricevuto una richiesta di partecipazione alla propria idea progettuale
Post-condizioni fallimento: Nessuna

Caso d'uso: notificaAbbandonoProgetto
ID: IF-28
Breve descrizione: Il leader riceve una notifica dopo che un teammate abbandona un progetto
Attori principali: Leader
Attori secondari: Teammate
Precondizione:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Il leader deve avere un progetto
Scenario di base:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Il teammate abbandona il progetto 1.1 Il sistema genera la notifica 1.1.1 Il sistema preleva i dati del leader necessari per l'invio della notifica 1.1.2 Viene inviata al leader la notifica relativa all'abbandono del teammate
Post-condizioni successo: Il leader è informato dell'abbandono del progetto
Post-condizioni fallimento: Nessuna

Caso d'uso: ricercaldeeProgettuali
ID: 2
Breve descrizione: Il teammate ricerca idee progettuali mediante un filtro
Attori principali: Teammate
Attori secondari: Nessuno
Precondizione: Il teammate deve essere autenticato nella piattaforma
Scenario di base:
<ol style="list-style-type: none"> 1 Il teammate richiede al sistema di cercare le idee con un filtro 1.1 Il sistema inoltra la richiesta dell'utente 2 Il sistema fornisce all'utente una vista con le idee progettuali che soddisfano i criteri di ricerca
Post-condizioni successo: L'utente visualizza le idee progettuali corrispondenti al filtro di ricerca richiesto
Post-condizioni fallimento:

Caso d'uso: visualizzaldeaProgettuale
ID: IF-29
Breve descrizione: Il teammate/utente non registrato visualizza tutte le idee progettuali disponibili
Attori principali: Teammate, utente non registrato
Attori secondari: Nessuno
Precondizione: Nessuna
Scenario di base:
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente richiede la visualizzazione di tutte le idee 1.1 Il sistema richiede i dati delle idee 1.2 Viene generata la vista delle idee progettuali 1.3 Viene mostrata la vista delle idee progettuali
Post-condizioni successo: Il teammate visualizza la pagina con tutte le idee progettuali
Post-condizioni fallimento: Nessuna

Caso d'uso: ricercaldeeTitolo
ID: IF-30
ID padre: 2
Breve descrizione: Il teammate ricerca idee progettuali filtrandole per titolo
Attori principali: Teammate
Attori secondari: Nessuno
Precondizione: Il teammate deve essere autenticato nella piattaforma
Scenario di base:
<ol style="list-style-type: none"> 1. (o1) Il teammate richiede al sistema di cercare le idee con un titolo simile a quello inserito <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Il sistema inoltra la richiesta dell'utente 2. Il sistema fornisce all'utente una vista con le idee progettuali che soddisfano i criteri di ricerca
Post-condizioni successo: L'utente visualizza le idee progettuali con titolo simile a quello richiesto dall'utente
Post-condizioni fallimento: Nessuna

Caso d'uso: ricercaldeeCategoria
ID: IF-31
ID padre: 2
Breve descrizione: Il teammate ricerca idee progettuali filtrandole per categoria
Attori principali: Teammate
Attori secondari: Nessuno
Precondizione: Il teammate deve essere autenticato nella piattaforma
Scenario di base:
<ol style="list-style-type: none"> 1. (o1) Il teammate richiede al sistema di cercare le idee di una specifica categoria <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Il sistema inoltra la richiesta dell'utente 2. Il sistema fornisce all'utente una vista con le idee progettuali che soddisfano i criteri di ricerca
Post-condizioni successo: L'utente visualizza le idee progettuali della categoria scelta
Post-condizioni fallimento: Nessuna

Caso d'uso: effettuaRichiestaPartecipazione

ID: IF-32

Breve descrizione: Il teammate effettua una richiesta per partecipare ad un'idea progettuale

Attori principali: Teammate

Attori secondari: Nessuno

Precondizione:

1. Il teammate deve essere registrato

Scenario di base:

1. Il teammate invia la richiesta di partecipazione per l'idea progettuale
 - 1.1 Viene generata la vista della richiesta
2. Il sistema mostra la vista della richiesta di partecipazione
3. Il teammate inserisce i dati
4. Il teammate invia la richiesta
 - 4.1 La richiesta viene inoltrata
 - 4.1.1 La richiesta viene salvata
5. Il sistema inoltra l'esito della richiesta
6. L'utente viene reindirizzato

Post-condizioni successo: Il teammate effettua la richiesta di partecipazione

Post-condizioni fallimento: Nessuna

Caso d'uso: AbbandonaProgetto	
ID: IF-33	
Breve descrizione: Il teammate abbandona il progetto	
Attori principali: Teammate	
Attori secondari: Nessuno	
Precondizione:	<ol style="list-style-type: none">1. Il teammate deve essere autenticato dal sistema2. Il teammate deve essere sulla pagina riepilogativa del progetto
Scenario di base:	<ol style="list-style-type: none">1. Il caso d'uso si avvia quando il teammate richiede l'abbandono del progetto dalla pagina riepilogativa dello stesso2. Il sistema avvia la procedura di abbandono del progetto<ol style="list-style-type: none">2.1 Il sistema aggiorna l'elenco dei membri del progetto2.2 Il sistema aggiorna il numero di partecipanti attuali al progetto3. Il sistema visualizza un messaggio di conferma di abbandono del progetto
Post-condizioni successo:	Il teammate ha abbandonato il progetto specificato
Post-condizioni fallimento:	Nessuna



Caso d'uso: notificaAccettazioneTeam
ID: IF-34
Breve descrizione: Il teammate riceve una notifica dopo che la sua richiesta di partecipazione è stata accettata
Attori principali: Teammate
Attori secondari: Leader
Precondizione:
1. Il teammate deve aver effettuato una richiesta di partecipazione
Scenario di base:
1. Il leader accetta la richiesta di partecipazione del teammate
1.1. Il sistema genera la notifica
1.1.1 Il sistema preleva i dati del teammate necessari per l'invio della notifica
1.1.2 Viene inviata al teammate la notifica relativa all'accettazione della sua richiesta di partecipazione
Post-condizioni successo: Il teammate è informato di essere diventato un componente del team
Post-condizioni fallimento: Nessuna

Caso d'uso: notificaAvvioProgetto
ID: IF-35
Breve descrizione: Il teammate riceve una notifica dopo che il leader avvia il progetto
Attori principali: Teammate
Attori secondari: Leader
Precondizione:
1. Il teammate partecipa al progetto
Scenario di base:
1. Il leader avvia il progetto
1.1. Il sistema genera la notifica
1.1.1 Il sistema preleva i dati del teammate necessari per l'invio della notifica
1.1.2 Viene inviata al teammate la notifica relativa all'avvio del progetto
Post-condizioni successo: Il teammate è informato dell'avvio del progetto a cui partecipa
Post-condizioni fallimento: Nessuna

Caso d'uso: notificaAssegnazioneCompito
ID: IF-36
Breve descrizione: Il teammate riceve una notifica dopo che il leader gli ha assegnato un compito
Attori principali: Teammate
Attori secondari: Leader
Precondizione:
1.Il teammate partecipa al progetto
Scenario di base:
1. Il leader assegna un compito da svolgere al teammate
1.1. Il sistema genera la notifica
1.1.1 Il sistema preleva i dati del teammate necessari per l'invio della notifica
1.1.2 Viene inviata al teammate la notifica relativa all'assegnazione del compito ricevuto
Post-condizioni successo: Il teammate è informato del compito che gli è stato assegnato
Post-condizioni fallimento: Nessuna

Caso d'uso: notificaRimozioneProgetto
ID: IF-37
Breve descrizione: Il teammate riceve una notifica dopo essere stato rimosso dal progetto dal leader
Attori principali: Teammate
Attori secondari: Leader
Precondizione:
1.Il teammate partecipa al progetto
Scenario di base:
1. Il leader rimuove il teammate dal progetto
1.1 Il sistema genera la notifica
1.1.1 Il sistema preleva i dati del teammate necessari per l'invio della notifica
1.1.2 Viene inviata al teammate la notifica relativa alla rimozione dal progetto
Post-condizioni successo: Il teammate è informato di essere stato rimosso dai partecipanti del progetto
Post-condizioni fallimento: Nessuna

Caso d'uso: notificaTermineProgetto
ID: IF-38
Breve descrizione: Il teammate riceve una notifica al termine di un progetto a cui partecipa
Attori principali: Teammate
Attori secondari: Leader
Precondizione:
1.Il teammate partecipa al progetto
Scenario di base:
1. Il leader segna il progetto come terminato
1.1 Il sistema genera la notifica
1.1.1 Il sistema preleva i dati del teammate necessari per l'invio della notifica
1.1.2 Viene inviata al teammate la notifica relativa al termine del progetto
Post-condizioni successo: Il teammate è informato del termine del progetto a cui ha partecipato
Post-condizioni fallimento: Nessuna

Caso d'uso: rimuovildeaProgettuale
ID: IF-39
Breve descrizione: Il moderatore elimina un'idea progettuale
Attori principali: Moderatore
Attori secondari: Nessuno
Precondizione: L'idea progettuale sia stata creata
Scenario di base:
1. Il moderatore richiede l'eliminazione di un'idea progettuale
1.1 Il sistema effettua l'eliminazione dell'idea progettuale
1.2 Viene eliminata l'idea progettuale dal database
1.3 Viene verificato l'esito dell'eliminazione
1.4 Se ha avuto esito positivo
1.4.1 Viene aggiornata la pagina dell'eliminazione delle idee progettuali
1.5 Altrimenti
1.5.1 Viene visualizzato un messaggio d'errore
Post-condizioni successo: L'idea progettuale viene eliminata
Post-condizioni fallimento: L'idea progettuale non viene eliminata

Caso d'uso: rimuoviProgetto	
ID: IF-40	
Breve descrizione: Il moderatore elimina un progetto	
Attori principali: Moderatore	
Attori secondari: Nessuno	
Precondizione: Il progetto sia stato creato	
Scenario di base:	<ol style="list-style-type: none">1. Il moderatore richiede l'eliminazione di un progetto<ol style="list-style-type: none">1.1 Il sistema effettua l'eliminazione del progetto1.2 Viene eliminato progetto dal database1.3 Viene verificato l'esito dell'eliminazione1.4 Se ha avuto esito positivo<ol style="list-style-type: none">1.4.1 Viene aggiornata la pagina dell'eliminazione dei progetti1.5 Altrimenti<ol style="list-style-type: none">1.5.1 Viene visualizzato un messaggio d'errore
Post-condizioni successo: Il progetto viene eliminato	
Post-condizioni fallimento: Il progetto non viene eliminato	

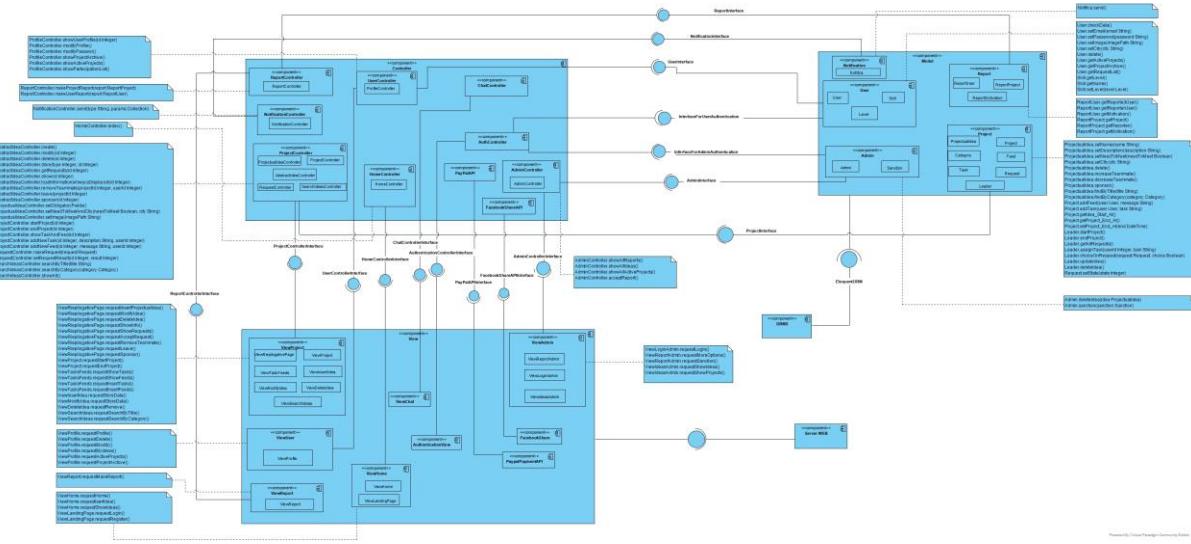


Caso d'uso: sanzionaUtenti
ID: IF-41
Breve descrizione: Il moderatore sanziona un utente
Attori principali: Moderatore
Attori secondari: Utente
Precondizione: Utente sia stato segnalato
Scenario di base: <ol style="list-style-type: none"> 1. Il moderatore richiede la sanzione dell'utente 1.1 Il sistema effettua la sanzione dell'utente 1.2 Viene salvata la sanzione sul database 1.3 Viene mostrata la pagina delle segnalazioni aggiornata
Post-condizioni successo: L'utente è sanzionato
Post-condizioni fallimento: Nessuno

Caso d'uso: banUtenti
ID: IF-42
Id padre: IF-41
Breve descrizione: Il moderatore banna un utente
Attori principali: Moderatore
Attori secondari: Utente
Precondizione: Utente sia stato segnalato
Scenario di base: <ol style="list-style-type: none"> 1. (o1) Il moderatore richiede il ban dell'utente 1.1 Il sistema effettua la sanzione dell'utente 1.2 Viene salvata la sanzione sul database 1.3 Viene visualizzata la pagina delle segnalazioni aggiornata
Post-condizioni successo: L'utente è stato bannato
Post-condizioni fallimento: Nessuno

2.2 System Architecture

2.2.1 Diagramma delle Componenti



2.2.2 Specifica delle componenti

- **Model:** è la componente che incapsula la logica di business del sistema offrendo alla view e al controller le funzionalità per l'accesso e l'aggiornamento dei dati.
Appartengono a questa componente i sottocomponenti:
 - *Notification*: componente che ha il compito di gestire l'invio delle notifiche
 - *User*: componente che ha il contine la logica di utilizzo dell'utente, quindi effettuare operazioni su di esso
 - *Admin*: componente che fornisce tutti i metodi necessari al moderatore per la moderazione della piattaforma
 - *Report*: componente dedita alla creazione di nuove segnalazioni all'interno della piattaforma
 - *Project*: componente che contiene al suo interno tutte le operazioni strettamente collegate all'idea, dalla proposta di essa, fino al termine del progetto
- **View:** è la componente che si occupa della logica di presentazione dei dati, di conseguenza deve gestire la costruzione dell'interfaccia grafica mediante la quale gli attori del sistema potranno interagire con esso e visualizzare i dati.

All'interno della componente sono presenti:

- *ViewProject*: sottocomponente che ha lo scopo di fornire le viste relative al progetto
 - *ViewUser*: sottocomponente che contiene le viste relative all'utente
 - *ViewHome*: sottocomponente che ha il fine di fornire la vista della home page in caso l'utente sia autenticato nel sistema o meno
 - *ViewAdmin*: sottocomponente che contiene tutte le viste del moderatore
 - *ViewReport*: sottocomponente che consente di effettuare delle segnalazioni all'interno della piattaforma
 - *ViewPayPalPaymentAPI*: sottocomponente utilizzata in black-box per la gestione dei pagamenti
 - *ViewFacebookShare*: sottocomponente utilizzata in black-box per la condivisione del progetto sui social
 - *ViewChat*: sottocomponente utilizzata in black-box per il sistema di chat private tra utenti
 - *AuthenticationView*: sottocomponente utilizzata in grey-box consentente le viste relative a login e registrazione
-
- **Controller**: è la componente che si occupa di reagire alle interazioni trasformandole in azioni operate dal model, realizzando la logica di controllo del sistema.
- All'interno di questa componente sono presenti:
- *ReportController*: componente che si occupa dell'inoltro delle richieste di segnalazione
 - *NotificationController*: componente che si occupa dell'invio di notifiche all'utente
 - *ProjectController*: componente che consente all'utente di effettuare operazioni relative al progetto
 - *HomeController*: componente che si occupa del caricamento delle pagine di benvenuto all'utente
 - *AdminController*: componente che fornisce le operazioni che il moderatore richiede dalla interfaccia grafica
 - *ChatController*: componente utilizzata in black-box per il sistema di messaggistica
 - *PayPalAPI*: componente black-box per l'inoltro dei pagamenti
 - *FacebookShareAPI*: componente black-box per la condivisione social

-
- AuthController: componente grey-box utilizzata per effettuare login e registrazione utente.
 - **Web Server:** è la componente che si occupa della gestione delle richieste di trasferimento delle pagine web al client.
 - **DBMS:** è la componente che consente la manipolazione dei dati, mediando l'accesso agli stessi sul database.

2.2.3 Specifica delle interfacce

Le interfacce offerte sono le seguenti:

- 1) **ProjectControllerInterface:** offre i metodi per effettuare il redirect tra le varie pagine dell'idea progettuale, è fornita dalla componente *ProjectController* e contiene i metodi:
 - create
 - showTaskAndFeed
 - delete
 - leave
 - sponsor
 - removeTeammate
 - show
 - startProject
 - endProject
 - searchByTitle
 - searchByCategory
 - showAll
- 2) **ReportControllerInterface:** offre i metodi per la richiesta di segnalazione di un utente o di un progetto, è offerta dalla componente *ReportController* e contiene i metodi:
 - makeUserReport
 - makeProjectReport
- 3) **UserControllerInterface:** fornisce i metodi per la gestione delle richieste dell'utente ed è offerta dalla componente *UserController* e contiene i metodi:
 - showUserProfile
 - modifyProfile
 - modifyPassword
 - showProjectArchive
 - showActiveProjects
 - showPartecipationList
- 4) **HomeControllerInterface:** fornisce i metodi per la visualizzazione della homepage, è fornito dalla componente *HomeController* e contiene il metodo:
 - Index



-
- 5) **ChatControllerInterface:** interfaccia di comunicazione della componente *ChatController*, utilizzata in black-box
 - 6) **AuthenticationControllerInterface:** interfaccia di comunicazione fornita dalla componente *AuthController*, utilizzata in grey-box in quanto sono stati modificati dei metodi quali:
 - showRegistrationForm
 - register
 - showLoginForm
 - login
 - 7) **PayPalAPIInterface:** interfaccia di comunicazione fornita dalla componente *PayPalAPI* e utilizzata in black-box, fornisce i metodi per i pagamenti con il fine di sponsorizzare l'idea progettuale.
 - 8) **FacebookShareAPIInterface:** interfaccia che fornisce i metodi per la condivisione su Facebook, utilizzata in black-box, dunque non è presente la specifica dei metodi forniti da essa.
 - 9) **AdminControllerInterface:** interfaccia che permette la comunicazione tra le componenti *AdminController* (componente che fornisce l'interfaccia) e la componente che la utilizza (nel caso specifico *ViewAdmin*). Fornisce i seguenti metodi:
 - showAllReports
 - showAllIdeas
 - showAllActiveProjects
 - 10) **ProjectInterface:** Interfaccia che contiene tutti i metodi forniti dalla componente *Project*, la quale contiene la logica di business del progetto e dell'idea progettuale. Essa contiene i metodi:
 - delete
 - increaseTeammate
 - decreaseTeammate
 - sponsor
 - findByTitle
 - findByCategory
 - addFeed
 - addTask
 - getIdea
 - getProject
 - startProject
 - endProject
 - getAllRequest
 - assignTask
 - choiceOnRequest
 - updateIdea
 - deleteIdea
 - 11) **AdminInterface:** interfaccia offerta dalla componente *Admin*, la quale encapsula la logica di business relativa al moderatore. L'interfaccia offre i seguenti metodi:
 - deleteIdea

-
- sanction

12) **InterfaceForAdminAuthentication:** Interfaccia offerta dalla componente *Admin*, la quale contiene i metodi per l'accesso e l'autenticazione del moderatore.

13) **InterfaceForUserAuthentication:** Interfaccia utilizzata in grey-box, contenente i metodi per l'autenticazione dell'utente nella piattaforma, i metodi offerti sono:

- login
- register

14) **UserInterface:** Interfaccia offerta dalla componente *User*, la quale contiene la logica di business dell'utente, essa fornisce i seguenti metodi:

- checkData
- delete
- getActiveProjects
- getProjectArchive
- getRequestLevel

15) **NotificationInterface** Interfaccia che fornisce i metodi per l'invio delle notifiche, fornisce un metodo unico il quale permette di effettuare l'invio della notifica. L'interfaccia è offerta dalla componente *Notification*, il metodo offerto è il metodo send.

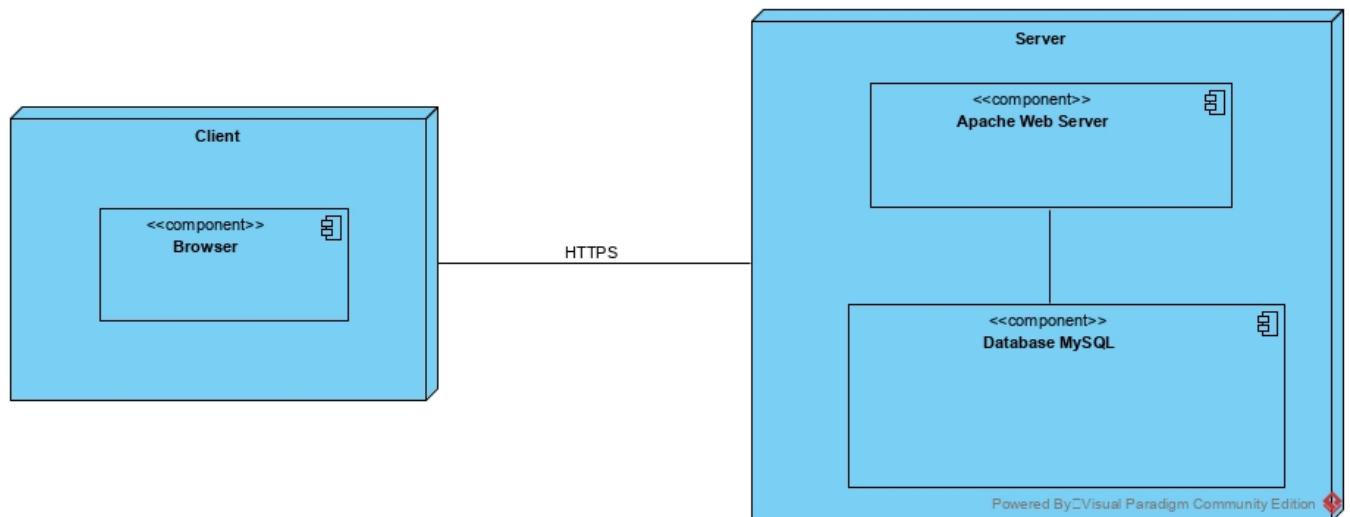
16) **ReportInterface:** Interfaccia offerta dalla componente *Report*, contiene i metodi per l'invio delle segnalazioni, essa fornisce i metodi per la creazione di segnalazioni e la modifica dello stato di esse. I metodi offerti dall'interfaccia sono:

- getReportedUser
- getMotivation
- getProject

17) **EloquentORM:** Interfaccia black-box utilizzata per la comunicazione delle classi model con il DBMS utilizzato, essa permette di effettuare un mapping fra le classi model e le entità presenti nel database, essa fornisce una serie di metodi utilizzabili da ogni classe model che comunica con il database. Alcuni dei metodi offerti dall'interfaccia sono:

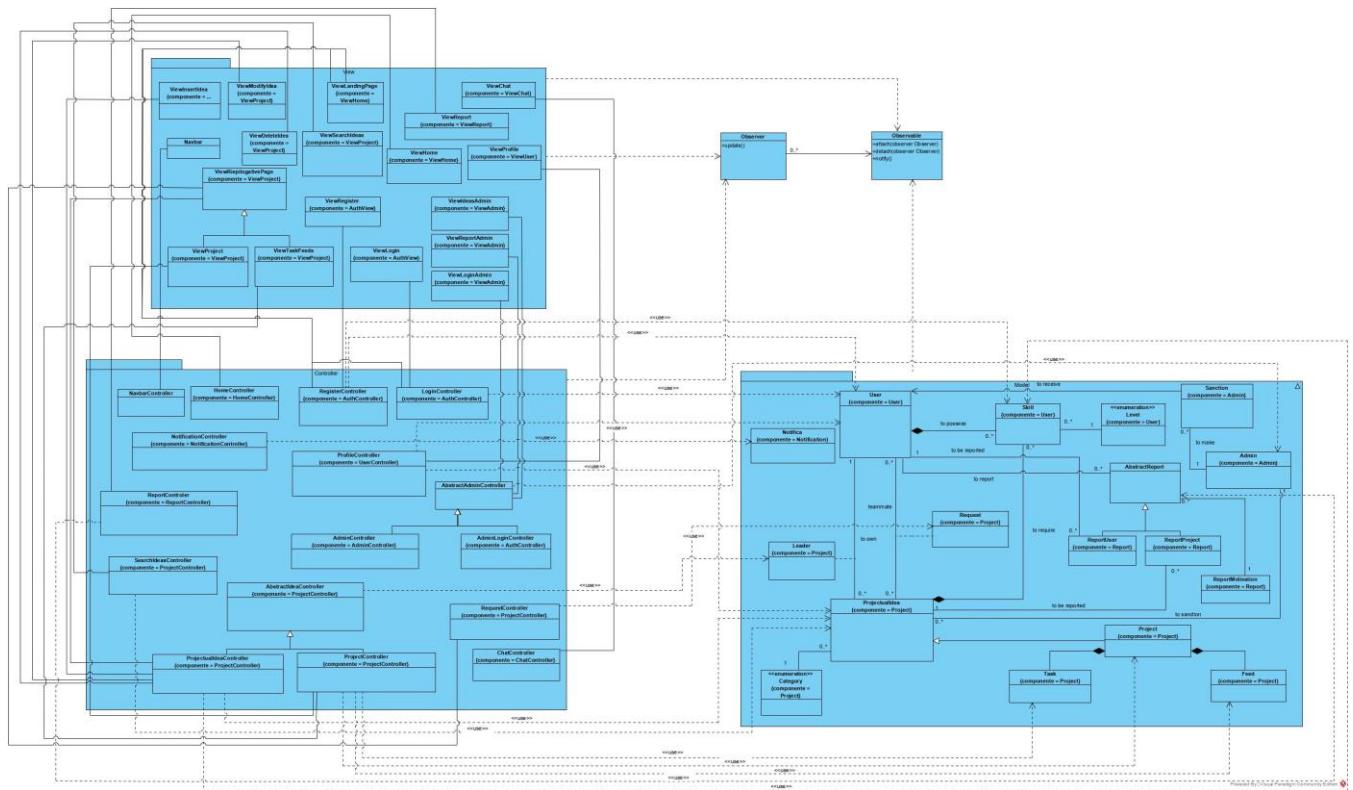
- where
- find
- exists
- create
- delete
- first
- count
- simplePaginate
- join

2.2.4 Diagramma di deployment

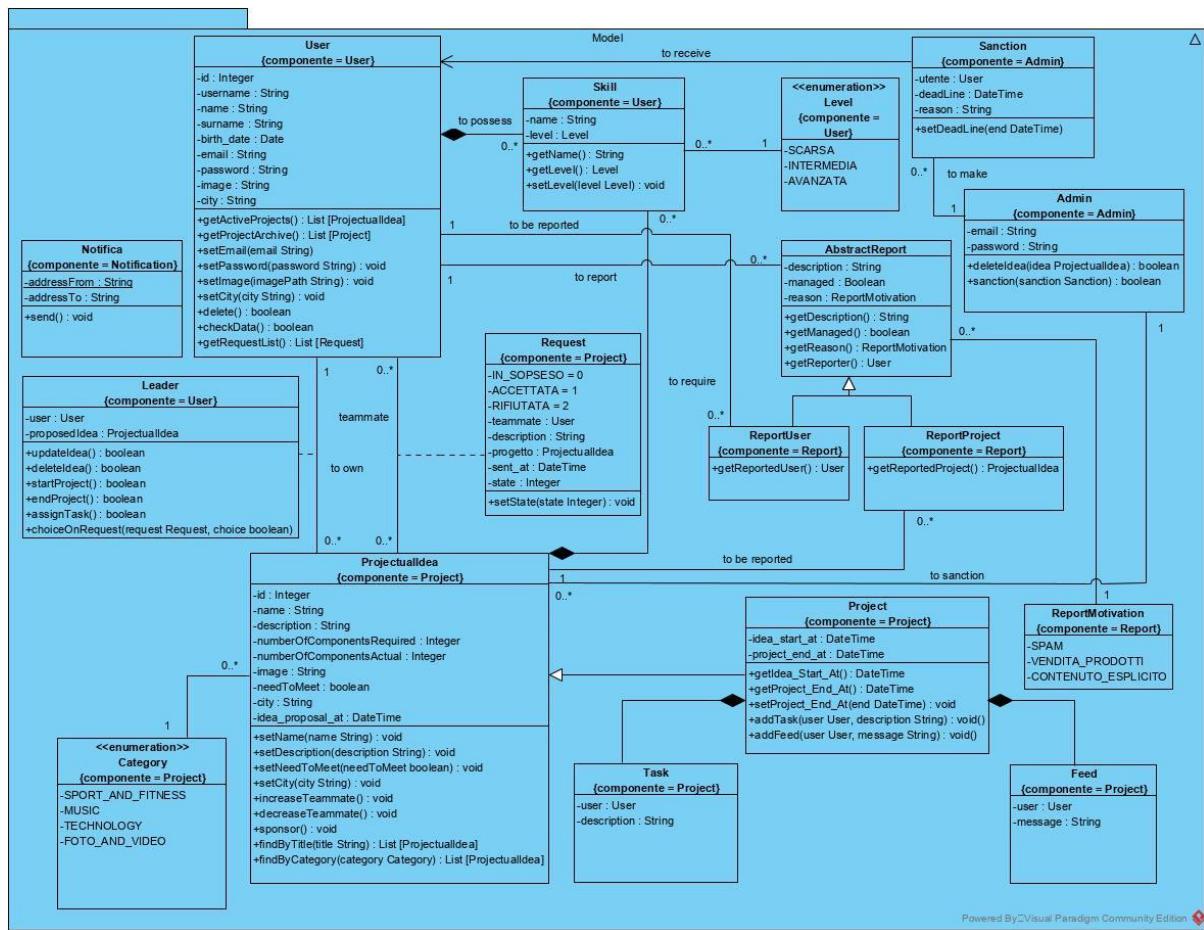


2.3 Detailed Product Design

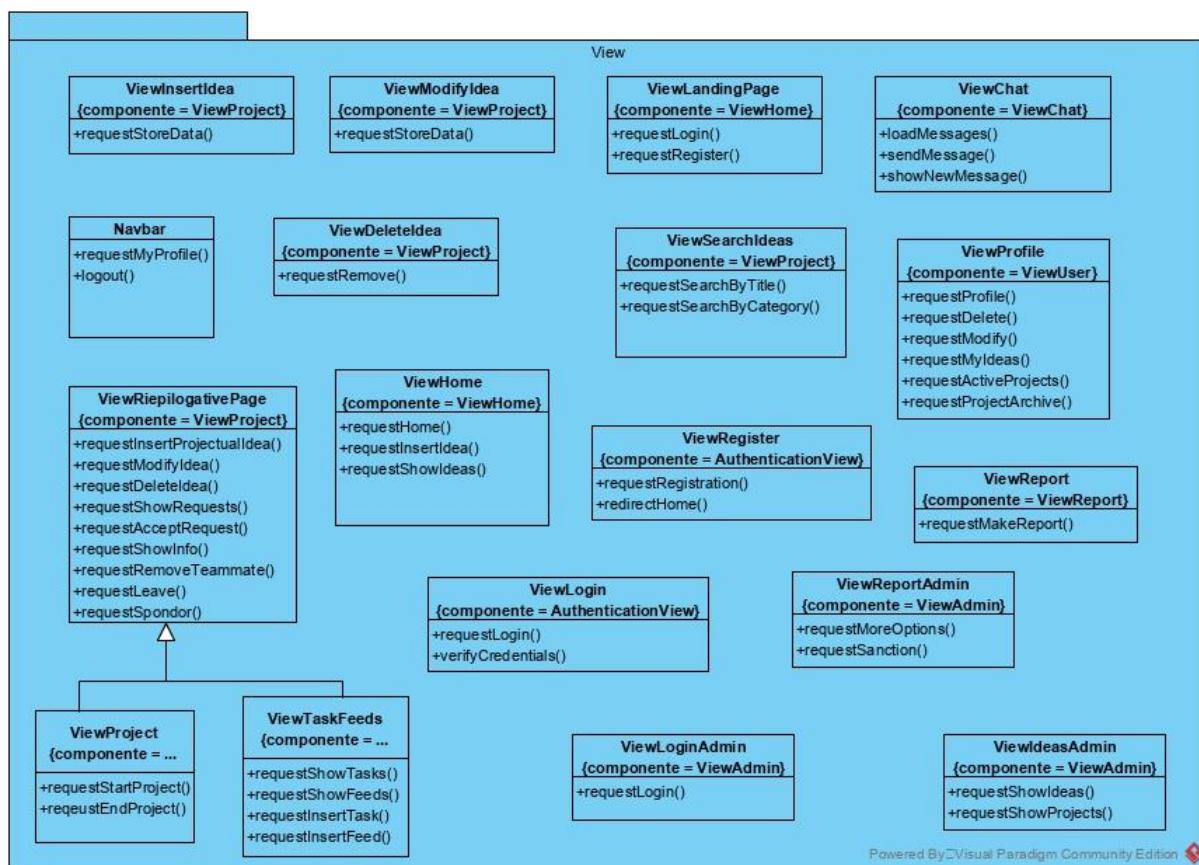
2.3.1 Diagramma delle Classi



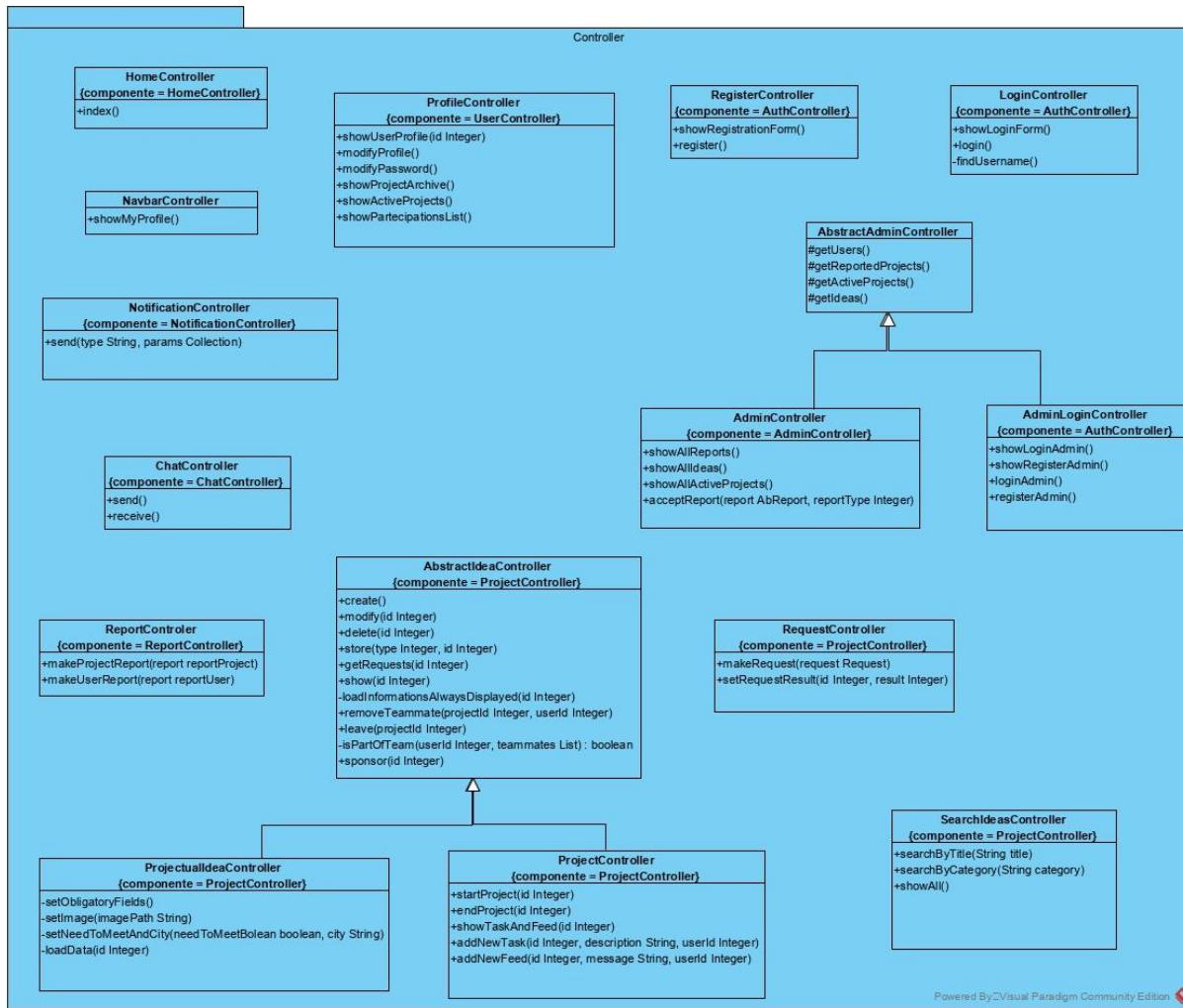
2.3.1.1 Dettaglio componente Model



2.3.1.2 Dettaglio componente View



2.3.1.3 Dettaglio componente Controller



2.3.2 Specifiche delle Classi

Le classi del package *View* rappresentano le interfacce mediante le quali gli attori del sistema possono interagire con la piattaforma.

-La classe *ViewRiepilogativePage* rappresenta l'interfaccia offerta al leader e al teammate per compiere le varie azioni disponibili per un'idea progettuale, a partire dalla modifica e cancellazione dell'idea progettuale proposta, visualizzazione e accettazione di richieste di partecipazione, rimozione di teammate appartenenti al team di sviluppo e sponsorizzazione dell'idea mediante pagamenti, richiesta di accesso alle informazioni dell'idea alla quale si partecipa e richiesta di abbandono del team. Tale classe è in



relazione con i controller *ProjectualIdeaController* e *RequestController* ai quali vengono inoltrate tutte le richieste di tali operazioni eseguite di volta in volta dall'attore in gioco.

-La classe *ViewProject* rappresenta l'interfaccia offerta al leader per compiere le azioni di avvio e chiusura del progetto. Tale classe è in relazione con il corrispondente controller *ProjectController* al quale sono inoltrate le richieste di tali due operazioni eseguite dal leader del progetto.

-La classe *ViewTaskFeeds* rappresenta l'interfaccia mediante la quale il leader può assegnare nuovi compiti ai teammate del progetto, mentre i teammate possono visualizzare tutti i compiti assegnati e inserire nuovi aggiornamenti sul lavoro compiuto per monitorare lo stato di avanzamento del progetto. Tale classe è in relazione con il controller *ProjectController* al quale sono inoltrate le richieste delle operazioni sopra elencate.

-La classe *ViewInsertIdea* rappresenta l'interfaccia che consente al leader di inserire una nuova idea progettuale nella piattaforma, descrivendola nel dettaglio. Pertanto, la sua unica responsabilità è l'inoltro della richiesta di salvataggio delle informazioni inserite al corrispondente controller *ProjectualIdeaController* con il quale è in relazione.

-La classe *ViewModifyInsertIdea* rappresenta l'interfaccia che consente al leader di modificare le informazioni precedentemente descritte dell'idea proposta. Di conseguenza la sua principale operazione è la richiesta di *store* delle nuove informazioni inoltrata al *ProjectController*.

-La classe *ViewDeleteIdea* rappresenta l'interfaccia che permette al leader di cancellare l'idea progettuale proposta. La sua unica responsabilità è l'inoltro della richiesta di rimozione della stessa al controller *ProjectController* con il quale è in relazione.

-La classe *ViewSearchIdeas* rappresenta l'interfaccia che consente ai teammate di cercare idee progettuali alle quali richiedere di partecipare. Le principali responsabilità sono l'inoltro della richiesta di ricerca idee per titolo e per categoria al controller *SearchIdeasController*.

-La classe *ViewProfile* rappresenta l'interfaccia mediante la quale un utente registrato può visualizzare tutte le informazioni che caratterizzano il suo profilo ed i progetti a cui partecipa. Pertanto, le principali responsabilità di tale classe sono l'inoltro delle richieste di visualizzazione del profilo utente (proprio o altrui), modifica e cancellazione delle informazioni del proprio profilo, visualizzazione di tutti i progetti attivi a cui partecipa e dello storico

di tutti i progetti terminati nei quali ha collaborato. Consentendo all'utente registrato tali operazioni, la classe è in relazione con il controller *ProfileController*.

-La classe *ViewReport* rappresenta l'interfaccia che consente all'utente la segnalazione di un utente o di un progetto che violi le regole di utilizzo della piattaforma. Dunque, si occupa dell'inoltro di tale richiesta al corrispondente *ReportController* con il quale è in relazione.

-La classe *ViewHome* rappresenta l'interfaccia che l'utente registrato visualizza appena viene autenticato dalla piattaforma. Visualizzando dei collegamenti rapidi all'inserimento dell'idea e alla visualizzazione di tutte le idee nella piattaforma, le principali responsabilità sono l'inoltro della richiesta di inserimento di un'idea e di visualizzazione delle idee proposte. Tale classe è in relazione con il controller *HomeController*.

-La classe *ViewLandingPage* rappresenta l'interfaccia che l'utente non registrato visualizza per poter richiedere la registrazione o il login alla piattaforma e la visualizzazione dell'elenco di tutte le idee progettuali presenti nella piattaforma. L'inoltro delle richieste di tali operazioni avviene verso il controller *HomeController* con il quale è in relazione.

-La classe *Navbar* rappresenta l'interfaccia offerta all'utente registrato mediante la quale questi può navigare tra le schermate principali presenti nella piattaforma (inserimento di una nuova idea, chat private tra utenti, visualizzazione del proprio profilo) ed effettuare il logout dalla piattaforma. Tale classe consente quindi la visualizzazione di collegamenti rapidi ed è in relazione con il controller *NavbarController*.

-La classe *ViewRegister* rappresenta l'interfaccia offerta all'utente non registrato mediante la quale poter effettuare la registrazione alla piattaforma. Sebbene essa venga utilizzata come componente grey-box all'interno della macro-componente *View*, ne viene riportata la specifica dei requisiti base richiesti alla componente dalla piattaforma.

-La classe *ViewLogin* rappresenta l'interfaccia offerta all'utente registrato per essere autenticato dalla piattaforma e poter svolgere tutte le azioni che richiedono l'autenticazione dell'utente. Sebbene essa venga utilizzata come componente grey-box all'interno della macro-componente *View*, ne viene riportata la specifica dei requisiti base richiesti alla componente dalla piattaforma.

-
- La classe *ViewChat* rappresenta l'interfaccia offerta all'utente registrato per potere aprire delle chat private con altri utenti della piattaforma. Sebbene essa venga utilizzata come componente black-box all'interno della macro-componente *View*, ne viene riportata la specifica dei requisiti base richiesti alla componente dalla piattaforma.
 - La classe *ViewLoginAdmin* rappresenta l'interfaccia che consente al moderatore di essere autenticato dalla piattaforma per poter svolgere tutte le azioni previste per l'admin. Pertanto, tale classe si occupa dell'inoltro della richiesta di login all'*AbstractAdminController* con il quale è in relazione.
 - La classe *ViewIdeasAdmin* rappresenta l'interfaccia che consente al moderatore di visualizzare tutte le idee progettuali presenti nella piattaforma al fine di poter procedere con una sanzione senza dover ricevere necessariamente una segnalazione. La responsabilità principale di tale classe è l'inoltro della richiesta di visualizzazione di tutte le idee all'*AbstractAdminController* con il quale è in relazione.
 - La classe *ViewReportAdmin* rappresenta l'interfaccia che consente al moderatore di visualizzare tutte le segnalazioni pervenute dagli utenti della piattaforma e di effettuare una sanzione nei confronti di un progetto o di uno specifico utente. L'inoltro delle richieste di tali operazioni all'*AbstractAdminController*, con il quale è in relazione, è la responsabilità principale di tale classe.

Le classi del package *Controller* sono quelle che si occupano di rispondere alle interazioni operate dagli attori del sistema mediante interfaccia grafica, richiedendo dati e realizzando la logica di controllo del sistema.

-La classe *AbstractIdeaController* risponde alle richieste del leader e del teammate in merito alla creazione, modifica e cancellazione di un'idea progettuale, salvataggio delle informazioni inserite, visualizzazione di tutte le informazioni dell'idea e delle richieste di partecipazione, rimozione di teammate dal progetto, abbandono del progetto e sponsorizzazione dello stesso. Tale classe si occupa pertanto di realizzare tali funzionalità, effettuando il controllo di correttezza di eventuali dati inseriti dall'utente, e richiamare il model per la memorizzazione degli stessi. Presenta una dipendenza d'uso con la classe model *Leader*.

-La classe *ProjectualIdeaController* risponde alle richieste del leader e del teammate in merito alla creazione, modifica e cancellazione di un'idea



progettuale pervenute dalla view. Essa presenta dei metodi privati per il set dei campi obbligatori e non, i quali sono utilizzati durante l'esecuzione della risposta da fornire alla view in merito alla richiesta di salvataggio delle informazioni. Tale classe è legata da una relazione di generalizzazione con il controller *AbstractIdeaController* (superclasse) e presenta una dipendenza d'uso nei confronti delle classi model *ProjectualIdea* e *Skill*.

-La classe *ProjectController* risponde alle richieste del leader e del teammate di avvio e chiusura del progetto, visualizzazione di tutti i compiti e di tutti gli aggiornamenti del progetto, inserimento di nuovi compiti e di nuovi aggiornamenti. La responsabilità principale è pertanto il controllo della correttezza dei dati e l'interfacciamento con il model per reperire o memorizzare le informazioni a seconda del caso. Tale classe è legata da una relazione di generalizzazione con il controller *AbstractIdeaController* (superclasse) e presenta una dipendenza d'uso nei confronti delle classi model *Project*, *Task*, *Feed*.

-La classe *SearchIdeasController* risponde alle richieste dei teammate pervenute dalla view di ricerca per categoria e per titolo delle idee presenti nella piattaforma. La responsabilità principale è il reperimento dei dati memorizzati dal model e la creazione dell'interfaccia mediante la quale il teammate possa visualizzare i risultati della ricerca parametrizzata. Tale classe presenta una dipendenza d'uso nei confronti della classe model *ProjectualIdea*.

-La classe *RequestController* risponde alle richieste del leader e del teammate di invio di una richiesta di partecipazione ad un'idea progettuale e accettazione/rifiuto della stessa richiesta. La responsabilità principale è l'interfacciamento con il model per la memorizzazione di una richiesta di partecipazione, dell'esito della stessa e della visualizzazione di tutte le richieste in favore del leader. Tale classe presenta una dipendenza d'uso nei confronti della classe model *Request*.

-La classe *ProfileController* risponde alle richieste dell'utente registrato di accesso alle informazioni del proprio profilo, modifica e cancellazione dello stesso, visualizzazione di tutti i progetti attivi e dello storico dei propri progetti. La responsabilità di tale classe è pertanto l'interfacciamento con il model per il reperimento delle informazioni da mostrare all'utente e la memorizzazione delle informazioni inserite o modificate, dopo aver effettuato gli opportuni controlli di correttezza dei dati inseriti. Tale classe presenta una dipendenza d'uso con le classi model *User* e *ProjectualIdea*.

-
- La classe *ReportController* risponde alle richieste dell'utente registrato di segnalazione di un progetto o di un altro utente che non si comporti in maniera conforme alle regole di utilizzo della piattaforma. La responsabilità di tale classe è pertanto il controllo della correttezza dei dati inseriti dall'utente e l'interfacciamento con il model per la memorizzazione delle informazioni riguardanti la segnalazione. Tale classe è in relazione di dipendenza d'uso con la classe model *AbstractReport*.
 - La classe *NotificationController* si occupa dell'invio delle notifiche ad uno specifico utente in corrispondenza del verificarsi di determinate condizioni. Tale classe presenta una dipendenza d'uso con la classe model *Notifica*.
 - La classe *HomeController* risponde alle richieste dell'utente registrato di visualizzazione della home, della landing page e di collegamenti rapidi per le funzionalità di inserimento di una nuova idea progettuale, visualizzazione di tutte le idee e dei propri progetti attivi. Pertanto, tale classe si occupa dell'interfacciamento con il model per il reperimento di tutte le informazioni delle idee da visualizzare.
 - La classe *NavbarController* risponde alla richiesta dell'utente di navigazione tra le schermate principali della piattaforma attraverso la navbar. Pertanto, si occupa del caricamento della specifica sezione richiesta dall'utente.
 - La classe *AbstractAdminController* presenta funzionalità comuni ai due controller relativi alla sezione admin per l'interfacciamento con il model, al fine di ottenere tutti i dati sulle idee, sui progetti segnalati, sugli utenti e su tutti i progetti attivi. Tale classe presenta una dipendenza d'uso con la classe model *Admin*.
 - La classe *AdminController* risponde alla richiesta del moderatore di accedere all'elenco di tutte le idee progettuali o progetti attivi presenti nella piattaforma, visualizzare tutti i progetti segnalati ed esprimere una sanzione nei confronti di un utente o un progetto. La responsabilità di tale classe è quindi l'interfacciamento con il model per il reperimento delle informazioni necessarie alle operazioni sopra elencate, in modo da poter costruire la view da mostrare al moderatore. Tale classe è legata da una relazione di generalizzazione con il controller *AbstractAdminController* (superclasse).
 - La classe *AdminLoginController* risponde alla richiesta di registrazione e di login del moderatore, pertanto effettua gli opportuni controlli di correttezza dei dati inseriti e si interfaccia con il model per la memorizzazione degli

stessi. Tale classe è legata da una relazione di generalizzazione con il controller *AbstractAdminController* (superclasse).

-La classe *RegisterController* risponde alla richiesta di registrazione dell'utente non ancora registrato alla piattaforma. Le responsabilità principali sono il controllo della correttezza dei dati inseriti e l'interfacciamento con il model per la memorizzazione degli stessi. Sebbene essa venga utilizzata come componente grey-box all'interno della macro-componente *Controller*, ne viene riportata la specifica dei requisiti base richiesti alla componente dalla piattaforma.

-La classe *LoginController* risponde alla richiesta di autenticazione dell'utente registrato. Di conseguenza la responsabilità principale di tale classe è la ricerca delle informazioni dell'utente, per poter confermare o rifiutare la richiesta, oltre al caricamento della view mediante la quale poter effettuare il login. Sebbene essa venga utilizzata come componente grey-box all'interno della macro-componente *Controller*, ne viene riportata la specifica dei requisiti base richiesti alla componente dalla piattaforma.

-La classe *ChatController* risponde alla richiesta dell'utente registrato di poter inviare e ricevere messaggi da un altro utente della piattaforma. Sebbene essa venga utilizzata come componente black-box all'interno della macro-componente *Controller*, ne viene riportata la specifica dei requisiti base richiesti alla componente dalla piattaforma.

Le classi del package *Model* sono quelle che encapsulano la logica di business del sistema e offrono i metodi per l'accesso ai dati memorizzati.

-La classe *User* rappresenta l'entità dell'utente registrato all'interno della piattaforma, per cui è caratterizzata dai vari attributi tra cui id, username, nome, cognome, data di nascita, e-mail, password, città e immagine del profilo. Le principali operazioni sono la creazione di un utente con la conseguente memorizzazione delle informazioni associate, il set e il get di tutti gli attributi che la caratterizzano, la cancellazione di tutti i dati del profilo dalla sorgente dati e le restituzioni di informazioni quali progetti attivi a cui partecipa e storico di progetti a cui ha partecipato. Tale classe presenta due relazioni differenti di associazione con la classe *ProjectualIdea* (una riguardante il Leader per la direzione dell'idea e l'altra riguardante il teammate), una relazione di composizione con la classe componente *Skill*,

una relazione di associazione “*to report*” con la classe *AbstractReport* ed una relazione di associazione “*to be reported*” con la classe *ReportUser*.

-La classe *ProjectualIdea* rappresenta l’entità dell’idea progettuale, per cui è caratterizzata dai vari attributi tra cui id, nome, descrizione, numero di componenti richiesti, numero di componenti attuali, immagine, necessità di incontro, città e data di proposta dell’idea. Le principali responsabilità sono la creazione di un’idea progettuale con conseguente memorizzazione delle informazioni associate, il set e il get di tutti gli attributi che la caratterizzano, l’incremento e il decremento unitario del numero di teammate, la sponsorizzazione dell’idea e la ricerca dalla sorgente dati di tutte le idee classificate per titolo o per categoria. Tale classe presenta due diverse relazioni di associazione con la classe *User*, una relazione di associazione con la classe *Category*, una relazione di generalizzazione con la classe figlia *Project*, una relazione di associazione con la classe *ReportProject* ed una relazione di associazione con la classe *Admin*.

-La classe *Project* rappresenta l’entità del progetto avviato, per cui è caratterizzata da attributi quali data di avvio e data di chiusura. Le responsabilità principali sono l’avvio del progetto con conseguente memorizzazione della data di avvio, il set e il get della data di chiusura del progetto, l’aggiunta di un compito e di un aggiornamento nella sorgente dati. Tale classe è legata da una relazione di generalizzazione con la superclasse *ProjectualIdea* e due relazioni di composizione con le classi componenti *Task* e *Feed*.

-La classe *Leader* rappresenta l’entità del leader del progetto, per cui le principali responsabilità sono la memorizzazione delle informazioni relative alle operazioni di avvio del progetto, chiusura del progetto, modifica e cancellazione di un’idea, assegnazione di compiti ai teammate ed infine accettazione/rifiuto di richieste di partecipazione. Essa costituisce la classe associativa nella relazione “*to own*” tra *User* e *ProjectualIdea*.

-La classe *Request* rappresenta l’entità della richiesta di partecipazione ad un progetto, per cui è caratterizzata da attributi quali descrizione della richiesta, data di invio e stato della richiesta. Le principali responsabilità sono la memorizzazione delle informazioni della richiesta effettuata e il set dello stato della stessa. Tale classe costituisce la classe associativa nella relazione “*teammate*” tra *User* e *ProjectualIdea*.

-La classe *Category* rappresenta l’entità della categoria di un’idea progettuale, per cui è un enumerato contenente le quattro categorie prese in

analisi. Tale classe presenta una relazione di associazione con la classe *ProjectualIdea*.

-La classe *Task* rappresenta l'entità del compito assegnato dal leader, per cui è caratterizzata da attributi quali l'utente a cui è assegnato il compito e la descrizione dello stesso. La principale operazione è la creazione di un compito con conseguente memorizzazione delle informazioni dello stesso. Tale classe è legata da una relazione di composizione con la classe composta *Project*.

-La classe *Feed* rappresenta l'entità dell'aggiornamento inserito dal leader o dai teammate del progetto, per cui è caratterizzata da attributi quali l'utente che effettua l'aggiornamento e il messaggio di descrizione del lavoro compiuto. La principale operazione è la creazione di un aggiornamento con conseguente memorizzazione delle informazioni dello stesso. Tale classe è legata da una relazione di composizione con la classe composta *Project*.

-La classe *Skill* rappresenta l'entità della competenza che l'utente registrato alla piattaforma può possedere o che un'idea progettuale può richiedere, per cui è caratterizzata da un nome ed un livello. Le principali responsabilità sono la memorizzazione delle informazioni della competenza, il set e il get degli attributi specificati. Tale classe è legata da due relazioni di composizione con le classi composte *User* e *ProjectualIdea*, e da una relazione di associazione con la classe *Level*.

-La classe *Level* rappresenta l'entità del livello di una competenza, per cui è un enumerato contenente i tre livelli considerati in fase di analisi. Tale classe presenta una relazione di associazione con la classe *Skill*.

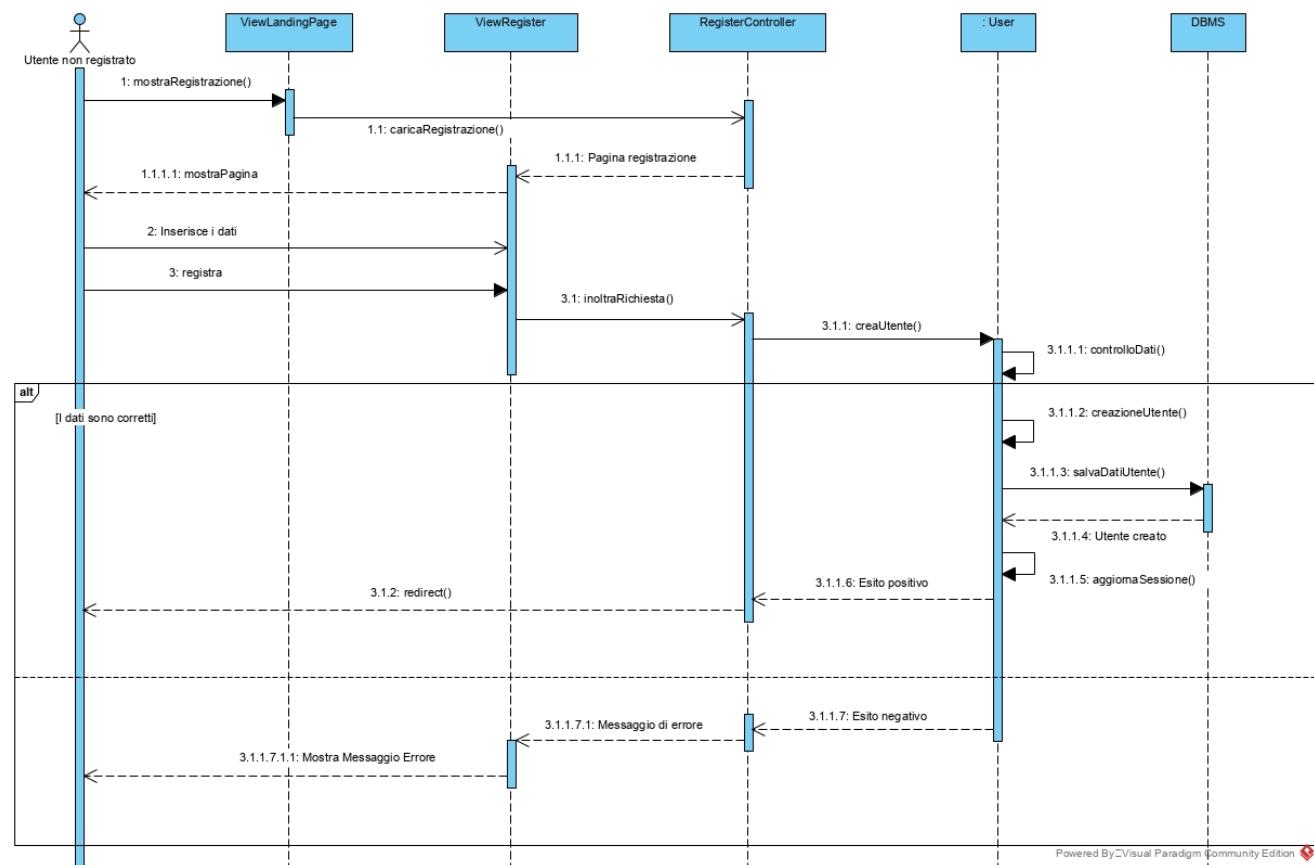
-La classe *Notifica* rappresenta l'entità della notifica inviata dal sistema in corrispondenza degli eventi previsti in fase di analisi. Essa è caratterizzata dall'indirizzo di posta elettronica dal quale partono tutte le notifiche (comune a tutte le classi) e dall'indirizzo di posta elettronica di destinazione. La sua unica responsabilità è l'invio della notifica dall'indirizzo mittente all'indirizzo di destinazione.

-La classe *AbstractReport* rappresenta l'entità della segnalazione effettuata da un utente registrato alla piattaforma, per cui è caratterizzata da attributi quali descrizione, motivazione e stato della segnalazione. Le principali responsabilità sono la memorizzazione e la restituzione di tutte le informazioni riguardanti la segnalazione. Tale classe è legata con le sottoclassi *ReportUser* e *ReportProject* dalla relazione di generalizzazione.

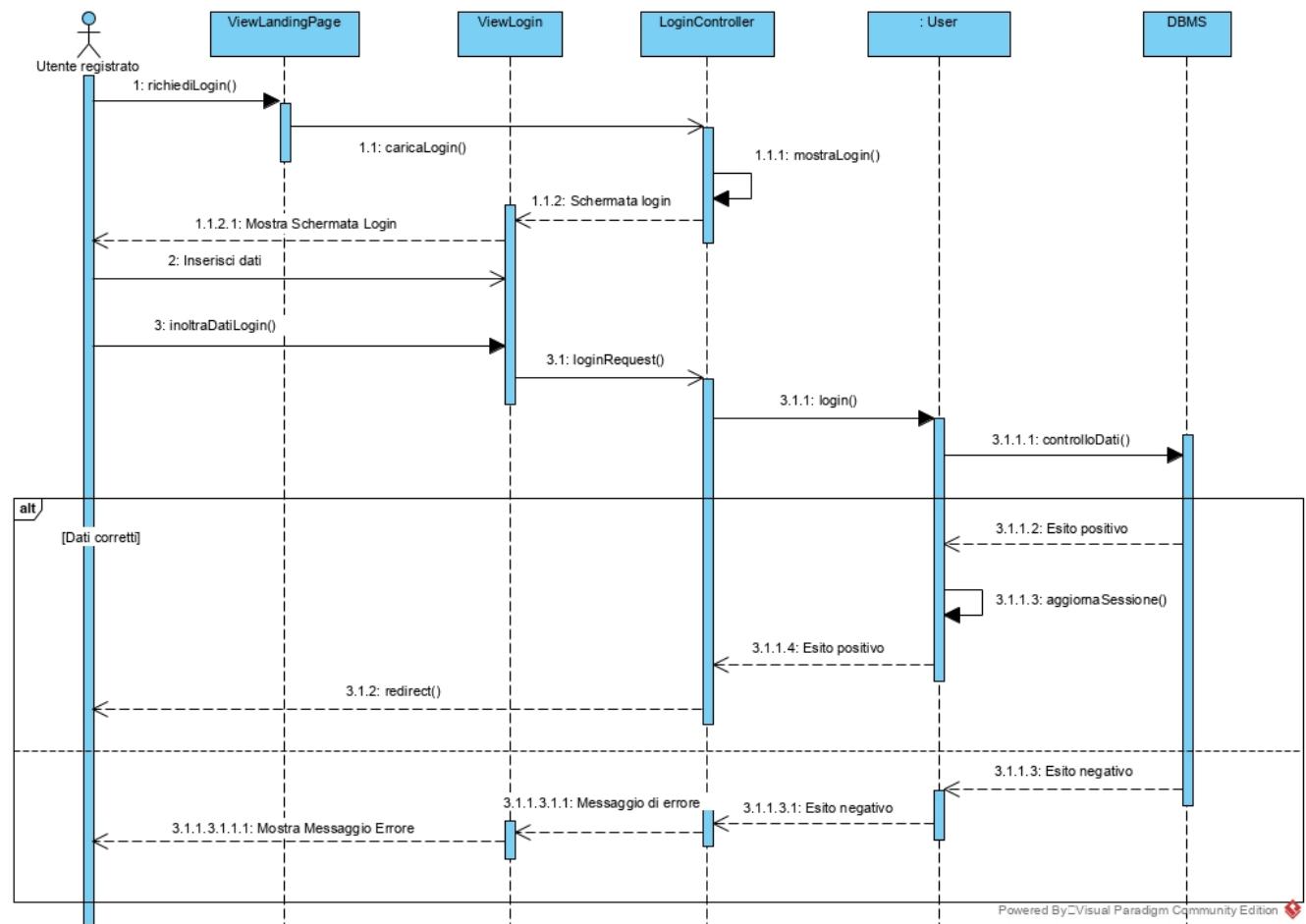
-
- La classe *ReportUser* rappresenta l'entità della segnalazione su un utente, pertanto le principali responsabilità di tale classe sono la memorizzazione delle informazioni riguardanti la segnalazione e la restituzione dell'utente segnalato. Tale classe è legata con la superclasse *AbstractReport* dalla relazione di generalizzazione e con la classe *User* dalla relazione di associazione.
 - La classe *ReportProject* rappresenta l'entità della segnalazione su un progetto, pertanto le principali responsabilità di tale classe sono la memorizzazione delle informazioni riguardanti la segnalazione e la restituzione del progetto segnalato. Tale classe è legata con la superclasse *AbstractReport* dalla relazione di generalizzazione e con la classe *ProjectualIdea* dalla relazione di associazione.
 - La classe *ReportMotivation* rappresenta l'entità della motivazione di una segnalazione, per cui è un enumerato contenente le tre motivazioni previste in fase di analisi. Tale classe è legata da una relazione di associazione con la classe *AbstractReport*.
 - La classe *Admin* rappresenta l'entità del moderatore della piattaforma, per cui è caratterizzata esclusivamente da e-mail e password. Le principali responsabilità di tale classe sono la creazione di un profilo admin con conseguente memorizzazione dei suoi attributi, la cancellazione delle informazioni di un'idea dalla sorgente dati e l'attribuzione di una sanzione ad un utente. Tale classe è legata da una relazione di associazione con la classe *ProjectualIdea* e con la classe *Sanction*.
 - La classe *Sanction* rappresenta l'entità della sanzione effettuata da un moderatore su un utente, per cui è caratterizzata dall'utente sanzionato, dalla scadenza della sanzione e dalla ragione della sanzione. La principale responsabilità è la memorizzazione delle informazioni circa la sanzione e la modifica della scadenza. Tale classe presenta una relazione di associazione con la classe *User* e con la classe *Admin*.

2.3.3 Diagrammi di Sequenza

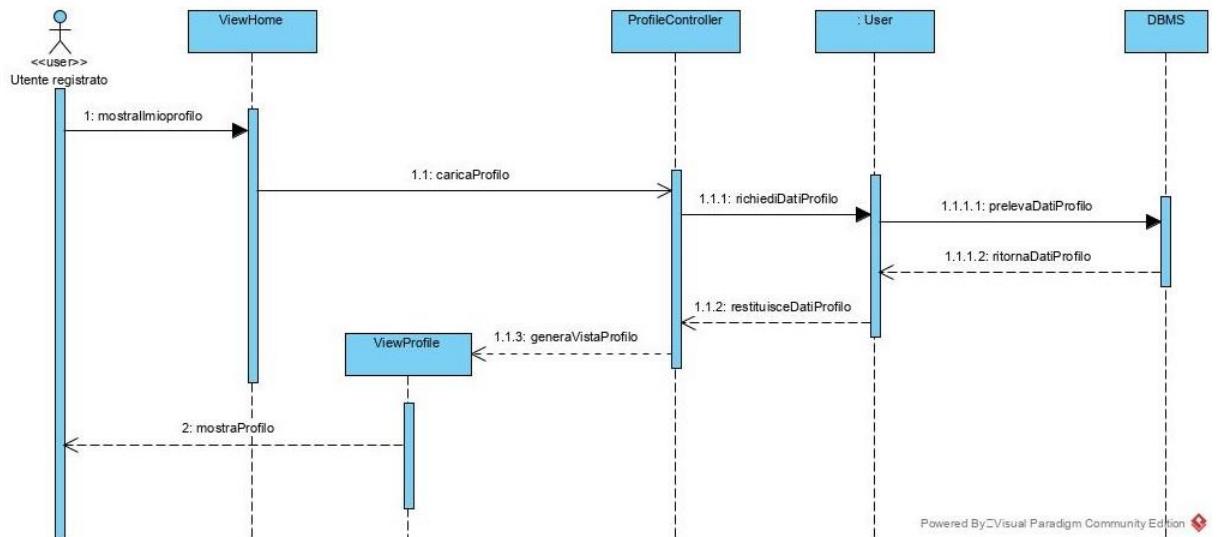
IF-1 Registrazione Utente



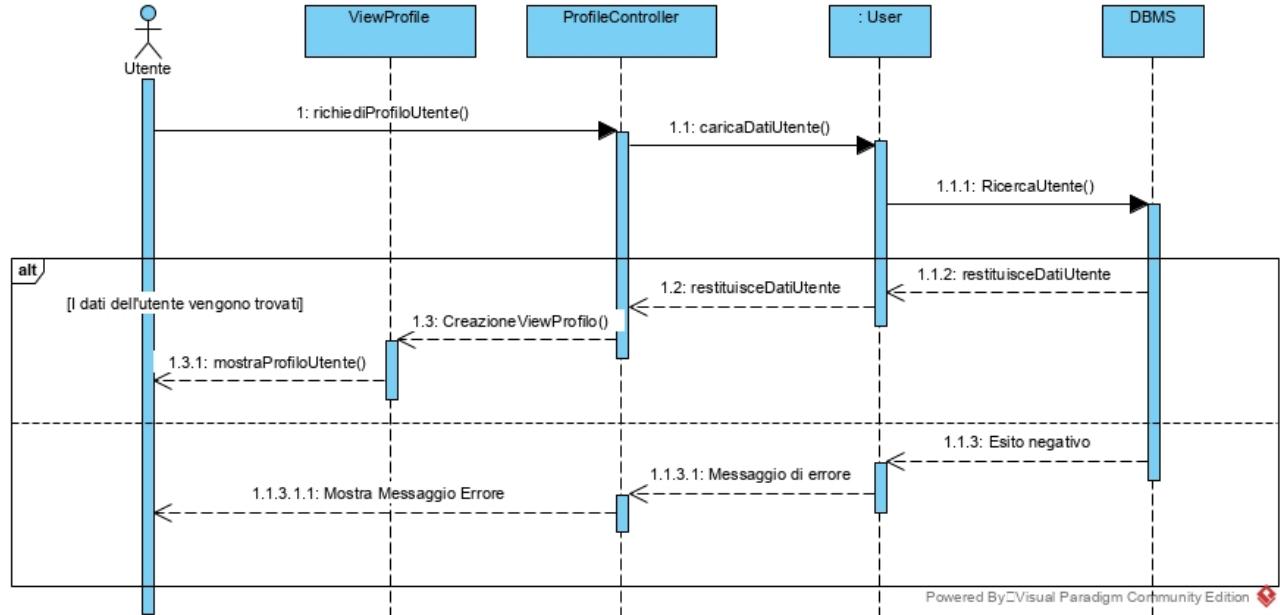
IF-2 Login utente



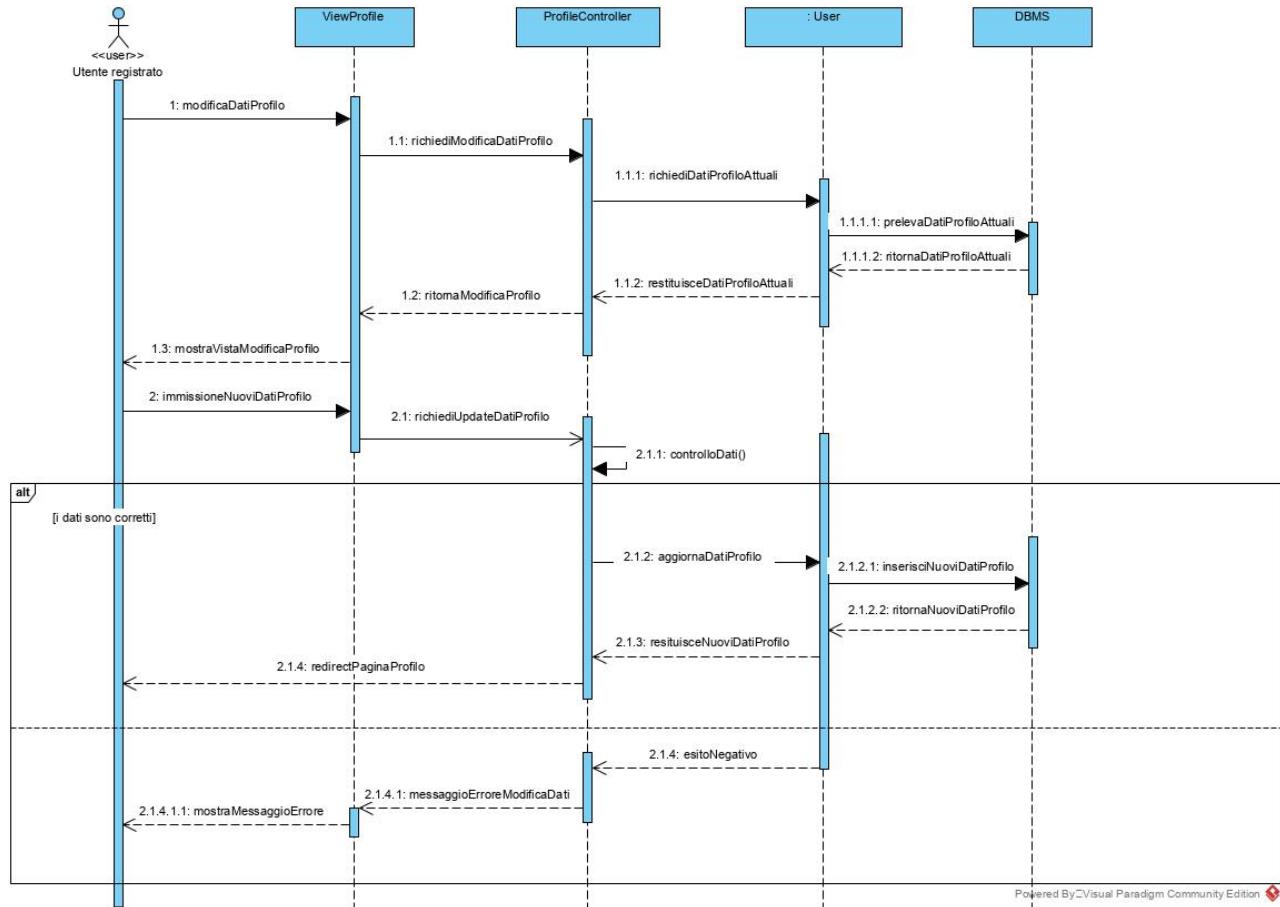
IF-3 Visualizzazione del proprio profilo



IF-4 Visualizzazione di altri profili

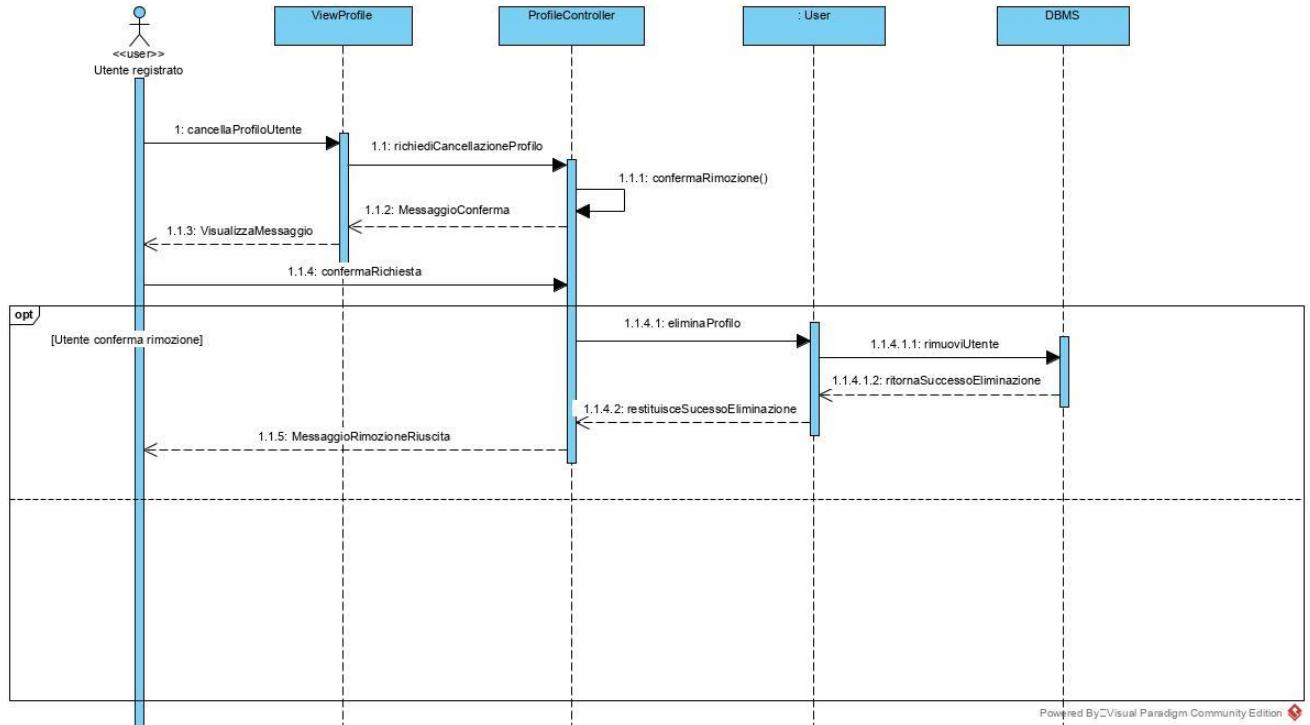


IF-5 Modificare il proprio profilo



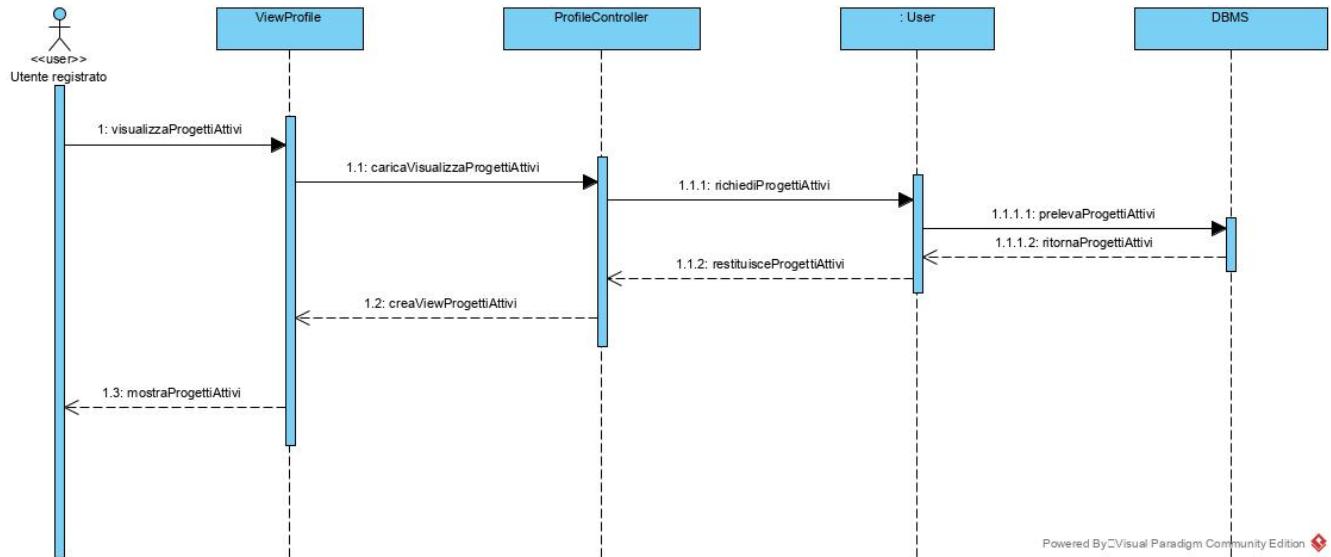


IF-6 Cancellare il proprio profilo



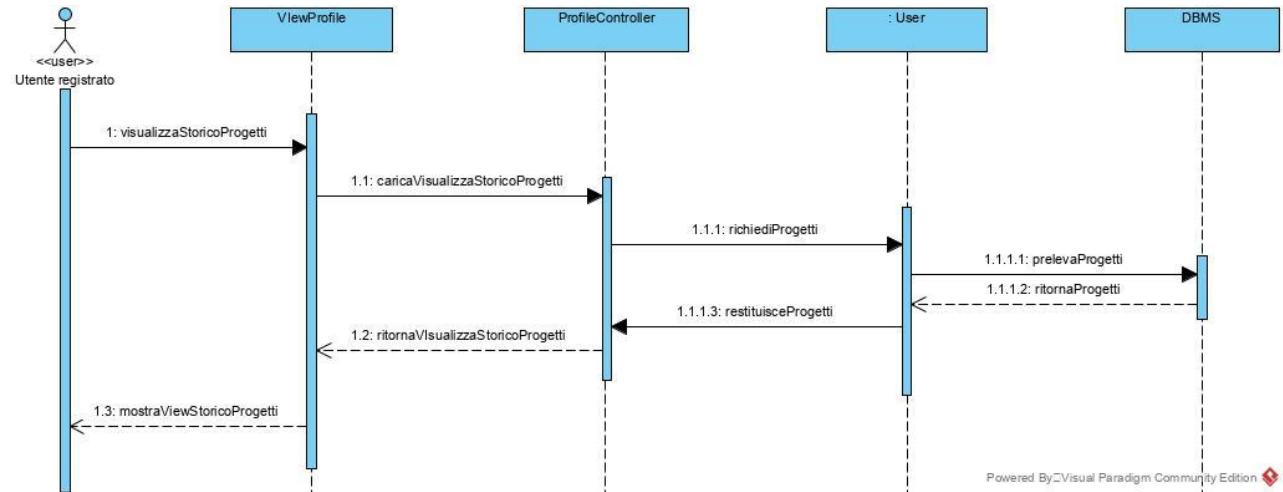
Powered By Visual Paradigm Community Edition

IF-7 Visualizzare l'elenco dei propri progetti attivi

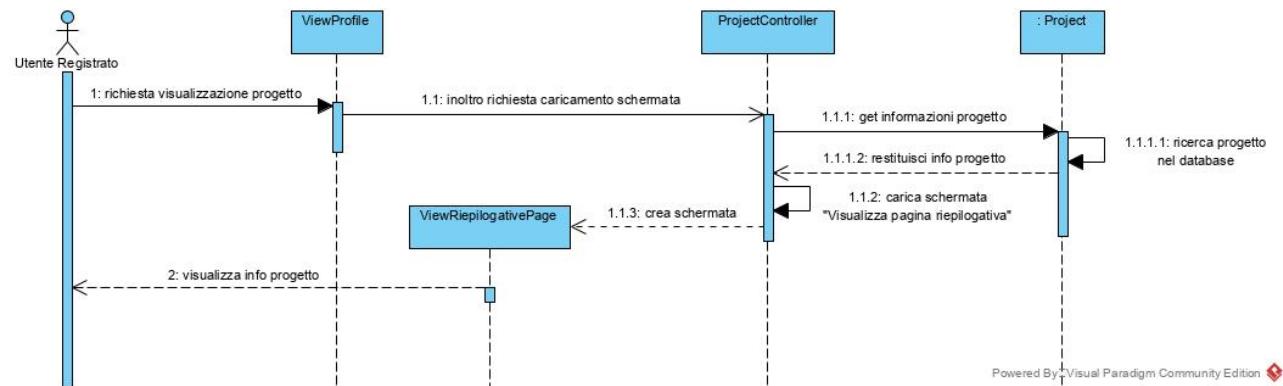


Powered By Visual Paradigm Community Edition

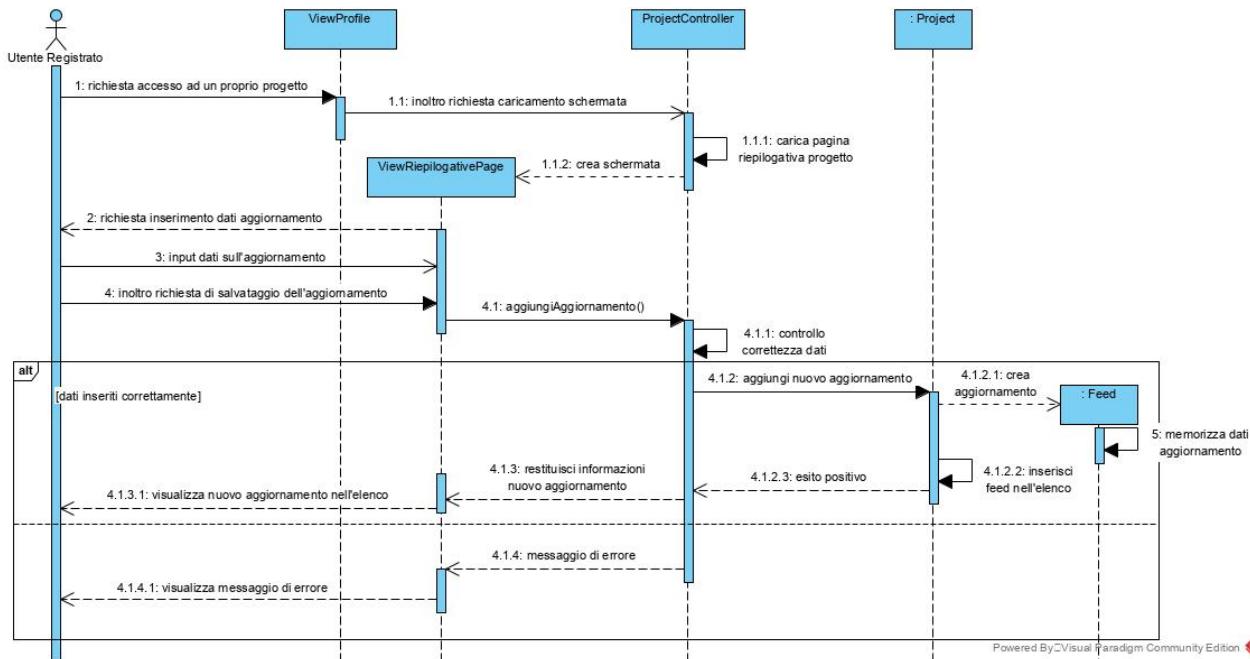
IF-8 Visualizzare lo storico dei progetti a cui si è partecipato



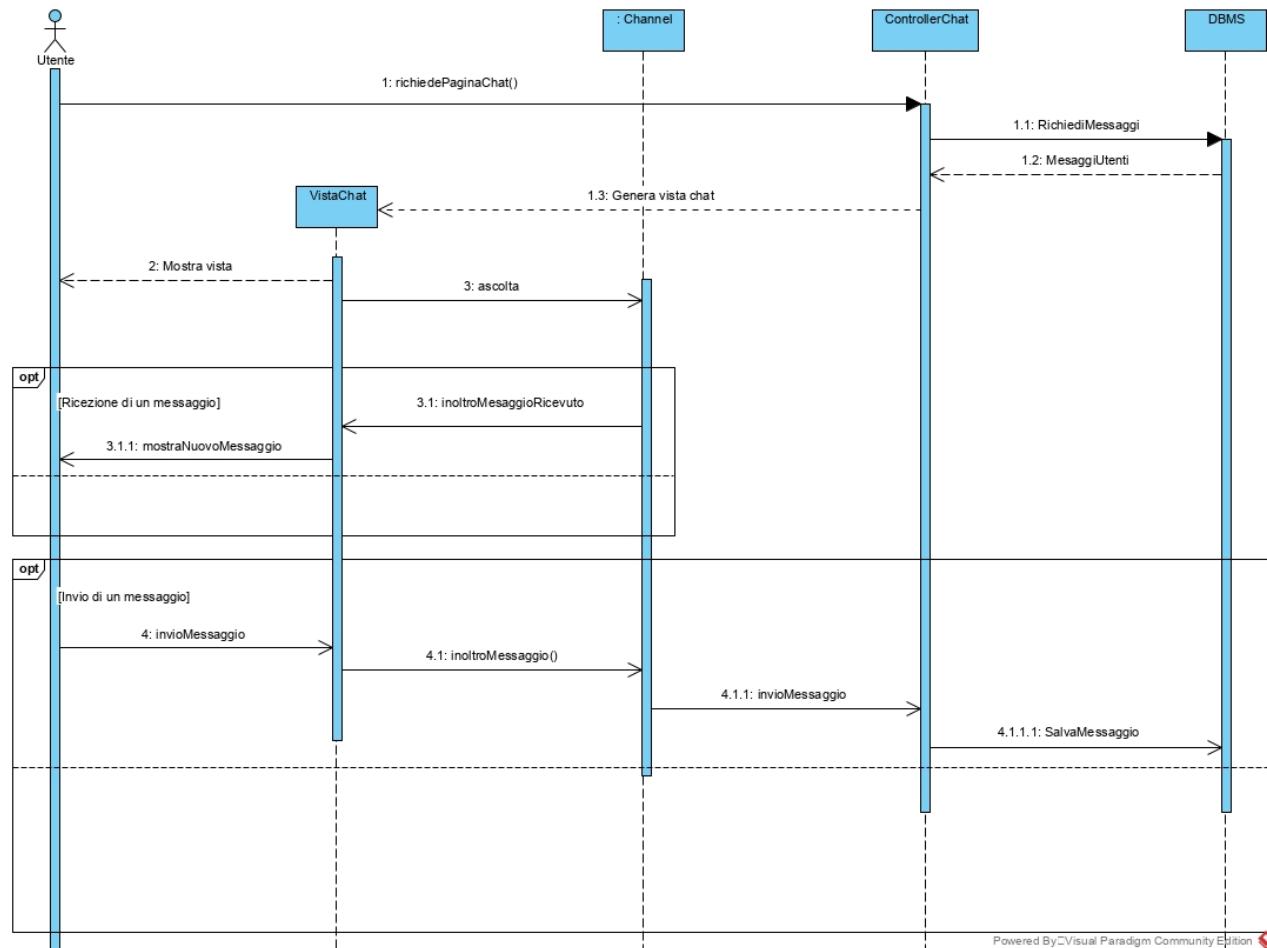
IF-9 Visualizzare la pagina riepilogativa di un progetto



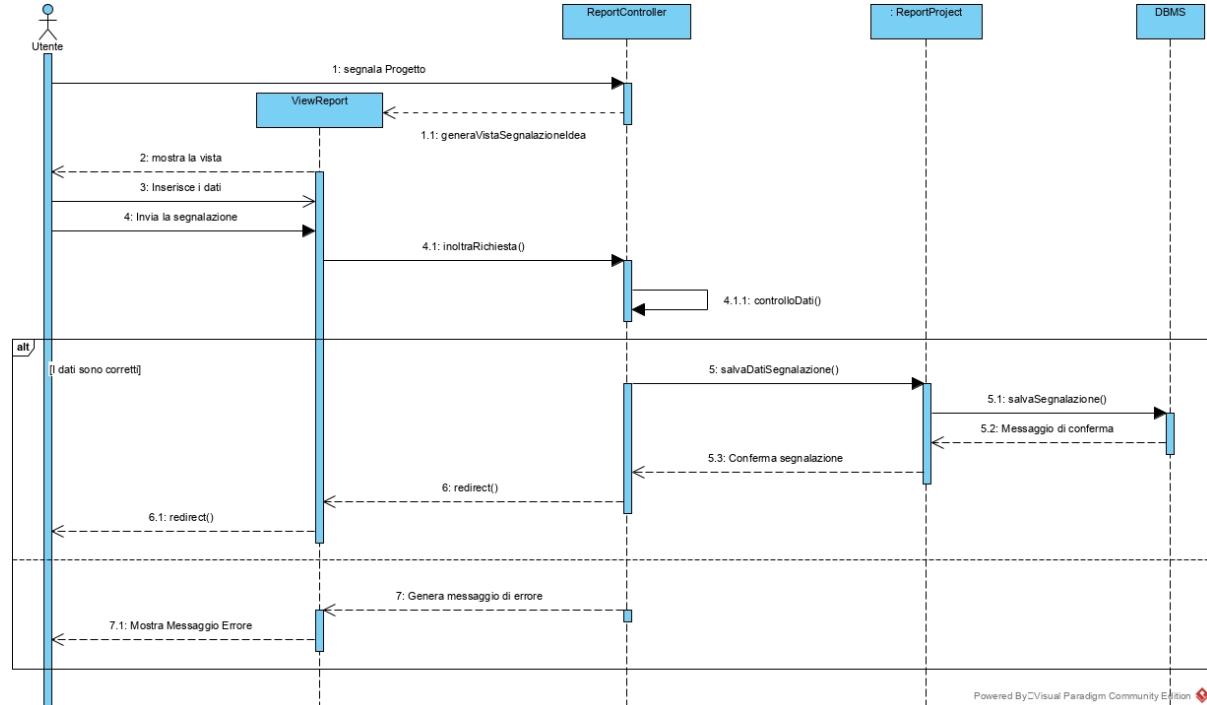
IF-10 Aggiungere aggiornamenti sullo stato del progetto



IF-11 Chat private tra utenti

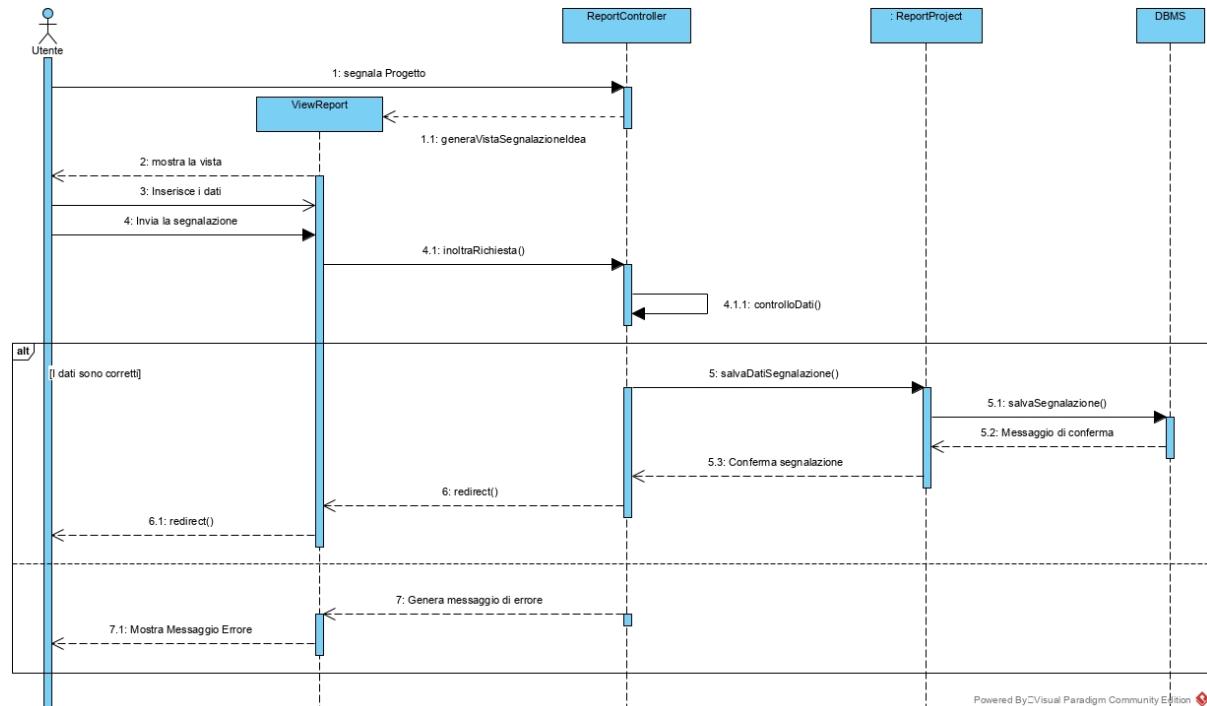


IF-12 Segnalazioni sulle idee progettuali



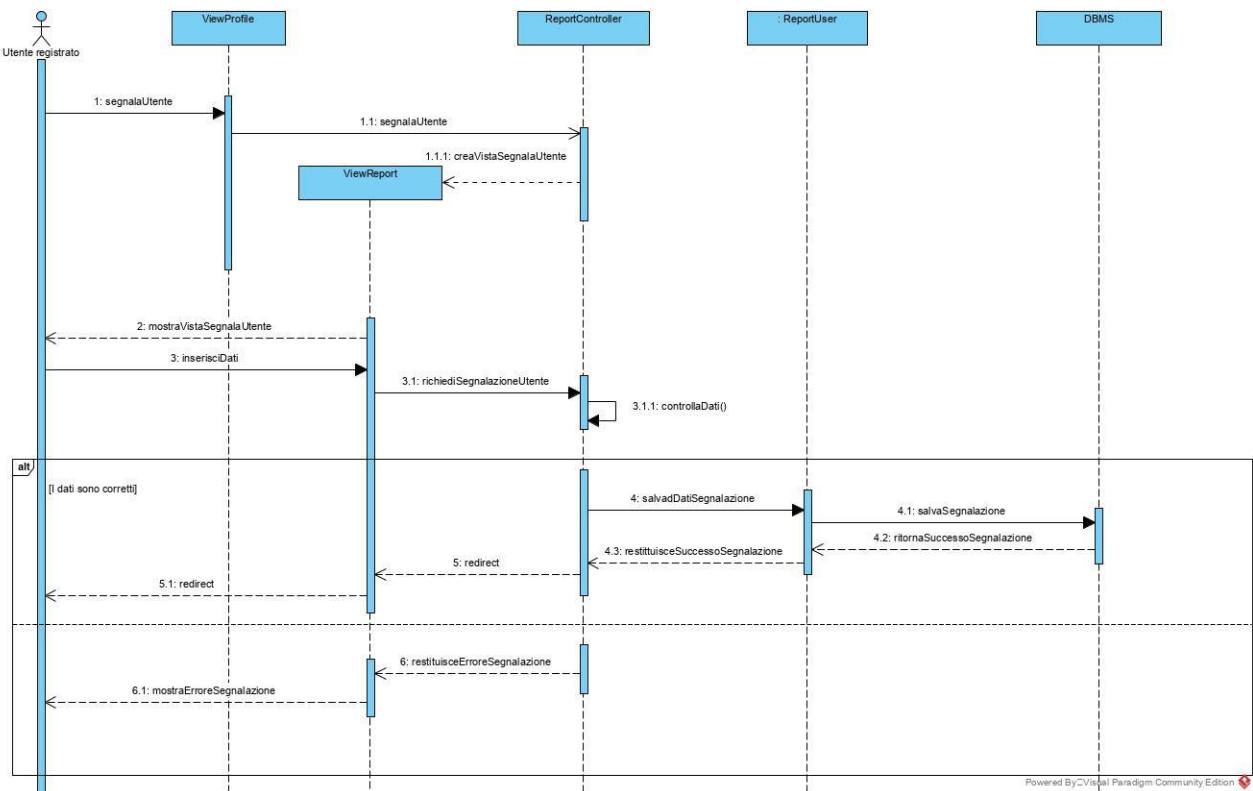
Powered By Visual Paradigm Community Edition

IF-13 Segnalazioni su progetti

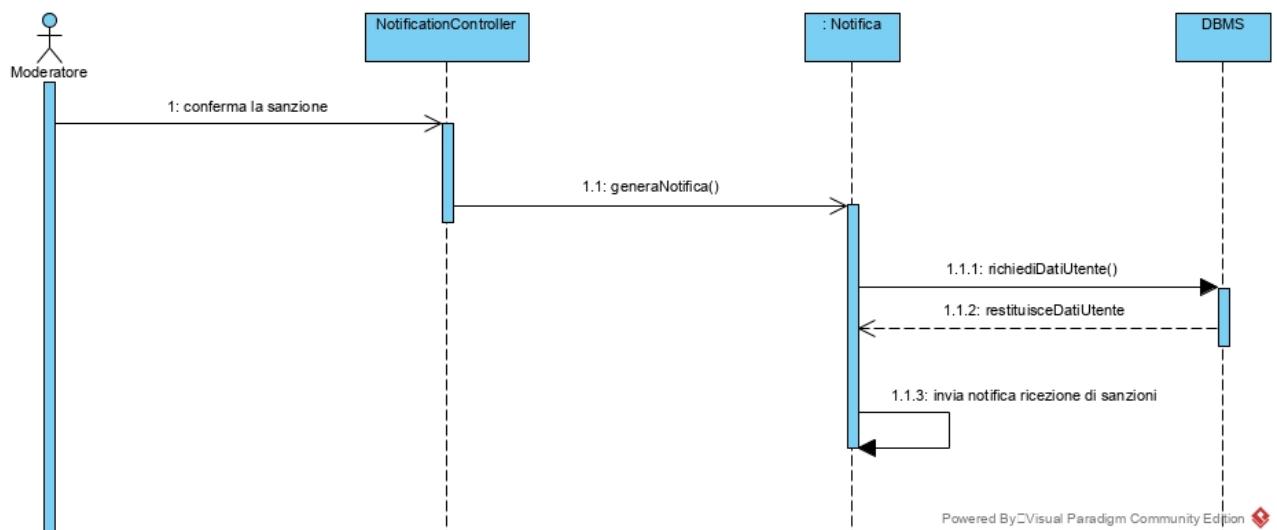


Powered By Visual Paradigm Community Edition

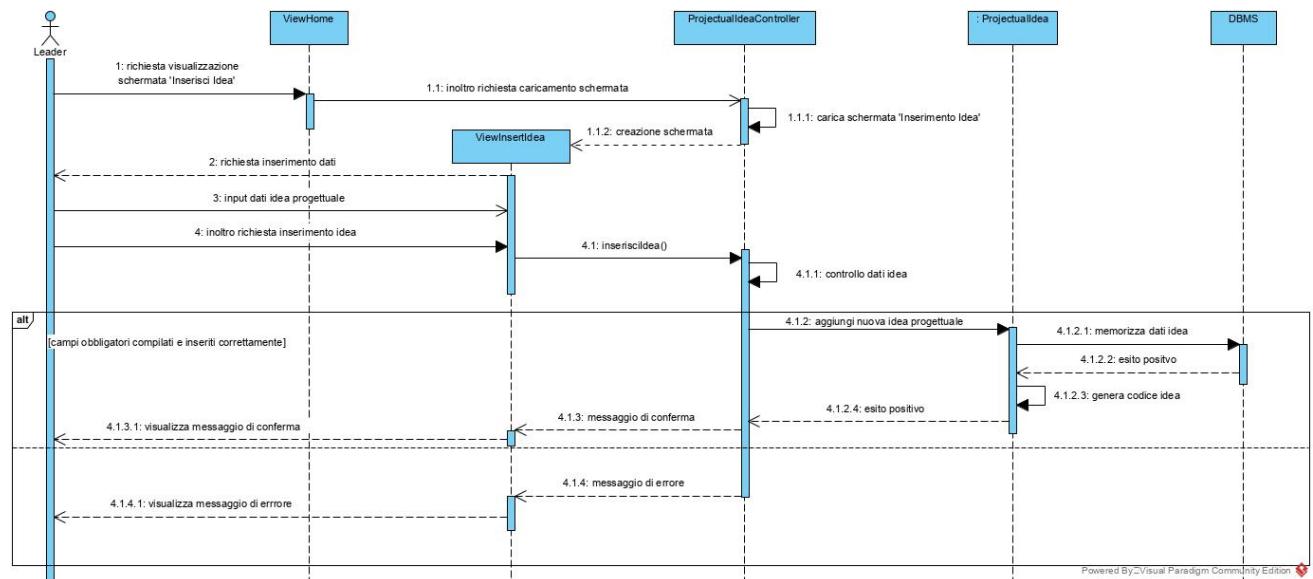
IF-14 Segnalazioni su utenti



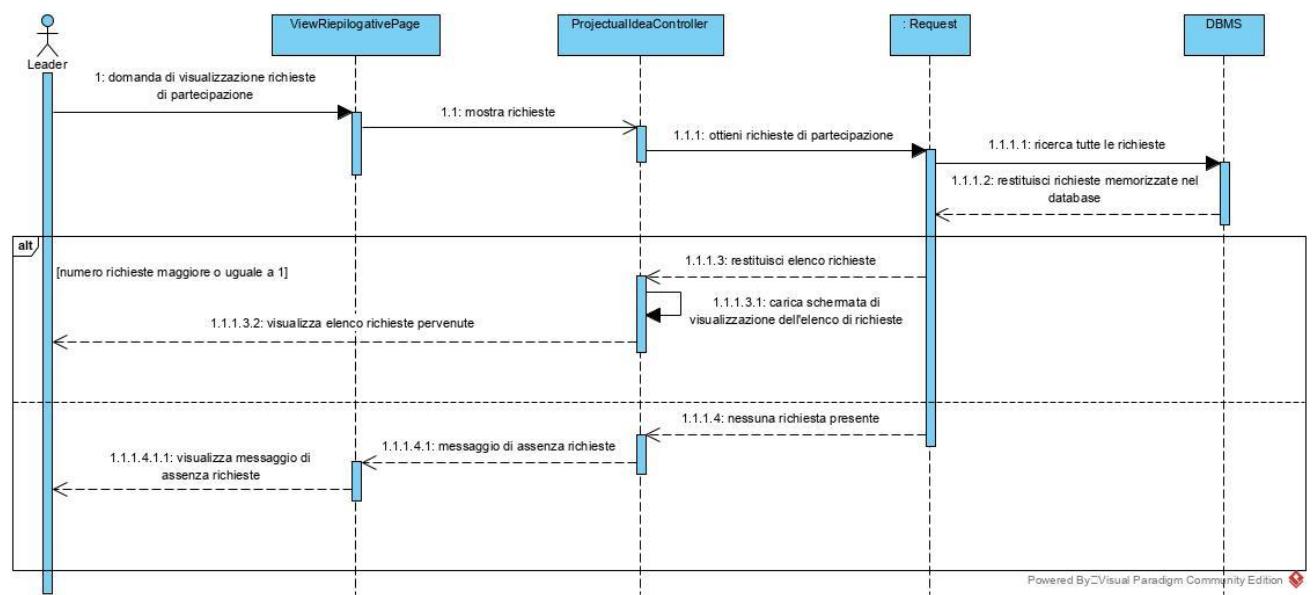
IF-15 Notifiche per ricezione di sanzioni



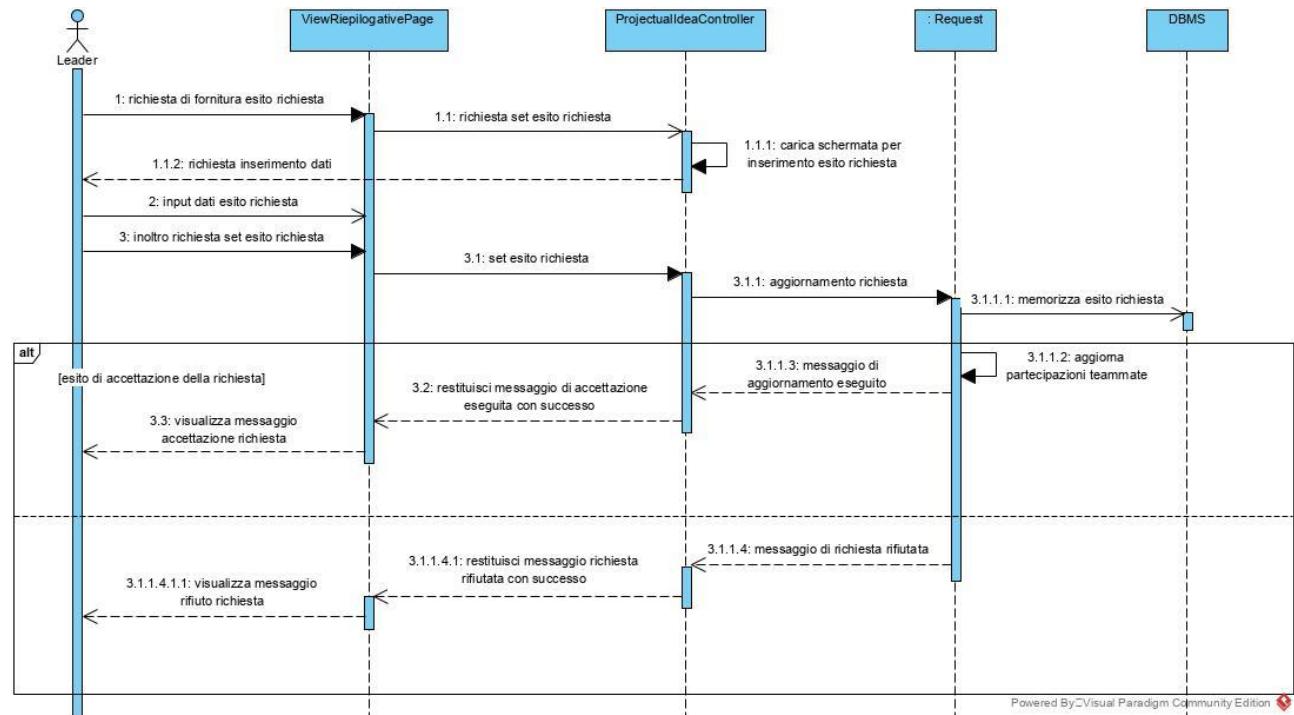
IF-16 Inserire la propria idea progettuale



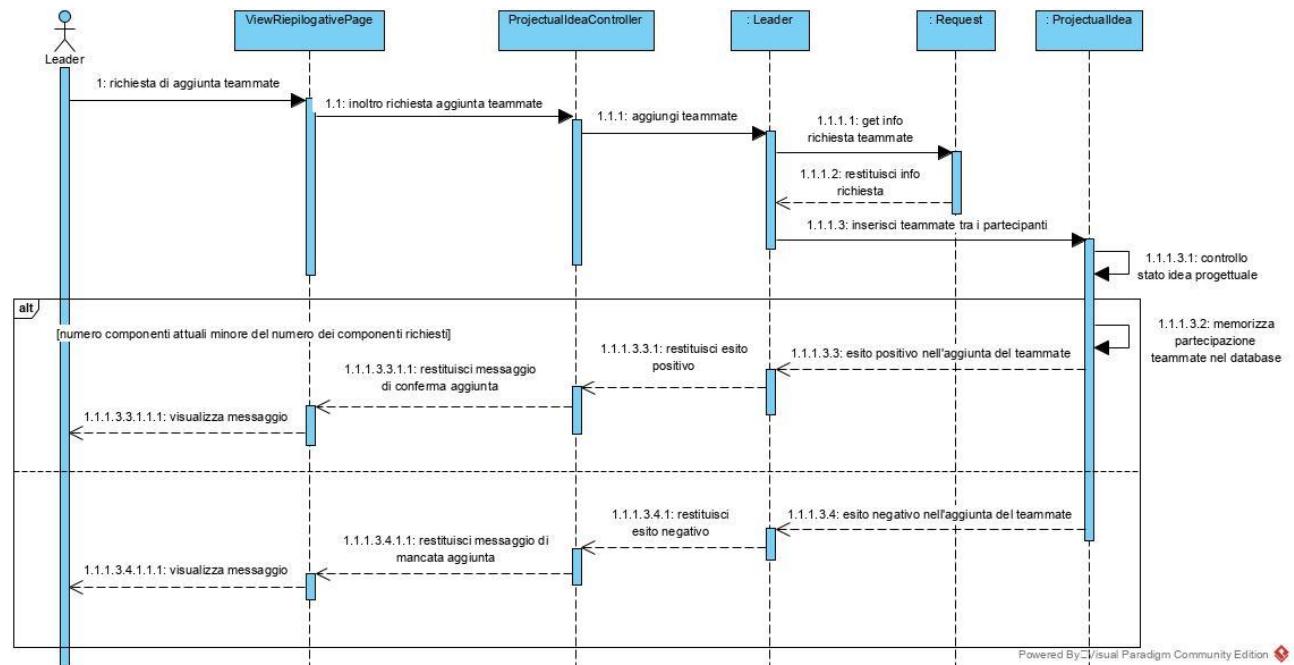
IF-17 Visualizzare le richieste di partecipazione pervenute



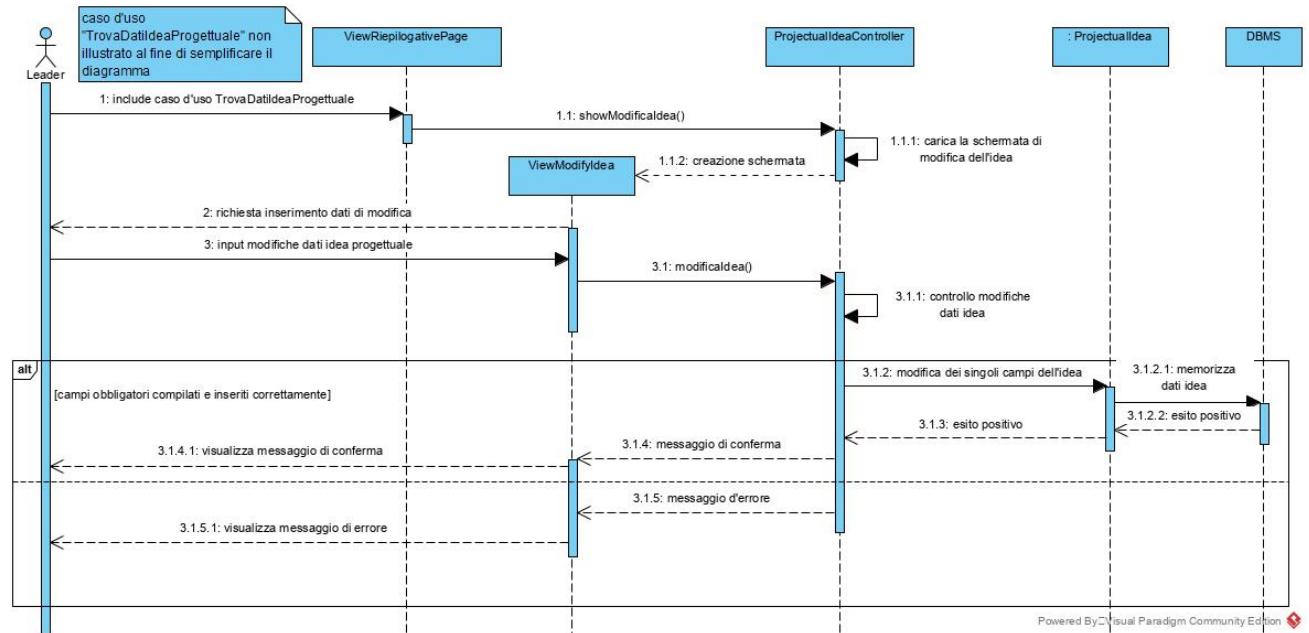
IF-18 Accettare o rifiutare le richieste di partecipazione



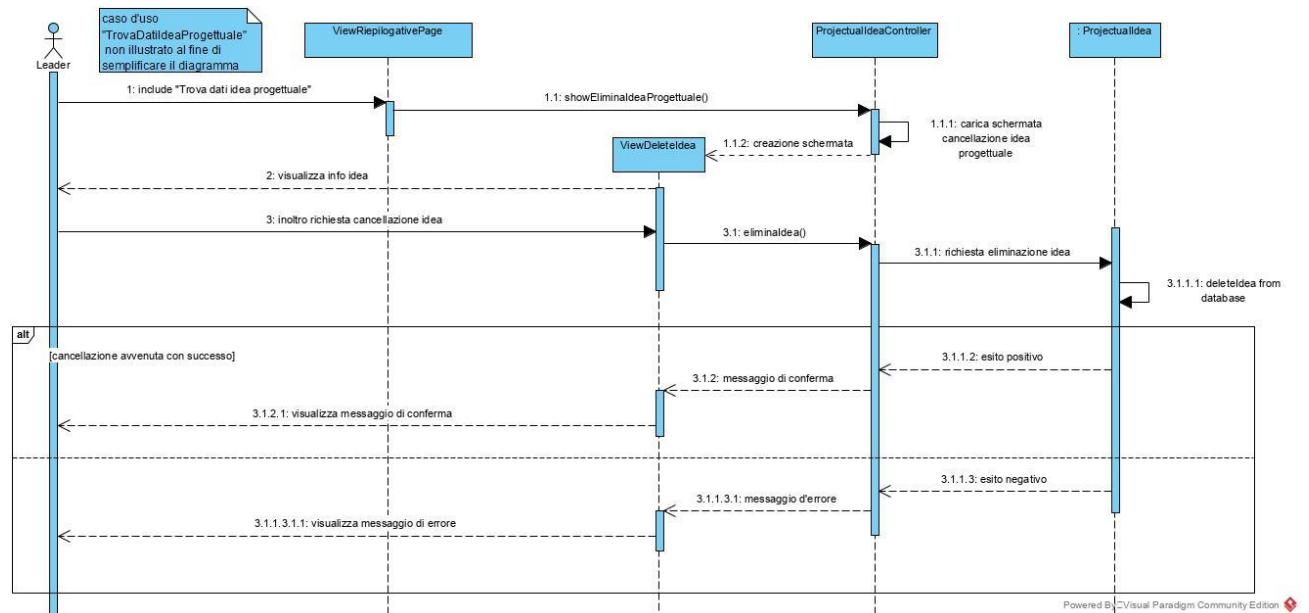
Aggiorna partecipazioni teammate



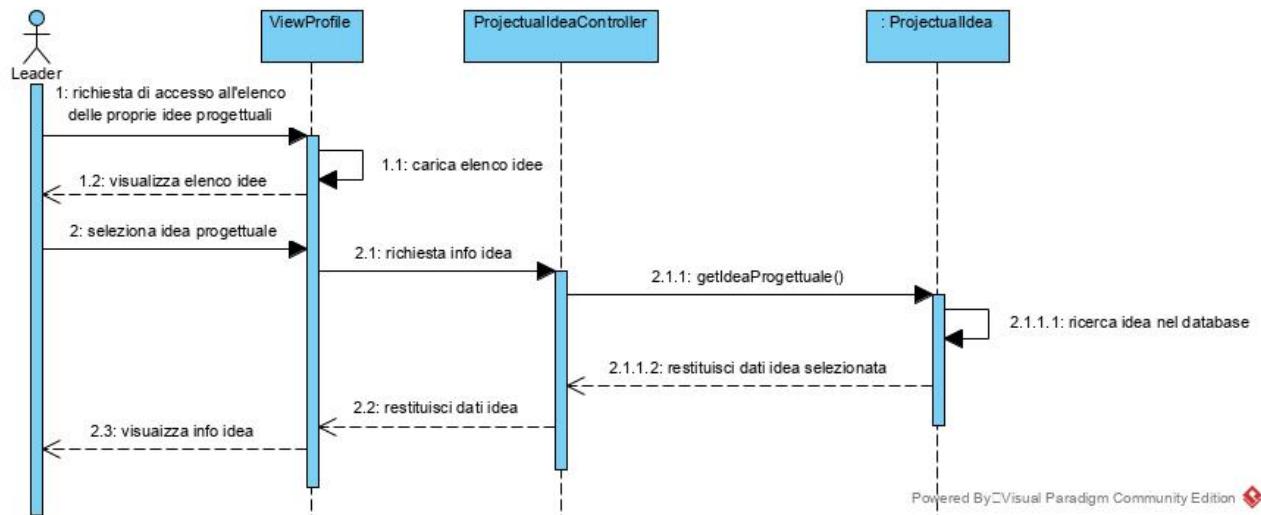
IF-19 Modificare la propria idea



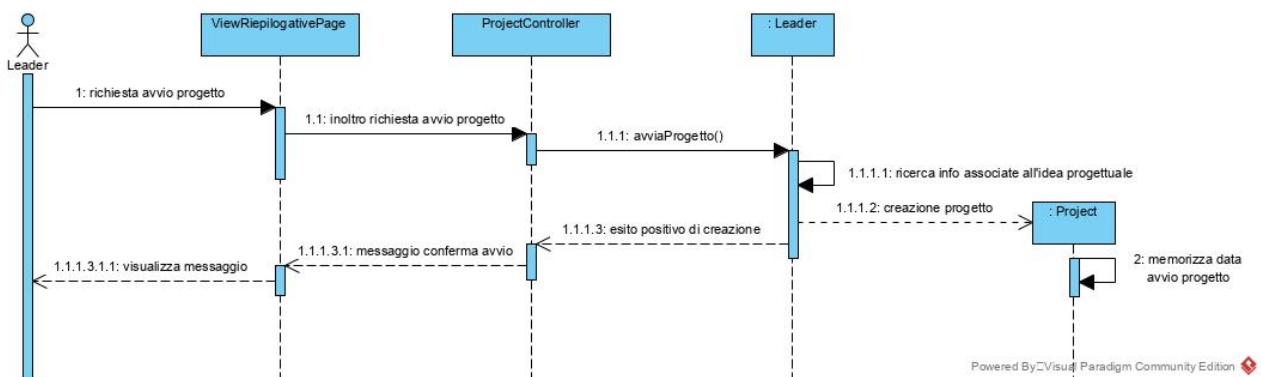
IF-20 Eliminare l'idea progettuale



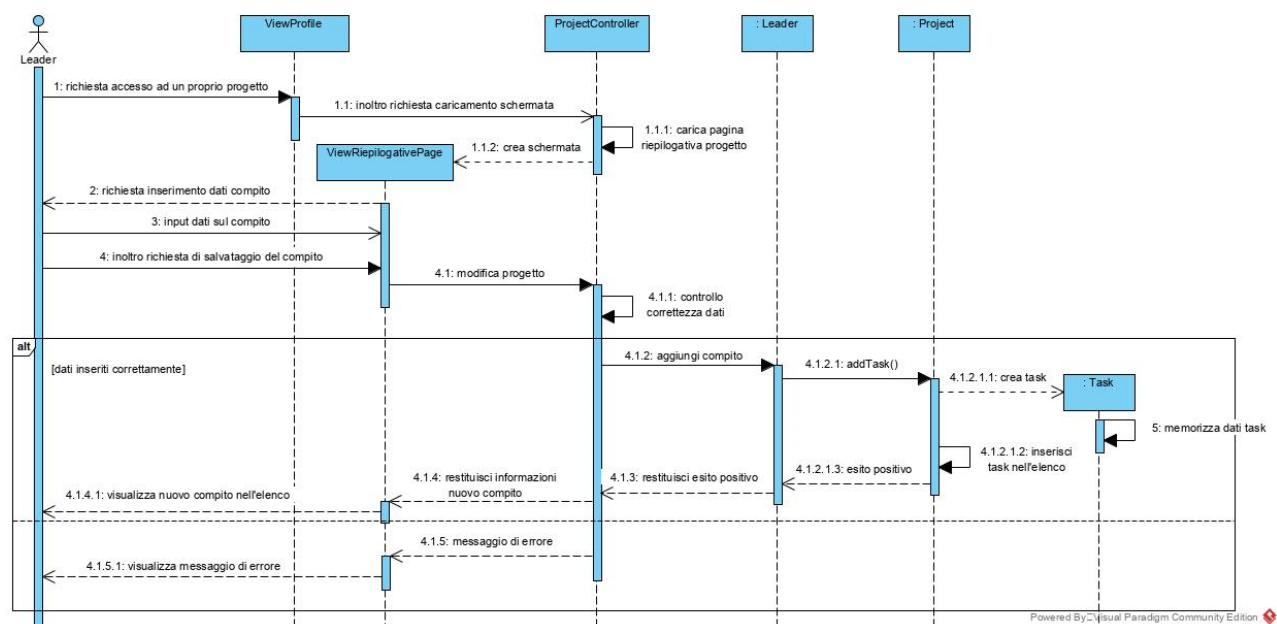
Trova dati idea progettuale



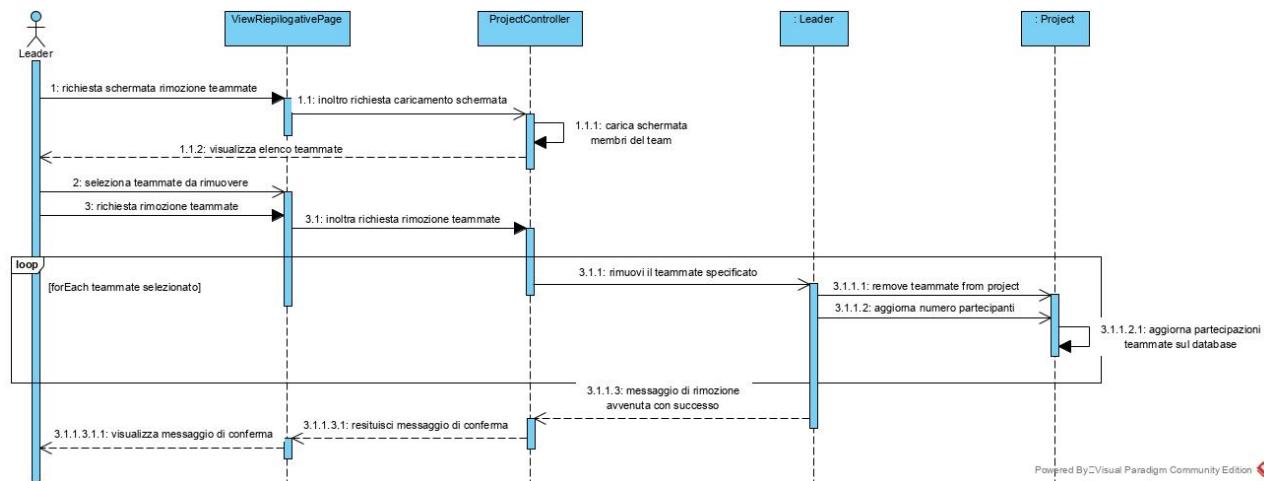
IF-21 Avviare un progetto



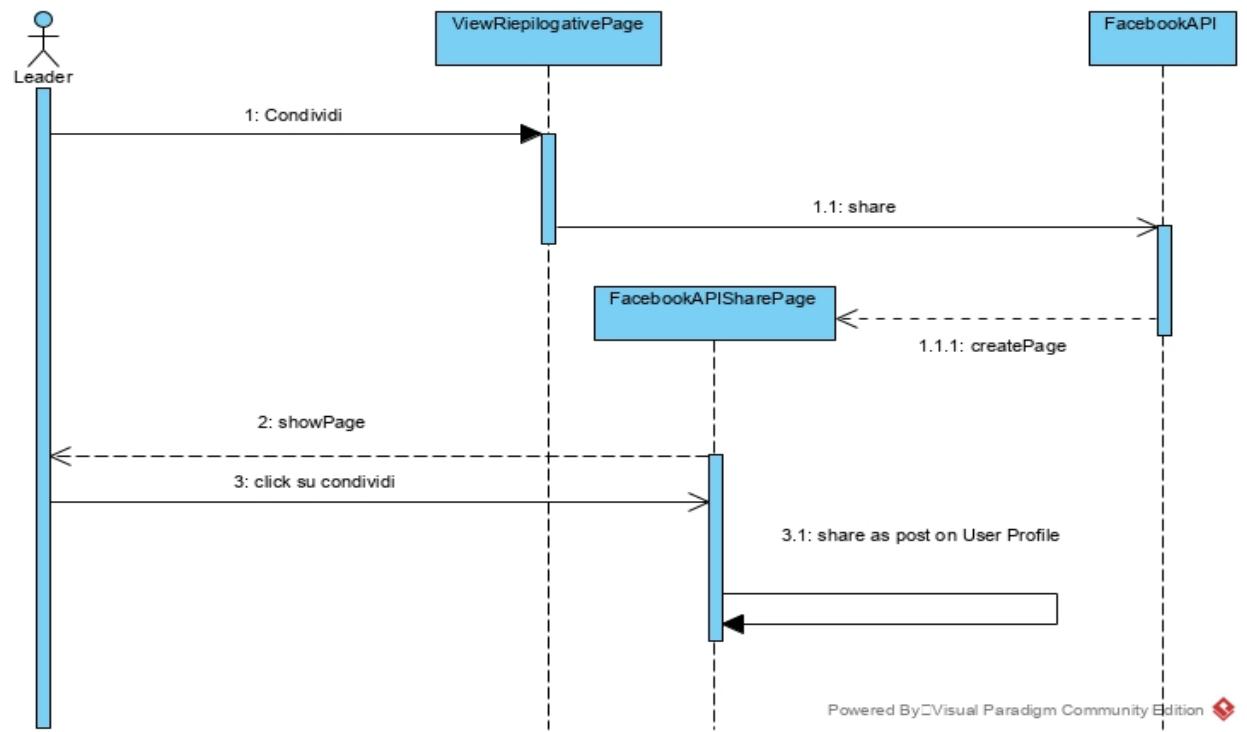
IF-22 Assegnare compiti da svolgere



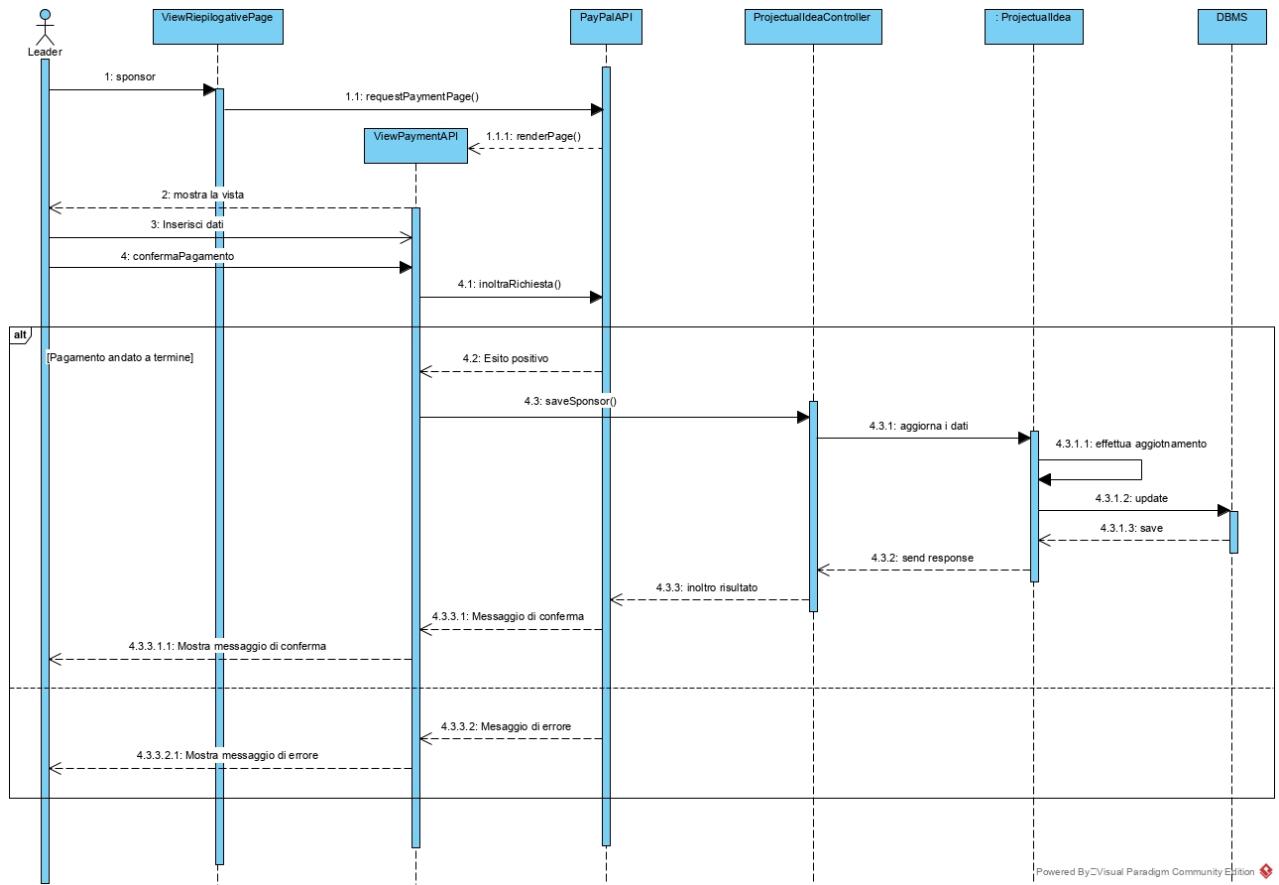
IF-23 Rimuovere un teammate



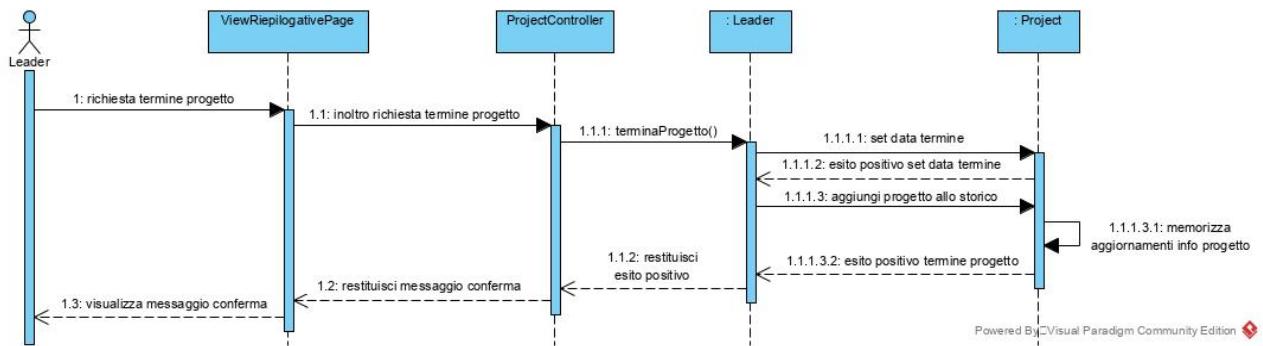
IF-24 Condividere l'idea progettuale sui social



IF-25 Effettuare pagamenti per avere un aumento della visibilità dei propri annunci

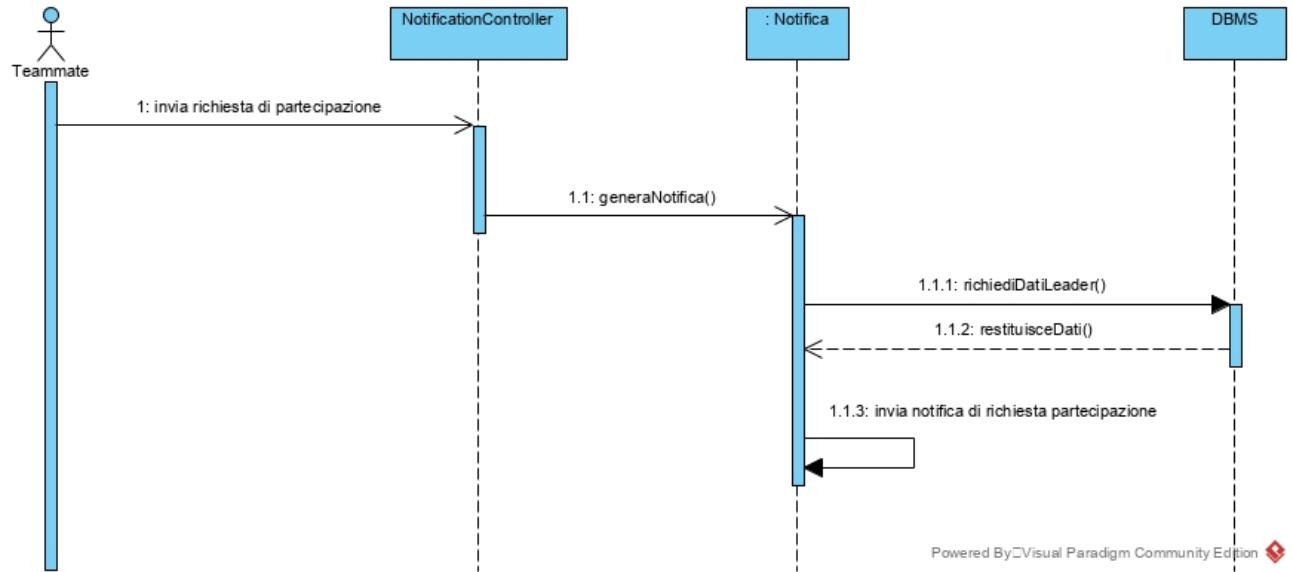


IF-26 Terminare il progetto

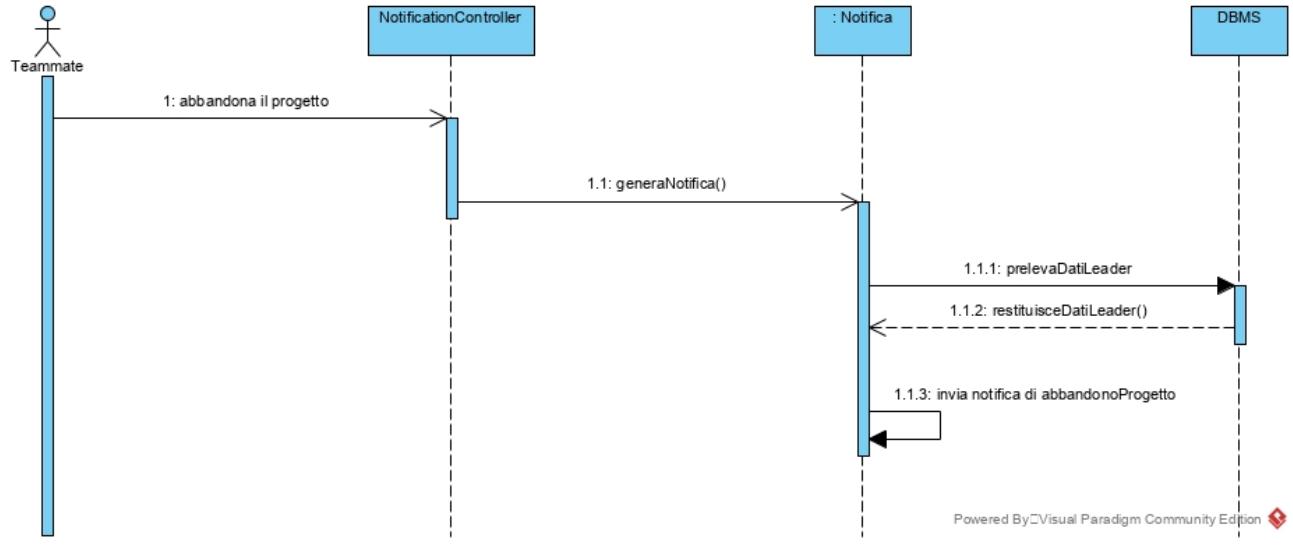




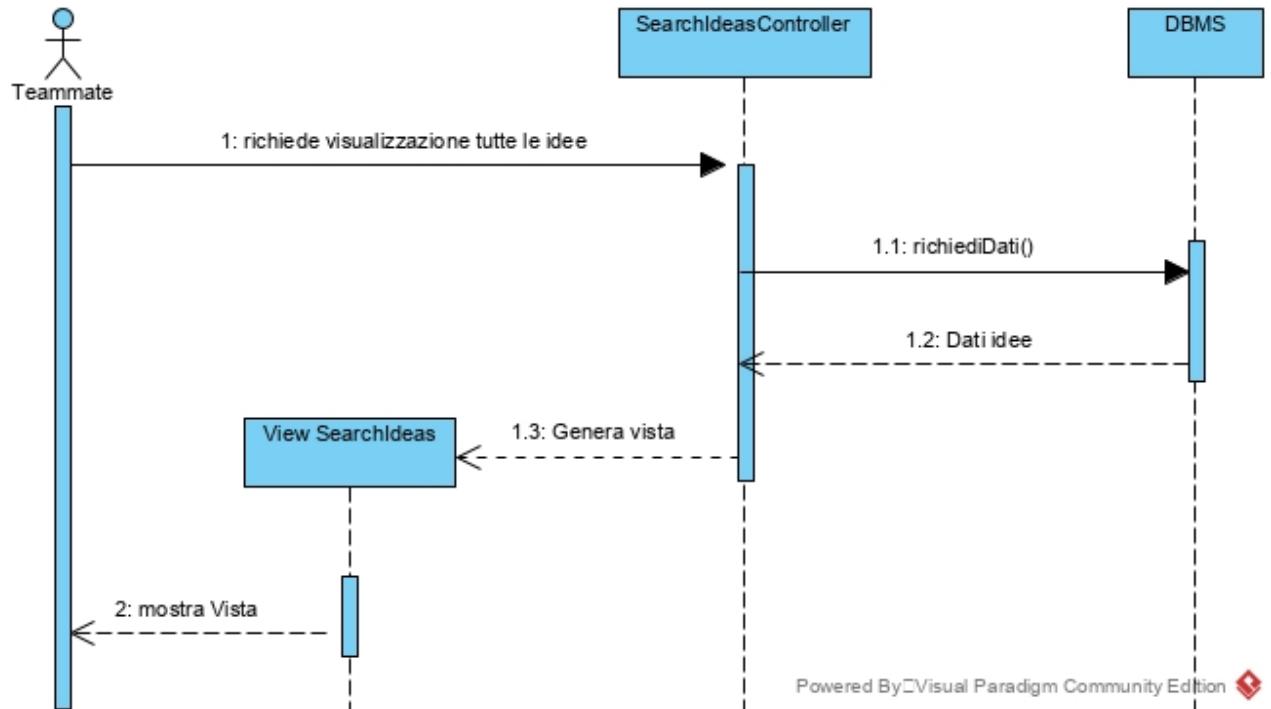
IF-27 Notifiche per la richiesta di partecipazione al team



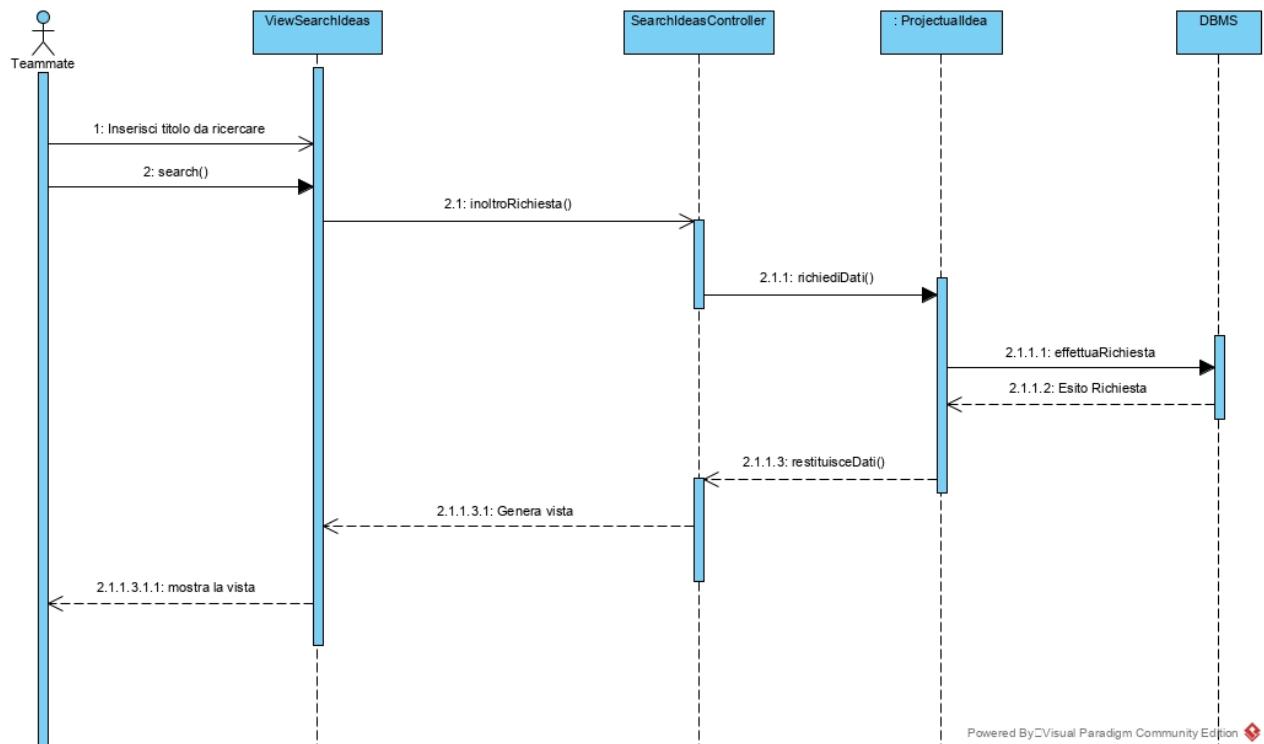
IF-28 Notifiche per l'abbandono del progetto



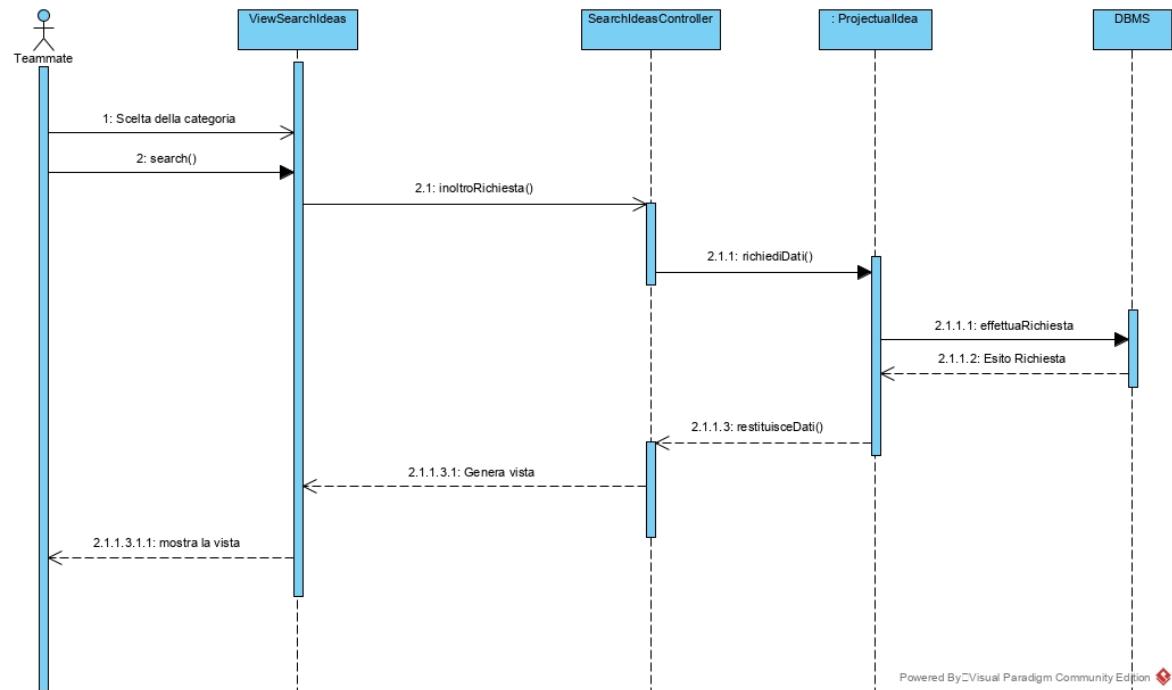
IF-29 Visualizzare tutte le idee progettuali disponibili



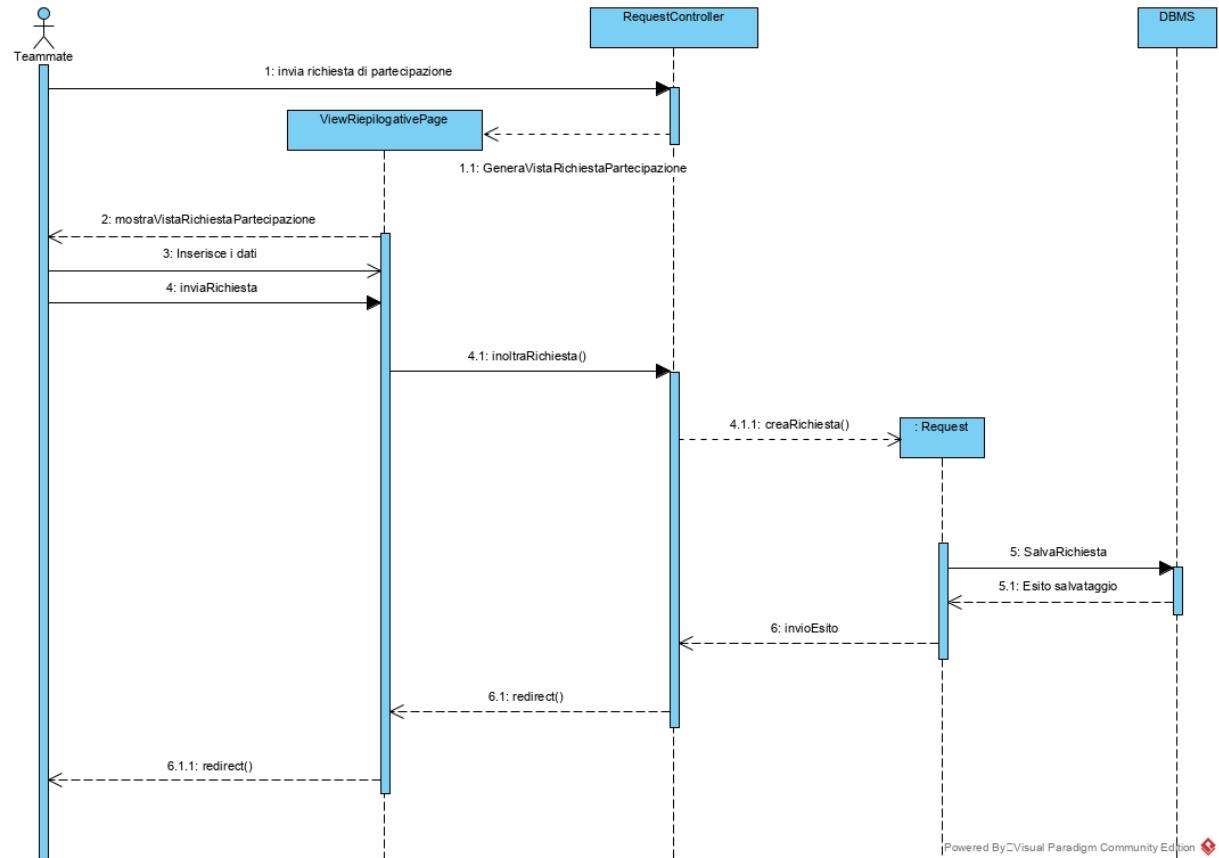
IF-30 Ricercare idee progettuali per titolo



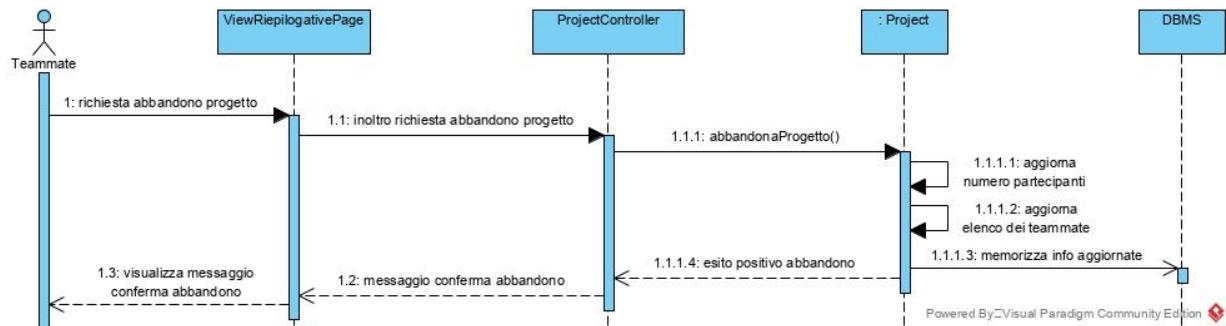
IF-31 Ricercare idee progettuali per categoria



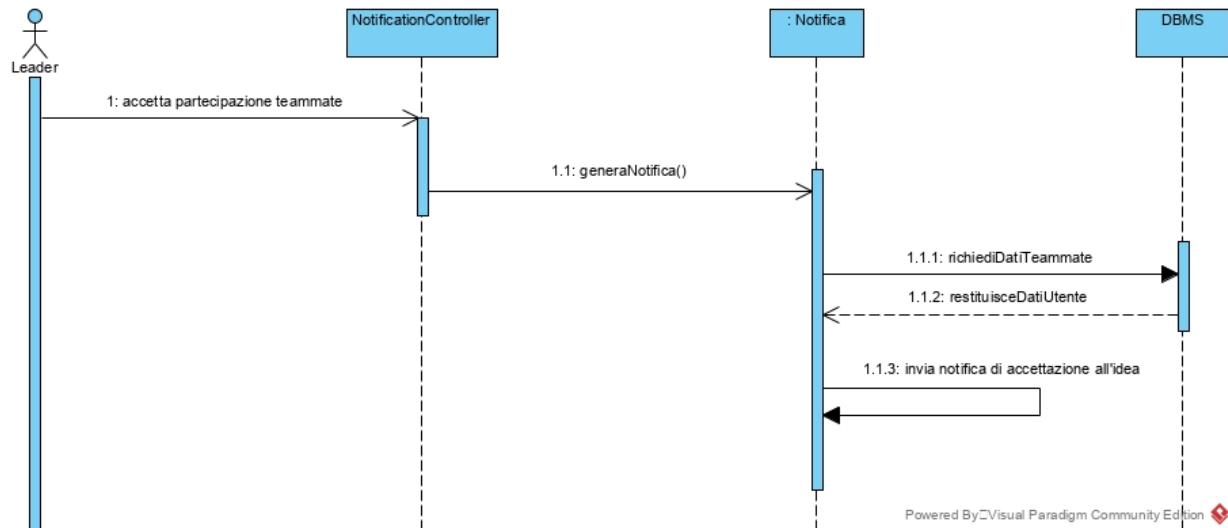
IF-32 Effettuare una richiesta di partecipazione ad un'idea progettuale



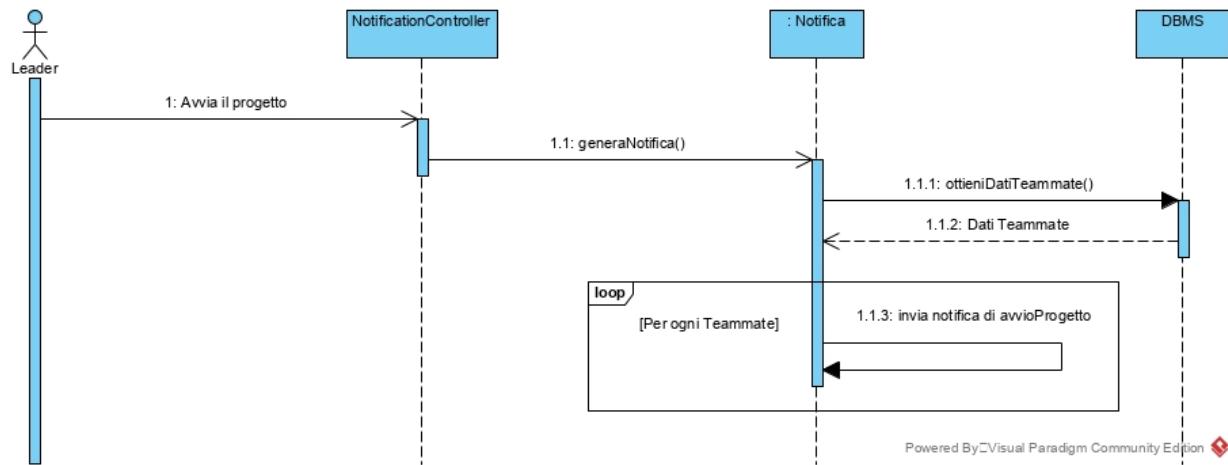
IF-33 Abbandonare un progetto



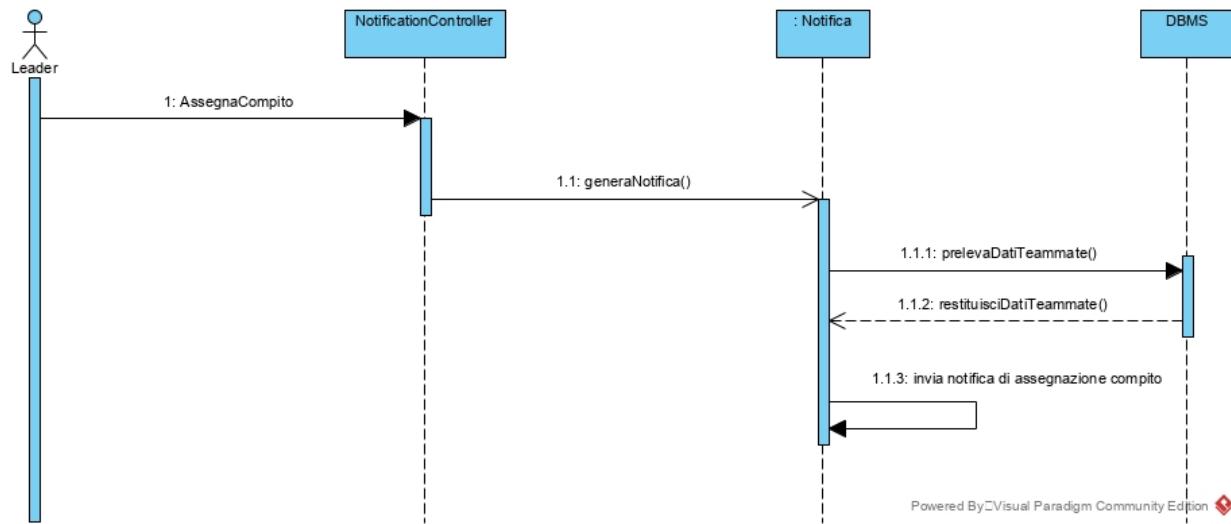
IF-34 Notifiche per l'accettazione nel team



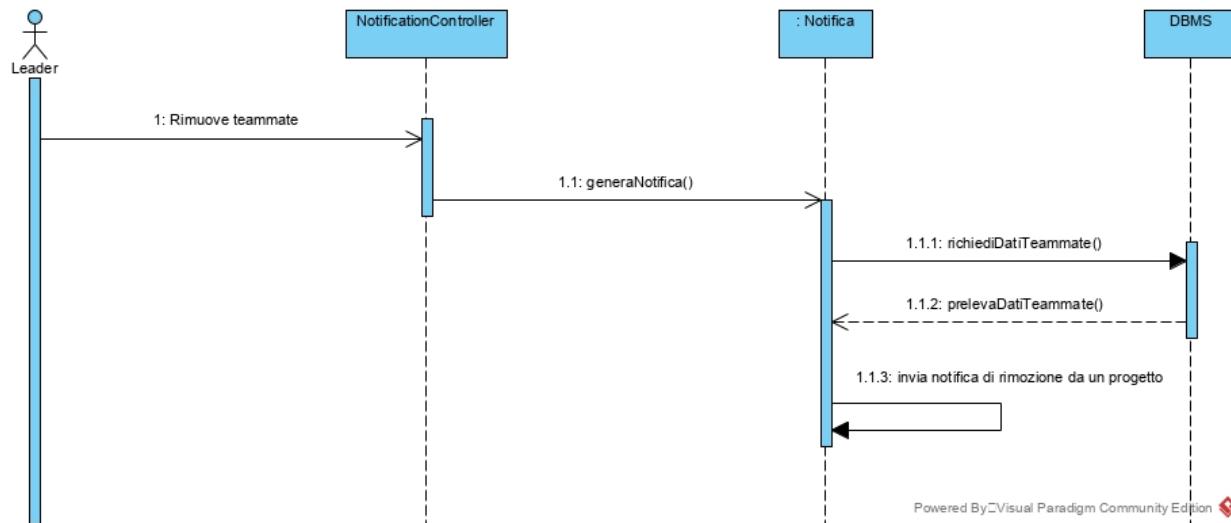
IF-35 Notifiche per l'avvio del progetto



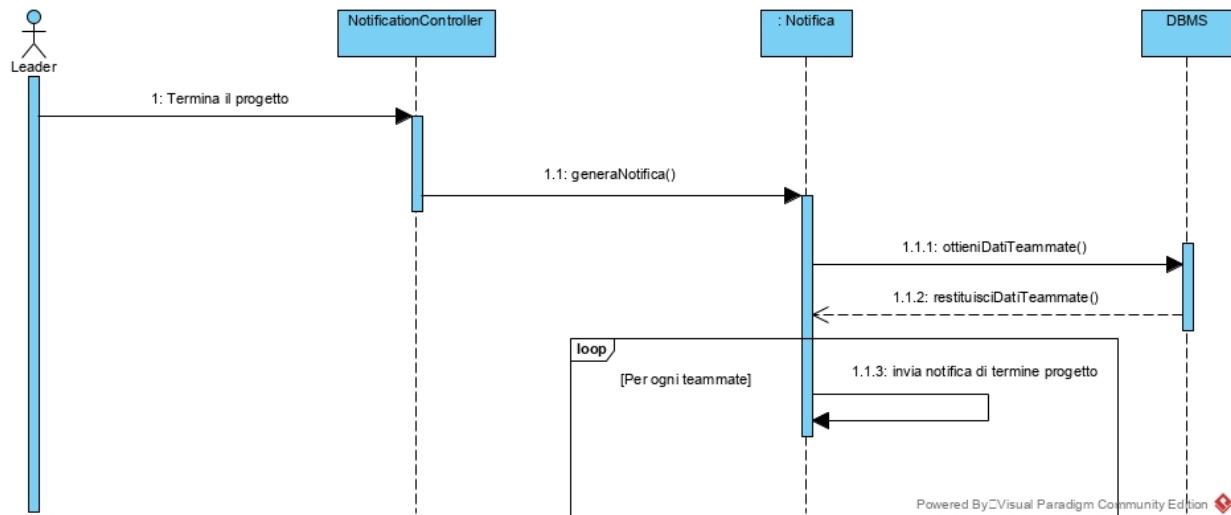
IF-36 Notifiche per l'assegnazione di un compito



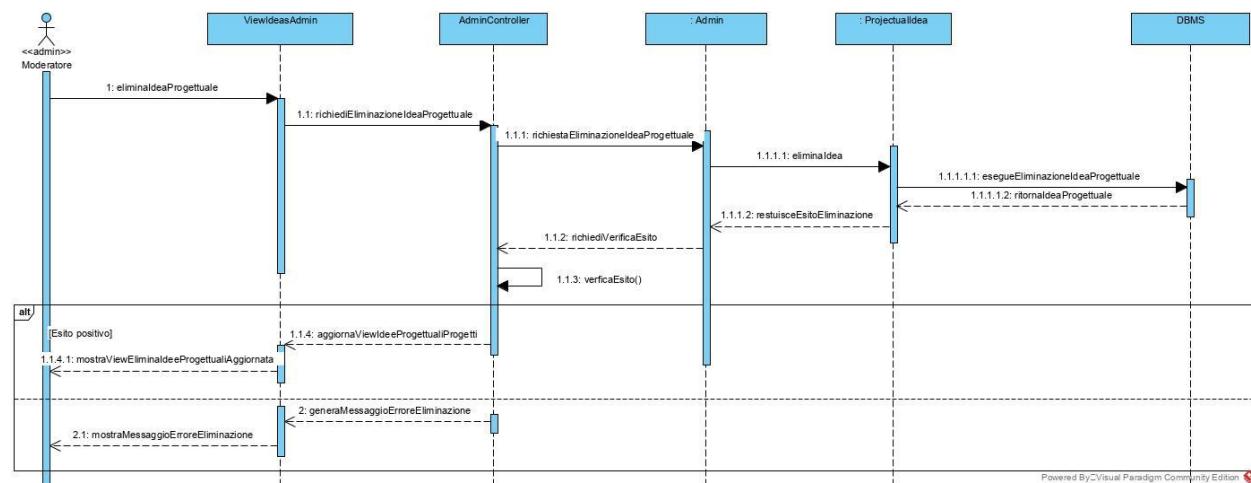
IF-37 Notifiche per la rimozione da un progetto



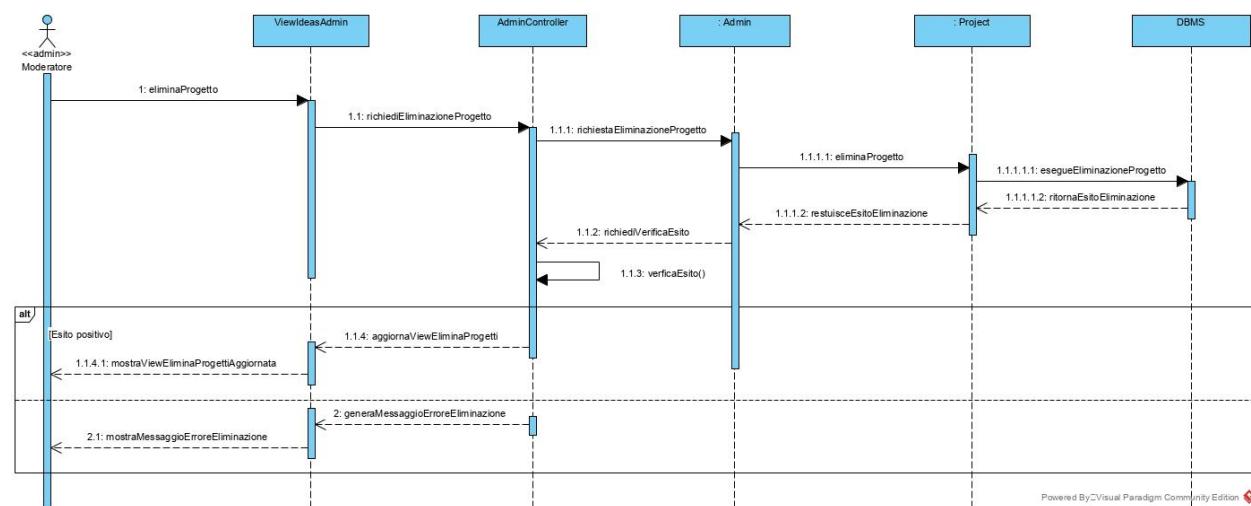
IF-38 Notifiche per il termine del progetto



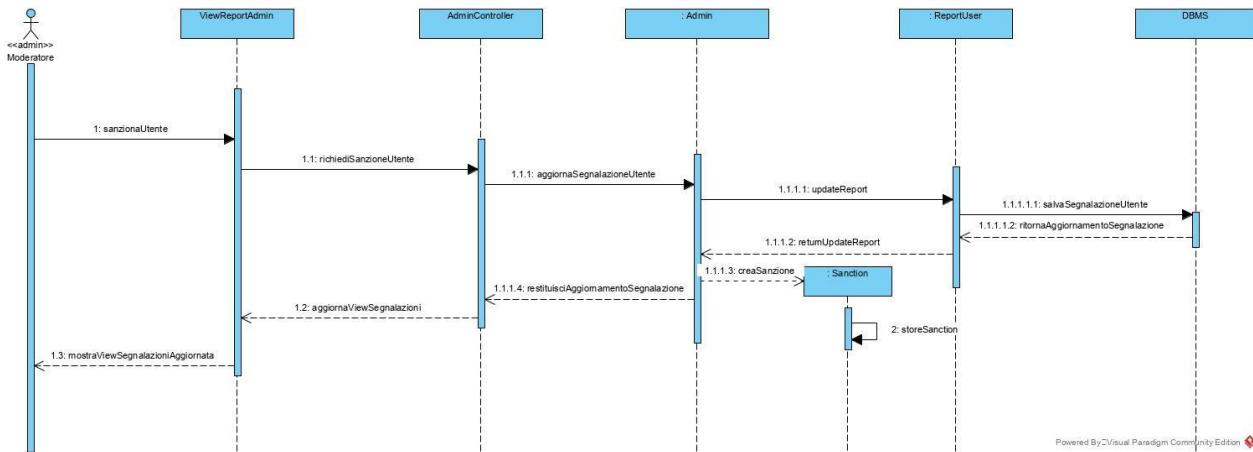
IF-39 Eliminare idee progettuali



IF-40 Eliminare progetti

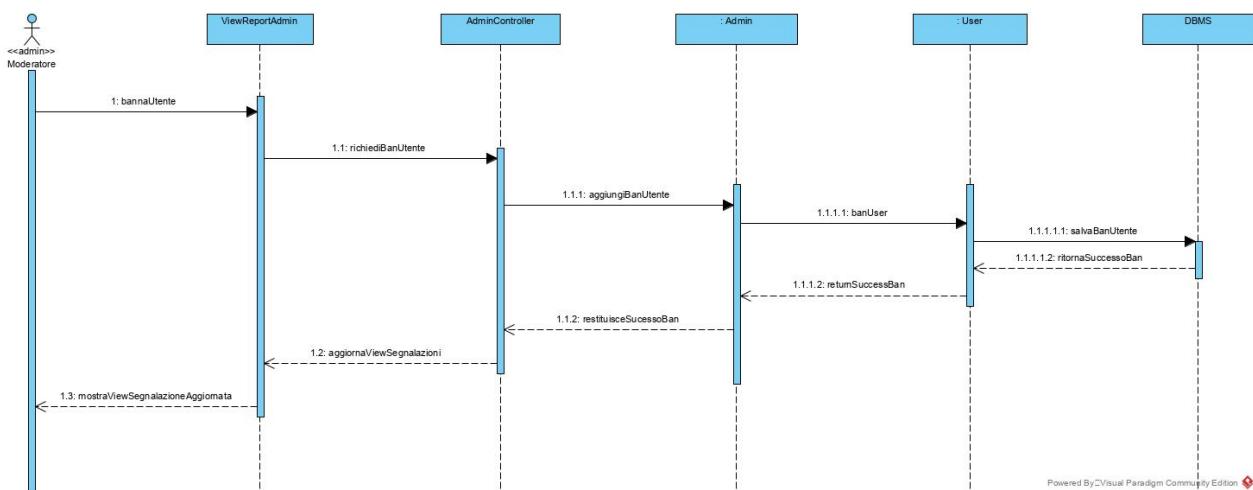


IF-41 Sanzionare gli utenti



Powered By Visual Paradigm Community Edition

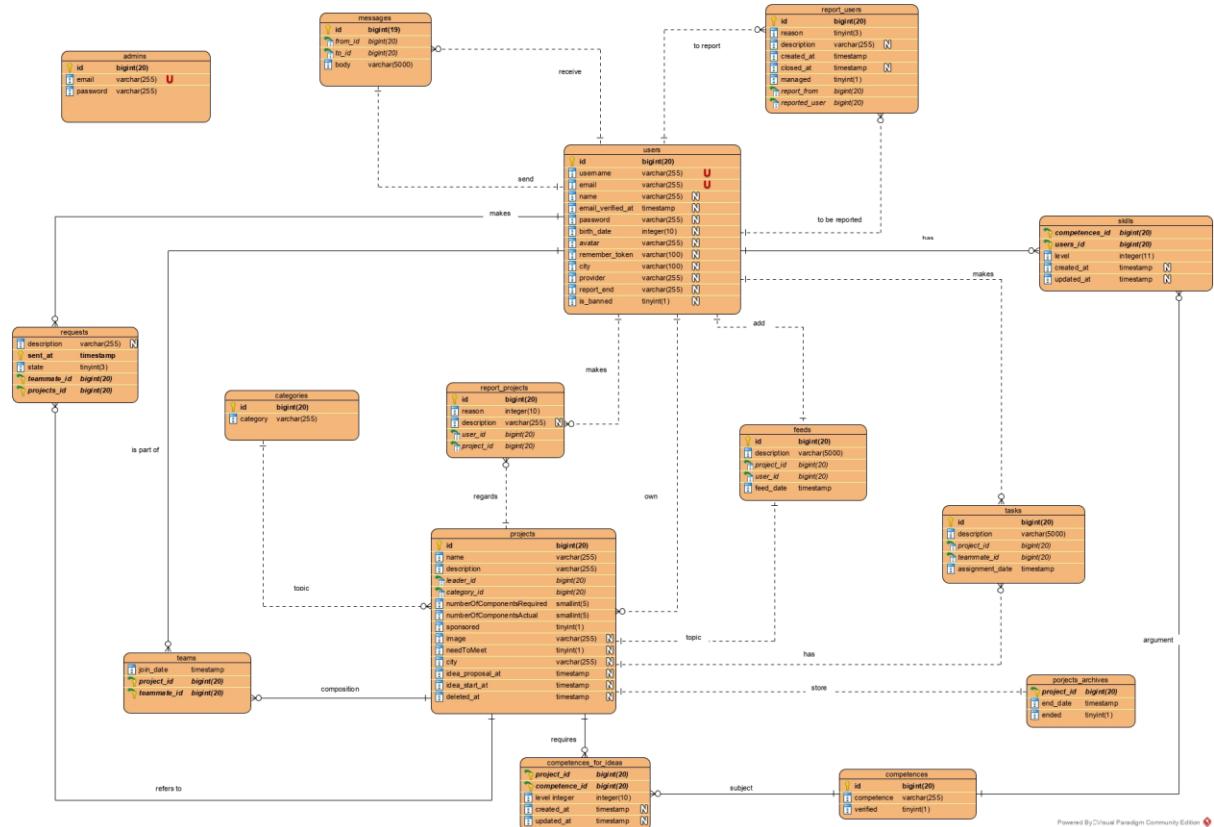
IF-42 Ban per gli utenti



Powered By Visual Paradigm Community Edition

2.4 Data modeling and design

2.4.1 Modello logico del Database



Users:

id: chiave della tabella, inserisce il codice univoco dell'utente nella piattaforma, usata solo per fini di memorizzazione di esso

username: nickname scelto dall'utente, permette il riconoscimento di esso nella piattaforma vista la sua unicità, è possibile modificarlo

name: nome e cognome dell'utente

birth_date: data di nascita dell'utente, il quale deve avere almeno 13 anni

email: indirizzo email dell'utente, unico per ogni utente ma modificabile da essi in ogni momento

email_verified_at: momento in cui l'utente verifica la propria email

password: password dell'utente, memorizzata dopo essere stata crittografata

avatar: percorso dell'immagine dell'utente, scelta da esso e sempre modificabile o in caso esso effettui l'accesso con un provider il link dell'immagine fornito dal social

remember_token: stringa usata per mantenere token per le sessioni *remember-me*

city: stringa contenente la città dell'utente

provider: stringa contenente il nome del provider con il quale si cerca di effettuare l'accesso in caso di login con i social

report_end: dato contenente il momento temporale in cui vi è il termine della segnalazione dell'utente, in caso esso non sia nullo (quindi l'utente non è segnalato)

is_banned: intero contenente un valore diverso da zero in caso l'utente risulta essere bannato dalla piattaforma, dunque non può accedervi

Competences:

id: chiave della tabella, codice univoco della competenza

competence: stringa rappresentante la competenza

verified: flag indicante che la competenza è stata verificata dai moderatori

Skills:

user_id: rappresenta il codice dell'utente a cui è attribuita la competenza

competence_id: rappresenta il codice della competenza dell'utente

level: livello di abilità della competenza può essere: 1 (indica Scarsa), 2 (indica Intermedia) o 3 (indica Avanzata)

Categories:

id: chiave della tabella, codice univoco della categoria

category: stringa rappresentante la categoria

Projects:

id: chiave della tabella, rappresenta il codice univoco del progetto

name: nome attribuito al progetto

description: descrizione testuale del progetto

category_id: codice rappresentante la categoria di appartenenza del progetto

leader_id: codice rappresentante il leader del progetto

numberOfComponentsRequired: intero rappresentante il numero di componenti richiesti per il progetto

numberOfComponentsActual: intero rappresentante il numero di componenti attualmente facenti parte del progetto

image: stringa rappresentante il percorso dell'immagine del progetto

needToMeet: intero rappresentante la necessità di incontrarsi per realizzare il progetto, può essere 0 (non necessario) o 1 (necessario)

city: città nel quale si svolge il progetto in caso vi sia il bisogno di incontrarsi per realizzarlo

idea_proposal_at: indica il momento in cui è stata proposta l'idea

idea_start_at: indica il momento in cui l'idea diventa un progetto

deleted_at: indica il momento in cui il progetto viene cancellato.

Competences_For_Ideas:

project_id: codice rappresentante il progetto richiedente la competenza

competence_id: codice rappresentante la competenza richiesta

level: livello della competenza richiesta nel progetto, 1 (indica Scarsa), 2 (indica Intermedia) o 3 (indica Avanzata)

created_at: indica il momento in cui viene inserita la necessità di una competenza per il progetto

updated_at: indica il momento in cui viene modificata la necessità di una competenza per il progetto

Messages

id: codice univoco del messaggio

from_id: codice dell'utente che invia il messaggio

to_id: codice dell'utente che riceve il messaggio

text: testo del messaggio

Report_users

id: codice della segnalazione dell'utente

reason: motivo della segnalazione, scelto nella lista dei motivi ai quali è impostato un valore numerico associato

created_at: timestamp del momento in cui viene creata la segnalazione

closed_at: timestamp del momento in cui il moderatore gestisce la segnalazione

managed: valore indicante la gestione avvenuta o meno della segnalazione

report_from: riferimento dell'utente che effettua la segnalazione

reported_user: riferimento all'utente segnalato

Report_projects

id: codice della segnalazione del progetto

reason: motivazione della segnalazione

description: descrizione facoltativa della segnalazione del progetto

user_id: codice dell'utente che effettua la segnalazione

project_id: codice del progetto segnalato dall'utente

Requests:

description: descrizione facoltativa aggiunta alla richiesta di partecipazione

sent_at: momento in cui viene inviata la richiesta di partecipazione

state: stato della richiesta di partecipazione, rappresentato da 3 possibili valori (senza risposta, accettata o rifiutata).

teammate_id: codice dell'utente che effettua la richiesta di partecipazione

project_id: codice del progetto per cui vi è la richiesta di partecipazione

Teams

project_id: codice del progetto

teammate_id: codice del teammate che partecipa al progetto

join_date: data di ingresso nel team

Admins

id: codice univoco del moderatore

email: stringa rappresentante l'email del moderatore

password: campo per la password del moderatore

Feeds

id: codice univoco dell'aggiornamento sullo stato del progetto

description: stringa contenente il messaggio dell'aggiornamento sullo stato del progetto

project_id: id del progetto cui si riferisce l'aggiornamento

user_id: codice dell'utente che inserisce l'aggiornamento

feed_date: momento temporale in cui viene inserito l'aggiornamento

Tasks:

id: codice univoco del compito assegnato dal leader

description: stringa contenente il compito assegnato

project_id: codice univoco del progetto cui il compito si riferisce

teammate_id: codice dell'utente a cui è stato assegnato il compito

assignment_date: istante in cui viene assegnato il compito

Projects_archives

project_id: codice del progetto terminato

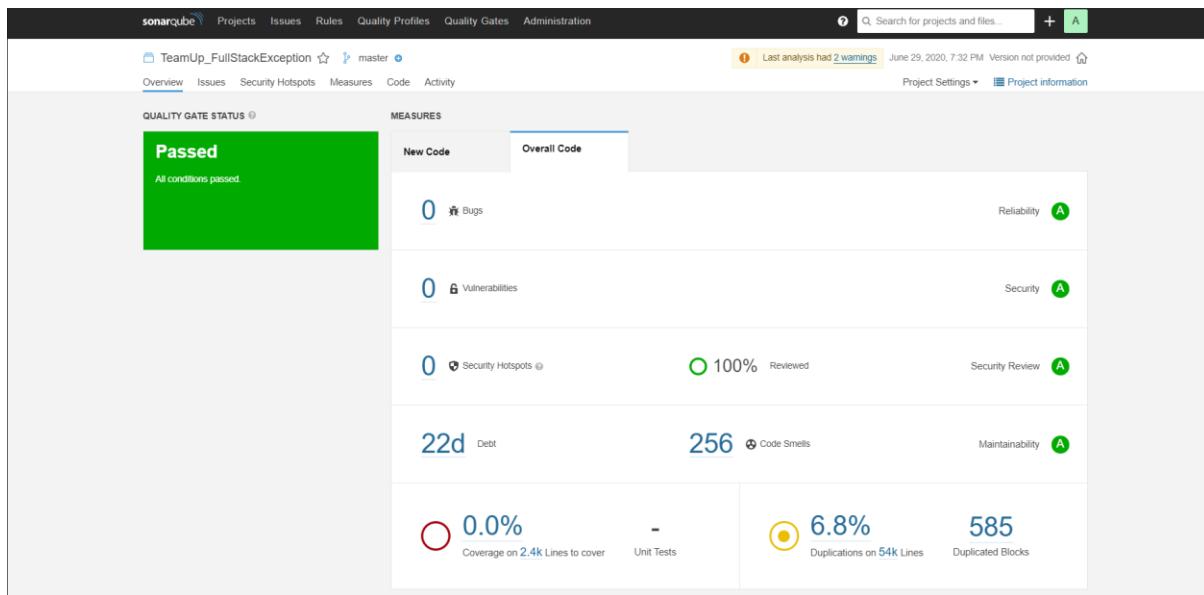
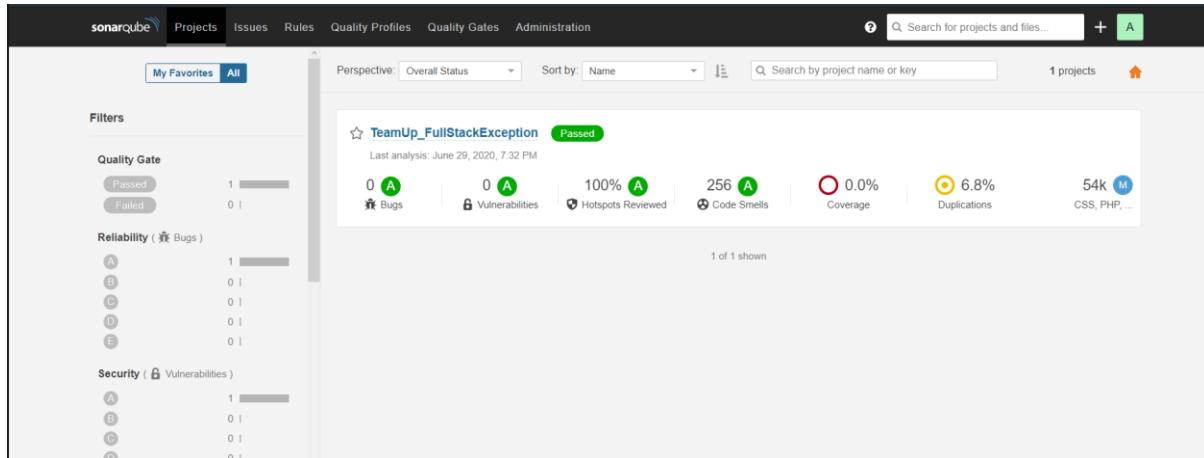
end_date: data di termine del progetto

ended: valore indicante il metodo con cui il progetto termina, che può essere o rimosso da un moderatore o terminato dal leader

2.4.2 Struttura fisica del Database

Il database è gestito mediante ORM Eloquent che comunica con un database gestito mediante DBMS mySQL. Grazie all'ausilio del suddetto ORM la gestione dei dati richiesti e passati al database viene gestita in automatico, sfruttando le funzionalità dell'ORM come una black-box, pertanto sfruttando la tecnologia evitiamo di fornire all'utilizzatore della piattaforma direttamente i dati e al contempo sfruttiamo il pattern dell'Object-relational mapping per l'integrazione del sistema software con la componente del DBMS relazionale.

2.5 Qualità



Nell'effettuare l'analisi abbiamo rimosso la cartella storage/framework la quale contiene la cache del progetto ed essa produrrebbe dei bug non imputabili alla fase di programmazione effettiva effettuata dai componenti del gruppo e inoltre aumenterebbe la duplicazione del codice, non risultando però effettivamente coinvolta nella realizzazione del progetto ma essendo utilizzata solo come cartella contenente tutta la cache del progetto.

Sono stati analizzati anche i Code Smells non corretti, i quali sono presenti principalmente nelle cartelle *bootstrap* e *config* e sono principalmente dovuti all'uso di stringhe al posto di costanti e blocchi di codice duplicati. La loro

rimozione è stata impossibile, in quanto modificando essi vi sarebbero stati dei conflitti con la gestione delle richieste mediante il framework utilizzato, e pertanto non sono stati modificati, nonostante un tentativo di modifica delle stringhe ripetute in costanti il quale ha provocato una serie di bug nell'avvio del progetto ma un livello di duplicazione del codice inferiore all'1%. Vista l'impossibilità di rimozione di essi il numero di Code Smells è dunque più alto così come la duplicazione del codice.

3. GLOSSARIO

3.1 Acronimi

3.2 Definizioni

Utente: È colui che, per l'azione considerata, può essere indifferentemente leader o teammate.

Leader: Tipologia di utente che propone un'idea progettuale e che è a capo delle operazioni legate ad essa, tra cui modifica dell'idea progettuale, accettazione teammate interessati all'idea, avvio del progetto, attribuzione di compiti e terminazione del progetto. Un utente diviene leader dal momento in cui propone un'idea progettuale.

Teammate: Tipologia di utente che collabora ad una o più idee progettuali e che, seguendo le indicazioni del leader fornite mediante assegnazione di compiti, partecipa alla realizzazione di essa. Un utente diviene un teammate dal momento in cui ricerca idee progettuali alle quali partecipare.

Team: Gruppo di utenti che collabora per la realizzazione del progetto, composto da un leader e uno o più teammate.

Idea progettuale: È modello di un proposito da realizzare che risolva un'esigenza propria o altrui, per la quale si ricerca un team interessato allo sviluppo della stessa.

Progetto: Trasformazione dell'idea progettuale in un manufatto concreto e tangibile attraverso l'assegnazione di compiti ad opera del leader.

Storico: Archivio di tutti i progetti a cui un utente ha partecipato in veste di leader o di teammate con relative informazioni riguardanti essi.

Ban: Il termine ban si riferisce all'atto che consente di vietare l'accesso e/o l'interazione con gli altri ad un determinato utente tramite il suo username o indirizzo email.

Gestione del progetto: è l'attività eseguita dal leader del progetto, il quale si occupa di assegnare i compiti ai vari teammate, necessari per una suddivisione equa del lavoro da svolgere con il fine del raggiungimento dello scopo ultimo, ovvero la realizzazione concreta dell'idea.

Linea di condotta: È l'insieme di comportamenti da rispettare per un corretto utilizzo della piattaforma; il mancato rispetto di essi è motivo per il quale un utente può subire delle sanzioni da parte dei moderatori. Comportamenti non tollerati dalle linee di condotta sono:

- Spam: pubblicazione di contenuti volti alla promozione di un prodotto, senza promuovere una idea progettuale.
- Vendita di prodotti: progetti riguardanti la vendita diretta di prodotti utilizzando la piattaforma come luogo virtuale di incontro fra domanda e offerta di essi.
- Contenuti esplicativi: contenuti riguardanti violenza, contenuto offensivo o diffamatorio, o materiale non conforme alla legge.

