



Assignment#2

Versione	0.1
Data	22/04/2021
Destinatario	Prof.ssa G.Vitiello
Presentato da	Oleg Bilovus, Antonio Cacciapuoti, Antonio Mirra, Paolo Pisapia

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
22/04/2021	0.1	Prima Stesura	PP
22/04/2021	0.2	Aggiunta delle sezioni 1, 2, 3 per DTA	OB
24/04/2021	0.3	Aggiunta delle sezioni 1, 2, 3 per ASA	AC
24/04/2021	0.4	Aggiunta delle sezioni 1, 2, 3 per FDO	AM
25/04/2021	0.5	Aggiunta sezioni 1, 2 per CTD	PP
26/04/2021	0.6	Revisione Stile e documentazione	PP



Sommario

Revision History	1
1. Scenari dei task (casi d'uso)	3
2. Revisione ai personaggi e all'analisi del task	8
2.1. REV_TK_DTA_02	8
2.2. REV_P_DTA_01	8
3. Lavori Correlati/Analisi Comparativa	9
3.1. AC_TK_DTA_01 Riot Developer Portal	9
3.2. AC_TK_FDO Just eat/Deliveroo/Uber Eats	10
3.3. AC_TK_ASA_02 Associazioni animaliste	12
3.4. AC_TK_ASA_01 e 02 Associazioni animaliste	13
3.5. AC_TK_CTD_01	13
4. Idee iniziali	14
5. Lavoro Svolto	16



1. Scenari dei task (casi d'uso)

Identificativo UC_DTA_01	VisualizzaETestaDocEndpoint	Data	22/04/21
		Vers.	0.1
		Autore	OB
Descrizione	Lo UC fornisce la funzionalità di visualizzare la documentazione e testare le chiamate Endpoint.		
Attore Principale	Data analyst Inizializza il caso d'uso.		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	NA		
Exit condition Onsuccess	Il Data analyst visualizza i dati della richiesta.		
Exit condition On failure	Il Data analyst visualizza un messaggio di errore che gli comunica con dettaglio le motivazioni.		
Frequenza stimata	100/settimana		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO			
1	Data analyst:	Richiede la documentazione.	
2	Sistema:	Visualizza la documentazione.	
3	Data analyst:	Inserisce dati per una richiesta su un endpoint.	
4	Sistema:	Verifica correttezza dei dati.	
I Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: servizio non disponibile			
2.1	Sistema:	Visualizza un messaggio di errore che segnala al Data analyst la non disponibilità del servizio.	

Identificativo UC_FDO_01	RispondeAlleSegnalazioni	Data	24/04/21
		Vers.	0.1
		Autore	AM
Descrizione	Lo UC fornisce la funzionalità di rispondere alle segnalazioni		
Attore Principale	Forze dell'Ordine		



		Inizializza il caso d'uso.
Attori secondari		NA
Entry Condition		Login come Forze dell'ordine
Exit condition Onsuccess		Le forze dell'ordine rispondono alle segnalazioni
Exit condition On failure		Le forze dell'ordine non sono in grado di rispondere alle segnalazioni
Frequenza stimata		10/settimana
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO		
1	Forze dell'Ordine	Visualizza dashboard
2	Sistema	Invia informazioni
3	Forze dell'Ordine	Risponde alla segnalazione
4	Sistema	Registra la risposta
I Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: servizio non disponibile		
2.1	Sistema:	Visualizza un messaggio di errore se non è stato possibile inviare/ricevere la notifica di segnalazione

Identificativo UC_ASA_01	VisualizzaStatoCentroDiRicovero	Data	24/04/21
		Vers.	0.1
		Autore	AC
Descrizione	Lo UC fornisce la funzionalità di visualizzare lo stato (assegnazioni, numero posti disponibili, numero animali in gestione) di un centro di ricovero gestito dall'associazione		
Attore Principale	Volontario associazione Inizializza il caso d'uso.		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	NA		
Exit condition Onsuccess	Il volontario visualizza lo stato del centro.		



Exit condition On failure		Il volontario visualizza un messaggio di errore che gli comunica con dettaglio le motivazioni.
Frequenza stimata		10/settimana
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO		
1	Volontario:	Richiede lo stato del centro.
2	Sistema:	Visualizza lo stato del centro.
I Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: servizio non disponibile		
2.1	Sistema:	Visualizza un messaggio di errore che segnala al volontario la non disponibilità del servizio.

Identificativo UC_ASA_02	AggiuntaAnimaliCentroDiRicovero	Data	24/04/21
		Vers.	0.1
		Autore	AC
Descrizione	Lo UC fornisce la funzionalità di assegnare il ricovero di un animale ad un centro di ricovero.		
Attore Principale	Volontario associazione Inizializza il caso d'uso.		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	NA		
Exit condition Onsuccess	Lo stato di un animale in relazione al centro di ricovero al quale è assegnato viene cambiato con successo.		
Exit condition On failure	Il volontario visualizza un messaggio di errore che gli comunica con dettaglio le motivazioni.		
Frequenza stimata	3/settimana		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO			
1	Volontario:	Seleziona il centro di cui cambiare lo stato.	
2	Sistema:	Visualizza informazioni generali sul centro.	
3	Volontario:	Seleziona l'inserimento di un nuovo animale.	
4	Volontario:	Inserisce tutti i dettagli sull'animale. In particolare: <ul style="list-style-type: none">• Specie• Caratteristiche fisiche• Fotografia (se disponibile)	



		<ul style="list-style-type: none"> • Età stimata • Luogo ritrovamento • Data ritrovamento • Malattie • Ferite • Specie autocotona o alloctona • Recupero possibile oppure no
5	Sistema:	Visualizza riepilogo dei dati inseriti.
6	Volontario:	Conferma
7	Sistema:	Conferma avvenuta modifica dello stato del centro
I Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: volontario non conferma		
6.1	Volontario:	Non conferma
6.2	Volontario:	Modifica uno o più input
6.3	Volontario:	Conferma
I Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: servizio non disponibile		
7.1	Sistema:	Visualizza un messaggio di errore che segnala al volontario la non disponibilità del servizio.

Identificativo UC_ASA_03	RimozioneAnimaliCentroDiRicovero	Data	24/04/21
		Vers.	0.1
		Autore	AC
Descrizione	Lo UC fornisce la funzionalità di rimuovere un animale da un centro di ricovero.		
Attore Principale	Volontario associazione Inizializza il caso d'uso.		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	NA		
Exit condition Onsuccess	L'animale è rimosso dal centro.		
Exit condition On failure	Il volontario visualizza un messaggio di errore che gli comunica con dettaglio le motivazioni.		
Frequenza stimata	1/settimana		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO			



1	Volontario:	Seleziona il centro di cui cambiare lo stato.
2	Sistema:	Visualizza informazioni generali sul centro.
3	Volontario:	Seleziona l'animale da rimuovere.
4	Sistema:	Visualizza informazioni generali sull'animale.
5	Volontario:	Seleziona l'opzione per rimuovere l'animale dal centro
6	Sistema:	Visualizza messaggio di avvenuta rimozione
I Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: servizio non disponibile		
6.1	Sistema:	Visualizza un messaggio di errore che segnala al volontario la non disponibilità del servizio.

Identificativo UC_CTD_01	EffettuaSegnalazione	Data	25/04/21
		Vers.	0.1
		Autore	PP
Descrizione	Lo UC fornisce la funzionalità di effettuare le segnalazioni degli animali selvatici.		
Attore Principale	Cittadino Inizializza il caso d'uso.		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	NA		
Exit condition Onsuccess	Il cittadino invia la segnalazione dell'animale.		
Exit condition On failure	Il cittadino visualizza un messaggio di errore che gli comunica con dettaglio le motivazioni.		
Frequenza stimata	10/mese		

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO

1	Cittadino	Entra nella pagina per le segnalazioni.
2	Sistema:	Visualizza il form.
3	Cittadino:	Compila il form ed invia la segnalazione
4	Sistema:	Registra la segnalazione

I Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: servizio non disponibile		
2.1	Sistema:	Visualizza un messaggio di errore che segnala al cittadino la non disponibilità del servizio.



2. Revisione ai personaggi e all'analisi del task

2.1. REV_TK_DTA_02

Il task è stato incorporato al task TK_DTA_01 in quanto nel sistema proposto saranno delle chiamate su degli endpoint prive di interfaccia.

2.2. REV_P_DTA_01

Il profilo è stato eliminato a seguito della revisione REV_TK_DTA_02.



3. Lavori Correlati/Analisi Comparativa

3.1.1. AC_TK_DTA_01 Riot Developer Portal

È stato preso in considerazione il [Riot Developer Portal](#) di Riot Games, in quanto usato spesso in precedenza dall'autore ed è molto utilizzato ogni giorno da sviluppatori e data analyst in tutto il mondo. Nel sistema proposto sarà sicuramente presente il playground, in questo documento chiamato “test”, per consentire agli utenti di testare gli endpoints.

The screenshot displays the Riot Developer Portal's API playground. On the left, a sidebar lists various API endpoints, with 'SUMMONER-V4' highlighted. The main area is divided into sections for configuring a request: 'PATH PARAMETERS' (summonerName: Test), 'SELECT REGION TO EXECUTE AGAINST' (EUW1), 'SELECT APP TO EXECUTE AGAINST' (Development API Key), and 'INCLUDE API KEY AS (?)' (Header Param). Below these are buttons for 'EXECUTE REQUEST' and 'CLOSE'. The 'REQUEST URL' is shown as 'https://euw1.api.riotgames.com/lol/summoners/v4/summoners/byname/Test'. The 'REQUEST HEADERS' section shows a JSON object with fields like 'User-Agent', 'Accept-Language', 'Accept-Charset', 'Origin', and 'X-Riot-Token'. The 'RESPONSE CODE' is 200, and the 'RESPONSE HEADERS' section shows a JSON object with fields like 'Content-Encoding', 'Content-Type', 'Date', 'Vary', 'X-App-Rate-Limit', and 'X-App-Rate-Limit-Count'.

A differenza del Riot Developer Portal nel quale a ogni endpoint vi è solo la lista dei data type e una breve descrizione per ogni parametro di input e output, il sistema proposto avrà la documentazione su ogni endpoint e una sezione di FAQ.



DEVELOPER APIS DOCS POLICIES STATUS CHANNELS

SUMMONER-V4

GET /lol/summoner/v4/summoners/by-account/{encryptedAccountId}

GET /lol/summoner/v4/summoners/by-name/{summonerName}

Jump to inputs

RESPONSE CLASSES

Return value: SummonerDTO

SummonerDTO - represents a summoner

NAME	DATA TYPE	DESCRIPTION
accountId	string	Encrypted account ID. Max length 56 characters.
profileIconId	int	ID of the summoner icon associated with the summoner.
revisionDate	long	Date summoner was last modified specified as epoch milliseconds. The following events will update this timestamp: summoner name change, summoner level change, or profile icon change.
name	string	Summoner name.
id	string	Encrypted summoner ID. Max length 63 characters.
puuid	string	Encrypted PUUID. Exact length of 78 characters.
summonerLevel	long	Summoner level associated with the summoner.

RESPONSE ERRORS

HTTP STATUS CODE	REASON
400	Bad request
401	Unauthorized
403	Forbidden
404	Data not found
405	Method not allowed
415	Unsupported media type
429	Rate limit exceeded

3.2. *AC_TK_FDO Just eat/Deliveroo/Uber Eats*

In Italia non è disponibile un servizio online delle forze dell'ordine per la segnalazione di animali selvatici. Per l'analisi comparativa quindi sono stati presi in considerazione i maggiori portali per ordinare cibi e bevande online e farli recapitare a casa. Nel nostro caso le Forze dell'Ordine sono paragonabili ai ristoranti, dove viene notificato l'ordine (la segnalazione) con i dettagli dell'ordinazione (specie animale, numero di esemplari...), indirizzo (o coordinate) ed eventuali note.



Ordini Esterni

Gestione ordini esterni

Elenco ordini:

Ordine	Cliente	Indirizzo	Civico	CAP	Città	Prov.	Telefono	Ors Consegna
111111	Niccolò Long...	Via Serioletta	1	46040	Gazoldo degli...		3404921129	18/11/2019 ...
222222	Niccolò Long...	Via Serioletta	1	46040	Gazoldo degli...		3404921129	18/11/2019 ...
333333	Niccolò Long...	Via Serioletta	1	46040	Gazoldo degli...		3404921129	18/11/2019 ...
654984132	Niccolò Long...	Via Serioletta	1	46040	Gazoldo degli...		3404921129	25/11/2019 ...

↑ ↓

Dettaglio ordine:

Descrizione	Quantità	Prezzo
Sfilatino Tirolese	1	€ 6,50
Sfilatino Speciale	1	€ 6,00

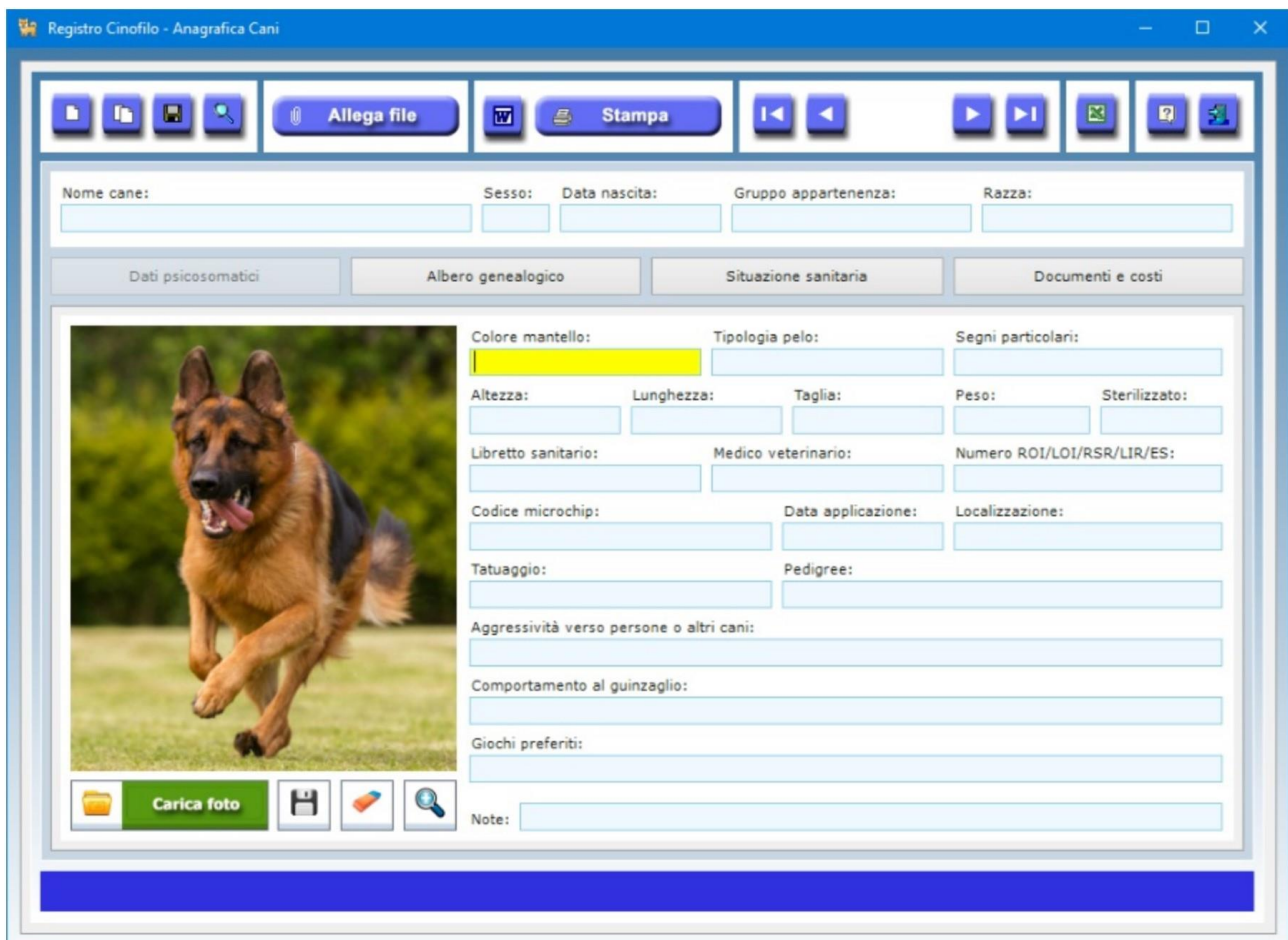
↑ ↓

Elimina ordine Ordini elaborati Importa ordine Chiudi

Ovviamente, le forze dell'ordine non dovranno domiciliare niente all'utente che ha effettuato la segnalazione ma semplicemente inviare una notifica dell'avvenuta ricezione della segnalazione.

3.3. *AC_TK_ASA_02 Associazioni animaliste*

Per l'analisi comparativa di questo task è stato preso come riferimento il software Registro Cinofilo di EspositoSoftware. Esso è progettato per la gestione esclusiva di cani, ma tramite alcune modifiche un software del genere potrebbe essere utilizzato per la gestione generale di animali. Ecco l'interfaccia grafica di Registro Cinofilo per l'inserimento di un nuovo cane nel sistema:



Un'interfaccia simile potrebbe essere accettabile anche per il nostro sistema, a patto di cambiare le etichette delle informazioni da inserire per rendere il sistema adatto alla gestione generale di qualsiasi specie animale, non solo cani. L'interfaccia potrebbe inoltre essere snellita, rimuovendo pulsanti inutili: ciò aiuterebbe l'utente nel portare a termine il proprio task in maniera rapida ed efficiente senza distrazioni ed opzioni poco rilevanti che potrebbero solo essere di intralcio. Inoltre le azioni dell'utente attraverso l'interfaccia potrebbero essere indirettamente guidate attraverso l'utilizzo di una palette di colori più adatta..



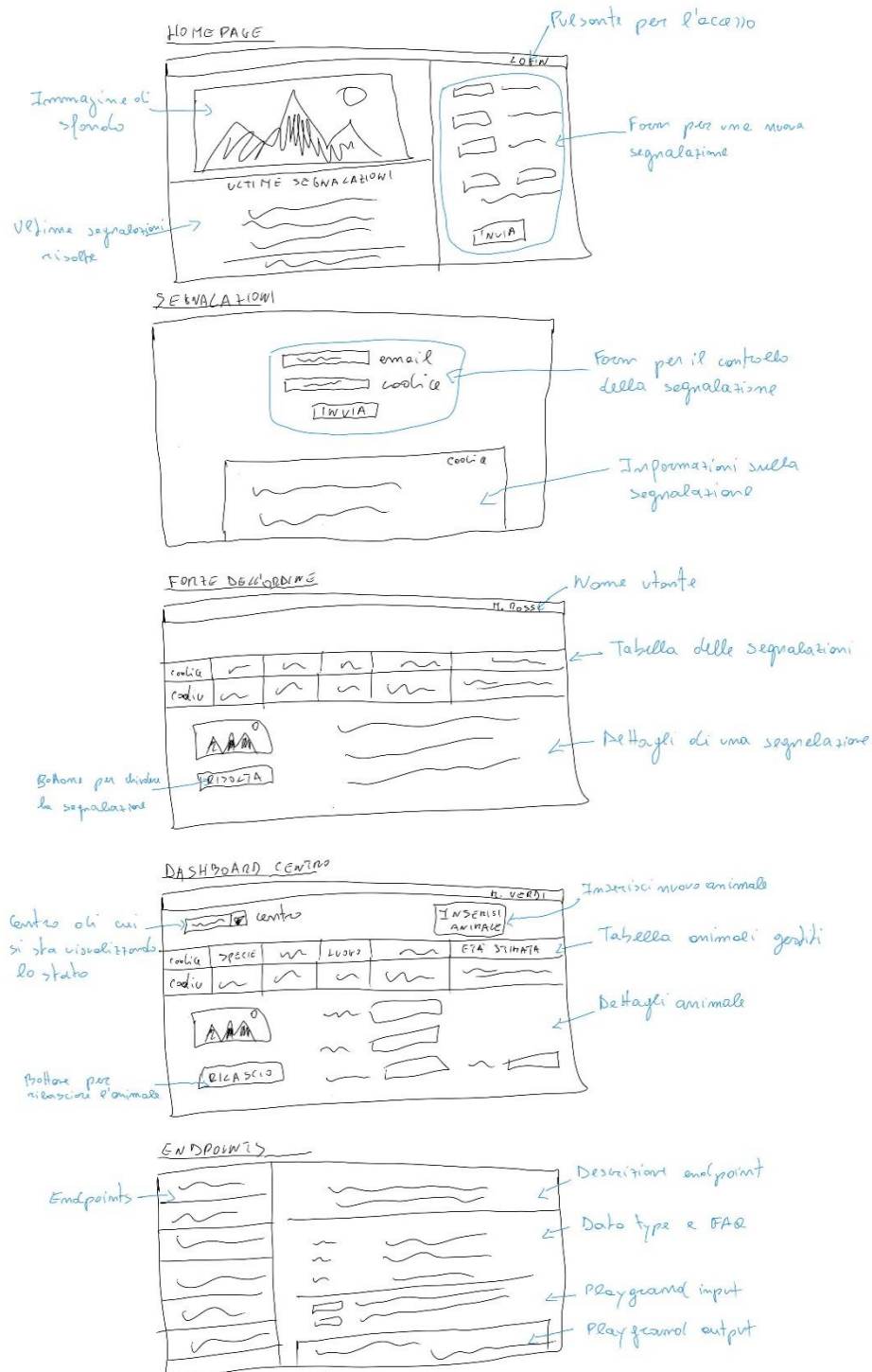
3.4. AC_TK_ASA_01 e 02 Associazioni animaliste

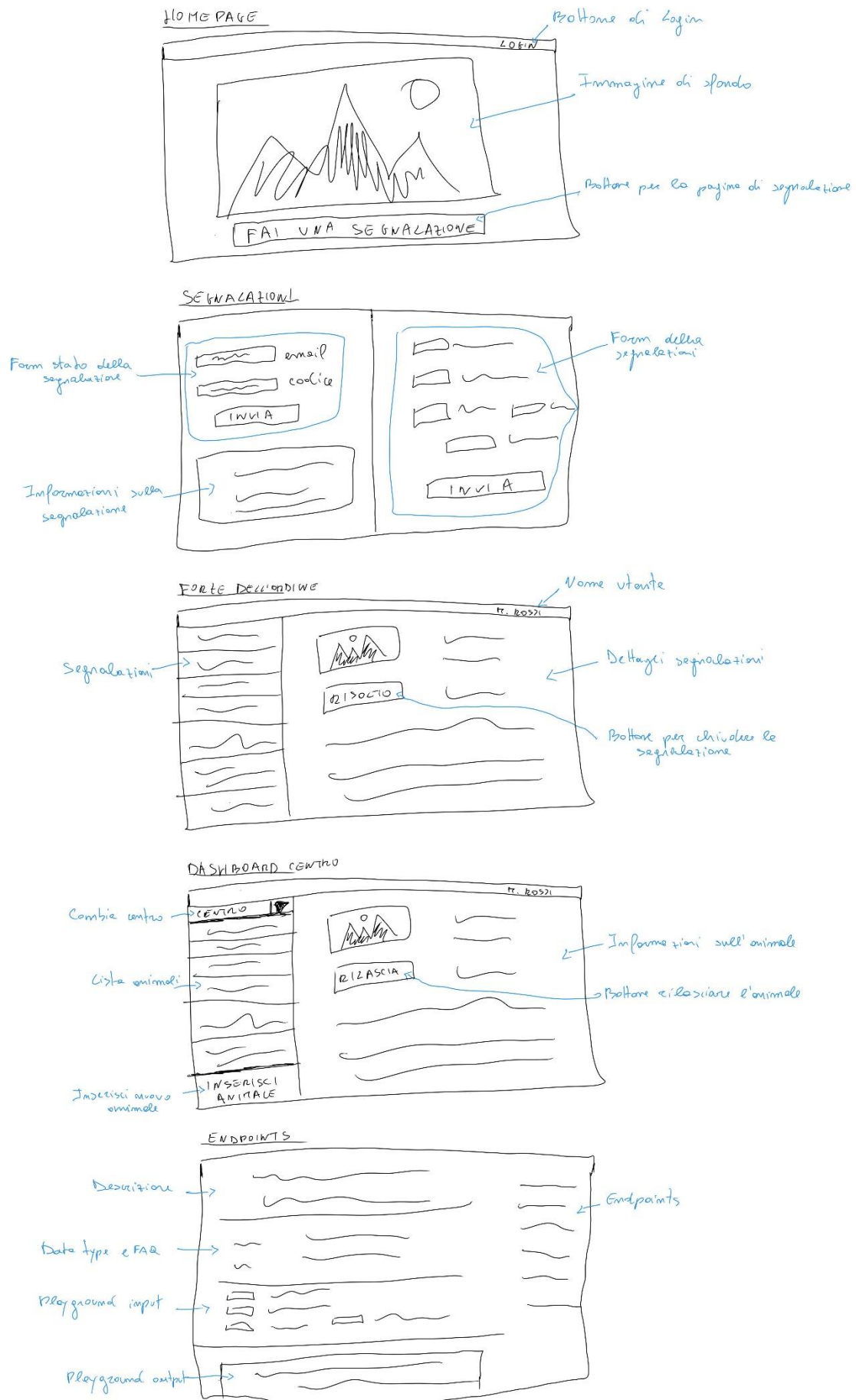
Qualsiasi software gestionale fornisce opzioni di visualizzazione e rimozione degli elementi in gestione, con più modalità di ordinamento e più livelli di dettaglio. Il sistema proposto avrà un'interfaccia classica e semplice. Ci saranno poche attività possibili e saranno facilmente accessibili tramite pulsanti.

3.5 AC_TK_CTD_01

Nella maggior parte dei software adoperati per i servizi pubblici al cittadino prevedono una visualizzazione semplificata tramite un form con i vari campi da riempire ed un bottone che prevede la sottomissione delle varie informazioni che verranno visualizzate dal soggetto competente.

4. Idee iniziali







5. Lavoro Svolto

Identificativo	Percentuale	Autori
UC_DTA_01	4.1	OB
UC_FDO_01	4.1	AM
UC_CTD_01	4.1	PP
UC_ASA_01	4.1	AC
UC_ASA02	4.1	AC
UC_ASA03	4.1	AC
REV_TK_DTA_01	17.5	OB
REV_TK_DTA_02	17.5	OB
AC_TK_DTA_01	5	OB
AC_TK_ASA_01 e 03	5	AC
AC_TK_ASA_02	5	AC
AC_TK_CTD_01	5	PP
AC_TK_FDO_01	5	AM
4	25	OB, AC, AM, PP