

Documento specifica requisiti applicazione “GuestMap”

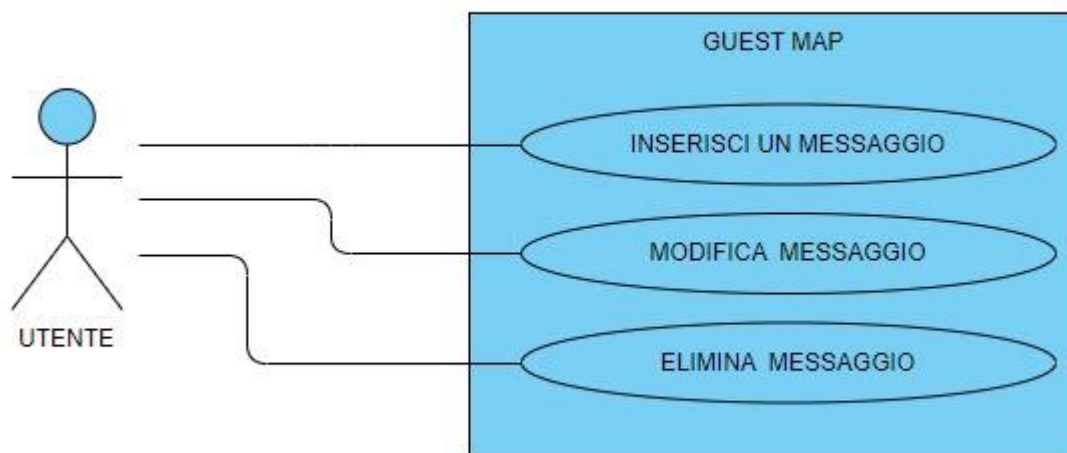
In questo documento si vogliono identificare le funzionalità che la nostra applicazione dovrà avere. Per prima cosa bisogna definire le user story, le quali aiutano a far capire al cliente l'utilità della funzione stessa e la sua priorità.

Successivamente potremo passare alla realizzazione del use case diagram che ci permetterà di:

- Modellare sequenze di azioni del sistema che forniscono un risultato osservabile all'esterno;
- Fornire una base per definire l'interazione uomo/donna del sistema;
- Dare una notazione visuale adatta agli utenti finali;
- Dare una base per le specifiche dei test.

User story:

- Come utente voglio visualizzare i messaggi
- Come utente voglio aggiungere un nuovo messaggio
- Come utente voglio eliminare i messaggi
- Come utente voglio modificare i messaggi
- Come utente voglio salvare i messaggi
- Come utente voglio visualizzare la mappa



Use case diagram:

In seguito a questo passiamo alla realizzazione del **Class diagram**, che consente di descrivere tipi di entità, con le loro caratteristiche e le eventuali relazioni fra questi tipi. Gli strumenti concettuali utilizzati sono il concetto di classe e altri correlati (per esempio la generalizzazione, che è una relazione concettuale assimilabile al meccanismo object-oriented dell'ereditarietà).

