MoodIndigo

Università degli studi di Bari "Aldo Moro" Informatica e Comunicazione Digitale

Software a cura di:

Vincenzo Conte

Matteo Luceri

Stefano Panico

Documentazione

Università degli studi di Bari "Aldo Moro" - sede di Taranto.

Corso di Laurea triennale in Informatica e Comunicazione Digitale.

Corso di Programmazione per il Web 2019/2020

A cura del prof. Giuseppe Desolda.

Sommario

_	i. Generalita	
	1.1 Premessa	5
	1.2 Obiettivi del Sistema	5
	1.2.1 Obiettivi Generali	5
	1.2.2 Obiettivi Specifici	6
	1.3 Il Committente	6
	1.4 Situazione Attuale	6
	1.5 Gli Utenti	7
	1.6 Scenari D'uso	7
2	2. Requisiti del Sito	
	2.1 Requisiti di Navigazione	14
	2.1.1 Gabbie Logiche	
		14
	2.2 Requisiti di Comunicazione	
		18
	2.2 Requisiti di Comunicazione	18
	Requisiti di Comunicazione Requisiti di Gestione	18 19 19
	2.2 Requisiti di Comunicazione2.3 Requisiti di Gestione2.5 Requisiti D'usabilità	18 19 19

3.	Requisiti di gestione del progetto
3.1	Gruppo di Progetto22
3.2	Responsabilità del Committente23
3.3	Tempi e Risorse23
3.4	Documentazione prevista24
3.5	Ambiente di Sviluppo25
3.6	Verifica e Convalida25
4.	Web Design
4.1	Storyboard26
4.2	Mappa del Sito29
5. \	isual Design
5.1	Layout grafici29
6.	Diagramma E-R
6.1	Diagramma E-R database36
7.	Bug e problematiche
7	Bug e problematiche36

1. Generalità

1.1 Premessa

Il sistema software MoodIndigo, sviluppato da tre studenti frequentanti l'Università ICD "Aldo Moro" di Bari con Sede a Taranto, è in grado di analizzare le emozioni espresse dagli utenti durante la riproduzione di un video live e/o offline.

1.2 Obiettivi del Sistema

☐ 1.2.1 Obiettivi Generali

MoodIndigo ha come obiettivo, quello di analizzare le emozioni espresse dagli utenti per analisti dell'usabilità, al fine di individuare quali potrebbero essere le reazioni del singolo individuo.

1.2.2 Obiettivi Specifici

Gli obiettivi posti dal Team di sviluppo:

- > Realizzazione e gestione progetti.
- > Analisi delle emozioni degli utenti.
- > Risultati grafici delle emozioni provate dagli utenti.
- > Condivisione dei singoli progetti con uno o più utenti.

1.3 Il Committente

Il committente è il prof. Giuseppe Desolda dell'Università degli Studi "Aldo Moro" di Bari.

1.4 Situazione Attuale

Attualmente il sistema software non è in grado di stabilire una corretta analisi delle emozioni espresse dagli obiettivi funzionali .

1.5 Gli Utenti

Dopo un attento brainstorming, il team di sviluppo ha deciso di strutturare il rilascio del software in due modalità:

> Utenti Esterni:

Coloro che non effettuano una registrazione al sistema, utilizzando la Demo per analizzare le espressioni facciali direttamente dalla loro webcam, la demo prevede un uso limitato dell'applicazione stessa.

> Utenti Interni:

Coloro che effettuano una registrazione al sistema, utilizzando tutte le funzionalità offerte dall'applicazione con la possibilità di salvare i progetti creati, i progetti di analisi e la conseguente gestione.

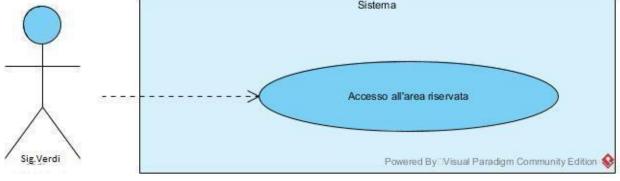
1.6 Scenari d'uso

Come anticipato prima, gli utenti che si potranno interfacciare all'applicazione si suddividono in due tipologie di utenti, **Interni** ed

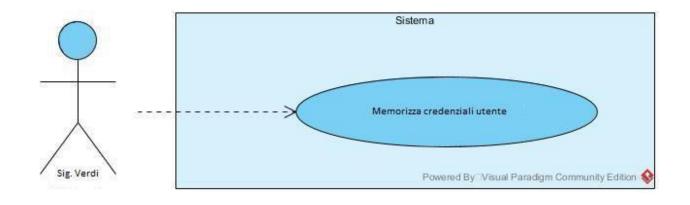
Esterni , di conseguenza i possibili scenari d'uso potranno essere i
seguenti:
Gli utenti Interni sono coloro che effettuano la registrazione al
Sistema, per poter accedere alla propria area personale, al fine
di visualizzare le analisi create e gestire i propri
progetti, e la condivisione con altri utenti.
Tali utenti quindi, una volta completato la registrazione, potranno
effettuare il login tramite le credenziali, " Username e Password "
fornite in fase di registrazione.
Gli utenti Esterni invece sono coloro che hanno intenzione
di provare solo la versione di prova dell'applicazione,
di conseguenza non sarà prevista alcuna registrazione al Sistema.

1.6 Scenari d'uso rappresentazione tabellare

TITOLO	ACCESSO ALL'AREA RISERVATA	
DESCRIZIONE	Luigi Verdi, dopo aver effettuato l'accesso al piattaforma web, decide di loggarsi ed entrare nella sezione del sito a lui riservata. Per il login il Sig. Verdi inserisce le credenzial	
SCENARIO DI DEFAULT	Mediante il login il Sig. Verdi riesce ad accedere correttamente alla pagina in quanto il sistema considera corrette le credenziali inserite.	
SCENARIO ALTERNATIVO	A seguito dell'inserimento delle credenziali errate, il sistema genera un messaggio di errore ed il Sig. Verdi dovrà reinserire le credenziali.	
INPUT	Inserimento delle credenziali personali.	
OUTPUT	Acceso alla propria ara personale.	
	Sistema	



TITOLO	REGISTRAZIONE ALLA PIATTAFORMA WEB
DESCRIZIONE	il Sig. Verdi, per ottenere l'accesso all'area riservata, immette le credenziali necessarie per effettuare il login successivamente.
SCENARIO DI DEFAULT	Inserimento di un nuovo profilo utente all'area riservata.
SCENARIO ALTERNATIVO	Non previsto.
INPUT	Credenziali di accesso.
OUTPUT	Il nuovo utente viene aggiunto al sistema. Un messaggio di conferma di avvenuta registrazione al sistema.



TITOLO	CREAZIONE NUOVO PROGETTO	
DESCRIZIONE	Il Sig. Verdi dopo aver effettuato accesso alla piattaforma web, ed in particolare all'area riservata, attiva la funzionalità che gli consente di inserire un nuovo progetto.	
SCENARIO DI DEFAULT	Il nuovo progetto viene aggiunto al sistema.	
SCENARIO ALTERNATIVO	Non previsto.	
INPUT	Il Sig. Verdi clicca sull'apposito pulsante per creare il progetto.	
OUTPUT	Il nuovo progetto viene aggiunto al sistema.	
	Sistema	

Sig. Verdi

Memorizza nuovo progetto

Powered By Visual Paradigm Community Edition 😵

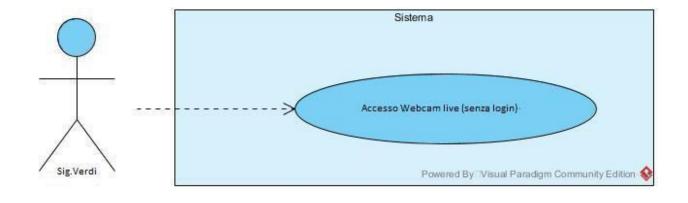
TITOLO	ELIMINAZIONE PROGETTO
DESCRIZIONE	Il Sig. Verdi dopo aver effettuato accesso alla piattaforma web, ed in particolare all'area riservata, attiva la funzionalità che gli consente di eliminare un nuovo progetto.
SCENARIO DI DEFAULT	Il progetto viene eliminato dal sistema.
SCENARIO ALTERNATIVO	Non previsto.
INPUT	Il Sig. Verdi clicca sull'apposito pulsante per eliminare il progetto.
OUTPUT	Il nuovo progetto viene eliminato dal sistema.
	Sistema

Sig.Verdi

Cancellazione progetto esistente

Powered By: Visual Paradigm Community Edition 😵

TITOLO	ACCESSO ALLA DEMO
DESCRIZIONE	Il Sig. Verdi dopo aver effettuato accesso alla piattaforma web, attiva la funzionalità che gli consente di accedere alla demo.
SCENARIO DI DEFAULT	Il Sig. Verdi riesce ad accedere correttamente alla demo.
SCENARIO ALTERNATIVO	Non previsto.
INPUT	Il Sig. Verdi clicca sull'apposito pulsante per accedere alla demo.
OUTPUT	Accesso alla pagina dello streaming live.

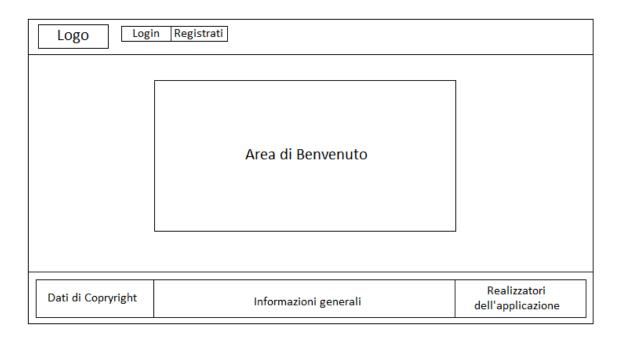


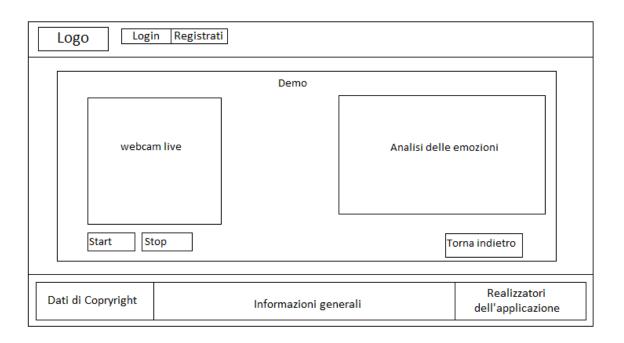
2 Requisiti del Sito

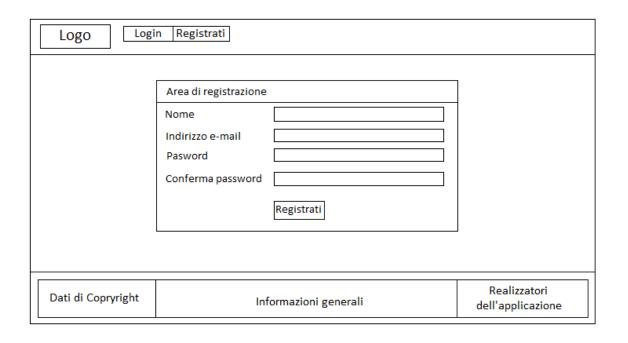
2.2 Requisiti di Navigazione

☐ 2.2.1 Gabbie Logiche

In questa porzione di documentazione sono presenti le gabbie logiche che rappresentano la navigazione delle pagine nell'applicazione web, in seguito il web designer ha effettuato modifiche grafiche all'interno delle pagine stesse.

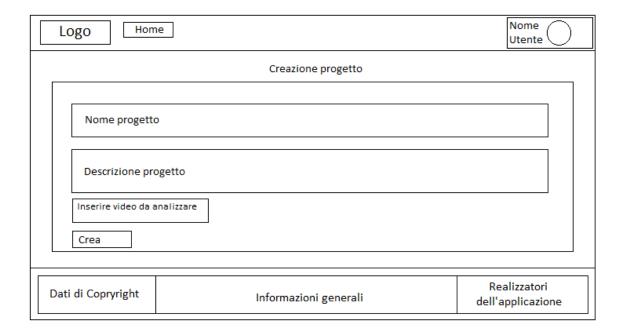


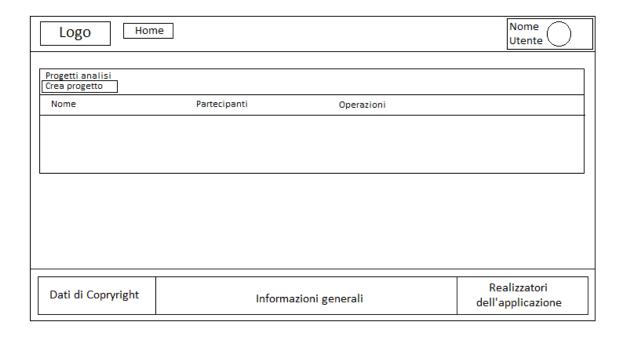


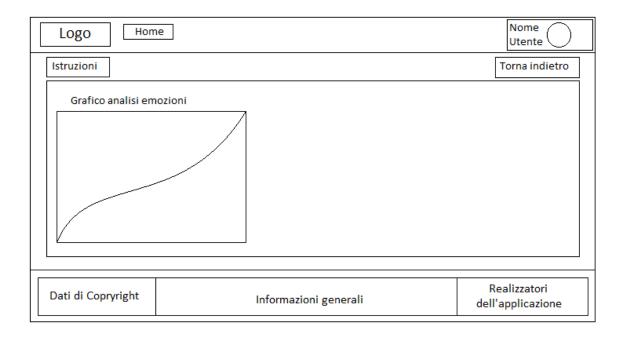


Logo	n Registrati	
	Area di login Indirizzo e-mail Password Accedi Recupero credenziali	
Dati di Copryright	Informazioni generali	Realizzatori dell'applicazione









2.3 Requisiti di Comunicazione

La progettazione e la realizzazione della piattaforma web è stata ideata e sviluppata in modo tale da garantire un grado di accessibilità di livello AA.

Le pagine del prodotto dovranno essere conformi tra loro al fine di garantire un alto livello di usabilità per l'utente finale. Inoltre sono state effettuate tecniche per rendere responsive il sito web, in modo tale da assicurare una buona visualizzazione indipendentemente dal dispositivo che si sta utilizzando.

2.4 Requisiti di Gestione Progetto

- ☐ In questa porzione di documentazione saranno presenti tutti i requisiti di gestione del progetto da noi realizzato, in particolar modo:
 - > 3.1 Gruppo di Progetto
 - > 3.2 Responsabilità del Committente
 - > 3.3 Tempi e Risorse
 - > 3.4 Documentazione prevista
 - > 3.5 Ambiente di Sviluppo
 - > 3.6 Verifica e Convalida

2.5 Requisiti di Usabilità

L'usabilità è una proprietà che riguarda l'interazione tra l'utente e le caratteristiche del sito stesso.

l'ISO 9241 difatti definisce l'usabilità come 'il grado in cui un prodotto può essere usato da specifici utenti per raggiungere specifici obiettivi con efficacia, efficienza e soddisfazione in uno specifico contesto d'uso'.

Il nostro intento è stato quello di rendere comprensibili i contenuti con un linguaggio semplice, e di fornire tutti gli strumenti che facciano capire all'utente il percorso da lui effettuato e dove si trovi.

2.5.1 Requisiti di Prestazioni del Sito

L'accessibilità non è un concetto che riguarda solo la possibilità di fornire le tecnologie assistive (come lettori di schermo screen

reader, tastiere braille ecc) ad utenti disabili, ma è un concetto che fa riferimento anche ad altre tipologie di utenti con differenti problematiche come, connessione lenta, computer poco performanti ed obsoleti.

Per questo motivo si è deciso che per utilizzare al meglio la piattaforma web si dovranno avere le seguenti caratteristiche:

> Sistema Operativo: Windows 7/8/10 o Mac OSX Sierra (10.13.6+)

> Processore: Intel Celeron N3050 @1.60GHz

> **RAM**: 4GB

> Connessione ad Internet: 7Mbit/s

2.6 Requisiti di Accessibilità

□ La piattaforma web è rivolta a tutti coloro che siano interessati all'utilizzo, anche a coloro che, a causa di una disabilità necessitano di accedere alle informazioni di loro gradimento.

Il nostro intento è stato quello di rendere comprensibili i contenuti con un linguaggio semplice, e di fornire tutti gli strumenti che facciano capire all'utente il percorso da lui effettuato e dove si trovi.

2.7 Privacy e Sicurezza

come già detto anticipatamente, la piattaforma webMoodIndigo è strutturata in due aree distinte:

> Pubblica:

In quest'area non è stato previsto nessun meccanismo per garantire la privacy e la sicurezza degli utenti, in quanto accessibile a tutti senza obbligo di registrazione.

> Privata:

In quest'area gli utenti dovranno effettuare una registrazione al sistema fornendo la propria mail personale, username e password, a seguire potranno effettuare il login attraverso le credenziali rilasciate in fase di registrazione.

3. Requisiti di gestione del progetto

3.1 Gruppo di Progetto

☐ La piattaforma web **MoodIndigo** è stata progettata e sviluppata da tre ragazzi frequentanti il terzo anno dell'Università di Informatica e Comunicazione Digitale "Aldo Moro" di Bari con sede a Taranto.

Il team di sviluppo è composto da:

> Project Manager: Matteo Luceri

> Componenti del Team: Vincenzo Conte e Stefano Panico

3.2 Responsabilità del Committente

☐ Il Committente del progetto è il prof. Giuseppe Desolda.

Docente del corso di Laurea Triennale di Programmazione

Per il Web presso l'Università di Informatica e

Comunicazione Digitale "Aldo Moro" di Bari con Sede a

Taranto, che dopo aver esaminato i requisiti di progetto, ci

ha fornito i dettagli per la progettazione e lo sviluppo

della piattaforma web MoodIndigo.

3.3 Tempi e Risorse

☐ La piattaforma web sarà usufruibile da tutti entro il giorno 25/02/2020.

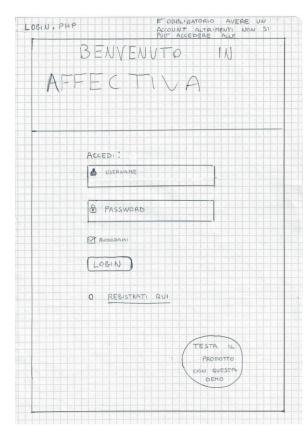
Per i primi 15 giorni il prodotto verrà rilasciato in versione alpha al <u>fine</u> di individuare, e risolvere, problematiche e bug

che, potrebbero causare malfunzionamenti anomali, e che verranno risolti successivamente.

Non è previsto nessun piano finanziario, in quanto il progetto è stato sviluppato al fine di sostenimento dell'esame di Programmazione per il Web tenuto dal prof. Giuseppe Desolda.

3.4 Documentazione Prevista

☐ La documentazione che verrà rilasciata in fase di rilascione della piattaforma web comprenderà:
> Documento di Progettazione
> Documento dei Requisiti
> Manuale D'uso
3.5 Ambiente di Sviluppo
☐ La piattaforma web è stata sviluppata e testata su Sistemi
Operativi Windows 10.
Gli strumenti utili allo sviluppo del progetto sono:
 > PhpStorm > Laravel > Xampp/Uwamp > MySql > Photoshop
> Premierie



3.6 Verifica e Convalida

☐ Durante la verifica e la convalida non è stato coinvolto il prodotto

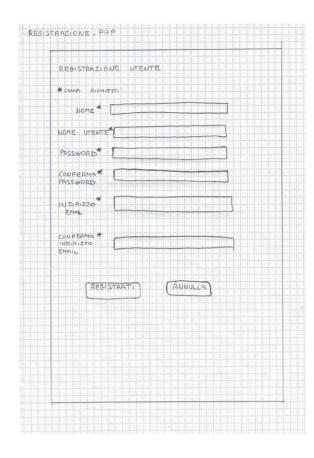
finale, ma si è deciso di seguire passo dopo passo lo sviluppo di

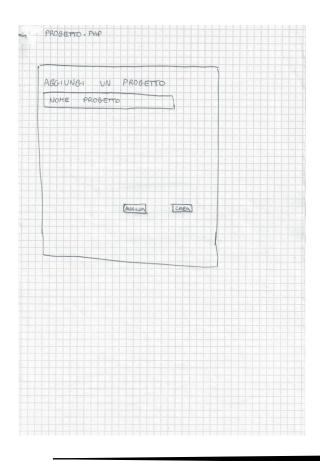
tale progetto, al fine di verificare la corretta realizzazione del prodotto.

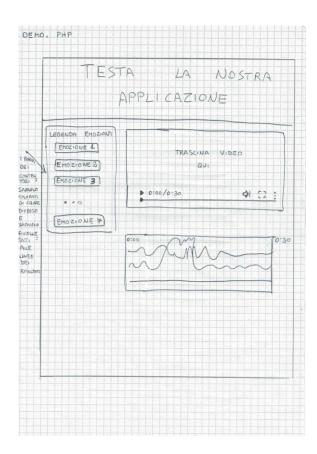
4. Web Design

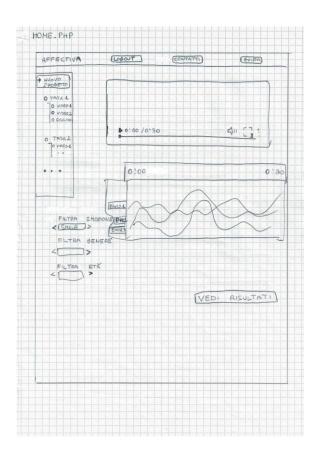
4.1 Storyboard

In questa proporzione di documentazione saranno presenti tutti i prototipi su carta che sono stati realizzati in fase di progettazione della piattaforma web.

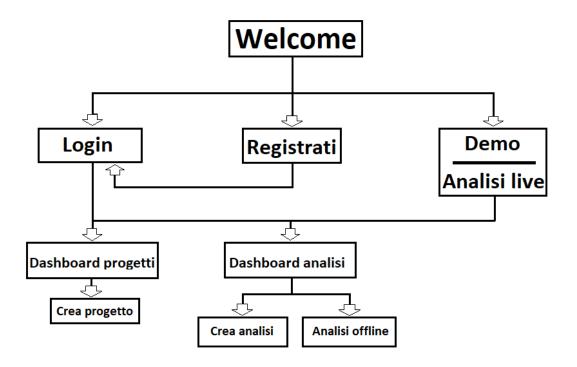








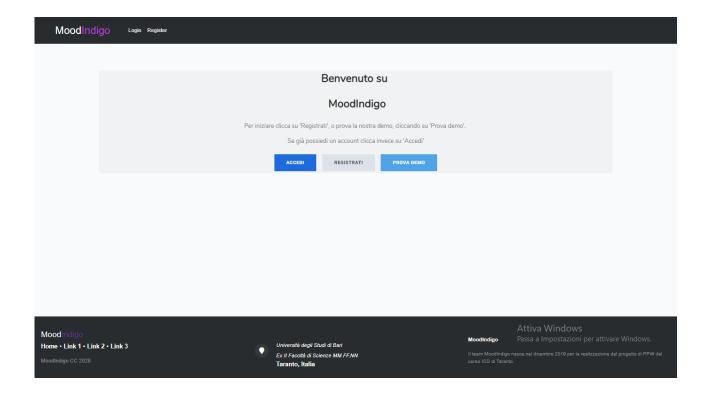
4.2 Mappa del sito



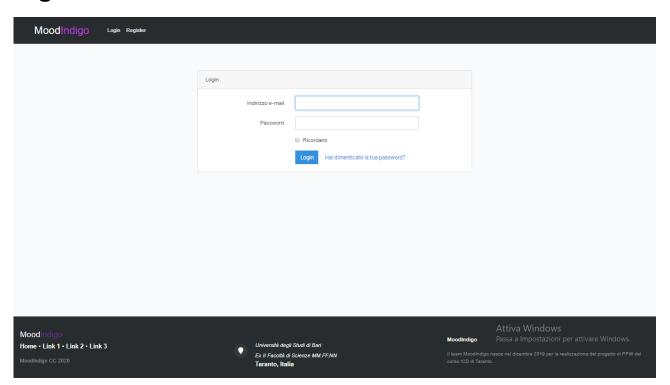
5. Visual Design

In questa porzione di documentazione saranno presenti i layout grafici delle pagine dell'applicazione web.

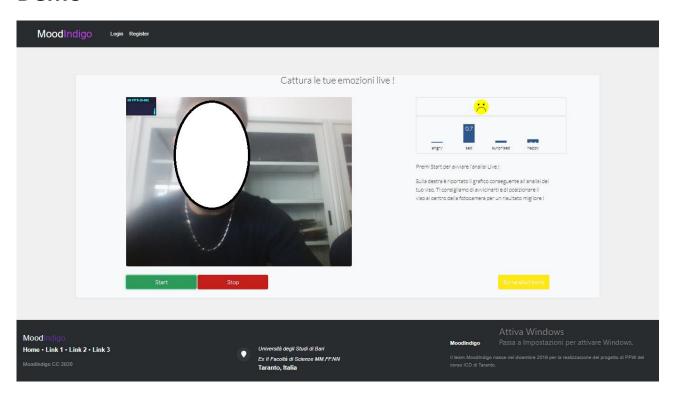
Home Page



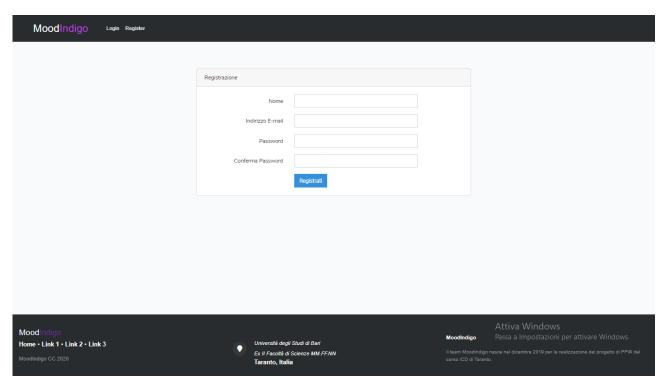
Login



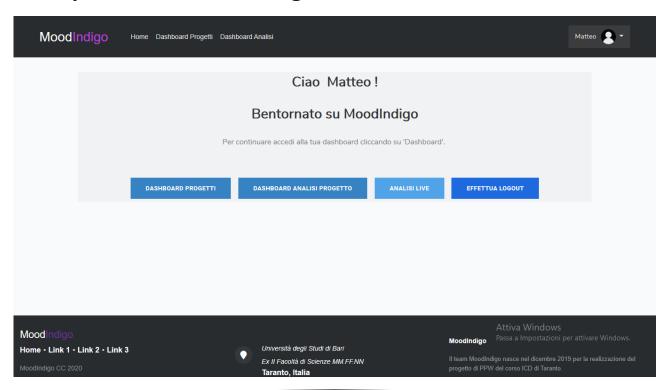
Demo



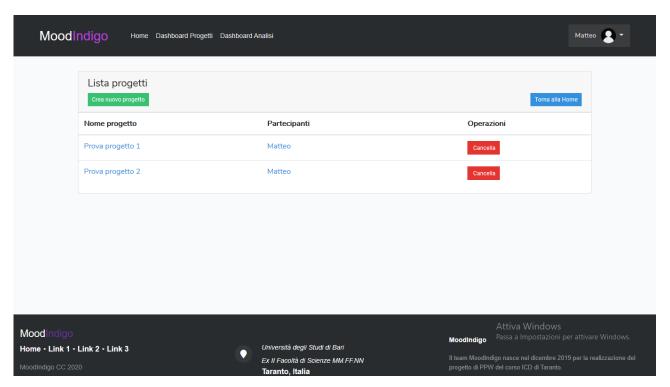
Registrazione utente



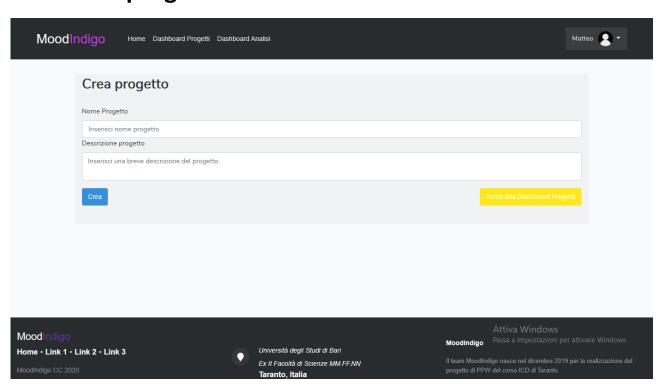
Area personale utente registrato



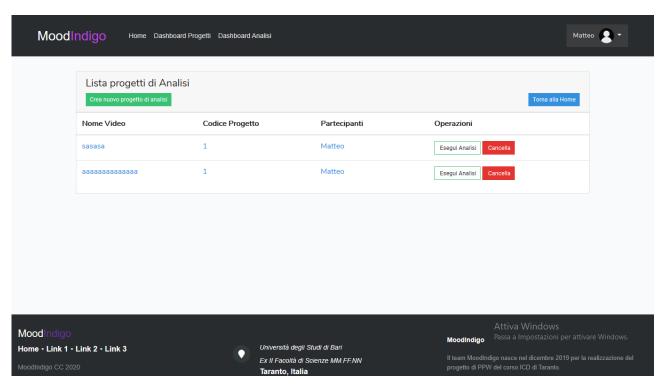
Lista progetti



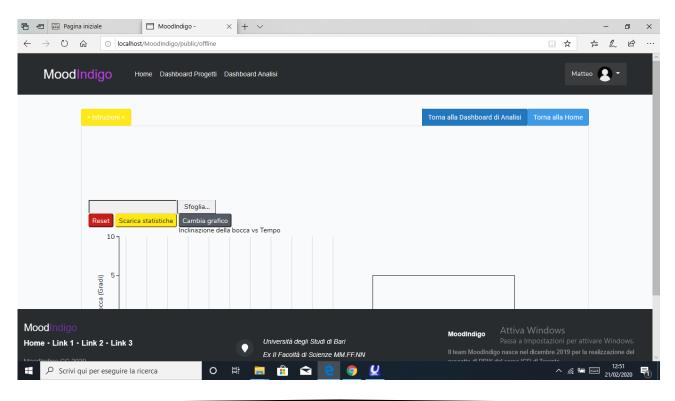
Creazione progetto



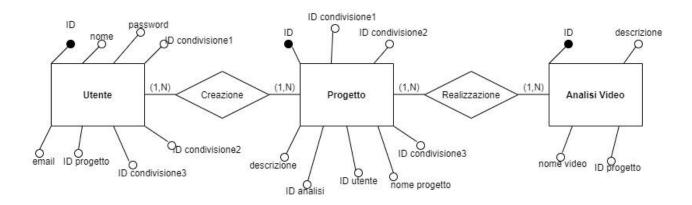
Lista progetti di analisi



Detector analisi offline



6. Diagramma E-R



7. Bug e problemi

Nella fase di progettazione, implementazione e verifica, sono state riscontrati diversi bug e problematiche.

Nello specifico:

- 1. L'analisi offline risulta essere buggata. Nello specifico non siamo stati in grado di risolvere alcune problematiche relative ai cookie, alle sessioni e il rispettivo funzionamento del detector di affectiva. Infatti al termine della consegna non siamo riusciti a risolverlo.
- L'acquisizione del file .csv, benché implementato nel codice e sia in grado di catturare tutti i risultati di un analisi (verificabile con un dd() sulla variabile \$data), non siamo riusciti ad associarla ad un grafico chartJs.