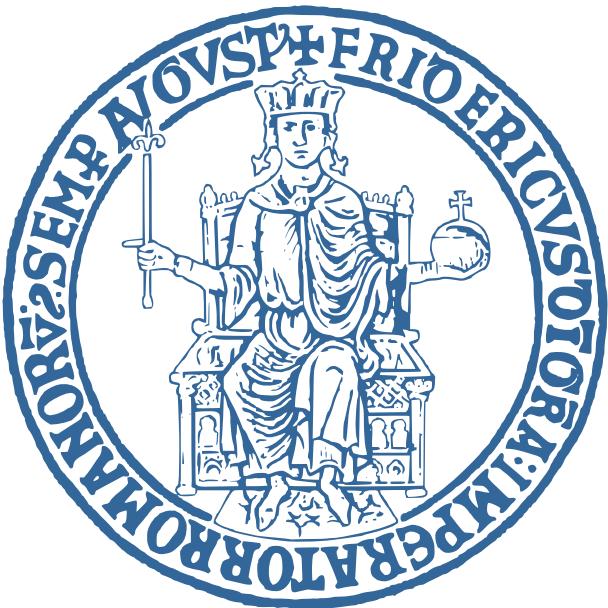


UNIVERSITÀ DEGLI STUDI FEDERICO II  
SCUOLA POLITECNICA E DELLE SCIENZE DI BASE  
DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA ELETTRICA E TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE



CORSO DI LAUREA IN INFORMATICA  
INSEGNAMENTO DI INGEGNERIA DEL SOFTWARE

ANNO ACCADEMICO 2025/2026

**Progettazione e sviluppo della piattaforma  
BugBoard26**

## Indice

<b>1 INTRODUZIONE</b>	<b>2</b>
1.1 Chi siamo . . . . .	2
<b>2 INGEGNERIA DEI REQUISITI</b>	<b>3</b>
2.1 Casi d'uso . . . . .	3
2.2 Individuazione delle personas . . . . .	4
2.3 Requisiti non funzionali e di dominio . . . . .	5
2.3.1 Requisiti non funzionali . . . . .	5
2.3.2 Requisiti di dominio . . . . .	5
2.4 Formalizzazione di un requisito . . . . .	6

## Glossario

**issue** il "problema" identificato all'interno di un progetto che concerne l'utente.

**piattaforma** Vedi sistema.

**sistema** BugBoard26.

# 1 INTRODUZIONE

## 1.1 Chi siamo

Benvenguto su **BugBoard26!**

BugBoard26 è una piattaforma di *issues handling* che fornisce una soluzione unica per:

- Dividere in modo facile developer in progetti.
- Segnalare e gestire intuitivamente issue di vario tipo.
- Gestire in modo efficiente tutte le persone coinvolte in un progetto (anche non sviluppatori) tramite una gerarchia di utenze.

## 2 INGEGNERIA DEI REQUISITI

### 2.1 Casi d'uso

In questa sezione ci interesseremo all'individuazione dei casi d'uso. Come si può evincere dallo use case diagram riportato qui di seguito:

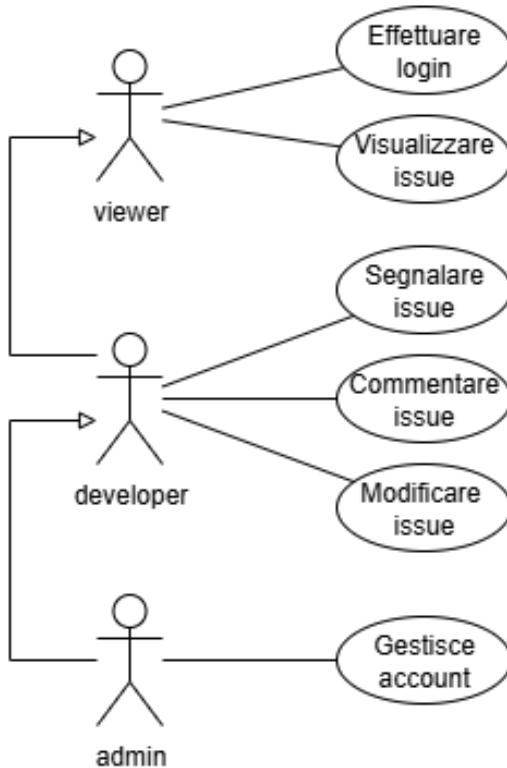


Figura 1: Use Case Diagram

Tutti gli utilizzatori della piattaforma possono essere divisi in tre grandi macrocategorie:

- **Viewer:** individuati anche nella figura di uno stakeholder. Sono utilizzatori, non necessariamente del settore, che hanno comunque interesse a visualizzare le issue legate al progetto senza poterle però aggiungere o modificare.
- **Developer:** rappresentano la stragrande maggioranza di utilizzatori della piattaforma. I developer sono coloro che contribuiscono attivamente all'individuazione e risoluzione delle issue.
- **Admin:** rappresentano l'estensione di un developer con permessi di creazione e gestione di altre utenze.

## 2.2 Individuazione delle personas

Ora esamineremo alcune personas che rispecchiano alcuni dei tipi di utilizzatori della nostra piattaforma.

Nome: Mark Party

Età: 52 anni

Posizione: Product Owner

**Obiettivi:**

- Sarebbe molto utile poter vedere l'andazzo del team così da sapere in che direzione indirizzarlo e come gestirlo.

**Bio:**

Sono un economista italo-americano di Boston. Nell'arco della mia carriera mi sono ritrovato a gestire diverse start-up e gruppi di lavoro, nonostante non capisca molto di queste diavolerie informatiche, mi ritengo molto più capace a gestire e portare avanti prodotti

Nome: Aleksander Lilia

Età: 24 anni

Posizione: Developer

**Obiettivi:**

- Per lavorare in modo efficiente devo sapere quali problemi devo sistemare e magari avere del feedback dai miei colleghi.
- Nel caso dovessi trovare dei problemi, vorrei avere un modo comodo per segnalarli in modo dettagliato.
- Una volta risolti tali problemi vorrei poter segnalarlo al mio team.

**Bio:**

Sono un developer di Izdebki, dopo essermi laureato all'università di Cracovia mi sono trasferito a Napoli per lavoro e per amore. Sono grande amatore della filosofia "work smarter not harder" che cerco di applicare in ogni modo possibile.

Nome: Pierrelouis Frascout

Età: 37 anni

Posizione: Team leader

#### Obiettivi:

- Voglio poter gestire i membri del mio team in modo chiaro ed efficiente.
- Voglio poter tenere traccia dei progressi fatti dal mio team e come si sta comportando.
- Voglio condividere con tutte le persone interessate, l'andamento del nostro team.

#### Bio:

Sono un developer di Izdebki, dopo essermi laureato all'università di Cracovia mi sono trasferito a Napoli per lavoro e per amore. Sono grande amatore della filosofia “work smarter not harder” che cerco di applicare in ogni modo possibile.

### 2.3 Requisiti non funzionali e di dominio

#### 2.3.1 Requisiti non funzionali

I requisiti non funzionali da noi individuati sono:

- **Permanenza dei dati:** attraverso un database non MBaaS.
- **Utilizzo di linguaggi orientati agli oggetti.**
- **Implementazione di un modello Client-Server.**
- **Elevata manutenibilità.**
- **Efficienza e affidabilità:** non essendo la piattaforma safety-critical, limitazioni di tempo e memoria occupata sono da considerarsi standard e ragionevoli.

#### 2.3.2 Requisiti di dominio

Non sono stati individuati requisiti di dominio particolarmente differenti da quelli forniti nella traccia.

## 2.4 Formalizzazione di un requisito

Qui di seguito riportiamo la formalizzazione di un requisito quale la visualizzazione di una issue, prima mediante il suo mockup:

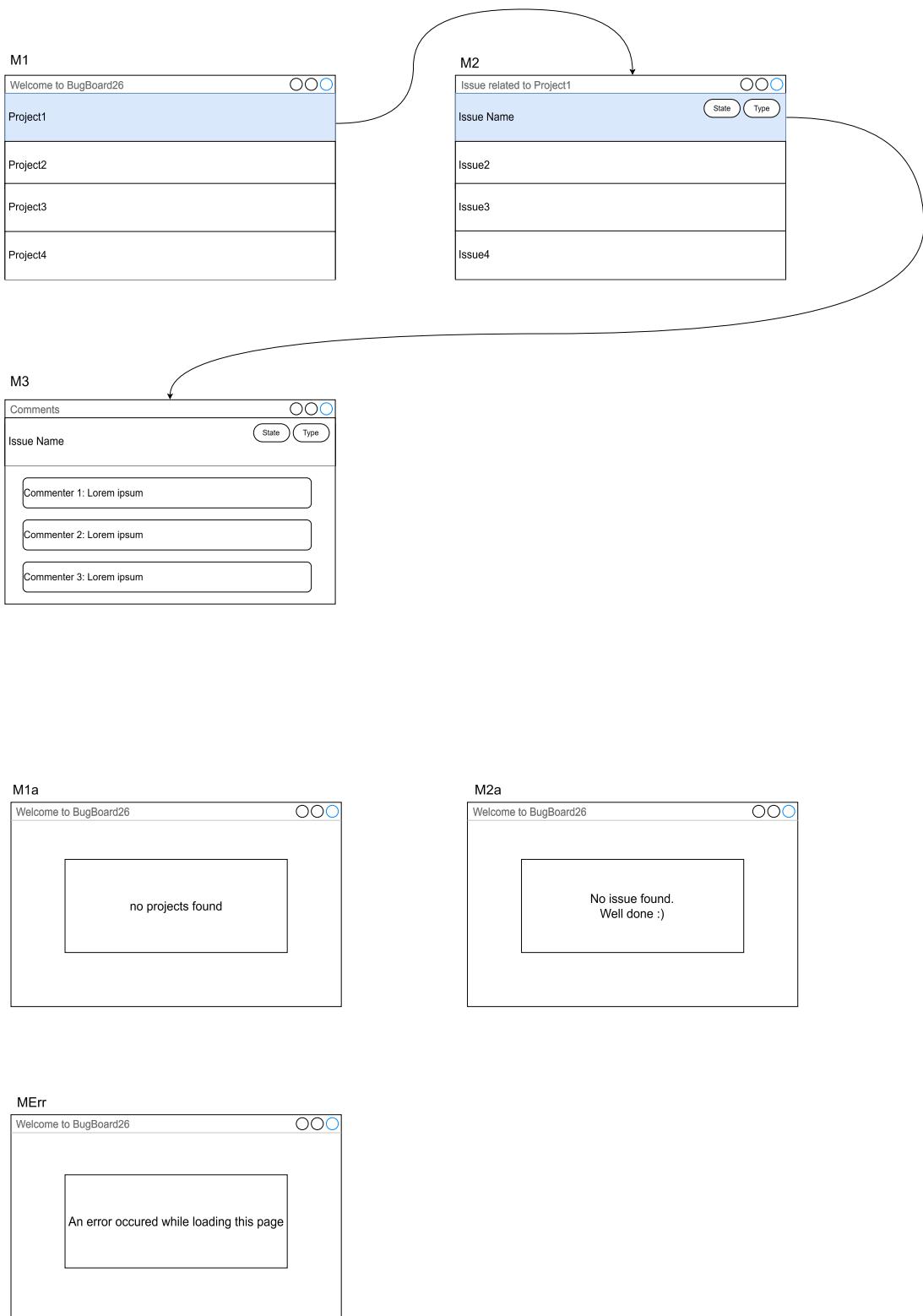


Figura 2: Visualizza issue

E qui di seguito riportiamol'inerente tabella di Cockburn:

<b>USE CASE</b>	<i>Visualizza issue</i>		
<b>Goal</b>	Un utente vuole visualizzare una issue, le sue proprietà e i commenti.		
<b>Preconditions</b>	L'utente ha un account e si è autenticato.		
<b>Success end conditions</b>	Il sistema mostra la issue e i suoi commenti.		
<b>Failed end conditions</b>	Il sistema mostra una pagina di errore.		
<b>Primary actor</b>	Qualsiasi tipo di user.		
<b>Trigger</b>	L'utente fa accesso.		
<b>Main scenario</b>	<b>Step n.</b>	<b>Utente</b>	<b>Sistema</b>
	1		Mostra M1
	2	Clicca su un progetto	
	3		Mostra M2
	4	Clicca su una issue	
	5		Mostra M3
<b>Extension n° 1 (User has no projects)</b>	1a		Mostra M1a
<b>Extension n° 2 (Project has no issues)</b>	2b		Mostra M2b
<b>Extension n° 3 (Generic error)</b>	1,3,5 err		Mostra MErr