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

CORSO DI LAUREA IN INFORMATICA
INSEGNAMENTO DI INGEGNERIA DEL SOFTWARE
ANNO ACCADEMICO 2024/2025

Progettazione e sviluppo della piattaforma BugBoard26

Autori:

- Giglio Alessandro
  N86005033
- Festa Marco
  N86004979
- Frascogna Pierluigi
  N86005263

Docenti:
Prof. Sergio di Martino
Prof. Luigi Libero Lucio Starace

INDICE

Capitolo 1

1| INTRODUZIONE

1.1 Chi siamo

Benvenuti 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.

1.2 GLOSSARIO

Termine	Definizione
Issue	Il “problema” identificato all’interno di un progetto che concerne l’utente
sistema, piattaforma	BugBoard26

Capitolo 2

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:

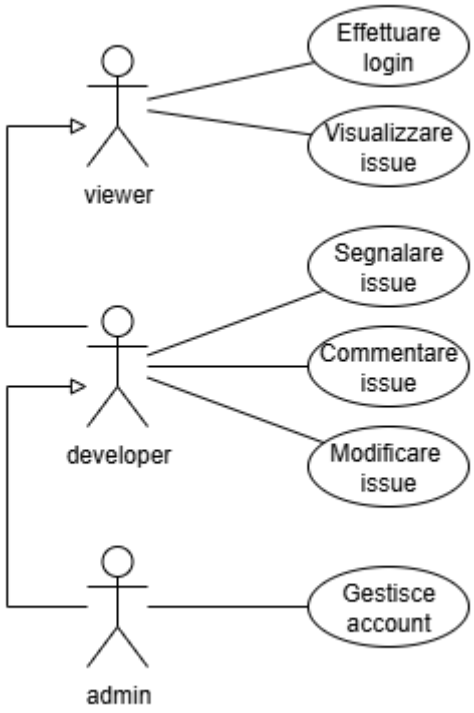


Diagramma 1: Use Case Diagram di BugBoard26

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 software engineer di Nantes ma ho vissuto buona parte della mia vita a Roma. Sono una persona risolutiva ed estremamente orientata al pratico e questo si riflette nel mio modo di lavorare

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.

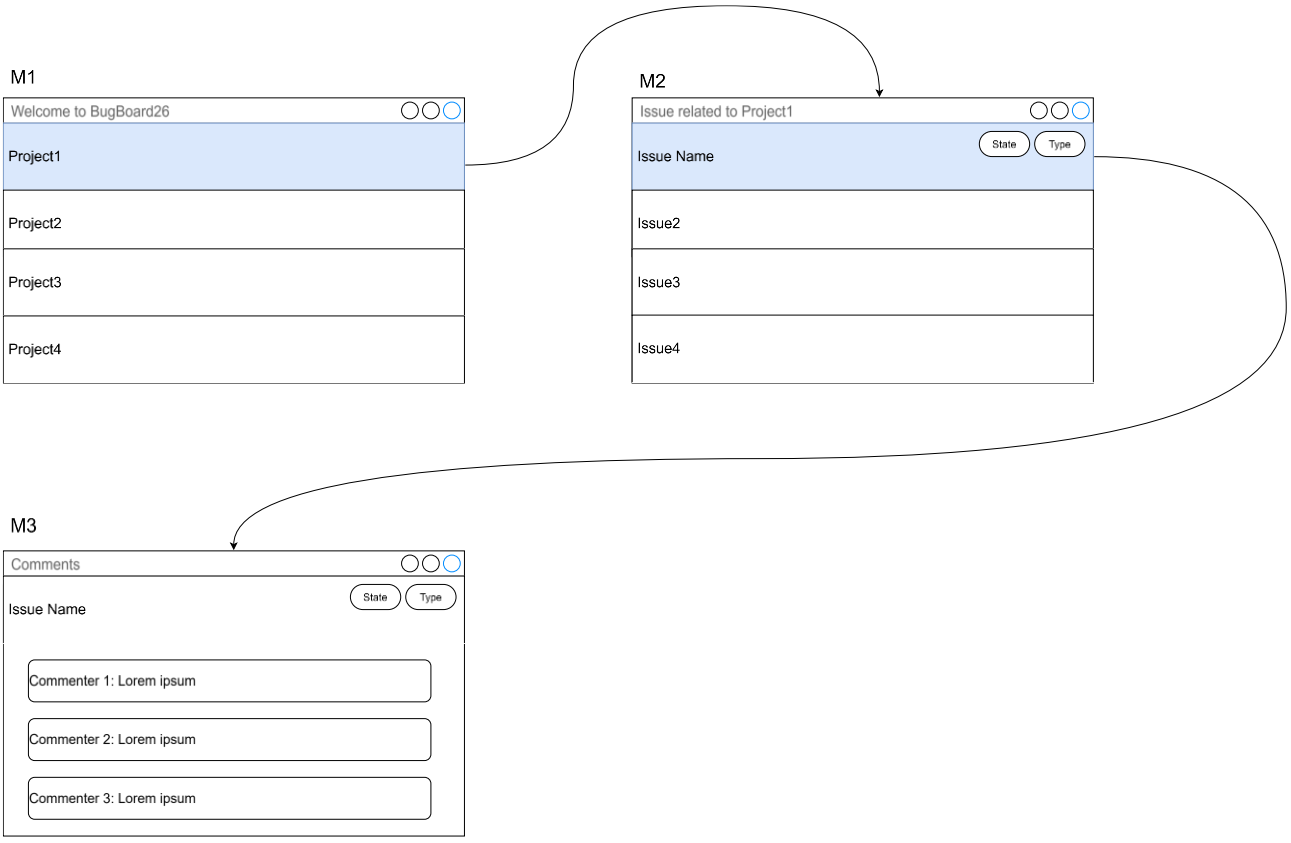
2.3.2 Requisiti di dominio

I requisiti di dominio da noi individuati sono:

- **L'adempienza allo standard GDPR.**

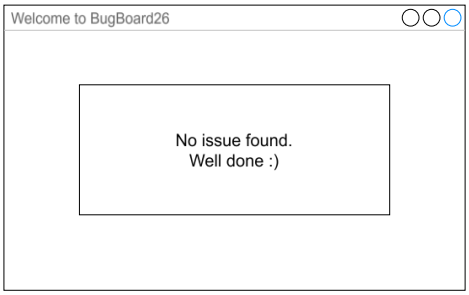
2.4 Formalizzazione di un requisito

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



M1a

M2a



MErr

E qui di seguito riportiamo l'inerente tabella di Cockburn:

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