

Progetto di Basi di Dati

Servizio di Live Streaming

Francesco Mauro, Riccardo Oro

2023

Contents

1	Progettazione Concettuale	2
1.1	Glossario	3
1.2	Revisione dei requisiti	4
1.2.1	Fase relativa agli utenti	4
1.2.2	Fase relativa a utenti anonimi	4
1.2.3	Fase relativa a utenti registrati	4
1.2.4	Fase relativa al canale	4
1.2.5	Fase relativa alle live	5
1.2.6	Fase relativa alle Operazioni	5
1.3	Schema E-R + business rules	6
2	Progettazione Logica	7

Chapter 1

Progettazione Concettuale

1.1 Glossario

Termine	Descrizione	Sinonimi	Collegamento
Utente	Chi usufruisce del servizio	Spettatore, Streamer	Spettatore, Streamer, Registrato, Anonimo
Spettatore	Colui che guarda le live	Utente	Registrato, Anonimo
Streamer	Colui che gestisce un canale e intrattiene gli spettatori		Utente, Registrato, Canale
Registrato	Utente che ha fornito nome utente, password, data di nascita e numero di telefono o indirizzo email		Utente
Live Streaming	Trasmissione in diretta che permette di interagire con il pubblico in tempo reale		Canale, Streamer
Canale	Ogni streamer ha un canale dove può caricare i suoi contenuti e eventuali informazioni esterne		Streamer, Live Streaming

1.2 Revisione dei requisiti

1.2.1 Fase relativa agli utenti

- Gli utenti si dividono in registrati o anonimi

1.2.2 Fase relativa a utenti anonimi

- Gli utenti anonimi possono visitare i canali senza doversi per forza registrare, ma non possono interagire

1.2.3 Fase relativa a utenti registrati

- Gli utenti per registrarsi devono:
 - Registrarsi fornendo: username, password, email o numero di telefono, data di nascita

E possono accedere a:

- Canale
- chat privata o pubblica
- portafoglio (per eventuali donazioni)
- possono diventare *supporter* tramite *subscription*

Per utenti che creano contenuti invece:

- Il numero di live effettuate
- il numero di minuti trasmessi
- il numero medio di spettatori ¹

1.2.4 Fase relativa al canale

Un canale è composto da:

- Descrizione
- Lista dei social
- Immagine del profilo
- Trailer
- Live
- Video e clip ²
- Ore di streaming

¹Tutti questi dati si possono usare per far diventare uno *streamer affiliate*

²Queste non sono in streaming ma vengono salvate

1.2.5 Fase relativa alle live

- Possono essere viste da tutti gli utenti
- Iniziano a un determinato orario Viene memorizzato:
 - Il numero medio di spettatori
 - Chat
 - il titolo
- A ogni live corrisponde un URL

Fase relativa a una chat

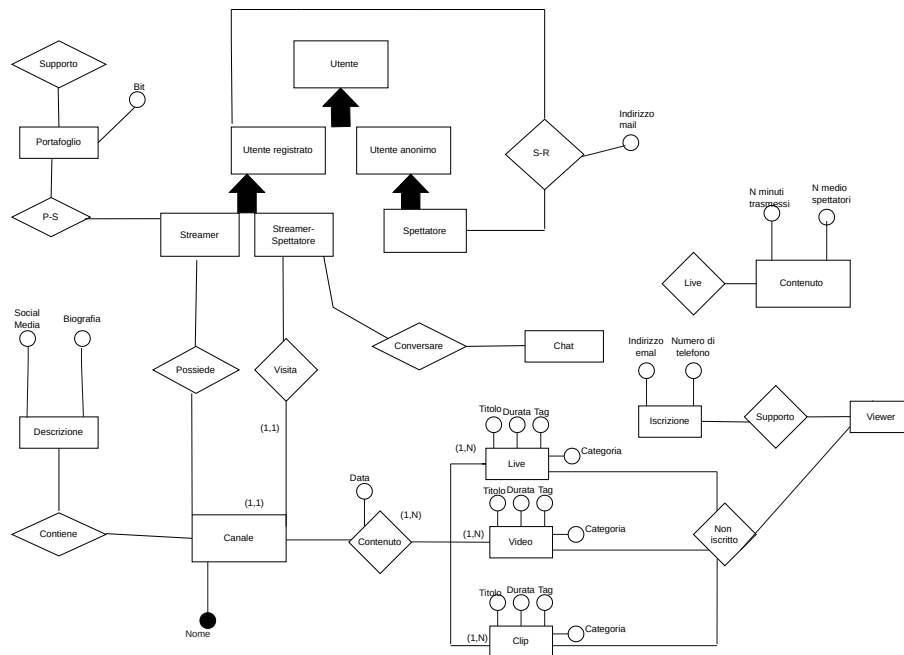
- Solo gli utenti registrati possono accedere alla chat Può essere:
 - Privata (Tra utente e utente)
 - Pubblica

1.2.6 Fase relativa alle Operazioni

- Registrazione utente
- donazioni ³
- Diventare follower di un canale
- Avviare una chat privata tra utenti registrati

³A utenti registrati

1.3 Schema E-R + business rules



- I video sono degli estratti di live passate.
- Le clip sono dei video di breve durata.
- La moneta virtuale utilizzata è il bit, che può essere acquistato nella piattaforma.
- Un utente per registrarsi sulla piattaforma deve fornire indirizzo email o numero di telefono.
 - Un utente anonimo può guardare la live trasmessa dallo streamer ma non può interagire con esso.
- Se uno *streamer* rispetta i *parametri di performance* può diventare *affiliate*.
- Il portafoglio è costituito da *bit*, con i quali il **follower**⁴ può supportare lo streamer
- La chat permette agli utenti di comunicare l'uno con l'altro sia pubblicamente sia privatamente

⁴solo il follower e non il viewer

Chapter 2

Progettazione Logica