

Documento di analisi

Nome del gruppo: **SDM Team**

Elenco componenti:

- **Lebedev Sergey** *matricola 166036*
- **Pernpruner Marco** *matricola 164782*
- **Rocco Davide** *matricola 165680*

Nome del responsabile: **Pernpruner Marco**

Data del documento: **05/11/2014**

Revisione: **0.1**

Titolo del progetto: **InTouch**

Breve descrizione del progetto:

Realizzazione di una piattaforma sociale di interazione tra utenti.

Ogni utente registrato ha la possibilità di pubblicare e condividere post personali, visualizzare, commentare ed esprimere il proprio apprezzamento a quelli dei propri amici, visualizzare le loro informazioni personali e stringere legami di amicizia con gli altri utenti iscritti.

Obiettivi del progetto:

- Gestione di molteplici utenti (registrazione, autenticazione)
- Gestione di pagine personali per ogni utente (bacheca, profilo)
- Possibilità di pubblicare post personali
- Possibilità di commentare post dei propri “amici”
- Gestione delle relazioni tra utenti (“amicizie”)

Premesse organizzative:

- Stesura del documento dei requisiti
- Creazione di un diagramma UML delle classi
- Pianificazione delle attività
- Stima della durata delle attività
- Assegnazione delle attività ai membri del gruppo

Requisiti del progetto:

- Computer con sistema operativo Windows Vista, 7, 8
- Monitor
- Mouse
- Tastiera italiana

Descrizione dei file usati come base di dati:

- Un file di testo “Utenti” che contenga:
 - ID utente
 - Email
 - Password
- Un file di testo “Profilo” che contenga:
 - ID utente
 - Nome

- Cognome
- Sesso
- Data di nascita
- Professione
- Situazione sentimentale
- Un file di testo “Bacheca” per ogni utente, che contenga:
 - ID post
 - Testo
 - Data di pubblicazione
 - Commenti relativi

Pianificazione delle attività

Attività	Durata stimata		Durata reale		Assegnatario
	Effort	Totale	Effort	Totale	
<u>Analisi</u>					
Stesura del documento dei requisiti	8 ore	5 giorni	10 ore	5 giorni	Tutti
Realizzazione diagramma della classi UML	5 ore	2 giorni	3 ore	3 giorni	Tutti
Realizzazione diagramma degli Use Case UML	2 ore	1 giorno	2 ore	1 giorno	Pernpruner
Stesura del documento di analisi	7 ore	2 giorni	6 ore	2 giorni	Tutti
<u>Progettazione</u>					
Implementazione metodi di login e registrazione	3 ore	2 giorni			Pernpruner
Definizione classe “Utente”	4 ore	3 giorni			Pernpruner
Definizione classe “Bacheca”	2 ore	2 giorni			Rocco
Definizione classe “Post”	3 ore	2 giorni			Lebedev
Definizione classe “Commento”	3 ore	2 giorni			Lebedev
Definizione classe “Profilo”	2 ore	2 giorni			Rocco
Definizione classe di associazione “Amicizia”	2 ore	2 giorni			Tutti
[...]	[...]	[...]	[...]	[...]	[...]

Casi d'uso:

1. Registrazione di un nuovo utente – Utente
 - a) Il sistema mostra all'utente la schermata di accesso
 - b) L'utente seleziona la funzione “Registrati”
 - c) L'utente immette il suo nome, cognome, indirizzo e-mail e password
 - d) L'utente conferma quanto immesso
 - e) Il sistema verifica che l'e-mail inserita non sia già in utilizzo
 - f) Il sistema mostra una schermata di conferma registrazione
 - g) Il sistema torna alla pagina di login
2. Login di un utente – Utente
 - a) Il sistema mostra all'utente la schermata di accesso
 - b) L'utente seleziona la funzione “Autenticati”
 - c) L'utente immette il suo indirizzo e-mail e la sua password
 - d) L'utente conferma quanto immesso
 - e) Il sistema verifica la correttezza di e-mail e password
 - f) Il sistema mostra la schermata iniziale
3. Richieste di amicizia – Utente
 - a) Il sistema mostra la schermata iniziale
 - b) L'utente seleziona la voce “Gestisci amicizie” (tasto 1)

- c) All'utente viene presentato un menù di scelta, seleziona "Richiedi amicizia" (tasto 1)
- d) Il sistema mostra all'utente l'elenco alfabetico di tutti gli utenti iscritti
- e) L'utente digita il numero corrispondente alla persona da aggiungere nella propria lista di amici

Il punto (e) si ripete fino al termine dell'inserimento di utenti tra gli amici

- f) Al termine dell'inserimento, l'utente preme il tasto 0 per tornare alla schermata iniziale
- g) Il sistema mostra la schermata iniziale

4. Accettazione o rifiuto di amicizie pervenute – Utente

- a) Il sistema mostra la schermata iniziale
- b) L'utente seleziona la voce "Gestisci amicizie" (tasto 1)
- c) All'utente viene presentato un menù di scelta, seleziona "Accetta/Rifiuta amicizia" (tasto 2)
- d) Il sistema mostra all'utente l'elenco alfabetico delle richieste pervenute
- e) L'utente digita il numero della persona da selezionare
- f) L'utente viene presentato con un menù di scelta, dove può scegliere se prima (1) visualizzare la bacheca dell'utente, (2) visualizzare il profilo, (3) accettare l'amicizia, (4) rifiutare l'amicizia o (5) tornare alla selezione della persona
- g) Dopo aver opzionalmente visualizzato bacheca e profilo con le opzioni (1) e (2), l'utente torna al menù precedente con il tasto 0
- h) Se l'utente desidera accettare l'amicizia, preme il tasto 3
- i) Se desidera rifiutarla, preme il tasto 4
- j) Se desidera ripensarci, può tornare alla selezione della persona con il tasto 5 o alla schermata iniziale con il tasto 0

Premuto uno tra i tasti 3,4 o 5, si ripete dal punto (d) fino a quando l'utente non sia soddisfatto

- k) Per terminare l'accettazione/rifiuto di richieste di amicizia, l'utente preme il tasto 0
- l) Il sistema mostra la schermata iniziale

5. Cancellazione di amicizie – Utente

- a) Il sistema mostra la schermata iniziale
- b) L'utente seleziona la voce "Gestisci amicizie" (tasto 1)
- c) All'utente viene presentato un menù di scelta, seleziona "Cancella amicizia" (tasto 3)
- d) Il sistema mostra all'utente l'elenco alfabetico di tutti gli amici
- e) L'utente digita il numero della persona da togliere nella propria lista di amici
- f) L'utente conferma la cancellazione con il tasto 1

Si ripete dal punto (d) fino al termine della cancellazione di utenti dagli amici

- g) Al termine della cancellazione, l'utente preme il tasto 0 per tornare alla schermata iniziale
- h) Il sistema mostra la schermata iniziale

6. Visualizzazione dei post dei propri amici – Utente

- a) Il sistema mostra la schermata iniziale
- b) L'utente seleziona la voce "Visualizza i post degli amici" (tasto 2)
- c) Il sistema mostra all'utente l'elenco dei post dei propri amici
- d) Al termine della visualizzazione, l'utente preme il tasto 0 per tornare alla schermata iniziale
- e) Il sistema mostra la schermata iniziale

7. Aggiungere un commento ad un post – Utente

- a) Il sistema mostra la schermata "Visualizza i post degli amici" (tasto 2), la propria bacheca (tasto 3) o la bacheca di un amico (tasto 5, numero dell'amico, tasto 1)
- b) Il sistema mostra all'utente l'elenco dei post
- c) L'utente digita il numero del post che desidera commentare

- d) Il sistema chiede se commentare o esprimere apprezzamento
- e) L'utente digita il tasto 1 per commentare
- f) Il sistema propone all'utente una schermata per la compilazione del commento
- g) L'utente digita il testo del commento
- h) Il sistema chiede per una conferma (tasto 2), dando la possibilità di modificare il testo del commento (tasto 1) o di annullare l'operazione e tornare alla visualizzazione dei post degli amici (tasto 0)
- i) Il sistema mostra la schermata di cui al punto b), in base alla selezione precedentemente effettuata
- j) Al termine della visualizzazione, l'utente preme il tasto 0 per tornare alla schermata iniziale
- k) Il sistema mostra la schermata iniziale

8. Esprimere il proprio apprezzamento per un post – Utente

- a) Il sistema mostra la schermata “Visualizza i post degli amici” (tasto 2), la propria bacheca (tasto 3) o la bacheca di un amico (tasto 5, numero dell'amico, tasto 1)
- b) Il sistema mostra all'utente l'elenco dei post
- c) L'utente digita il numero del post per cui desidera esprimere apprezzamento
- d) Il sistema chiede se commentare o esprimere apprezzamento
- e) L'utente digita il tasto 2 per mettere “mi piace”
- f) Il sistema mostra un messaggio di conferma
- g) Il sistema mostra la schermata di cui al punto b), in base alla selezione precedentemente effettuata
- h) Al termine della visualizzazione, l'utente preme il tasto 0 per tornare alla schermata iniziale
- i) Il sistema mostra la schermata iniziale

9. Visualizzazione della propria bacheca (propri post) – Utente

- a) Il sistema mostra la schermata iniziale
- b) L'utente seleziona la voce “Visualizza la tua bacheca” (tasto 3)
- c) Il sistema mostra all'utente l'elenco dei propri post pubblicati
- d) Al termine della visualizzazione, l'utente preme il tasto 0 per tornare alla schermata iniziale
- e) Il sistema mostra la schermata iniziale

10. Visualizzazione e modifica delle proprie informazioni personali – Utente

- a) Il sistema mostra la schermata iniziale
- b) L'utente seleziona la voce “Visualizza e modifica il tuo profilo” (tasto 4)
- c) Il sistema mostra all'utente le proprie informazioni personali
- d) Se l'utente desidera modificare le proprie informazioni preme il tasto 1, altrimenti preme il tasto 0 per tornare alla schermata iniziale
- e) [eventuale modifica delle informazioni]
- f) Il sistema mostra la schermata iniziale

11. Visualizzazione di profilo e bacheca di un amico – Utente

- a) Il sistema mostra la schermata iniziale
- b) L'utente seleziona la voce “Visualizza il profilo e la bacheca di un amico” (tasto 5)
- c) Il sistema propone all'utente l'elenco dei propri amici
- d) L'utente seleziona l'amico di cui visualizzare il profilo o la bacheca
- e) Il sistema propone all'utente la scelta se visualizzare la bacheca o il profilo dell'amico selezionato, oppure se tornare alla schermata di selezione dell'amico (00.5.X)
- f) L'utente risponde a tale richiesta
- g) Il sistema propone all'utente la schermata contenente la soluzione scelta

- h) Se è stata scelta la bacheca (opzione 1) digitando il numero del post è data la possibilità all'utente di commentare tale post (schermata 00.2.X.1)
- i) Al termine della visualizzazione, l'utente può scegliere se visualizzare anche l'altra alternativa premendo il tasto 0, che lo farà tornare al menù di scelta 00.5.X

Si riparte dal punto (e) fino a quando la scelta dell'utente è (0)

- j) Il sistema mostra la schermata iniziale

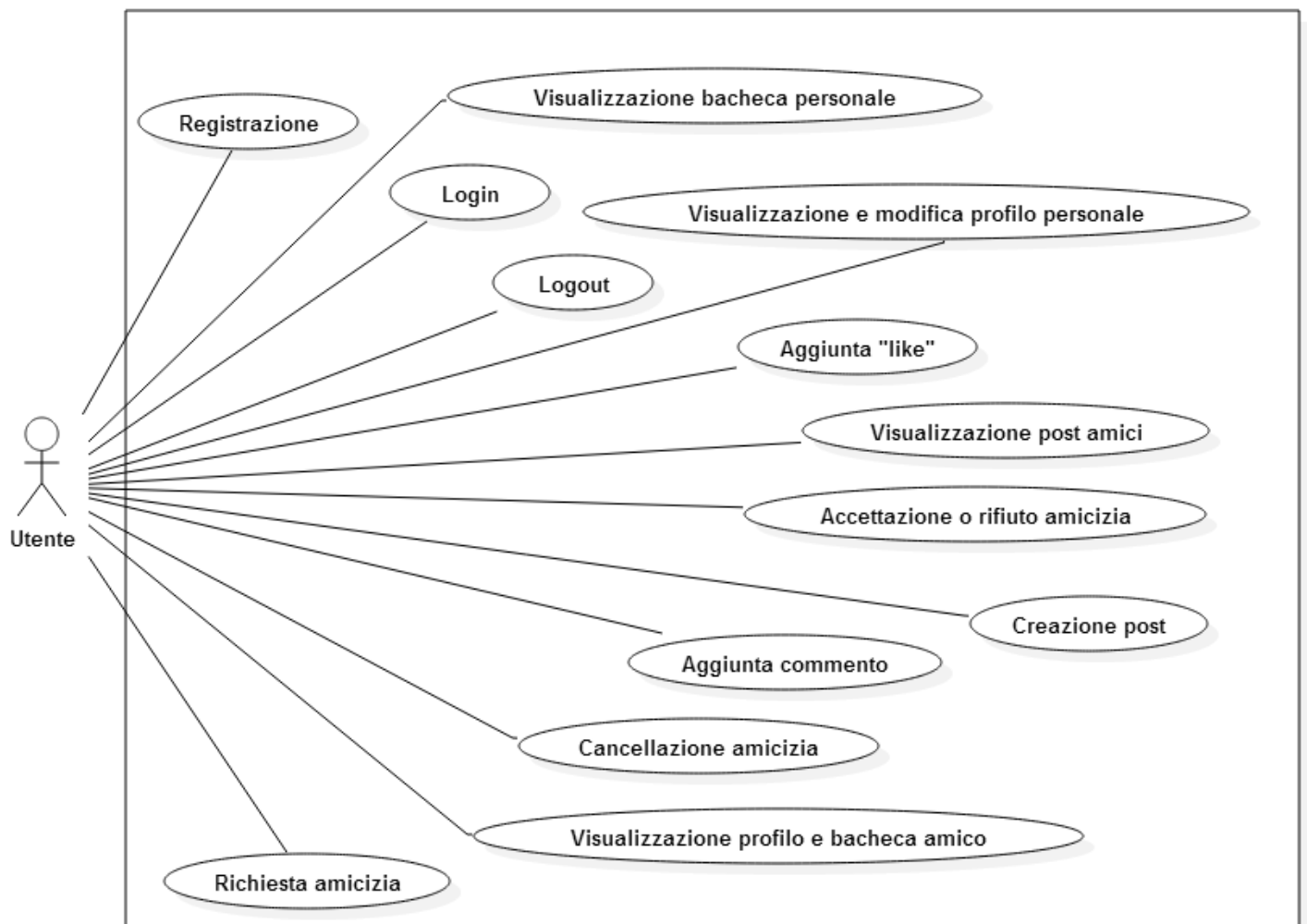
12. Creazione di un post personale – Utente

- a) Il sistema mostra la schermata iniziale
- b) L'utente seleziona la voce "Crea post" (tasto 6)
- c) Il sistema propone all'utente una schermata per la compilazione del post
- d) L'utente inserisce un titolo o una breve descrizione e il contenuto del post
- e) Al termine della digitazione, il sistema chiede all'utente se confermare e finalizzare il post (tasto 1) o annullare il processo tornando alla schermata iniziale (tasto 0)
- f) Il sistema mostra un messaggio di conferma se la creazione è andata a buon fine, o d'errore in caso contrario
- g) Il sistema mostra la schermata iniziale

13. Logout – Utente

- a) Il sistema mostra la schermata iniziale
- b) L'utente seleziona la voce "Esci" (tasto 7)
- c) Il sistema mostra una schermata di conferma dell'avvenuta disconnessione
- d) Il sistema mostra la schermata di accesso

Diagramma UML dei casi d'uso



Schermate di interazione:

(0) Schermata di accesso:

Benvenuto!

Seleziona cosa vuoi fare:

1. Registrati [UC1]
2. Autenticati [UC2]

(0.1) Registrati

Inserisci il tuo nome: ____

Inserisci il tuo cognome: ____

Inserisci il tuo indirizzo e-mail: ____

Inserisci una password: ____

Premi 1 per confermare la registrazione,
premi 0 per annullare e tornare alla schermata di accesso. ____

(0.2) Autenticati

Inserisci il tuo indirizzo e-mail: ____

Inserisci la tua password: ____

Premi 1 per confermare,
premi 0 per annullare e tornare alla schermata di accesso. ____

(00) Schermata iniziale:

Benvenuto!

Seleziona la funzione desiderata:

1. Gestisci amicizie
2. Visualizza i post degli amici [UC6]
3. Visualizza la tua bacheca [UC9]
4. Visualizza e modifica il tuo profilo [UC10]
5. Visualizza il profilo e la bacheca di un amico [UC11]
6. Crea post [UC12]
7. Esci [UC13]

(00.1) Gestisci amicizie:

Seleziona la funzione desiderata:

1. Richiedi amicizia [UC3]
2. Accetta/rifiuta amicizia [UC4]
3. Cancella amicizia [UC5]

Premi 0 per tornare alla schermata iniziale. ____

(00.1.1) Richiedi amicizia:

Utenti iscritti:

- #1 [Nome cognome]
- #2 [Nome cognome]
- [...]
- #N [Nome cognome]

Inserisci il numero di ogni utente a cui chiedere l'amicizia.

per tornare alla schermata iniziale premi 0. ____

(00.1.2) Accetta/rifiuta amicizie:

Amicizie in attesa di risposta:

- #1 [Nome cognome]
- #2 [Nome cognome]
- [...]
- #N [Nome cognome]

Inserisci il numero dell'utente che si desidera selezionare,
per tornare alla schermata iniziale premi 0. ____

(00.1.2.1) Accetta/rifiuta amicizie:

Selezionare l'opzione da eseguire per la richiesta di amicizia pervenuta:

#1 [Nome cognome]

- Visualizza bacheca utente (schermata 00.5.X.1)
- Visualizza profilo utente (schermata 00.5.X.2)
- Accetta amicizia
- Rifiuta amicizia
- Torna alla schermata precedente

Per tornare alla schermata iniziale premi 0. ____

(00.1.3) Cancella amicizie:

Utenti iscritti:

- #1 [Nome cognome]
- #2 [Nome cognome]
- [...]
- #N [Nome cognome]

Inserisci il numero di ogni utente da togliere dagli amici,
in seguito premere 1 per confermare,
Per annullare e tornare alla schermata iniziale premi 0. ____

(00.2) Visualizza i post degli amici

Post degli amici:

#1 [Nome cognome]

[Testo del post]

[Commenti]

#2 [Nome cognome]

[Testo del post]

[Commenti]

#N [Nome cognome]

[Testo del post]

[Commenti]

Per commentare o mettere[/togliere] “mi piace” ad un post digitarne il numero,
per tornare alla schermata iniziale premi 0. ____

(00.2.X) Interagisci con un post

Per commentare il post selezionato premi 1,
per mettere[/togliere] “mi piace” premi 2,
per tornare alla schermata iniziale premi 0. ____

(00.2.X.1) Commenta un post**[UC7]**

#X [Nome cognome]
[Testo del post]
[Commenti]

Inserimento di un commento:

Testo: [...]

Per confermare ed aggiungere il commento al post premi 2,
per modificare il testo del commento premi 1,
per tornare alla schermata iniziale premi 0. ____

(00.2.X.2) Metti “mi piace” ad un post**[UC8]**

Ora ti piace questo elemento!

(00.3) Visualizza la tua bacheca

Bacheca

#1 [Testo del post dell'utente]
[Commenti]

#2 [Testo del post dell'utente]
[Commenti]

#N [Testo del post dell'utente]
[Commenti]

Per commentare o mettere[/togliere] “mi piace” ad un post digitarne il numero [schermata 00.2.X],
per tornare alla schermata iniziale premi 0. ____

(00.4) Visualizza e modifica il tuo profilo

[Nome cognome]

Sesso: X

Data di nascita: [...]

Luogo di nascita: [...]

Professione: [...]

Situazione sentimentale: [...]

Per modificare il tuo profilo premi 1,
per tornare alla schermata iniziale premi 0. ____

(00.5) Visualizza il profilo e bacheca di un amico

Seleziona il numero dell'amico di cui visualizzare il profilo o la bacheca:

- #1 [Nome cognome]
- [...]
- #N [Nome cognome]

Per tornare alla schermata iniziale, premi 0. ____

(00.5.X) Selezionato l'amico di cui visualizzare il profilo o la bacheca

Per visualizzare la sua bacheca premi 1,
per visualizzare il suo profilo premi 2,
per tornare alla selezione dell'amico, premi 3,
per tornare alla schermata iniziale, premi 0. ____

(00.5.X.1) Visualizza la bacheca dell'amico selezionato

Bacheca

#1 [Testo del post dell'utente]
[Commenti]

#2 [Testo del post dell'utente]
[Commenti]

#N [Testo del post dell'utente]
[Commenti]

Per commentare o mettere[/togliere] "mi piace" ad un post digitarne il numero [schermata 00.2.X],
per tornare alla schermata iniziale premi 0. ____

(00.5.X.2) Visualizza il profilo dell'amico selezionato

[Nome cognome]

Sesso: X

Data di nascita: [...]

Luogo di nascita: [...]

Professione: [...]

Situazione sentimentale: [...]

Per tornare alla schermata precedente premi 0 [schermata 00.5.X]. ____

(00.6) Crea post

Creazione di un nuovo post:

Titolo o breve descrizione: [...]

Contenuto: [...]

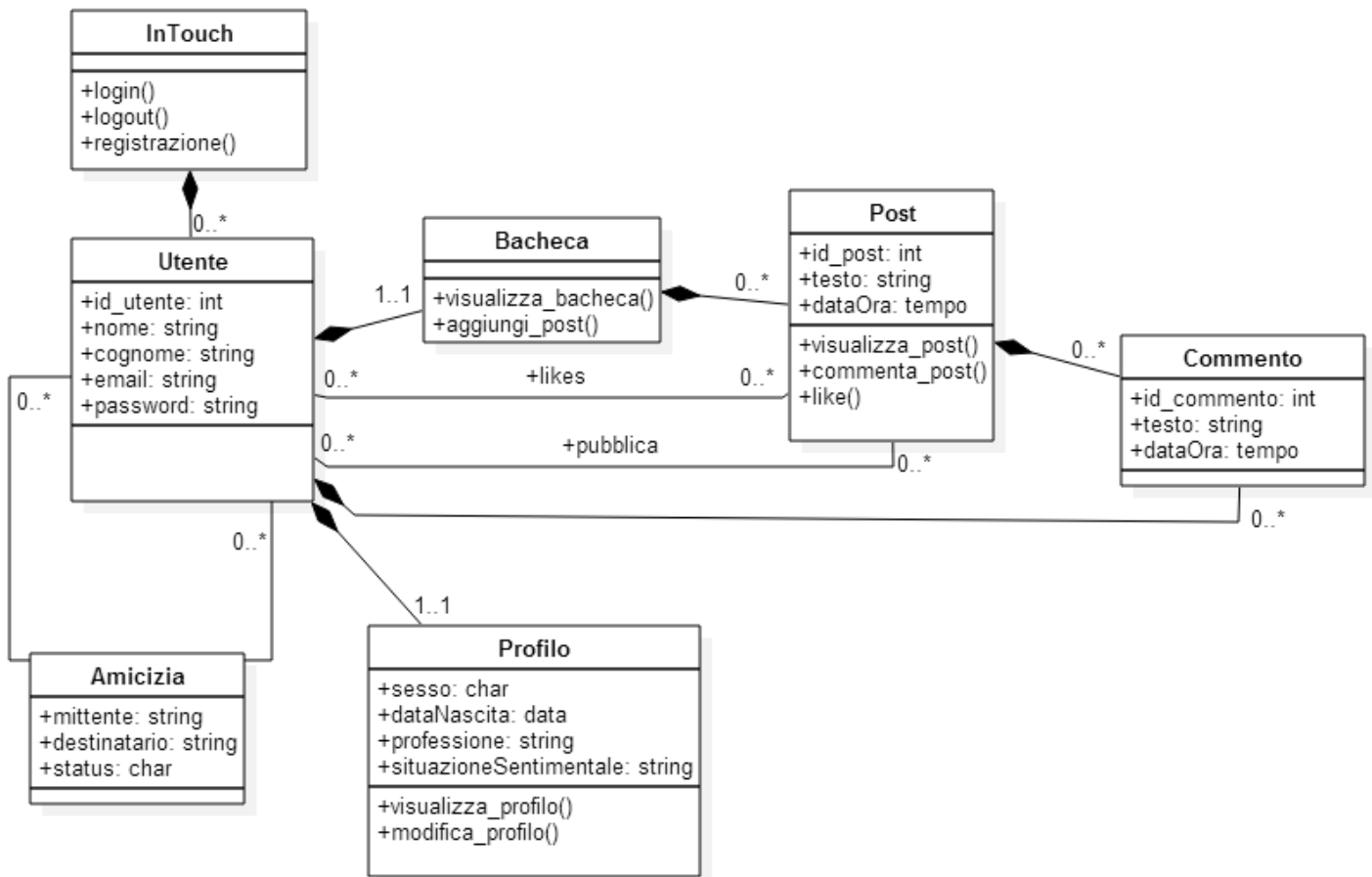
Per confermare il post premi 1,
per annullare e tornare alla schermata iniziale premi 0. ____

(00.7) Esci

Disconnessione effettuata...

[(0) Schermata di accesso]

Diagramma delle classi UML



Definizione delle classi:

- **InTouch:** *main class* del progetto, contiene i metodi che permettono all'utente di autenticarsi ed accedere al programma
- **Utente:** classe contenente gli attributi distintivi degli utenti registrati
- **Bacheca:** classe contenente i metodi per visualizzare una specifica bacheca ed aggiungere un nuovo post
- **Profilo:** classe contenente informazioni aggiuntive sull'utente, che compariranno nella sezione del profilo ad esso relativo
- **Post:** classe contenente gli attributi distintivi di ogni post esistente
- **Commento:** classe contenente gli attributi distintivi di ogni commento esistente relativo ad ogni specifico post
- **Amicizia:** *association class* relativa all'associazione tra i vari utenti, contiene informazioni sul mittente e il destinatario della specifica richiesta e uno *status* che ne identifica lo stato corrente (accettata/in attesa/rifiutata)