



Piano di Progetto

Gruppo SWEetBIT — Progetto SWEDesigner

Informazioni sul documento

Versione	1.0.0
Redazione	Fabio Massignan
Verifica	Da inserire
Approvazione	Da inserire
Uso	Interno
Distribuzione	Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin Gruppo SWEetBIT

Descrizione

Questo documento descrive la pianificazione delle attività del gruppo SWEetBit relativi al progetto SWEDesigner.

Indice

1	Casi d'uso	2
1.1	Tipologia di utenti	2
1.2	Notazione Use Case	2
1.3	UC 1: Registrazione	2
1.4	UC 2: Autenticazione	3
1.5	UC 4: Logout	4
1.6	UC 5: Gestione Progetti	5

1 Casi d'uso

1.1 Tipologia di utenti

1.2 Notazione Use Case

1.3 UC 1: Registrazione

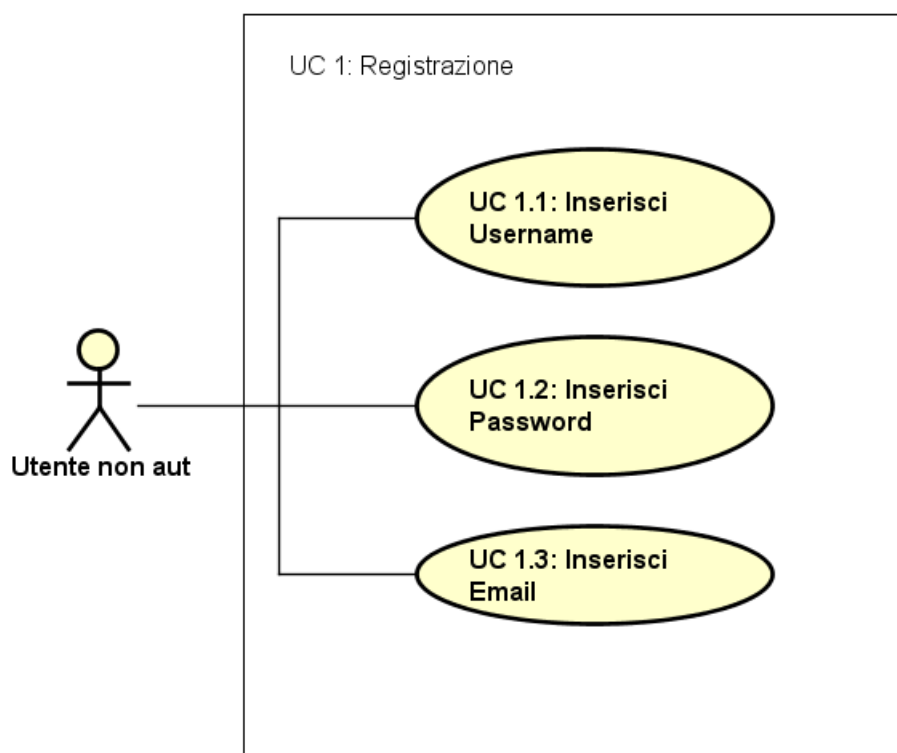


Figura 1: Scelta della modalità di registrazione

- **Attori coinvolti:** Utente non autenticato, che vuole interagire con il sistema.
- **Scopo e descrizione:** L'utente inserisce l'username che desidera utilizzare, la password che desidera utilizzare e uno dei propri indirizzi mail per effettuare la registrazione.
- **Precondizione:** Il sistema richiede all'utente le informazioni necessarie per effettuare la registrazione.

- **Postcondizione:** Il sistema elabora i dati inseriti dall'utente e, nel caso la registrazione avvenga con successo, gli concede la possibilità di accedere al sistema. In caso contrario viene visualizzato un messaggio d'errore e viene indicato dove è stato commesso, per l'appunto, l'errore.

1.4 UC 2: Autenticazione

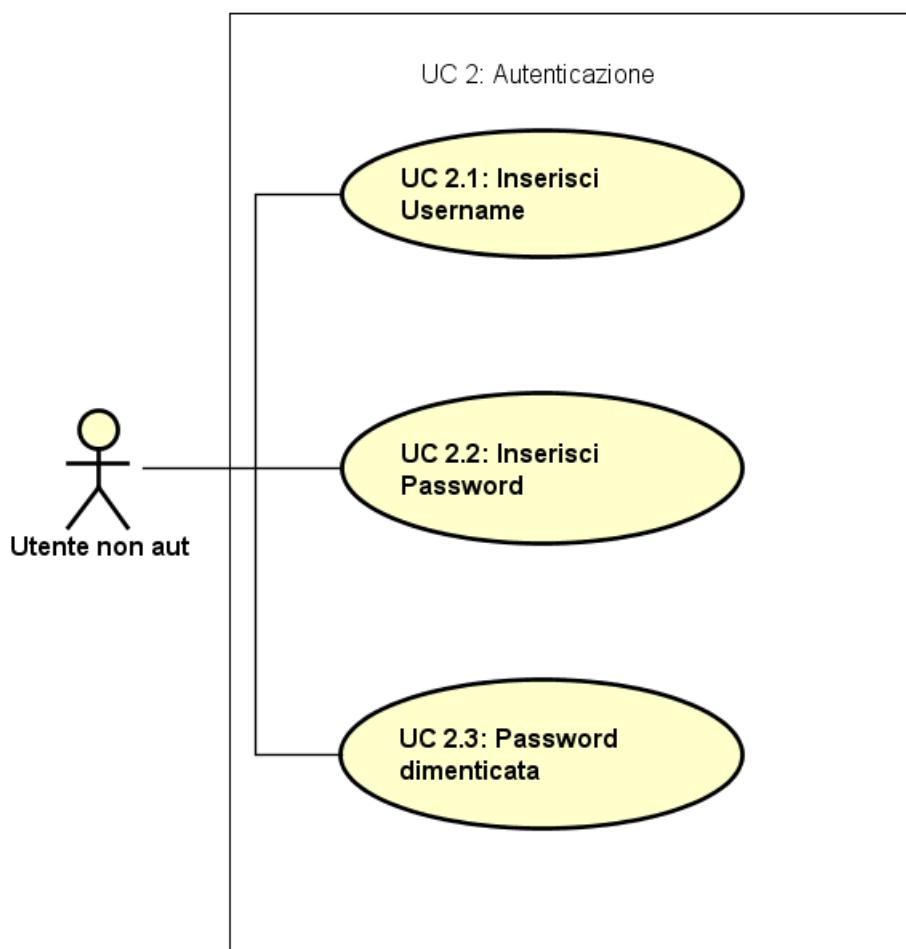


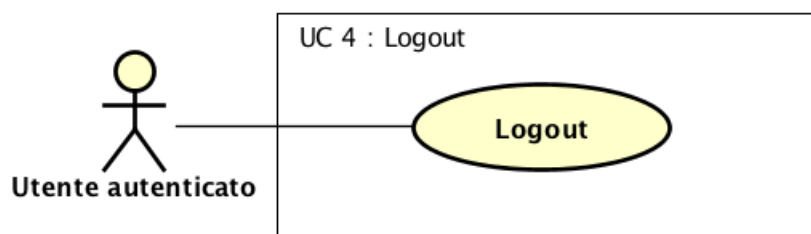
Figura 2: Scelta della modalità di autenticazione

- **Attori coinvolti:** Utente non autenticato, che vuole interagire con il sistema.
- **Scopo e descrizione:** L'utente inserisce il proprio username e la propria password per effettuare l'autenticazione. In caso di password dimenticata è possibile

chiedere assistenza.

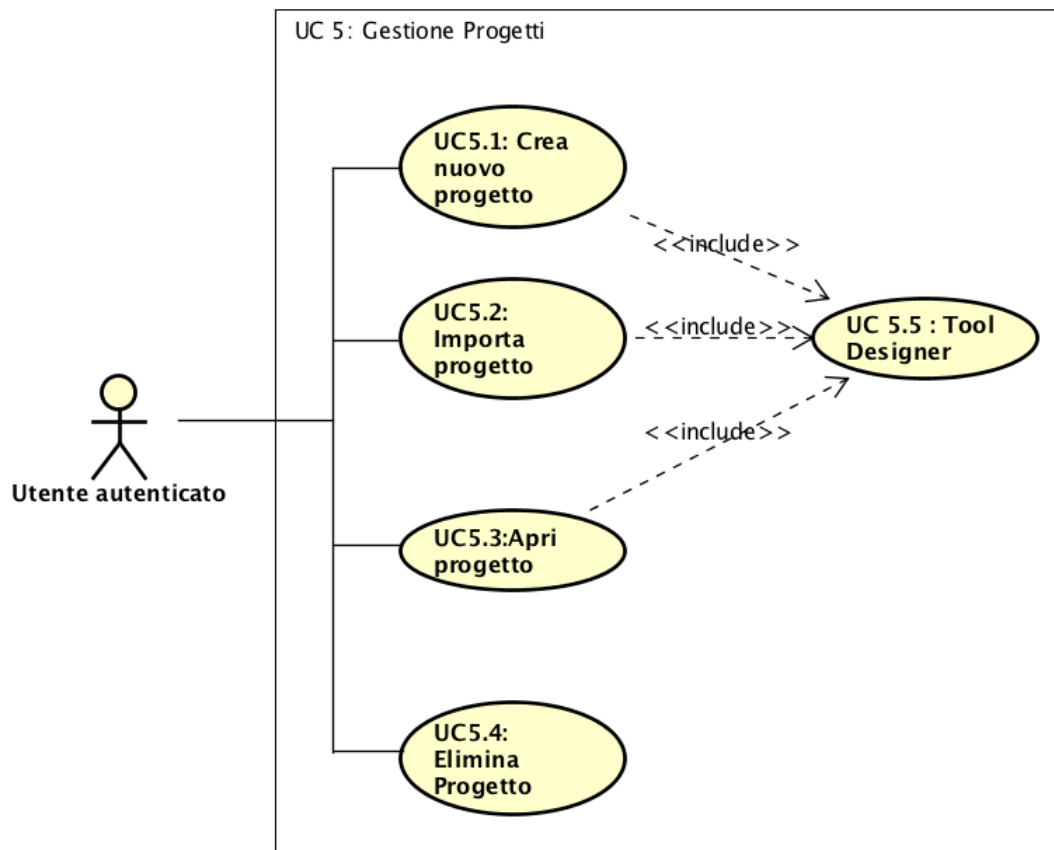
- **Precondizione:** L'utente decide di autenticarsi in maniera standard e il sistema richiede quindi l'inserimento delle informazioni necessarie per permettere l'operazione.
- **Postcondizione:** Il sistema elabora i dati forniti dall'utente e concede la possibilità di usufruire delle proprie funzionalità, se l'autenticazione avviene con successo. In caso contrario viene visualizzato un messaggio di autenticazione fallita e viene invitato l'utente a controllare i dati inseriti.

1.5 UC 4: Logout



- **Attori coinvolti:** Utente autenticato.
- **Scopo e descrizione:** L'utente autenticato può eseguire il logout dall'applicazione.
- **Precondizione:** L'applicazione offre all'utente la possibilità di logout.
- **Postcondizione:** L'applicazione ha eseguito l'operazione di logout richiesta dall'utente.

1.6 UC 5: Gestione Progetti



- **Attori coinvolti:** Utente autenticato
- **Scopo e descrizione:** L'utente ha la possibilità di creare un nuovo progetto, modificare un progetto esistente, salvare un progetto o eliminare un progetto.
- **Precondizione:** L'applicazione visualizza i pulsanti predisposti per l'esecuzione di azioni sopra indicate.
- **Postcondizione:** L'applicazione, a seconda dell'azione scelta dall'utente, svolgerà le sue funzioni.