



# Analisi dei Requisiti

*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

## Indice

<b>1</b>	<b>Casi d'uso</b>	<b>3</b>
1.1	Tipologia di utenti . . . . .	3
1.2	Notazione Use Case . . . . .	3
1.3	UC 1: Registrazione . . . . .	3
1.4	UC 2: Autenticazione . . . . .	4
1.5	UC 4: Logout . . . . .	5
1.6	UC 5: Gestione Progetti . . . . .	6

## Versioni del documento

Versione	Data	Persone coinvolte	Descrizione
1.0.0	2015/12/17	Fabio Massignan (Amministratore)	Stesura Introduzione e Processi primari

# 1 Casi d'uso

## 1.1 Tipologia di utenti

## 1.2 Notazione Use Case

## 1.3 UC 1: Registrazione

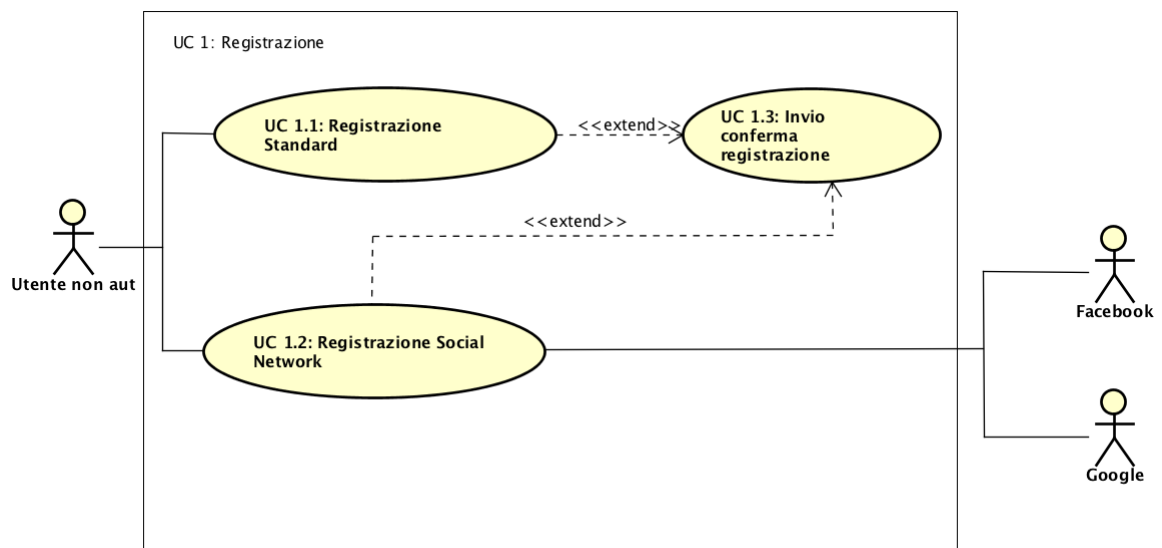


Figura 1: Scelta della modalità di registrazione

- **Attori coinvolti:**
- **Scopo e descrizione:** L'utente non autenticato ha selezionato l'opzione di registrazione. Tale utente deve ora decidere la modalità attraverso la quale desidera effettuare la registrazione: Standard oppure Social Network. Ad operazione avvenuta, il sistema comunicherà l'effettiva creazione dell'account indipendentemente dalla modalità scelta.
- **Precondizione:** Alla richiesta di registrazione da parte dell'utente non autenticato, il sistema fornisce le varie opzioni di registrazione.
- **Postcondizione:** Terminata l'operazione di registrazione da parte dell'utente, indipendentemente dalla modalità scelta, il sistema elabora le informazioni e restituisce, in caso affermativo, un messaggio di conferma dell'avvenuta registrazione. In caso negativo il sistema restituisce un messaggio di mancata registrazione e

chiede di ripetere l'operazione.

## 1.4 UC 2: Autenticazione

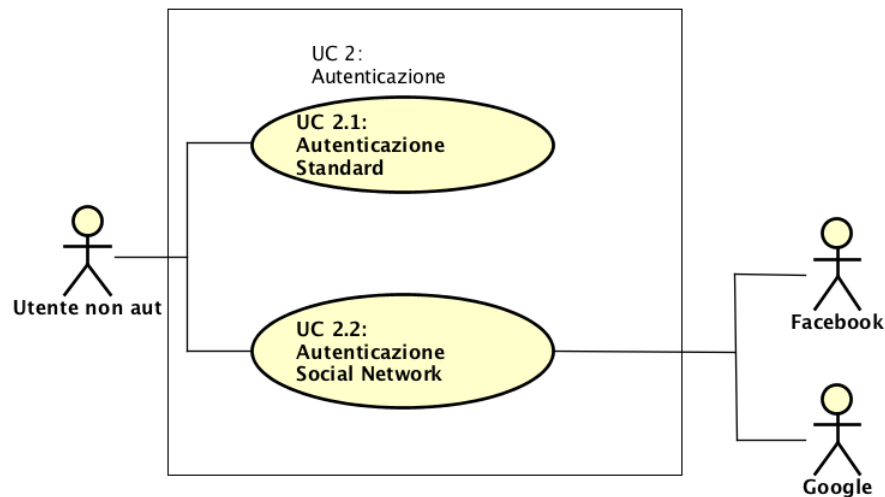
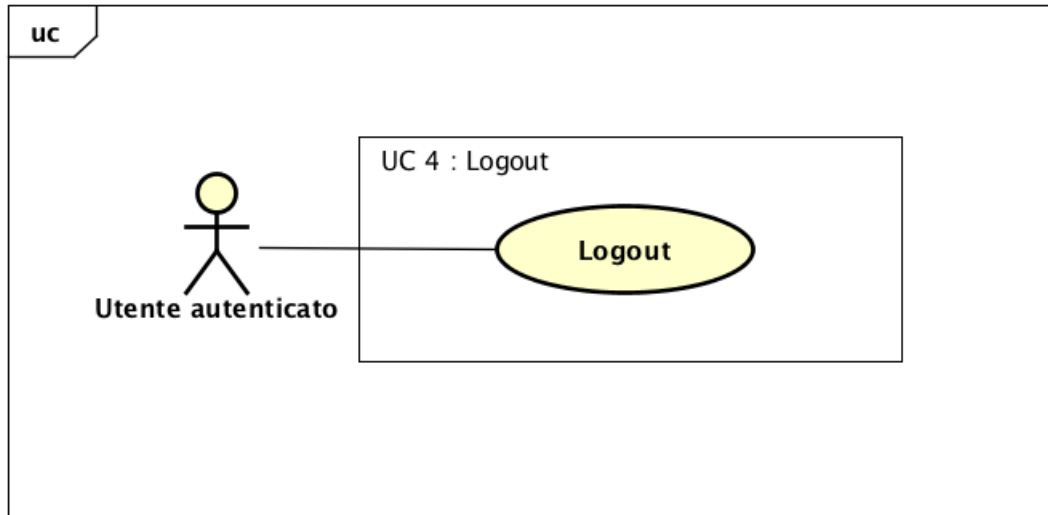


Figura 2: Scelta della modalità di autenticazione

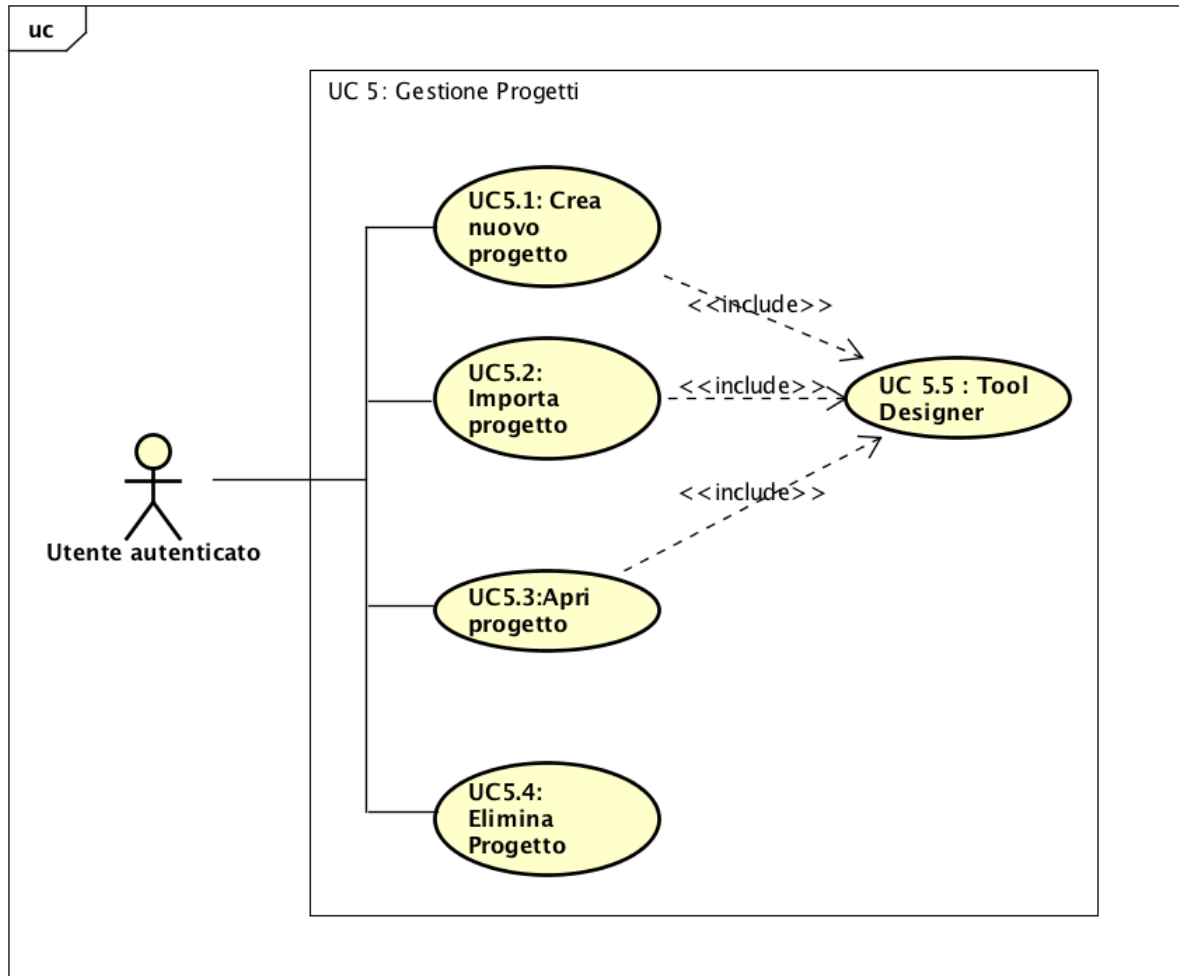
- **Attori coinvolti:**
- **Scopo e descrizione:** L'utente non autenticato ha selezionato l'opzione di autenticazione. Tale utente deve ora decidere la modalità attraverso la quale desidera effettuare la registrazione: Standard oppure Social Network.
- **Precondizione:** L'utente deve aver eseguito la registrazione e quindi possedere le credenziali di accesso. Il sistema mette quindi a disposizione l'interfaccia di autenticazione.
- **Postcondizione:** Terminata l'operazione di autenticazione da parte dell'utente, indipendentemente dalla modalità scelta, il sistema elabora le informazioni e, in caso affermativo, permette di usufruire delle funzionalità specifiche di cui dispone. In caso negativo il sistema restituisce un messaggio di mancata autenticazione e chiede di ripetere l'operazione.

## 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.