



**Università degli Studi di Padova**

Laurea: Informatica

Corso: Ingegneria del Software

Anno Accademico: 2024/2025



**Gruppo: SWEg Labs**

Email: [gruppo.sweg@gmail.com](mailto:gruppo.sweg@gmail.com)

# Analisi dei Requisiti

Versione 1.0.0

<b>Stato</b>	Approvato
<b>Redazione</b>	Federica Bolognini Michael Fantinato Giacomo Loat Filippo Righetto Riccardo Stefani Davide Verzotto
<b>Verifica</b>	Federica Bolognini Michael Fantinato Giacomo Loat Filippo Righetto Riccardo Stefani Davide Verzotto
<b>Approvazione</b>	...
<b>Proprietario</b>	Gruppo <i>SWEg Labs</i>
<b>Uso</b>	Esterno
<b>Destinatari</b>	Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin <i>AzzurroDigitale Srl</i>

## Registro delle modifiche

Versione	Data	Descrizione	Autore	Verifica
1.0.0	...	Approvazione del documento	...	...
...	...	Verifica del documento	...	...
...	...	...	...	...
0.2.0	...	Verifica del documento allo stato attuale	...	...
...	...	...	...	...
...	...	...	...	...
0.1.0	05-11-24	Creazione del documento	Riccardo Stefani	Giacomo Loat

Tabella 1: Registro delle modifiche

# Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>1</b>
1.1	Scopo del prodotto . . . . .	1
1.2	Glossario . . . . .	2
1.3	Miglioramenti al documento . . . . .	2
1.4	Riferimenti . . . . .	2
1.4.1	Riferimenti normativi . . . . .	2
1.4.2	Riferimenti informativi . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Descrizione generale</b>	<b>1</b>
2.1	Obiettivi del prodotto . . . . .	1
2.2	Funzioni del prodotto . . . . .	1
2.3	Caratteristiche degli utenti . . . . .	1
2.4	Piattaforma di esecuzione . . . . .	1

## Elenco delle figure

## Elenco delle tabelle

1	Registro delle modifiche . . . . .	i
---	------------------------------------	---

# 1 Introduzione

Questo documento è stato redatto con l'intento di offrire una trattazione esaustiva e dettagliata dei requisiti e dei casi d'uso individuati dal gruppo *sweg labs* nel corso dello sviluppo del progetto "Buddy-Bot". La raccolta di questi dati è il frutto di un'analisi approfondita del documento di presentazione del *capitolato<sub>G</sub>*, di intense discussioni interne al gruppo di lavoro, nonché di colloqui attivi con il *proponente<sub>G</sub>*, *Azzurro digitale*.

L'obiettivo è garantire una comprensione completa ed accurata dei requisiti di progetto, fornendo una base solida per la pianificazione e l'implementazione delle successive fasi di lavoro.

Nel documento adottiamo la sintassi *UML<sub>G</sub>* al fine di formalizzare la rappresentazione e renderla comprensibile a tutti i potenziali utenti. In particolare, i casi d'uso seguono una struttura logica e vengono descritti in dettaglio attraverso i seguenti punti:

- **Nominativo:** includiamo il titolo del *caso d'uso<sub>G</sub>* e un breve commento esplicativo;
- **Attori Principali:** identifichiamo chi sono gli *attori<sub>G</sub>* che eseguono le azioni all'interno del caso d'uso;
- **Precondizioni:** specifichiamo lo stato del programma prima dell'esecuzione del caso d'uso;
- **Postcondizioni:** definiamo lo stato del programma dopo il completamento dello scenario del caso d'uso;
- **Scenario Principale<sub>G</sub>:** descriviamo in modo dettagliato le azioni svolte durante l'esecuzione del caso d'uso, delineando il percorso seguito tra le condizioni iniziali e i risultati ottenuti;
- **Scenari alternativi:** descriviamo gli scenari che diramano dallo scenario principale o le situazioni nelle quali lo svolgimento delle azioni dello scenario principale sia impossibilitato dalla comparsa di condizioni di errore;
- **Sottocasi d'uso<sub>G</sub>:** in alcune circostanze può essere necessaria la definizione di uno o più sottocasi d'uso, che andranno ad utilizzare la stessa struttura dei casi d'uso, e potranno essere identificati mediante un numero progressivo nella forma:

X.Y

dove X 'è il caso d'uso da cui derivano e Y un numero progressivo ad identificare il sottocaso.

- **Inclusioni:** descrivono funzionalità in comune fra più casi d'uso;
- **Specializzazioni:** possono essere di due tipologie:
  1. di attori, dove i figli condividono tutte le funzionalità del padre e in più ne possiedono di proprie;
  2. di casi d'uso, dove i figli possono aggiungere funzionalità rispetto ai padri o modificarne il comportamento.

## 1.1 Scopo del prodotto

Nel corso dell'ultimo anno si è verificato un repentino e significativo mutamento nel panorama dello sviluppo e nell'implementazione dell'*Intelligenza Artificiale<sub>G</sub>*. Questa trasformazione ha interessato diverse sfaccettature della tecnologia, e si è verificata con il passaggio da un ruolo prevalentemente incentrato sull'elaborazione e sulla raccomandazione dei contenuti ad una fase in cui l'Intelligenza Artificiale assume attivamente la responsabilità di generare contenuti originali. Questa nuova fase ha visto l'emergere di sistemi in grado di creare non solo testi, ma anche immagini e tracce audio con un livello di sofisticazione che sfida le precedenti aspettative.

Il capitolato<sub>G</sub> C9, 'BuddyBot,' ha come obiettivo la realizzazione di un assistente virtuale (chatbot) capace di raccogliere rapidamente informazioni dalle fonti indicate e di fornirle in risposta a domande poste in linguaggio naturale tramite chat.

Tale assistente virtuale sarà fruibile attraverso una piccola piattaforma web, dove l'utente potrà interagire con l'IA per ottenere le risposte desiderate.

## 1.2 Glossario

Al fine di evitare possibili ambiguità relative al linguaggio utilizzato nei documenti, viene fornito un *Glossario* (attualmente alla sua versione *1.0.0*), nel quale sono contenute le definizioni di termini complessi o aventi uno specifico significato. Tali termini, ove necessario, sono segnati in corsivo e marcati con il simbolo G a pedice (*esempio Way of Working<sub>G</sub>*).

## 1.3 Miglioramenti al documento

La maturità e i miglioramenti sono aspetti fondamentali nella stesura di un documento. Questo permette di apportare agevolmente modifiche in base alle esigenze concordate tra i membri del gruppo e il *proponente<sub>G</sub>* nel corso del tempo. Di conseguenza, questa versione del documento non può essere considerata definitiva o completa, poichè è soggetta a evoluzioni future.

## 1.4 Riferimenti

### 1.4.1 Riferimenti normativi

- Norme di Progetto (manca link)
- Piano di qualifica (v 1.0.0)
- Capitolato d'appalto C9 - BuddyBot
- Slide PD1 del corso di Ingegneria del Software - Regolamento del Progetto Didattico

### 1.4.2 Riferimenti informativi

- Glossario (v 1.0.0)
- Verbali interni
- Verbali esterni
- Slide T05 del corso di Ingegneria del Software - Analisi dei Requisiti
- Diagrammi dei casi d'uso (non ho trovato il documento)

## 2 Descrizione generale

### 2.1 Obiettivi del prodotto

L'obiettivo del prodotto è sviluppare "BuddyBot," un assistente virtuale che utilizza l'intelligenza artificiale per rispondere in modo efficiente e accurato a domande poste in linguaggio naturale. BuddyBot dovrà essere in grado di reperire informazioni specifiche da fonti designate, rendendole disponibili agli utenti tramite una chat intuitiva. La piattaforma web associata consentirà agli utenti di interagire con il sistema in modo semplice e immediato, migliorando l'accesso alle informazioni e l'efficacia del supporto fornito.

### 2.2 Funzioni del prodotto

### 2.3 Caratteristiche degli utenti

### 2.4 Piattaforma di esecuzione

Il prodotto si presenterà sotto forma di applicazione webG e sarà consultabile dalla maggior parte dei *browsers*.