

# DOCUMENTO DI PROGETTAZIONE

**GRUPPO: ArceTeam**

---

**COMPONENTI GRUPPO:**  
#876589, CASAROTTI GIULIO  
#875921, FERRARI SIMONE  
#874214, GALLO GIULIA  
#875926, TROLESE GIULIO

**13 Novembre 2020,  
Versione 1.0**

**Corso di Ingegneria del Software 2020  
UNIVERSITÀ CA' FOSCARI DI VENEZIA**

# SOMMARIO

<b>[1] INTRODUZIONE</b>	<b>4</b>
[1.1] Scopo del documento	4
[1.2] Struttura del documento	4
<b>[2] GLOSSARIO</b>	<b>5</b>
<b>[3] MODELLO DI STRUTTURA DEL SISTEMA</b>	<b>6</b>
<b>[4] MODELLO DI CONTROLLO</b>	<b>7</b>
<b>[5] DIAGRAMMI UML</b>	<b>8</b>
[5.1] Diagrammi delle classi	8
[5.2] Diagramma di stato	8
[5.2.1] Primo avvio	8
[5.2.2] Avvio standard	8
[5.3] Diagrammi delle attività e di sequenza	9
[5.3.1] Visualizzazione degli incontri sulla mappa	9
[5.3.2] Ricerca di un luogo	10
[5.3.3] Applicazione di un filtro	11
[5.3.4] Visualizzazione degli incontri in lista	12
[5.3.5] Scambio dei dati	13
[5.3.6] Aggiunta/rimozione ai/dai preferiti	14
[5.3.7] Modifica del profilo personale	15
<b>[6] INTERFACCIA GRAFICA</b>	<b>16</b>
[6.1] Primo avvio	16
[6.1.1] Avvio applicazione	16
[6.1.2] Informazioni applicazione	16
[6.1.3] Warning sicurezza	17
[6.1.4] Creazione profilo	17
[6.1.5] Riepilogo profilo	18
[6.1.6] Consensi	18
[6.1.7] Tutorial	19
[6.2] Visualizzazione degli incontri	19
[6.2.1] Visualizzazione su Mappa	19
[6.2.2] Visualizzazione in Lista	20
[6.2.3] Filtraggio degli incontri	20
[6.2.4] Popup incontro	21
[6.3] Preferiti	21
[6.4] Profilo personale	22
[6.4.1] Visualizzazione	22
[6.4.2] Modifica	22
[6.5] Incontro d'interesse	23
[6.6] Impostazioni	23
[6.7] Prototipo GUI	24

DOCUMENTO DI PROGETTAZIONE		
DATA	VERSIONE	DESCRIZIONE
13/12/2020	1.0	Prima stesura del documento

# [1] INTRODUZIONE

---

## [1.1] Scopo del documento

Lo scopo del seguente documento consiste nel **dettagliare** la **struttura** ed il **funzionamento** dell'applicazione in questione.

Verranno forniti **diagrammi** aventi scopo di illustrare il comportamento delle varie componenti e l'esecuzione delle azioni.

## [1.2] Struttura del documento

Il documento è così strutturato:

1. **Introduzione:** introduzione al documento;
2. **Glossario:** descrizione dei termini specifici utilizzati nel documento;
3. **Modello di struttura del sistema:** descrizione della struttura del sistema, in particolare si analizza la suddivisione in macroaree e come esse comunicano tra loro;
4. **Modello di controllo:** si analizza il tipo di controllo utile a governare le relazioni tra le macroaree presenti nel sistema;
5. **Diagrammi UML:** diagrammi di stati aventi scopo di descrivere il sistema e le relazioni presenti al suo interno;
6. **Interfaccia grafica:** analisi del prototipo di GUI, focalizzandosi sulle schermate di maggior importanza.

## [2] GLOSSARIO

---

**Bluetooth Low Energy (BLE):** a differenza del Bluetooth classico, il Bluetooth Low Energy (BLE) è progettato per fornire un consumo energetico notevolmente inferiore.

**Database:** archivio di dati strutturato in modo da razionalizzare la gestione e l'aggiornamento delle informazioni e da permettere lo svolgimento di ricerche complesse.

**Gesture:** si indica un tipo di tecnologia informatica e della tecnologia del linguaggio che ha l'obiettivo di interpretare i gesti umani attraverso algoritmi matematici.

**Google Maps:** app per dispositivi mobili che consente di localizzare la proprio posizione e calcolare tragitti stradali.

**GPS (Global Positioning System):** è un sistema di posizionamento e navigazione satellitare militare.

**GUI (Graphical User Interface):** tipologia di interfaccia utente che consente l'interazione uomo-macchina in modo visuale utilizzando rappresentazioni grafiche.

**Navigation bar:** un'applicazione che permette di aggiungere dei pulsanti personalizzati alla barra di navigazione del dispositivo.

**P2P (Peer to Peer):** nelle telecomunicazioni indica un modello di architettura logica di rete informatica in cui i nodi non sono gerarchizzati unicamente sotto forma di client o server fissi ('clienti' e 'serventi'), ma anche sotto forma di nodi equivalenti o 'paritari' (peer), potendo fungere al contempo da client e server verso gli altri nodi terminali (host) della rete.

**Privacy:** complesso delle norme che regolano la tutela e l'utilizzo dei dati personali.

**Server:** computer di elevate prestazioni che in una rete fornisce un servizio agli altri elaboratori collegati, detti client.

**Swipe Up:** gesto che consiste nel muovere il dito dall'alto verso il basso, effettuando così uno scroll verso l'alto.

**Tap:** singolo tocco sullo schermo di un dispositivo dotato di touchscreen.

**Tutorial:** manuale elettronico che guida passo dopo passo l'utente nell'apprendimento del funzionamento di un programma.

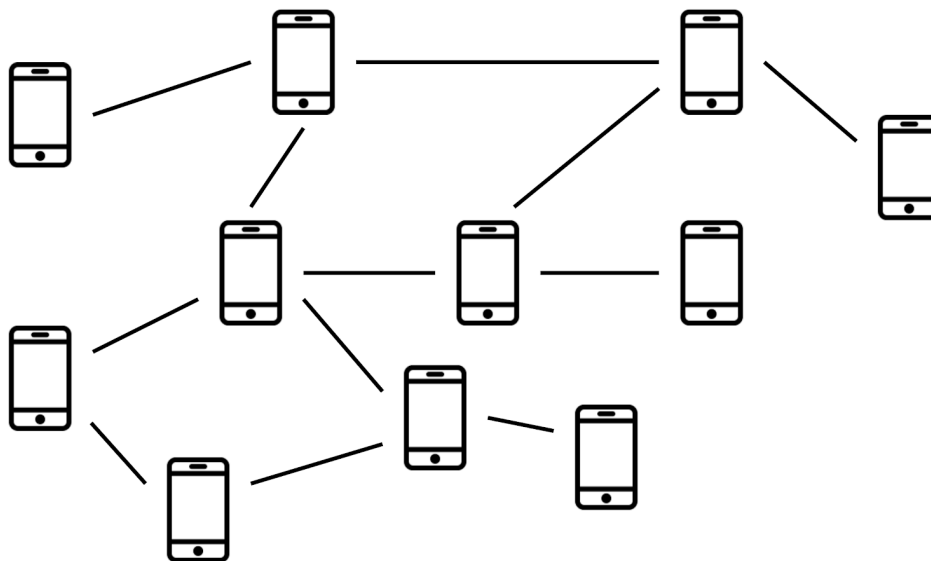
**UML (Unified Modeling Language):** linguaggio di modellazione e di specifica basato sul paradigma orientato agli oggetti.

### [3] MODELLO DI STRUTTURA DEL SISTEMA

L'applicazione si basa su una struttura **peer-to-peer**: non esiste un ente centralizzato (come nella struttura client-server), ma ogni dispositivo mantiene al suo interno i dati (in locale) e li comunica con i dispositivi vicini mediante il **Bluetooth Low Energy**.

Non vi è quindi presenza di alcun database centralizzato e/o server d'appoggio.

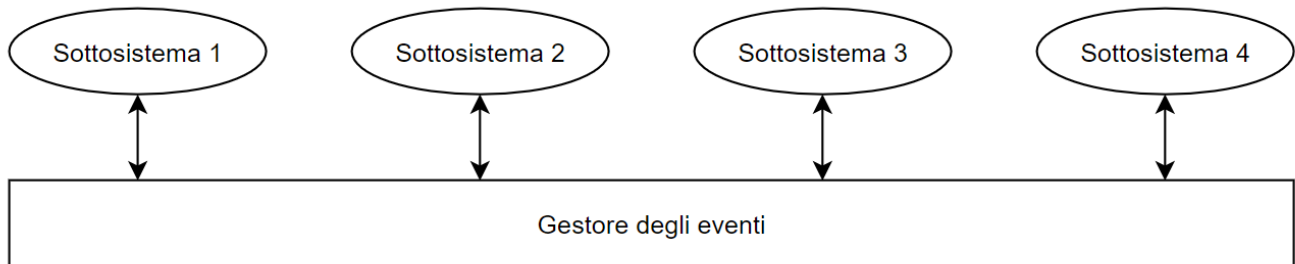
Possiamo vedere tale struttura sotto una veste grafica qui di seguito:



## [4] MODELLO DI CONTROLLO

Il modello di controllo da noi utilizzato corrisponde al modello **event-driven** di tipo **broadcast**. In questo modello, ogni sottosistema può **rispondere ad eventi** esterni o appartenenti ad altri sottosistemi. In particolare, ogni sottosistema **rimane** in **attesa** di ricevere un evento: al momento del suo arrivo, viene passato il **controllo** al sottosistema coinvolto.

I sottosistemi sono sempre in attesa degli eventi, ma non sanno se e quando l'evento avverrà.



## [5] DIAGRAMMI UML

### [5.1] Diagrammi delle classi

Allo stato attuale dello sviluppo dell'applicazione, non è ancora ben definita la struttura classi-metodi.

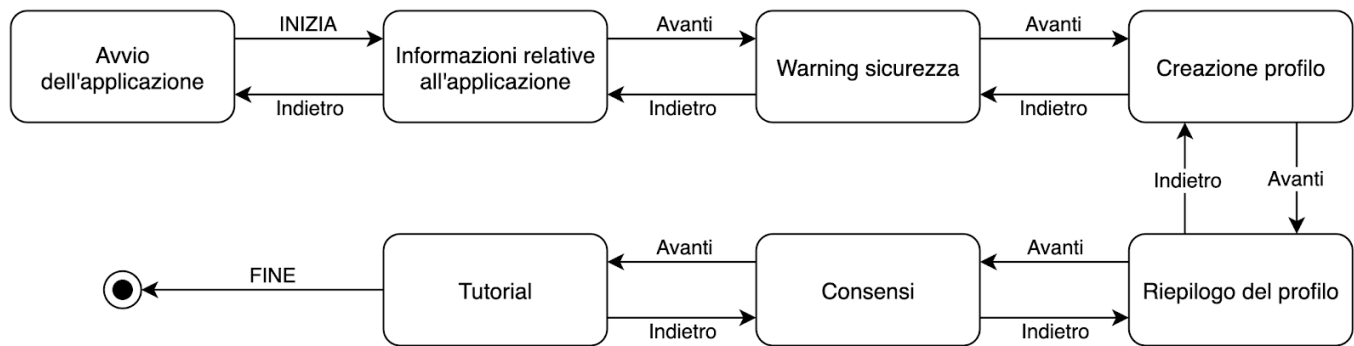
Per il momento, le **classi** identificate sono:

- Meeting;
- Person;
- Utils.

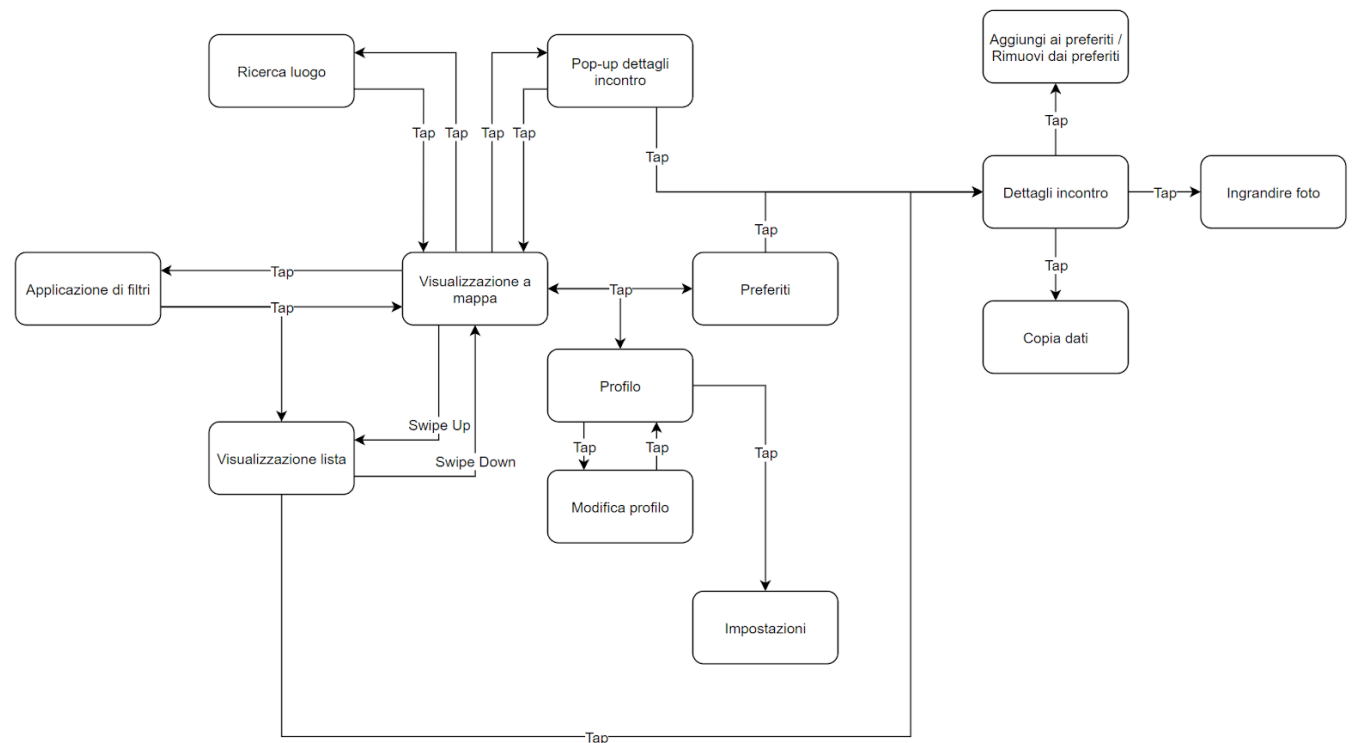
Nelle **versioni future** del documento, verranno rilasciati **maggiori dettagli** a riguardo.

### [5.2] Diagramma di stato

#### [5.2.1] Primo avvio



#### [5.2.2] Avvio standard

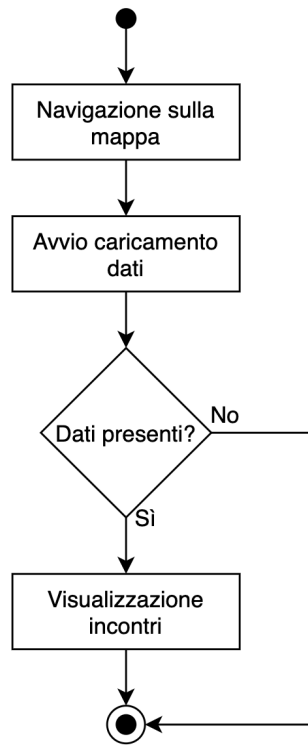




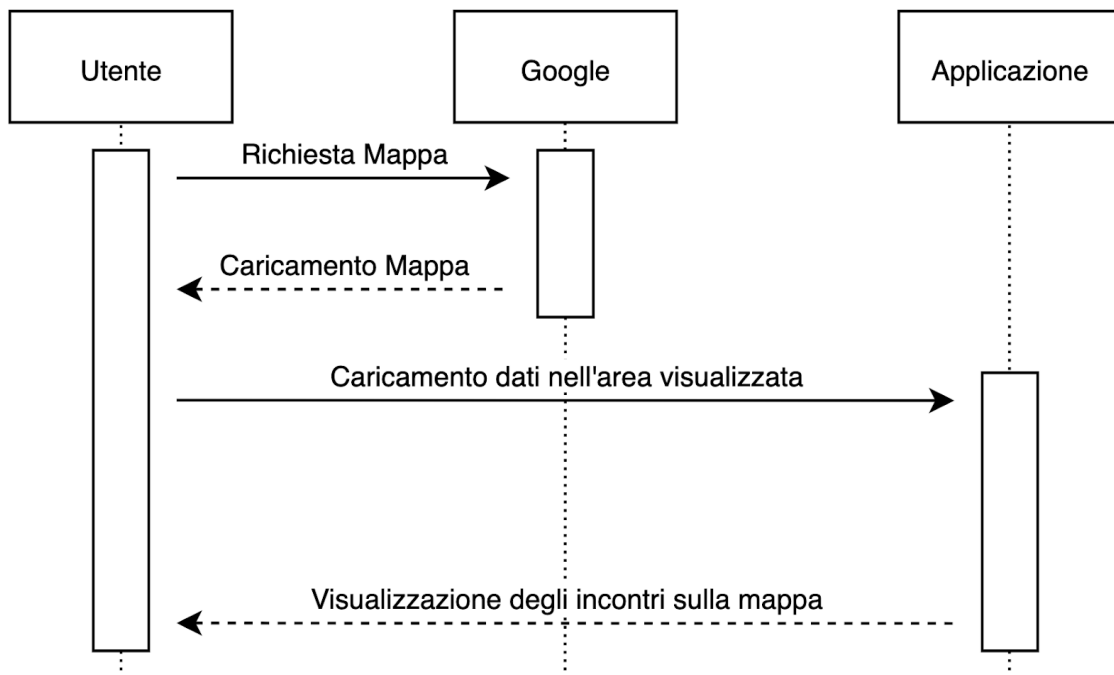
## [5.3] Diagrammi delle attività e di sequenza

### [5.3.1] Visualizzazione degli incontri sulla mappa

#### Diagramma di attività

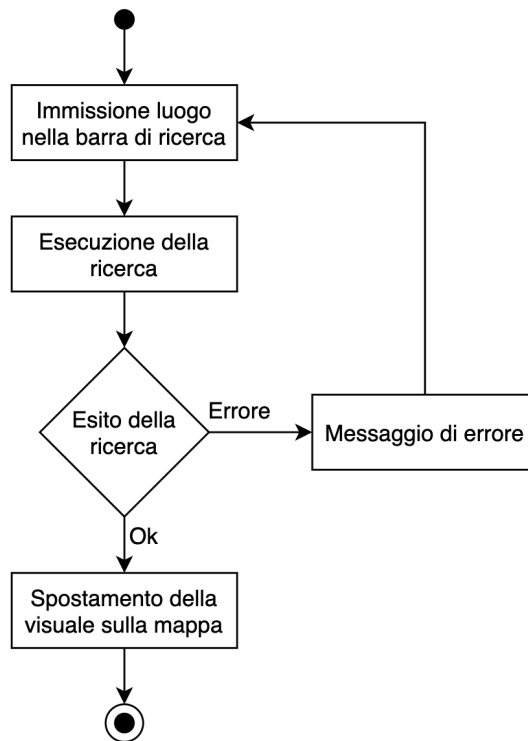


#### Diagramma di sequenza

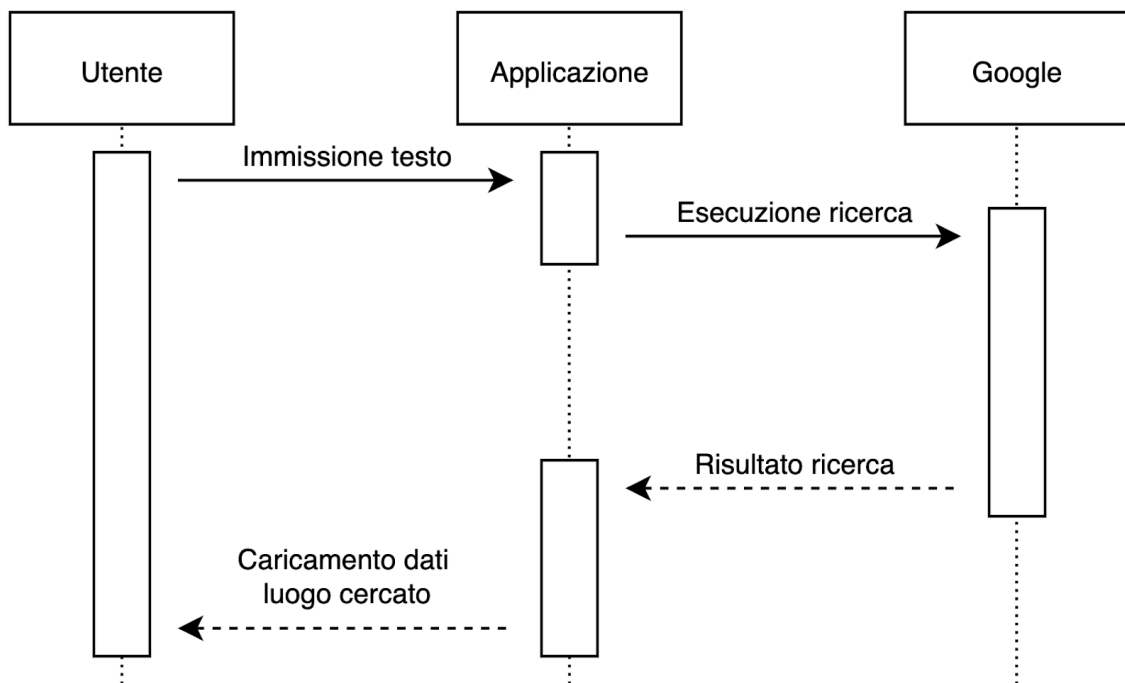


### [5.3.2] Ricerca di un luogo

#### Diagramma di attività

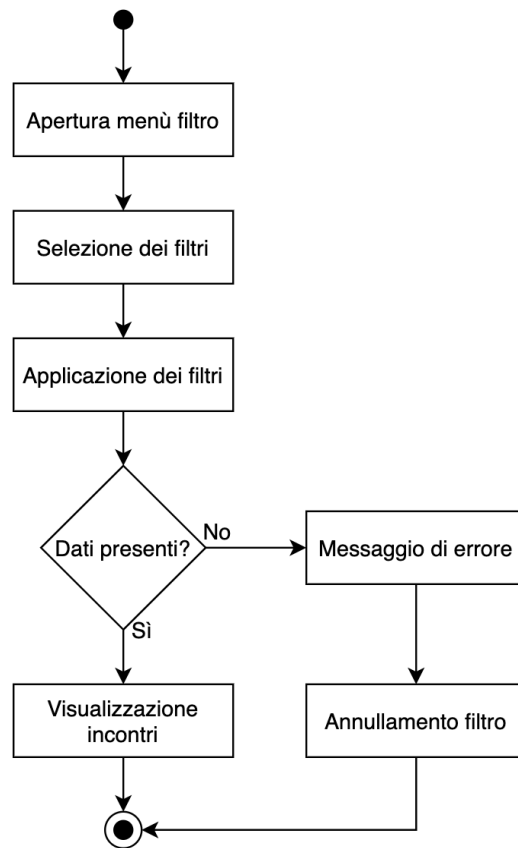


#### Diagramma di sequenza

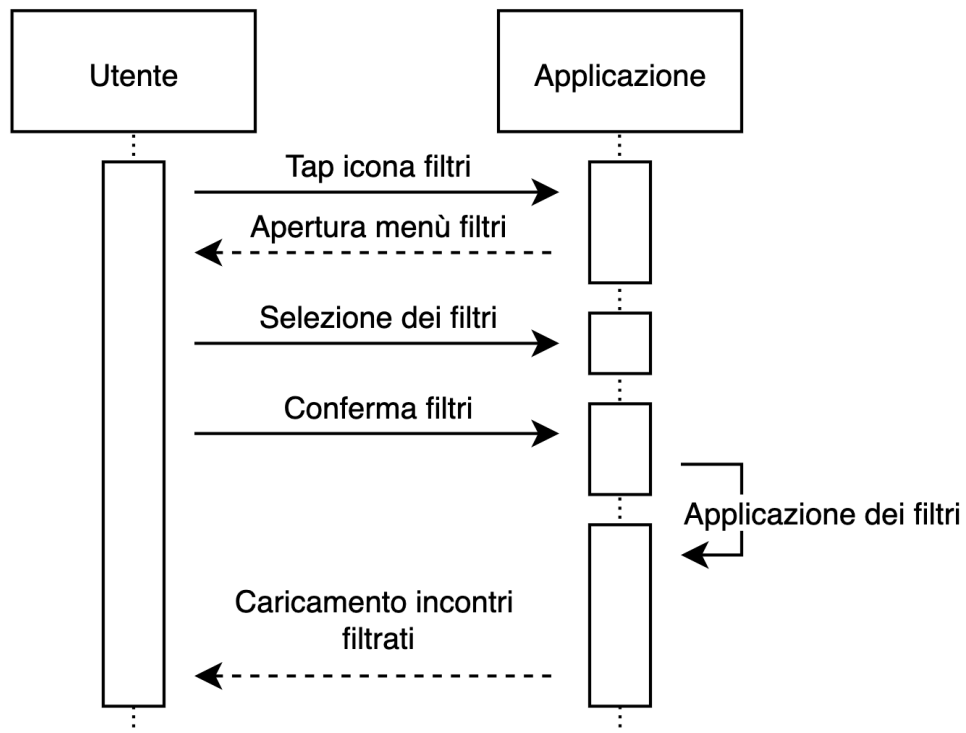


### [5.3.3] Applicazione di un filtro

#### Diagramma di attività

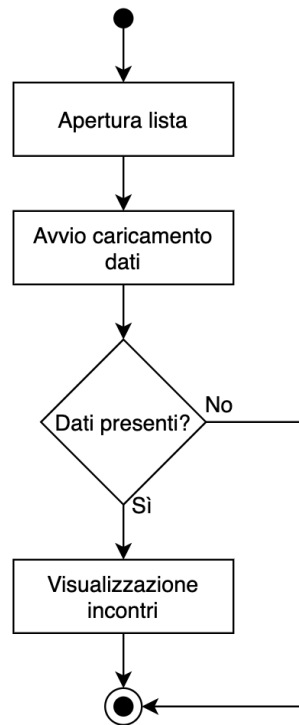


#### Diagramma di sequenza

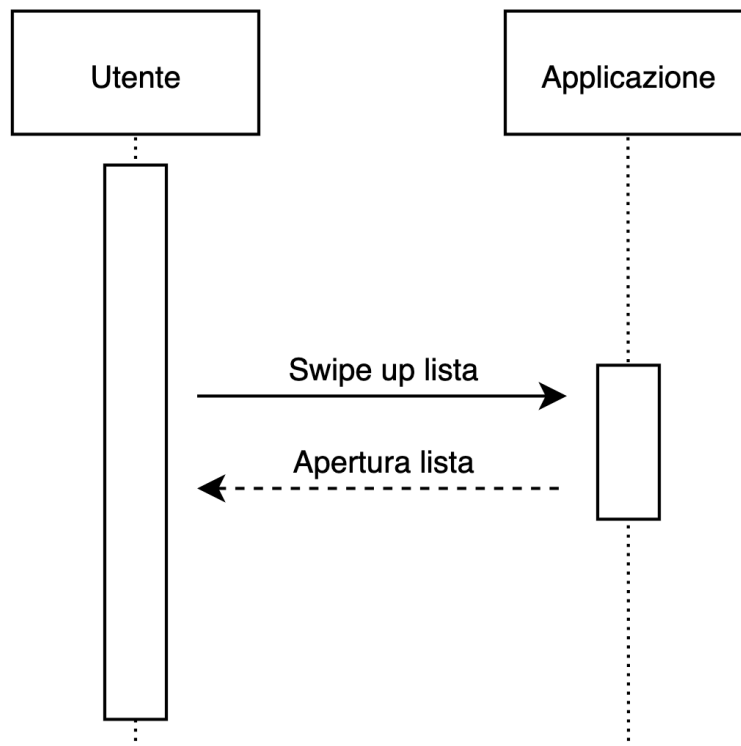


#### [5.3.4] Visualizzazione degli incontri in lista

##### Diagramma di attività

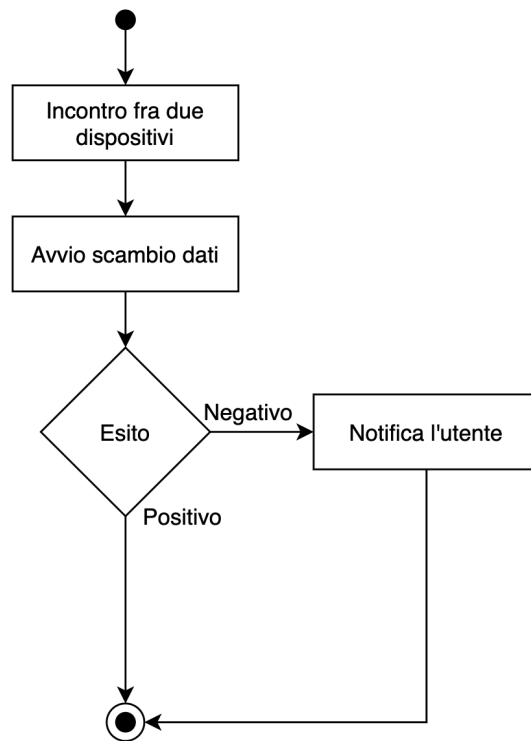


##### Diagramma di sequenza

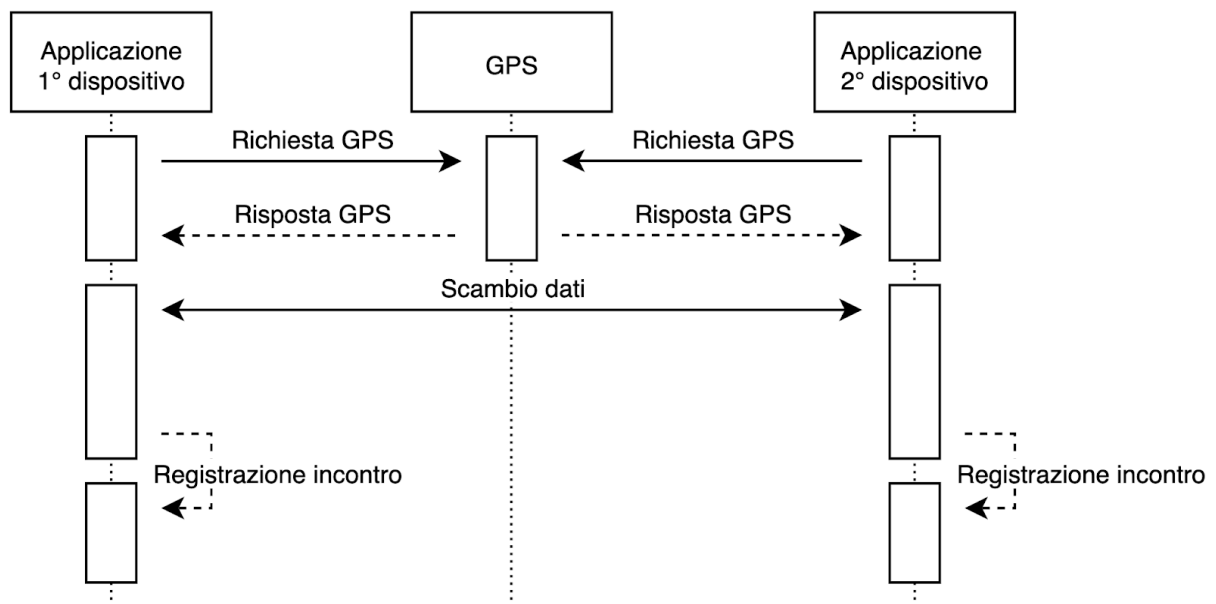


### [5.3.5] Scambio dei dati

#### Diagramma di attività

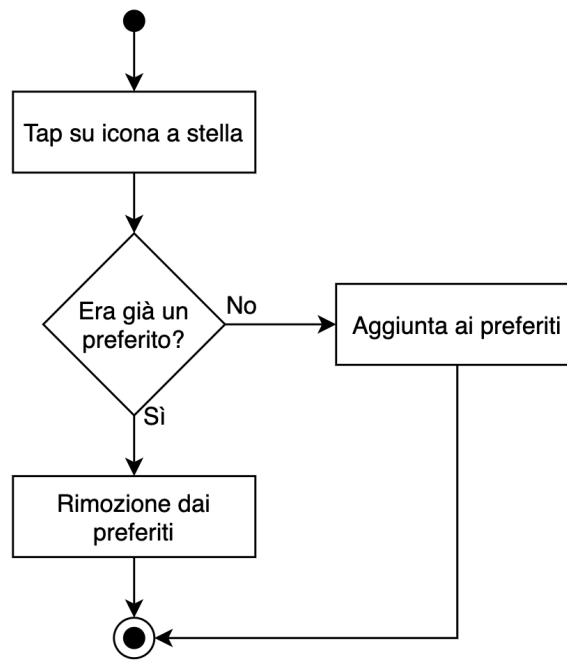


#### Diagramma di sequenza

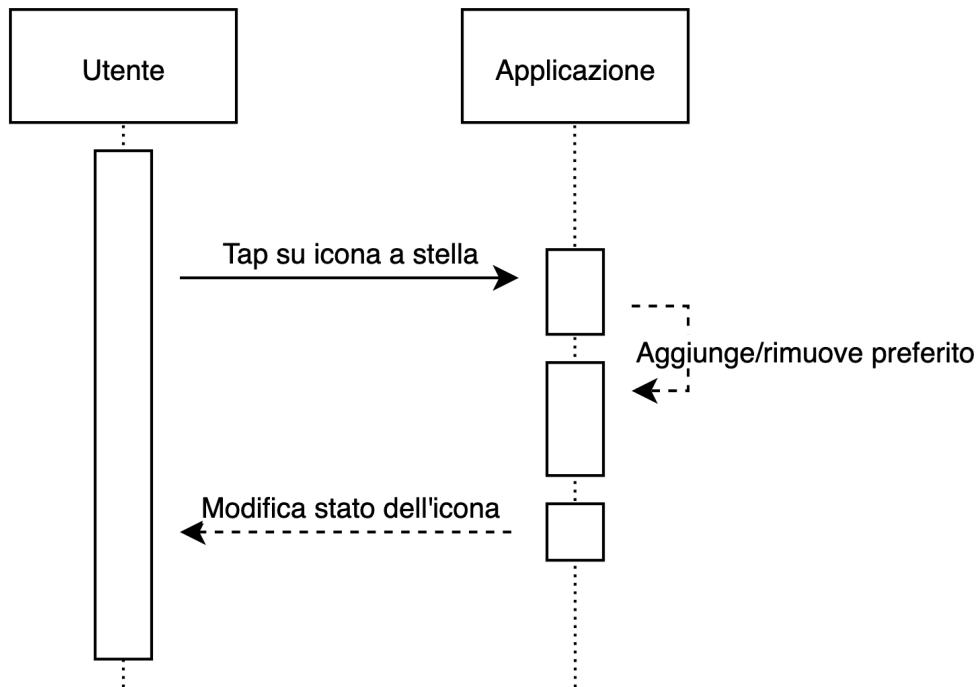


### [5.3.6] Aggiunta/rimozione ai/dai preferiti

#### Diagramma di attività

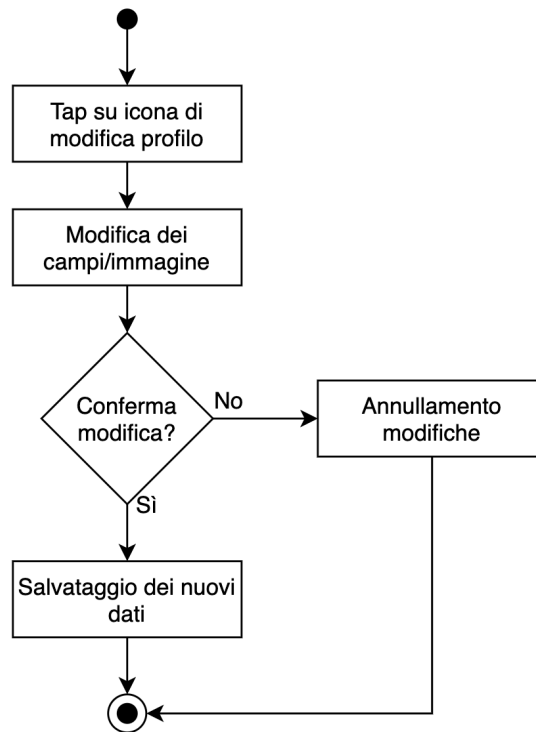


#### Diagramma di sequenza

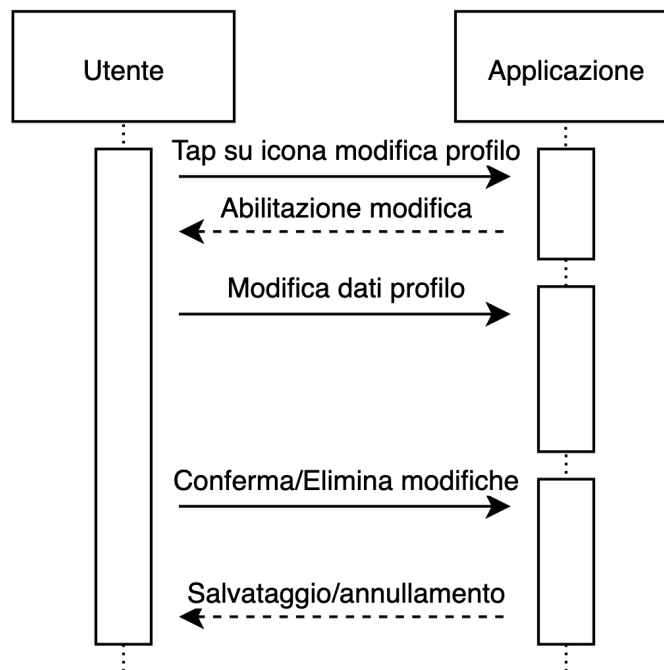


### [5.3.7] Modifica del profilo personale

#### Diagramma di attività



#### Diagramma di sequenza



## [6] INTERFACCIA GRAFICA

### [6.1] Primo avvio

#### [6.1.1] Avvio applicazione

Al **primo avvio**, viene presentata una schermata introduttiva all'app.



#### [6.1.2] Informazioni applicazione

Viene spiegato, in breve, il **funzionamento** dell'applicazione.





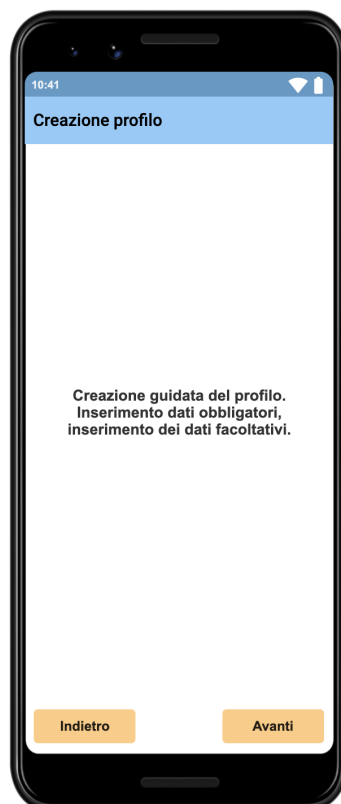
### [6.1.3] Warning sicurezza

Si informa l'utente sui possibili **rischi di sicurezza** a cui può andare incontro utilizzando l'applicazione nel modo scorretto.



### [6.1.4] Creazione profilo

L'utente viene **guidato** nella **creazione** del **profilo** personale.



### [6.1.5] Riepilogo profilo

L'utente può **prendere visione** dei **dati** appena inseriti, con possibilità di apportare **modifiche** o **confermare**.

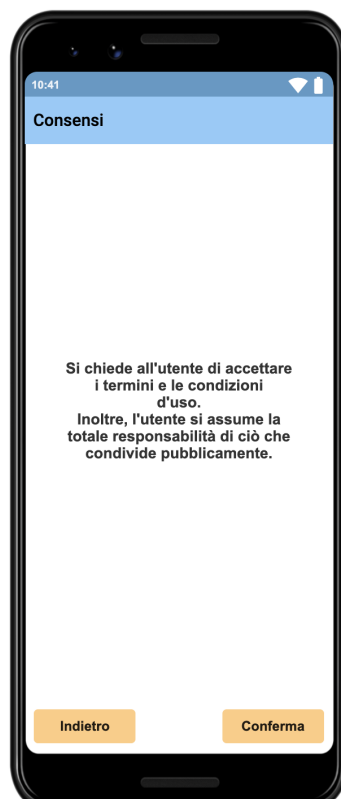


### [6.1.6] Consensi

Viene chiesto all'utente di **accettare i termini** e le **condizioni d'uso** dell'applicazione.

Gli sviluppatori si esonerano da ogni responsabilità derivanti da un uso scorretto da parte dell'utente.

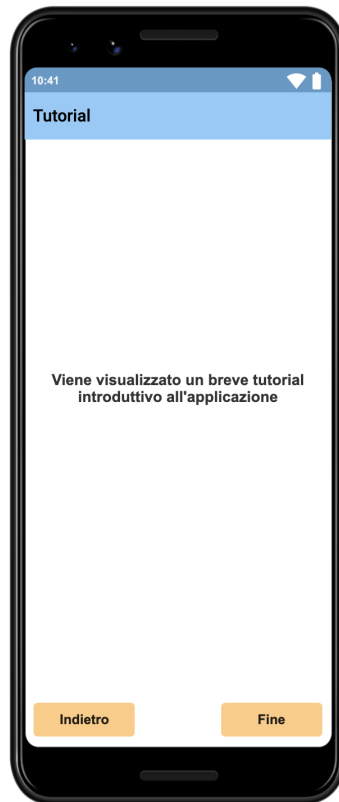
Solo acconsentendo tutti i termini, si potrà procedere.



### [6.1.7] Tutorial

Si presenta all'utente una **breve panoramica dell'applicazione**, in modo da rendere l'utilizzo futuro più semplice.

E' possibile terminare il tutorial mediante il pulsante di fine.



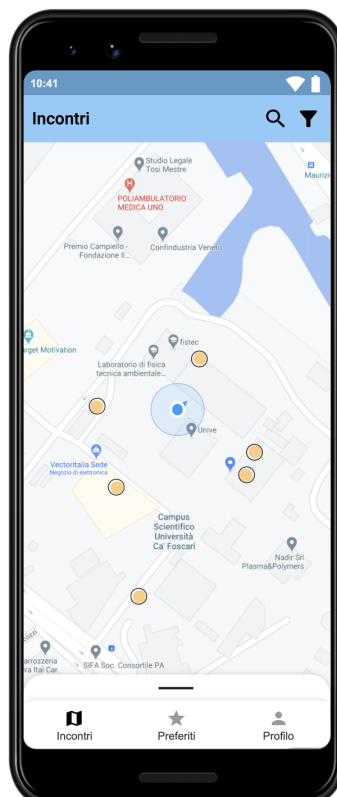
## [6.2] Visualizzazione degli incontri

### [6.2.1] Visualizzazione su Mappa

Una volta avviata l'applicazione, tranne che per il primo avvio, tale schermata rappresenterà la **home**. Qui, è possibile visualizzare, su mappa, tutti gli incontri avvenuti.

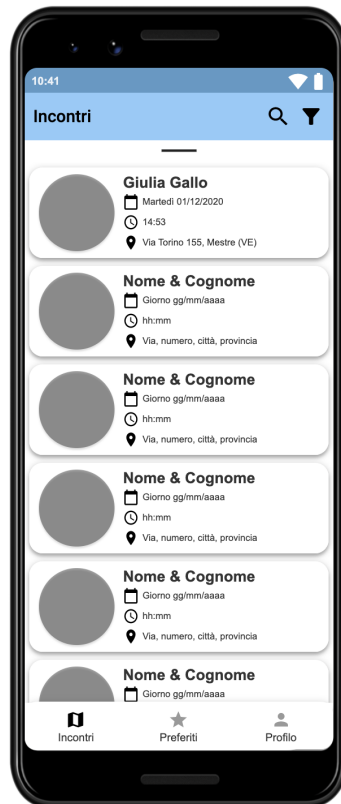
Mediante l'icona di **ricerca** posta in alto, è consentito cercare un luogo preciso.

Per **navigare** sulla mappa, è sufficiente utilizzare le gesture comuni di Google Maps.



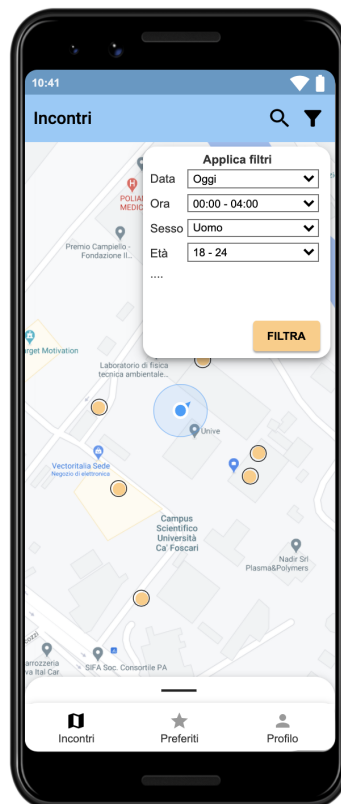
### [6.2.2] Visualizzazione in Lista

Dalla visualizzazione a mappa, eseguendo uno **swipe up** dall'area posta nella parte inferiore, si accede alla visualizzazione in lista.



### [6.2.3] Filtraggio degli incontri

Tramite l'icona a forma di **imbuto**, si può applicare un insieme di filtri.



### [6.2.4] Popup incontro

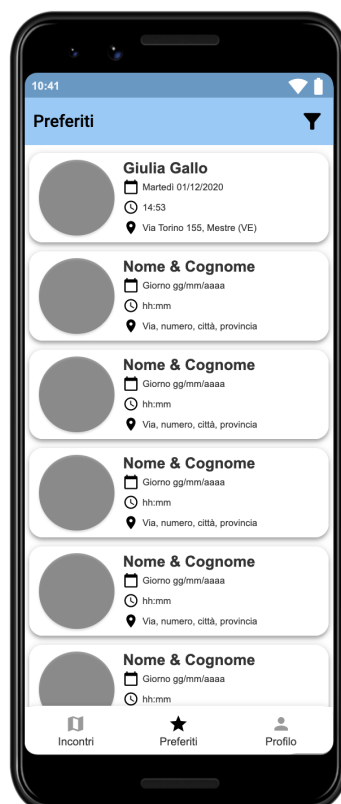
Nella visualizzazione a mappa, un semplice **tap** sopra il **marker** di un incontro farà comparire un popup riassuntivo.



## [6.3] Preferiti

A tale schermata vi si accede mediante la **navigation bar** posta sul lato inferiore. In questa schermata è possibile visualizzare tutti gli incontri che sono stati salvati come preferiti.

Vi è sempre la possibilità di **filtrare**.



## [6.4] Profilo personale

### [6.4.1] Visualizzazione

Per poter visualizzare il **profilo** personale, bisogna accedervi tramite **navigation bar** posta sul lato inferiore. In questa schermata si potranno osservare tutti i dati personali inseriti ed eventualmente **modificarli**.



### [6.4.2] Modifica

Nel caso l'utente volesse modificare alcuni dati immessi, è possibile farlo tramite il pulsante di **modifica**. Una volta finita la modifica, si può **confermare** o **annullare**.



## [6.5] Incontro d'interesse

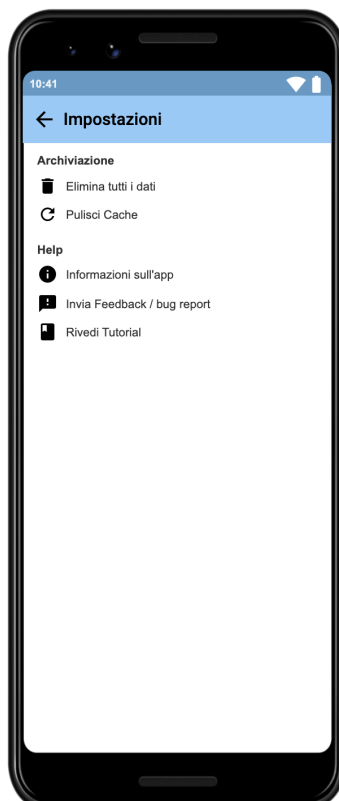
Questa schermata racchiude tutte le **informazioni** riguardo l'utente incontrato: giorno dell'incontro, ora e luogo, dati personali della persona.

Con un **tap** sulla foto **profilo**, essa si ingrandirà; un **tap** su i singoli **campi**, invece, li copierà negli appunti. L'icona a **stella** aggiunge/rimuove l'incontro dai preferiti.



## [6.6] Impostazioni

Per accedere alle impostazioni, è sufficiente eseguire un **tap** sull'icona a forma di **ingranaggio** presente nella pagina del profilo.



## [6.7] Prototipo GUI

Al seguente link, è allegato un **prototipo interattivo della GUI**.

L'applicazione finale sarà simile, ma potrebbero essere presenti piccole variazioni.

<https://hn48ke.axshare.com>