



VE 2022 11 28

SHOWROOM3D

 [SmokingFingertips](#) | smoking.fingertips@gmail.com

Versione 1.0.0

Stato approvato

Uso esterno

Responsabile Alberto Angeloni

Redattore Luca Polese

Verificatore Edoardo Gasparini

Destinatari *Smoking Fingertips*

Prof. Tullio Vardanega

Prof. Riccardo Cardin

Sanmarco Informatica S.p.A

Data di Approvazione 2022-11-30

Anno accademico: 2022/2023

Sommario:

Verbale dell'incontro con l'azienda *Sanmarco Informatica S.p.A* che si è
tenuto in data 2022-11-28



Storico delle Modifiche

Versione	Data	Nominativo	Ruolo	Descrizione
1.0.0	2022-11-30	Alberto Angeloni	Responsabile	Approvazione del verbale
0.1.0	2022-11-29	Edoardo Gasparini	Verificatore	Verifica del verbale
0.0.1	2022-11-28	Luca Polese	Amministratore	Stesura del verbale



Indice

1	Informazioni Generali	3
1.1	Informazioni sull'incontro	3
1.2	Ordine del giorno	3
2	Diario	4
2.1	Resoconto	4
2.2	Decisioni prese	4
2.3	Argomenti in sospeso	6



1 Informazioni Generali

1.1 Informazioni sull'incontro

- **Luogo:** online
- **Data:** 2022-11-28
- **Ora di inizio:** 17:00
- **Ora di fine:** 18:00
- **Partecipanti:**
 - Alex Beggiato (*Sanmarco Informatica S.p.A*)
 - Luca Bassoli (*Sanmarco Informatica S.p.A*)
 - Alberto Angeloni
 - Luca Annicchiarico
 - Davide Baggio
 - Sebastien Biollo
 - Edoardo Gasparini
 - Luca Polese
 - Gabriele Saracco
- **Segretario:** Luca Polese

1.2 Ordine del giorno

Il colloquio avvenuto con *Sanmarco Informatica S.p.A* ha avuto lo scopo di approfondire alcune tematiche riguardo l'attività di Analisi dei Requisiti. Nello specifico, sono stati affrontati i seguenti argomenti:

- Chiarimenti e informazioni aggiuntive relativamente all'attività di Analisi dei Requisiti svolta dal gruppo;
- Approfondimento sugli obiettivi, sulle caratteristiche utente, sulle funzionalità e sulle tecnologie da adottare nel progetto;
- Discussione e analisi dei casi d'uso individuati.



2 Diario

2.1 Resoconto

Il gruppo ha presentato al proponente la prima versione del documento di Analisi dei Requisiti. La riunione si è per lo più basata sulla discussione con il proponente di quanto fino quel momento è stato svolto e sulle riflessioni che hanno portato a tali decisioni.

Il proponente ha approvato il documento e ha fornito alcune indicazioni riguardo la suddivisione dei requisiti in obbligatori, desiderabili e opzionali.

I dubbi riguardanti i requisiti ed i casi d'uso sono stati risolti.

Il gruppo *Smoking Fingertips* si prefigge di contattare nuovamente l'azienda *Sanmarco Informatica S.p.A* non appena saranno state apportate le modifiche richieste al documento: nella fattispecie dovranno essere aggiunto e/o modificato quanto emerso durante il confronto.

2.2 Decisioni prese

In seguito i requisiti sono stati suddivisi in tre categorie:

- **Obbligatorio;**
- **Desiderabile;**
- **Opzionale.**

Numero Decisione	Descrizione della decisione	Requisito
VE_2022_11_28.1	Lo spostamento degli oggetti presenti nella showroom non fa parte dei requisiti fondamentali del progetto. Infatti, il suo scopo è quello di presentare i prodotti e di interagire con gli stessi. L'utente potrà modificare dei parametri della scheda di ogni elemento e visualizzare in tempo reale quanto variato.	Opzionale
VE_2022_11_28.2	L'utente meno avvezzo all'uso dei tasti tipici da configurazione "gaming" potrebbe non comprendere come muoversi nello spazio. Sarà pertanto necessario estendere il caso d'uso relativo al movimento dell'utente a $WASD_G + Freccette$.	Obbligatorio
VE_2022_11_28.3	La collisione con oggetti è un requisito desiderabile, ma non fondamentale. Il proponente ha suggerito di gestire le collisioni tramite i contenitori virtuali degli asset stessi. In particolar modo è stato consigliato al team di utilizzare quanto già predisposto da <i>Unreal Engine_G</i> poiché più che sufficiente.	Desiderabile



VE_2022_11_28.4	La visualizzazione dei dettagli relativi alle caratteristiche selezionabili dall'utente non dev'essere necessariamente parte di un menu dedicato. Infatti, è possibile visualizzare le informazioni direttamente nella scheda di ogni elemento.	Opzionale
VE_2022_11_28.5	Il menu di pausa/avvio non è richiesto. Un'ipotesi plausibile potrebbe essere quella di interrompere l'interazione con l'ambiente e con gli oggetti presenti in esso tramite il tasto ESC_G . Tale menu potrebbe avere rilevanza qualora si decidesse di sviluppare la showroom su più stanze. In tal caso, sarebbe necessario un meccanismo per poter cambiare stanza.	Opzionale
VE_2022_11_28.6	La visualizzazione del contenuto del carrello non è possibile se non viene prima cliccato un pulsante presente sullo schermo. Usando mouse e freccette per spostarsi nello spazio, l'utente non sarebbe in grado di raggiungere il bottone di suo interesse, pertanto il proponente consiglia di utilizzare un tasto della tastiera che svolga specificamente quel compito.	Opzionale
VE_2022_11_28.7	Non è richiesto di creare un menù di ricerca degli oggetti nella showroom. Qualora tutti i requisiti dovessero essere soddisfatti, il fornitore potrà pensare se aggiungere anche questa funzionalità, tenendo conto del budget rimanente. L'obiettivo del menù di ricerca, è quello di portare l'utente direttamente all'oggetto di suo interesse.	Opzionale
VE_2022_11_28.8	La simulazione dell'acquisto potrebbe essere un'aggiunta possibile. Il proponente afferma che però tale funzionalità non porta alcuna innovazione all'interno del progetto. L'importante è poter avere nel carrello gli oggetti con le caratteristiche stabilite dall'utente.	Opzionale
VE_2022_11_28.9	Necessario separare ciò rappresenta la struttura dell'oggetto dalle sue caratteristiche (e.g. cambio colore/texture e cambio numero di ante di un armadio: nel primo cambia un parametro, nel secondo l'intero asset).	Obbligatorio



VE_2022_11_28.10	Permettere all'utente di cambiare dei parametri della showroom non è richiesto ed è fortemente sconsigliato in quanto distrae l'utente dall'obiettivo. Possibile parametro modificabile può essere il cambio di luminosità della stanza	Opzionale
------------------	---	-----------

2.3 Argomenti in sospeso

Non è rimasto in sospeso alcun punto.