

# ENTERPRISE MOBILE APPLICATION DEVELOPMENT

## APP CHALLENGE 2020



## RAD - REQUIREMENTS ANALYSIS DOCUMENT

**Realizzato da:**

*Amideo Salvatore*

*De Matteo Antonio*

*Vidoni Alice*

# Sommario

---

- 1. *STRUTTURA DI GESTIONE DEL GRUPPO DEL PROGETTO* ..... 3
- 2. *REQUISITI FUNZIONALI*..... 3
  - 2.1 Requisiti funzionali dell’utente .....3
  - 2.2 Requisiti funzionali del Personal Trainer .....5
- 3. *REQUISITI NON FUNZIONALI*..... 6
  - 3.1 Usabilità .....6
  - 3.2 Affidabilità.....6
  - 3.3 Supportability.....6
  - 3.4 Implementazione .....6
  - 3.5 Interfacce .....6
  - 3.6 Legali .....7
- 4. *ATTORI*..... 7
- 5. *CASI D’USO* ..... 8
- 5. *DATABASE* ..... 10
- 6. *INTERFACCE* ..... 11

# 1. STRUTTURA DI GESTIONE DEL GRUPPO DEL PROGETTO

---

## Componenti del gruppo

NOME	MATRICOLA
Amideo Salvatore	0522500964
De Matteo Antonio	0522501035
Vidoni Alice	0522500963
Boffa Stefano	0222103755
Luccio Nicoletta Di	0222103582
Granata Maria	0222103579

## Tutor

NOME	RUOLO
Nardi Pietro	Tutor Aziendale
Celenta Ricky	Tutor di Economia
Francese Rita	Professoressa di Enterprise Mobile Application Development
Vesci Massimiliano	Professore di Laboratorio di Star Up e Imprese Innovative

# 2. REQUISITI FUNZIONALI

---

## 2.1 Requisiti funzionali dell'utente

RIFERIMENTO	NOME	DESCRIZIONE
RFU1	Registrazione	L'utente si registra sull'applicazione inserendo: nome, cognome, data di nascita, città, CAP, indirizzo,

		e-mail, password e la tipologia di utente (nel suo caso "Utente").
RFU2	Login	L'utente effettua il login sull'app inserendo e-mail e password.
RFU3	Visualizzare mappa	L'utente visualizza la mappa della sua città (o di una città selezionata) e visualizza "pallini" di diversi colori in base alle attività presenti.
RFU4	Filtrare le attività	L'utente può decidere di filtrare le attività presenti nella mappa in base alle sue preferenze.
RFU5	Recensire un'attività	L'utente può decidere di recensire un'attività a cui ha partecipato, migliorando così lo svolgimento di quest'ultima.
RFU6	Ricerca attività	L'utente può ricercare una specifica attività così da visualizzarne i dettagli.
RFU7	Richiedere partecipazione a un'attività	L'utente dopo aver deciso a quale attività partecipare ne deve richiedere la partecipazione e resta in attesa di approvazione.
RFU8	Personalizzazione profilo	L'utente può personalizzare il profilo inserendo alcuni dati personali riguardanti il suo livello sportivo.
RFU9	Avviare un'attività	L'utente ha la possibilità di avviare un'attività specificandone alcuni parametri come la tipologia, il numero dei partecipanti, ecc.
RFU10	Accettare richieste di partecipazione alle	L'utente che ha avviato un'attività ha il compito di

	attività	accettare le richieste di partecipazione che arrivano da altri utenti.
RFU11	Confermare partecipazione all'attività	L'utente che ha gestito l'attività (Host), dopo che essa è terminata, può confermare la presenza degli utenti a quest'ultima.
RFU12	Pagamento online	L'utente, per usufruire dei servizi offerti dal PT è tenuto a sostenere un pagamento online in base alle ore di allenamento.

## 2.2 Requisiti funzionali del Personal Trainer

RIFERIMENTO	NOME	DESCRIZIONE
RFP1	Registrazione	Il PT si registra sull'applicazione inserendo: nome, cognome, data di nascita, città, CAP, indirizzo, e-mail, password e la tipologia di utente (nel suo caso "Personal Trainer").
RFP2	Login	Il PT effettua il login sull'app inserendo e-mail e password.
RFP3	Avviare un'attività	Un PT ha la possibilità di avviare un'attività specificandone alcuni parametri come la tipologia, il numero dei partecipanti, ecc.
RFP4	Personalizzazione profilo	Il PT può personalizzare il profilo inserendo alcuni dati riguardanti il suo lavoro, come ad esempio in cosa è specializzato e le fasce di prezzo.
RFP5	Conferma partecipazione all'attività	Il PT, dopo aver completato le sedute di allenamento, può confermare dall'app la presenza dell'utente a quest'ultimo.

## 3. REQUISITI NON FUNZIONALI

---

### 3.1 Usabilità

Il sistema deve:

- Essere di facile comprensione e utilizzo.
- Permettere agli utenti di effettuare operazioni in modo semplice e immediato, grazie ad un'interfaccia che garantisce la massima operabilità.
- Permettere un veloce apprendimento e una facile localizzazione dei comandi da utilizzare.
- Avere una documentazione minimale ma esaustiva.

### 3.2 Affidabilità

Il sistema garantisce informazioni sensibili, pertanto deve garantire un determinato livello di sicurezza. Verrà perciò implementata una procedura di autenticazione che permette di separare i diversi profili utente garantendo in questo modo diversi livelli di privilegi e di funzioni utilizzabili.

### 3.3 Supportability

Il sistema deve essere di facile manutenzione, in modo tale da individuare rapidamente probabili bug o errori e di correggerli in modo altrettanto rapido, e deve poter adattarsi a nuovi cambiamenti.

### 3.4 Implementazione

Il sistema è stato concepito come un'applicazione mobile che fornisce agli utenti interfacce che permettono l'utilizzo delle funzionalità desiderate. Inoltre, il sistema sarà sviluppato in Flutter e Dart.

### 3.5 Interfacce

Il sistema prevede un'interfaccia ordinata, user-friendly e di facile utilizzo, indipendentemente dal grado di dimestichezza dell'utente finale con il sistema progettato. La presenza di adeguate spiegazioni testuali affiancate ad eventuali bottoni ed altri elementi di interazione con il sistema assicura il rispetto di questo.

### 3.6 Legali

Il sistema realizzato garantisce il rispetto delle norme vigenti sulla privacy, facendo riferimento al codice per la protezione dei dati personali, emanato con il Decreto legislativo 30 giugno 2003, n.196. Le funzionalità del sistema richiedono operazioni quali la raccolta dei dati degli utenti, implicando il trattamento dei dati personali. All'interno del sistema verranno adottati sistemi di sicurezza volti ad impedire accessi non consentiti, e trattamenti non conformi alla Legge.

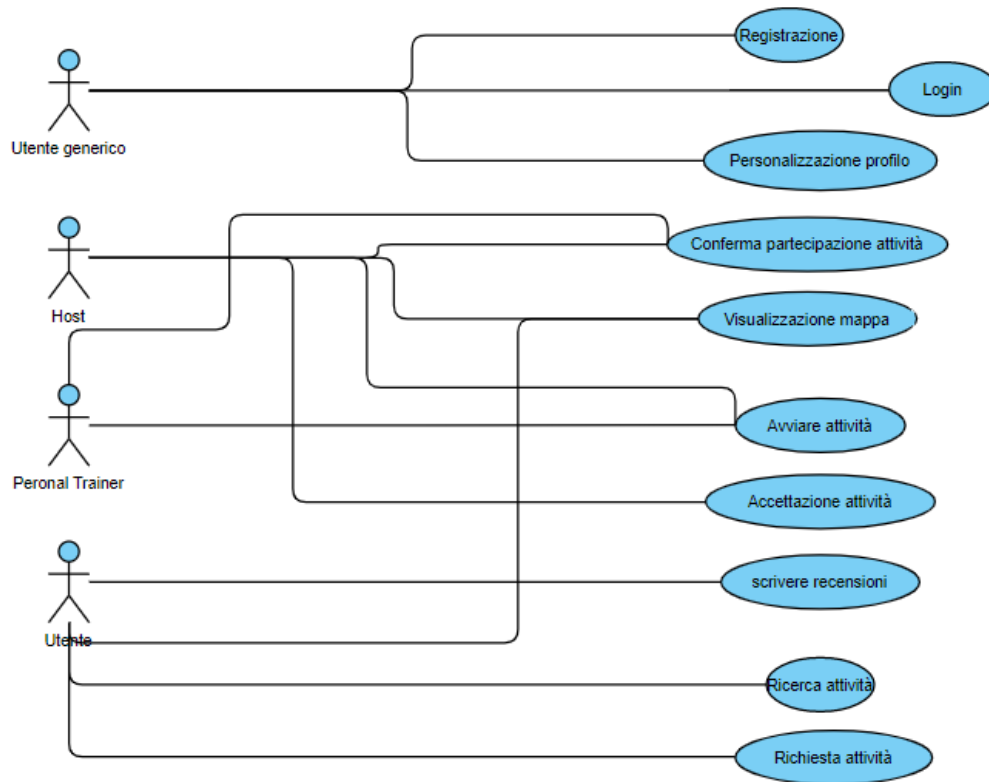
## 4. ATTORI

---

Gli attori previsti per la partecipazione al sistema sono:

- Il **Personal Trainer**, che utilizzerà l'applicazione per lavoro, fornendo la possibilità di partecipare a delle vere e proprie sedute di allenamento.
- L'**utente**, che oltre ad usufruire dell'applicazione in maniera passiva partecipando alle attività presenti o allenandosi individualmente, può partecipare in maniera attiva prendendo il ruolo di **Host**, ossia può lui stesso decidere di organizzare e poi gestire delle attività.

## 5. CASI D'USO



USE CASE NAME	Richiesta partecipazione
ACTORS	Utente
FLOW OF EVENTS	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'utente accede al sistema nella sezione della mappa</li> <li>2. Il sistema mostra la mappa contenente le attività</li> <li>3. L'utente sceglie un'attività, dopo averla selezionata invia la richiesta</li> <li>4. Il sistema invia la richiesta all'host</li> </ol>
ENTRY CONDITION	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'utente è loggato</li> </ul>
EXIT CONDITION	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La richiesta di partecipazione è inviata</li> </ul>
EXCEPTIONS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• E' già presente un attività in quella fascia temporale</li> </ul>

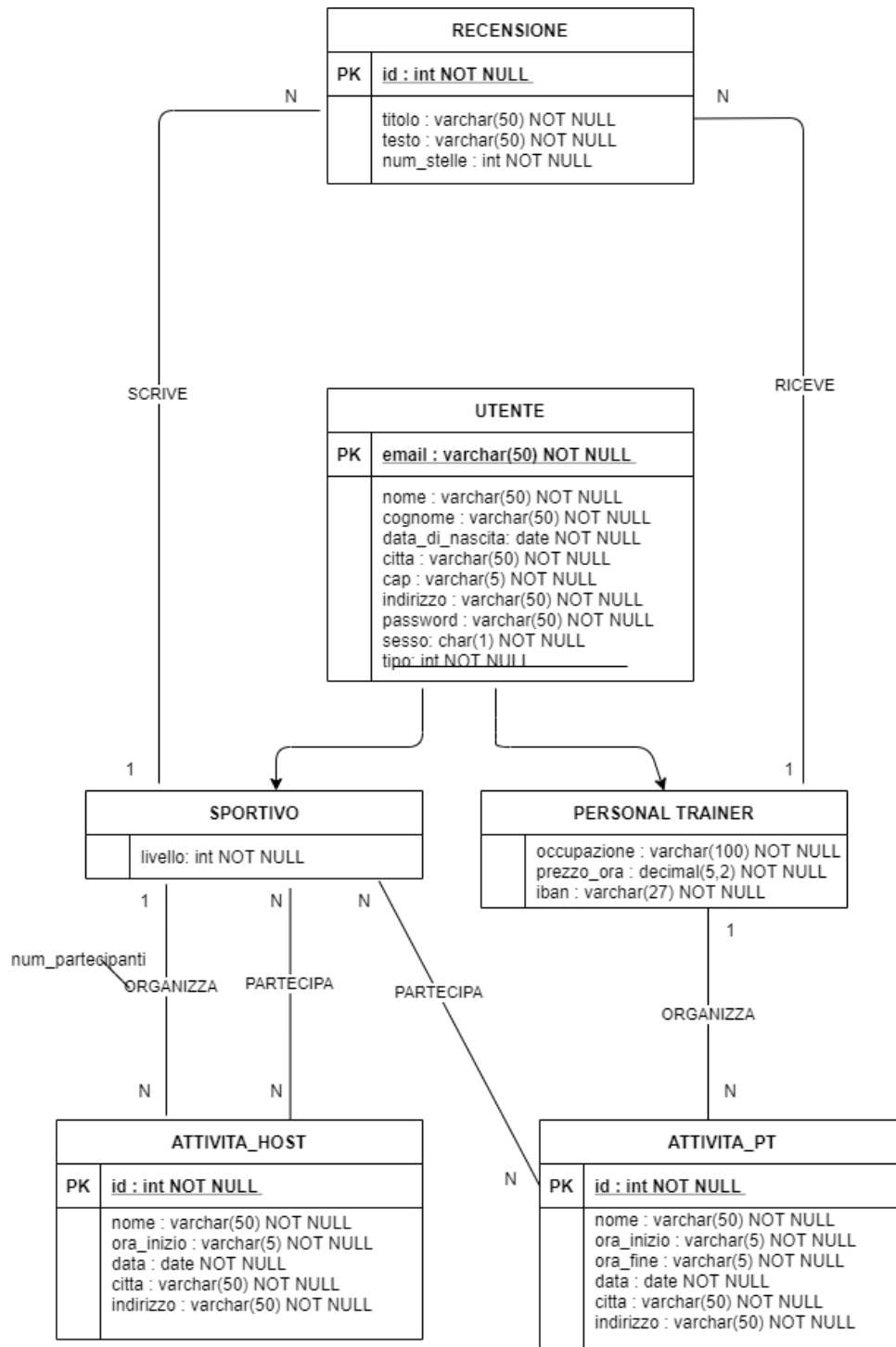


<b>USE CASE NAME</b>	Accettazione richiesta
<b>ACTORS</b>	Utente
<b>FLOW OF EVENTS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'host visualizza le richieste di partecipazione</li> <li>2. Il sistema mostra le richieste</li> <li>3. L'host accetta la richiesta</li> <li>4. Il sistema aggiunge l'utente all'attività dell'host</li> </ol>
<b>ENTRY CONDITION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'utente ha inviato una richiesta all'host</li> </ul>
<b>EXIT CONDITION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'host accetta la richiesta</li> </ul>
<b>EXCEPTIONS</b>	

<b>USE CASE NAME</b>	Recensione attività
<b>ACTORS</b>	Utente
<b>FLOW OF EVENTS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il sistema riconosce l'attività dell'utente</li> <li>2. L'utente richiede il servizio scrivere le recensioni</li> <li>3. Il sistema mostra un form contenente un campo per il titolo, un campo per scrivere testo e la possibilità di selezionare quante stelle dare</li> <li>4. L'utente compila i campi</li> <li>5. Il sistema salva la recensione</li> </ol>
<b>ENTRY CONDITION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'utente ha effettuato l'attività</li> </ul>
<b>EXIT CONDITION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'utente scrive la recensione</li> </ul>
<b>EXCEPTIONS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'utente non ha compilato uno o più campi</li> </ul>

## 5.DATABASE

Lo schema ER del database è momentaneamente questo:



## 6. INTERFACCE

