



Università degli Studi di Salerno
Corso di Ingegneria del Software

eRockOn
Problem Statement
Versione 2.0

eRockOn
Share Your Soul...

Data: 23/10/2015

Progetto: eRockOn	Versione: 2.0
Documento: Problem Statement	Data: 23/10/2015

Partecipanti:

Nome	Matricola
Raffaele Robustelli	0512101916
Roberto Prisco	0512101718
Luigi Russo	

Scritto da:	Raffaele Robustelli
--------------------	---------------------

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autore
19/10/2015	1.0	Raccolta delle informazioni necessarie per l'ideazione della piattaforma	Raffaele Robustelli, Roberto Prisco
20/10/2015	1.1	Creazione del logo, Overview del sistema	Raffaele Robustelli
21/10/2015	1.2	Raccolta dei requisiti funzionali e non, realizzazione degli scenari	Raffaele Robustelli, Luigi Russo
22/10/2015	1.3	Criteri di accettazione del cliente, programmazione delle consegne	Raffaele Robustelli, Prisco Roberto, Luigi Russo
23/10/2015	2.0	Stesura del documento finale con impaginazione migliorata	Prisco Roberto

Indice

- 1. INTRODUZIONE.....4
 - 1.1. Overview del Sistema.....**Errore. Il segnalibro non è definito.**
 - 1.1.1. Paragrafo 1.....4
 - 1.2. Raccolta dei Dati**Errore. Il segnalibro non è definito.**
- 2. SCENARI.....3
- 3.REQUISITI FUNZIONALI.....8
- 4.REQUISITI NON FUNZIONALI.....8
- 5.AMBIENTE DI RIFERIMENTO.....9
- 6.CRITERI DI ACCETTAZIONE DEL CLIENTE.....9
- 7.CONSEGNE.....9

1. INTRODUZIONE

1.1. Overview del Sistema

Lo sviluppo esponenziale delle tecnologie in uso per il web ha fatto sì che la rete, nel corso degli anni, mettesse a disposizione degli utenti una enorme quantità di **servizi** eterogenei, capaci di offrire un netto miglioramento del benessere e del lifestyle di ogni singola persona avente accesso ad internet.

Naturalmente, tutti i fruitori di tali contenuti tendono ad organizzarsi in una o più comunità, a seconda degli interessi maturati, col fine di rendere la propria esperienza quanto più vantaggiosa possibile, sia in termini individuali che economici.

Si può quindi assumere che la world wide web è diventata, oltre che un potente mezzo di comunicazione, un vero e proprio *strumento* con il quale aumentare i profitti delle diverse community, soprattutto attraverso la **definizione e realizzazione** di numerose piattaforme di e-commerce caratterizzanti.

Nella fattispecie, si è riscontrata la necessità di dare vita ad un sistema concepito per raccogliere il maggior numero di utenti che nutre un forte interesse per la musica e che, al contempo, possiede strumenti musicali da mettere a disposizione di terzi.

1.1.1. Paragrafo 1

L'idea è quella di una piattaforma web-based per lo sharing di strumentazione musicale e sale prove mediante annunci consultabili da un'apposita maschera. Il sistema dovrebbe prevedere una registrazione al servizio, totalmente gratuita, per due diverse tipologie di utente: utente registrato e utente amministratore (interno all'azienda).

L'utente amministratore, visto il ruolo svolto, dovrebbe poter gestire il sistema sotto tutti gli aspetti funzionali, avendo la possibilità di cancellare utenti, gestire la coda di annunci in revisione e/o pubblicati. Dovrebbe essere previsto, inoltre, un semplice sistema di notifiche attraverso il quale l'utente amministratore può comunicare con i restanti membri della community.

L'utente registrato avrà la possibilità di inserire l'annuncio relativo allo strumento che vuole condividere, specificandone i dettagli tecnici, i costi e le eventuali informazioni di contatto che serviranno ad avviare trattative con gli altri utenti oltre a poter gestire la propria pagina personale, inserendo informazioni di ogni tipo.

1.2. Raccolta dei Dati

1.2.1 Tipologia di Utenti

Il sistema prevede due figure principali: l'utente registrato e l'utente amministratore.

L'utente registrato ha a disposizione un set di servizi standard, che includono la registrazione, l'accesso al sistema, l'uscita, la modifica della pagina personale e l'inserimento o cancellazione di un nuovo annuncio.

L'utente amministratore, oltre a poter effettuare tutte le operazioni normalmente

effettuabili da un utente registrato, può far affidamento su un gruppo di operazioni di tipo amministrativo, come la cancellazione di un utente, la validazione di un annuncio o l'invio di notifiche ad altri utenti

1.2.2 Tipologia Annunci

Un annuncio può essere di due tipi: pubblicato o in attesa di validazione.

Secondo la logica, un utente può creare un annuncio senza che questo venga comunque pubblicato.

1.2.3 Gestione Annunci

Quando un utente inserisce un nuovo annuncio, esso è in attesa di validazione. Spetta ad un membro dello staff, previa verifica, la messa in pubblicazione dello stesso. All'utente saranno comunque visibili solo gli annunci marcati come pubblicato, mentre lo staff potrà consultare qualsiasi tipo di annuncio

2. SCENARI

Scenario Identificativo Per il sistema	
Nome dello Scenario:	Registrazione
Attori Principali:	Roberto, negoziante di strumenti
Descrizione Scenario:	<ol style="list-style-type: none">1. Roberto è un libero professionista che vuole ampliare il proprio business mettendo a disposizione degli utenti strumenti a noleggio.2. Sente parlare di eRockOn e decide di iscriversi al sistema;3. Attraverso la pagina iniziale, Roberto seleziona l'ipertesto "Registrati" che lo reindirizza alla finestra di registrazione;4. Roberto inserisce tutte le credenziali nei campi appositi e sottomette i dati premendo il pulsante "Registrazione";5. Il sistema provvederà ad inserire nella banca dati le informazioni relative a Roberto che, da qui in avanti, risulterà registrato al servizio.

Scenario Identificativo Per il sistema	
Nome dello Scenario:	Log-In al Sistema
Attori Principali:	Alice, cantante
Descrizione Scenario:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alice è una cantante ed è alla ricerca di una sala prove. 2. Alice accende il suo PC; 3. Apre il suo Broswer preferito; 4. Digita l'indirizzo web per raggiungere eRockOn; 5. La prima pagina del sito mostra il logo principale del servizio e due campi di testo dove bisogna inserire la propria username e password; 6. Alice digita lo username nel campo apposito; 7. Successivamente inserisce la password nel campo di riferimento; 8. Sottomette i dati al sistema premendo sul tasto "Accedi"; 9. Il sistema effettuerà i controlli necessari e autorizzerà l'accesso ad Alice;

Scenario Identificativo Per il sistema	
Nome dello Scenario:	Invio notifica
Attori Principali:	Gennaro, dello staff di amministrazione
Descrizione Scenario:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gennaro deve inviare una notifica ad un utente registrato; 2. Accede alla piattaforma tramite la maschera di Log-In; 3. Verrà reindirizzato all'area amministrativa da cui potrà scegliere l'opzione "Invia Notifica"; 4. Il sistema mostrerà a video i seguenti campi: <div> <div>Utente destinatario:</div> <div>Corpo del messaggio:</div> </div> 5. Gennaro provvederà a compilare opportunamente i campi; 6. Viene premuto il tasto "INVIA NOTIFICA"; 7. Il sistema si occuperà di inoltrare la notifica all'utente specificato;

Scenario Identificativo Per il sistema	
Nome dello Scenario:	Ricerca Annuncio
Attori Principali:	Paolo, musicista
Descrizione Scenario:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Paolo è un Songwriter che sta registrando il suo ultimo lavoro autoprodotta. Egli ha bisogno di un sintetizzatore Korg per ultimare la fase di post-processing. 2. Paolo accende il suo PC e si connette alla rete; 3. Apre il suo Browser preferito; 4. Digita l'indirizzo web per raggiungere eRockOn; 5. Accede al servizio fornendo Log-In e Password; 6. Il Sistema, attraverso la pagina principale, fornisce una colonna dove sono presenti gli ultimi annunci pubblicati e una form attraverso cui è possibile ricercare annunci secondo determinati criteri; 7. Paolo inserisce nella form "Sintetizzatore Korg" e preme INVIO; 8. Il sistema, attraverso le tecnologie implementate, mostrerà in una pagina tutti i risultati pertinenti; 9. Paolo sceglie quello che ritiene più adeguato; 10. Una volta presa una decisione, Paolo potrà concordare le modalità di noleggio con il proprietario dello strumento.

Scenario Identificativo Per il sistema	
Nome dello Scenario:	Pubblicazione Annuncio
Attori Principali:	Gennaro, dello staff di amministrazione
Descrizione Scenario:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gennaro è incaricato di pubblicare su eRockOn un annuncio inserito da un utente registrato e non ancora convalidato; 2. Accede all'area amministrativa inserendo le proprie credenziali nella maschera di Log-In; 3. Seleziona l'area corrispondente alla lista di annunci da convalidare; 4. Sceglie l'annuncio che gli era stato commissionato; 5. Dopo aver visionato l'annuncio, spunta il riquadro di convalida; 6. Sottomette l'esito al sistema; 7. Il sistema elabora la richiesta ed inserisce nella lista di annunci pubblicati l'annuncio convalidato da Gennaro.

3. Requisiti Funzionali

- Il sistema deve essere dotato una maschera di iscrizione per l'utente
- Il sistema deve garantire un servizio di accesso tramite login e password
- Il sistema deve fornire all'utente un servizio per l'inserimento di un annuncio
- Il sistema deve fornire all'utente un servizio per la cancellazione di un annuncio
- Il sistema deve assicurare l'effettuazione di ricerche al suo interno
- Il sistema deve fornire all'utente la possibilità di modificare i propri dati personali
- Il sistema deve mettere a disposizione dello staff amministrativo l'invio di notifiche agli utenti
- Il sistema deve garantire ad ogni utente la lettura di notifiche che gli riguardano
- Il sistema deve mostrare allo staff la lista di tutti gli annunci inseriti ma non ancora pubblicati
- Il sistema deve fornire allo staff un servizio per la pubblicazione di un annuncio

4. Requisiti non Funzionali

- **Usabilità**
“La facilità d'uso del sistema in questione è fondamentale per ottenere un bacino di utenza abbastanza ampio. Per questo motivo, le maschere dell'interfaccia dovranno essere consultabili da dispositivi mobili e composte da un massimo di 4 colonne per finestra”
- **Affidabilità**
*“La affidabilità del sistema deve essere garantita attraverso i seguenti dettami tecnici:
Servizi attivi sette giorni su sette per 24 ore;
Banca dati consistente.”*
- **Prestazioni**
“Per garantire il massimo delle prestazioni, il funzionamento del sistema non deve dipendere dalle risorse fisiche della macchina dell'utente. Questo è possibile facendo uso di tecnologia three tier, prevedendo l'uso di un web server per l'interfaccia, un server per la logica applicativa e un DBMS per la gestione dei dati.”
- **Supportabilità**
“L'utilizzo di linguaggi di programmazione quali PHP, Javascript e CSS garantisce un elevato grado di adattabilità e manutenibilità. Pertanto, sia l'aggiunta di concetti

addizionali che l'attività di eliminazione di eventuali difetti saranno totalmente contemplate.”

- **Vincoli di Implementazione**

“I linguaggi di programmazione da utilizzare per la logica applicativa devono essere PHP e Javascript.

Per quanto riguarda l'implementazione delle maschere dell'interfaccia grafica, si prevede l'uso del linguaggio di programmazione CSS opportunamente integrato al markup language HTML

5. Ambiente di Riferimento

eRockOn deve essere accessibile da tutti gli utenti tramite un browser installato sulla propria macchina che supporti Javascript e Cookies. La maschera di amministrazione, con tutte le relative funzionalità deve essere nascosta all'utente registrato.

6. Criteri di accettazione del cliente

Il cliente potrà discutere di uno dei requisiti specificati in questo documento. Durante la fase di analisi dei requisiti del progetto, saranno ristabiliti i requisiti funzionali e non.

La consegna della piattaforma eRockOn è prevista per l'inizio di Gennaio.

7. Consegne

La seguente roadmap scandisce i tempi di consegna delle Milestone che saranno rilasciate durante il processo di sviluppo.

- **23 Ottobre 2015:**

Milestone 1: Consegna del Problem Statement

- **9 – 13 Novembre 2015:**

Milestone 2: Requirements Analysis Document (RAD)

- **30 Novembre – 2 Dicembre 2015:**

Milestone 3: System Design Document

- **14 – 18 Dicembre 2015:**

*Specifica delle Interfacce dei moduli del sottosistema da implementare;
Piano di Test di sistema e specifica dei casi di test per il sottosistema.*