

[400 Bad Request]

TeamUp

Versione 5

Data di rilascio:

13/06/2020

INGEGNERIA DEL SOFTWARE A.A. 2019-2020

Realizzato da

Vito Rescina - **671717** - v.rescina3@studenti.uniba.it

Vito Romito - **685045** - v.romito8@studenti.uniba.it

Vitandrea Sorino - **685687** - v.sorino3@studenti.uniba.it

Luigi Tomassetti - **689777** - l.tomassetti@studenti.uniba.it

Dipartimento di Informatica - Università degli Studi di Bari

Via Orabona, 4 - 70125 - Bari

Tel: +39.080.5443270 • +39.080.5442300 | Fax: +39.080.5442536

serlab.di.uniba.it

Indice

Product Backlog	6
1.1 Introduzione	6
1.2 Contesto di business	6
1.3 Stakeholder	7
1.4 Item funzionali	8
1.4.1 IF-1 Registrazione utente	8
1.4.2 IF-2 Accesso utente	8
1.4.3 IF-3 Logout utente	8
1.4.4 IF-4 Visualizzazione profilo utente	8
1.4.5 IF-5 Modifica profilo utente	8
1.4.6 IF-6 Posizionamento inserzioni sponsorizzate	8
1.4.7 IF-7 Inserimento idea	8
1.4.8 IF-8 Visualizzazione idea	8
1.4.9 IF-9 Visualizzazione lista idee di cui sono proprietario	8
1.4.10 IF-10 Ricerca parametrizzata idea	8
1.4.11 IF-11 Modifica idea	8
1.4.12 IF-12 Cancellazione idea	8
1.4.13 IF-13 Creazione fase di realizzazione	9
1.4.14 IF-14 Creazione teams	9
1.4.15 IF-15 Visualizzazione teams associati	9
1.4.16 IF-16 Visualizzazione membri di un team	9
1.4.17 IF-17 Cancellazione componenti di un team	9
1.4.18 IF-18 Assegnazione di un team ad una fase di realizzazione	9
1.4.19 IF-19 Sponsorizzazione di una idea	9
1.4.20 IF-20 Modifica di una fase di realizzazione	9
1.4.21 IF-21 Cancellazione di una fase di realizzazione	9
1.4.22 IF-22 Invito utente alla partecipazione	9
1.4.23 IF-23 Richiesta partecipazione ad un'idea	9
1.4.24 IF-24 Visualizzazione lista richieste di partecipazione	9
1.4.25 IF-25 Risposta alla richiesta di partecipazione	10
1.4.26 IF-26 Ricerca utenti parametrizzata	10
1.4.27 IF-27 Inserimento di un giudizio di un'idea	10
1.4.28 IF-28 Visualizzazione idee più innovative	10
1.4.29 IF-29 Visualizzazione idee più creative	10

1.4.30	IF-30 Visualizzazione idee migliori	10
1.4.31	IF-31 Visualizzazione lista dei partecipanti	10
1.4.32	IF-32 Assegnazione di un partecipante ad un team	10
1.4.33	IF-33 Visualizzazione lista idee di cui sono partecipante	10
1.4.34	IF-34 Visualizzazione lista dei teams di cui sono membro	10
1.4.35	IF-35 Uscita da un team di un membro	10
1.4.36	IF-36 Identificazione abilità comuni idea/utente	10
1.4.37	IF-37 Eliminazione partecipante	11
1.4.38	IF-38 Uscita partecipante	11
1.4.39	IF-39 Visualizzazione fasi di realizzazione	11
1.5	Item informativi	11
1.5.1	IIN-1 Registrazione Utente	11
1.5.2	IIN-2 Accesso utente	11
1.5.3	IIN-3 Visualizzazione profilo utente	11
1.5.4	IIN-4 Modifica dati profilo utente	11
1.5.5	IIN-5 Creazione idea	11
1.5.6	IIN-6 Visualizzazione idea	12
1.5.7	IIN-7 Visualizzazione lista idee di cui sono proprietario	12
1.5.8	IIN-8 Ricerca idee parametrizzata	12
1.5.9	IIN-9 Modifica idea	12
1.5.10	IIN-10 Creazione fase di realizzazione	12
1.5.11	IIN-11 Creazione team	12
1.5.12	IIN-12 Visualizzazione teams associati	12
1.5.13	IIN-13 Visualizzazione membri di un team	12
1.5.14	IIN-14 Sponsorizzazione di una idea	12
1.5.15	IIN-15 Modifica fase di realizzazione	12
1.5.16	IIN-16 Visualizzazione richieste di partecipazione	13
1.5.17	IIN-17 Ricerca utenti parametrizzata	13
1.5.18	IIN-18 Inserimento di un giudizio di un'idea	13
1.5.19	IIN-19 Visualizzazione lista idee migliori	13
1.5.20	IIN-20 Visualizzazione partecipanti	13
Sprint Report		15
1.1	Sprint Backlog	15
1.2	Product Requirement Specification	17
1.3	Architettura di base: Mini Framework MVC	17
1.3.1	Struttura File System dell'architettura di base	17

1.3.2	Front Controller	18
1.4	Diagramma dei casi d'uso	19
1.5	Scenari	20
1.6	System Architecture	60
1.6.1	Diagramma delle Componenti	60
1.6.2	Specifiche delle componenti	61
1.6.3	Diagramma di Deploy	62
1.6.4	Specifiche delle interfacce	63
1.6.5	Qualità	77
1.7	Detailed Product Design	78
1.7.1	Diagramma delle Classi	78
1.7.2	Specifiche delle Classi	79
1.7.3	Diagrammi di Sequenza	81
1.8	Data modeling and design	118
1.8.1	Modello logico del Database	118
1.8.2	Struttura fisica del Database	119
Glossario		119
1.9	Definizioni	120

PRODUCT BACKLOG

TEAMUP

PRODUCT BACKLOG

1.1 Introduzione

L'applicazione consentirà agli utenti di condividere le proprie idee e gestirne la realizzazione con persone interessate e con un bagaglio di capacità adatto allo scopo. Al fine di facilitare questa condivisione, il sistema permetterà anche ai visitatori non registrati la consultazione della lista di idee, anche attraverso funzionalità di ricerca e filtraggio.

Il visitatore interessato potrà visionare un riepilogo contenente le informazioni di carattere generale e potrà registrarsi per rendersi disponibile a partecipare alla realizzazione dell'idea.

Il proprietario dell'idea condivisa potrà accettare e declinare eventuali richieste di partecipazione, dopo aver valutato le capacità del mittente e potrà assegnare allo stesso un team.

Il proprietario, inoltre, ha la possibilità di ricercare un utente e di fargli una richiesta di partecipazione dopo averne valutato le abilità.

Per aumentare le possibilità di vedere accettata la propria richiesta di partecipazione, il sistema permetterà agli utenti di inserire in un'apposita sezione del profilo le proprie competenze.

L'applicazione fornirà supporto alla fase di progettazione e realizzazione, in quanto consentirà di suddividere i partecipanti alla realizzazione in Teams.

Sarà inoltre possibile suddividere il percorso di realizzazione dell'idea in più fasi e quindi assegnare ad ognuna di queste un team.

Al fine di evitare che idee con del potenziale vengano abbandonate, il sistema offrirà la possibilità ad ogni utente registrato di esprimere una propria valutazione relativa alla creatività e innovatività. Sulla base di queste valutazioni il sistema permetterà la visualizzazione delle idee migliori.

1.2 Contesto di business

Promuovere un progetto è un passo fondamentale che ti permette di diffondere la tua idea on/offline. Puoi avere l'idea più incredibile di questo mondo, ma se nessuno sa che esiste, il progetto può dirsi fallimentare, o quasi.

Questa esigenza porta alla realizzazione di TeamUP una piattaforma che ti permette di creare contenuti, trovare la tua nicchia e curare/creare il tuo progetto.

L'ecosistema di questa piattaforma supporta gli ideatori di un progetto nella sua creazione e crescita. La tecnologia e gli algoritmi dietro TeamUP connettono facilmente ideatori con persone che condividono l'innovatività e la creatività dell'idea.

Le idee che gli utenti possono pubblicare sono del più disparato tipo, dalla progettazione dello sviluppo di un software fino alla ricerca di soci per una start-up.

Per ogni idea pubblicata sulla piattaforma sono previsti dei pacchetti di sponsorizzazione acquistabili per aumentarne la visibilità.

Essi sono di due tipi:

1. sponsorizzazione interna, con lo scopo di aumentare la visibilità della tua idea all'interno della piattaforma stessa;
2. sponsorizzazione esterna, con lo scopo di sponsorizzare la tua idea su banner pubblicitari tramite piattaforme esterne (es. Google Ads).

Essi rappresentano una fonte di guadagno per gli amministratori del sistema software utile per sostenere i costi di gestione della piattaforma.

1.3 Stakeholder

I soggetti interessati all'utilizzo del suddetto software sono i seguenti: visitatore, utente e proprietario.

Il Visitatore può essere una qualsiasi persona non registrata che ha l'interesse nel visionare le idee disponibili nella piattaforma.

L'Utente può essere una qualsiasi persona registrata intenzionata a partecipare alla realizzazione di una o più idee.

Il Proprietario può essere una qualsiasi persona registrata che, oltre ad aver la possibilità di partecipare alla realizzazione di una o più idee, decide di inserire una propria idea al fine trovare persone interessate e formare dei teams per la realizzazione della stessa.

1.4 Item funzionali

1.4.1 IF-1 Registrazione utente

Come visitatore devo potermi registrare alla piattaforma.

1.4.2 IF-2 Accesso utente

Come visitatore devo poter accedere alla piattaforma.

1.4.3 IF-3 Logout utente

Come utente devo poter effettuare il logout dalla piattaforma.

1.4.4 IF-4 Visualizzazione profilo utente

Come utente devo poter visualizzare il profilo di un utente.

1.4.5 IF-5 Modifica profilo utente

Come utente devo poter modificare le informazioni presenti nel mio profilo.

1.4.6 IF-6 Posizionamento inserzioni sponsorizzate

Il sistema deve favorire la visualizzazione delle inserzioni sponsorizzate in cima ai risultati di ricerca.

1.4.7 IF-7 Inserimento idea

Come utente devo poter inserire la mia idea.

1.4.8 IF-8 Visualizzazione idea

Come visitatore devo poter visualizzare il dettaglio relativo ad una idea.

1.4.9 IF-9 Visualizzazione lista idee di cui sono proprietario

Come utente devo poter visualizzare la lista di tutte le idee di cui sono proprietario.

1.4.10 IF-10 Ricerca parametrizzata idea

Come utente devo poter ricercare una idea in base a dei parametri.

1.4.11 IF-11 Modifica idea

Come proprietario devo poter modificare la mia idea.

1.4.12 IF-12 Cancellazione idea

Come proprietario devo poter eliminare la mia idea.

1.4.13 IF-13 Creazione fase di realizzazione

Come proprietario devo poter creare una nuova fase di realizzazione della mia idea.

1.4.14 IF-14 Creazione teams

Come proprietario devo poter creare dei team per realizzare la mia idea.

1.4.15 IF-15 Visualizzazione teams associati

Come partecipante e/o proprietario devo poter visualizzare la lista dei teams associati all'idea.

1.4.16 IF-16 Visualizzazione membri di un team

Come partecipante e/o proprietario devo poter visualizzare i componenti di un team.

1.4.17 IF-17 Cancellazione componenti di un team

Come proprietario devo poter eliminare componenti da un team.

1.4.18 IF-18 Assegnazione di un team ad una fase di realizzazione

Come proprietario devo poter assegnare un team ad una fase.

1.4.19 IF-19 Sponsorizzazione di una idea

Come proprietario devo poter sponsorizzare la mia idea.

1.4.20 IF-20 Modifica di una fase di realizzazione

Come proprietario devo poter modificare una fase di realizzazione dell'idea.

1.4.21 IF-21 Cancellazione di una fase di realizzazione

Come proprietario devo poter cancellare una fase di realizzazione dell'idea.

1.4.22 IF-22 Invito utente alla partecipazione

Come proprietario devo poter invitare un utente a partecipare alla mia idea.

1.4.23 IF-23 Richiesta partecipazione ad un'idea

Come utente devo poter inviare una richiesta per collaborare ad un'idea.

1.4.24 IF-24 Visualizzazione lista richieste di partecipazione

Come utente e/o proprietario devo poter visualizzare la lista di tutte le richieste di partecipazione ad un'idea.

1.4.25 IF-25 Risposta alla richiesta di partecipazione

Come utente e/o proprietario devo poter accettare o rifiutare una richiesta di partecipazione ad un'idea.

1.4.26 IF-26 Ricerca utenti parametrizzata

Come proprietario devo poter cercare un utente in base a dei parametri.

1.4.27 IF-27 Inserimento di un giudizio di un'idea

Come utente devo poter esprimere un giudizio soggettivo riguardo un'idea.

1.4.28 IF-28 Visualizzazione idee più innovative

Come visitatore devo poter visualizzare la lista delle idee più innovative.

1.4.29 IF-29 Visualizzazione idee più creative

Come visitatore devo poter visualizzare la lista delle idee più creative.

1.4.30 IF-30 Visualizzazione idee migliori

Come visitatore devo poter visualizzare la lista delle idee migliori.

1.4.31 IF-31 Visualizzazione lista dei partecipanti

Come proprietario devo poter visualizzare la lista dei partecipanti.

1.4.32 IF-32 Assegnazione di un partecipante ad un team

Come proprietario devo poter rendere un partecipante membro di un team.

1.4.33 IF-33 Visualizzazione lista idee di cui sono partecipante

Come utente devo poter visualizzare la lista di tutte le idee di cui sono partecipante.

1.4.34 IF-34 Visualizzazione lista dei teams di cui sono membro

Come utente devo poter visualizzare la lista dei teams di cui sono membro.

1.4.35 IF-35 Uscita da un team di un membro

Come membro devo poter uscire da un team.

1.4.36 IF-36 Identificazione abilità comuni idea/utente

Il sistema deve permettere di identificare quali abilità di un utente sono comuni ad ognuna delle fasi di realizzazione di una idea.

1.4.37 IF-37 Eliminazione partecipante

Come proprietario devo poter rimuovere un partecipante dalla mia idea.

1.4.38 IF-38 Uscita partecipante

Come partecipante devo poter cancellare la mia partecipazione ad un'idea.

1.4.39 IF-39 Visualizzazione fasi di realizzazione

Come proprietario devo poter visualizzare la lista di tutte le fasi di realizzazione.

1.5 Item informativi

Contiene l'elenco e la specifica di tutti gli eventuali requisiti non funzionali di tipo informativo.

1.5.1 IIN-1 Registrazione Utente

La registrazione prevede l'inserimento di: nome, cognome, e-mail e password.

1.5.2 IIN-2 Accesso utente

L'accesso prevede l'inserimento di: e-mail, password.

1.5.3 IIN-3 Visualizzazione profilo utente

Il profilo utente è composto da: Nome, Cognome, e-mail, lista di abilità, lista di idee.

1.5.4 IIN-4 Modifica dati profilo utente

Le informazioni modificabili nel profilo utente sono: Nome, Cognome, password e la lista delle abilità.

1.5.5 IIN-5 Creazione idea

La creazione di una nuova idea prevede l'inserimento di: Titolo, Descrizione, lista di Categorie.

1.5.6 IIN-6 Visualizzazione idea

La visualizzazione di un'idea è composta da: Titolo, Descrizione, lista di Categorie, nome del Proprietario, fasi di realizzazione, data di inserimento e media tra voto creatività e voto innovatività.

1.5.7 IIN-7 Visualizzazione lista idee di cui sono proprietario

Le idee di cui sono proprietario vengono visualizzate sotto forma di lista. Per ogni idea sarà visualizzato titolo, lista di categorie, data di inserimento.

1.5.8 IIN-8 Ricerca idee parametrizzata

I parametri di ricerca idee sono: titolo, categorie, innovatività, creatività, media feedback.

1.5.9 IIN-9 Modifica idea

Le informazioni modificabili di un'idea sono: titolo, categorie, descrizione.

1.5.10 IIN-10 Creazione fase di realizzazione

La creazione di una fase di realizzazione prevede l'inserimento di: nome e lista di abilità richieste.

1.5.11 IIN-11 Creazione team

La creazione di un team prevede l'inserimento di: nome del team e fase di realizzazione di appartenenza.

1.5.12 IIN-12 Visualizzazione teams associati

I teams associati all'idea vengono visualizzati sotto forma di lista. Per ogni team sarà visualizzato nome del team e numero di utenti associati.

1.5.13 IIN-13 Visualizzazione membri di un team

I membri associati ad un team vengono visualizzati sotto forma di lista. Per ogni membro di un team saranno visualizzati nome e cognome.

1.5.14 IIN-14 Sponsorizzazione di una idea

I dati che riguardano la sponsorizzazione di una idea comprendono la categoria di sponsorizzazione e la data di fine.

1.5.15 IIN-15 Modifica fase di realizzazione

Le informazioni modificabili di una fase di realizzazione sono: nome e lista di abilità richieste.

1.5.16 IIN-16 Visualizzazione richieste di partecipazione

Le richieste di partecipazione all'idea vengono visualizzate sotto forma di lista. Per ogni richiesta sarà visualizzato il titolo dell'idea, il nome ed il cognome dell'utente richiedente, lista di abilità in comune fra utente e tutte le fasi di realizzazione associate all'idea.

1.5.17 IIN-17 Ricerca utenti parametrizzata

La funzionalità prevede la possibilità di utilizzare nome, cognome e abilità dell'utente al fine di effettuare una ricerca sugli stessi.

1.5.18 IIN-18 Inserimento di un giudizio di un'idea

Un feedback è un giudizio dell'idea riguardante creatività ed innovatività e ognuna è rappresentata da un voto compreso in un intervallo tra 0 e 5 inclusi.

1.5.19 IIN-19 Visualizzazione lista idee migliori

Le idee migliori vengono visualizzate sotto forma di lista. Per ogni idea sarà visualizzato titolo, lista di categorie, nome del proprietario e media tra voto creatività e voto innovatività.

1.5.20 IIN-20 Visualizzazione partecipanti

I partecipanti ad una idea vengono visualizzati sotto forma di lista. Per ogni partecipante sarà visualizzato nome, cognome ed e-mail.

SPRINT REPORT N. 4

TEAMUP

SPRINT REPORT

1.1 Sprint Backlog

Tabella di riepilogo che indica, per ognuno degli Sprint successivi allo Sprint n.0, la lista degli item del Product Backlog, evidenziando quelli che verranno implementati nell'ambito dello sprint corrente unitamente ad una descrizione esplicativa.

Per semplificare l'esposizione e salvaguardare la tracciabilità tra semilavorati si è proceduto alle seguenti assunzioni:

- All'interno di uno Sprint sono implementati un sottoinsieme di item tra quelli specificati nel Product Backlog
- Lo Sprint Backlog relativo allo sprint corrente contiene pertanto l'insieme degli item del Product Backlog in corso di implementazione
- Gli Item funzionali, ovvero le User Stories dovranno essere tracciabili uno a uno, auspicabilmente seppur non necessariamente, con i casi d'uso
- Ad ogni caso d'uso dovrà essere associato uno scenario di base più gli eventuali scenari alternativi. Lo scenario in prima istanza viene redatto a partire dalla specifica della User Story riportata nel Product Backlog
- Ad ogni caso d'uso dovrà essere associato un diagramma di sequenza.

Ogni sprint deve necessariamente produrre in output del codice funzionante. L'unica eccezione è rappresentata dallo Sprint n°0 che deve essere utilizzato per disegnare la macro-architettura del sistema con le sue componenti e le sue interfacce, e che sarà utilizzata come roadmap per gli sprint successivi andando a chiarire dove si colloca quanto realizzato in ciascuno di essi.

Codice Item	Numero Sprint	Note
IF-1	Sprint 1	
IF-2		
IF-3		
IF-4		
IF-5		
IF-26		
IF-7		
IF-8		
IF-9		
IF-11		
IF-12	Sprint 2	
IF-19		
IF-10		
IF-6		

IF-27	Sprint 3	
IF-28		
IF-29		
IF-30		
IF-13		
IF-20		
IF-21		
IF-14		
IF-15		
IF-18		
IF-22		
IF-23		
IF-24		
IF-25		
IF-31	Sprint 4	
IF-32		
IF-16		
IF-17		
IF-33		
IF-34		
IF-35		
IF-36		
IF-37		
IF-38		

1.2 Product Requirement Specification

1.3 Architettura di base: Mini Framework MVC

L'architettura di base utilizzata è una versione "vuota" di un piccolo progetto PHP trovato su GitHub, TraversyMVC – source: <https://github.com/Aivirth/TraversyMVC>

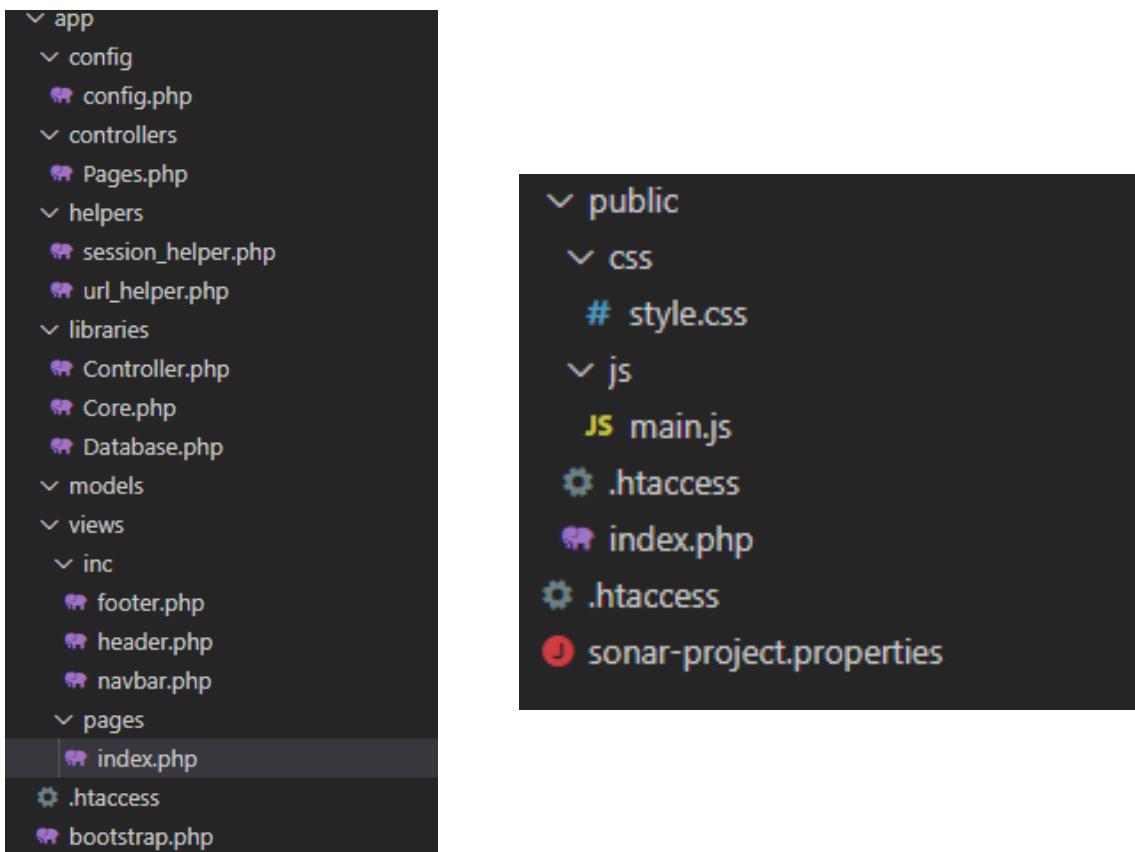
Esso consente di organizzare il proprio progetto seguendo due pattern architetturali:

- 1- FRONT CONTROLLER
- 2- MODEL VIEW CONTROLLER

L'architettura di base è visibile sulla Revisione 2 della SVN messa a disposizione.

<http://st7a64.di.uniba.it/projects/bad-request/repository/revisions/2>

1.3.1 Struttura File System dell'architettura di base



```
app
  config
    config.php
  controllers
    Pages.php
    helpers
      session_helper.php
      url_helper.php
    libraries
      Controller.php
      Core.php
      Database.php
  models
  views
    inc
      footer.php
      header.php
      navbar.php
    pages
      index.php
  .htaccess
  bootstrap.php

public
  css
    style.css
  js
    main.js
  .htaccess
  index.php
  .htaccess
  sonar-project.properties
```

1.3.2 Front Controller

Il Front-Controller consente di centralizzare la gestione di qualunque richiesta HTTP in un preciso punto del programma (“/public/index.php”).

Nello specifico, il sistema è configurato per accettare URI del tipo

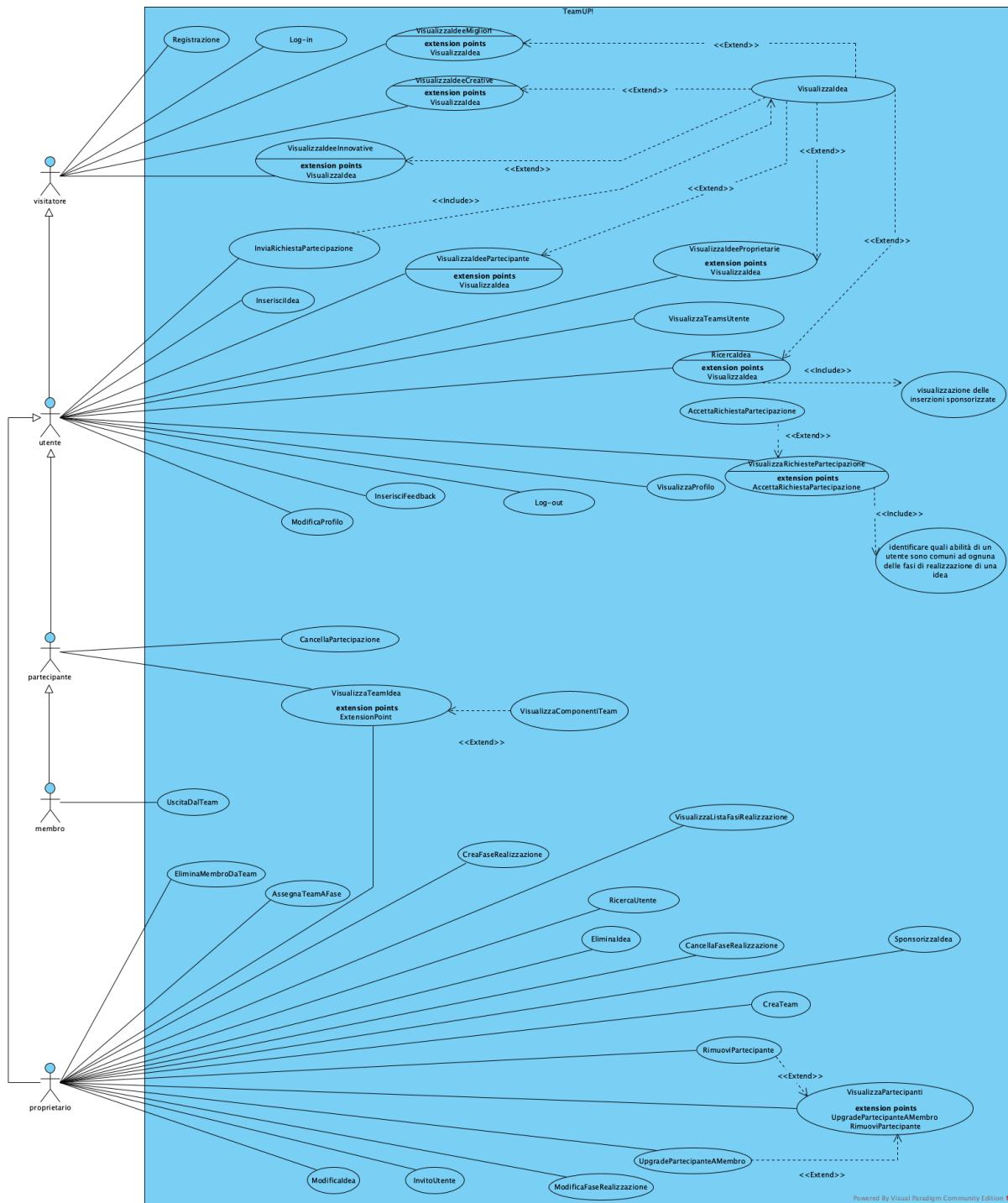
https://teamup2020.altervista.org/nomecontroller/nomemetodo/param_1/..../param_n

Il WebServer Apache, tramite regole di riscrittura contenute nei file .htaccess, reindirizza la richiesta verso “public/index.php”

https://teamup2020.altervista.org/public/index.php?url=nomecontroller/nomemetodo/param_1/..../param_n

La pagina index.php è deputata ad instanziare un oggetto di tipo “Core”, che nel suo costruttore conterrà la logica per spartire l’URI ed ottenere informazioni utili al fine di creare un’istanza del Controller corretto (indicato nell’URI di esempio come “nomecontroller”) ed effettuare una chiamata al metodo in esso contenuto (indicato nell’URI di esempio come “nomemetodo”) con i parametri indicati (seguono “nomemetodo”).

1.4 Diagramma dei casi d'uso



1.5 Scenari

Nome	<i>Registrazione Utente</i>
ID	<i>IF-1</i>
Breve descrizione	<i>Un visitatore generico, per diventare utente della piattaforma, deve poter avere la possibilità di registrarsi.</i>
Attori primari	<i>Visitatore</i>
Precondizioni	<i>Il visitatore non è registrato</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Il caso d'uso inizia quando il visitatore visualizza la pagina di registrazione alla piattaforma</i> 2. <i>Il visitatore inserisce i dati necessari per effettuare la registrazione (IIN-1)</i> 3. <i>Il visitatore invia la richiesta di registrazione con i dati alla piattaforma</i> 4. <i>Il visitatore diventa un utente registrato mediante la memorizzazione dello stesso nella piattaforma</i>
Sequenza alternativa degli eventi	<p><i>3a. Nel caso in cui tutti i campi non sono compilati o esiste già un utente con la stessa e-mail:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>La piattaforma permette all'utente di modificare i campi errati</i> 2. <i>Sequenza principale n.3</i>
Post-condizioni successo	<i>Il visitatore diventa un utente della piattaforma.</i>
Post-condizioni insuccesso	<i>La registrazione non viene effettuata</i>

Nome	Accesso Utente
ID	<i>IF-2</i>
Breve descrizione	<i>Un utente ha la possibilità di accedere alla piattaforma mediante l'e-mail e la password</i>
Attori primari	<i>Utente</i>
Precondizioni	<i>L'utente deve essere registrato</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Il caso d'uso inizia quando l'utente visualizza la pagina di login della piattaforma</i> 2. <i>L'utente inserisce i dati necessari per effettuare il login (IIN-2)</i> 3. <i>L'utente invia la richiesta di login con i dati alla piattaforma</i> 4. <i>La piattaforma mostra la home page all'utente</i>
Sequenza alternativa degli eventi	<p><i>1a. Se l'utente è già autenticato:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Sequenza principale n.4</i> <p><i>3a. Se i campi di e-mail e/o password sono errati:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <i>2. La piattaforma permette all'utente di modificare i campi errati</i> <i>3. Sequenza principale n.3</i>
Post-condizioni successo	<i>L'utente accede alla home page in maniera autenticata</i>
Post-condizioni insuccesso	<i>L'utente non viene autenticato</i>

Nome	<i>Logout Utente</i>
ID	<i>IF-3</i>
Breve descrizione	<i>Un utente ha la possibilità di uscire dal proprio profilo</i>
Attori primari	<i>Utente</i>
Precondizioni	<i>L'utente deve essere autenticato</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Il caso d'uso inizia quando l'utente preme il pulsante di logout</i> 2. <i>La piattaforma mostra la home page all'utente</i>
Sequenza alternativa degli eventi	<i>Nessuna</i>
Post-condizioni	<i>L'utente non è più autenticato</i>

Nome	Visualizzazione Profilo Utente
ID	<i>IF-4</i>
Breve descrizione	<i>Un utente ha la possibilità di visualizzare le informazioni relative al proprio profilo</i>
Attori primari	<i>Utente</i>
Precondizioni	<i>L'utente deve essere autenticato</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Il caso d'uso inizia quando l'utente preme il pulsante "Profilo" nella barra di navigazione</i> 2. <i>La piattaforma mostra una pagina con tutti i dati del profilo (IIN-3)</i>
Sequenza alternativa degli eventi	<i>Nessuna</i>
Post-condizioni	<i>L'utente visualizza i dati del suo profilo memorizzati sulla piattaforma</i>

Nome	Modifica Profilo Utente
ID	<i>IF-5</i>
Breve descrizione	<i>Un utente ha la possibilità di modificare le informazioni relative al proprio profilo</i>
Attori primari	<i>Utente</i>
Precondizioni	<i>L'utente deve essere autenticato e aver effettuato il caso d'uso IF-4</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Il caso d'uso inizia quando l'utente preme il pulsante di "Modifica Profilo"</i> 2. <i>La piattaforma mostra una pagina con tutti i dati del profilo già memorizzati</i> 3. <i>L'utente modifica i campi di interesse (IIN-4)</i> 4. <i>L'utente invia le modifiche mediante il pulsante "Salva"</i> 5. <i>Le modifiche vengono salvate nella piattaforma</i>
Sequenza alternativa degli eventi	<p><i>4a. Se, nella modifica della password, l'inserimento della precedente non combacia:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>La piattaforma permette all'utente di modificare i campi errati</i> 2. <i>Sequenza Principale n.4</i>
Post-condizioni successo	<i>Le modifiche al profilo vengono applicate</i>
Post-condizioni insuccesso	<i>Non viene applicata nessuna modifica alle informazioni del profilo dell'utente</i>

Nome	Visualizzazione idea
ID	<i>IF-8</i>
Breve descrizione	<i>Permette ad un visitatore di visualizzare un'idea all'interno della piattaforma</i>
Attori primari	<i>Visitatore</i>
Precondizioni	<i>Nessuna</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Il caso d'uso inizia quando il visitatore seleziona l'idea di cui vuole conoscere più dettagli</i> 2. <i>Il sistema visualizza l'idea con i relativi dettagli (IIN-6)</i>
Sequenza alternativa degli eventi	<i>Nessuna</i>
Post-condizioni	<i>Il visitatore viene a conoscenza dei dettagli relativi all'idea selezionata</i>

Nome	Visualizzazione lista di idee di cui sono proprietario
ID	<i>IF-9</i>
Breve descrizione	<i>Permette ad un utente di visualizzare la lista di tutte le sue idee inserite all'interno della piattaforma</i>
Attori primari	<i>Utente</i>
Precondizioni	<i>L'utente deve aver effettuato l'accesso alla piattaforma</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Il caso d'uso inizia quando l'utente seleziona la funzionalità per la visualizzazione di tutte le sue idee</i> 2. <i>Il sistema mostra tutte le sue idee sotto forma di elenco. Per ogni idea sarà mostrato titolo, descrizione e data di inserimento</i>
Sequenza alternativa degli eventi	<i>2a. Se l'utente non è proprietario di nessuna idea, il sistema visualizza un messaggio che lo informa di non essere proprietario di nessuna idea</i>
Post-condizioni	<i>L'utente è a conoscenza dei dettagli delle sue idee</i>

Nome	Modifica idea
ID	<i>IF-11</i>
Breve descrizione	<i>Permette ad un proprietario di modificare i dettagli relativi alla sua idea</i>
Attori primari	<i>Proprietario</i>
Precondizioni	<i>L'utente deve aver effettuato l'accesso alla piattaforma e deve aver effettuato il caso d'uso IF-8 su un'idea di cui è proprietario</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Il caso d'uso inizia quando il proprietario seleziona la funzionalità per la modifica della sua idea</i> 2. <i>Il proprietario inserisce uno o più dati relativi l'idea che vuole modificare definiti nell'IIN-9</i> 3. <i>Il proprietario conferma la modifica dell'idea alla pressione del tasto "Salva"</i>
Sequenza alternativa degli eventi	<i>Nessuna</i>
Post-condizioni	<i>L'idea viene modificata</i>

Nome	Inserimento idea
ID	<i>IF-7</i>
Breve descrizione	<i>Permette ad un utente di inserire la propria idea all'interno della piattaforma</i>
Attori primari	<i>Utente</i>
Precondizioni	<i>L'utente deve aver effettuato l'accesso alla piattaforma</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Il caso d'uso inizia quando l'utente seleziona la funzionalità per la pubblicazione di un'idea</i> 2. <i>L'utente inserisce i dati relativi all'idea che vuole pubblicare definiti nell' IIN-5</i> 3. <i>L'utente conferma l'inserimento dell'idea alla pressione del tasto "Pubblica"</i>
Sequenza alternativa degli eventi	<i>Nessuna</i>
Post-condizioni	<i>La nuova idea viene pubblicata</i>

Nome	Ricerca utenti parametrizzata
ID	IF-26
Breve descrizione	<i>Il proprietario di un'idea ricerca altri utenti imponendo dei filtri relativi a nome, cognome, abilità degli stessi</i>
Attori primari	<i>Proprietario</i>
Precondizioni	<i>L'utente deve aver effettuato l'accesso alla piattaforma</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> <i>Il caso d'uso inizia quando il proprietario seleziona la funzione per la ricerca dell'utente</i> <i>Il proprietario inserisce uno o più parametri di ricerca definiti nell' IIN-17</i> <i>Il sistema elabora la richiesta selezionando tra tutte gli utenti, solo quelli che corrispondono ai parametri specificati</i> <i>Il proprietario visualizza tutti gli utenti risultanti della ricerca sotto forma di lista</i>
Sequenza alternativa degli eventi	<p><i>3a. Nel caso in cui non esistesse un utente corrispondente ai parametri di ricerca viene visualizzato un messaggio che avverte l'utente che la ricerca non ha prodotto alcun risultato</i></p>
Post-condizioni	<i>Visualizzazione della lista di utenti che corrispondono ai parametri di ricerca</i>

Nome	Inserimento di un giudizio di un'idea
ID	IF-27
Breve descrizione	<i>Un utente ha la possibilità di esprimere un giudizio soggettivo riguardante un'idea</i>
Attori primari	<i>Utente</i>
Precondizioni	<i>L'utente deve essere autenticato e aver effettuato il caso d'uso IF-8</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il caso d'uso inizia quando l'utente si reca nella sezione di feedback di un'idea 2. L'utente inserisce il giudizio di creatività e di innovatività riguardanti l'idea 3. L'utente invia il feedback mediante il tasto "Invia Feedback" 4. Il feedback viene salvato nella piattaforma
Sequenza alternativa degli eventi	<p>2a. Se l'utente ha precedentemente inserito un feedback relativo a quell'idea:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La piattaforma permette all'utente di visualizzare il proprio feedback. <p>3a. Se, nell'invio del feedback, l'utente ha omesso uno o più campi del feedback:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La piattaforma visualizza un messaggio di errore all'utente 2. Sequenza principale n. 1
Post-condizioni	<i>Il feedback viene correttamente inviato e salvato nella piattaforma</i>

Nome	Visualizzazione idee più Innovative
ID	IF-28
Breve descrizione	<i>Un visitatore della piattaforma ha la possibilità di visualizzare una lista delle dieci idee più innovative</i>
Attori primari	Visitatore
Precondizioni	<i>Nessuna</i>
Sequenza principale degli eventi	<p>5. <i>Il caso d'uso inizia quando l'utente richiede la funzionalità di visualizzazione delle idee più innovative</i></p> <p>6. <i>Il sistema mostra le 10 idee più innovative in ordine di innovatività sotto forma di elenco. Per ogni idea sarà mostrato titolo, lista di categorie, nome del proprietario e voto medio di innovatività.</i></p>
Sequenza alternativa degli eventi	3. <i>Nessuna</i>
Post-condizioni	<i>L'utente è a conoscenza delle prime dieci idee più innovative.</i>

Nome	Visualizzazione idee più Creative
ID	IF-29
Breve descrizione	<i>Un visitatore della piattaforma ha la possibilità di visualizzare una lista delle dieci idee più creative</i>
Attori primari	Visitatore
Precondizioni	Nessuna
Sequenza principale degli eventi	<p>7. <i>Il caso d'uso inizia quando l'utente richiede la funzionalità di visualizzazione delle idee più creative</i></p> <p>8. <i>Il sistema mostra le 10 idee più creative in ordine di creatività sotto forma di elenco. Per ogni idea sarà mostrato titolo, lista di categorie, nome del proprietario e voto medio di creatività.</i></p>
Sequenza alternativa degli eventi	4. Nessuna
Post-condizioni	<i>L'utente è a conoscenza delle prime dieci idee più creative.</i>

Nome	Visualizzazione idee Migliori
ID	<i>IF-30</i>
Breve descrizione	<i>Un visitatore della piattaforma ha la possibilità di visualizzare una lista delle dieci idee migliori cioè quelle con media feedback innovatività e creatività più alta.</i>
Attori primari	Visitatore
Precondizioni	<i>Nessuna</i>
Sequenza principale degli eventi	<p><i>9. Il caso d'uso inizia quando l'utente richiede la funzionalità di visualizzazione delle idee migliori</i></p> <p><i>10. Il sistema mostra le 10 idee migliori in ordine di media feedback sotto forma di elenco. Per ogni idea sarà mostrato titolo, lista di categorie, nome del proprietario e voto medio dei feedback</i></p>
Sequenza alternativa degli eventi	<i>5. Nessuna</i>
Post-condizioni	<i>L'utente è a conoscenza delle prime dieci idee migliori.</i>

Nome	<i>Creazione fase di realizzazione</i>
ID	<i>IF-13</i>
Breve descrizione	<i>Permette al proprietario di un'idea di suddividere la sua idea in più fasi di realizzazione al fine di poter gestire meglio l'idea</i>
Attori primari	<i>Proprietario</i>
Precondizioni	<i>L'utente deve aver effettuato il caso d'uso IF-39</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> <i>1. Il caso d'uso inizia quando il proprietario seleziona la funzione per l'inserimento di una nuova fase di realizzazione all'interno della sua idea</i> <i>2. Il proprietario inserisce i dati relativi alla fase di realizzazione che vuole pubblicare (definiti nell'IIN-10)</i> <i>3. Il proprietario decide di creare la fase di realizzazione relativa all'idea</i>
Post-condizioni	<i>La nuova fase di realizzazione viene associata all'idea</i>

Nome	Modifica fase di realizzazione
ID	<i>IF-20</i>
Breve descrizione	<i>Permette ad un proprietario di modificare i dettagli relativi ad una sua fase di realizzazione</i>
Attori primari	<i>Proprietario</i>
Precondizioni	<i>L'utente deve aver effettuato il caso d'uso IF-39</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Il caso d'uso inizia quando il proprietario seleziona la funzionalità per la modifica di una sua fase di realizzazione</i> 2. <i>Il proprietario inserisce uno o più dati relativi alla fase di realizzazione che vuole modificare definiti nell'IIN-15</i> 3a. <i>Il proprietario conferma la modifica della fase di realizzazione alla pressione del tasto "Salva"</i>
Post-condizioni	<i>La fase di realizzazione viene modificata</i>

Nome	Posizionamento Inserzioni Sponsorizzate
ID	<i>IF-6</i>
Breve descrizione	<i>Il sistema deve favorire la visualizzazione delle inserzioni sponsorizzate in cima ai risultati di ricerca.</i>
Attori primari	<i>Sistema</i>
Precondizioni	<i>La funzionalità è utilizzata durante il flusso di esecuzione del caso d'uso relativo all'IF-10 Ricerca idea</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="874 853 1405 1073"><i>1. Il caso d'uso inizia quando durante l'esecuzione del caso d'uso relativo all'IF-10 si elaborano i risultati di ricerca</i> <li data-bbox="874 1073 1405 1379"><i>2. Il sistema riordina la lista delle idee in modo da far apparire in cima ai risultati di ricerca le inserzioni sponsorizzate di categoria "Sponsorizzazione Interna o Interna/Esterna"</i> <li data-bbox="874 1379 1405 1558"><i>3. Il sistema restituisce la lista dei risultati e prosegue con il flusso di esecuzione dell'IF-10</i>
Sequenza alternativa degli eventi	<i>Nessuna</i>
Post-condizioni	<i>Il sistema restituisce il controllo al flusso di esecuzione del caso d'uso relativo all'IF-10</i>

Nome	Ricerca Idea Parametrizzata
ID	IF-10
Breve descrizione	<i>Come utente devo poter ricercare una idea in base a dei parametri.</i>
Attori primari	<i>Utente, Sistema</i>
Precondizioni	<i>L'utente deve aver effettuato l'accesso alla piattaforma</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="859 705 1378 833">1. <i>Il caso d'uso inizia quando l'utente accede alla funzionalità di "Ricerca Idea"</i> <li data-bbox="859 833 1378 961">2. <i>L'utente inserisce uno o più parametri fra quelli definiti nell'IIN-8</i> <li data-bbox="859 961 1378 1125">3. <i>Il sistema preleva dallo strato di persistenza tutte le idee che rispondono ai parametri di ricerca</i> <li data-bbox="859 1125 1378 1298">4. <i>Il sistema esegue anche il caso d'uso relativo all'IF-6 utilizzando i risultati del punto precedente</i> <li data-bbox="859 1298 1378 1401">5. <i>Il sistema restituisce la lista dei risultati della ricerca.</i>
Sequenza alternativa degli eventi	<i>4a. Il sistema mostra all'utente un messaggio con cui lo informa che nessuna idea corrisponde ai parametri di ricerca</i>
Post-condizioni	<i>Visualizzazione della lista dei risultati filtrati secondo i parametri di ricerca.</i>

Nome	<i>Cancellazione idea</i>
ID	<i>IF-12</i>
Breve descrizione	<i>Come proprietario devo poter rimuovere una mia idea</i>
Attori primari	<i>Proprietario</i>
Precondizioni	<i>Il proprietario deve aver effettuato il caso d'uso IF-8 su una propria idea</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Il caso d'uso inizia quando il proprietario visualizza la pagina delle proprie idee</i> 2. <i>Il proprietario preme il pulsante per la rimozione della propria idea</i> 3. <i>L'idea viene rimossa dalla piattaforma</i>
Post-condizioni	<i>L'idea viene rimossa con successo dalla piattaforma</i>

Nome	<i>Sponsorizzazione di una idea</i>
ID	<i>IF-19</i>
Breve descrizione	<i>Un proprietario ha la possibilità di sponsorizzare la propria idea</i>
Attori primari	<i>Proprietario</i>
Precondizioni	<i>Il proprietario deve aver effettuato il caso d'uso IF-8 su una propria idea</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Il caso d'uso inizia quando il proprietario preme il pulsante di "Sponsorizza idea"</i> 2. <i>Il proprietario decide quale pacchetto di sponsorizzazione abilitare e la data di fine della sponsorizzazione</i> 3. <i>L'utente conferma la sponsorizzazione premendo sul pulsante "Salva"</i> 4. <i>La sponsorizzazione viene applicata</i>
Sequenza alternativa degli eventi	<p><i>3a. Se il proprietario inserisce una data di fine della sponsorizzazione precedente la data odierna, il sistema lo avvisa permettendogli di modificare la sua scelta</i></p>
Post-condizioni	<i>La sponsorizzazione viene applicata all'idea con successo</i>

Nome	<i>Creazione teams</i>
ID	<i>IF-14</i>
Breve descrizione	<i>Permette ad un proprietario di un'idea di creare dei teams e associarli ad una fase di realizzazione al fine di realizzare la propria idea</i>
Attori primari	<i>Proprietario</i>
Precondizioni	<i>L'utente deve aver effettuato l'accesso alla piattaforma e deve aver effettuato il caso d'uso IF-8 su un'idea di cui è proprietario</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Il caso d'uso inizia quando il proprietario seleziona la funzione per la creazione di un team</i> 2. <i>Il proprietario inserisce i dati relativi al team che vuole creare definiti nell'IIN-11</i> 3. <i>Il proprietario conferma la creazione del team alla pressione del tasto "Salva"</i>
Post-condizioni	<i>Il team viene creato</i>

Nome	Visualizzazione teams associati
ID	<i>IF-15</i>
Breve descrizione	<i>Permette ad uno dei due attori di visualizzare la lista dei teams associati all'idea</i>
Attori primari	<i>Partecipante, Proprietario</i>
Precondizioni	<i>L'utente deve aver effettuato l'accesso alla piattaforma e deve aver effettuato il caso d'uso IF-8 su un'idea di cui è partecipante o proprietario</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Il caso d'uso inizia quando l'utente seleziona la funzione per la visualizzazione dei team associati all'idea</i> 2. <i>Il sistema mostra tutti i team associati all'idea sotto forma di elenco. Per ogni team sarà mostrato nome del team e numero di utenti associati</i>
Sequenza alternativa degli eventi	<i>2a. Se nessun team è associato all'idea, il sistema visualizza un messaggio che informa l'attore</i>
Post-condizioni	<i>L'attore è a conoscenza dei dettagli dei teams associati all'idea</i>

Nome	Visualizzazione fasi di realizzazione
ID	<i>IF-39</i>
Breve descrizione	<i>Permette ad un proprietario di visualizzare la lista delle fasi di realizzazione di una sua idea</i>
Attori primari	<i>Proprietario</i>
Precondizioni	<i>L'utente deve aver effettuato il caso d'uso IF-8 su un'idea di cui è proprietario</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Il caso d'uso inizia quando il proprietario seleziona la funzionalità "Gestisci fasi di realizzazione"</i> 2. <i>Il sistema mostra tutte le fasi di realizzazione sotto forma di elenco.</i>
Sequenza alternativa degli eventi	<i>2a. Se nessuna fase di realizzazione è associata all'idea, il sistema visualizza un messaggio che informa il proprietario</i>
Post-condizioni	<i>Il proprietario è a conoscenza dei dettagli delle fasi di realizzazione associate all'idea</i>

Nome	Visualizzazione lista dei partecipanti
ID	<i>IF-31</i>
Breve descrizione	<i>Un utente deve poter visualizzare la lista dei partecipanti inerenti ad un'idea</i>
Attori primari	<i>Proprietario</i>
Precondizioni	<i>L'utente, dopo aver fatto l'accesso, deve aver effettuato il caso d'uso IF-8 sull'idea di quel proprietario.</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Il caso d'uso inizia quando l'utente visualizza la pagina che mostra l'idea e preme il pulsante per gestirne tutti i partecipanti</i> 2. <i>L'utente visualizza tutti i partecipanti di quell'idea.</i>
Sequenza alternativa degli eventi	<p><i>2a. Nel caso in cui non ci siano partecipanti:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>La piattaforma avvisa l'utente che non ci sono partecipanti associati all'idea.</i>
Post-condizioni	<i>L'utente visualizza tutti i partecipanti dell'idea.</i>

Nome	<i>Assegnazione di un partecipante ad un Team</i>
ID	<i>IF-32</i>
Breve descrizione	<i>Un utente deve poter assegnare un partecipante di un'idea ad un team specifico.</i>
Attori primari	<i>Proprietario</i>
Precondizioni	<i>L'utente deve aver fatto l'accesso e deve aver effettuato l'IF-8</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Il caso d'uso inizia quando l'utente visualizza la pagina che mostra l'idea e preme il pulsante per gestirne tutti i partecipanti</i> 2. <i>L'utente decide quale partecipante e gli assegna un Team.</i>
Sequenza alternativa degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1a. <i>Nel caso non ci siano partecipanti, l'utente dovrà caricarne alcuni.</i> 2a. <i>Nel caso non ci siano Team, l'utente dovrà crearne alcuni.</i>
Post-condizioni	<i>Un partecipante avrà la partecipazione ad un team specifico appartenente ad un'idea.</i>

Nome	Invito utente alla partecipazione
ID	IF-22
Breve descrizione	<i>Il proprietario di un'idea deve avere la possibilità di invitare un altro utente a partecipare alla realizzazione della propria idea.</i>
Attori primari	<i>Proprietario</i>
Precondizioni	<i>Nessuna</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Il caso d'uso inizia quando il proprietario seleziona la funzionalità per l'invio dell'invito alla partecipazione di un'idea</i> 2. <i>Il sistema mostra una schermata, che include il caso d'uso IF-26, per la ricerca dell'utente che si vuole invitare tra quelli non ancora invitati</i> 3. <i>Il proprietario invia la richiesta di partecipazione mediante la pressione del tasto di invito relativo all'utente che si vuole invitare</i> 4. <i>Il proprietario conferma l'operazione mediante un pulsante all'interno di un pop-up.</i> 5. <i>Il sistema visualizza l'esito del corretto invio dell'invito alla partecipazione</i>
Sequenza alternativa degli eventi	<p><i>4a. Se l'utente preme sul pulsante di annulla:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Il sistema chiude il pop-up</i>
Include il caso d'uso	<i>Include il caso d'uso IF-26 (Ricerca Utenti Parametrizzata).</i> <i>L'invio della richiesta di partecipazione include la ricerca parametrizzata degli</i>

	<i>utenti in quanto è necessario visualizzare una lista di utenti per inviare la richiesta di partecipazione</i>
Post-condizioni successo	<i>L'invito alla partecipazione all'idea viene effettuato con successo</i>

Nome	Risposta alla richiesta di partecipazione
ID	<i>IF-25</i>
Breve descrizione	<i>Un utente deve poter accettare o rifiutare gli inviti di partecipazione ad un'idea mentre un proprietario deve poter anch'esso accettare o rifiutare le richieste di partecipazione relative ad una propria idea</i>
Attori primari	<i>Utente e Proprietario</i>
Precondizioni	<i>Entrambi devono essere autenticati e devono aver eseguito il caso d'uso IF-24</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Il caso d'uso inizia quando l'utente o il proprietario esegue il caso d'uso IF-24</i> 2. <i>L'utente o il proprietario accettano l'invito o la richiesta mediante il pulsante "Accetta".</i> 3. <i>L'utente o il proprietario confermano l'operazione mediante il pulsante "Conferma" su un pop-up.</i> 4. <i>L'invito o la richiesta di partecipazione vengono correttamente accettate.</i>
Sequenza alternativa degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 2a. <i>L'utente o il proprietario rifiutano l'invito o la richiesta mediante il pulsante "Rifiuta"</i> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>L'utente o il proprietario confermano l'operazione mediante il pulsante "Conferma" su un pop-up.</i> 2. <i>L'invito o la richiesta di partecipazione vengono correttamente rifiutati.</i>

	<p><i>3a/2a.1 L'utente o il proprietario annullano l'operazione mediante il pulsante "Annulla" sul pop-up.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Il sistema chiude il pop-up</i>
Post-condizioni successo	<p><i>L'utente o il proprietario accettano o rifiutano rispettivamente l'invito alla partecipazione ad un'idea e la richiesta di partecipazione ad un'idea.</i></p>

Nome	<i>Richiesta partecipazione ad un'idea</i>
ID	<i>IF-23</i>
Breve descrizione	<i>Un utente deve poter inviare una richiesta di partecipazione ad un'idea</i>
Attori primari	<i>Utente</i>
Precondizioni	<i>L'utente deve essere autenticato, aver eseguito l'IF-8 e non essere partecipante dell'idea a cui vuole inviare la richiesta di partecipazione</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> <i>1. Il caso d'uso inizia quando il proprietario seleziona il bottone per l'invio della richiesta di partecipazione ad un'idea</i> <i>2. L'utente conferma l'operazione mediante un pulsante all'interno di un pop-up.</i> <i>3. La richiesta viene correttamente salvata nel sistema</i>
Sequenza alternativa degli eventi	<p><i>2a. Se l'utente preme sul pulsante di annulla:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <i>2. Il sistema chiude il pop-up</i>
Post-condizioni successo	<i>La richiesta di partecipazione all'idea viene inviata con successo</i>

Nome	Visualizzazione lista richieste di partecipazione
ID	<i>IF-24</i>
Breve descrizione	<i>Un utente deve poter visualizzare la lista di tutti gli inviti di partecipazione ad un'idea ricevuti mentre un proprietario deve poter visualizzare la lista di tutte le richieste di partecipazione ricevute</i>
Attori primari	<i>Utente e Proprietario</i>
Precondizioni	<i>L'utente deve essere autenticato</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> <i>Il caso d'uso inizia quando l'utente o il proprietario richiede rispettivamente la funzionalità di visualizzazione degli inviti o delle richieste di partecipazione ricevute</i> <i>Il sistema mostra la lista degli inviti o delle richieste di partecipazione sotto forma di elenco e ogni richiesta viene visualizzata secondo l'IIN-16</i>
Sequenza alternativa degli eventi	<i>Nessuna</i>
Post-condizioni successo	<i>L'utente viene a conoscenza degli inviti di partecipazione ricevuti mentre il proprietario viene a conoscenza delle richieste di partecipazione ricevute</i>

Nome	Assegnazione team a fase di realizzazione
ID	<i>IF-18</i>
Breve descrizione	<i>Come proprietario devo poter assegnare un team ad una fase di realizzazione.</i>
Attori primari	<i>Proprietario</i>
Precondizioni	<i>Il proprietario deve aver effettuato il caso d'uso IF-39</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Il caso d'uso inizia quando il proprietario accede alla funzionalità di "Visualizzazione fasi di realizzazione"</i> 2. <i>Il proprietario seleziona la funzionalità di assegnazione del team ad una fase</i> 3. <i>Il sistema preleva dallo strato di persistenza tutti i team associati all'idea e li visualizza nella vista di associazione.</i> 4. <i>Il sistema, qualora la fase di realizzazione sia già associata ad un team, mostra il team attualmente associato come già selezionato.</i> 5. <i>Il proprietario sceglie uno tra i teams proposti dal sistema.</i> 6. <i>Il proprietario conferma la scelta selezionando il tasto "Associa"</i>
Sequenza alternativa degli eventi	<i>Nessuna</i>
Post-condizioni	<i>Il sistema salva nello strato di persistenza la nuova associazione.</i>

Nome	Cancellazione di una fase di realizzazione
ID	IF-21
Breve descrizione	Come proprietario devo poter cancellare una fase di realizzazione associata alla mia idea
Attori primari	Proprietario
Precondizioni	Il proprietario deve aver effettuato il caso d'uso IF-39
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il caso d'uso inizia quando il proprietario accede alla funzionalità di "Visualizzazione fasi di realizzazione" 2. Il proprietario seleziona la funzionalità cancellazione della fase di realizzazione. 3. Il sistema richiede all'utente conferma dell'operazione. 4. Il proprietario sceglie il tasto di conferma.
Sequenza alternativa degli eventi	4a. Il proprietario annulla l'operazione in corso premendo il tasto "Annulla"
Post-condizioni	Il sistema, in caso di conferma di cancellazione, provvederà a rimuovere la fase di realizzazione.

Nome	Visualizzazione lista di idee di cui sono partecipante
ID	<i>IF-33</i>
Breve descrizione	<i>Permette ad un utente di visualizzare la lista di tutte le idee di cui è partecipante</i>
Attori primari	<i>Utente</i>
Precondizioni	<i>L'utente deve aver effettuato l'accesso alla piattaforma</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> <i>Il caso d'uso inizia quando l'utente seleziona la funzionalità per la visualizzazione delle idee di cui è partecipante</i> <i>Il sistema mostra tutte le idee di cui l'utente è partecipante sotto forma di lista</i>
Post-condizioni	<i>L'utente è a conoscenza di tutte le idee di cui è partecipante</i>

Nome	<i>Uscita partecipante</i>
ID	<i>IF-38</i>
Breve descrizione	<i>Permette ad un partecipante di eliminare la sua partecipazione ad un'idea</i>
Attori primari	<i>Partecipante</i>
Precondizioni	<i>L'utente deve aver effettuato l'accesso alla piattaforma, deve aver effettuato il caso d'uso IF-33</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Il caso d'uso inizia quando il partecipante accede alla funzionalità "Visualizzazione lista di idee di cui sono partecipante"</i> 2. <i>Il partecipante seleziona il bottone per la rimozione della sua partecipazione da un'idea</i> 3. <i>Il partecipante conferma l'operazione mediante un pulsante all'interno di un pop-up</i> 4. <i>La sua partecipazione viene correttamente rimossa</i>
Sequenza alternativa degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> <li value="2">2a. <i>Se il partecipante preme il pulsante di annulla:</i> <ol style="list-style-type: none"> 3. <i>Il sistema chiude il pop-up</i>
Post-condizioni	<i>L'utente non è più partecipante dell'idea</i>

Nome	<i>Identificazione abilità comuni idea/utente</i>
ID	<i>IF-36</i>
Breve descrizione	<i>Il sistema permette di identificare quali abilità di un utente sono comuni ad ognuna delle fasi di realizzazione di un'idea</i>
Attori primari	<i>Sistema</i>
Precondizioni	<i>Nessuno</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Il caso d'uso inizia quando viene richiesto il caso d'uso IF-24</i> 2. <i>Il flusso di IF-24 richiede, per ogni richiesta di partecipazione, la lista delle abilità comuni tra utente e idea</i> 3. <i>Il sistema ritrova queste informazioni</i> 4. <i>Il sistema le fornisce al caso d'uso IF-24</i>
Incluso nel caso d'uso	<i>La funzionalità è inclusa nel caso d'uso IF-24</i>
Sequenza alternativa degli eventi	<i>Nessuna</i>
Post-condizioni successo	<i>L'IF-24 viene in possesso delle abilità comuni tra un utente ed un'idea</i>

Nome	Eliminazione partecipante
ID	IF-37
Breve descrizione	<i>Il proprietario di un'idea deve avere la possibilità di rimuovere un utente partecipante dalla propria idea</i>
Attori primari	<i>Proprietario</i>
Precondizioni	<i>L'utente che il proprietario vuole rimuovere deve essere partecipante dell'idea</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Il caso d'uso comincia quando il proprietario esegue il caso d'uso IF-31 cioè la visualizzazione dei partecipanti ad un'idea di cui è proprietario</i> 2. <i>Il proprietario seleziona la funzionalità di eliminazione del partecipante mediante il bottone associato all'utente designato</i> 3. <i>L'utente o il proprietario confermano l'operazione mediante il pulsante "Conferma" su un pop-up.</i> 4. <i>Il sistema elimina la partecipazione dell'utente all'idea</i>
Estende il caso d'uso	<i>Estende il caso d'uso IF-31 cioè la visualizzazione dei partecipanti ad un'idea</i>
Sequenza alternativa degli eventi	<p><i>3a. Il proprietario annulla l'operazione mediante il pulsante "Annulla" sul pop-up.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Il sistema chiude il pop-up</i>
Post-condizioni successo	<i>Il partecipante selezionato viene rimosso dalla partecipazione all'idea</i>

Nome	<i>Visualizzazione lista dei teams di cui sono membro</i>
ID	<i>IF-34</i>
Breve descrizione	<i>Un utente, può visualizzare tutta la lista completa di tutti i Team di cui è membro.</i>
Attori primari	<i>Utente</i>
Precondizioni	<i>L'utente deve aver fatto l'accesso alla piattaforma.</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> <i>Il caso d'uso inizia quando l'utente preme sul pulsante "I miei Teams".</i> <i>L'Utente visualizza la pagina di tutti i propri Teams.</i>
Sequenza alternativa degli eventi	<i>2a. Nel caso in cui non si è membro di nessun Team, la pagina mostrerà un messaggio di avviso.</i>
Post-condizioni	<i>L'utente visualizza la lista dei Team di cui è membro.</i>

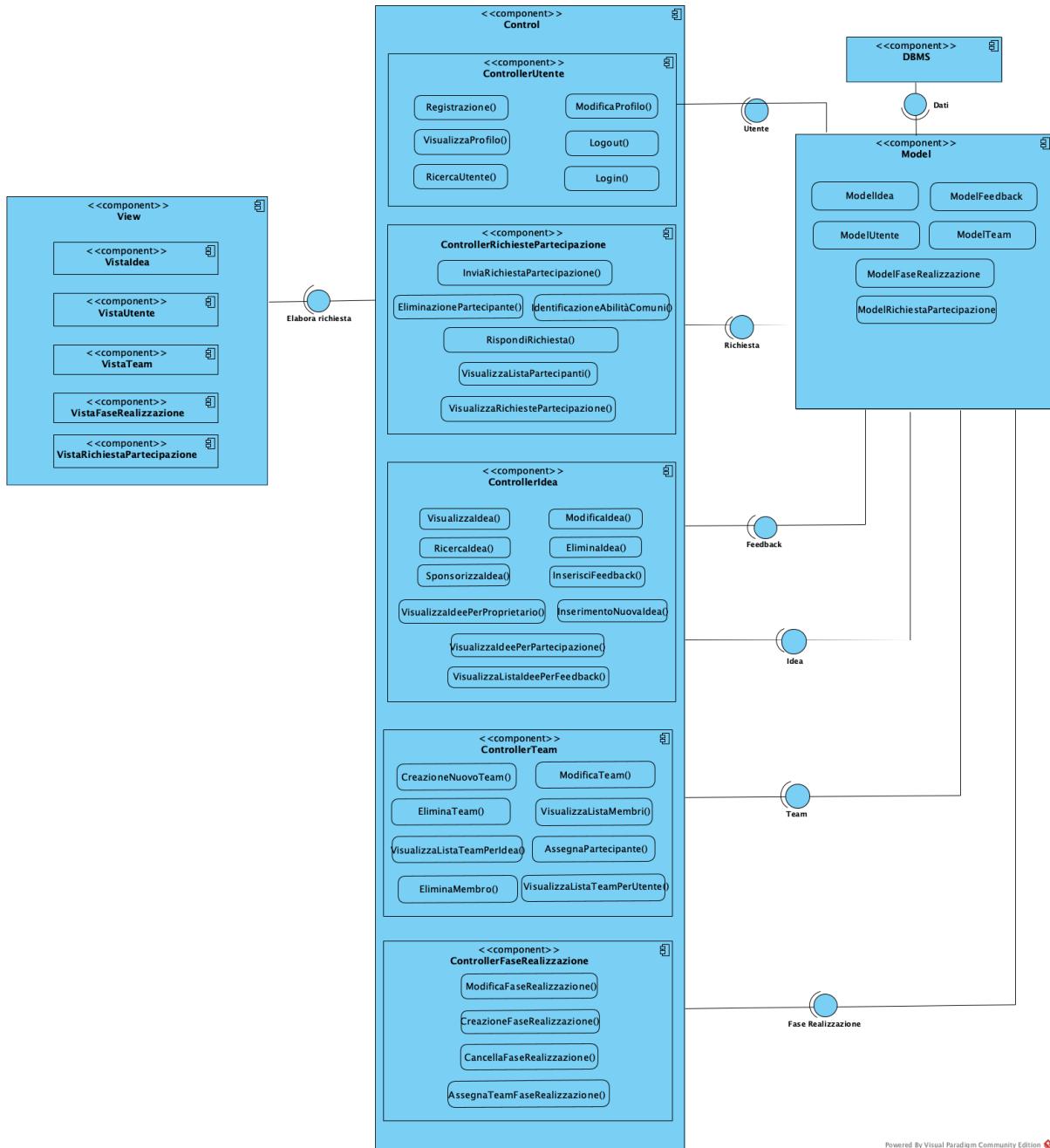
Nome	<i>Uscita da un team di un membro</i>
ID	<i>IF-35</i>
Breve descrizione	<i>Un membro può effettuare l'uscita da un Team di cui fa parte.</i>
Attori primari	<i>Membro</i>
Precondizioni	<i>L'utente deve aver fatto l'accesso alla piattaforma e deve aver effettuato l'IF-34.</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Il caso d'uso inizia quando l'utente preme sul pulsante "Abbandona Team".</i> 2. <i>L'Utente conferma l'eliminazione.</i> 3. <i>L'utente viene rimosso correttamente dal Team.</i>
Sequenza alternativa degli eventi	<i>2a. Nel caso in cui l'utente non conferma l'eliminazione mediante il pulsante "annulla", torna alla visualizzazione dei propri Team.</i>
Post-condizioni	<i>L'utente abbandona correttamente il Team.</i>

Nome	Visualizzazione Membri di un Team
ID	<i>IF-16</i>
Breve descrizione	<i>Come proprietario o come partecipante devo poter visualizzare i membri di un Team</i>
Attori primari	<i>Proprietario/Partecipante</i>
Precondizioni	<i>Uno dei due attori primari deve aver effettuato il caso d'uso IF-15</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Il caso d'uso inizia quando il proprietario accede alla funzionalità di "Visualizzazione Team IF-15"</i> 2. <i>Il proprietario seleziona il team di cui vuole conoscerne i membri</i> 3. <i>Il sistema preleva dallo strato di persistenza tutti i membri associati al team e li visualizza sotto forma di lista.</i>
Sequenza alternativa degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 4. <i>L'attore può estendere questa sequenza cominciando il caso d'uso IF-4 dal punto 2</i>
Post-condizioni	<i>Conoscenza dei membri di un team</i>

Nome	Cancellazione componenti di un team
ID	IF-17
Breve descrizione	<i>Come proprietario devo poter cancellare un membro da un team di una mia idea.</i>
Attori primari	<i>Proprietario</i>
Precondizioni	<i>Il proprietario deve aver effettuato il caso d'uso IF-16</i>
Sequenza principale degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Il caso d'uso inizia al termine del caso d'uso "IF-16 Visualizzazione membri di un team"</i> 2. <i>Il proprietario preme il pulsante "Elimina" relativo al membro che intende rimuovere</i> 3. <i>Il sistema chiede conferma al proprietario</i> 4. <i>Il proprietario conferma la volontà di rimuovere un membro</i>
Sequenza alternativa degli eventi	<p><i>4a. Il proprietario annulla la procedura di rimozione e il CdU riparte dal punto 1.</i></p>
Post-condizioni	<i>Il sistema rimuove l'associazione partecipante-team dallo strato di persistenza.</i>

1.6 System Architecture

1.6.1 Diagramma delle Componenti



1.6.2 Specifica delle componenti

Componente View:

È composta da:

Macro-component black-box *Vistaldea*: Racchiude le interfacce grafiche riguardanti tutte le funzionalità relative a un'idea.

Macro-component black-box *VistaUtente*: Racchiude le interfacce grafiche riguardanti tutte le funzionalità relative a un utente.

Macro-component black-box *VistaTeam*: Racchiude le interfacce grafiche riguardanti tutte le funzionalità relative a un Team.

Macro-component black-box *VistaFaseRealizzazione*: Racchiude le interfacce grafiche riguardanti tutte le funzionalità relative ad una fase di realizzazione.

Macro-component black-box *VistaRichiestaPartecipazione*: Racchiude le interfacce grafiche riguardanti tutte le funzionalità relative alle richieste di partecipazione relative alle idee.

Componente Control:

È composta da:

Macro-componente white-box *ControllerUtente*: Racchiude le classi che elaborano le richieste relative all'entità Utente.

Macro-componente white-box *ControllerRichiestaPartecipante*: Racchiude le classi che elaborano le richieste relative all'entità Richiesta.

Macro-componente white-box *ControllerIdea*: Racchiude le classi che elaborano le richieste relative all'entità Idea.

Macro-componente white-box *ControllerTeam*: Racchiude le classi che elaborano le richieste relative all'entità Team.

Macro-componente white-box *ControllerFaseRealizzazione*: Racchiude le classi che elaborano le richieste relative all'entità Fase di Realizzazione.

Component Model:

Componente white-box che fornisce le funzionalità di accesso e/o modifica ai dati.

Presenta le interfacce:

Utente - gestisce le interazioni con lo strato di persistenza riguardanti:

- Registrazione e accesso alla piattaforma.
- Ottenimento e Modifica del profilo.

Idea - gestisce le interazioni con lo strato di persistenza riguardanti:

- Inserimento di un'idea.

- Ottenimento di una o più idee.
- Modifica di un'idea.
- Cancellazione di un'idea.

Feedback - gestisce le interazioni con lo strato di persistenza riguardanti:

- Inserimento di un feedback.
- Ottenimento di uno o più feedback.

Team - gestisce le interazioni con lo strato di persistenza riguardanti:

- Inserimento di un team.
- Ottenimento di uno o più team.
- Cancellazione di un team.
- Modifica di un team.

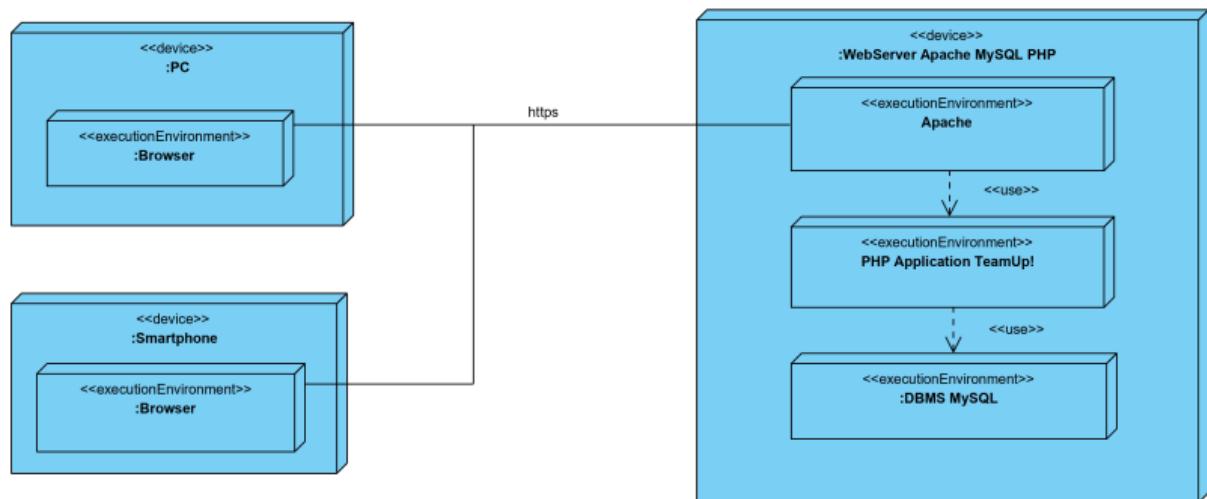
Fase - gestisce le interazioni con lo strato di persistenza riguardanti:

- Inserimento di una fase.
- Ottenimento di una o più fasi.
- Cancellazione di una fase.
- Modifica di una fase.

RichiestaPartecipazione - gestisce le interazioni con lo strato di persistenza riguardanti:

- Inserimento di una richiesta.
- Ottenimento di uno o più richieste.
- Cancellazione di una richiesta.

1.6.3 Diagramma di Deploy

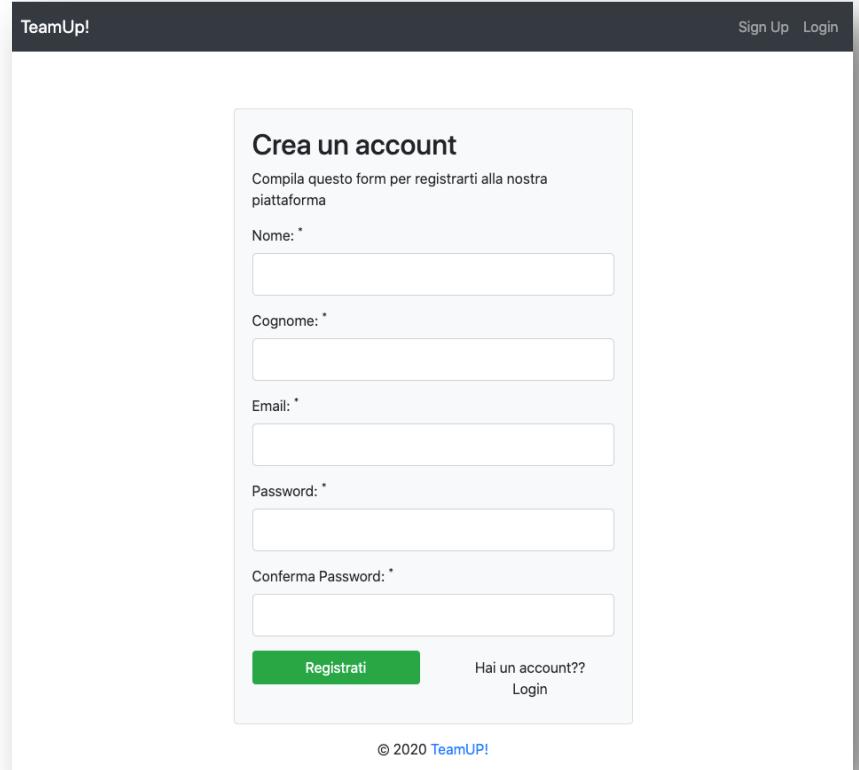


1.6.4 Specifica delle interfacce

Il sistema è utilizzabile su qualsiasi dispositivo in quanto è fruibile tramite interfaccia web. Inoltre è ottimizzato per dispositivi mobili grazie all'utilizzo costante della libreria Bootstrap.

Riferito agli item: IF-1

- Schermata di registrazione alla piattaforma



The screenshot shows the registration form for the TeamUp! platform. At the top, there is a dark header bar with the text "TeamUp!" on the left and "Sign Up Login" on the right. Below this, the main content area has a white background. On the left side of the main area, there is a large, semi-transparent gray overlay. Inside this overlay, the word "Crea un account" is displayed in bold black font, followed by a smaller text "Compila questo form per registrarti alla nostra piattaforma". Below this, there are five input fields with labels: "Nome: *", "Cognome: *", "Email: *", "Password: *", and "Conferma Password: *". Each input field is enclosed in a light gray box. At the bottom of the registration form, there are two buttons: a green "Registrati" button on the left and a smaller "Hai un account?? Login" link on the right. The entire registration form is contained within a white rectangular box.

© 2020 TeamUP!

Login

Inserisci le tue credenziali per effettuare il login

Email: *

Password: *

Login

Registrati ora!

Riferito agli item: IF-2

- Schermata di login

Riferito agli item: IF-4

- **Schermata di visualizzazione del profilo dell'utente loggato.**

TeamUp! Ciao, Luigi! Profilo ▾ Idee ▾ Logout

Il Mio Profilo

Questo è il tuo profilo

Nome: Luigi

Cognome: Tomassetti

Email: luigitomassetti14@gmail.com

Lista Abilità: MySQL Java

© 2020 TeamUP!

TeamUp! Ciao, Luigi! Profilo ▾ Idee ▾ Logout

Modifica Profilo

In questa sezione è possibile modificare i dati del profilo

Nome: Luigi

Cognome: Tomassetti

Abilità: MySQL HTML Java PHP

Vecchia Password:

Nuova Password:

Conferma Password:

Modifica

© 2020 TeamUP!

Riferito agli item: IF-5

- **Schermata di modifica di tutte le informazioni riguardante il profilo utente**

Riferito agli item: IF-7

- **Schermata di inserimento di una nuova idea**

TeamUp!

Ciao, Luigi! Profilo ▾ Idee ▾ Logout

Nuova idea

Compila il form per aggiungere una nuova idea

Titolo*

Descrizione*

Categorie*
 Sviluppo Software Sviluppo Hardware Fotografia VideoMaking

Salva

© 2020 TeamUP!

TeamUp!

Ciao, Luigi! Profilo ▾ Idee ▾ Logout

Modifica idea

In questa sezione è possibile modificare i dati relativi all'idea

Titolo*

Descrizione*

Categorie*
 Sviluppo Software Sviluppo Hardware Fotografia VideoMaking

Salva

© 2020 TeamUP!

Riferito agli item: IF-11

- **Schermata di modifica delle informazioni riguardanti una idea**

Riferito agli item: IF-10

- **Schermata della ricerca parametrizzata delle idee**

TeamUp!

Ciao, Luigi! Profilo ▾ Idee ▾ Logout

Ricerca idea

In questa sezione è possibile effettuare la ricerca di un'idea

Titolo

Categorie
 Sviluppo Software Sviluppo Hardware Fotografia VideoMaking

Innovatività	Creatività	Media Feedback
★★★★★	★★★★★	★★★★★

Avvia Ricerca

© 2020 TeamUP!

TeamUp!

Ciao, Luigi! Profilo ▾ Idee ▾ Logout

◀ Back

Risultati Ricerca

In questa sezione è possibile consultare i risultati di ricerca idea

Titolo: Sviluppo applicativo esame ingegneria informatica
Data di creazione: 15/06/2020
[Visualizza](#)

Titolo: Sviluppo hardware di un computer quantistico
Data di creazione: 15/06/2020
[Visualizza](#)

© 2020 TeamUP!

- **Cliccando sul pulsante “Avvia Ricerca” si presenta quest’altra schermata**

Riferito agli item: IF-8

- **Schermata di visualizzazione di tutti i dettagli riguardanti l'idea**

TeamUp!

Ciao, Luigi! Profilo ▾ Idee ▾ Logout

Sviluppo hardware di un computer quantistico

Salve, cerchiamo di assemblare un computer quantistico!
Se sei interessato a darci una mano non esitare ad unirti a questa idea!

Fasi di realizzazione:

Lista categorie: Sviluppo Hardware

Created by Luigi Tomassetti on 15/06/2020

Feedback innovatività: ★★★★★	Feedback creatività: ★★★★★
Invia Feedback	

[Modifica idea](#) [Gestione Partecipanti](#) [Gestisci fasi di Realizzazione](#) [Gestisci teams](#)

Gestisci i partecipanti all'idea

In questa sezione è possibile gestire le partecipazioni all'idea

Invita un nuovo partecipante

Visualizza tutte le richieste di partecipazione

VItandrea Sorino

Assegna ad un Team

Rimuovi

Riferito agli item: IF-31

- **Schermata di visualizzazione di tutti i partecipanti di un'idea**

TeamUp!

Ciao, Luigi! Profilo ▾ Idee ▾ Logout

Assegna team ad un partecipante

In questa sezione è possibile assegnare un team al partecipante **VItandrea Sorino**

400 Bad Request

Aggiungi a Team

Aggiungi

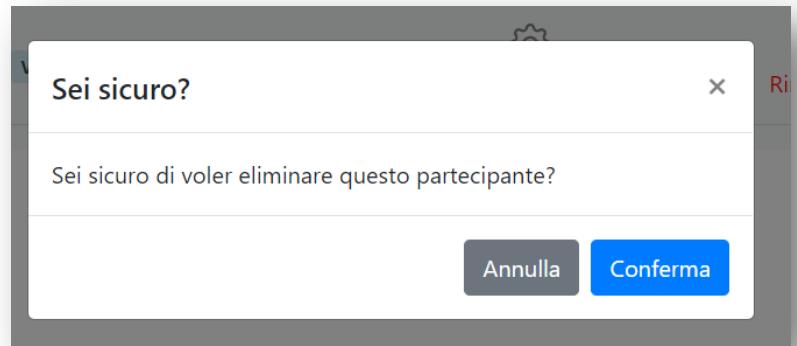
Riferito agli item: IF-32

- Schermata di assegnazione di un partecipante ad un team della stessa idea

© 2020 TeamUP!

Riferito agli item: IF-37

- Pop-up che compare dopo la pressione sul pulsante “Rimuovi” nella schermata di visualizzazione dei partecipanti ad un idea. Effettua la rimozione del partecipante dall’idea



TeamUp!

Ciao, Luigi! Profilo ▾ Idee ▾ Logout

Gestisci le fasi di realizzazione

In questa sezione è possibile gestire le fasi di realizzazione

La fase di realizzazione è stata aggiunta correttamente!



Inserisci una nuova fase di realizzazione

Sviluppo Front-end

Associa Team

Modifica

Elimina

Sviluppo Back-end

Associa Team

Modifica

Elimina

© 2020 TeamUP!

Riferito agli item: IF-39

- Schermata di visualizzazione delle fasi di realizzazione di un’idea

TeamUp!

Ciao, Luigi! Profilo ▾ Idee ▾ Logout

Riferito agli item: IF-18

- Schermata di assegnazione di un team ad una fase di realizzazione di un'idea

In questa sezione è associare un team alla fase di realizzazione **Sviluppo Front-end**

400 Bad Request

Associa

© 2020 TeamUP!

TeamUp!

Ciao, Luigi! Profilo ▾ Idee ▾ Logout

Modifica fase di realizzazione

In questa sezione è possibile modificare i dati relativi alla fase di realizzazione

Nome*

Sviluppo Front-end

Abilità richieste*

MySQL HTML Java PHP

Salva

© 2020 TeamUP!

Riferito agli item: IF-20

- Schermata di modifica di una fase di realizzazione

Riferito agli item: IF-21

- Schermata di cancellazione di una fase di realizzazione di un'idea

Cancella fase di realizzazione

Sei sicuro di voler cancellare questa fase di realizzazione?

Annulla **Elimina**

TeamUp!

Ciao, Luigi! Profilo ▾ Idee ▾ Logout

Nuova fase di realizzazione

Compila il form per aggiungere una nuova fase di realizzazione

Nome*

Abilità richieste*
 MySQL HTML Java PHP

Salva

© 2020 TeamUP!

Riferito agli item: IF-13

- Schermata di creazione di una nuova fase di realizzazione di un'idea

Riferito agli item: IF-15

- Schermata di visualizzazione dei teams associati ad un'idea

TeamUp!

Ciao, Luigi! Profilo ▾ Idee ▾ Logout

Gestisci i Team

In questa sezione è possibile gestire i team relativi all'idea **Sviluppo hardware di un computer quantistico**

Inserisci un nuovo team

400 Bad Request Numero di membri: 1 **Membri**

© 2020 TeamUP!

TeamUp!

Ciao, Luigi! Profilo ▾ Idee ▾ Logout

Nuovo team

Compila il form per aggiungere un nuovo team

Nome*

Salva

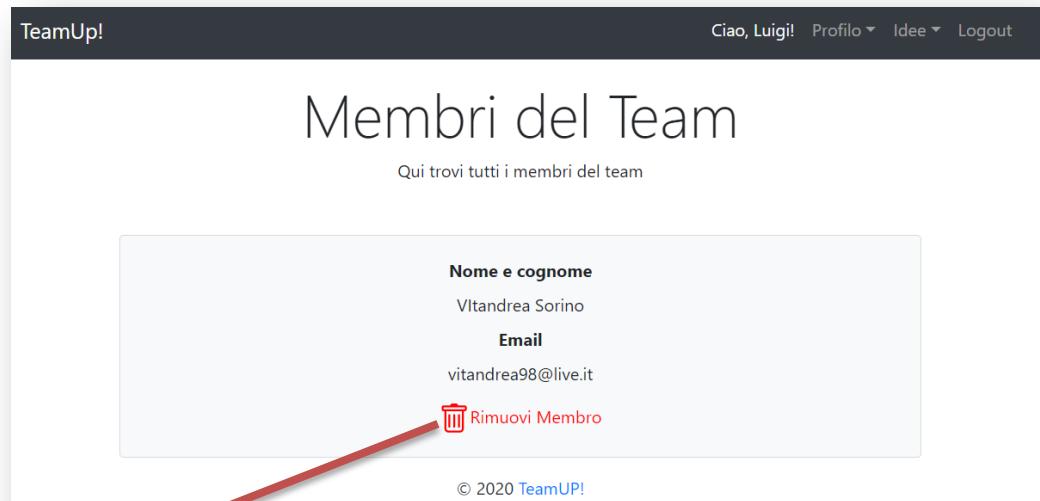
© 2020 TeamUP!

Riferito agli item: IF-14

- Schermata di creazione di un nuovo team associato ad un'idea

Riferito agli item: IF-16

- Schermata di visualizzazione di tutti i membri di un team associati associati ad un'idea



TeamUp!

Ciao, Luigi! Profilo ▾ Idee ▾ Logout

Membri del Team

Qui trovi tutti i membri del team

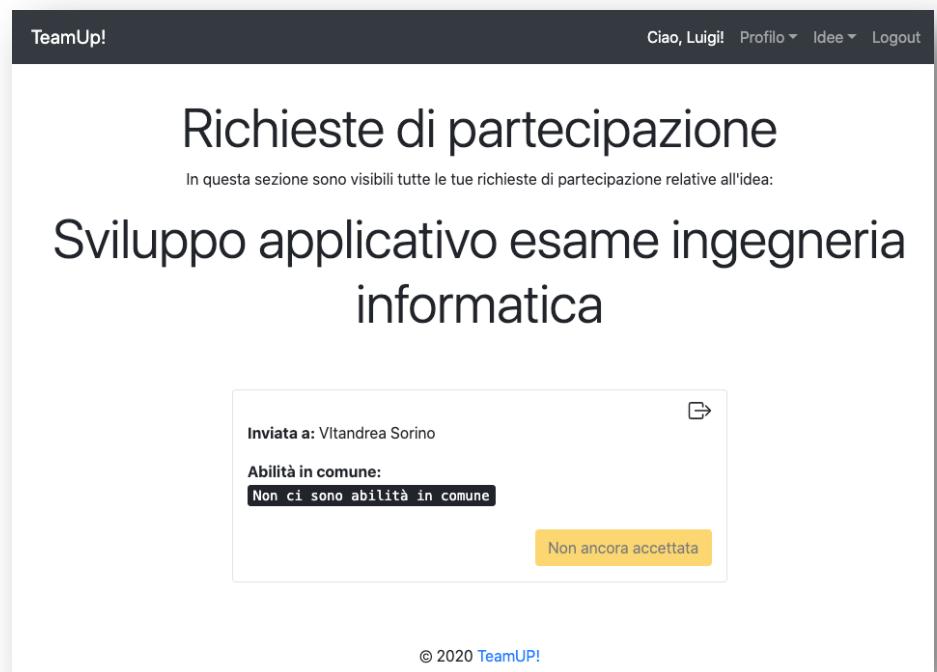
Nome e cognome	Vitandrea Sorino
Email	vitandrea98@live.it
	Rimuovi Membro

© 2020 TeamUP!



Riferito agli item: IF-17

- Pop-up che compare dopo la pressione sul pulsante “Rimuovi Membro” nella schermata di visualizzazione di tutti membri di un team. Effettua la rimozione del membro dal team.



TeamUp!

Ciao, Luigi! Profilo ▾ Idee ▾ Logout

Richieste di partecipazione

In questa sezione sono visibili tutte le tue richieste di partecipazione relative all'idea:

Sviluppo applicativo esame ingegneria informatica

Inviata a: Vitandrea Sorino	
Abilità in comune:	Non ci sono abilità in comune
Non ancora accettata	

© 2020 TeamUP!

TeamUp!

Ciao, Vltandrea! Profilo ▾ Idee ▾ Logout

Mie richieste di partecipazione

In questa sezione sono visibili tutte le tue richieste di partecipazione

Titolo idea: Sviluppo hardware di un computer quantistico

Richiedente: Luigi Tomassetti

Abilità in comune:

Rifiuta **Accetta**

Riferito agli item: IF-24 IF-25

- **Schermata di visualizzazione di tutti gli inviti alla partecipazione di un utente con i pulsanti per la risposta alla stessa**

© 2020 TeamUPI

TeamUp!

Ciao, Luigi! Profilo ▾ Idee ▾ Logout

Invia richiesta di partecipazione

In questa sezione cercare gli utenti a cui inviare la richiesta di partecipazione

Nome:

Cognome:

Abilità: MySQL HTML Java PHP

Search

Nome: Vltandrea
Cognome: Sorino

Invita

© 2020 TeamUPI

Riferito agli item: IF-23 IF-26

- **Schermata di ricerca degli utenti per l'invio della richiesta di partecipazione ad un'idea da parte del proprietario**

TeamUp! Ciao, Luigi! Profilo ▾ Idee ▾ Logout

Le mie idee

Queste sono tutte le idee create da te

Titolo: Sviluppo applicativo esame ingegneria informatica

Data di creazione: 15/06/2020

Lista categorie: Sviluppo Software

Visualizza Sponsorizza Elimina

Titolo: Sviluppo hardware di un computer quantistico

Data di creazione: 15/06/2020

Lista categorie: Sviluppo Hardware

Visualizza Sponsorizza Elimina

© 2020 TeamUPI

Riferito agli item: IF-9

- **Schermata di visualizzazione della lista delle idee di cui l'utente è proprietario**

TeamUp! Ciao, Luigi! Profilo ▾ Idee ▾ Logout

Rimozione Idea

Sei sicuro di voler rimuovere l'idea?

Annulla
Rimuovi

© 2020 TeamUPI

Riferito agli item: IF-12

- **Schermata di cancellazione di un'idea di cui l'utente è proprietario**

TeamUp!

Ciao, Vtandrea! Profilo ▾ Idee ▾ Logout

I Miei Team

Qui trovi tutti i Team di cui fai parte

Sviluppo hardware di un computer quantistico

400 Bad Request

 Abbandona Team

© 2020 TeamUP!

Riferito agli item: IF-34

- Schermata di visualizzazione dei team di cui l'utente è membro

Riferito agli item: IF-35

- Schermata di uscita dal team di un membro

TeamUp!

Ciao, Vtandrea! Profilo ▾ Idee ▾ Logout

Abbandono Team

Sei sicuro di voler abbandonare il team?

 Annulla  Rimuovi

© 2020 TeamUP!

TeamUp!

Ciao, Luigi! Profilo ▾ Idee ▾ Logout

Sponsorizza idea

Data fine
sponsorizzazione: *

gg/mm/aaaa 

Categoria
sponsorizzazione: * Interna Esterna Interna/Esterna

 Sponsorizza

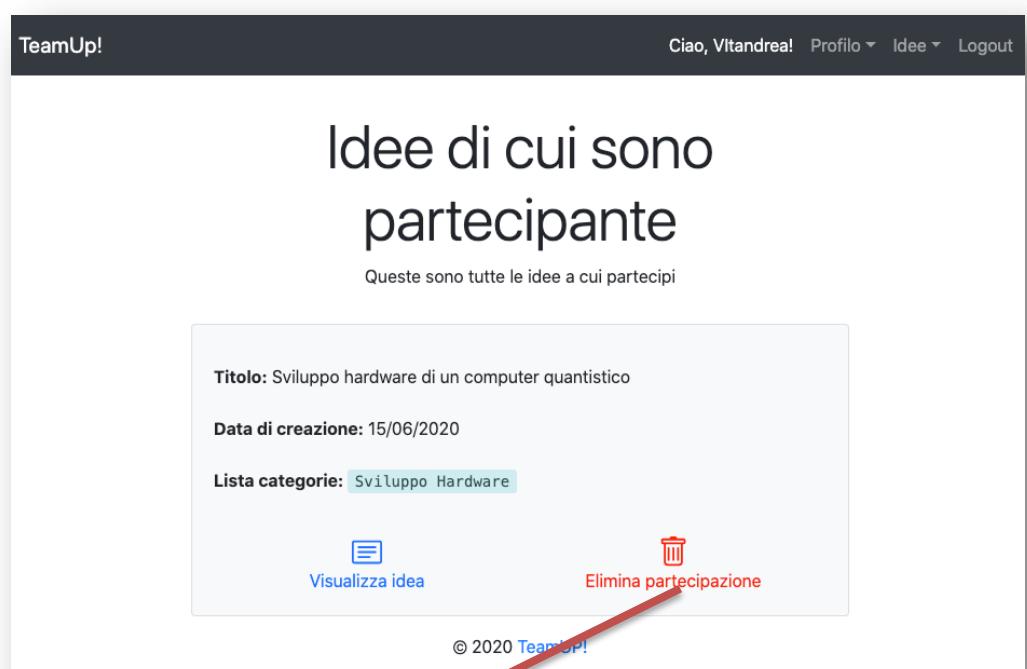
© 2020 TeamUP!

Riferito agli item: IF-19

- Schermata di sposorizzazione di un'idea di cui l'utente è proprietario

Riferito agli item: IF-33

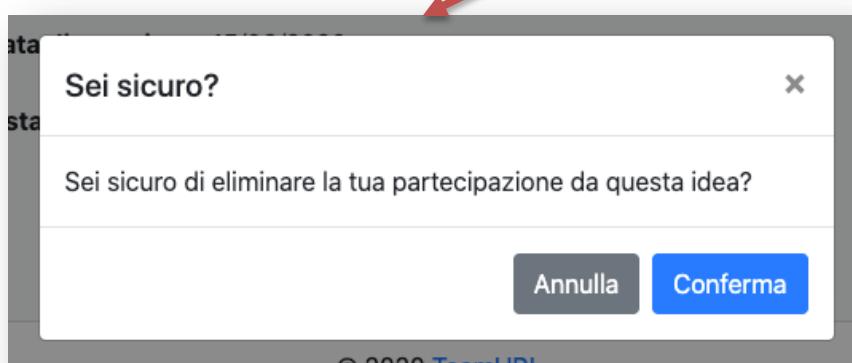
- Schermata di visualizzazione della lista delle idee di cui l'utente è partecipante



The screenshot shows a user interface for a platform called TeamUp!. At the top, there is a navigation bar with the text "TeamUp!" on the left and "Ciao, Vltandrea! Profilo ▾ Idee ▾ Logout" on the right. Below the navigation bar, the main content area has a title "Idee di cui sono partecipante" (Ideas I am participating in) and a subtitle "Queste sono tutte le idee a cui partecipi" (These are all the ideas you are participating in). The main content area displays a single idea card with the following details:

- Titolo:** Sviluppo hardware di un computer quantistico
- Data di creazione:** 15/06/2020
- Lista categorie:** Sviluppo Hardware

Below the card are two buttons: "Visualizza idea" (View idea) and "Elimina partecipazione" (Remove participation), accompanied by their respective icons. At the bottom of the card, there is a copyright notice: "© 2020 TeamUp!".

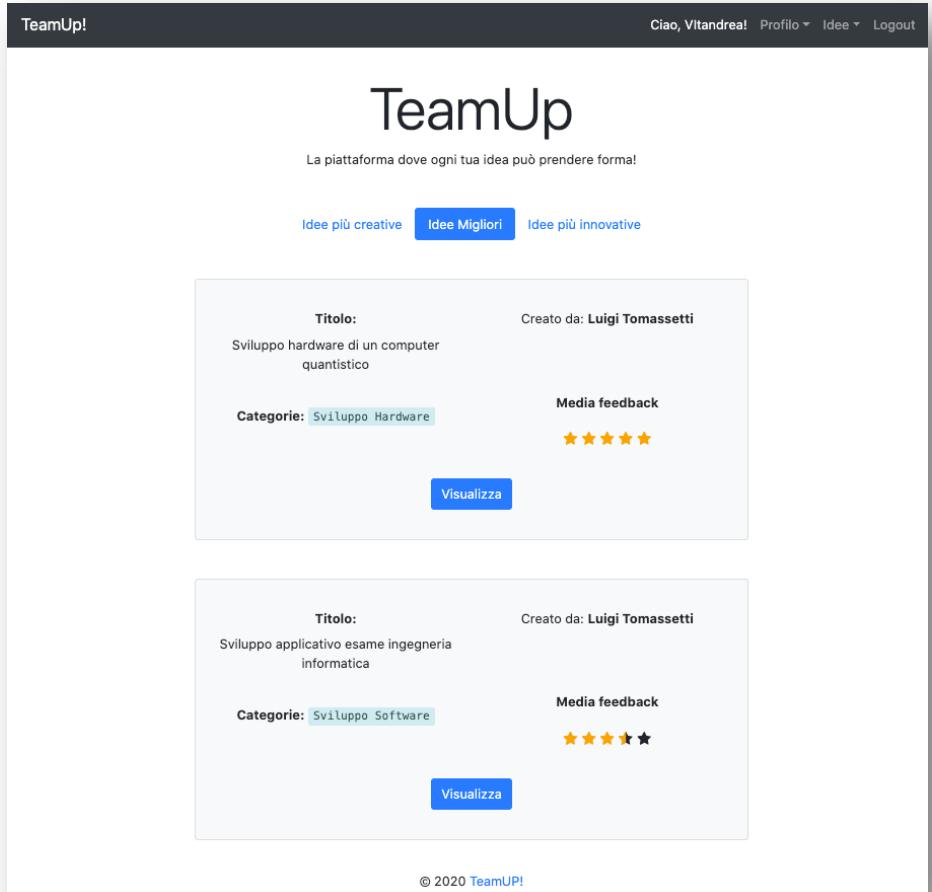


Riferito agli item: IF-38

- Schermata di cancellazione della propria partecipazione ad un'idea.

Riferito agli item: IF-28 IF-29 IF-30

- **Schermata principale della piattaforma con la visualizzazione delle idee migliori, più creative e più innovative**



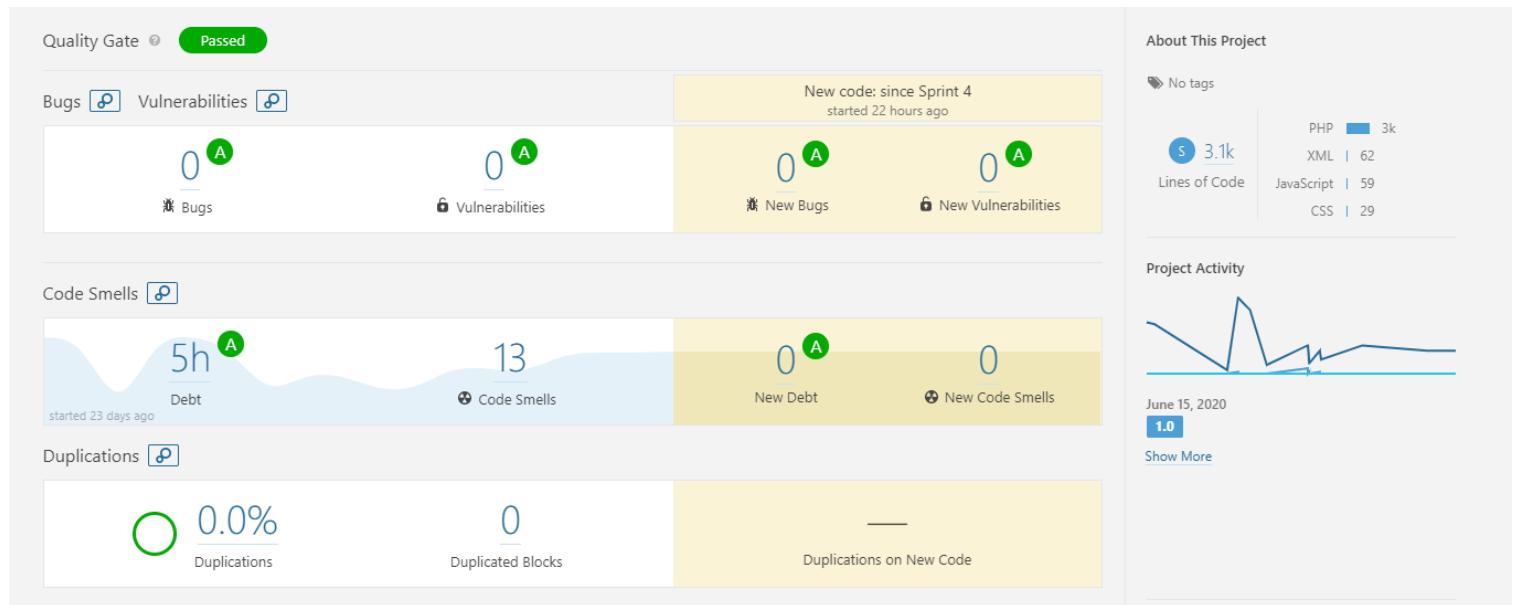
The screenshot shows the main interface of the TeamUp! platform. At the top, there's a navigation bar with the text "TeamUp!", "Ciao, Vltandrea! Profilo ▾ Idee ▾ Logout", and three buttons: "Idee più creative", "Idee Migliori" (which is highlighted in blue), and "Idee più innovative". Below the navigation, the title "TeamUp" is displayed in large letters, followed by the subtitle "La piattaforma dove ogni tua idea può prendere forma!". There are two idea cards shown:

- Idea Card 1:** Title: Sviluppo hardware di un computer quantistico; Created by: Luigi Tomassetti; Category: Sviluppo Hardware; Media feedback: ★★★★☆; Visualizza button.
- Idea Card 2:** Title: Sviluppo applicativo esame ingegneria informatica; Created by: Luigi Tomassetti; Category: Sviluppo Software; Media feedback: ★★★★☆; Visualizza button.

At the bottom of the page, there's a copyright notice: "© 2020 TeamUP!"

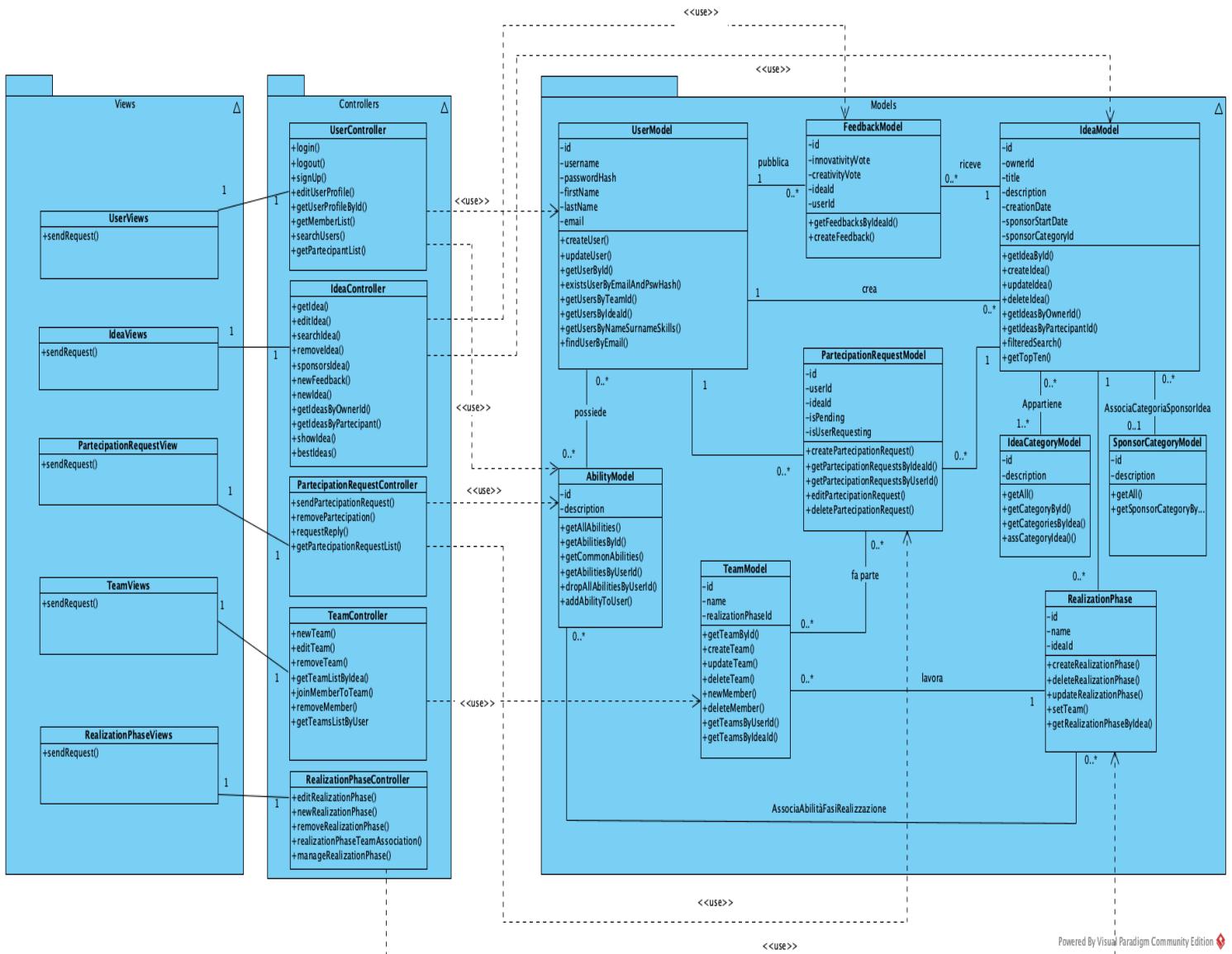
1.6.5 Qualità

Analisi della qualità del codice PHP, HTML, CSS e Javascript con l'utilizzo di Sonarqube:



1.7 Detailed Product Design

1.7.1 Diagramma delle Classi



Powered By Visual Paradigm Community Edition

1.7.2 Specifiche delle Classi

Le classi nel package View si occupano del layer di presentazione di tutte le funzionalità del sistema:

- La classe UserViews contiene tutte le viste di presentazione riguardanti il profilo utente come il form di registrazione, login o modifica profilo.
- La classe IdeaViews contiene tutte le viste di presentazione riguardanti le idee come il form di inserimento, visualizzazione o modifica di una nuova idea.
- La classe PartecipationRequestViews contiene tutte le viste di presentazione riguardanti le richieste di partecipazione come il form di invio di una richiesta.
- La classe TeamViews contiene tutte le viste di presentazione riguardanti i team come il form di creazione o di visualizzazione di un team.
- La classe RealizationPhaseViews contiene tutte le viste di presentazione riguardanti le fasi di realizzazione come il form di creazione, visualizzazione e modifica di una fase di realizzazione.

Le classi nel package Control si occupano di elaborare e gestire le richieste provenienti dalle classi del package View, in maniera tale da predisporre i risultati e presentarli mediante l'utilizzo di una classe View:

- La classe UserControl elabora tutte le richieste provenienti dalla UserViews mediante l'ausilio di alcune classi del package Model e rimanda i risultati alla vista stessa. Le funzionalità offerte sono espresse nei metodi della classe.
- La classe IdeaControl elabora tutte le richieste provenienti dalla IdeaViews mediante l'ausilio di alcune classi del package Model e rimanda i risultati alla vista stessa. Le funzionalità offerte sono espresse nei metodi della classe.
- La classe RealizationPhaseControl elabora tutte le richieste provenienti dalla RealizationPhaseViews mediante l'ausilio di alcune classi del package Model e rimanda i risultati alla vista stessa. Le funzionalità offerte sono la creazione, modifica e eliminazione di una fase di realizzazione oltre a l'associazione di una fase di realizzazione ad un team.
- La classe TeamControl elabora tutte le richieste provenienti dalla TeamViews mediante l'ausilio di alcune classi del package Model e rimanda i risultati alla vista stessa. Le funzionalità offerte sono la creazione di un team, l'associazione di un team ad un partecipante e la rimozione della stessa.
- La classe PartecipationRequestControl elabora tutte le richieste provenienti dalla PartecipationRequestViews mediante l'ausilio di alcune classi del package Model e rimanda i risultati alla vista stessa. Le funzionalità offerte sono l'invio, la richiesta, la risposta e la visualizzazione delle richieste di partecipazione.

Le classi nel package Model si occupano di accedere al layer di persistenza al fine di ottenere, inserire o modificare dei dati per conto delle classi Control:

- La classe UserModel gestisce l'accesso ai dati riguardanti gli utenti.
- La classe IdeaModel gestisce l'accesso ai dati riguardanti le idee.
- La classe AbilityModel gestisce l'accesso ai dati riguardanti le abilità associate agli utenti e alle fasi di realizzazione.
- La classe FeedbackModel gestisce l'accesso ai dati riguardanti i feedback relativi alle idee.
- La classe PartecipationRequestModel gestisce l'accesso ai dati riguardanti le richieste di partecipazione degli utenti a delle idee.

-
- La classe TeamModel gestisce l'accesso ai dati riguardanti i team associati alle idee.
 - La classe RealizationPhaseModel gestisce l'accesso ai dati riguardanti le fasi di realizzazione associate alle idee.
 - La classe IdeaCategoryModel gestisce l'accesso ai dati riguardanti le categorie di appartenenza delle idee.
 - La classe SponsorCategoryModel gestisce l'accesso ai dati riguardanti le categorie di sponsorizzazione disponibili alle idee.

Intercorre una relazione 0/1 a molti fra:

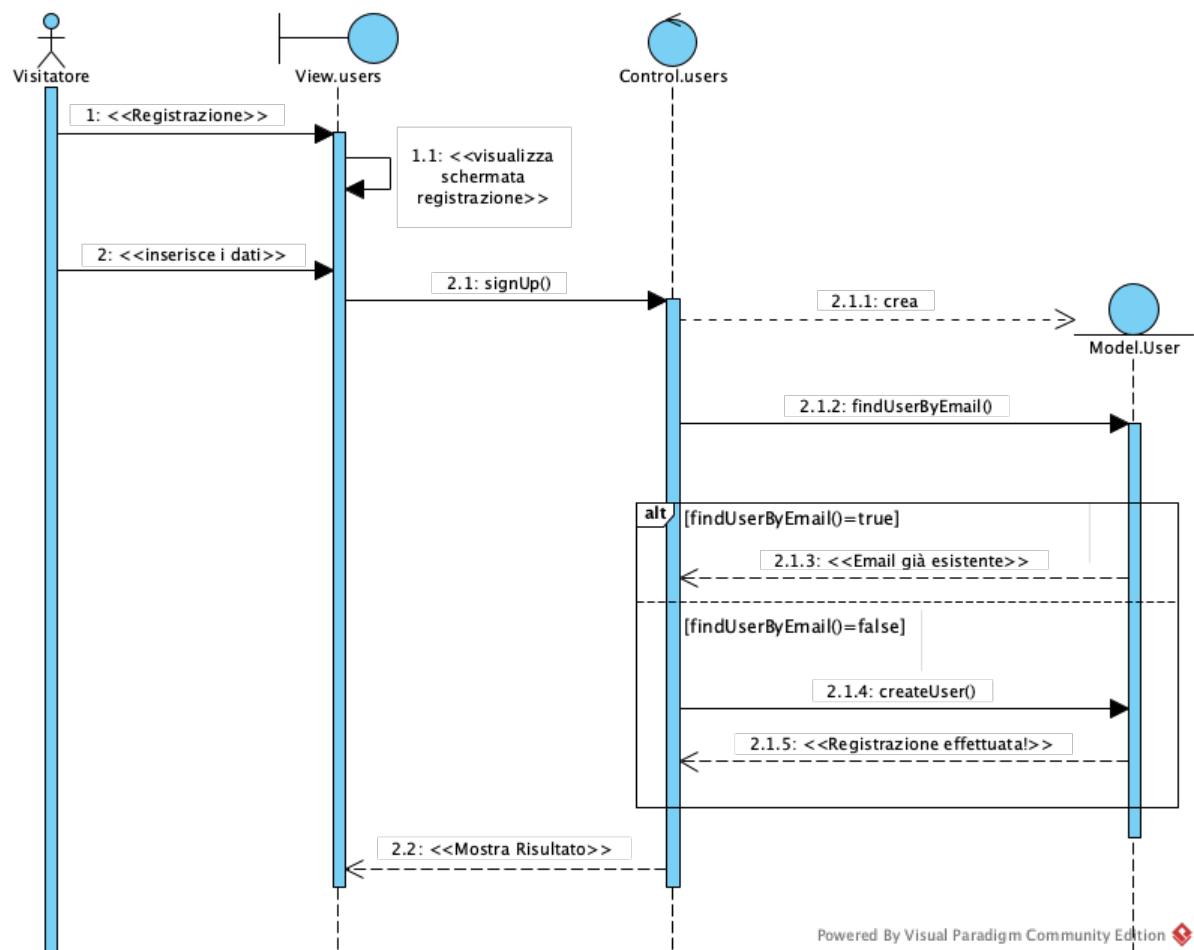
- UserModel e ParticipationRequestModel in quanto un utente ha la possibilità di effettuare più di una richiesta di partecipazione
- UserModel e IdeaModel in quanto un utente ha la possibilità di inserire più di un'idea
- UserModel e FeedbackModel in quanto un utente ha la possibilità di inserire feedback diversi per idee diverse
- IdeaModel e FeedbackModel poiché un'idea ha la possibilità di ricevere più feedback da utenti diversi
- IdeaModel e RealizationPhaseModel poichè un'idea può essere formata da più fasi di realizzazione diverse
- IdeaModel e ParticipationRequestModel poiché un'idea può ricevere o inviare più richieste di partecipazione da o a utenti diversi
- TeamModel e RealizationPhaseModel poiché una fase di realizzazione può essere assegnata ad un solo team, mentre un team può lavorare a più fasi
- SponsorCategoryModel e IdeaModel in quanto un'idea può avere un'unica sponsorizzazione attiva

Intercorre una relazione molti a molti fra:

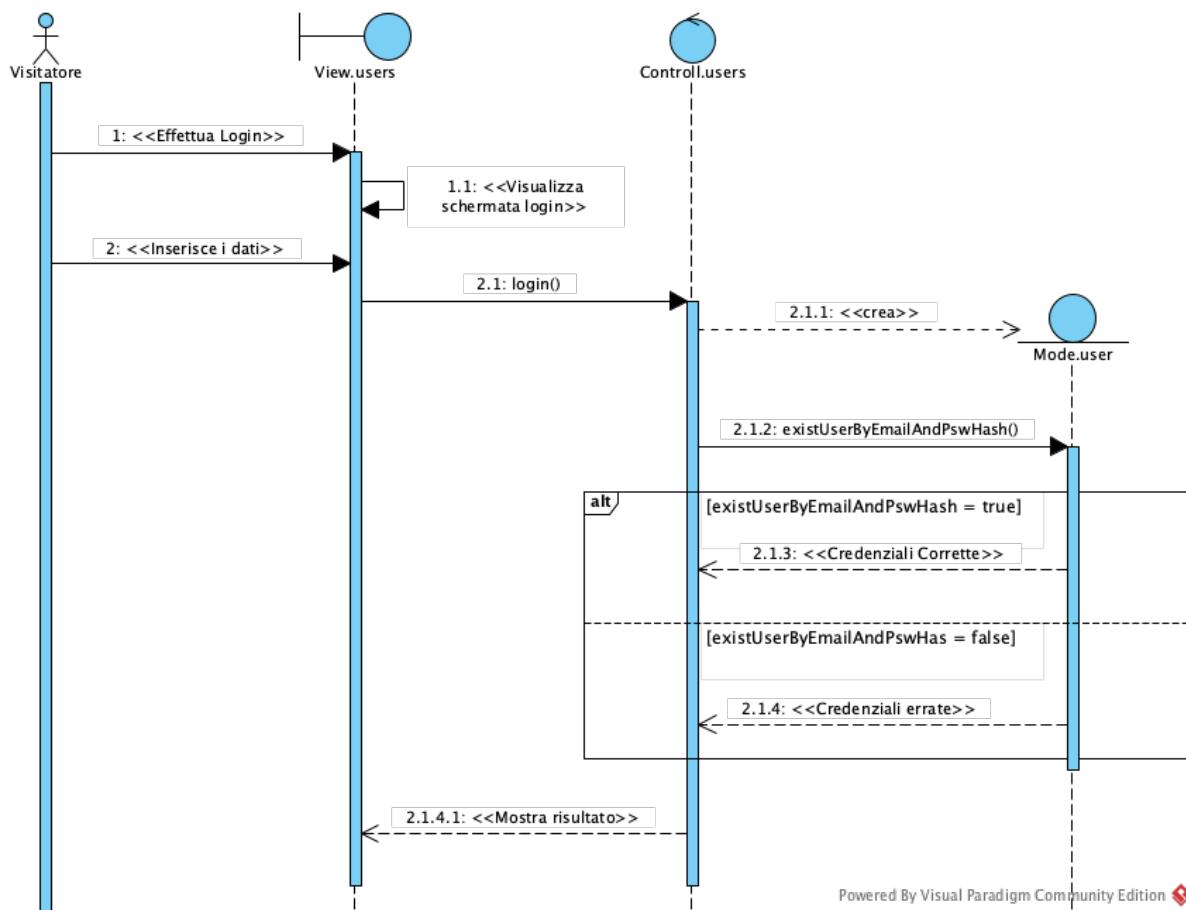
- UserModel e AbilityModel in quanto un utente può avere più abilità ed un'abilità può appartenere a più utenti
- RealizationPhaseModel e AbilityModel in quanto per lo sviluppo di una fase di realizzazione possono essere necessarie più abilità ed un'abilità può essere necessaria per fasi di realizzazione diverse
- ParticipationRequestModel e TeamModel in quanto un utente partecipante ad un'idea può far parte di più team ed un team può essere costituito da più partecipanti
- IdeaCategoryModel e IdeaModel in quanto un'idea può essere di più categorie e una categoria può appartenere a più idee

1.7.3 Diagrammi di Sequenza

IF-1

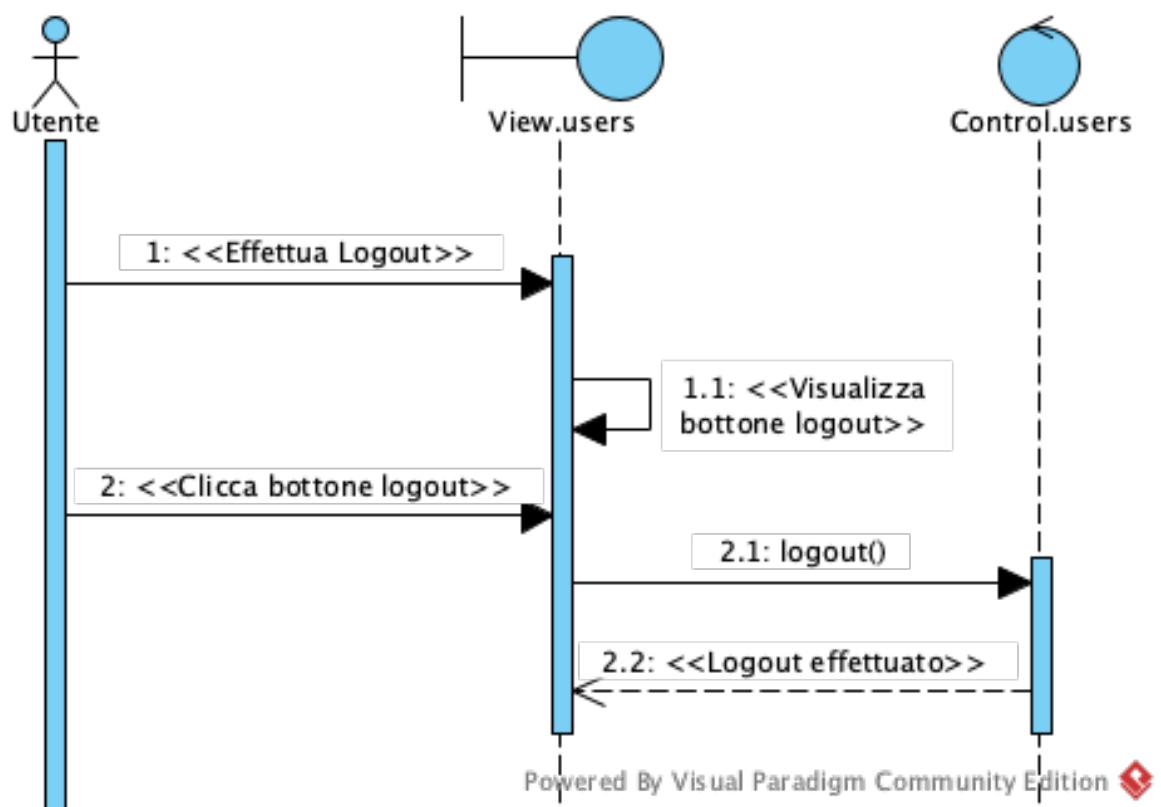


IF-2

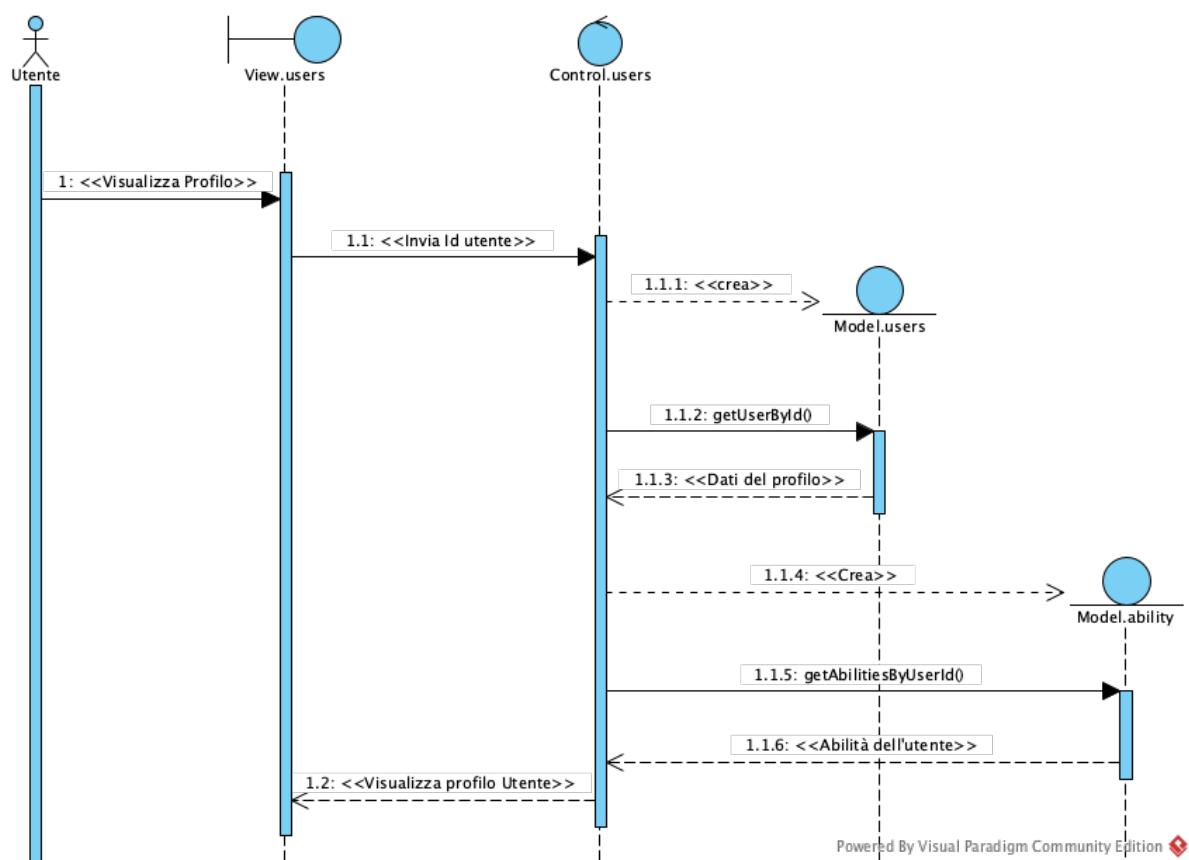


Powered By Visual Paradigm Community Edition

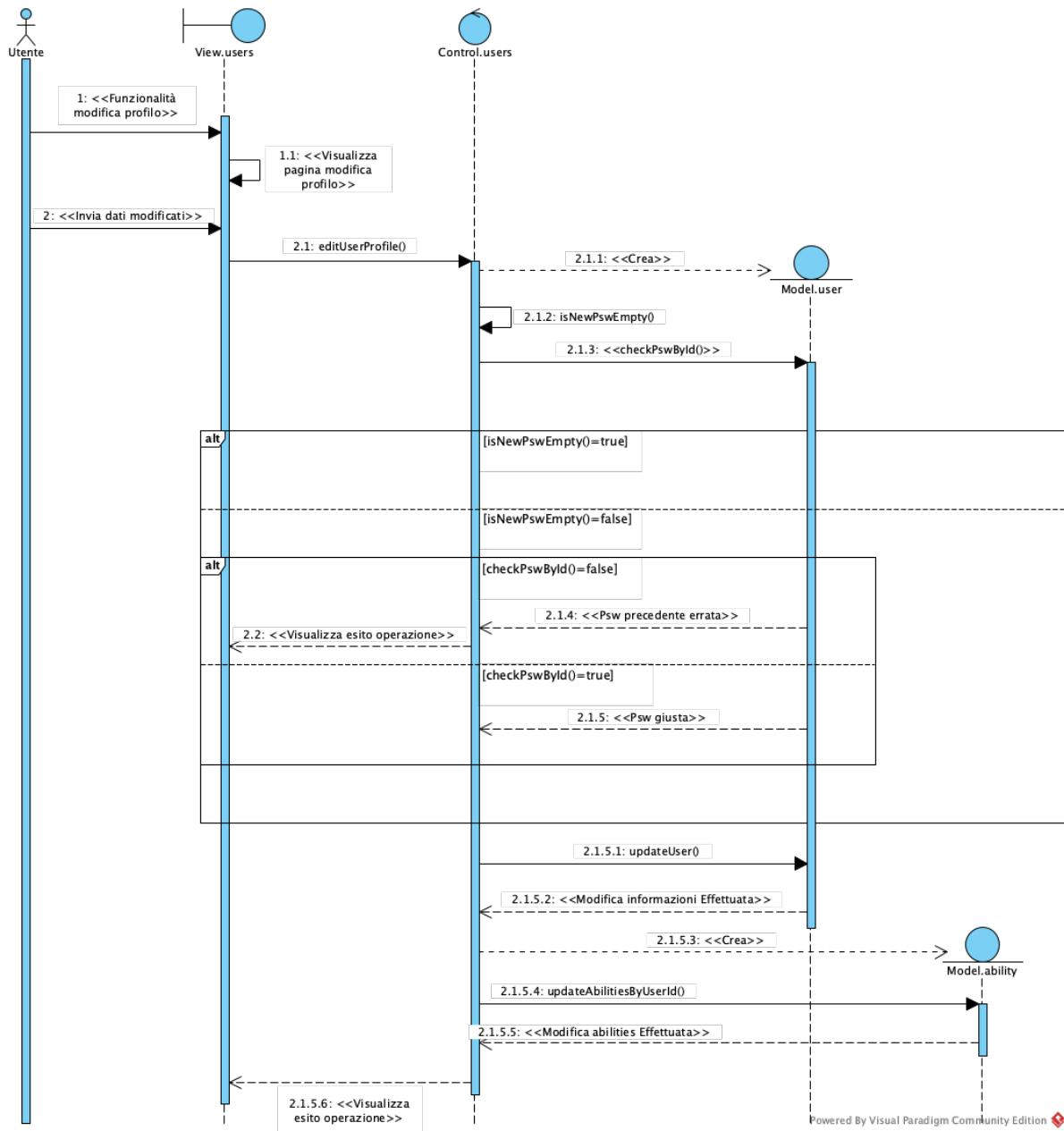
IF-3



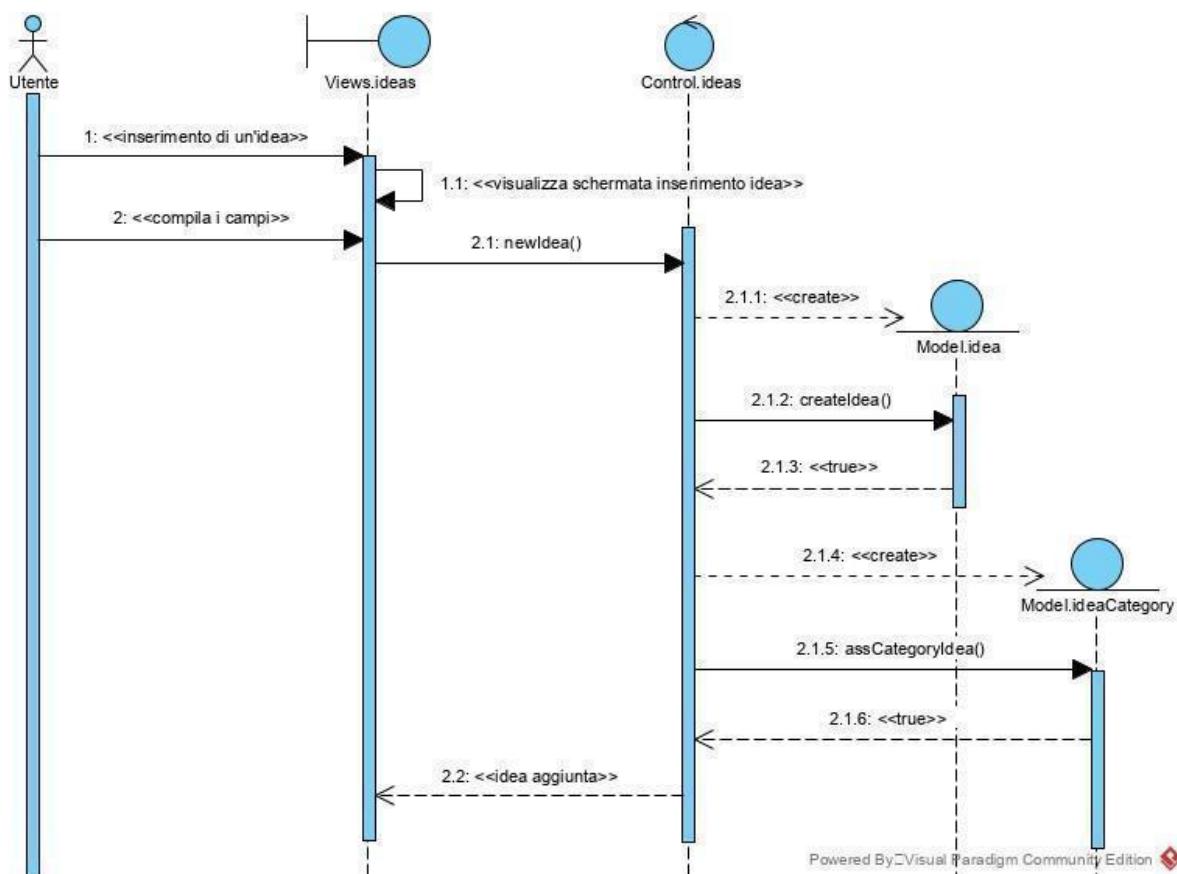
IF-4



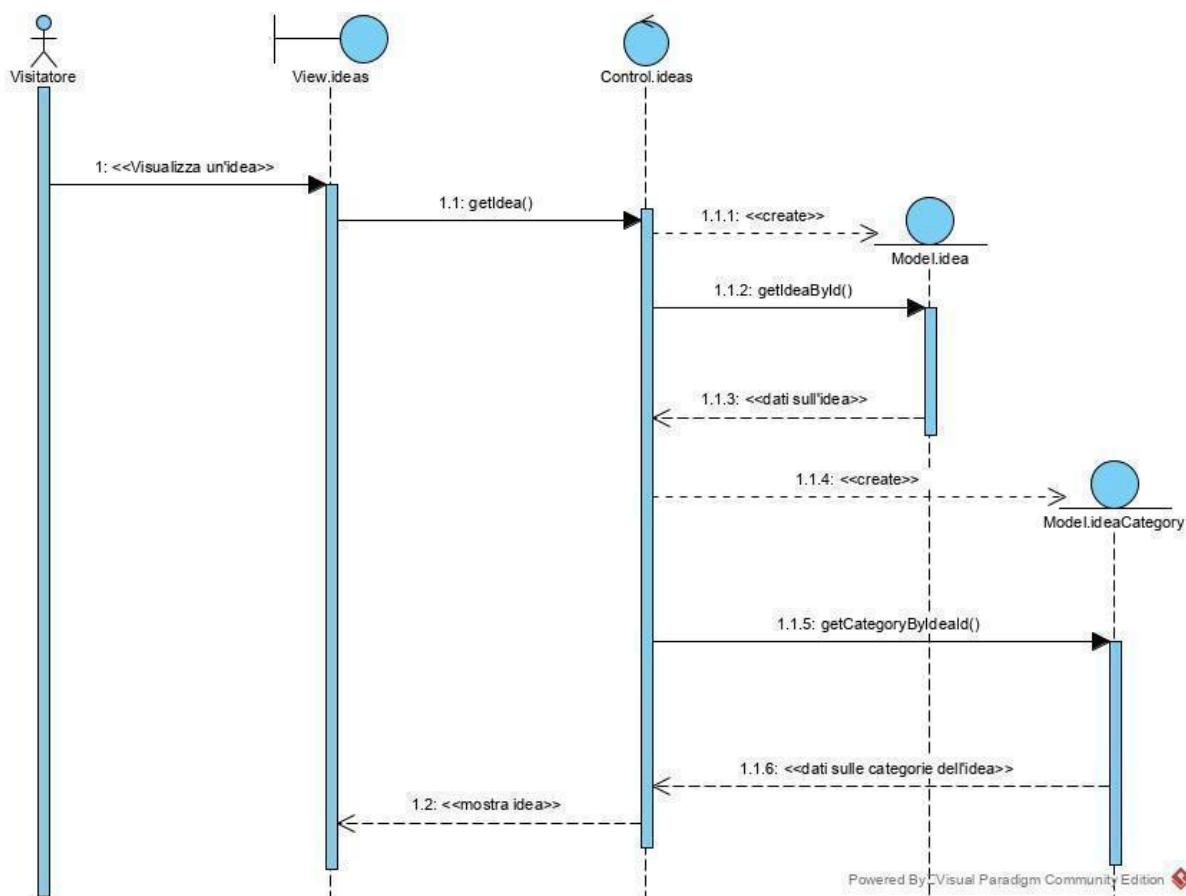
IF-5



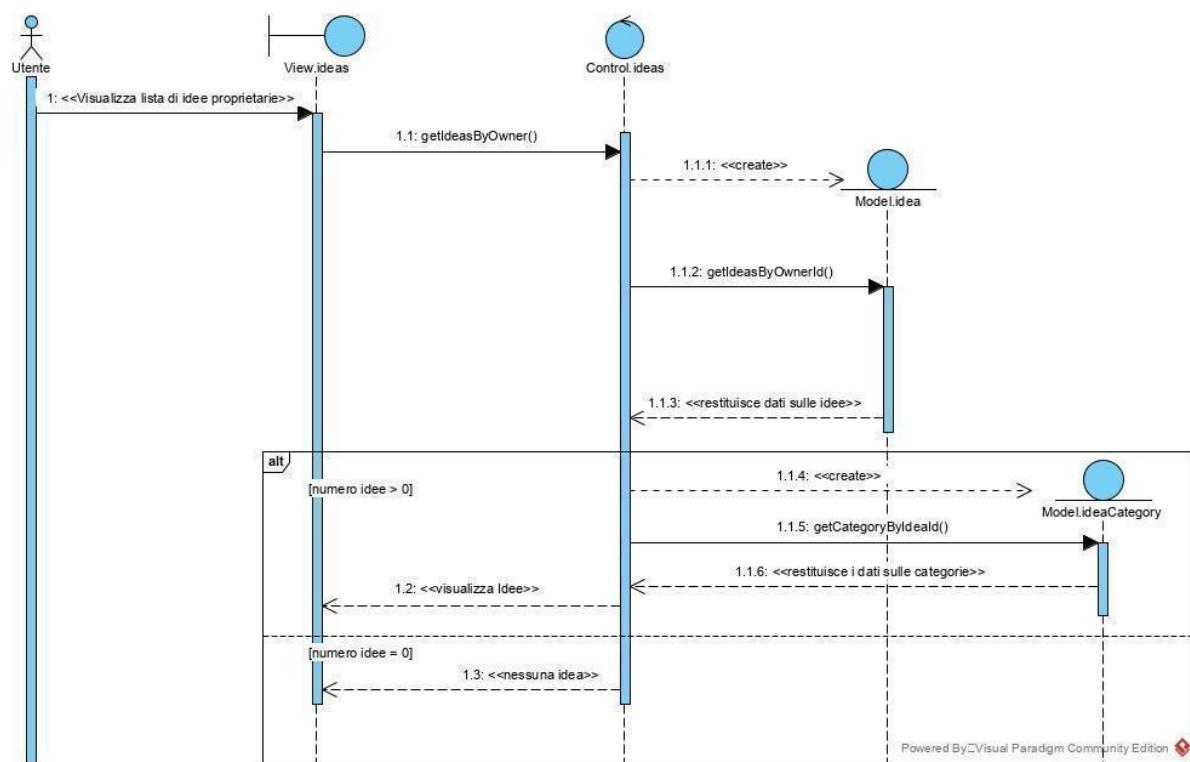
IF-7



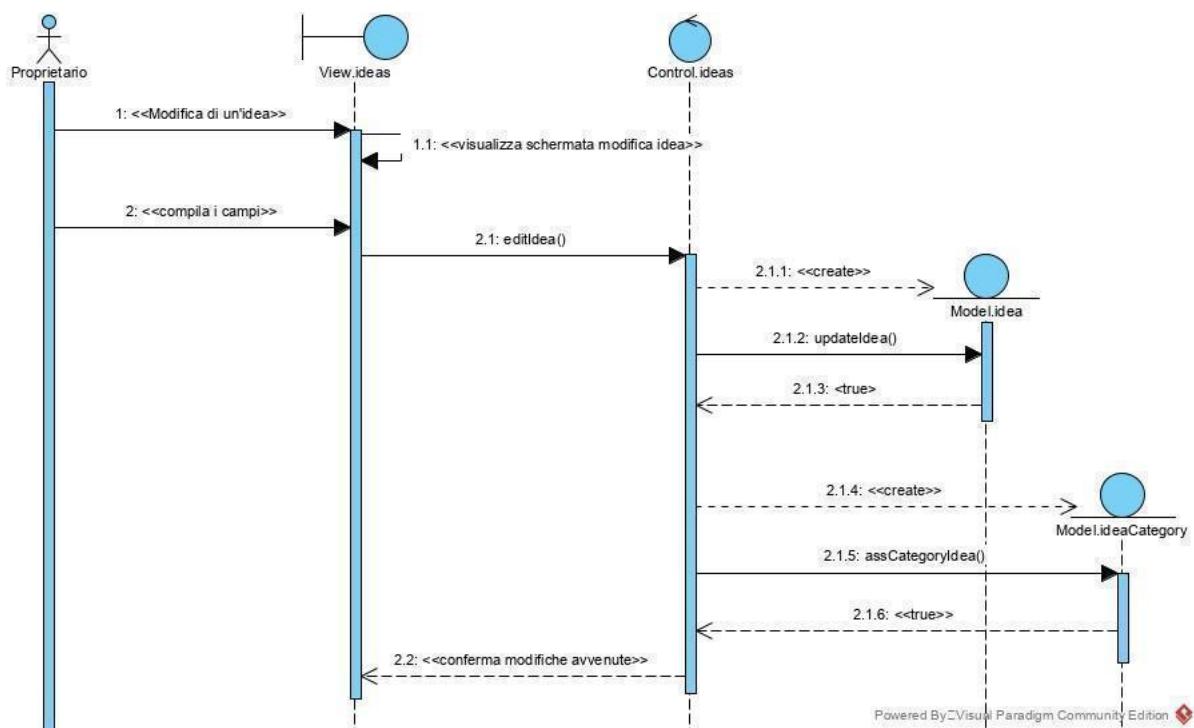
IF-8



IF-9

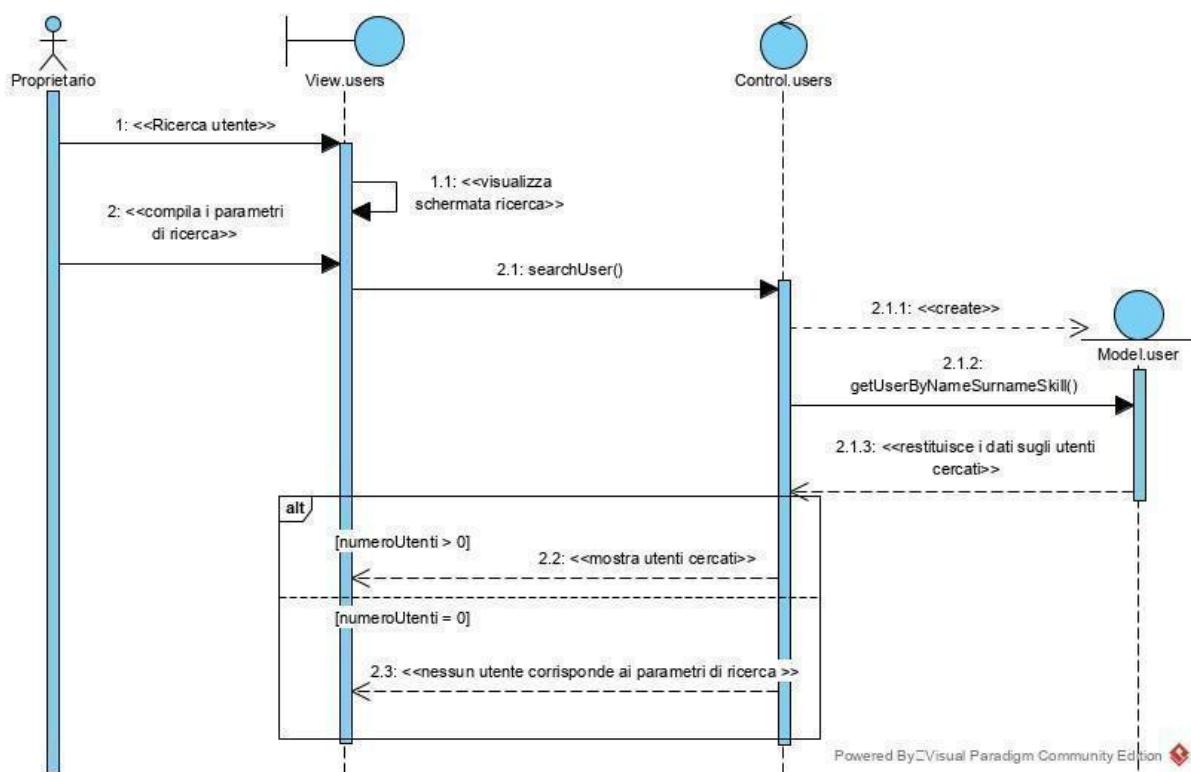


IF-11

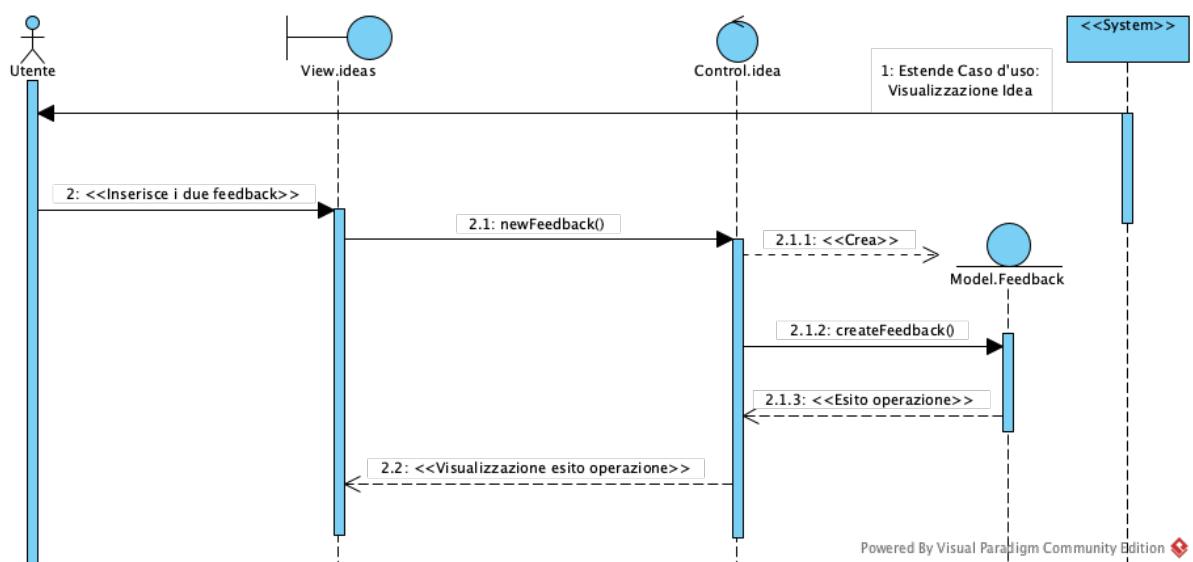


Powered By Visual Paradigm Community Edition

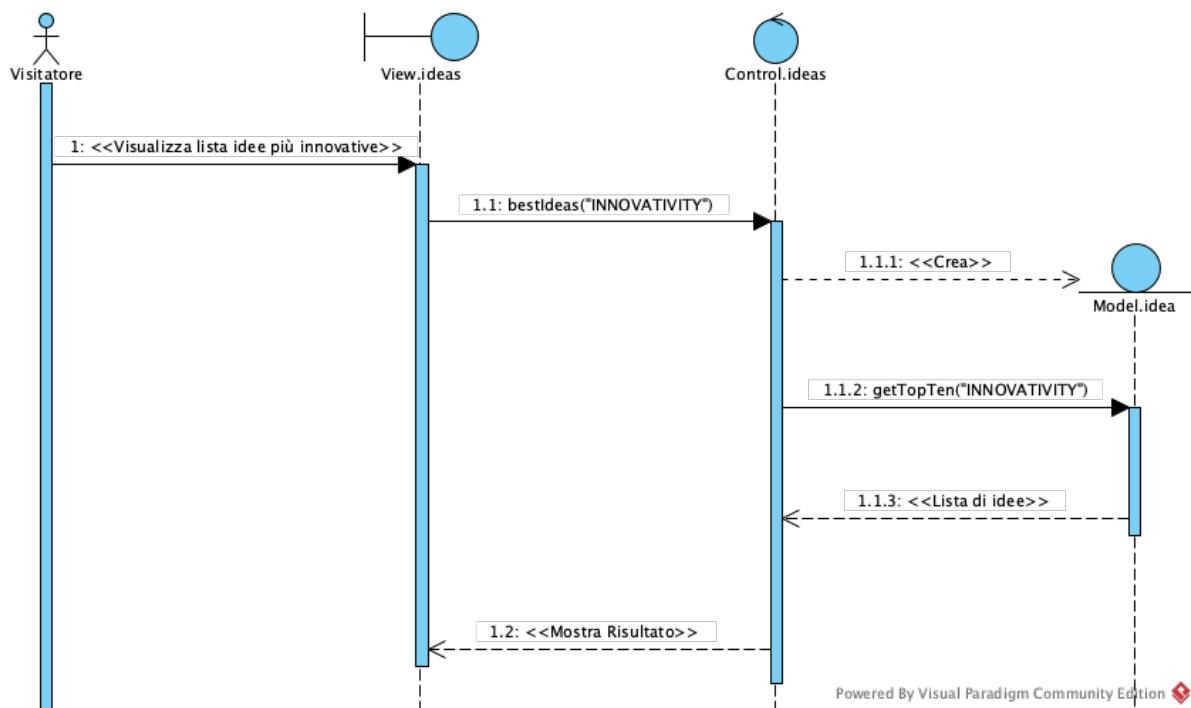
IF-26



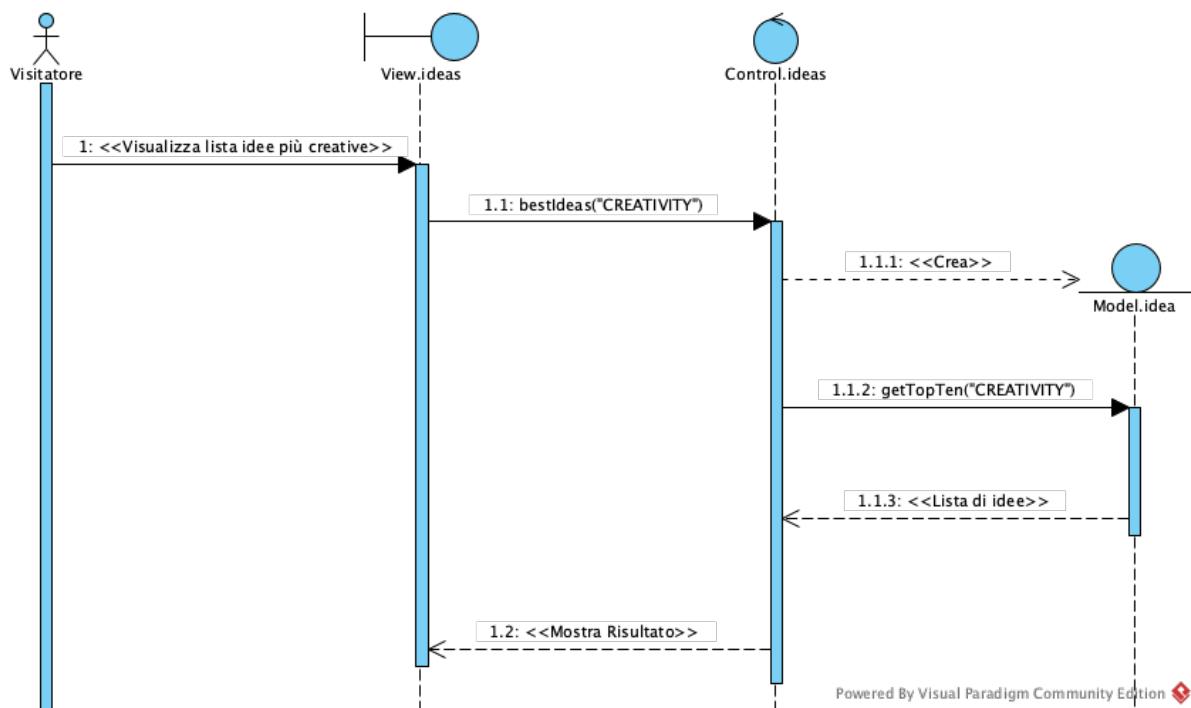
IF-27



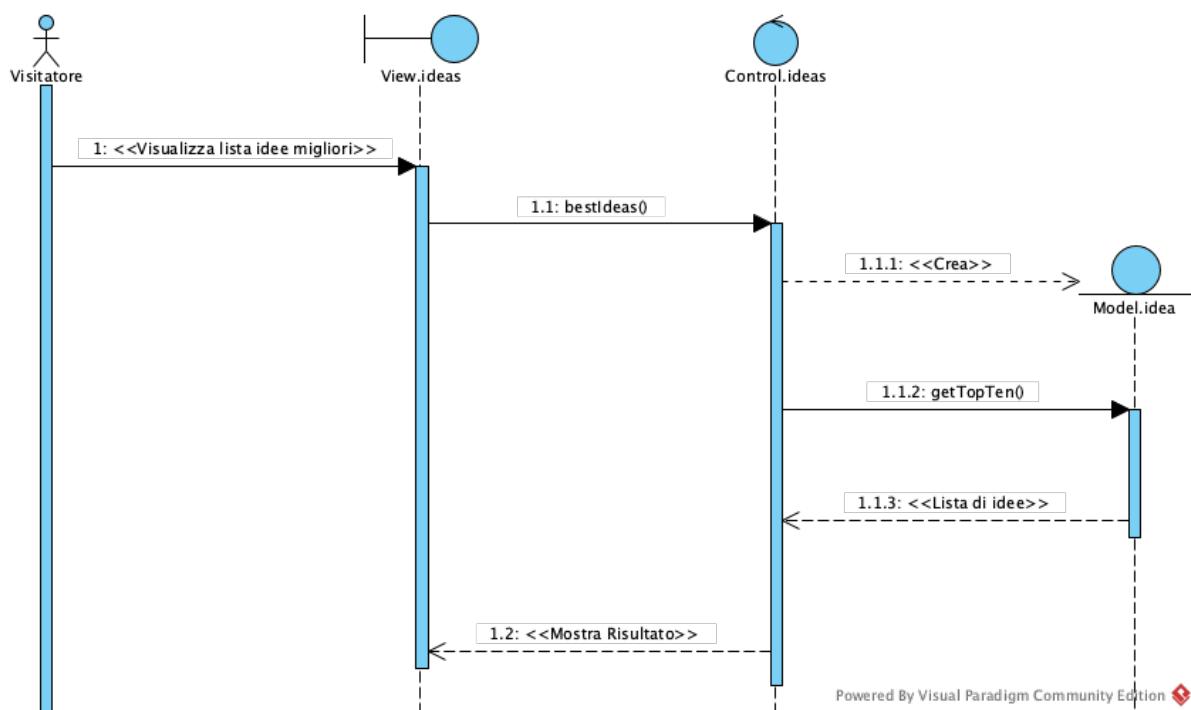
IF-28



IF-29

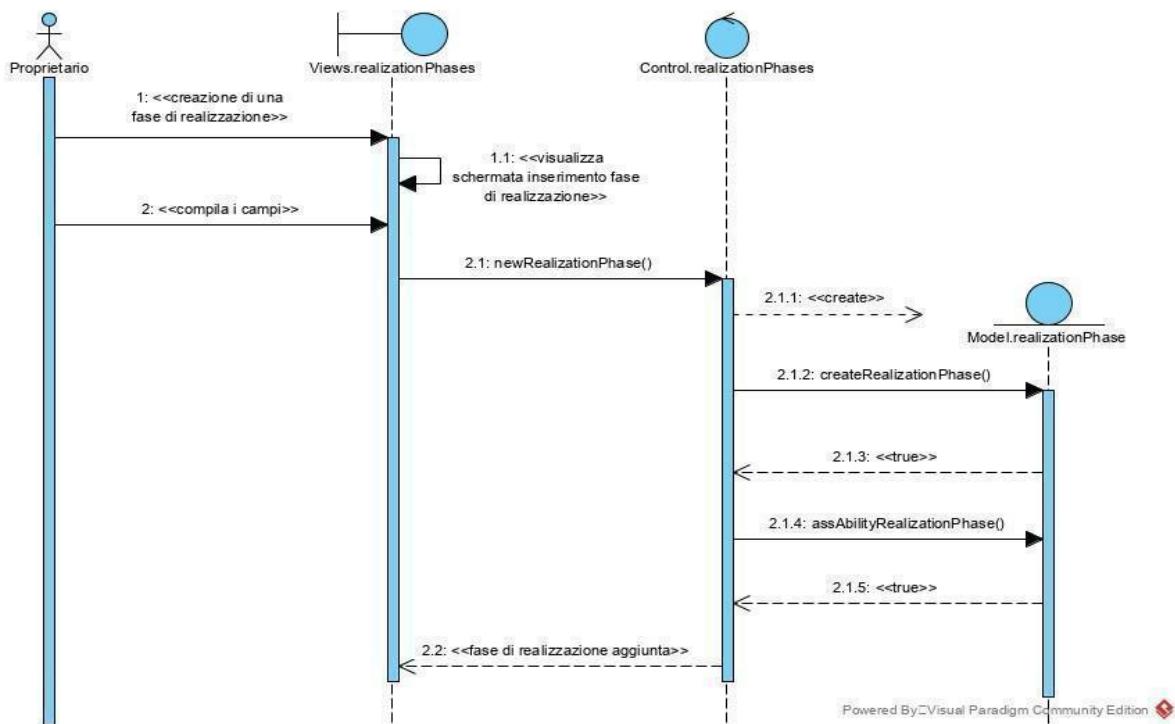


IF-30

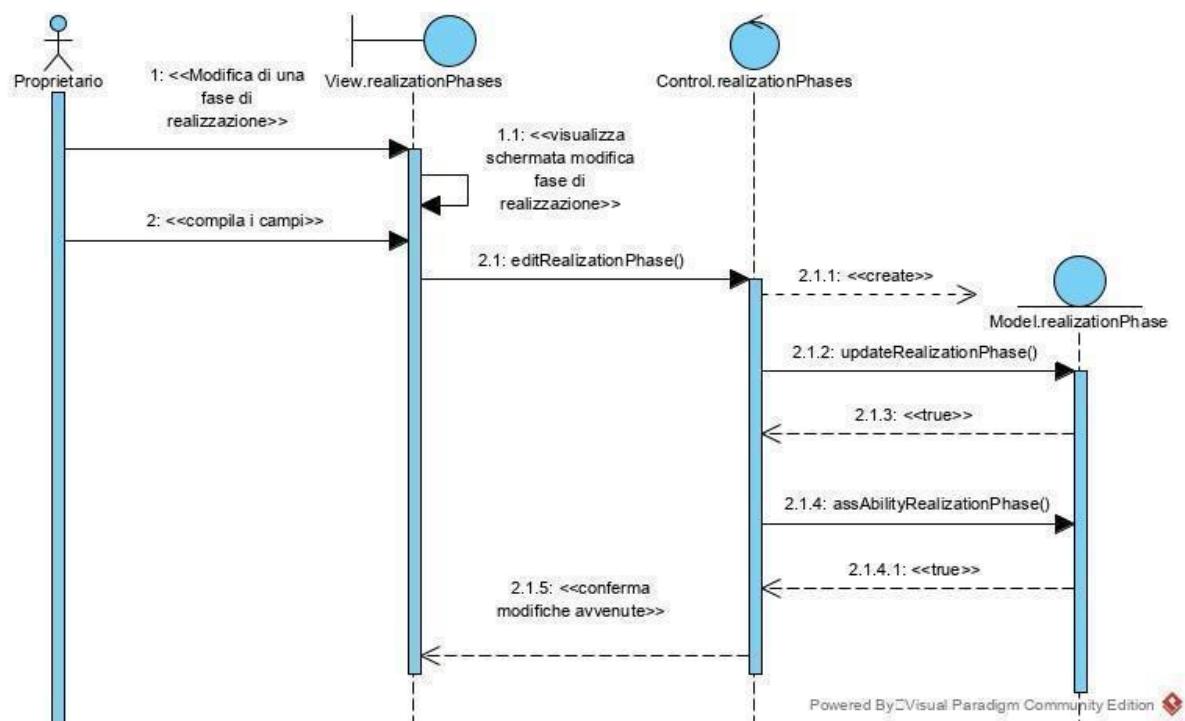


Powered By Visual Paradigm Community Edition

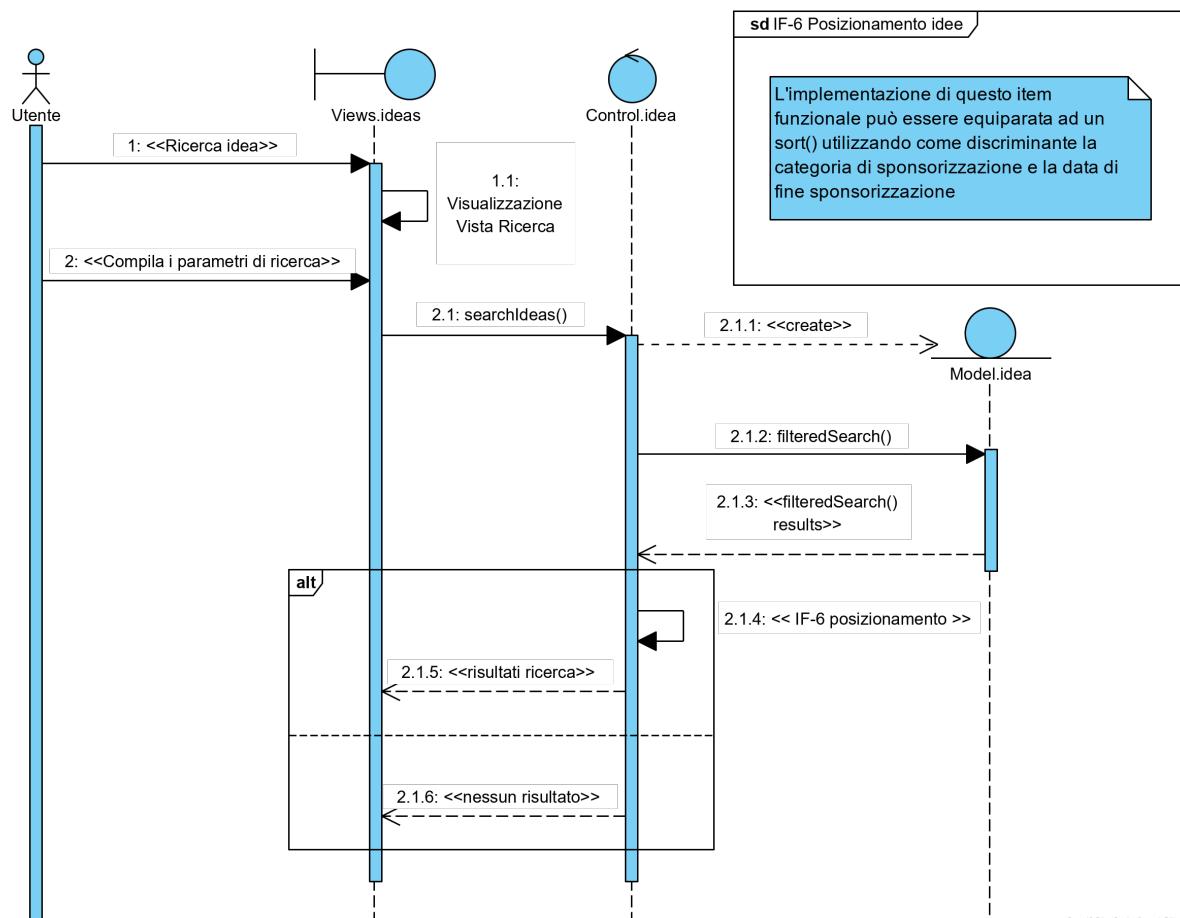
IF-13



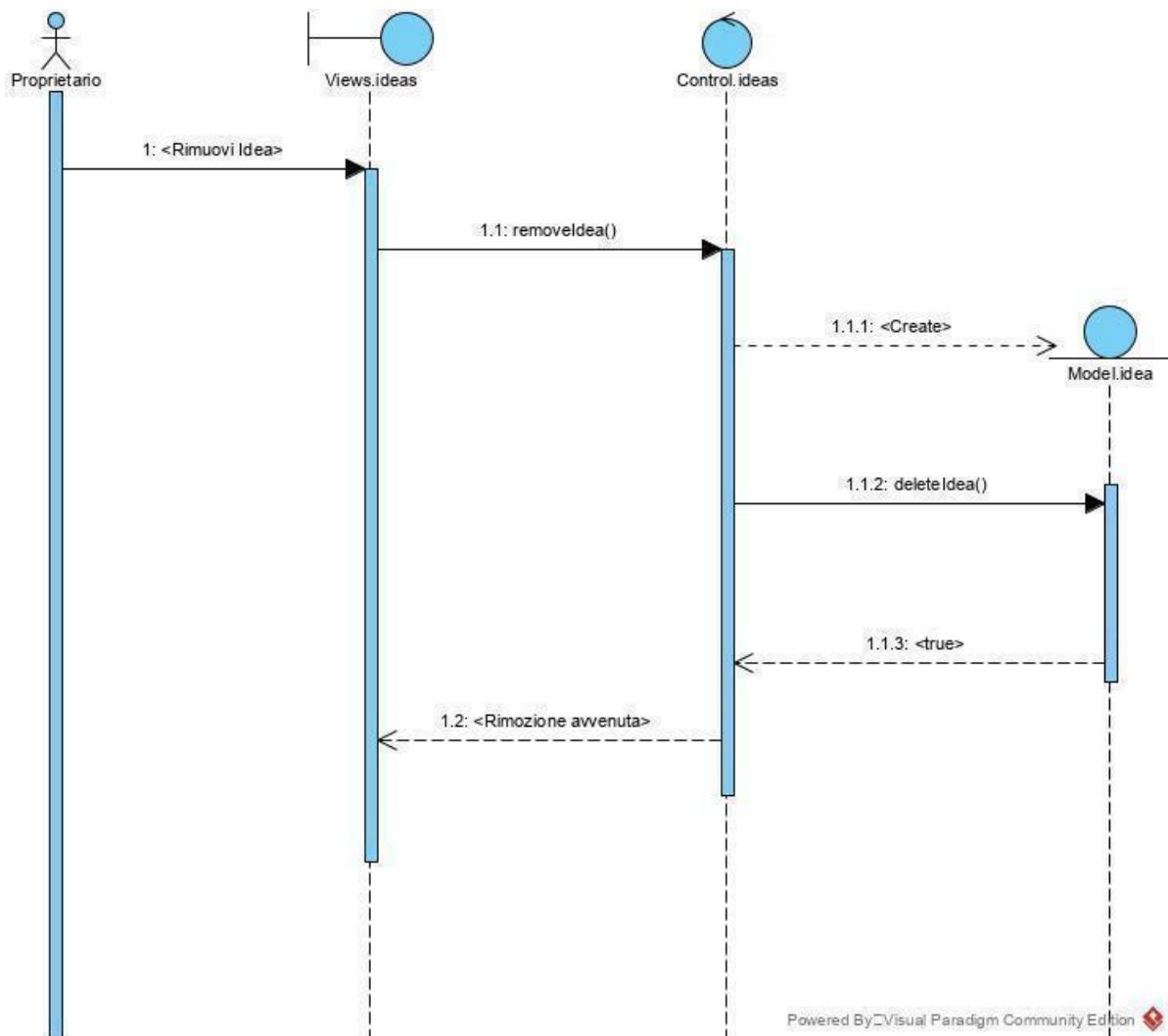
IF-20



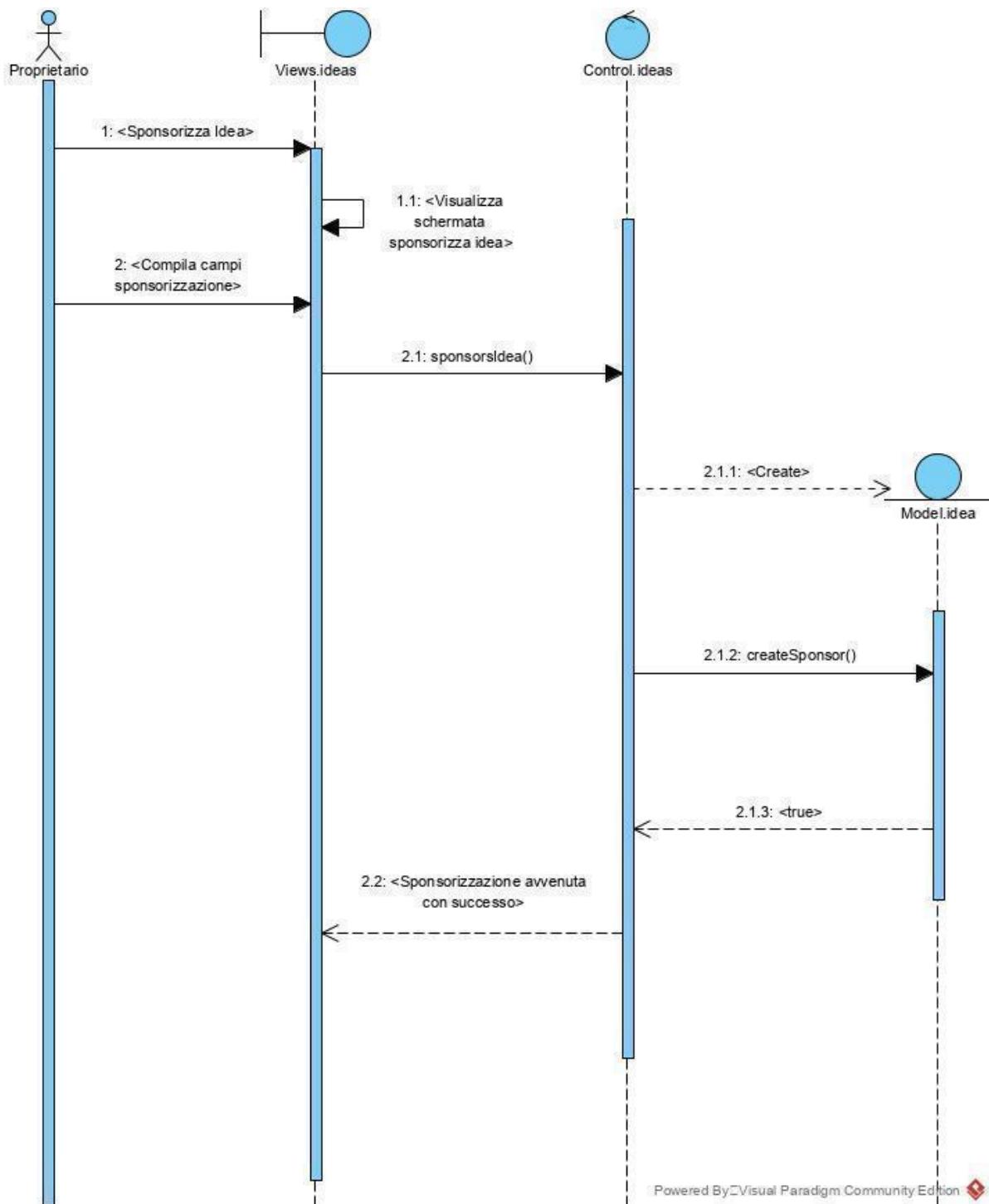
IF-10 / IF-6



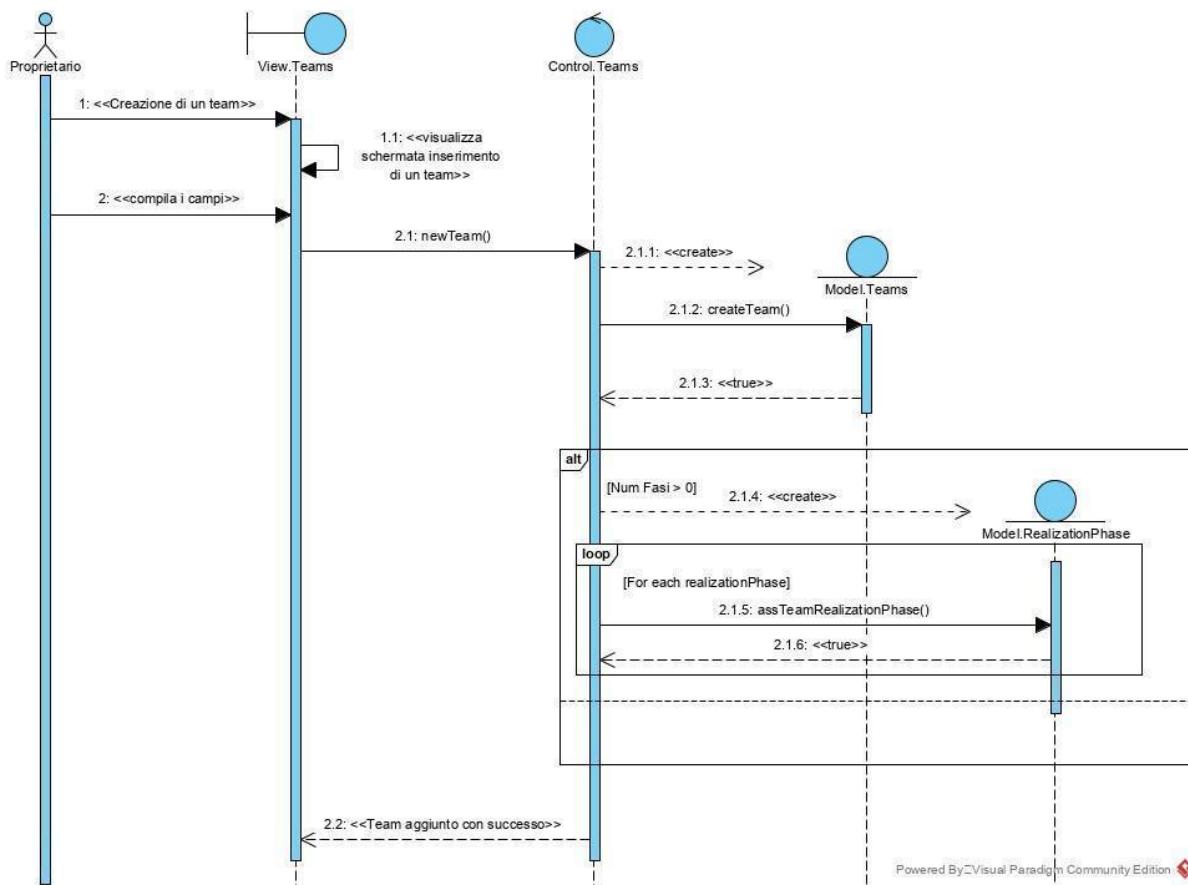
IF-12



IF-19

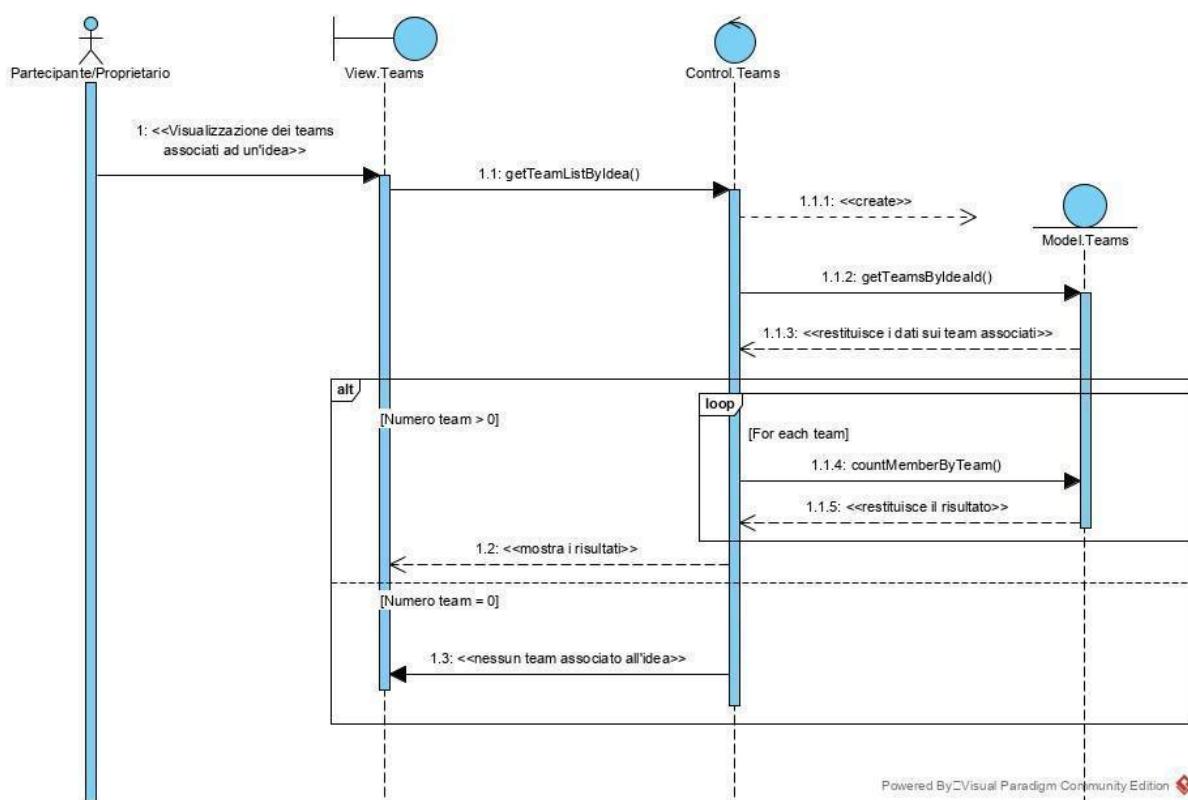


IF-14



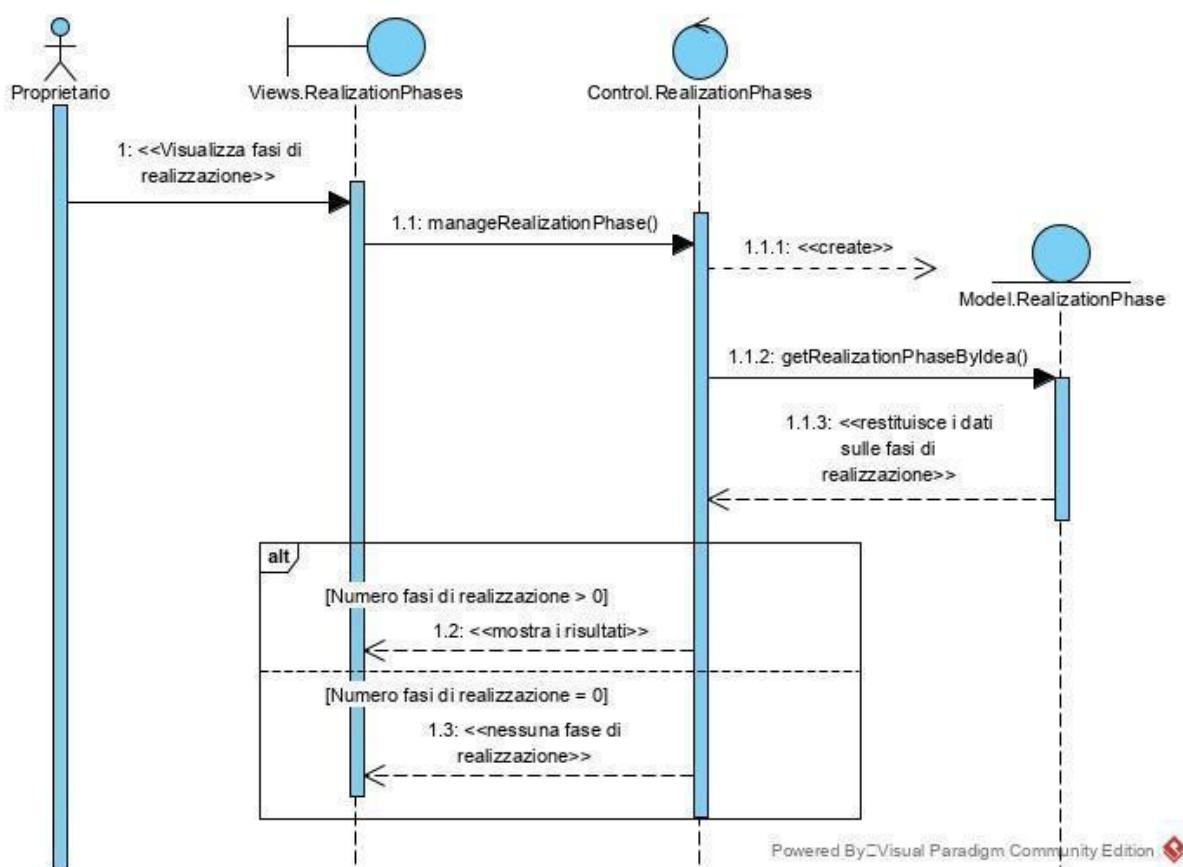
Powered By Visual Paradigm Community Edition

IF-15

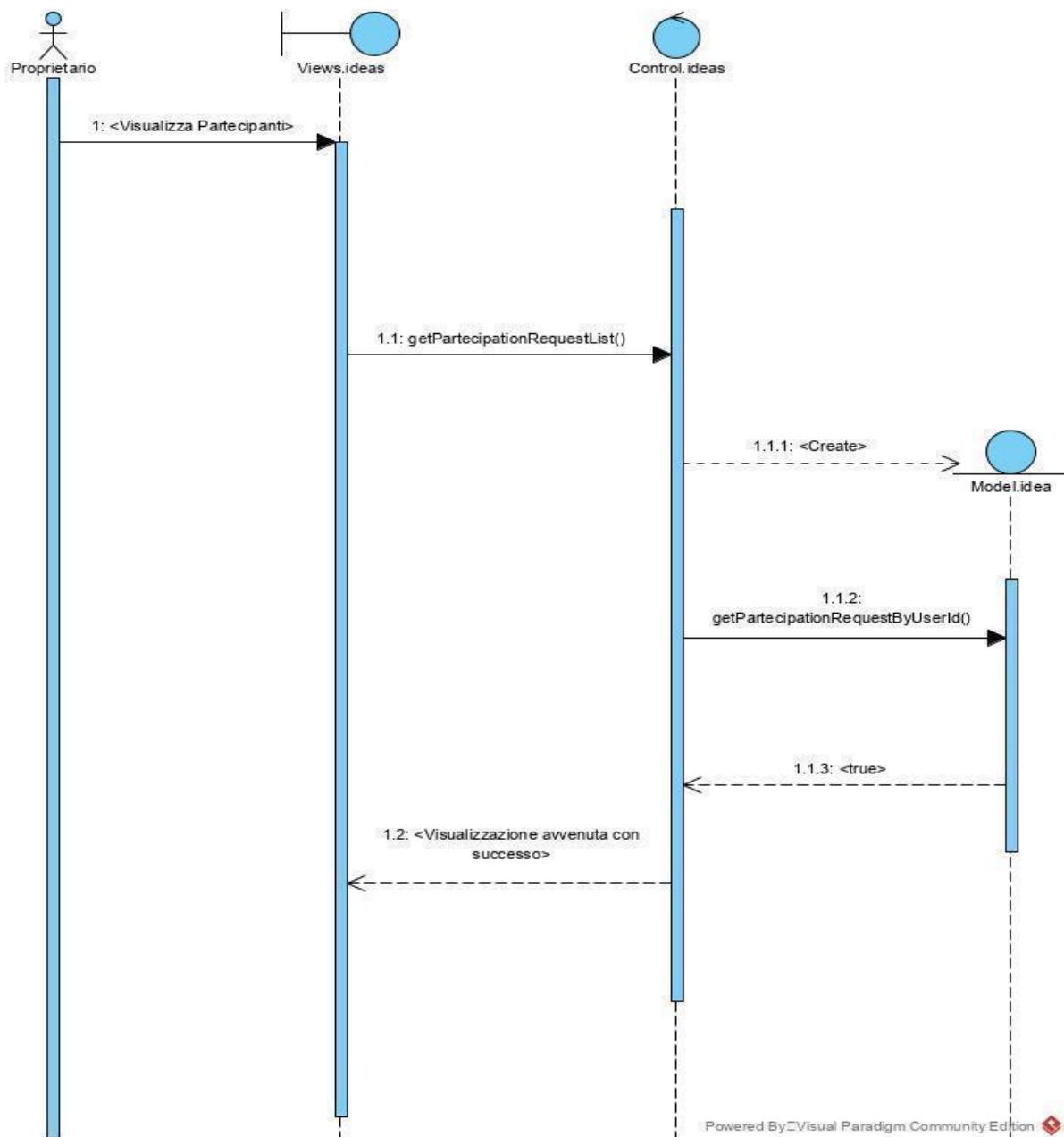


Powered By Visual Paradigm Community Edition

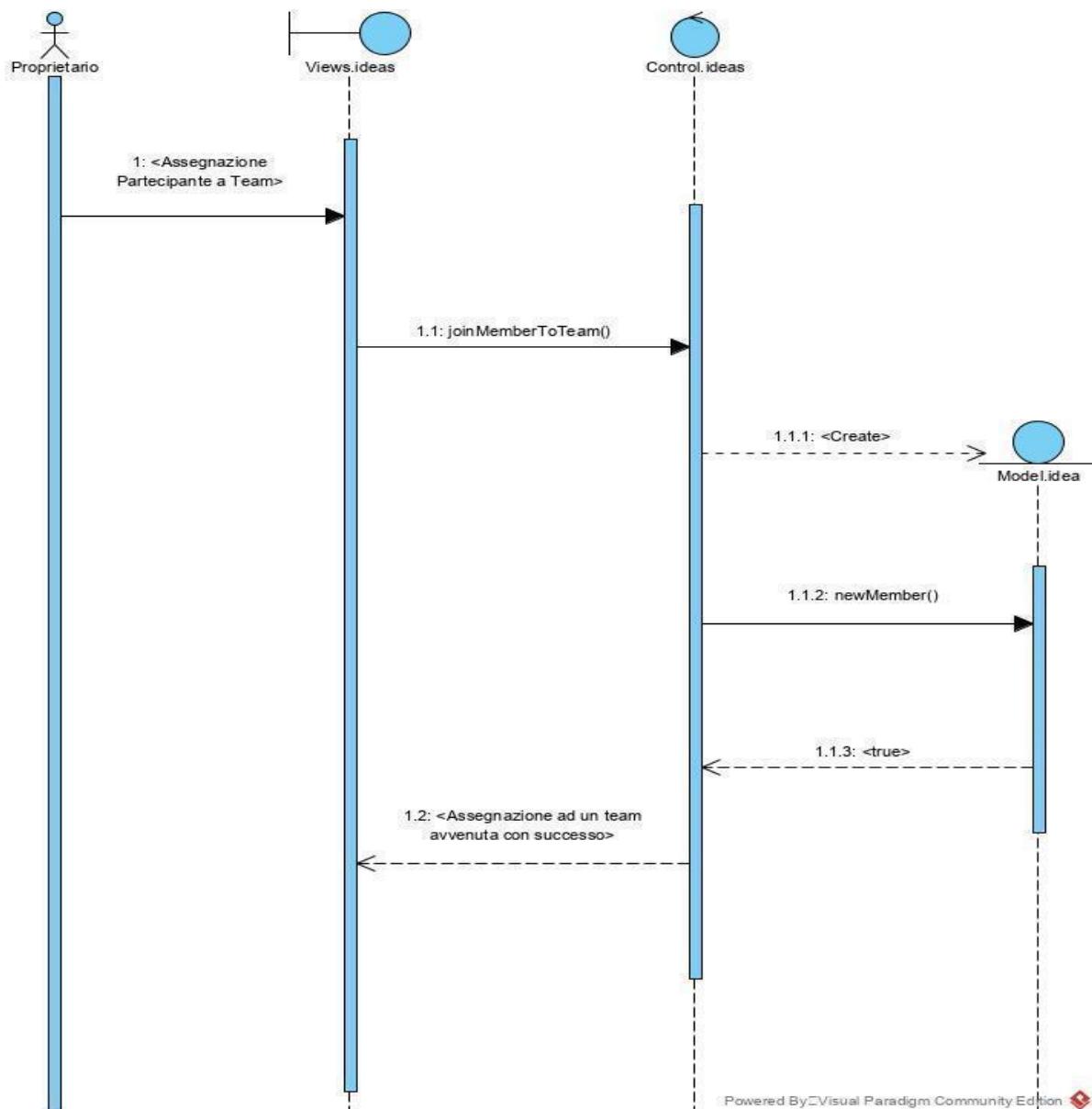
IF-39



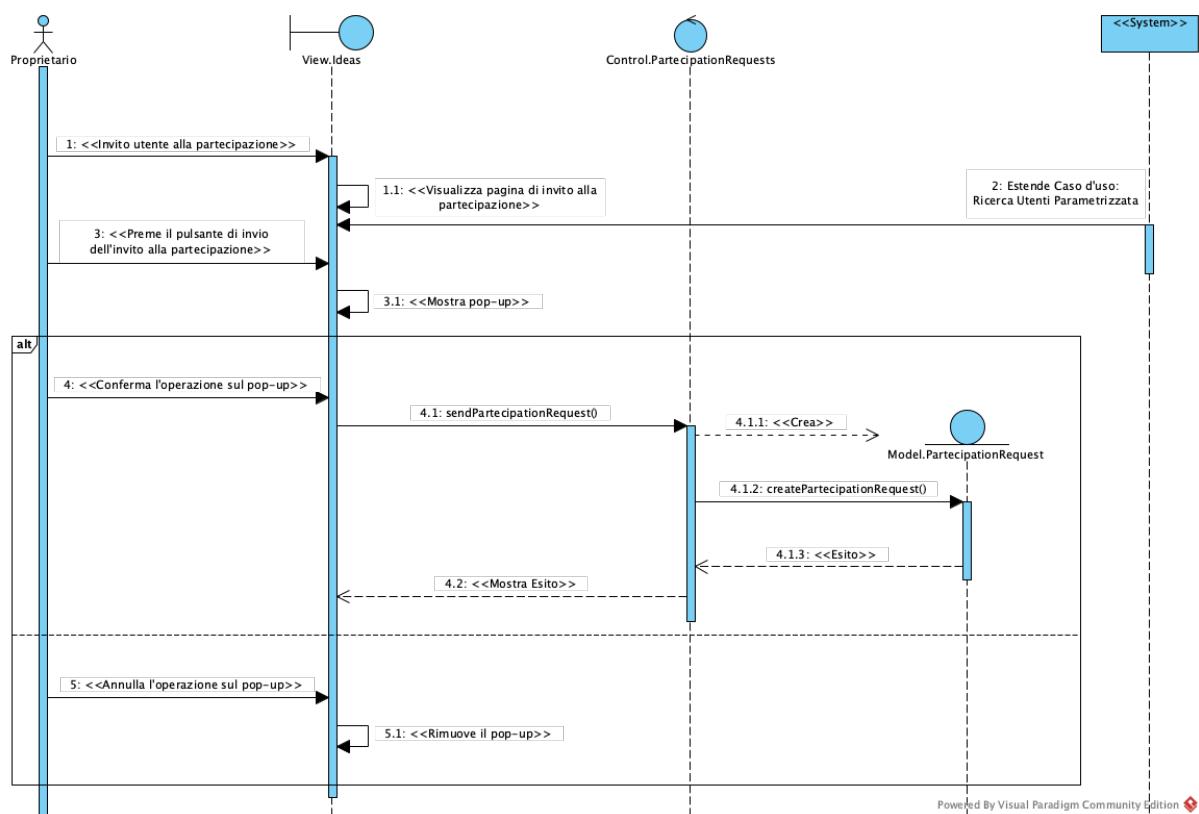
IF-31



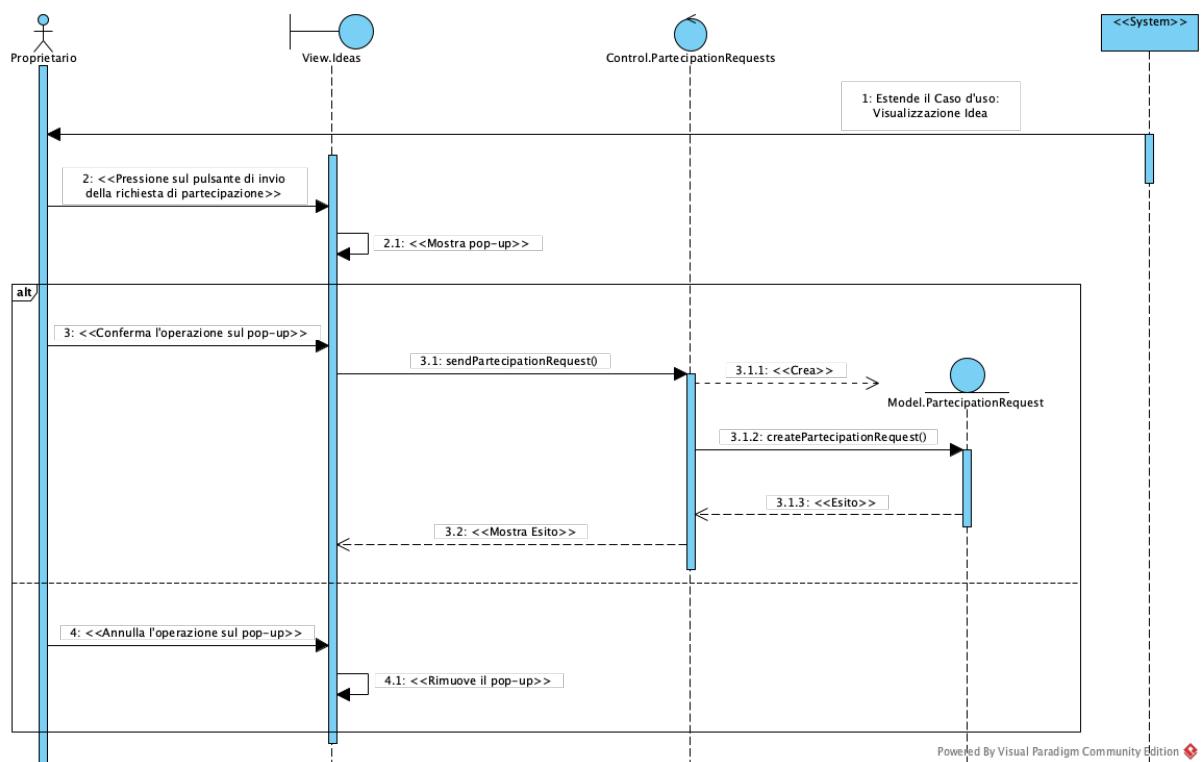
IF-32



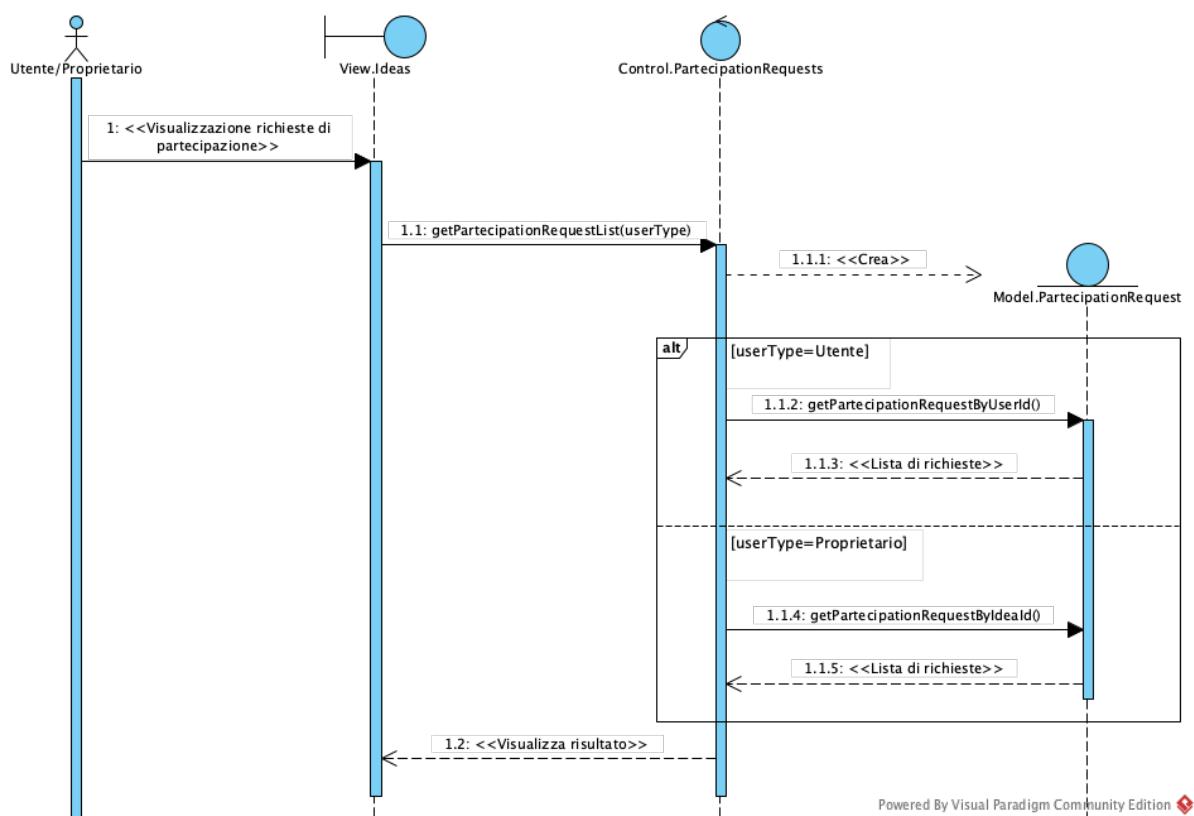
IF-22



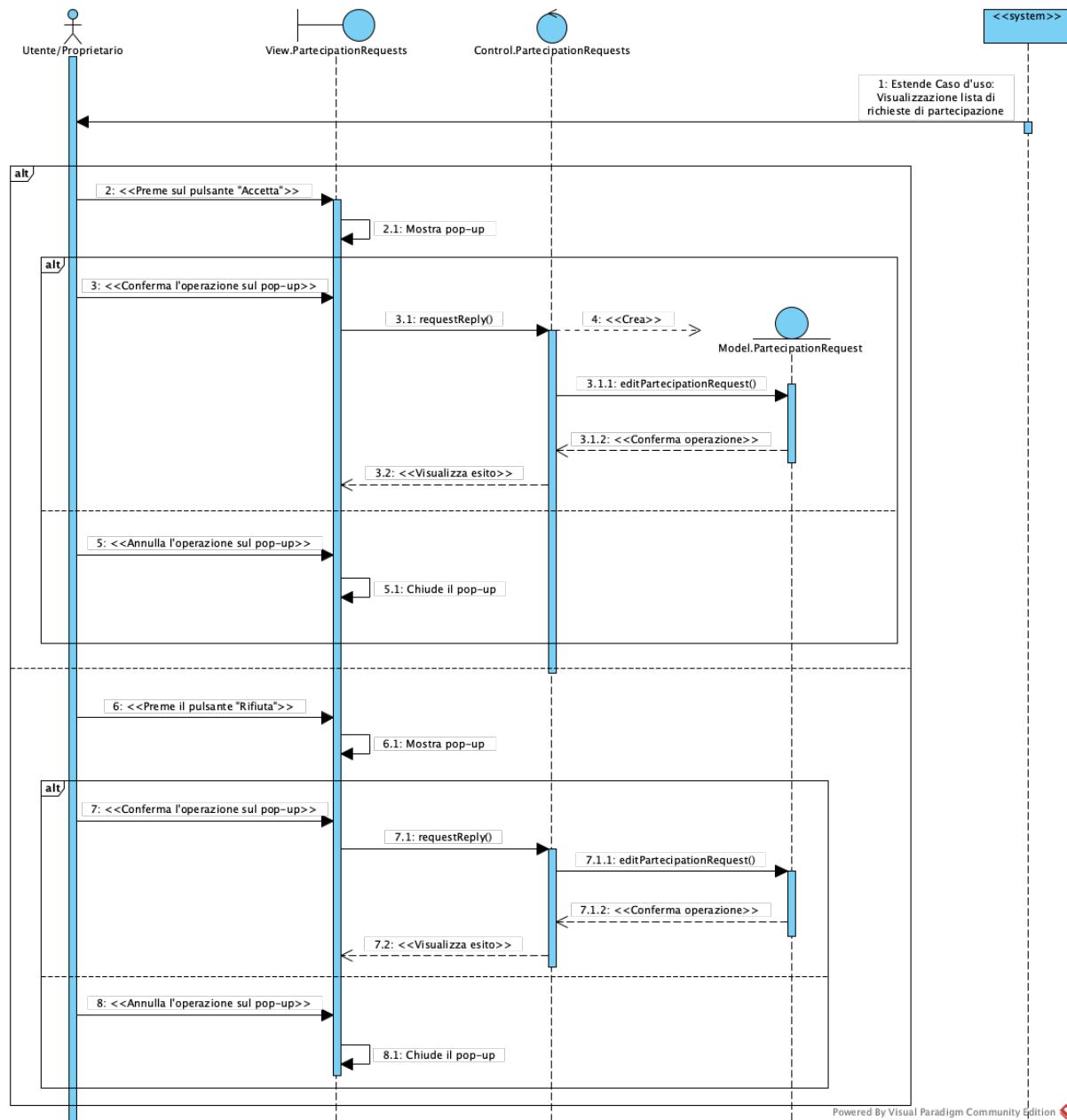
IF-23



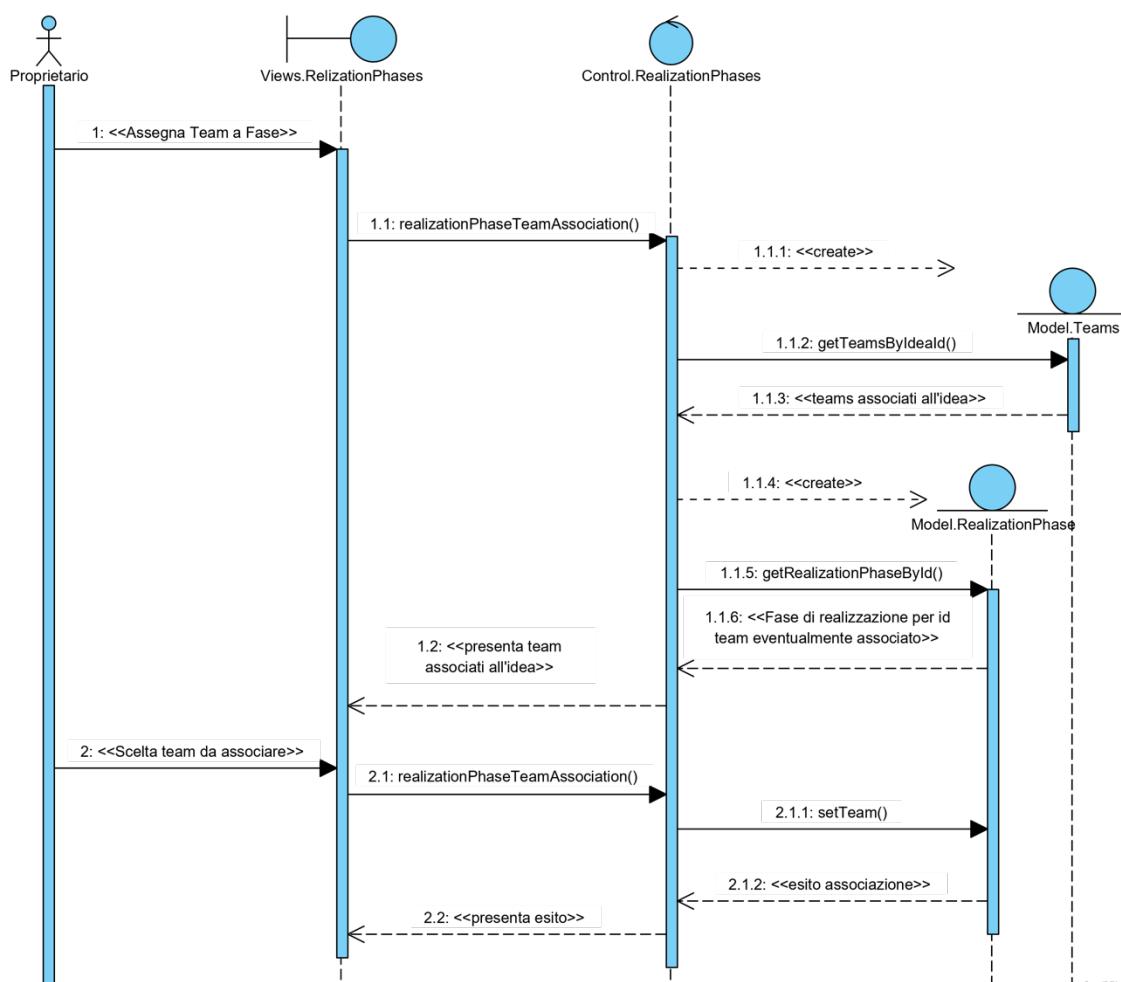
IF-24



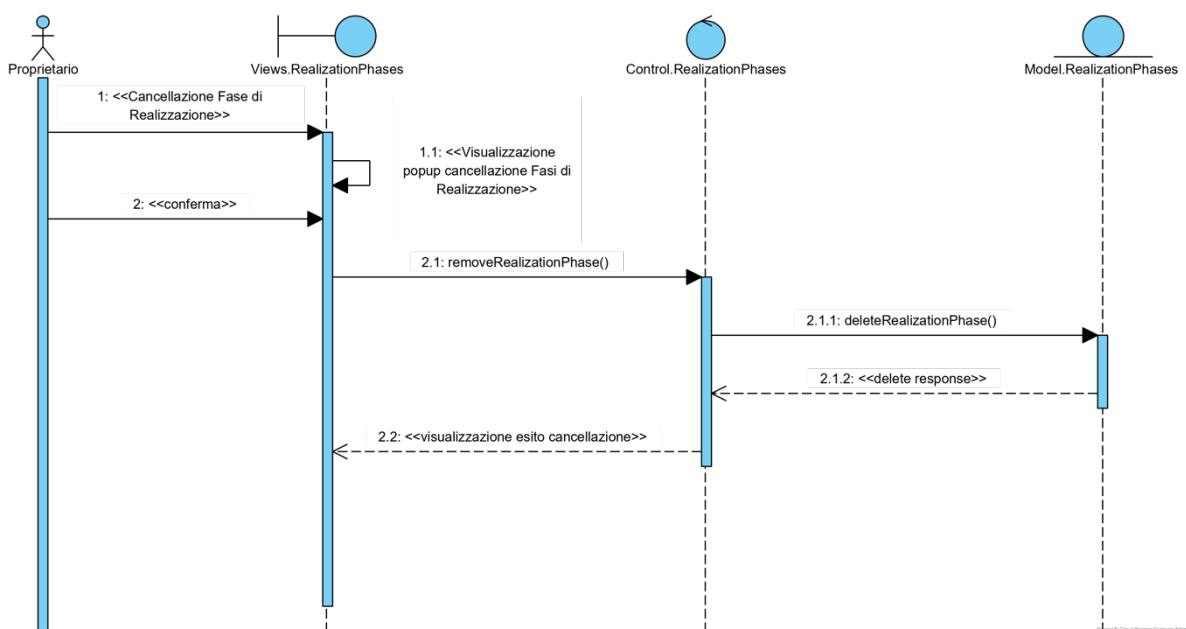
IF-25



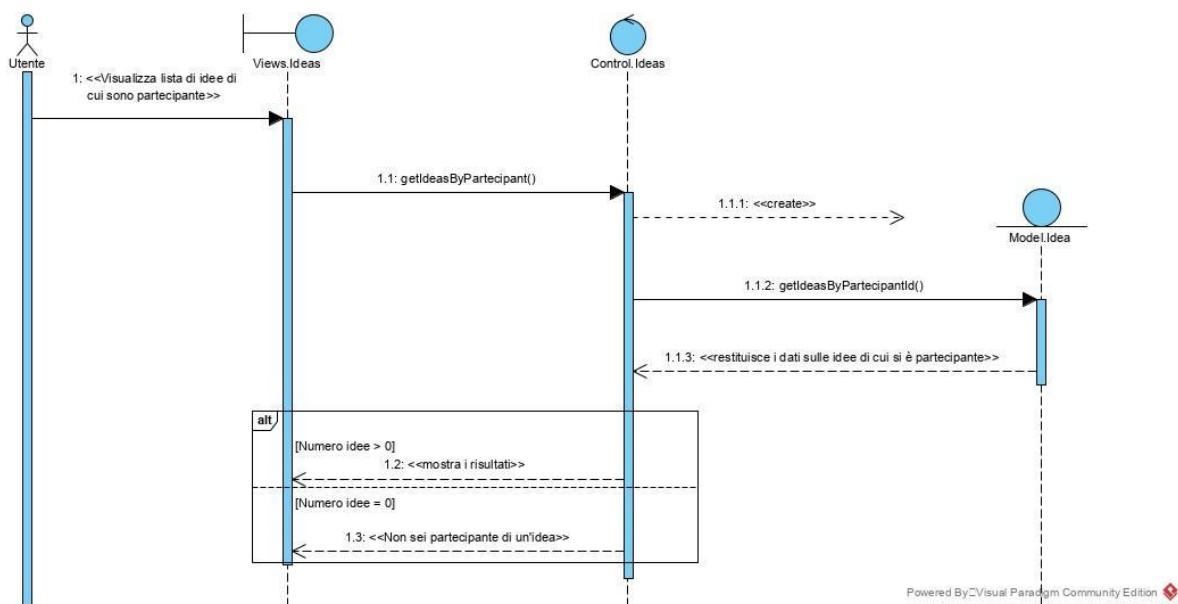
IF-18



IF-21

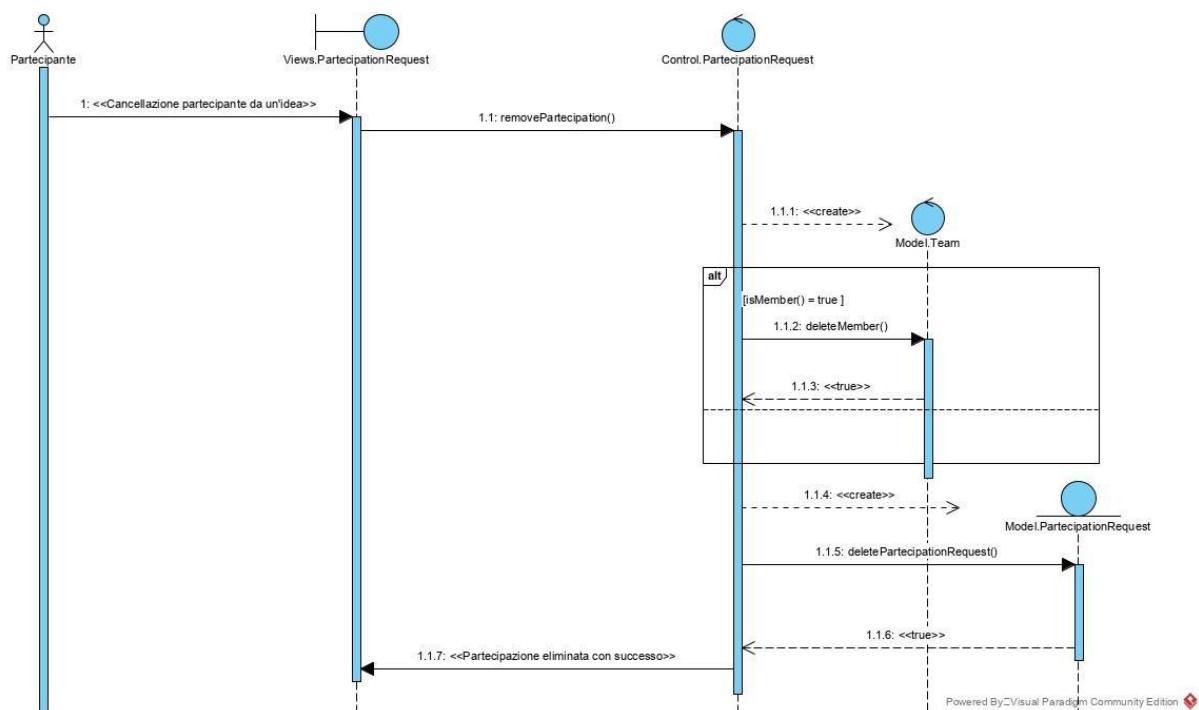


IF-33

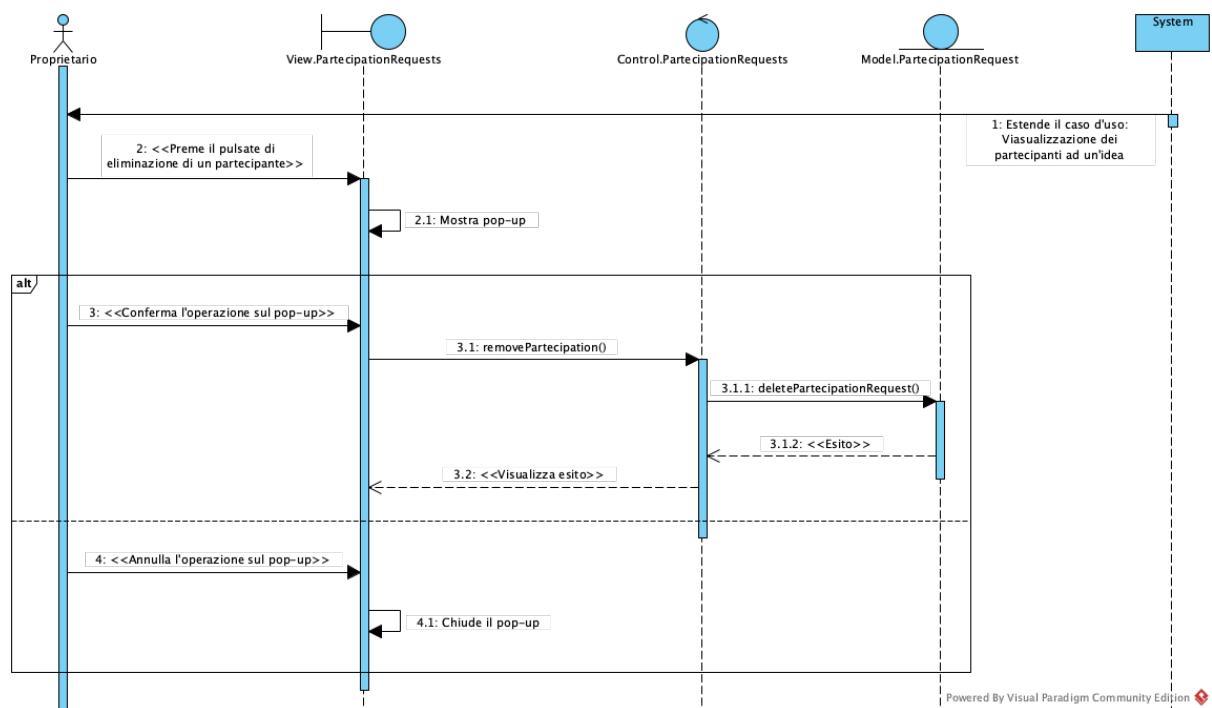


Powered By Visual Paradigm Community Edition

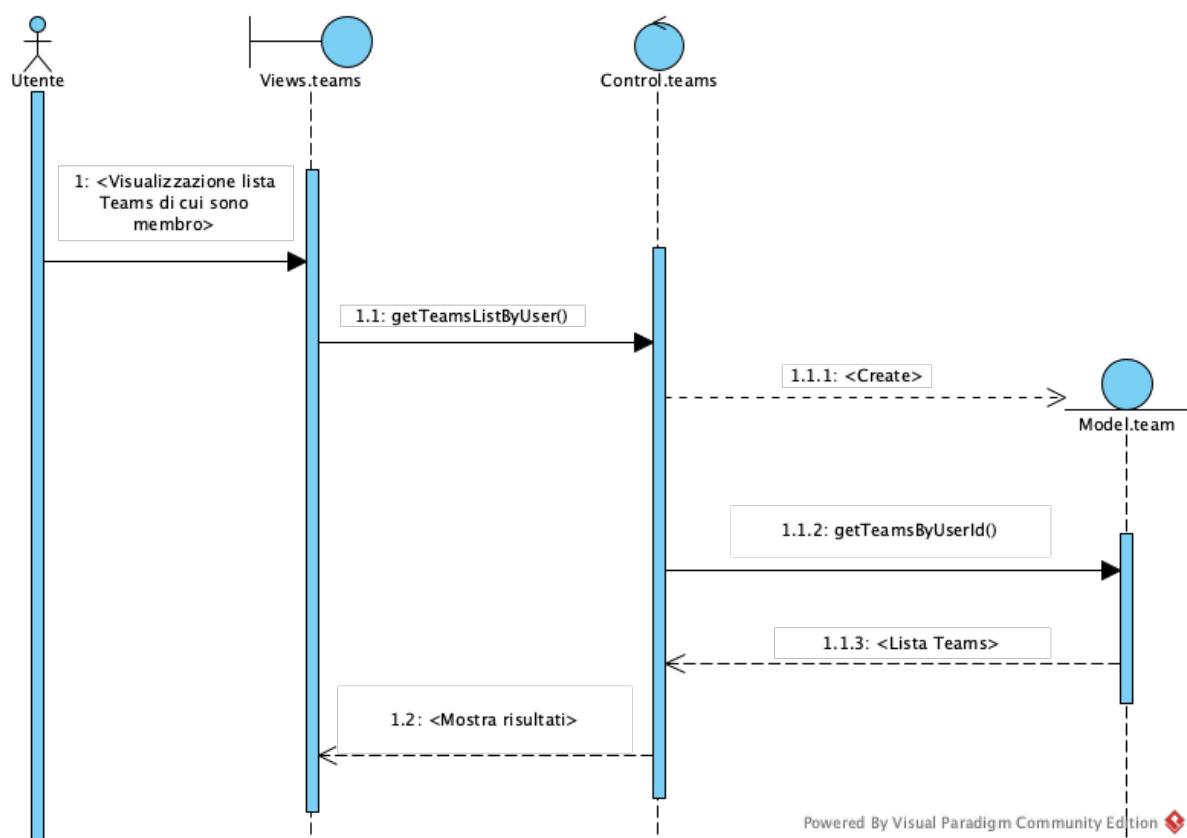
IF-38



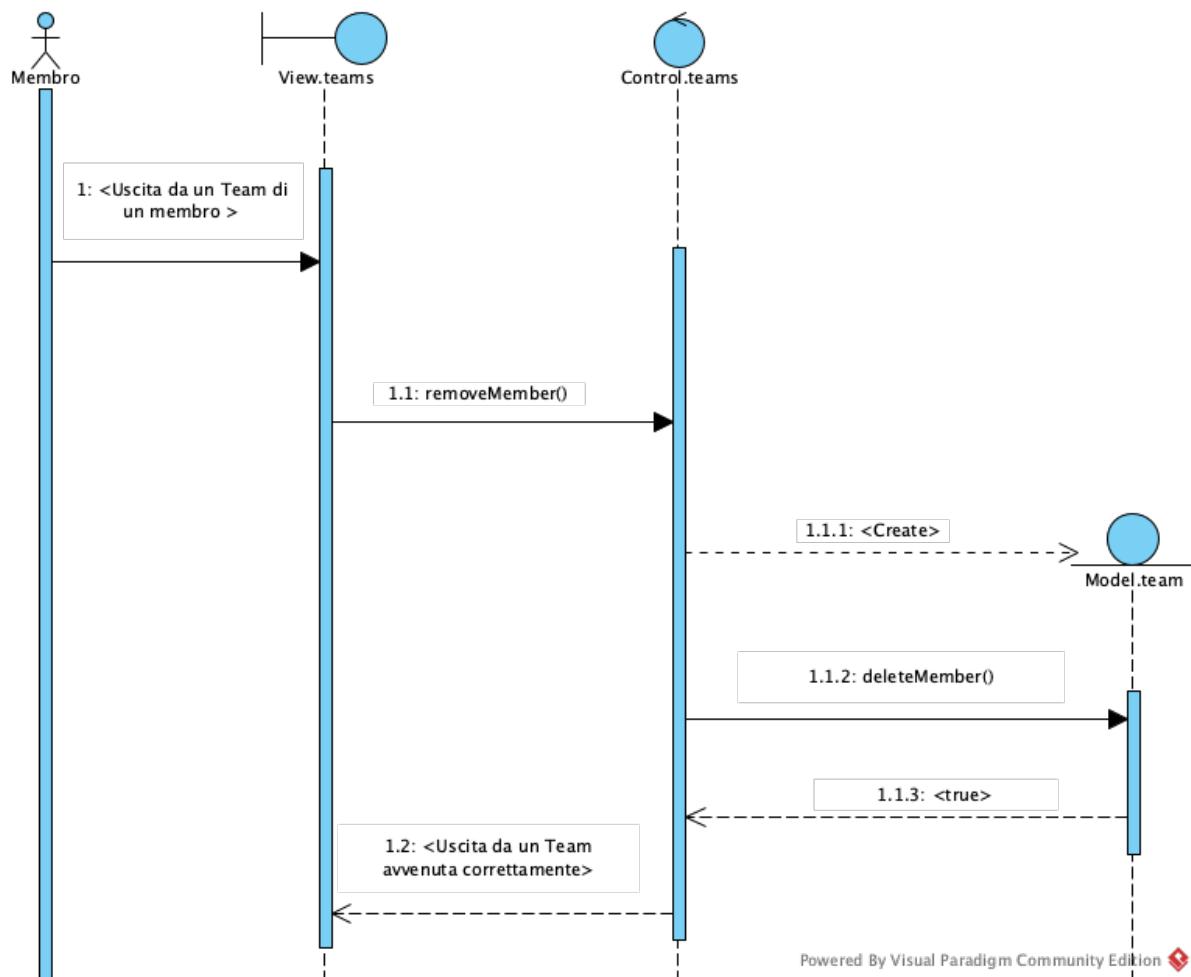
IF-37



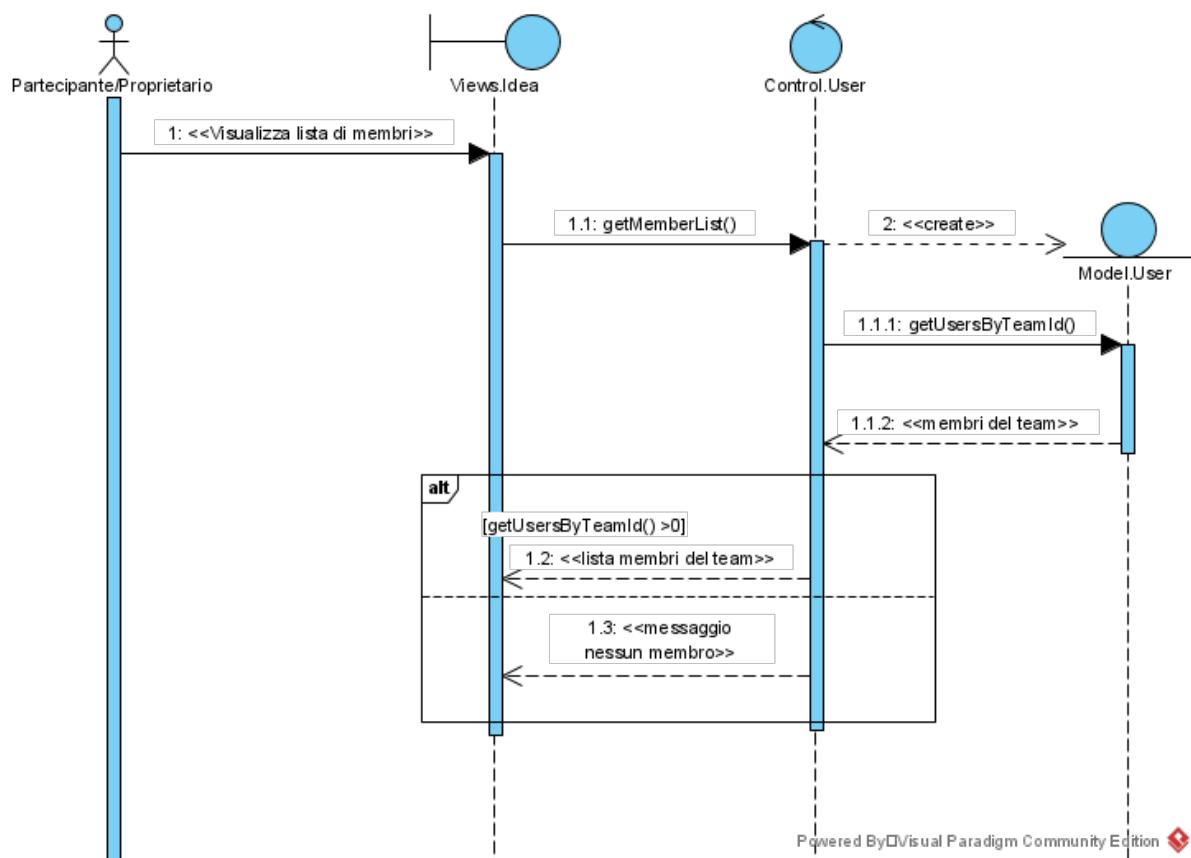
IF-34



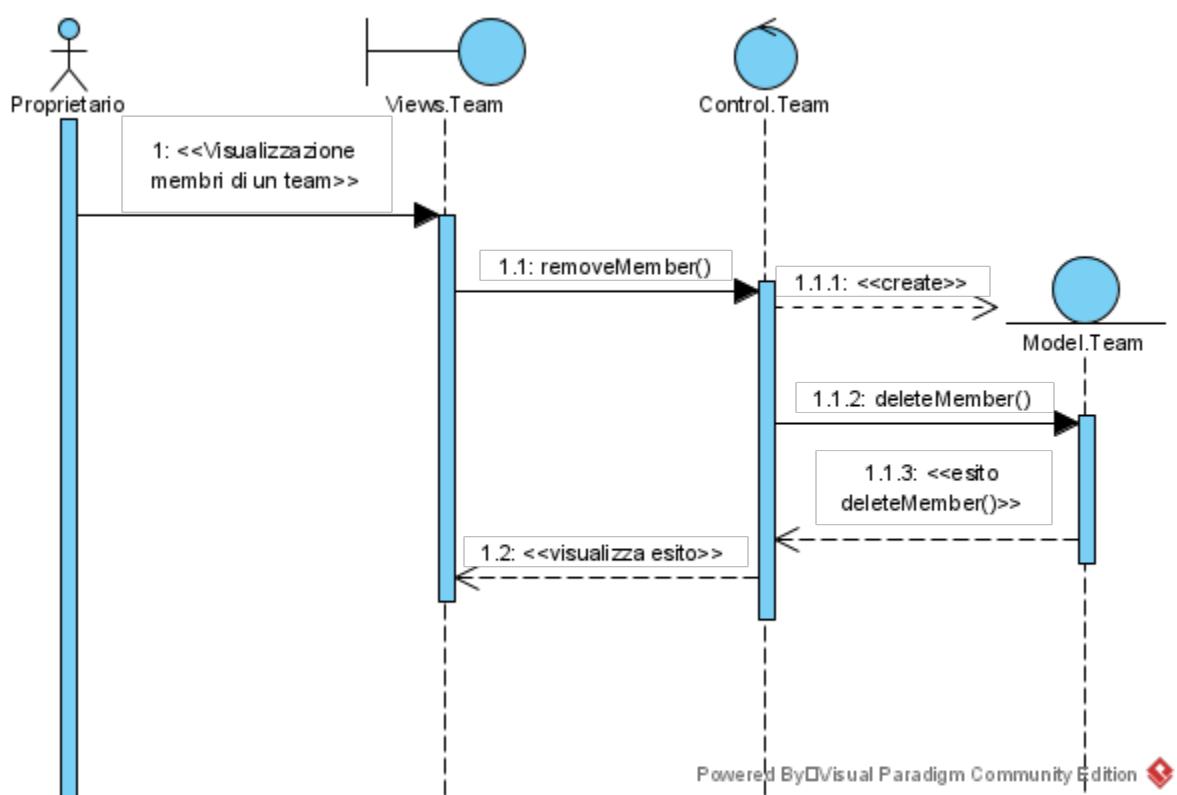
IF-35



IF-16

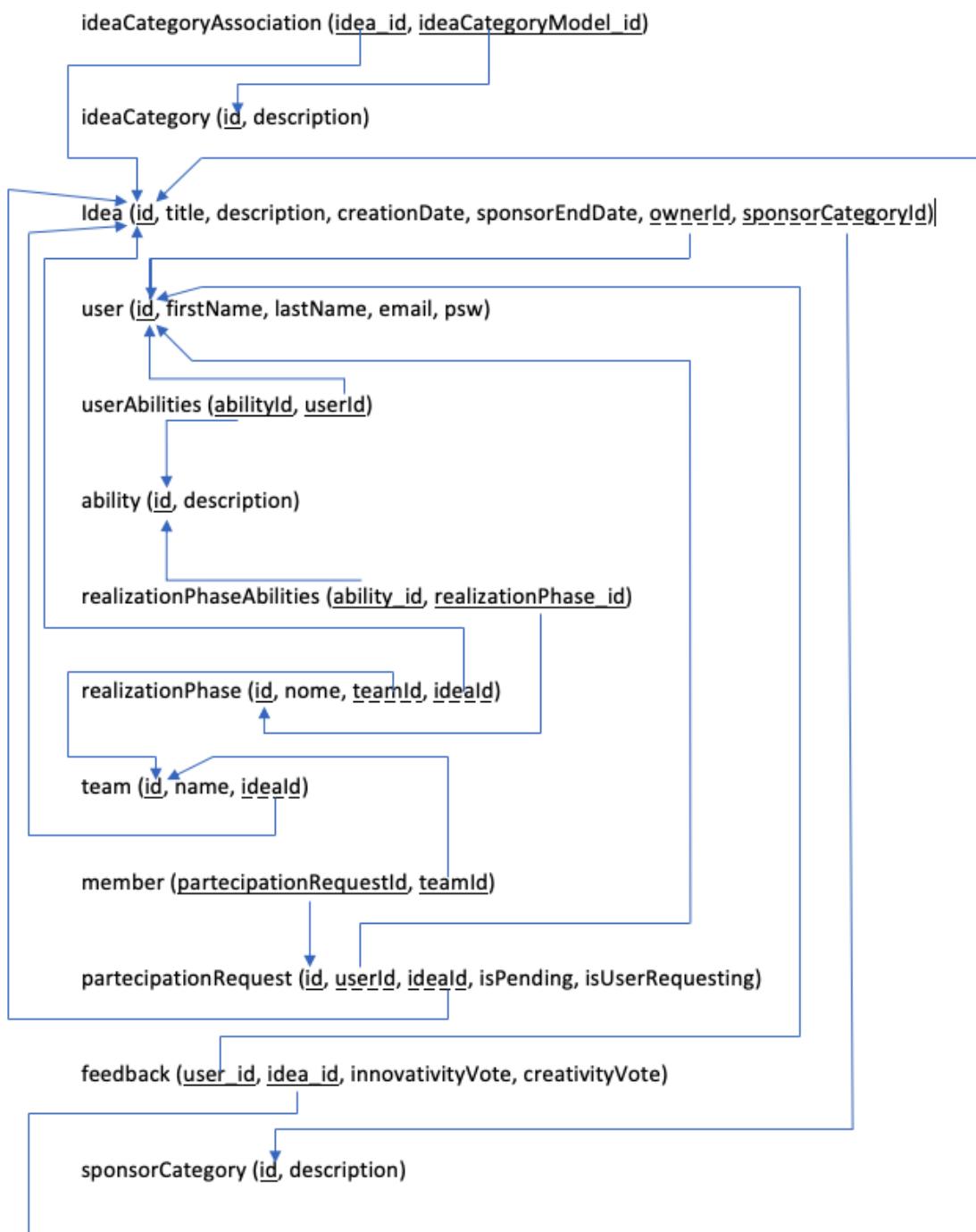


IF-17

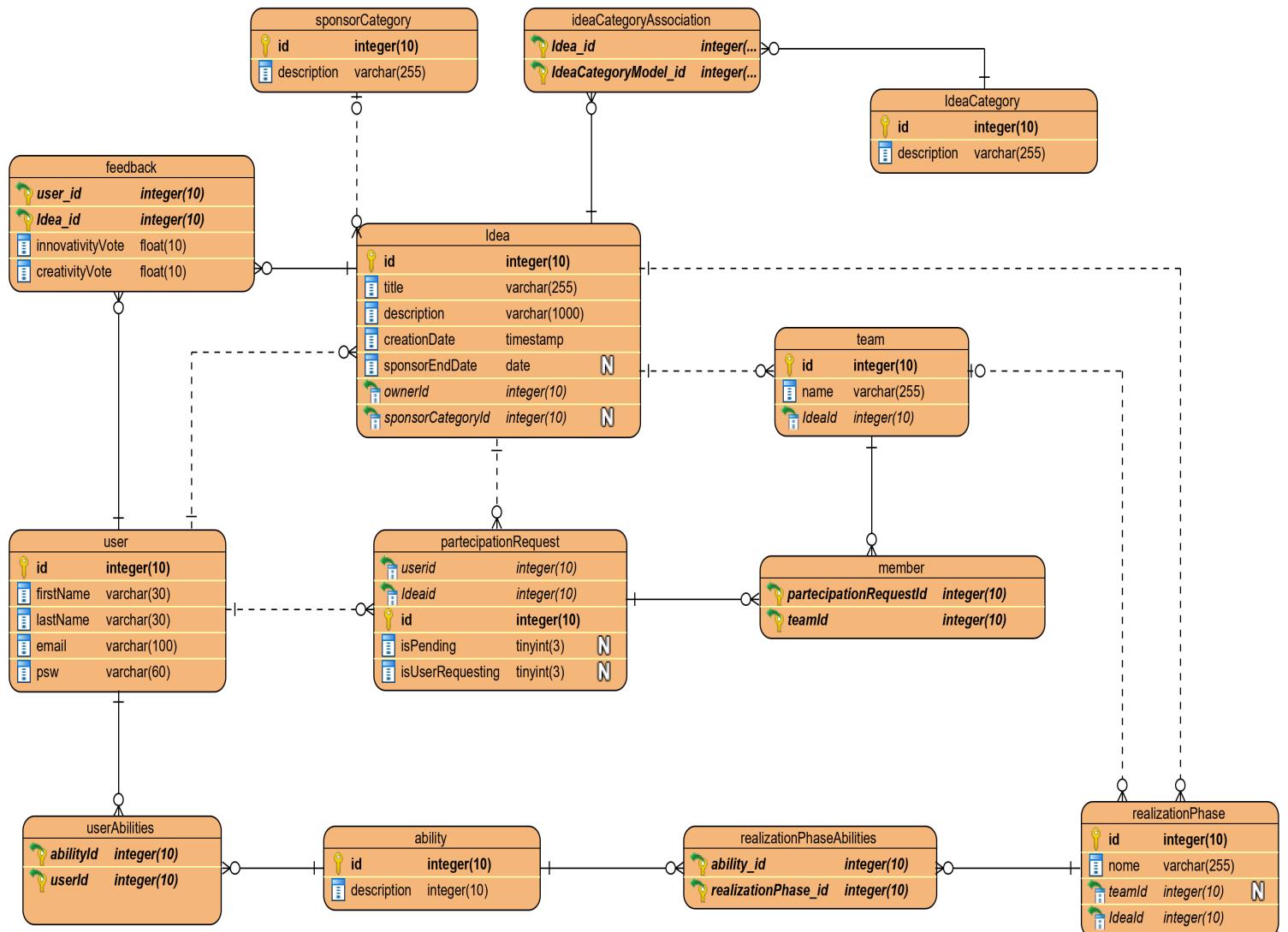


1.8 Data modeling and design

1.8.1 Modello logico del Database



1.8.2 Struttura fisica del Database



GLOSSARIO

1.9 Definizioni

Partecipante: con questo termine si intende un utente la cui richiesta di partecipazione ad un'idea è stata accettata.

Membro: con questo termine si intende un partecipante che fa parte di un team.

Richiesta di partecipazione: un utente ha la possibilità di far richiesta di partecipazione ad un'idea.

Invito di partecipazione: un proprietario ha la possibilità di invitare un utente a partecipare ad una propria idea.