UNIVERSIT**À** DEGLI STUDI DI NAPOLI **FEDERICO II**

SCUOLA POLITECNICA E DELLE SCIENZE DI BASE

DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA ELETTRICA E TECNOLOGIE DELL’INFORMAZIONE



CORSO DI LAUREA IN INFORMATICA

INSEGNAMENTO DI INGEGNERIA DEL SOFTWARE I

ANNO ACCADEMICO 2021/2022

Specifica, progettazione, implementazione e validazione del Sistema Informativo

“CineMates20”

**Autore:**  **Docenti:**

Gruppo INGSW2122\_S\_03 Prof. Sergio di Martino

Aleks Nikolaev Nikolov Prof. Francesco Cutugno

N86003002

# Indice

# Revisioni

|  |  |
| --- | --- |
| Data | Descrizione |
| 13/11/2021 | Stesura iniziale, Strutturazione documento |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

# Descrizione

# I - Documento dei Requisiti

## 1.1 - Modello funzionale

### 1.1.1 – Presentazione dell’idea progettuale

Si vuole realizzare un sistema informativo, denominato “NaTour21” (spesso abbrevviato nel documento come *NT21*), finalizzato ad offrire un moderno social network per appassionati di escursioni.

L’utente finale potrà interagire con il sistema mediante un dispositivo mobile, il quale, grazie alla presenza di un sensore GPS, risulta essere la tipologia di dispositivo ideale per un’applicativo di natura geografica.

Una volta autenticato, l’utente potrà inserire nuove escursioni sulla piattaforma, dotandole di varie informazioni volte a descrivere le caratteristiche dell’itinerario, come il nome, la durata, il livello di difficoltà, i punti di inizio e fine, e altri. L’itinerario dovrebbe essere rappresentato anche tramite una mappa geografica interattiva.

Gli itinerari possono essere inseriti dall’utente in vari modi, ad esempio interagendo con una mappa, oppure tramite file in formato standard GPX.

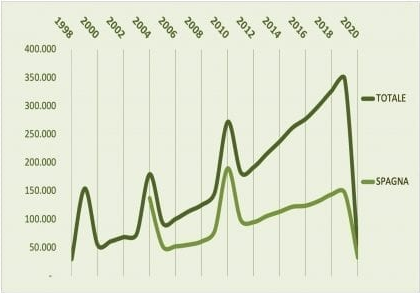
Un tracciato dovrebbe essere visualizzabile dall’utente in una schermata di dettaglio, all’interno della quale si trovano tutti dettagli sull’itinerario, includendo la possibilità di visualizzare eventuali recensioni e fotografie.

L’applicativo va progettato in modo tale da facilitarne la manutenibilità e da agevolare la futura espansione mediante l’integrazione di nuove funzionalità.

### 1.1.2 – Individuazione del target di utenti

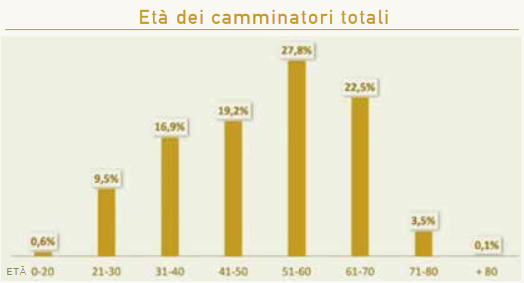
L’utente finale dell’applicativo NaTour21 è un individuo appassionato di attività sportive come l’escursionismo, che è interessato a condividere le proprie esperienze con gli altri. E’ fondamentale quindi offrire a questa categoria di persone un insieme di funzionalità e servizi che possono rendere facile ed immediata la condivisione di itinerari su una piattaforma dedicata. Per individuare questo target di utenti è stata svolta una ricerca bassandosi su dati e statistiche raccolti dai più grandi leader nell’editoria sportiva legata al trekking.

Sorgenti: OutdoorMagazine, Terre di Mezzo

Il grafico a fianco riporta il risultato di una statistica sul numero di persone che si sono recate a percorrere gli itinerari più famosi in Italia. Si come il Covid-19 ha causato un abbassamento drastico del numero di escursionisti.

Tuttavia, con l’approccio della fine della pandemia, si ipotizza che molte persone si dedicheranno di nuovo all’attività di escursionismo, il che risulterebbe in un target di potenziali utenti più ampio.

Successivamente, è stata fatta una raccolta di dati legati all’età dei camminatori. Dal grafico sottostante si può notare che la maggioranza dei camminatori rientra nella fascia d’età tra i 41 e 70 anni. Ciò può dare spunto alla progettazione di un interfaccia estremamente intuitiva da utilizzare, che si dirige più verso il minimalismo e la semplicità.



### 1.1.3 - Requisiti funzionali

Di seguito sono elencati i requisiti funzionali, ovvero le funzionalità che il sistema deve offrire:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Crea account |
| Descrizione | Un utente non autenticato deve poter creare un nuovo account con il quale poter accedere all’applicativo. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Effettua accesso |
| Descrizione | Un utente non autenticato deve poter effettuare l’accesso, inderendo le proprie credenziali di accesso, oppure tramite un account appartenente ad una piattaforma esterna. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Inserisci itinerario mappa |
| Descrizione | Un utente autenticato deve poter inserire nuovi itinerari tramite una mappa interattiva. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Inserisci itinerario GPX |
| Descrizione | Un utente autenticato deve poter inserire nuovi itinerari tramite l’importazione di un file in formato standard GPX. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Visualizza dettagli itinerario |
| Descrizione | Un utente autenticato deve poter visualizzare i dettagli di un sentiero, incluse le eventuali recensioni degli utenti e fotografie caricate. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Visualizza mappa itinerario |
| Descrizione | Un utente autenticato deve poter visualizzare una mappa iterattiva che rappresenti il punto di inizio e il tracciato geografico. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Visualizza itinerari propri |
| Descrizione | Un utente autenticato deve poter visualizzare un elenco degli itinerari da esso creati. |

### Funzionali da implementare se si ha il tempo/possibilità

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Recupera account |
| Descrizione | Il sistema deve consentire ad un utente non autenticato di recuperare il proprio account inserendo la mail collegata all’account e confermando di esserne il proprietario. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Aggiungi immagine di profilo |
| Descrizione | Il sistema deve consentire ad un utente autenticato di impostare la propria immagine di profilo |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Modifica profilo |
| Descrizione | Il sistema deve consentire ad un utente autenticato di modificare i suoi dati di profilo. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Modifica immagine di profilo |
| Descrizione | Il sistema deve consentire ad un utente autenticato di modificare la propria immagine di profilo. |

### 1.1.4 - Requisiti non funzionali

Di seguito sono elencati i requisiti non funzionali, ovvero i vincoli sulle varie qualità del software:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Performance delle ricerche |
| Descrizione | Le ricerche effettuate dall’utente devono fornire risultati, almeno parziali, entro 2 secondi il 90% dei casi |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Usabilità |
| Descrizione | Lo scopo per il quale l’utente utilizza l’applicativo viene raggiunto, dopo una fase di apprendimento al massimo di due ore, il 95% delle volte |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Apprendibilità |
| Descrizione | L’utente deve essere in grado di utilizzare il 90% delle funzionalità offerte entro un massimo di 2 ore di utilizzo |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Affidabilità |
| Descrizione | Il sistema è in grado di fornire la funzione richiesta dall’utente il 99.99% delle volte che essa è richiesta |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Supportabilità |
| Descrizione | Il sistema deve essere realizzato in modo da poter continuare a utilizzare, in seguito a modifiche drastiche di uno o più moduli software, almeno 1/3 del codice prodotto in seguito a un lavoro di adattamento che necessita non più di due giorni di lavoro , e un altro 1/3 in seguito a un lavoro di adattamento che necessita non più di 10 giorni |

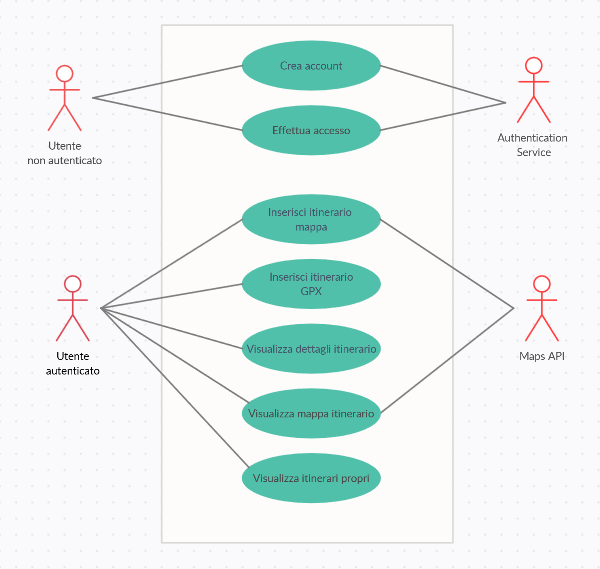
|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Implementazione |
| Descrizione | Il sistema deve consistere di un lato back end realizzato in un linguaggio object-oriented a scelta e un lato client realizzato sulla piattaforma android |

### 1.1.5 - Requisiti di dominio

Di seguito sono elencati i requisiti di dominio, ovvero vincoli generali che il sistema deve rispettare:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | GDPR |
| Descrizione | Il sistema deve attenersi alle direttive illustrate nel GDPR (regolamento generale sulla protezione dei dati) |

### 1.1.6 – Use Case Diagram



### 1.1.7 - Descrizione testuale degli use case

### 1.1.8 – Prototipazione visuale

## 1.2 - Modelli di dominio

# II - Documento di Design

# III - Documento di Testing