

# Documentazione

## Indice

<b>1</b>	<b>Requirement Engineering</b>	<b>1</b>
1.1	Introduzione . . . . .	1
1.2	Descrizione . . . . .	1
1.3	Specifica dei requisiti . . . . .	2
1.3.1	Interfaccia utente . . . . .	2
1.3.2	Requisiti funzionali . . . . .	2
1.3.3	Requisiti non funzionali . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Software test</b>	<b>3</b>
2.1	Unit test . . . . .	3
2.2	Widget testing . . . . .	3

## 1 Requirement Engineering

### 1.1 Introduzione

Il Requirement Engineering è il processo secondo cui i requisiti del sistema sono evidenziati, analizzati e validati.

Lo scopo del Requirement Engineering è la produzione di un documento (specifica dei requisiti) che definisca le funzionalità e i servizi offerti dal sistema da realizzare. Tale documento deve pertanto dire che cosa il sistema dovrebbe fare e nel nostro caso è basato sulla struttura dello standard IEEE 830-1998.

### 1.2 Descrizione

Il nostro progetto ha come scopo la produzione di un app che sia in grado di consigliare in modo esaustivo l'utente su quale sia il metodo di allevamento migliore per il ragno in suo possesso.

Potrebbe anche essere in grado di suscitare interesse in tutte quelle persone che non hanno ancora un ragno ma ne vorrebbero avere uno.

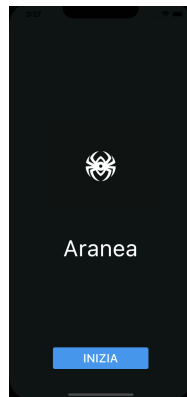


Figura 1: Pagina di benvenuto della nostra applicazione



Figura 2: Homepage della nostra applicazione

## 1.3 Specifica dei requisiti

### 1.3.1 Interfaccia utente

L'utente potrà interagire con il nostro prodotto attraverso una UI per dispositivi mobili Figure 1 e Figure 2.

### 1.3.2 Requisiti funzionali

La nostra applicazione:

- deve mostrare all'utente la descrizione del ragno desiderato
- deve mostrare all'utente il tipo di allevamento del ragno desiderato
- deve essere accurata, corretta e utile sia nella descrizione che nell'allevamento

### **1.3.3 Requisiti non funzionali**

- L'interfaccia grafica deve essere gradevole alla vista, intuitiva e di facile utilizzo

## **2 Software test**

Per la nostra applicazione è stato eseguito sia lo unit test sia il widget test.

### **2.1 Unit test**

Per lo unit test si è deciso di testare tutti i metodi creati per assicurarsi che non ci fossero errori e che l'applicazione fornisca correttamente ciò per cui è stata progettata.

### **2.2 Widget testing**

Per il widget test si è deciso di testare tutti i widget creati per essere sicuri che all'utente vengano mostrati correttamente.