La *documentazione dei requisiti* è la descrizione di ciò che il software deve o dovrà fare ovvero le *specifiche funzionali*. I requisiti sono prodotti e utilizzati da tutti i soggetti coinvolti nella produzione di software: gli utenti finali, gli architetti, gli [ingegneri del software](https://it.wikipedia.org/wiki/Ingegneria_del_software), gli interaction designers, gli [sviluppatori](https://it.wikipedia.org/wiki/Programmatore) o i tester. Per questa ragione la documentazione dei requisiti ha molti scopi diversi.

I requisiti sono disponibili in una varietà di stili, notazioni e formalità. I requisiti possono essere orientati all'obiettivo (es. ambiente di lavoro distribuito) o orientati al design (es. la funzione build può essere avviata facendo clic destro e selezionando la funzione 'build'). Possono essere specificati come istruzioni in linguaggio non tecnico, come figure disegnate, come formule matematiche dettagliate oppure come una combinazione di tutti.

I requisiti possono essere impliciti e difficile da scoprire. Non è sempre facile sapere esattamente quanti e che tipi di documentazione sono necessari e quanti invece possono essere lasciati alla parte di documentazione di architettura e design, è inoltre difficile sapere come documentare i requisiti considerando la varietà delle persone che devono leggerla e utilizzarla. Per questa ragione la documentazione dei requisiti è spesso incompleta o inesistente e senza l'adeguata documentazione le modifiche software diventano più inclini all'errore.

La necessità di documentazione varia in base allo scopo del [progetto](https://it.wikipedia.org/wiki/Progetto): nel caso di progetti piccoli per sviluppare applicazioni di durata ridotta (per esempio per una campagna) la quantità di documentazione è molto più ridotta rispetto a progetti che riguardano questioni di sicurezza (per esempio nel caso in cui si progetta lo software di un sistema di [energia nucleare](https://it.wikipedia.org/wiki/Energia_nucleare)).

### Obiettivo del progetto.

L’obiettivo del progetto è quello di raccogliere manuali, video, e archiviarli in un unico contenitore digitale.

In tal modo si avrà la possibilità di effettuare ricerche efficienti e veloci, anche all’interno del contenuto dei file caricati.

Si utilizzeranno un sistema Web per offrire tali contenuti algi utenti. Le risorse saranno caricati e catalogate in base all’appartenenza o alla classificazione che verranno date, e si possono aggiungere inoltre ulteriori informazioni correlate, che chiameremo metadati.

Verrà offerta la libreria a tutti gli utenti che si registrato e successivamente verranno abilitati all’accesso. Tutti avranno accesso a tui i contenuti all’interno dell’applicazione, si avrà anche la possibilità di scaricarlo sulla propia postazione.

Nel sistema sarà possibile anche gestire gli oggetti fisici come libri e CD, con le relative fasi di consegna e verifica dello stato di questi.

I profili disponibili che possono essere usati sono:

1. Archivista;
2. Amministratore;
3. Visualizzatore

### Definizione Funzioni

### Flusso Dati

|  |  |
| --- | --- |
| Dati in Ingresso | Dati in Uscita |
| Dati degli oggetti da caricare | Richieste degli utenti |
| File da archiviare | File in download |
|  | Visualizzazione dei file |
|  | Statisitche del sito |

### Modalità di utilizzo

-UML

### Disegno procedura

Definiamo qui un dettaglio su tutto ciò che dobbiamo inserire in ogni singola pagina prevista e tutte le varie interazioni interne che sono previste.

### Graficamente disegnate le pagine

*Definizione dei requsiti:*

* *Funzionali;*
* *Non funzionali;*

*evoluzione del sistema;*

*specifica dei requisiti;*

*specifiche del sw*

*Fase 0 : AS IS -> TO BE*

* *Descriviamo come è attualmente integrando con le varie osservazioni fatte da parte degli utenti*

[Obiettivo del progetto. 1](#_Toc487364923)

[Definizione Funzioni 2](#_Toc487364924)