



**Upload and see content
everywhere, anytime.**

Realizzato da:

Christian Sordi
Edoardo Ottavianelli
Alessandro Olivieri
Alfredo Orsini



**Upload and see content
everywhere, anytime.**

**DOCUMENTO DI VISIONE E
STUDIO DI FATTIBILITÀ**

Realizzato da:

Christian Sordi
Edoardo Ottavianelli
Alessandro Olivieri
Alfredo Orsini

Sommario

1. Prefazione.....	3
2. Cronologia delle revisioni	3
3. Documento di Visione.....	4
3.1 Introduzione	4
3.2 Descrizione generale del prodotto	4
3.3 Requisiti	5
3.3 Altri Requisiti e Vincoli.....	7
4. Studio di fattibilità.....	8
4.1 Background e formulazione del problema	8
4.2 Soluzione al problema e Vantaggi	8
4.3 Svantaggi	8
4.4 Analisi di mercato	9
4.5 Stakeholders	10
4.6 Proiezione di utenza	11
4.7 Tecnologie	11
4.8 Stima dei costi dell'architettura fisica.....	11

1. Prefazione

Lo scopo di questo documento è di raccogliere e riassumere ad alto livello le funzionalità e le esigenze del sistema che si andrà a sviluppare, di mostrare la fattibilità del progetto e di stimare in modo molto approssimativo i costi dell'architettura fisica necessaria.

2. Cronologia delle revisioni

Versione	Data	Descrizione
1.0	03/10/2019	Prima stesura
1.1	17/10/2019	Modifica della prima visione di utenza, da Utente iscritto/non iscritto a Utente Generico accorpando le funzionalità in una visione generica di alto livello.
1.2	18/10/2019	Proiezione di utenza scorporata dal paragrafo “Stima dei costi dell’architettura fisica” e riqualificazione di quest’ultima. (Aggiunti più server per le richieste e una nuovo data Storage per il DataBase)

3. Documento di Visione

3.1 Introduzione

Il nostro gruppo di software development si sta interessando allo sviluppo di un software finalizzato all'upload di contenuti audiovisivi da parte dei suoi utenti e gli stessi avranno la possibilità di usufruire di tali contenuti.

3.2 Descrizione generale del prodotto

Il sistema sviluppato sarà un'applicazione web e consentirà a chi usufruisce del servizio, le seguenti funzioni:

- Iscriversi al servizio
- Visualizzare video
- Visualizzare una Live Streaming
- Cercare un video per parola chiave
- Cercare un Utente tramite una parola chiave
- Commentare video
- Mettere like/dislike ai video
- Iscriversi al profilo di un utente
- Caricare un video
- Iniziare una Live Streaming
- Abbonarsi al Seek Fund di un altro utente
- Effettuare una donazione ad un altro utente durante una sua live

La sicurezza della piattaforma sarà una priorità, dal momento che ci saranno importanti movimenti monetari. Anche la velocità del servizio è cruciale in quanto l'obiettivo è quello di fornire una consultazione facile e veloce dei contenuti. Inoltre, il sistema dovrà essere disponibile in tutte le lingue principali delle nazioni in cui sarà accessibile.

3.3 Requisiti

I Contenuti di Seek Up vengono caricati dagli utenti, indipendentemente se l'Utente carichi video sul servizio o li veda soltanto, descriviamo ora le funzionalità garantite:

- *Iscriversi, i dati da fornire necessari all'iscrizione sono:*
 - Nome e Cognome
 - Username (Se disponibile)
 - Nome del profilo
 - Data di Nascita
 - Residenza
 - Sesso
 - E-mail
 - Password
 - Estremi del metodo di pagamento (Tra quelli accettati)
 - Foto del profilo (Opzionale)
 - Numero di telefono (Opzionale)
 - Consenso al trattamento dei dati personali
 - Iscrizione alla newsletter (Opzionale)
- *Eseguire il log-in al servizio fornendo:*
 - Username/Mail
 - Password
- *Eseguire il log-out al servizio*
- *Visualizzare i propri dati utente e aggiornare alcuni di essi:*
 - Nome e Cognome
 - Nome del profilo
 - Data di Nascita
 - Residenza
 - Sesso
 - E-mail
 - Password
 - Estremi del metodo di pagamento
 - Foto del profilo
 - Numero di telefono
 - Iscrizione alla newsletter
- *Cercare un video o live tramite parola chiave*
- *Cercare un Utente tramite parola chiave*

- *Visualizzare un video* (Tale azione comporterà l'incremento di un contatore che terrà traccia delle visualizzazioni relative a quel video, questa cifra sarà indispensabile per l'algoritmo di ricerca)
- *Seguire una Live Streaming* (Tale azione comporterà l'incremento di un contatore che terrà traccia degli spettatori della suddetta live)
- *Visualizzare il profilo di un altro utente con annessi video caricati e informazioni pubbliche del profilo*
- *Effettuare una donazione ad un altro utente durante una sua live* (L'importo da accreditare può essere di entità variabile, tale importo verrà detratto dal metodo di pagamento associato al profilo utente che esegue la transazione, nel caso in cui la cifra selezionata superi il credito residuo del metodo di pagamento, l'operazione verrà rifiutata. Sarà possibile eventualmente inserire un messaggio allegato alla donazione)
- *Commentare video con una stringa testuale* (Tali commenti inoltre potranno ricevere like/dislike e risposte dagli altri utenti, in modo tale da favorire la nascita di una community attiva e creare interazione rispetto ai contenuti caricati)
- *Mettere like/dislike ai video* (Questa azione incrementa un contatore associato ai likes/dislikes ricevuti dal video stesso)
- *Iscriversi al profilo di un utente* (Ricezione delle notifiche al caricamento di video da parte di quest'ultimo o dell'inizio di una live streaming)
- *Gestire la ricezione di notifiche relative alle proprie iscrizioni*
- *Caricare video* (L'utilizzo o meno di questa funzionalità discerne tra creators ovvero coloro i quali caricano contenuti e viewers i quali usufruiscono solamente dei contenuti)
- *Iniziare una live streaming* (Tale azione comporterà al suo termine la creazione automatica di un video contenente l'intera trasmissione)
- *Commentare una live streaming* (Tale azione comporterà la comparsa del suddetto commento all'interno di una live chat, la quale è un'entità distinta dalla sezione commenti del video che verrà generata a fine live streaming)
- *Rimuovere un video*
- *Segnalare un video* (Sarà necessario fornire la classe di abuso (razzismo, spam...) e una motivazione)
- *Creare un Seek Fund*
- *Abbonarsi al Seek Fund di un altro utente* (Effettuando un versamento di una quota fissa mensile per l'eventuale accesso esclusivo a determinati contenuti)
- *Creare una coda di visualizzazione*

- *Creare una playlist* (Aggiungendovi video propri o di altri profili, una playlist, oltre che una collezione di video, viene eseguita come una coda di visualizzazione)

3.3 Altri Requisiti e Vincoli

Seek Up comunicherà con i vari Social Network più utilizzati (Facebook, Instagram, Twitter, SnapChat, WhatsApp, Telegram e LinkedIn) per ampliare la community dei creators e per diffondere in modo più capillare e pianificato i contenuti pubblicati sulla piattaforma.

Per la registrazione si potranno utilizzare alcune API di alcuni sistemi citati sopra. (Facebook, Google)

Verranno utilizzati sistemi di pagamento e microtransazioni esterni e per questo sarà necessario utilizzare le API di PayPal.

4. Studio di fattibilità

4.1 Background e formulazione del problema

Attualmente il panorama dei servizi di streaming video online è molto frastagliato e presenta delle lacune dal punto di vista dei servizi offerti. La limitazione più grande che abbiamo riscontrato è la poca flessibilità delle piattaforme esistenti nei confronti dei creatori di contenuti, i quali sono costretti alla stipulazione di piani a pagamento per usufruire di funzionalità che noi riteniamo fondamentali.

Inoltre, non esiste un software in grado di fornire sia la possibilità di condivisione di video, sia la possibilità di effettuare live streaming. Ciò che è emerso dalla nostra analisi è che la figura del creator è per lo più marginale sulla maggior parte delle piattaforme esistenti. Al contrario il nostro obiettivo è rendere centrale questa figura.

4.2 Soluzione al problema e Vantaggi

La nostra proposta di soluzione è un portale basato sulla community, gli utenti avranno l'opportunità di caricare video senza costi aggiuntivi e senza limitazioni di alcun tipo. Sarà presente la possibilità oltre che di caricare video, anche di effettuare live streaming. La figura del creator è cruciale infatti avrà la possibilità di capitalizzare in modo consistente sulla piattaforma in diverse modalità: monetizzazione dei video (tramite pubblicità), abbonamenti da parte dei supporters, donazioni durante le live streaming.

4.3 Svantaggi

Uno dei punti di forza dell'applicazione potrebbe rivelarsi anche un tallone d'Achille, ovvero la varietà dei servizi offerti. Infatti, potrebbe risultare dispersiva rispetto ad altri portali che al contrario si specializzano su una singola funzione/nicchia di mercato (Twitch per le live streaming, Vevo per i video musicali).

4.4 Analisi di mercato

Facendo un'attenta analisi dei competitor, sebbene i servizi simili siano svariati, ne abbiamo individuato tre in particolare: Vimeo, Twitch e Instagram Tv.

- **Vimeo:** Questo portale offre la possibilità di vedere e caricare contenuti multimediali, ciò che a nostro modo di vedere lo rende limitato rispetto a Seek Up è la necessità di dover stipulare un abbonamento alla piattaforma con pagamento di entità variabile per poter avere a disposizione un determinato quantitativo di Megabyte settimanali di upload (Il piano free prevede 500MB che riteniamo essere limitante per i creators che vogliono caricare video di qualità). Inoltre, i creators hanno la possibilità di guadagnare solo tramite donazioni occasionali e\o contenuti ad accesso limitato (previo pagamento).
- **Twitch:** questa piattaforma dà la possibilità ai suoi utenti di effettuare/seguire live-streaming. Sebbene in questo caso sia possibile per i creators capitalizzare tramite diverse forme (donazioni durante le live streaming ed abbonamenti), d'altro canto la base di utenti iscritta è abbastanza omogenea, per lo più legata al mondo del gaming, invece Seek Up ha come obiettivo un'utenza più eterogenea possibile, inoltre non viene offerta la possibilità di caricare video. In ultima analisi valutiamo Twitch un buon servizio (a differenza di Vimeo che ha molte più lacune), ma riteniamo, data la diversa natura di Seek Up, di poter assorbire parte dell'utenza di Twitch e coesistere con quest'ultima.
- **Instagram/Instagram Tv:** Questa applicazione nasce come estensione di un servizio preesistente, ovvero Instagram, già in questa caratteristica possiamo identificare una debolezza in quanto la natura di Instagram è ben definita, avendo come contenuti principali video di breve durata, e mal si sposa con il concetto di Instagram Tv. D'altro canto, la base di utenza è in qualche modo ereditata e ingente (più di un miliardo di utenti). Sebbene le features offerte da Instagram siano simili a quelle di Seek Up (fare live streaming e pubblicare video) ciò che distingue le due applicazioni, e secondo noi è un grande vantaggio di Seek Up, è il modello di monetizzazione per i creators del tutto assente (fatta eccezione per i link di affiliazione e monetizzazione indiretta) in Instagram.

4.5 Stakeholders

Una fetta importante degli stakeholders è formata dagli utenti finali del prodotto, infatti quest'ultimi giocheranno un ruolo cruciale nello sviluppo di Seek Up.

L'utenza a cui miriamo è abbastanza variegata, di seguito cercheremo di identificare alcune categorie di utenza (non vuole e non può essere una lista esaustiva):

- *Industria musicale*: sin da subito vorremmo imporci come leader o come big-competitor nell'ambito dei video musicali, dato che esistono già dei servizi presenti nel settore (Vevo).
- *Gaming community*: riteniamo la nostra applicazione appetibile anche per la comunità del gaming, un mercato emergente del momento grazie ad eventi quali e-sports, Game-Con e altre piattaforme come Twitch, che sarà grande competitor in questo settore.
- *E-learning*: anche in questo caso questo tipo di utenza potrebbe interessarsi a Seek Up, infatti sebbene esistano già dei servizi che offrono video-corsi/tutorial (Udemy, Coursera, Udacity...), Seek Up potrebbe essere un'ottima alternativa gratuita ai servizi citati, o comunque i creator di questi tipi di contenuti potrebbero utilizzare Seek Up per attirare clientela ai loro corsi a pagamento.

Teniamo a ribadire che puntiamo ad un'utenza eterogenea, anche data la natura flessibile dell'applicazione, infatti dato che i creator non avranno alcun tipo di vincolo (tranne per i vincoli elencati nei Termini di Servizio) sulla scelta dei contenuti, ci aspettiamo che l'utenza rispecchi tale varietà. Per questo le categorie sopra citate rappresentano soltanto parte dell'utenza completa.

Altri stakeholders possono essere identificati nelle varie aziende che potrebbero trovare in Seek Up un ottimo strumento di advertising, e quindi stringere partnership con i vari creators o con Seek Up stessa.

Ovviamente altre parti interessate possono essere identificate nel team di sviluppo, il management, gli investitori, i legali facenti parte della compagnia stessa.

4.6 Proiezione di utenza

Nei primi sei mesi di attività della piattaforma stimiamo un’utenza di circa 3'000'000 di persone. Di cui attiva giornalmente pari a un terzo.

Il Servizio sarà disponibile dal giorno del lancio in tutta Europa, Australia e negli Stati Uniti, con l’obiettivo di raggiungere gran parte dell’Asia nei successivi 2 anni, il resto dell’America nei successivi 3-4 anni, Africa e la restante parte dell’Oceani in 6-7 anni.

4.7 Tecnologie

Il sistema richiede:

- Un’interfaccia web per l’interazione con gli utenti
- Un’applicazione per smartphone (Android e IOS)
- Diversi web server per la gestione di:
 - Richieste di contenuti
 - Sessione Utente
 - Notifiche
- Un Database per mantenere e gestire i dati
- Un Content Delivery Network (esempio CloudFlare)

Sviluppo Front-End: Saranno utilizzate le più conosciute del settore: HTML5, CSS3, Javascript, Bootstrap, JQuery e il Framework Flutter per la realizzazione dell’app.

Sviluppo Back-End: Python (con Framework Django)

Varie Best Practices di Sicurezza, Integrità dei dati ed efficienza nella gestione delle interazioni.

4.8 Stima dei costi dell’architettura fisica

Dopo un’attenta analisi è stata raggiunta una stima dei costi che riteniamo sufficientemente accurata, tale stima dei costi da questa desunta sono inerenti ai primi sei mesi di vita del servizio. Per quanto riguarda la percentuale di Creators rispetto all’utenza riteniamo che questa si aggiri intorno allo 0.3% (prendendo in considerazione solo i creator attivi).

Data questa iniziale stima il numero di creator si attesterebbe sui 9'000.

Mediamente un creator produce 3 video a settimana (stima in eccesso), perciò la

piattaforma dovrebbe gestire circa 27'000 video a settimana (della durata media di 15 minuti) e 108'000 video al mese.

Considerando che la qualità massima dei video sarà 1080p, il peso medio di un video è 400MB, ergo moltiplicando questa cifra per il numero di video mensili, otteniamo 43TB, ossia la quantità di contenuti caricati sulla piattaforma al mese.

Per sopperire a tali richieste l'infrastruttura fisica necessaria sarà la seguente:

- 45 Server suddivisi a gruppi da 3 per le seguenti operazioni:
 - Richieste di contenuti
 - Sessioni degli utenti
 - Operazioni su database

Un gruppo di server ogni 200.000 utenti. Costo complessivo stimato:
450'000 €

- 18 SSD Samsung pm1633a da 15TB l'uno per salvare i video caricati dai creator nei primi sei mesi e attrezzatura varia per l'installazione, costo complessivo stimato: 108'000 €
- 9 SSD Samsung pm1633a da 15TB l'uno per salvare tutte le informazioni relative al database (informazioni personali, commenti, etc...) nei primi sei mesi, costo complessivo stimato: 54'000 €.
- Sistema Operativo: Linux Ubuntu Server

Oltre a tale infrastruttura fisica, il servizio si appoggerà inizialmente ad un Content Delivery Network. Tale servizio costa mediamente 0,06 € per ogni GB trasmesso.

Secondo le nostre stime, la visione di 15 minuti di contenuti, in media equivalgono a circa 90 MB di dati trasmessi, quindi ogni ora di trasmissione dati equivale a 360MB. Da uno studio comparativo sulle altre piattaforme che offrono servizi simili siamo arrivati alla conclusione che un terzo dell'utenza è attiva ogni giorno.

Con una media di un'ora al giorno per utente attivo, il carico totale giornaliero equivale a 360'000'000 MB, quindi 360'000GB.

Quindi il costo stimato giornaliero per la CDN sarà di circa 22'000 €.

Complessivamente ogni mese il costo della CDN ammonterà a 660'000 €

Ricapitolando, per i primi 6 mesi il costo complessivo sarà composto da:

- CDN: 4'000'000 €
- Server e Data Storage: 612'000 €

Totale per i primi sei mesi di attività: 4'612'000 €.



**Upload and see content
everywhere, anytime.**

Glossario

Realizzato da:

Christian Sordi	1748457
Edoardo Ottavianelli	1756005
Alessandro Olivieri	1752437
Alfredo Orsini	1748837

Sommario

1. Prefazione.....	3
2. Cronologia delle revisioni	3
3. Glossario.....	4

1. Prefazione

Lo scopo di questo documento è di elencare i termini significativi utilizzati nel progetto e le loro relative definizioni, in modo da evitare eventuali ambiguità. Ove necessario è presente una nota che completa la definizione.

2. Cronologia delle revisioni

Versione	Data	Descrizione
1.0	04/10/2019	Prima stesura
1.1	20/10/2019	Voci Aggiunte: Nome del Profilo, Keyword Voci Modificate: Username

3. Glossario

Termino	Definizione	Abbreviazione	Sinonimo
Software	L'insieme delle procedure e delle istruzioni in un sistema di elaborazione dati.		
Applicazione Web	Un'applicazione accessibile/fruibile via web per mezzo di un network, come Internet.	Web App	Sito Web
Utente non Iscritto	Una persona che interagisce con il sistema che ancora non ha creato un account personale.		
Utente Iscritto	Una persona che interagisce con il sistema che ha effettuato il processo di registrazione, inserendo i dati richiesti.		
Account	Il complesso dei dati identificativi di un utente, che gli consentono l'accesso a Seek Up.		Profilo Utente
Registrazione	Passaggio di stato da Utente non Iscritto ad Utente Iscritto tramite inserimento dei dati identificativi richiesti.		
Live Streaming	Sistema per la trasmissione di segnali audio e video via Internet, che permette di ascoltare e visualizzare i segnali provenienti da un server via via che questi vengono ricevuti senza dover attendere il download completo e senza prima averli salvati sul proprio computer.		Live, streaming
Like/Dislike	Definiscono l'apprezzamento di un Utente ad un determinato contenuto.		
Piattaforma	Infrastruttura hardware o software che fornisce servizi e strumenti tecnologici, programmi e applicazioni, per la distribuzione, il management e la creazione di contenuti e servizi digitali gratuiti o a pagamento.		
Username	Identifica univocamente un Account, è una delle informazioni necessarie per la registrazione.		Nome Utente
Password	Termine di riconoscimento fornito dall'Utente utile ad accedere alla piattaforma.		

Login	Accesso a Seek Up tramite credenziali di accesso.		Log In
Logout	Uscita da Seek Up.		Log Out
Credenziali di Accesso	Username/Mail e Password di un Utente Iscritto		
Lingua	Sistema di simboli e suoni che garantiscono la comprensibilità in un omogeneo gruppo.		
Client	Programma o parte di un programma (per es. un browser) che permette di scambiare dati con un server.		
Server	Computer di elevate prestazioni che in una rete fornisce un servizio agli altri elaboratori collegati, detti <i>client</i> .		
Programmatore	Tecnico che, attraverso la relativa fase di programmazione, traduce o codifica l'algoritmo risolutivo di un problema dato nel codice sorgente del software da far eseguire ad un elaboratore.		
Creator	Utente Iscritto che carica un contenuto sulla piattaforma.		
Viewer	Utente (Iscritto e non) che visualizza un contenuto sulla piattaforma.		
Newsletter	Aggiornamento informativo periodico che Seek Up invia ai propri clienti, utenti o membri, riguardo alle proprie attività in formato posta elettronica.		
Coda di Visualizzazione	Insieme ordinato di video che verranno riprodotti uno dopo l'altro.		
Community	Gruppo di persone iscritto al profilo di un creator.		Pubblico
Supporters	Utenti iscritti al Seek Fund di un creator.		Abbonati
Seek Fund	Sistema di pagamenti mensili da parte dei supporters al creator.		
Creator attivo	Creator che pubblica almeno un video al mese.		
Nome del profilo	Nome di un profilo Utente visibile a tutti gli altri utenti. Risultante dalla ricerca di un profilo tramite keyword.		
Keyword	Parola chiave		



**Upload and see content
everywhere, anytime.**

Piano di Progetto

Realizzato da:

Christian Sordi	1748457
Edoardo Ottavianelli	1756005
Alessandro Olivieri	1752437
Alfredo Orsini	1748837

Sommario

1. Prefazione.....	3
2. Cronologia delle revisioni	3
3. Modello di Processo utilizzato	4
4. Analisi preliminare Costi e tempi	6
5. Iterazioni	6
5.1 Inception – Iterazione 1	6
5.2 Inception – Iterazione 2	7
5.3 Milestone 1	7
5.4 Elaboration – Iterazione 3	8
5.5 Elaboration – Iterazione 4	8
5.6 Elaboration – Iterazione 5	9
5.7 Elaboration – Iterazione 6	9
5.8 Elaboration – Iterazione 7	10
5.9 Milestone 2	11
5.10 Construction – Iterazione 8	11
5.11 Construction – Iterazione 9	12
5.12 Milestone 3	12
5.13 Transition – Iterazione 10.....	13
5.14 Milestone 4	13

1. Prefazione

Il seguente documento espone il modello di processo usato e mostra le iterazioni effettuate durante lo sviluppo del sistema.

2. Cronologia delle revisioni

Versione	Data	Descrizione
1.0	17/10/2019	Inizio stesura del documento
1.1	14/11/2019	Aggiornamento Iterazione 2 e Milestone 1
1.2	24/11/2019	Correzioni generiche
1.3	04/01/2020	Modifica Degli Use-Case Analizzati e Progettati nelle iterazioni 5,6,7,8

3. Modello di Processo utilizzato

Il modello di processo che verrà adottato per sviluppare il sistema Seek Up è il *Rational Unified Process* (RUP).

Il RUP riconosce che i modelli convenzionali di processo rappresentano una singola vista dello stesso. Al contrario, il RUP viene normalmente descritto da 3 prospettive:

1. Una prospettiva dinamica che mostra le fasi del modello nel tempo
2. Una prospettiva statica che mostra le attività di processo che vengono eseguite.
3. Una prospettiva pratica che consiglia delle buone pratiche da utilizzare durante il processo.

“Ian Sommerville”

Questo modello di processo organizza il lavoro in quattro fasi principali:

- **Inception:** visione approssimativa del sistema, studio economico e stime imprecise su costi e tempi
- **Elaboration:** raffinamento della visione del sistema, implementazione del nucleo dell'architettura, identificazione della maggior parte dei requisiti, stime più realistiche
- **Construction:** completamento della progettazione, implementazione degli elementi rimanenti, test del sistema
- **Transition:** fase finale di test e rilascio del prodotto

Ogni fase viene ulteriormente suddivisa in iterazioni, ognuna delle quali ha una scadenza ben precisa.

In ogni fase vengono svolte in misura differente le seguenti discipline:

- *Business Modeling:* visione dei concetti significativi nel dominio del sistema
- *Requirements:* descrizione requisiti funzionali e non funzionali, definizione dei casi d'uso
- *Analysis and Design:* analisi e progettazione del sistema
- *Implementation:* costruzione e implementazione del sistema
- *Test:* svolgimento dei test, congiunti all'implementazione

- *Deployment*: rilascio del prodotto, distribuzione agli utenti e installazione nell'ambiente di lavoro
- *Configuration and change management*: gestione dei cambiamenti del sistema;
- *Project management*: gestione dello sviluppo del sistema;
- *Environment*: definizione degli strumenti e personalizzazione del processo.

4. Analisi preliminare Costi e tempi

L'analisi preliminare riguardante gli sforzi totali per lo sviluppo del progetto e i relativi costi, si trovano in dettaglio nel documento Stima degli Sforzi.

5. Iterazioni

Di seguito verrà riportato l'elenco delle iterazioni effettuate e pianificate.

Ogni tabella si compone dei seguenti campi:

- **Nome:** nome dell'iterazione;
- **Fase:** indica la fase di cui fa parte l'iterazione. Può assumere i valori: Inception, Elaboration, Construction, Transition.
- **Inizio:** indica la data in cui l'iterazione ha inizio. Può contenere note relative a posticipazioni della data;
- **Fine:** indica la data in cui l'iterazione deve essere portata a termine. Può contenere note relative alla posticipazione della data;
- **Stato:** indica se l'iterazione è pianificata, conclusa, o in corso. Può assumere i valori: Pianificata, Effettuata, Corrente;
- **Obiettivi:** descrizione concisa degli obiettivi dell'iterazione.

5.1 Inception – Iterazione 1

Nome	Iterazione 1
Fase	Inception
Inizio	3/10/2019
Fine	7/10/2019
Stato	Effettuata
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Incontro per la pianificazione dell'Iterazione 1 • Stesura di un primo documento di Visione • Analisi di mercato e relativa stesura del documento Studio di Fattibilità • Definizione a grandi linee della complessità del progetto e prima stesura del Piano di Progetto • Inizio raccolta termini significativi e stesura del Glossario • Incontro per la pianificazione dell'Iterazione 2

5.2 Inception – Iterazione 2

Nome	Iterazione 2
Fase	Inception
Inizio	17/10/2019
Fine	04/12/2019
Stato	Effettuata
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Raffinamento Documenti Iterazione 1 • Estensione ed Aggiornamento del Glossario Analisi ad alto livello dei requisiti funzionali e prima stesura del documento dei <i>Requisiti</i> • Analisi ad alto livello dei requisiti non funzionali e prima stesura del documento delle <i>Specifiche Supplementari</i> • Analisi preliminare costi e tempi tramite EDM di COCOMO II e relativa stesura doc. Stima degli Sforzi • Incontro per la pianificazione dell'Iterazione 3 • Analisi dei rischi e prima stesura del doc. <i>Gestione dei Rischi</i>

5.3 Milestone 1

Nome	Milestone 1
Fase	Inception
Inizio	04/12/2019
Fine	04/12/2019
Stato	Effettuata
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Stabilire la fattibilità del progetto (Raggiunto) • Stabilire l'ambito e i confini del sistema (Raggiunto) • Catturare i requisiti chiave (Raggiunto) • Identificare i rischi critici (Raggiunto) • Stimare in modo approssimativo costi e tempi (Raggiunto)

5.4 Elaboration – Iterazione 3

Nome	Iterazione 4
Fase	Elaboration
Inizio	04/12/2019
Fine	16/12/2019
Stato	Effettuata
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Identificazione dei nomi dei Casi d'Uso e descrizione in formato breve in base ai requisiti raccolti • Assegnazione delle priorità ai Casi d'Uso • Raffinamento <i>Stima degli Sforzi</i> • Raffinamento <i>Gestione dei Rischi</i> • Pianificazione a grandi linee dell'intero progetto • Pianificazione dettagliata delle iterazioni 4, 5, 6 • Verifica dello stato di avanzamento

5.5 Elaboration – Iterazione 4

Nome	Iterazione 5
Fase	Elaboration
Inizio	18/12/2019
Fine	03/01/2020
Stato	Effettuata
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Eventuali correzioni in seguito al feedback dell'iterazione precedente • Realizzazione diagramma UML del contesto del sistema e revisione delle priorità dei casi d'uso • Descrizione dettagliata dei casi d'uso relativi al package 1. Gestione Accesso (Flusso principale e alternativi) <ul style="list-style-type: none"> ○ UC.1.1, UC.1.2, UC.1.3, UC.1.4, UC.1.5 e UC.1.6 • Analisi, progettazione, creazione dei test e implementazione dei casi d'uso relativi al package 1. Gestione Accesso (Flusso principale e alternativi) <ul style="list-style-type: none"> ○ UC.1.1, UC.1.2, UC.1.3, UC.1.4, UC.1.5 e UC.1.6 • Incontro con il cliente per il feedback • Verifica dello stato di avanzamento e relativa conferma della pianificazione dell'iterazione 5

5.6 Elaboration – Iterazione 5

Nome	Iterazione 6
Fase	Elaboration
Inizio	04/01/2020
Fine	18/01/2020
Stato	Effettuata
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Eventuali correzioni in seguito al feedback dell'iterazione precedente • Raffinamento diagramma UML del contesto del sistema. • Descrizione dettagliata dei casi d'uso relativi al package 5. Gestione Upload (Flusso principale e alternativi) <ul style="list-style-type: none"> ○ UC.5.1, UC.5.2, UC.5.3, UC.5.4, UC.5.5 • Analisi, progettazione, creazione dei test e implementazione dei casi d'uso relativi al package 5. Gestione Upload (Flusso principale e alternativi) <ul style="list-style-type: none"> ○ UC.5.1 e UC.5.3 • Incontro con il cliente per il feedback • Verifica dello stato di avanzamento e relativa conferma della pianificazione dell'iterazione 6

5.7 Elaboration – Iterazione 6

Nome	Iterazione 8
Fase	Elaboration
Inizio	19/01/2019
Fine	02/02/2019
Stato	Effettuata
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Eventuali correzioni in seguito al feedback dell'iterazione precedente • Raffinamento diagramma UML del contesto del sistema. • Descrizione dettagliata dei casi d'uso relativi al package 4. Gestione SeekFund (Flusso principale e alternativi) <ul style="list-style-type: none"> ○ UC.4.1, UC.4.2, UC.4.3, UC.4.4, UC.4.5, UC.4.6 e UC.4.7 • Analisi, progettazione, creazione dei test e implementazione dei casi d'uso relativi al package 4. Gestione SeekFund (Flusso principale e alternativi)

	<ul style="list-style-type: none"> ○ UC.4.1 e UC.4.3 ● Incontro con il cliente per il feedback ● Verifica dello stato di avanzamento e relativa conferma della pianificazione dell'iterazione 7
--	--

5.8 Elaboration – Iterazione 7

Nome	Iterazione 7
Fase	Elaboration
Inizio	03/02/2020
Fine	24/02/2020
Stato	Effettuata
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> ● Eventuali correzioni in seguito al feedback dell'iterazione precedente ● Raffinamento diagramma UML del contesto del sistema. ● Descrizione dettagliata dei casi d'uso relativi al package 3. Gestione Iterazioni (Flusso principale e alternativi) <ul style="list-style-type: none"> ○ Da UC.3.1 a UC 3.35 ● Analisi, progettazione, creazione dei test e implementazione dei casi d'uso relativi al package 3. Gestione Iterazioni (Flusso principale e alternativi) <ul style="list-style-type: none"> ○ UC.3.2, UC.3.9, UC.3.17, UC.3.23, UC.3.28, UC.3.30, UC.3.34 ● Incontro con il cliente per il feedback ● Revisione della stima e raffinamento del documento Stima degli Sforzi ● Verifica dello stato di avanzamento e relativa conferma della pianificazione dell'iterazione 8

5.9 Milestone 2

Nome	Milestone 2
Fase	Elaboration
Inizio	25/02/2020
Fine	25/02/2020
Stato	Effettuata
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Catturare nei casi d'uso almeno l'80% dei requisiti funzionali (Raggiunto) • Creare una struttura di base architettonale stabile ed eseguibile (Raggiunto) • Formulare una stima concreta del costo e dei tempi del progetto (Raggiunto) • Revisione piano di progetto per la fase di Construction (Raggiunto)

5.10 Construction – Iterazione 8

Nome	Iterazione 9
Fase	Construction
Inizio	26/02/2020
Fine	11/03/2020
Stato	Effettuata
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Eventuali correzioni in seguito al feedback dell'iterazione precedente • Raffinamento diagramma UML del contesto del sistema. • Descrizione dettagliata dei casi d'uso relativi al package 2. Gestione Profilo (Flusso principale e alternativi) <ul style="list-style-type: none"> ○ UC.2.1, UC.2.2, UC.2.3, UC.2.4, UC.2.5 • Incontro con il cliente per il feedback • Revisione della stima e raffinamento del documento Stima degli Sforzi • Verifica dello stato di avanzamento e relativa conferma della pianificazione dell'iterazione 9

5.11 Construction – Iterazione 9

Nome	Iterazione 10
Fase	Construction
Inizio	12/03/2020
Fine	16/03/2020
Stato	Effettuata
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Eventuali correzioni in seguito al feedback dell'iterazione precedente • Completamento degli ultimi dettagli implementativi rimasti • Ripetizione test funzionali, di carico e di usabilità • Correzioni di eventuali problemi riscontrati durante i test • Incontro con il cliente per il feedback • Verifica dello stato di avanzamento

5.12 Milestone 3

Nome	Milestone 3
Fase	Construction
Inizio	17/03/2020
Fine	17/03/2020
Stato	Effettuata
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Completare l'identificazione, la descrizione e la realizzazione dei casi d'uso(Raggiunto) • Completare analisi, progettazione, implementazione e testing dei casi d'uso(Raggiunto) • Prodotto pronto per beta testing nell'ambiente di destinazione(Raggiunto)

5.13 Transition – Iterazione 10

Nome	Iterazione 11
Fase	Transition
Inizio	18/03/2020
Fine	23/03/2020
Stato	Effettuata
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Preparazione dell'ambiente utente per il nuovo software • Beta test e prova di accettazione presso l'utente • Correzione eventuali problemi riscontrati • Creazione manuale utente online • Revisione post-progetto • Rilascio del prodotto

5.14 Milestone 4

Nome	Milestone 4
Fase	Transition
Inizio	24/03/2020
Fine	24/03/2020
Stato	Effettuata
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Completare beta testing e test di accettazione(Raggiunto) • Completare la correzione dei difetti riscontrati(Raggiunto) • Rilascio del prodotto(Raggiunto)

Seek Up

Upload and see content
everywhere, anytime.

**Specifiche
Supplementari**

Realizzato da:

Christian Sordi	1748457
Edoardo Ottavianelli	1756005
Alessandro Olivieri	1752437
Alfredo Orsini	1748837

Sommario

1. Prefazione	3
2. Cronologia delle revisioni	3
3. Introduzione	4
4. Elenco requisiti FURPS+	6
4.1 Funzionalità	6
4.2 Usabilità	6
4.3 Affidabilità	6
4.4 Prestazioni	7
4.5 Sostenibilità	7
4.6 Implementazione	7
4.7 Interfacce	8
4.7.1 <i>Interfacce Software</i>	8
4.7.2 <i>Interfacce Utente</i>	8
4.8 Sicurezza	8
4.9 Interoperabilità	9

1. Prefazione

Lo scopo di questo documento è di esporre i requisiti che non possono essere considerati come casi d'uso e altri vincoli che il sistema dovrà soddisfare.

2. Cronologia delle revisioni

Versione	Data	Descrizione
1.0	10/10/2019	Prima Stesura
1.1	24/11/2019	Generalizzazione della sezione '4.6 Implementazione', eliminando nomi dei linguaggi specifici.

3. Introduzione

Per la definizione di tutti i requisiti intendiamo seguire la classificazione del modello FURPS+ (acronimo di Functionality, Usability, Reliability, Performance, Supportability).

Di seguito una breve descrizione del significato di ogni categoria:

- **Funzionalità:** requisiti funzionali, caratteristiche funzionali non esprimibili come casi d'uso.
- **Usabilità:** La facilità con cui l'utente può imparare a operare, preparare gli input ed interpretare output per il/dal sistema o una sua componente. (IEEE glossary definition)
- **Affidabilità:** È la capacità di un sistema o di una sua componente di eseguire le funzioni richieste sotto condizioni determinate a priori per uno specifico periodo di tempo. (IEEE glossary definition)
- **Prestazioni:** Sono quei requisiti che impongono condizioni su requisiti funzionali, per esempio un requisito che specifica la velocità, l'accuratezza o l'uso di memoria con cui una determinata funzione deve essere eseguita. Alcune sottocategorie delle prestazioni sono il tempo di risposta, il throughput, la availability, e l'accuracy. (IEEE glossary definition)
- **Sostenibilità:** È l'insieme di attività necessarie ad assicurare che il sistema operativo o una componente soddisfino i loro requisiti originali e ogni successiva modifica a questi ultimi. alcune sottocategorie sono: la portabilità, la manutenibilità e l'adattabilità (IEEE glossary definition)

Il simbolo “+” rappresenta tutti gli altri requisiti, che non rientrano nelle categorie precedenti. Ad esempio:

- *Vincoli di progetto:* limitazioni su risorse, linguaggi e strumenti da utilizzare, limiti dell'hardware, etc...

- *Interoperabilità*: interfacce e vincoli imposti dalla necessità di interagire e interfacciarsi con sistemi esterni
- *Operazionali*: gestione del sistema nel suo contesto operativo
- *Fisici*: vincoli sulle dimensioni per l'hardware
- *Legali*: licenze, etc.

4. Elenco requisiti FURPS+

4.1 Funzionalità

(I requisiti funzionali esprimibili come casi d'uso si trovano nel documento Modello dei Casi d'Uso)

4.2 Usabilità

4.2.1 L'utente deve essere sempre a conoscenza della sezione del sito in cui si trova correntemente.

4.2.2 Il sistema determinerà la lingua di default (che sarà possibile cambiare dalle impostazioni) utilizzata nei seguenti modi:

- Per un utente iscritto il tutto avverrà tramite la residenza selezionata in fase di registrazione, imponendo a default la lingua del paese.
- Per un utente non iscritto verrà utilizzato o la localizzazione tramite GPS o nel caso il dispositivo non abbia questo sensore, tramite la stima della posizione in base all'indirizzo IP.

4.2.3 Il sistema utilizzerà per le sue interfacce utente il Material Design, in quanto è già ampiamente testato e utilizzato e perciò gli Utenti non riscontreranno difficoltà nella navigazione.

4.2.4 All'interno del sistema vi sarà una sezione dedicata al supporto per gli utenti, tramite una guida all'utilizzo e alle funzioni dell'applicazione stessa, ma anche dei recapiti per contattare l'assistenza.

4.3 Affidabilità

4.3.1 Se si verificano problemi durante la comunicazione con il database, annullare l'operazione in corso eliminando qualsiasi modifica avvenuta durante l'operazione stessa e avvisare l'utente che l'operazione non è andata a buon fine.

4.3.2 Il sistema dovrà essere disponibile 24 ore su 24 e 7 giorni su 7 anche durante fasi di manutenzione.

4.3.3 Dovrà essere presente un log di tutti gli errori riscontrati durante l'esecuzione del sistema.

4.3.4 Il sistema dovrà essere in grado di smistare in modo efficiente le richieste da parte dei client qualora ci fosse un sovraccarico di quest'ultime su un server.

4.4 Prestazioni

4.4.1 Il sistema dovrà avere un tempo medio di risposta di 1 o 2 secondi per ogni tipo di richiesta, nel caso in cui il tempo di risposta superi i 7 secondi la richiesta verrà annullata e l'utente visualizzerà un messaggio di errore (nei casi intermedi compresi tra 2 e 7 semplicemente verrà mostrato all'utente un messaggio di attesa operazione in corso).

4.5 Sostenibilità

4.5.1 Il sistema dovrà essere supportato da una documentazione corretta e aggiornata per facilitare eventuali future modifiche o estensioni del sistema stesso.

4.5.2 Il sistema dovrà essere disponibile per vari dispositivi (smartphone, tablet, pc e smart TV) e vari sistemi operativi (Linux, MacOS, IOS, Android e Windows)

4.6 Implementazione

4.6.1 Il sistema sarà sviluppato utilizzando le migliori tecnologie e linguaggi di programmazioni, adeguati a soddisfare le nostre esigenze, disponibili al momento dello sviluppo di Seek Up.

4.7 Interfacce

4.7.1 *Interfacce Software*

4.7.1.1 Il sistema dovrà essere in grado di comunicare col database relazionale.

4.7.1.2 Il sistema dovrà essere in grado di comunicare con il gestore dei pagamenti.
(PayPal)

4.7.1.3 Il sistema dovrà essere in grado di comunicare le interfacce dei Social per la registrazione/autenticazione (Facebook, Google...)

4.7.2 *Interfacce Utente*

4.7.2.1 Le interazioni con il nostro servizio avverranno tramite web o applicazione.

4.7.2.2 Il sistema dovrà presentare un'interfaccia utente compatibile con i browser più conosciuti ed utilizzati: Google Chrome (versione 78), Internet Explorer (versione 11.0), Mozilla Firefox (versione 70.0), Edge (versione 44.0), Opera (versione 63).

4.7.2.3 Qualsiasi operazione inattesa del sistema dovrà essere notificata all'utente con un messaggio di errore appropriato. Nel caso in cui non è possibile definire prontamente il tipo di errore, dovrà essere mostrato un messaggio di errore generico.

4.7.2.4 Il sistema dovrebbe presentare un'interfaccia intuitiva per permettere agli utenti di tutte le tipologie di usare senza difficoltà le funzionalità del sistema stesso (vedi 4.2.3).

4.8 Sicurezza

4.8.1 Il sistema dovrà essere resistente agli attacchi DDoS (Distributed Denial of Service), SQL Injection e Scripting.

4.8.2 Il sistema dovrà utilizzare il protocollo HTTPS durante qualsiasi comunicazione per garantire la confidenzialità dei dati.

4.8.3 Il sistema dovrà garantire la riservatezza dei dati sensibili degli utenti tramite crittografia.

4.9 Interoperabilità

Sarà necessario che SeekUp si interfacci con il sistema esterno di pagamenti Paypal ogni qualvolta un utente dovrà effettuare o ricevere un pagamento.

Il sistema si conserverà inoltre a tutte le piattaforme social più importanti (Facebook, Twitter, Linkedin, Whatsapp, Telegram) qualora un utente desideri condividere contenuto sulle suddette piattaforme.



**Upload and see content
everywhere, anytime.**

Requisiti

Realizzato da:

Christian Sordi	1748457
Edoardo Ottavianelli	1756005
Alessandro Olivieri	1752437
Alfredo Orsini	1748837

Sommario

1. Prefazione.....	3
2. Cronologia delle revisioni	3
3. Struttura del Documento.....	4
3.1 Identificativo dei requisiti	4
3.2 Struttura delle tabelle	4
4. Elenco dei Requisiti	6
4.1 Requisiti Funzionali	6
4.2 Requisiti Non Funzionali.....	8

1. Prefazione

Lo scopo di questo documento è di elencare i requisiti funzionali e i principali requisiti non funzionali che il sistema dovrà soddisfare. Il documento presenta un linguaggio senza l'uso di termini in gergo informatico, al fine di permetterne la comprensione da parte di tutti. Il documento viene infatti utilizzato solo per mostrare e discutere, in modo semplice e diretto, le funzionalità del sistema (e i principali requisiti non funzionali) con il committente e gli esperti del dominio. Tutte le specifiche riguardo i requisiti sono presenti nei documenti Modello dei Casi d'Uso, Specifiche Supplementari e Glossario.

2. Cronologia delle revisioni

Versione	Data	Descrizione
1.0	8/11/2019	Prima Stesura
1.1	24/11/2019	<ul style="list-style-type: none"> • Eliminazione Req. 4 NF Movimenti Monetari • Raggruppamento Req. 9_F_mettereLike_Video e 10_F_mettereDislike_Video in: 9_F_mettereReazione_video • Raggruppamento Req. 27_F_mettereLike_live e 28_F_mettereDislike_live in: 26_F_mettereReazione_live • Raggruppamento Req. 48_F_mettereLike_commento e 49_F_mettereDislike_commento in: 48_F_mettereReazione_commento • Correzione errori di battitura.
1.2	21/12/2019	Aggiunti i Requisiti funzionali da 49_F a 57_F

3. Struttura del Documento

Di seguito è descritta la convenzione utilizzata per identificare i requisiti nei documenti di questo progetto e la struttura delle tabelle.

3.1 Identificativo dei requisiti

Ogni requisito sarà identificato univocamente dalla seguente stringa.

`<ID>_<tipoRequisito>_<verbo>_<soggetto>`

Dove:

ID: Identificativo numerico che rappresenta univocamente il requisito.

tipoRequisito: Può assumere valori in {F, NF}; F indica un requisito funzionale, NF invece un requisito non funzionale.

verbo: L'azione che il sistema (o una sua parte) dovrà eseguire o consentire.

soggetto: Il “bersaglio” dell’azione.

3.2 Struttura delle tabelle

Ogni tabella è composta dalle seguenti sezioni:

- **ID:** È l'identificativo univoco del requisito.
- **Priorità:** Indica il grado di importanza del requisito. Utilizzeremo il metodo MoSCoW, che suddivide in 4 categorie di priorità l'interesse degli stakeholder verso un determinato requisito.

Può assumere i valori:

- *Must*: il requisito è essenziale, senza tale requisito il sistema non può essere ultimato.
- *Should*: il requisito è desiderabile, senza tale requisito il sistema ne risente a livello funzionale o non-funzionale.
- *Could*: il requisito è apprezzabile, senza tale requisito il sistema ne risente a livello qualitativo.
- *Would*: il requisito non verrà implementato durante questo progetto, ma potrà essere considerato in aggiornamenti futuri.

- **Mutabilità:** indica la possibilità che il requisito cambi nel tempo. Può assumere i valori:
 - *Durevole*: il requisito è probabilmente stabile nel tempo.
 - *Volatile*: il requisito può cambiare durante lo sviluppo o l'uso del sistema. I requisiti volatili si suddividono a loro volta in:
 - *Mutevole*: le modifiche sono legate a cambiamenti nell'ambiente operativo.
 - *Emergente*: le modifiche sono causate da una migliore comprensione del sistema software.
 - *Consequenziale*: le modifiche sono legate all'introduzione di sistemi informatici nel flusso di lavoro.
 - *di Compatibilità*: le modifiche sono legate a cambiamenti nei sistemi e nei processi aziendali.
- **Stato:** indica se il requisito è stato visionato dal committente. Può assumere i valori:
 - *In sospeso*: il committente deve ancora visionare il requisito.
 - *Approvato*: il committente ha visionato il requisito ed è in accordo con la sua realizzazione.
 - Non approvato: il committente ha visionato il requisito e non ritiene che il sistema debba soddisfarlo.
- **Descrizione:** descrizione del requisito in linguaggio naturale.

4. Elenco dei Requisiti

Il seguente elenco espone i requisiti del sistema per una ricerca più efficiente all'interno del documento.

4.1 Requisiti Funzionali

[1 F registrazione utente](#)

[2 F segnalare utente](#)

[3 F cancellare registrazioneUtente](#)

[4 F cambiare informazioniUtente](#)

[5 F effettuare login](#)

[6 F effettuare logout](#)

[7 F visualizzare video](#)

[8 F cercare video](#)

[9 F mettereReazione video](#)

[10 F caricare video](#)

[11 F eliminare video](#)

[12 F segnalare video](#)

[13 F aggiungereAllaCodaVisualizzazione video](#)

[14 F eliminareDallaCodaVisualizzazione video](#)

[15 F aggiungereAllaPlaylist video](#)

[16 F eliminareDallaPlaylist video](#)

[17 F condividere video](#)

[18 F settare limitazionePubblico](#)

[19 F creare playlist](#)

[20 F eliminare playlist](#)

[21 F rinominare playlist](#)

[22 F condividere playlist](#)

[23 F iniziare live](#)

[24 F terminare live](#)

[25 F guardare live](#)

[26 F mettereReazione live](#)

[27 F commentare live](#)

[28 F segnalare live](#)

[29 F donare live](#)

[30 F condividere live](#)

[31 F creare SeekFund](#)

[32 F cancellare SeekFund](#)

[33 F condividere SeekFund](#)

[34 F modificareInfo SeekFund](#)

[35 F sottoscrivere abbonamentoSeekFund](#)

[36 F rimuovere abbonamentoSeekFund](#)

[37 F cercare profiloUtente](#)

[38 F iscriversi profiloUtente](#)

[39 F disiscriversi profiloUtente](#)

[40 F attivazioneNotifiche profiloUtente](#)

41 F rimozioneNotifiche profiloUtente

42 F condividere profiloUtente

43 F consultare cronologia

44 F eliminare cronologia

45 F inserire commento

46 F modificare commento

47 F cancellare commento

48 F mettereReazione commento

49 F recuperaCredenziali Utente

50 F aggiungiSocial Profilo

51 F visualizza profilo

52 F aggiungi metodoDiPagamento

53 F visualizza profiloUtente

54 F visualizzare codaVisualizzazione

55 F visualizzare playlist

56 F visualizzare seekFund

57 F visualizzare infoSeekFund

4.2 Requisiti Non Funzionali

1 NF sicurezza_protocolloHTTPS

2 NF sicurezza privacy

3 NF sicurezza attacchiInformatici

[4 NF usabilità interfaccia](#)

[5 NF usabilità lingua](#)

[6 NF disponibilità piattaforma](#)

[7 NF affidabilità backupDatabase](#)

[8 NF affidabilità logErrori](#)

[9 NF prestazioni piattaforma](#)

[10 NF compatibilità interfaccia](#)

[11 NF interfaccia paypal](#)

[12 NF interfaccia social](#)

4.1.1 F_Registrazione_Utente

Id	1_F_registrazione_utente
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente non iscritto di registrarsi alla piattaforma SeekUp fornendo i dati descritti nel documento “1-Visione e studio di fattibilità” al punto 3.3.

4.1.2 F_Segnalare_Utente

Id	2_F_segnalare_utente
Priorità	Could
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema potrebbe permettere ad un utente iscritto di segnalare un altro utente.

4.1.3 F_Cancellare_RegistrazioneUtente

Id	3_F_cancellare_registrazioneUtente
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere di cancellare la propria iscrizione ad un utente iscritto.

4.1.4 F_Cambiare_InformazioniUtente

Id	4_F_cambiare_informazioniUtente
Priorità	Should
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrebbe permettere di modificare le informazioni relative ad un utente iscritto fornite in fase di registrazione.

4.1.5 F_Effettuare_Login

Id	5_F_effettuare_login
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente iscritto di accedere alla piattaforma inserendo i dati richiesti (username/e-mail e password).

4.1.6 F_Effettuare_Logout

Id	6_F_effettuare_logout
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente iscritto e loggato di effettuare un Logout.

4.1.7 F_Visualizzare_Video

Id	7_F_visualizzare_video
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente di visualizzare un video precedentemente caricato da un utente iscritto.

4.1.8 F_Cercare_Video

Id	8_F_cercare_video
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrebbe permettere ad un utente di cercare un video presente nella piattaforma inserendo parole chiave.

4.1.9 F_MettereReazione_Video

Id	9_F_mettereReazione_video
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrebbe permettere ad un utente iscritto di esprimere una reazione positivo riguardo un video della piattaforma.

4.1.10 F_Caricare_Video

Id	11_F_caricare_video
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente iscritto e loggato di caricare un video su SeekUp.

4.1.11 F_Eliminare_Video

Id	12_F_eliminare_video
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente iscritto di eliminare un video da lui caricato.

4.1.12 F_Segnalare_Video

Id	13_F_segnalare_video
Priorità	Could
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema potrebbe permettere ad un utente iscritto di segnalare un video presente su SeekUp motivandone il perché.

4.1.13 F_AggungereCodaVisualizzazione_Video

Id	14_F_aggiungereCodaVisualizzazione_video
Priorità	Would
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema potrebbe permettere di aggiungere un video ad una coda di visualizzazione mentre ne sta visualizzando un altro, tale video verrà riprodotto al termine del video attualmente in riproduzione.

4.1.14 F_RimuovereCodaVisualizzazione_Video

Id	15_F_rimuovereCodaVisualizzazione_video
Priorità	Would
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato

Descrizione	Il sistema potrebbe permettere di eliminare un video ad una coda di visualizzazione mentre ne sta visualizzando un altro, tale video verrà riprodotto al termine del video attualmente in riproduzione.
--------------------	---

4.1.15 F_AggungereAllaPlaylist_Video

Id	16_F_aggiungereAllaPlaylist_video
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente iscritto creatore della playlist di aggiungere un video alla playlist.

4.1.16 F_EliminareDallaPlaylist_Video

Id	17_F_eliminareDallaPlaylist_video
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente iscritto creatore della playlist di eliminare un video presente all'interno della playlist.

4.1.17 F_Condividere_Video

Id	18_F_condividere_video
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente iscritto di condividere tramite Social Network (Facebook, WhatsApp, LinkedIn, Telegram, Twitter) un video presente sulla piattaforma.

4.1.18 F_Settare_LimitazionePubblico

Id	19_F_settare_limitazionePubblico
Priorità	Must

Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Nel momento in cui un video sta per essere caricato su SeekUp verrà chiesto al creator di settare le limitazioni del pubblico, le possibilità sono 3: PRIVATO: il video non può essere visionato da nessun utente al di fuori del creatore. PUBBLICO: il video può essere visionato da qualsiasi utente, iscritto e non iscritto. SEEK FUND: il video può essere visionato solo dagli utenti iscritti al SeekFund del creator del video. tali limitazioni possono essere cambiate anche dopo la pubblicazione del contenuto.

4.1.19 F_Creare_Playlist

Id	20_F_creare_playlist
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente iscritto di creare una playlist.

4.1.20 F_Eliminare_Playlist

Id	21_F_eliminare_playlist
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente iscritto di eliminare una playlist da lui precedentemente creata.

4.1.21 F_Rinominare_Playlist

Id	22_F_rinominare_playlist
Priorità	Could
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema potrebbe permettere ad un utente iscritto creatore della playlist di modificarne il titolo.

4.1.22 F_Condividere_Playlist

Id	23_F_condividere_playlist
Priorità	Could
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema potrebbe permettere ad un utente iscritto di condividere sui social Network (Facebook, WhatsApp, LinkedIn, Telegram, Twitter) una playlist.

4.1.23 F_Iniziare_Live

Id	24_F_iniziare_live
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente iscritto di iniziare una live streaming.

4.1.24 F_Terminare_Live

Id	25_F_terminare_live
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente iscritto di terminare una live da lui precedentemente iniziata.

4.1.25 F_Guardare_Live

Id	26_F_guardare_live
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente di visualizzare una live streaming di un utente iscritto mentre non è ancora terminata.

4.1.26 F_MettereReazione_Live

Id	27_F_mettereReazione_live
Priorità	Should
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrebbe permettere di esprimere una reazione riguardo una live streaming, non ancora terminata, di un utente iscritto.

4.1.27 F_Commentare_Live

Id	29_F_commentare_live
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	il sistema dovrà permettere ad un utente iscritto di commentare un live mentre quest'ultima non è ancora terminata, tale commento verrà visualizzato in una sezione commenti visibile a qualunque utente, iscritto e non iscritto, che sta visualizzando la stessa live.

4.1.28 F_Segnalare_Live

Id	30_F_segnalare_live
Priorità	Could
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema potrebbe permettere ad un utente iscritto di segnalare una live descrivendone la motivazione.

4.1.29 F_Donare_Live

Id	31_F_donare_live
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato

Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente iscritto di donare una cifra da lui scelta ad un creator mentre quest'ultimo sta effettuando una live, sarà possibile allegare a tale donazione un messaggio o una domanda diretta al creator.
--------------------	---

4.1.30 F_Condividere_Live

Id	32_F_condividere_live
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente iscritto di condividere tramite Social Network (Facebook, WhatsApp, LinkedIn, Telegram, Twitter) una live streaming presente sulla piattaforma.

4.1.31 F_Creare_SeekFund

Id	33_F_crea_SeekFund
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente iscritto di creare il proprio SeekFund.

4.1.32 F_Cancellare_SeekFund

Id	34_F_cancellare_SeekFund
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente iscritto creatore di un SeekFund di eliminarlo.

4.1.33 F_Condividere_SeekFund

Id	35_F_condividere_SeekFund
-----------	---------------------------

Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema potrebbe permettere ad un utente iscritto di condividere sui Social Network un link alla pagina d'iscrizione del proprio SeekFund.

4.1.34 F_ModificareInfo_SeekFund

Id	36_F_modificareInfo_SeekFund
Priorità	Should
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrebbe permettere ad un utente iscritto creatore di un SeekFund di modificarne le informazioni presenti.

4.1.35 F_Sottoscrivere_AbbonamentoSeekFund

Id	37_F_sottoscrivere_abbonamentoSeekFund
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente iscritto di iscriversi al SeekFund di un altro utente.

4.1.36 F_Rimuovere_AbbonamentoSeekFund

Id	38_F_rimuovere_abbonamentoSeekFund
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente iscritto ad un SeekFund di disiscriversi da esso.

4.1.37 F_Cercare_ProfiloUtente

Id	39_F_cercare_profiloUtente
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un qualsiasi utente, iscritto o non iscritto di cercare il profilo di un altro utente iscritto tramite parole chiave.

4.1.38 F_Iscriversi_ProfiloUtente

Id	40_F_iscriversi_profiloUtente
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente iscritto di iscriversi al profilo di un altro utente iscritto.

4.1.39 F_Disiscriversi_ProfiloUtente

Id	41_F_disiscriversi_profiloUtente
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente iscritto di disiscriversi dal profilo di un altro utente a cui si era precedentemente iscritto, tale azione comporta la disattivazione delle notifiche qualora fossero state attivate.

4.1.40 F_AttivazioneNotifiche_ProfiloUtente

Id	42_F_attivazioneNotifiche_profiloUtente
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato

Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente iscritto di attivare le notifiche per un altro profilo utente di cui è iscritto. Tali notifiche saranno inviate in seguito a degli eventi.
--------------------	---

4.1.41 F_RimozioneNotifiche_ProfiloUtente

Id	43_F_rimozioneNotifiche_profiloUtente
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente di disattivare le notifiche, precedentemente attivate, da un profilo utente al quale è iscritto.

4.1.42 F_Condividere_ProfiloUtente

Id	44_F_condividere_profiloUtente
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente iscritto di condividere tramite Social Network (Facebook, WhatsApp, LinkedIn, Telegram, Twitter) il profilo utente di un utente iscritto.

4.1.43 F_Consultare_Cronologia

Id	45_F_consultare_cronologia
Priorità	Could
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema potrebbe permettere ad un utente iscritto di visualizzare la propria cronologia di visualizzazione, la quale conterrà tutti i contenuti da lui aperti in ordine cronologico.

4.1.44 F_Eliminare_Cronologia

Id	46_F_eliminare_cronologia
Priorità	Could

Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema potrebbe permettere ad un utente iscritto di eliminare (porzioni o interamente) la propria cronologia.

4.1.45 F_Inserire_Commento

Id	47_F_inserire_commento
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente iscritto di inserire un commento riferito ad un video o ad un altro commento in risposta ad esso.

4.1.46 F_Modificare_Commento

Id	48_F_modificare_commento
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente iscritto creatore di un commento di modificarne il contenuto.

4.1.47 F_Cancellare_Commento

Id	49_F_cancellare_commento
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente iscritto creatore di un commento di eliminarlo.

4.1.48 F_MettereReazione_Commento

Id	50_F_mettereReazione_commento
-----------	-------------------------------

Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente iscritto di esprimere una reazione riguardo il commento.

4.1.49 F_RecuperaCredenziali_Utente

Id	49_F_recuperaCredenziali_Utente
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente non autenticato ma avente una registrazione su Seek up di recuperare le proprie credenziali di accesso al servizio

4.1.50 F_AggiungiSocial_Profilo

Id	50_F_aggiungiSocial_profilo
Priorità	Should
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente iscritto di aggiungere un social al proprio profilo utente in modo tale da poter accedere al sistema tramite esso

4.1.51 F_Visualizza_Profilo

Id	51_F_visulizza_profilo
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole

Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente autenticato di visualizzare le proprie informazioni personali.

4.1.52 F_Aggiungi_metodoDiPagamento

Id	52_F_aggiungi_metodoDiPagamento
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente iscritto di aggiungere metodo di pagamento al suo profilo.

4.1.53 F_Visualizza_profiloUtente

Id	53_F_visulizza_profiloUtente
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente di visualizzare il profilo pubblico di un altro utente di Seek up

4.1.54 F_visualizzare_codaVisualizzazione

Id	54_F_visualizzare_codaVisualizzazione
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente di visualizzare la propria coda di visualizzazione

4.1.55 F_visualizzare_playlist

Id	55_F_visulizzare_playlist
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente di visualizzare le proprie playlist

4.1.56 F_visualizzare_seekFund

Id	57_F_visulizzare_seekFund
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente di visualizzare il seekFund di un altro utente.

4.1.57 F_visualizzare_infoSeekFund

Id	58_F_visulizzare_infoSeekFund
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà permettere ad un utente di visualizzare le informazioni del proprio seekFund

4.2.1 NF_Sicurezza_ProtocolloHTTPS

Id	1_NF_sicurezza_protocolloHTTPS
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole

Stato	Approvato
Descrizione	Verrà utilizzato il protocollo HTTPS in tutte le sue funzionalità per garantire la confidenzialità dei dati e l'autenticità degli stessi.

4.2.2 NF_Sicurezza_Privacy

Id	2_NF_sicurezza_privacy
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà garantire la riservatezza dei dati sensibili degli utenti.

4.2.3 NF_Sicurezza_AttacchiInformatici

Id	3_NF_sicurezza_attacchiinformatici
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà essere resistente ad un ampio range di attacchi informatici.

4.2.4 NF_Usabilità_Interfaccia

Id	5_NF_usabilità_interfaccia
Priorità	Should
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrebbe avere un'interfaccia intuitiva per permettere agli utenti di tutte le tipologie di usare senza difficoltà le funzionalità del sistema stesso.

4.2.5 NF_Usabilità_Lingua

Id	6_NF_usabilità_lingua
Priorità	Should
Mutabilità	Durevole

Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrebbe identificare in modo autonomo la lingua da impostare di default, ma dovrebbe anche permettere la possibilità di cambiarla in qualsiasi momento.

4.2.6 NF_Disponibilità_Piattaforma

Id	7_NF_disponibilità_piattaforma
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà essere disponibile nel 99.99% del tempo.

4.2.7 NF_Affidabilità_BackupDatabase

Id	8_NF_affidabilità_backupDatabase
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà eseguire un backup del database periodicamente.

4.2.8 NF_Affidabilità_logErrori

Id	9_NF_affidabilità_logErrori
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà generare un log contenente ogni errore riscontrato durante l'esecuzione del sistema stesso.

4.2.9 NF_Prestazioni_Piattaforma

Id	10_NF_prestazioni_piattaforma
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato

Descrizione	Il sistema dovrà garantire un tempo di risposta medio di 1 - 2 secondi per le richieste, nel caso in cui il tempo fosse compreso tra 2 e 7, estremi esclusi, verrà presentato allo user un messaggio di attesa caricamento. In caso il tempo sia maggiore la richiesta verrà annullata e verrà presentato un messaggio di errore all'utente.
--------------------	--

4.2.10 NF_Compabilità_Interfaccia

Id	11_NF_compatibilità_interfaccia
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà essere compatibile con i principali browser, tra cui: Google Chrome (versione >=78) Internet Explorer (versione>= 11) Mozilla Firefox (versione >= 70) Microsoft Edge (versione >=44) Opera (versione>=63)

4.2.11 NF_Interfaccia_PayPal

Id	12_NF_interfaccia_paypal
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà essere in grado di comunicare con paypal per garantire la possibilità di effettuare transazioni di ogni tipo.

4.2.12 NF_Interfaccia_Social

Id	13_NF_interfaccia_social
Priorità	Must
Mutabilità	Durevole
Stato	Approvato
Descrizione	Il sistema dovrà interfacciarsi alle maggiori piattaforme social per garantire la pubblicazione di contenuti al di fuori della nostra applicazione.



**Upload and see content
everywhere, anytime.**

Stima degli Sforzi

Realizzato da:

Christian Sordi	1748457
Edoardo Ottavianelli	1756005
Alessandro Olivieri	1752437
Alfredo Orsini	1748837

Sommario

1. Prefazione.....	3
2. Cronologia delle revisioni	3
3. Analisi Preliminare degli Sforzi tramite Early Design Model di COCOMO II	4
3.1 Calcolo del fattore Size	5
3.1.1 <i>External Input</i>	9
3.1.2 <i>External Output</i>	13
3.1.3 <i>External Inquiries</i>	13
3.1.4 <i>External Interface Files</i>	14
3.1.5 <i>Internal Logical Files</i>	15
3.2 Calcolo del fattore B	18
3.3 Calcolo del fattore M	19
3.4 Totale	21
4. Analisi Preliminare del Tempo Calendariale.....	22
5. Analisi Preliminare dei Costi	23

1. Prefazione

Lo scopo di questo documento è di mostrare un'analisi preliminare degli sforzi e dei costi necessari al completamento del progetto e di rendere la stima più precisa durante le fasi successive del processo.

2. Cronologia delle revisioni

Versione	Data	Descrizione
1.0	27/11/2019	Prima Stesura e Analisi Preliminare con COCOMO II
1.1	08/12/2019	Aggiunti ILF: <ul style="list-style-type: none"> • Dati sugli Utenti • Dati sulle Interazioni • Dati dei Contenuti • Dati sui SeekFund Spostati I Requisiti 17_F, 22_F, 25_F, 30_F, 42_F in External Output Aggiunti I Requisiti 8_F e 37_F tra le External Inquiries Eseguito nuovamente il calcolo del fattore SIZE e di tutti i valori ad esso correlate.
1.2	21/12/2019	Aggiunti I Requisiti da 49_F a 58_F

3. Analisi Preliminare degli Sforzi tramite Early Design Model di COCOMO II

In questa sezione si intende fornire al committente una prima valutazione dei tempi e dei costi necessari allo sviluppo del progetto, pertanto le stime indicative contenute in questa sezione non dovranno essere considerate vincolanti, ma serviranno per dare un'idea generale della grandezza del progetto.

Poiché la stima è eseguita nella fase Inception, adottiamo la tecnica dell'**Early Design Model di COCOMO II**.

La stima è misurata in *Person-Months* ed è basata sulla seguente formula:

$$\text{PM} = A * \text{Size}^B * M$$

Dove:

- **PM**: sono i Person-Months, cioè la stima dei mesi necessari a completare il progetto
- **A**: la consideriamo una costante con valore 2.94 (secondo la calibrazione COCOMO II.2000)
- **Size**: è la dimensione del sistema espressa in KSLOC, cioè in migliaia di righe di codice sorgente. Viene calcolata prima stimando i Function Points poi convertiti in KSLOC
- **B**: Varia da 1.1 a 1.24 in base a certi aspetti del progetto come: novità del progetto, flessibilità nello sviluppo, approcci nella gestione dei rischi, etc...
- **M**: È un moltiplicatore che si basa su alcune caratteristiche del progetto e del personale di sviluppo

Procediamo quindi con il calcolo dei tre fattori mancanti: Size, B ed M.

3.1 Calcolo del fattore **Size**

Il calcolo del fattore Size si basa sulla seguente formula:

$$\text{Size} = \text{FP} * [(\text{L}_1 * \text{BC}_1) + \dots + (\text{L}_n * \text{BC}_n)] / 1000$$

Dove:

- **FP**: Sono i Function Points (Adjusted)
- **L₁ ... L_n**: Sono le percentuali di uso dei linguaggi di programmazione utilizzati nel progetto
- **BC₁ ... BC_n**: sono i corrispettivi Backfiring Coefficients dei linguaggi di programmazione utilizzati nel progetto, per convertire i FP in KSLC

I Function Points (FP) sono dati da:

$$\text{FP} = \text{UFP} * [0.65 + (0.01 * \text{CAV})]$$

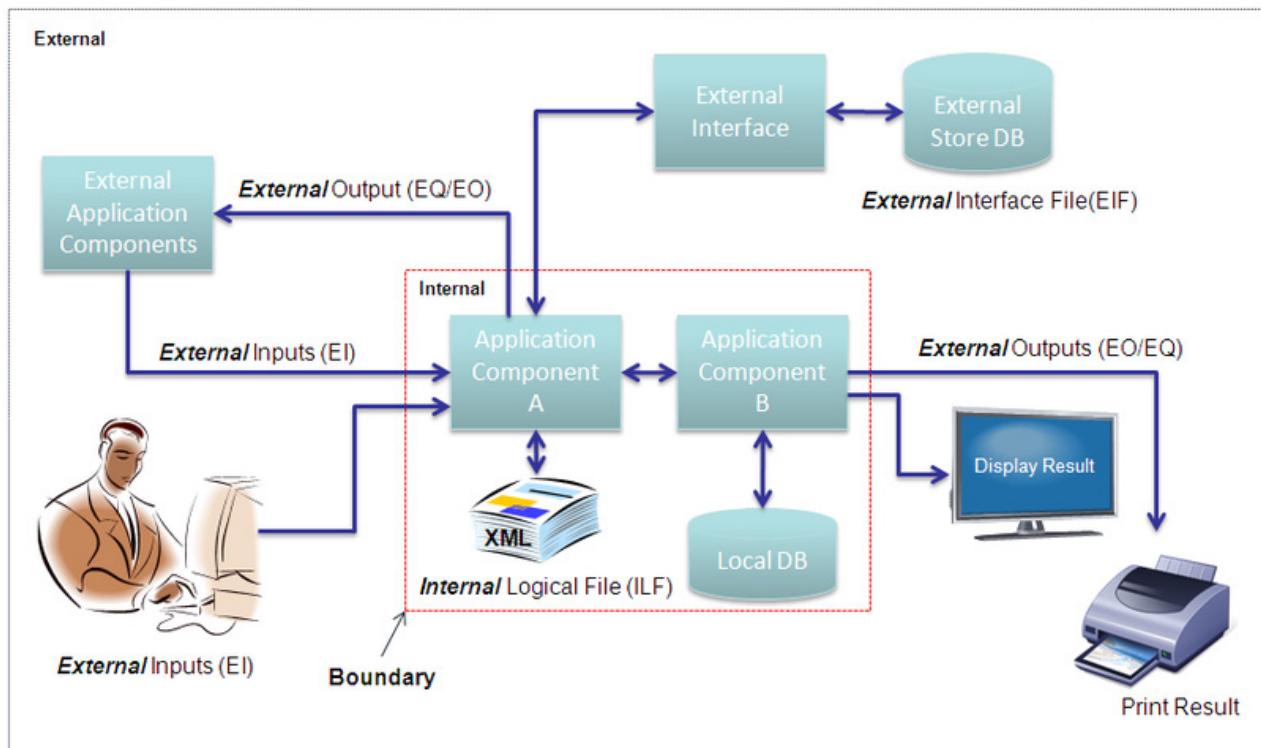
Per calcolare gli **UFP** (Unadjusted Function Points) utilizzeremo il metodo definito dall'IFPUG (International Function Point Users Group) versione 4.2.1.

Prendiamo quindi in considerazione i cinque componenti funzionali denominati UFT (User Function Types).

La tabella alla pagina successiva mostra il nome di ogni componente, una breve descrizione di esso e i relativi pesi da associare ai requisiti di ogni componente in base alla complessità del requisito stesso

Componente	Descrizione	Weighting Factors in base alla Complessità		
		Low	Average	High
External Inputs (EI)	Dati forniti dall'utente o da applicazioni esterne con la possibilità di causare modifiche ai files logici	3	4	6

External Outputs (EO)	Dati forniti all'utente o verso applicazioni esterne con elaborazioni logiche o creazione di dati derivati	4	5	7
External Inquiries (EQ)	Dati forniti all'utente o verso applicazioni esterne senza elaborazioni logiche e senza creazione di dati derivati	3	4	6
External Interface Files (EIF)	Dati logicamente correlati o informazioni di controllo mantenuti al di fuori del sistema e utilizzati per la comunicazione con sistemi informativi esterni	5	7	10
Internal Logical Files (ILF)	Dati logicamente correlati o informazioni di controllo gestiti nel sistema	7	10	15



I cinque componenti funzionali appena elencati si dividono in due categorie:

- Funzioni di Tipo Transazione (External Input, External Output, External Inquiries)
- Funzioni di Tipo Dati (External Interface Files, Internal Logical Files)

Per le Funzioni di Tipo Transazione il valore di complessità assegnato varia a seconda del numero di tipi di file referenziati (**FTR**, File Types Referenced) e del numero di elementi di tipo dati (**DET**, Data Element Type).

Per le Funzioni di Tipo Dati il valore di complessità assegnato varia a seconda del numero di elementi di tipo record (**RET**, Record Element Type) e dal numero di elementi di tipo dati (**DET**, Data Element Type).

Possiamo quindi utilizzare questo algoritmo^[1] per il conteggio:

Per ogni processo o dato:

- *se è un requisito funzionale:*
 - *se è una Funzione di Tipo Transazione:*
 - conta un FTR per ogni ILF mantenuto o letto;
 - conta un FTR per ogni EIF letto;
 - conta un DET per ciascun campo unico riconoscibile dall'utente che entra o esce dal confine dell'applicazione;
 - *altrimenti se è una Funzione di Tipo Dati:*
 - conta un DET per ciascun campo unico riconoscibile dall'utente recuperato o mantenuto da un ILF o da un EIF;
 - conta un RET per ogni sottogruppo, riconoscibile dall'utente, dei campi del record di un ILF o di un EIF;
 - conta un RET aggiuntivo per ogni gruppo ripetuto nell'ILF o nell'EIF;
- *altrimenti se processo o dato di qualità richiesta utente o caratteristica: conta come candidato per valutazione generale;*

[1] Versione semplificata dell'algoritmo presente in Matteo ZUCCHINI, *Sistemi e Processi Organizzativi*

Per EI, EO e EQ, si usano le seguenti tabelle che collegano il numero di FTR e di DET alla complessità da assegnare alle funzioni:

External Input (EI)			
	1-4 DET	5-15 DET	>15 DET
0-1 FTR	Low	Low	Average
2 FTR	Low	Average	High
>=3 FTR	Average	High	High

External Output (EO) e External Inquiries (EQ)			
	1-5 DET	6-19 DET	>19 DET
0-1 FTR	Low	Low	Average
2-3 FTR	Low	Average	High
>3 FTR	Average	High	High

Per ILF e EIF si usa la seguente tabella che collega il numero di DET e RET alla complessità da assegnare alle funzioni:

External Interface Files (EIF) e Internal Logical Files (ILF)			
	1-19 DET	20-50 DET	>50 DET
1 RET	Low	Low	Average
2-5 RET	Low	Average	High
>5 RET	Average	High	High

Suddividiamo ora i requisiti (individuati nella fase Inception) tra i vari componenti e assegniamogli il peso adeguato, utilizzando l'algoritmo sopra descritto:

3.1.1 *External Input*

External Input (EI)		
Requisiti	Complessità	Peso
1_F_registrazione_utente	Average	4
2_F_segnalare_utente	Low	3
3_F_cancellare_registroUtente	High	6

4_F_cambiare_informazioniUtente	Low	3
5_F_effettuare_login	Low	3
6_F_effettuare_logout	Low	3
8_F_cercare_video	High	6
9_F_mettereReazione_video	Low	3
10_F_caricare_video	High	6
11_F_eliminare_video	High	6
12_F_segnalare_video	Low	3
13_F_aggingereAllaCodaVisualizzazione_video	Low	3
14_F_eliminareAllaCodaVisualizzazione_video	Low	3
15_F_aggiungereAllaPlaylist_video	Low	3
16_F_eliminareDallaPlaylist_video	Low	3
19_F_creare_playlist	Low	3

20_F_eliminare_playlist	Low	3
21_F_rinominare_playlist	Low	3
23_F_iniziare_live	High	6
24_F_terminare_live	Low	3
26_F_mettereReazione_live	Average	4
27_F_commentare_live	Average	4
28_F_segnalare_live	Average	4
29_F_donare_live	High	6
31_F_creare_seekFund	Average	4
32_F_cancellare_seekFund	High	6
34_F_modificareInfo_seekFund	Low	3
35_F_sottoscrivere_abbonamentoSeekFund	Average	4
36_F_rimuovere_abbonamentoSeekFund	Average	4

37_F_cercare_profiloUtente	Low	3
38_F_iscriversi_profiloUtente	Low	3
39_F_disiscriversi_profiloUtente	Low	3
40_F_attivazioneNotifiche_profiloUtente	Low	3
41_F_rimozioneNotifiche_profiloUtente	Low	3
44_F_eliminare_cronologia	Low	3
45_F_inserire_commento	High	6
46_F_modificare_commento	Low	3
47_F_cancellare_commento	Low	3
48_F_mettereReazione_commento	Low	3
49_F_recupera_credenzialiUtente	High	6
50_F_aggiungiSocial_profilo	Average	5
52_F_aggiungi_metodoDiPagamento	Average	5

3.1.2 External Output

External Output (EO)		
Requisiti	Complessità	Peso
7_F_visualizzare_video	High	7
17_F_condividere_video	Low	4
22_F_condividere_playlist	Low	4
25_F_guardare_live	High	7
30_F_condividere_live	Low	4
33_F_condividere_seekFund	Low	4
42_F_condividere_profiloUtente	Low	4

3.1.3 External Inquiries

External Inquiries (EQ)		
Requisiti	Complessità	Peso
8_F_cercare_video (Visualizzazione)	Average	4

37_F_cercare_profiloUtente (Visualizzazione)	Average	4
43_F_consultare_cronologia	Average	4
51_F_visualizza_profiloUtente	Average	4
53_F_visualizza_profilo	High	6
54_F_visualizza_codaVisualizzazione	Low	3
55_F_visualizzare_playlist	Average	4
56_F_visualizzare_seekFund	Average	4
57_F_visualizzare_InfoSeekFund	High	6

3.1.4 External Interface Files

External Interface Files (EIF)		
Tipi di Interfaccia	Complessità	Peso
Interfaccia per i pagamenti (paypal)	High	10
Interfaccia per comunicazione con social	Average	7
Interfaccia per comunicare con la content delivery network	High	10

3.1.5 Internal Logical Files

Internal Logical Files (ILF)		
Tipi di Documento	Complessità	Peso
Log di errori	Average	10
Dati degli Utenti	High	15
Dati sui Contenuti	High	15
Dati sulle Interazioni	High	15
Dati sui SeekFund	Average	10
TOTALE		327

Calcoliamo ora il **CAV** (Complexity Adjustment Value), cioè il fattore di aggiustamento della complessità, che servirà a raffinare la stima eseguita con il calcolo degli UFP.

Il CAV è calcolato basandosi su un insieme di 14 domande a cui viene assegnato un valore da 0 (non rilevante) a 5 (molto importante).

La seguente tabella mostra l'elenco dei 14 fattori considerati dal CAV, la domanda a cui rispondere per ciascuno di essi e il valore assegnato per questo progetto:

Fattore	Domanda	Valore Assegnato
Data communication	È richiesta la comunicazione dei dati?	5
Distributed functions	Ci sono funzioni di elaborazione distribuita?	4
Performance objectives	La performance è un fattore critico?	4
Heavily used configuration	Il sistema verrà eseguito in un ambiente esistente con restrizioni alle risorse?	1
Transaction rate	Sono previsti picchi nelle transazioni?	1
Online data entry	Il sistema richiede l'inserimento dei dati in modo interattivo con l'utente e/o online?	5
End-user efficiency	Il sistema è progettato per un'efficienza orientata all'utente finale?	5
Online update	Il sistema è aggiornato online?	5
Complex processing	L'elaborazione interna è complessa?	2
Reusability	Il codice è progettato per essere riusabile?	1

Installation ease	Conversioni dall'ambiente precedente influenzano lo sviluppo del sistema?	0
Operational ease	Il sistema richiede funzionalità di backup e recupero affidabili?	2
Multiple sites	Il sistema è progettato per multiple installazioni in differenti organizzazioni?	0
Facilitate change	Il sistema è progettato per facilitare la modifica e la facilità d'uso?	2
TOTALE		37

Possiamo ora calcolare i FP totali:

$$\begin{aligned}
 \text{FP} &= \text{UFP} * [0.65 + (0.01 * \text{CAV})] = \\
 &327 * [0.65 + (0.01 * 37)] = \\
 &327 * [1,02] = \\
 &333,54 = \\
 &\mathbf{334}
 \end{aligned}$$

Nel progetto saranno utilizzati i seguenti linguaggi di programmazione con i rispettivi Backfiring Coefficients^[1] ^[2]:

40% Javascript (71,11)
 20% Java (53,33)
 30% Python (53,33)
 10% SQL (35)

Detto questo, la dimensione del progetto in KSLOC sarà:

$$\begin{aligned}
 \text{Size} &= FP * [(L1 * BC1) + \dots + (Ln * BCn)] / 1000 = \\
 &334 * [(0.4 * 71,11) + (0.2 * 53,33) + (0.3 * 53,33) + (0.1 * 35)] / 1000 = \\
 &334 * [(28,444) + (10,666) + (28,444) + (3,5)] / 1000 = \\
 &334 * 58,6 / 1000 = \\
 &\mathbf{19.6}
 \end{aligned}$$

- [1] https://csse.usc.edu/csse/research/cocomoii/cocomo2000.0/cii_modelman2000.0.pdf
[2] <https://www.ifpug.org/wp-content/uploads/2017/04/IYSM.-Thirty-years-of-IFPUG.-Software-Economics-and-Function-Point-Metrics-Capers-Jones.pdf>

3.2 Calcolo del fattore B

Il calcolo del fattore B si basa sulla seguente formula:

$$\mathbf{B = SF / 100 + 1.01}$$

Dove SF rappresenta la somma dei valori assegnati agli Scale Factors, un elenco di cinque parametri che prendono in considerazione vari aspetti del progetto.

La seguente tabella mostra l'elenco dei parametri, una breve descrizione di essi, il valore descrittivo assegnato per questo progetto e il valore numerico associato da 5 (Very Low) a 0 (Extra High):

Parametro	Descrizione	Valore descrittivo assegnato	Valore associato
Lavori precedenti	Il prodotto è simile a prodotti precedentemente sviluppati.	Thoroughly unprecedented	4

Flessibilità di sviluppo	Possibilità di flessibilità durante lo sviluppo.	Some Conformity	2
Architettura / Risoluzione Rischi	Risoluzione dei rischi e precisione dell'architettura.	Often	3
Coesione del team	Consistenza degli obiettivi degli stakeholders e capacità degli stakeholders di operare col team.	Highly cooperative	1
Maturità del processo	Livello del SW-CMM (Software Capability Maturity Model) secondo il Software Engineering Institute.	SW-CMM Level 1 (Lower Half)	3
TOTALE			13

Il valore del fattore B è quindi:

$$B = SF / 100 + 1.01 = 1$$

$$13 / 100 + 1.01 =$$

1.14

3.3 Calcolo del fattore M

Il calcolo del fattore M si basa sulla formula:

$$M = PERS * RCPX * RUSE * PDIF * PREX * FCIL * SCED$$

Ad ogni parametro va associato un valore che può andare da XL (Extra low) che sarebbe l'equivalente di 0 a XH (Extra High) che sarebbe l'equivalente di 6.

La tabella seguente mostra il nome dei vari parametri, una breve descrizione per ciascuno di essi e il valore associato (seguendo la calibrazione COCOMO II.2000) per questo progetto.

Parametro	Descrizione	Valore associato
PERS	Capacità del personale	VH
RCPX	Affidabilità e complessità del prodotto	N
RUSE	Livello di riuso richiesto	L
PDIF	Difficoltà della piattaforma	H
PREX	Esperienza del personale	N
FCIL	Strumenti di sviluppo a disposizione della squadra e frequenza di comunicazione nel team	VH
SCED	Richieste di schedulazione	N

Questi valori vanno ora trasformati, tramite la seguente tabella^[1] di calibrazione:

Table 63. COCOMO II.2000 Calibrated Early Design Model Values

Baseline Effort Constants:		A = 2.94;	B = 0.91					
Baseline Schedule Constants:		C = 3.67;	D = 0.28					
Driver	Symbol	XL	VL	L	N	H	VH	XH
PERS	EM ₁	2.12	1.62	1.26	1.00	0.83	0.63	0.50
RCPX	EM ₂	0.49	0.60	0.83	1.00	1.33	1.91	2.72
PDIF	EM ₃			0.87	1.00	1.29	1.81	2.61
PREX	EM ₄	1.59	1.33	1.12	1.00	0.87	0.74	0.62
FCIL	EM ₅	1.43	1.30	1.10	1.0	0.87	0.73	0.62
RUSE	EM ₆			0.95	1.00	1.07	1.15	1.24
SCED	EM ₇		1.43	1.14	1.00	1.00	1.00	

[1] https://csse.usc.edu/csse/research/cocomoii/cocomo2000.0/cii_modelman2000.0.pdf

Il fattore **M** sarà quindi:

$$\begin{aligned} M &= \text{PERS} * \text{RCPX} * \text{RUSE} * \text{PDIF} * \text{PREX} * \text{FCIL} * \text{SCED} = \\ &0.63 * 1.00 * 0.95 * 1.29 * 1.00 * 0.73 * 1.00 = \\ &\mathbf{0.563} \end{aligned}$$

3.4 Totale

Possiamo ora calcolare lo sforzo totale del progetto misurato in Person-Months:

$$\mathbf{PM = A * Size^B * M = 2.94 * 19.6^{1.14} * 0.563 = 49.20}$$

Come già affermato in precedenza, questa stima va considerata indicativa e non rappresenta in alcun modo un vincolo per la realizzazione del progetto.

4. Analisi Preliminare del Tempo Calendariale

Conoscendo lo sforzo in PM, possiamo stimare il tempo calendariale indicativo (in mesi) usando la seguente formula:

$$\text{TDEV} = C * \text{PM}^{(D + 0.2 * (B - 1.01))}$$

Dove:

- **TDEV**: è il Time to Develop (in mesi)
- **C, D**: le consideriamo costanti secondo la calibrazione di COCOMO II
- **PM**: sono i Person-Months calcolati nella sezione precedente

Andiamo ora a Sostituire:

$$\begin{aligned} \text{TDEV} &= C * \text{PM}^{(D + 0.2 * (B - 1.01))} = \\ &3 * 49.20^{(0.33 + 0.2 * (1.14 - 1.01))} = \\ &3 * 49.20^{0.356} \\ &\mathbf{12 \text{ mesi} = 1 \text{ Anno}} \end{aligned}$$

5. Analisi Preliminare dei Costi

Conoscendo lo sforzo in PM, possiamo stimare il costo dello sviluppo del progetto.

Assumendo che:

- Lo stipendio medio di un membro del team di sviluppo sia 3000/mese
- I costi degli overheads per lo staff coinvolto (costi di viaggio, ufficio, mensa, etc) siano circa 25 000 €
- I costi dell'architettura fisica sono 612 000 € (stimati nel documento di *Visione e Studio di Fattibilità*)

Il costo totale stimato del progetto sarà:

$$\text{Costo} = 49.20 * 3000 \text{ €} + 25\ 000 \text{ €} + 612\ 000 \text{ €} = \mathbf{784\ 600 \text{ €}}$$

Come già affermato in precedenza, questa stima va considerata indicativa e non rappresenta in alcun modo un vincolo per la realizzazione del progetto.



**Upload and see content
everywhere, anytime.**

Gestione dei Rischi

Realizzato da:

Christian Sordi	1748457
Edoardo Ottavianelli	1756005
Alessandro Olivieri	1752437
Alfredo Orsini	1748837

Sommario

1. Prefazione.....	3
2. Cronologia delle revisioni	3
3. Valutazione dei Rischi	4
3.1 Struttura delle Tabelle	4
4. Elenco dei Rischi	6
4.1 RK1: Requisiti Errati	6
4.2 RK2: Ritardi sulle Consegne	7
4.3 RK3: Competenza del personale inadatta	7
4.4 RK4: Indisponibilità del personale.....	8
4.5 RK5: Documentazione di Bassa Qualità	8
4.6 RK6: Concorrenza sul prodotto	9
4.7 RK7: Malfunzionamenti delle piattaforme Hardware	10
4.8 RK8: Esaurimento dello spazio di Archiviazione	10
4.9 RK9: Utilizzo al di sotto delle aspettative della piattaforma	11

1. Prefazione

Lo scopo di questo documento è di valutare i possibili rischi a cui il progetto potrebbe andare incontro e i provvedimenti adeguati a ridurre e gestire un eventuale rischio che si presenta.

2. Cronologia delle revisioni

Versione	Data	Descrizione
1.0	01/12/2019	Prima Stesura
1.1	03/12/2019	Aggiunti Rischi RK10 e RK11
1.2	08/12/2019	Aggiunte le sezioni: <ul style="list-style-type: none"> • Indicatori • Trigger Alla struttura delle tabelle, eliminati I rischi RK4 e RK9. Elaborati nuovamente tutti i rischi con la nuova struttura.

3. Valutazione dei Rischi

Un rischio è un problema potenziale che può verificarsi o meno. È importante che fin dalle prime fasi si cerchi di capire bene quali sono i rischi che il progetto potrebbe presentare e provvedere a gestirli. L'analisi dei rischi serve proprio a questo. Per la valutazione e la gestione dei rischi utilizzeremo il modello RMMM (Risk Mitigation, Monitoring and Management).

Risk Mitigation, Monitoring and Management (RMMM)

L'analisi dei rischi aiuta il team di progetto a costruire una strategia per la gestione dei rischi.

Ci sono tre importanti approcci da considerare per sviluppare una strategia nella gestione dei rischi:

- **Risk avoidance or mitigation** – È la strategia primaria che viene utilizzata durante la pianificazione del progetto.
- **Risk monitoring** – Il project manager monitora l'andatura del progetto e da indicazione ogni qualvolta i rischi diventano più o meno reali.
- **Risk management and planning** – Assumendo che Mitigation e Monitoring sono falliti, viene utilizzato questo approccio essendo il rischio diventato realtà

3.1 Struttura delle Tabelle

Ogni tabella rappresenta un potenziale rischio ed è così strutturata:

- **Nome:** Nome che descrive il rischio
- **ID:** Rappresenta l'identificatore univoco del rischio
- **Probabilità:** indica la probabilità che un rischio possa verificarsi ed è classificata nella seguente scala:
 - *Molto Alta*: la probabilità di verificarsi è sopra al 75%
 - *Alta*: La probabilità di verificarsi è compresa tra il 50 e il 75%
 - *Moderata*: La probabilità di verificarsi è compresa tra il 25 e il 50%
 - *Bassa*: La probabilità di verificarsi è compresa tra il 10 e il 25%
 - *Molto Bassa*: La probabilità di verificarsi è sotto al 10%

- **Effetti:** Indica la gravità degli effetti sul progetto e possono essere classificati tra:
 - *Catastrofici*: il verificarsi di tale rischio potrebbe portare al fallimento dell'intero progetto, il progetto risulta definitivamente compromesso
 - *Seri*: Il verificarsi di tale rischio, se non gestito correttamente, potrebbe portare al fallimento del progetto o ad un ingente aumento sui costi. Inoltre, il tempo necessario al completamento del progetto richiede pesanti modifiche
 - *Tollerabili*: il verificarsi di tale rischio generalmente comporta un aumento sui costi e un ritardo nel completamento del progetto; - *Insignificanti*: il verificarsi di tale rischio non ha conseguenze di rilievo e in genere non comporta aumenti sui costi o sui tempi di completamento del progetto.
- **Descrizione:** Fornisce una descrizione del rischio
- **Indicatori:** Il Dato che indica l'avanzamento di un probabile rischio.
- **Mitigation:** Fornisce una strategia per ridurre la probabilità che il rischio si verifichi e per mitigare l'impatto del rischio stesso sul progetto
- **Monitoring:** Fornisce un metodo di osservazione dei fattori che indicano la possibilità che il rischio si verifichi
- **Trigger:** L'azione basata sugli indicatori che fa scaturire la fase di Management
- **Management:** Fornisce i provvedimenti necessari a gestire il rischio nel caso in cui esso si verifichi

4. Elenco dei Rischi

Vengono di seguito elencati i possibili rischi che possono verificarsi:

- **RK1:** Requisiti errati
- **RK2:** Ritardi sulle consegne
- **RK3:** Competenza del personale inadatta
- **RK4:** Indisponibilità del personale
- **RK5:** Documentazione di bassa qualità
- **RK6:** Concorrenza sul prodotto
- **RK7:** Malfunzionamenti delle piattaforme hardware
- **RK8:** Esaurimento dello spazio di archiviazione
- **RK9:** Utilizzo al di sotto delle aspettative della piattaforma

4.1 RK1: Requisiti Errati

Nome	Requisiti Errati
Id	RK1
Probabilità	Bassa
Effetti	Catastrofici
Descrizione	I requisiti potrebbero essere stati mal formulati o per mancanze da parte degli analisti oppure da un'ambiguità intrinseca.
Indicatori	Grado di soddisfazione (0-100%) degli Stakeholder rispetto a un requisito
Mitigation	Evitare, ove possibile, le ambiguità dei requisiti, controllare periodicamente nel periodo di sviluppo il documento dei requisiti, e mantenere la tracciabilità sulle dipendenze dei requisiti per notare subito eventuali effetti a cascata.
Monitoring	Organizzare incontri con gli Stakeholder per aggiornare il tasso di soddisfazione.
Trigger	Grado di soddisfazione < 50 %
Management	Correggere i requisiti considerati insoddisfacenti cercando di coniugare la limitazione degli effetti sugli altri requisiti e il grado di soddisfazione degli stakeholder (70-100%)

4.2 RK2: Ritardi sulle Consegne

Nome	Ritardi sulle consegne
Id	RK2
Probabilità	Alta
Effetti	Seri
Descrizione	A causa di una cattiva gestione del tempo, o a causa di vari imprevisti e impegni personali, alcuni documenti vengono consegnati in ritardo, rallentando così lo sviluppo del progetto.
Indicatori	Numero di giorni dopo la consegna
Mitigation	Si devono anticipare le scadenze rispetto a quanto sia effettivamente stimato, così da poter gestire i ritardi e rientrare ugualmente nei tempi previsti.
Monitoring	Al passare di un giorno incremento l'indicatore proposto.
Trigger	Numero di giorni dopo la data di consegna ≥ 7
Management	Si posticipano alcune attività nelle iterazioni successive, rientrando così nei tempi per le scadenze.

4.3 RK3: Competenza del personale inadatta

Nome	Competenza del personale inadatta
Id	RK3
Probabilità	Bassa
Effetti	Seri
Descrizione	Il personale assunto non è abbastanza competente per svolgere le funzioni loro assegnate.
Indicatori	Giorni di ritardo sulle consegne Qualità del lavoro (Non soddisfacente-Quasi soddisfacente-Soddisfacente-Più che soddisfacente-Buono-Ottimo-Perfecto)
Mitigation	Si dovrà scegliere il personale in base alle sue competenze, con un attento e profondo scouting.
Monitoring	Controllare periodicamente i feedback rilasciati dal personale. Ogni membro del team osserva gli altri membri del team individuando le aree in cui essi sono deboli. Se un membro del team si sente debole su una particolare area a lui assegnata, deve notificarlo al capoprogetto.

Trigger	Giorni di ritardo>7 Qualità del lavoro<Soddisfacente
Management	Verrà distribuito il carico di lavoro assegnato al dipendente e questo verrà affiancato da un dipendente con qualità del lavoro>=Buono e con giorni di ritardo=0. Se gli indicatori non migliorano il contratto del dipendente non verrà rinnovato.

4.4 RK4: Indisponibilità del personale

Nome	Indisponibilità del personale;
Id	RK4
Probabilità	Moderata
Effetti	Seri
Descrizione	Uno o più membri del team di sviluppo potrebbero assentarsi per periodi indeterminati o determinati ma lunghi.
Indicatori	Numero di persone in ferie, malate o assenti ingiustificate
Mitigation	Nella pianificazione dello sviluppo del progetto si tiene conto di un numero medio di giorni di assenza (per malattia o altre cause) per ogni membro. Inoltre, i membri del team sono tenuti a informare preventivamente di eventuali assenze o dimissioni. Inoltre, la richiesta di ferie sarà valutata dai superiori in modo tale da evitare periodi di ferie comuni a troppi dipendenti.
Monitoring	Aggiornamento degli indicatori di giorno in giorno in base a richieste di ferie, malattie o assenze ingiustificate
Trigger	Se il numero delle persone mancanti è superiore al 15% della forza lavoro.
Management	Ridistribuire il carico di lavoro tra il personale presente, riordinare i turni futuri aggiungendo ore di straordinario per recuperare il lavoro perso. Se tali azioni non sono sufficienti a sopperire alle perdite dovute alla mancanza di forza lavoro, stipulare contratti con enti esterni o collaboratori.

4.5 RK5: Documentazione di Bassa Qualità

Nome	Documentazione di bassa qualità
Id	RK5
Probabilità	Moderata

Effetti	Tollerabili
Descrizione	La documentazione prodotta non è sufficiente e/o non è aggiornata.
Indicatori	Grado di leggibilità (poco leggibile, leggibile, molto leggibile) Grado di dettaglio (poco dettagliata, dettagliata, molto dettagliata)
Mitigation	I membri in carico di produrre la documentazione devono essere sempre in contatto con gli sviluppatori del team.
Monitoring	Periodicamente la documentazione prodotta verrà valutata dai project manager e verranno aggiornati i punteggi della leggibilità e del dettaglio, se necessario.
Trigger	Grado di leggibilità < leggibile o grado di dettaglio < dettagliato o entrambi
Management	Allocare più risorse al team che si occupa della documentazione, indire una riunione ove ridiscutere la struttura della documentazione e i problemi riscontrati

4.6 RK6: Concorrenza sul prodotto

Nome	Concorrenza sul prodotto
Id	RK6
Probabilità	Bassa
Effetti	Seri
Descrizione	Viene rilasciata un'applicazione avente totalmente o parzialmente le stesse funzionalità di Seek Up.
Indicatori	Tasso di similarità fra il nostro ed un altro progetto già presente sul mercato o in fase di progettazione.
Mitigation	Fare un'attenta analisi dei competitor prima di iniziare la fase di sviluppo del progetto e effettuare il primo rilascio del servizio in tempi più brevi possibili.
Monitoring	Effettuare una continua analisi delle attività delle altre aziende nella fetta di mercato in cui si andrebbe a collocare Seek Up, e per ognuno dei nuovi servizi valutare e aggiornare il tasso di similarità.
Trigger	Se esiste un altro servizio con tasso di similarità > 60%
Management	Sviluppare nuove funzionalità al fine di alzare la qualità del servizio e sbaragliare la concorrenza.

4.7 RK7: Malfunzionamenti delle piattaforme Hardware

Nome	Malfunzionamenti delle piattaforme hardware.
Id	RK7
Probabilità	Bassa
Effetti	Seri
Descrizione	Le nostre piattaforme hardware potrebbero subire dei malfunzionamenti.
Indicatori	Funzionamento di una piattaforma hardware
Mitigation	Investire nell'acquisto di attrezzatura certificata e di alto livello.
Monitoring	Incaricare dei tecnici per il controllo periodico delle piattaforme hardware.
Trigger	Malfunzionamento o rottura della piattaforma hardware.
Management	Provvedere alla riparazione della componente hardware al fine di mantenere un costo contenuto, altrimenti provvedere al rimpiazzo dell'unità danneggiata.

4.8 RK8: Esaurimento dello spazio di Archiviazione

Nome	Esaurimento dello spazio di Archiviazione
Id	RK8
Probabilità	Bassa
Effetti	Tollerabili
Descrizione	Un utilizzo inaspettatamente alto del nostro servizio da parte dei Creator porterebbe un esaurimento dello spazio di archiviazione da noi preventivato.
Indicatori	Quantità di spazio di archiviazione occupato (TB)
Mitigation	Effettuare una stima per eccesso dell'effettivo utilizzo della piattaforma da parte dei Creator
Monitoring	Nel primo periodo di utilizzo del prodotto monitorare in modo molto accurato l'intensità dei dati che vengono caricati. (TB)
Trigger	Lo spazio di archiviazione occupato supera i 243 TB (90% dello spazio di archiviazione stimato nello studio di fattibilità)
Management	Installazione tempestiva di nuovo Hardware tramite fondi preventivamente allocati per questo rischio

4.9 RK9: Utilizzo al di sotto delle aspettative della piattaforma

Nome	Utilizzo al di sotto delle aspettative della piattaforma
Id	RK9
Probabilità	Moderata
Effetti	Seri
Descrizione	Un utilizzo inaspettatamente basso del nostro servizio da parte dei Creator.
Indicatori	Numero di persone che utilizzano giornalmente il servizio
Mitigation	Effettuare uno studio accurato sui potenziali utenti ed i loro bisogni.
Monitoring	Tenere traccia dell'utilizzo giornaliero ed effettuare delle statistiche settimanali
Trigger	Media settimanale di utilizzo giornaliero scende sotto a 2.000.000 di persone (66% dell'utenza stimata nello studio di fattibilità)
Management	Intensificare l'azione pubblicitaria a favore della piattaforma.



**Upload and see content
everywhere, anytime.**

Modello dei Casi d'Uso

Realizzato da:

Christian Sordi	1748457
Edoardo Ottavianelli	1756005
Alessandro Olivieri	1752437
Alfredo Orsini	1748837

Sommario

1. Prefazione.....	3
2. Cronologia delle revisioni	3
3. Attori	4
4. Diagramma UML dei Casi d'Uso	7
5. Casi d'Uso	8
5.1 Gestione Accesso.....	9
5.2 Gestione Profilo	14
5.3 Interazioni	17
5.4 Gestione Seek Fund.....	38
5.5 Gestione Upload	43

1. Prefazione

Lo scopo di questo documento è di elencare in maniera dettagliata gli attori che interagiscono col sistema e i casi d'uso che rappresentano i requisiti funzionali descritti nel documento Requisiti

2. Cronologia delle revisioni

Versione	Data	Descrizione
1.0	12/12/2019	Prima Stesura
1.1	19/12/2019	Aggiunto attore "Utente", creando generalizzazione con "UtenteAutenticato" e "UtenteNonAutenticato", modificato tutto ciò che vi era inerente.
1.2	07/01/2020	Aggiunta persistenza dei commenti negli Use-case inerenti. Stile delle descrizioni degli Use-case unificato.
1.3	23/01/2020	Aggiunta interfaccia Posta Elettronica per gli Use Case : <ul style="list-style-type: none"> • UC.1.1 EffettuaRegistrazione • UC.1.2 EffettuaRegistrazioneSocial • UC.1.6 RecuperaCredenziali

3. Attori

Ciascun attore è identificato univocamente dalla seguente stringa:

A.CodiceGenitore.Numero

Dove:

- **A**: indica che si tratta di un attore
- **CodiceGenitore**: Se presente, indica la parte numerica dell'ID del genitore dell'attore
- **Numero**: indica il numero che identifica l'attore

Ogni tabella che descrive un attore è definita dalle seguenti sezioni:

- **ID**: identificativo univoco dell'attore
- **Nome**: nome dell'attore, identifica il ruolo dell'attore
- **Genitore**: identificativo dell'attore genitore
- **Tipo**: tipologia dell'attore (Primario, Secondario, di Supporto, etc)
- **Stereotipo**: classificazione dell'attore (Umano, Sistema, Dispositivo, Database, etc)
- **Descrizione**: breve descrizione della posizione assunta dall'attore all'interno del sistema

ID:	A.00
Nome:	Utente
Genitore:	/
Tipo:	Primario
Stereotipo:	Umano
Descrizione:	Rappresenta un qualunque visitatore del sito

ID:	A.00.01
Nome:	Utente Non Autenticato
Genitore:	/
Tipo:	Primario
Stereotipo:	Umano
Descrizione:	Rappresenta un visitatore del sito, che potrebbe potenzialmente registrarsi.

ID:	A.00.02
Nome:	Utente Autenticato
Genitore:	/
Tipo:	Primario
Stereotipo:	Umano
Descrizione:	Rappresenta un generico utente del sistema, che ha terminato l'operazione di autentificazione.

ID:	A.03
Nome:	Applicativo Paypal
Genitore:	/
Tipo:	Di supporto
Stereotipo:	Sistema
Descrizione:	Rappresenta l'applicativo con cui verranno gestiti i pagamenti all'interno del nostro servizio.

ID:	A.04
Nome:	Social
Genitore:	/
Tipo:	Di supporto
Stereotipo:	Sistema
Descrizione:	Rappresenta l'applicativo con cui sarà possibile condividere sulle proprie pagine social contenuti provenienti da SeekUp.

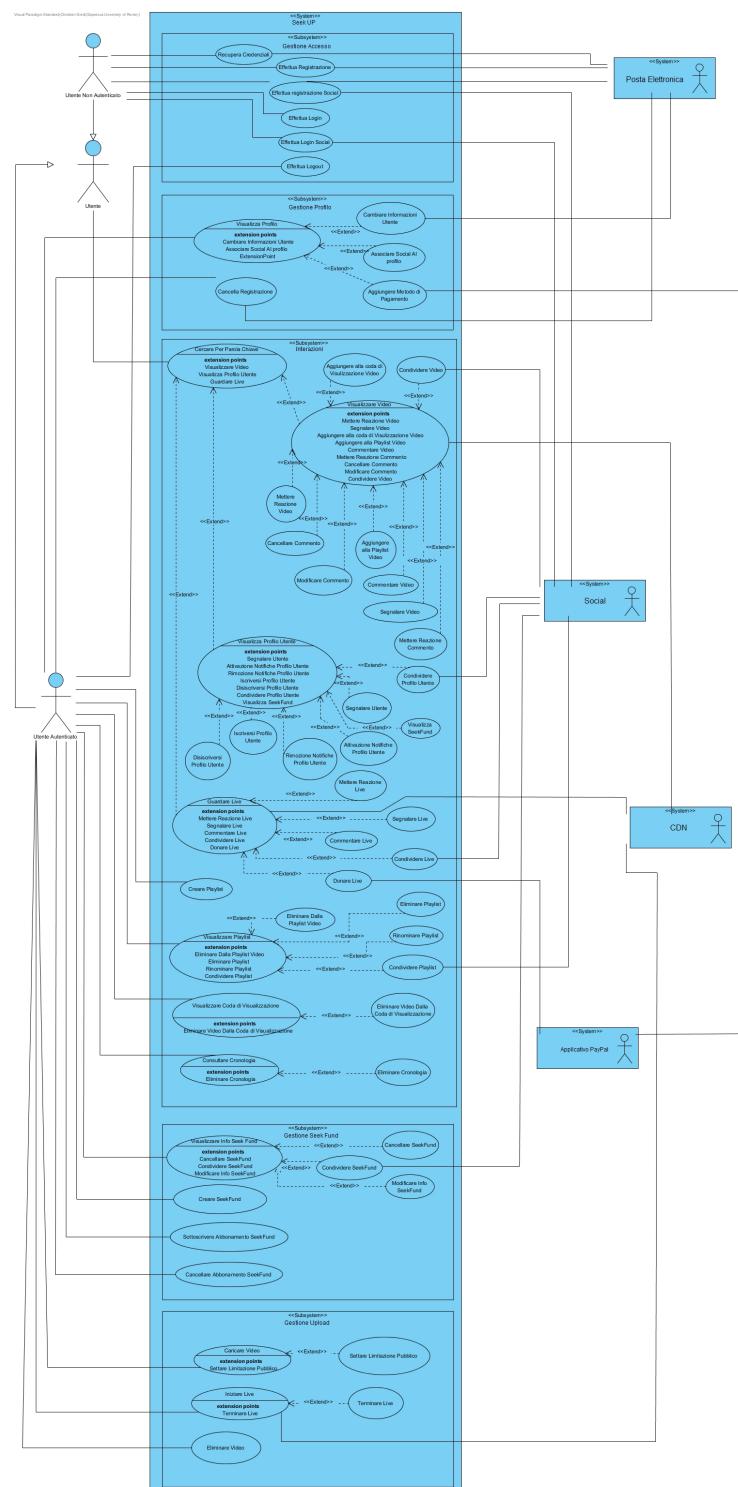
ID:	A.05
Nome:	Content Delivery Network (CDN)
Genitore:	/
Tipo:	Di supporto
Stereotipo:	Sistema
Descrizione:	Rappresenta l'applicativo con cui sarà possibile effettuare lo streaming dei contenuti (live e video) verso gli utenti.

ID:	A.06
Nome:	Posta Elettronica
Genitore:	/
Tipo:	Di supporto
Stereotipo:	Sistema
Descrizione:	Rappresenta il provider di posta elettronica che si occupa di inviare mail agli utenti.

4. Diagramma UML dei Casi d'Uso

Il seguente diagramma mostra la visione ad alto livello del sistema utilizzando il diagramma dei casi d'uso dell'UML. Illustra i nomi delle funzionalità e degli attori e le interazioni del sistema con essi. Link al Download dell'immagine :

<https://drive.google.com/open?id=195lJGX07aDt18AKoRxEVntcMf8DqSXkB>



5. Casi d'Uso

Un caso d'uso è una sequenza di azioni che il sistema e gli attori coinvolti eseguono per produrre un risultato osservabile e di valore per uno specifico attore e descrive i possibili scenari (di successo, di fallimento e alternativi) che possono presentarsi.

Ciascun caso d'uso è identificato univocamente dalla seguente stringa:

UC.Sottosistema.Usecase

Dove:

- **UC**: indica che si tratta di un caso d'uso (Use Case)
- **Sottosistema**: è l'identificativo del sottosistema al quale il caso d'uso appartiene
- **UseCase**: è l'identificativo del caso d'uso

Ogni tabella che descrive un caso d'uso si compone delle seguenti sezioni:

- **ID Use Case**: identificativo univoco del caso d'uso
- **Nome**: nome del caso d'uso
- **Priorità**: valore numerico che indica la priorità del caso d'uso, determinata in base al rischio, alle dipendenze, all'architettura e al valore di business del caso d'uso stesso (valore 1 rappresenta massima priorità)
- **Attori**: lista degli attori coinvolti nel caso d'uso
- **Descrizione**: breve descrizione del caso d'uso
- **Pre-condizioni**: asserzioni vere sullo stato del sistema prima dell'esecuzione del caso d'uso e che permettono l'accesso al caso d'uso
- **Flusso Principale**: sequenza di azioni svolte dal Sistema e dagli Attori coinvolti nel caso d'uso. Descrive lo scenario principale di successo
- **Post-condizioni**: asserzioni vere sullo stato del sistema dopo l'esecuzione del flusso principale del caso d'uso
- **Flusso Alternativo #N**: descrive uno scenario alternativo che si dirama dal flusso principale. N è un numero che identifica i vari flussi alternativi di uno stesso caso d'uso.

I seguenti elenchi espongono i casi d'uso del sistema, suddivisi per sottosistema, per una ricerca più efficiente all'interno del documento.

5.1 Gestione Accesso

- [UC.1.1 EffettuaRegistrazione](#)
- [UC.1.2 EffettuaRegistrazioneSocial](#)
- [UC.1.3 EffettuaLogin](#)
- [UC.1.4 EffettuaLoginSocial](#)
- [UC.1.5 EffettuaLogout](#)
- [UC.1.6 RecuperaCredenziali](#)

5.1.1 EffettuaRegistrazione

ID Use Case	UC.1.1
Nome	EffettuaRegistrazione
Priorità	1
Attori	UtenteNonAutenticato, Posta Elettronica
Descrizione	Registrazione di un nuovo Utente
Pre-Condizioni	Il Sistema non contiene una sessione attiva dell'Utente
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Utente chiede al Sistema di dare avvio alla procedura di registrazione 2. Il Sistema chiede di scegliere tra la registrazione con inserimento manuale dei dati e quella tramite Social 3. L'utente che vuole registrarsi sceglie la procedura tramite inserimento di dati 4. Il Sistema chiede di inserire i dati relativi alla registrazione tra cui l'indirizzo di posta elettronica 5. L'Utente compila e conferma i dati inseriti 6. Il Sistema verifica che tutti i campi obbligatori siano stati compilati e controlla che i dati inseriti siano validi 7. Il Sistema controlla che non ci sia un altro utente registrato con gli stessi dati o con lo stesso indirizzo di posta elettronica 8. Il Sistema invia all'indirizzo di posta elettronica indicata una notifica di registrazione effettuata correttamente, nella quale è presente l'username assegnata all'Utente appena iscritto 9. Il Sistema comunica all'Utente che l'operazione è avvenuta con successo
Post-Condizioni	Il Sistema contiene un nuovo UtenteAutenticato
Flusso Alternativo #1	In qualsiasi momento, l'Utente interrompe l'operazione:

	1. Il Sistema scarta eventuali dati inseriti e reindirizza l'Utente alla pagina da cui ha avviato la procedura.
Flusso Alternativo #2	Il Sistema rileva che non tutti i campi obbligatori sono stati compilati o che i dati inseriti non sono validi: 1. Il Sistema segnala l'errore all'Utente e chiede di inserire nuovamente i dati mancanti o non validi; 2. Il flusso riprende dal punto 3 del flusso principale.
Flusso Alternativo #3	Il Sistema rileva che è presente un altro utente con gli stessi dati: 1. Il Sistema segnala l'errore all'Utente.
Flusso Alternativo #4	Il Sistema rileva che l'indirizzo di posta elettronica inserito è già usato da un altro utente: 1. Il Sistema segnala l'errore all'Utente e permette all'Utente di inserire un altro indirizzo di posta elettronica; 2. Il flusso riprende dal punto 3 del flusso principale.

5.1.2 EffettuaRegistrazioneSocial

ID Use Case	UC.1.2
Nome	EffettuaRegistrazioneSocial
Priorità	2
Attori	UtenteNonAutenticato, Social, Posta Elettronica
Descrizione	Registrazione di un nuovo utente tramite social.
Pre-Condizioni	Il Sistema non contiene una sessione attiva dell'Utente.
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> L'Utente chiede al Sistema di dare avvio alla procedura di registrazione Il Sistema chiede di scegliere tra la registrazione con inserimento manuale dei dati e quella tramite Social L'utente che vuole registrarsi sceglie la procedura tramite inserimento di dati Il sistema chiede di scegliere un social supportato per la registrazione (Facebook, Instagram o Linkedin) l'utente non autenticato viene mandato in una pagina web dove dovrà permettere a Seek up di accedere ai dati del Social L'utente acconsente a Seek up di accedere ai dati personali del Social Il Sistema controlla che non ci sia un altro utente registrato con gli stessi dati o con lo stesso indirizzo di posta elettronica Il sistema chiede all'utente di scegliere un nome utente valido (non in uso da un altro user) e una password. Il Sistema invia all'indirizzo di posta elettronica indicata una notifica di registrazione effettuata correttamente, nella quale è presente l'username assegnata all'Utente appena iscritto

	10. Il Sistema comunica all'Utente che l'operazione è avvenuta con successo
Post-Condizioni	Il Sistema contiene un nuovo UtenteAutenticato
Flusso Alternativo #1	In qualsiasi momento, l'Utente interrompe l'operazione: 1. Il Sistema scarta eventuali dati inseriti e reindirizza l'Utente alla pagina da cui ha avviato la procedura.
Flusso Alternativo #2	Il Sistema rileva che è presente un altro utente con gli stessi dati: 1. Il Sistema segnala l'errore all'Utente. 2. L'utente viene rimandato nella pagina iniziale della procedura di registrazione
Flusso Alternativo #3	L'utente non autorizza Seek up ad accedere ai dati personali del social: 1. L'utente viene rimandato nella pagina iniziale della procedura di registrazione

5.1.3 EffettuaLogin

ID Use Case	UC.1.3
Nome	EffettuaLogin
Priorità	1
Attori	UtenteNonAutenticato
Descrizione	Un UtenteNonAutenticato diventa un UtenteAutenticato tramite una procedura di login.
Pre-Condizioni	Il Sistema non contiene una sessione attiva dell'Utente.
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> L'utente accede alla pagina web di Seek up. L'utente chiede al sistema di effettuare una procedura di login L'utente viene mandato nella pagina del login Il Sistema chiede all'Utente di inserire i dati per l'autenticazione (username/mail e password) L'Utente compila e conferma i dati inseriti; Il Sistema trova l'utente con quei dati associati; Il Sistema identifica l'Utente e lo reindirizza alla pagina principale di Seek up
Post-Condizioni	Il Sistema contiene una sessione attiva dell'Utente.
Flusso Alternativo #1	Il Sistema rileva che non esiste un utente con quei dati associati: 1. Il Sistema segnala l'errore all'Utente e chiede di inserire nuovamente i dati; 2. Il flusso riprende dal punto 3 del flusso principale

Flusso Alternativo #2	Il Sistema rileva che non tutti i campi obbligatori sono stati compilati: 1. Il Sistema segnala l'errore all'Utente e chiede di inserire nuovamente i dati; 2. Il flusso riprende dal punto 3 del flusso principale.
------------------------------	--

5.1.4 EffettuaLoginSocial

ID Use Case	UC.1.4
Nome	EffettuaLoginSocial
Priorità	2
Attori	UtenteNonAutenticato, Social
Descrizione	Un UtenteNonAutenticato diventa un UtenteAutenticato tramite una procedura di login effettuata con un social associato ad un profilo utente.
Pre-Condizioni	Il Sistema non contiene una sessione attiva dell'Utente
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente accede alla pagina web di Seek up. 2. L'utente chiede al sistema di effettuare un login 3. L'utente viene mandato nella pagina del login 4. L'utente chiede al sistema di effettuare il login tramite social 5. L'utente seleziona una piattaforma social adatta per effettuare un login (Facebook, Instagram o Linkedin) 6. L'utente viene mandato in una pagina esterna dove deve effettuare il login al Social scelto. 7. Il Sistema identifica l'Utente e lo reindirizza alla pagina principale di Seek up.
Post-Condizioni	Il Sistema contiene una sessione attiva dell'Utente
Flusso Alternativo #1	<p>6a L'utente sceglie di effettuare il login a Seek up tramite un Social che non è collegato al profilo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il social scelto non è collegato a nessun profilo di seek up 2. Il sistema avverte l'utente che non è stato trovato nessun profilo associato a quell'accesso social 3. Il flusso riprende dal punto 3 del flusso principale.

5.1.5 EffettuaLogout

ID Use Case	UC.1.5
Nome	EffettuaLogout
Priorità	1
Attori	UtenteAutenticato

Descrizione	L'Utente si disconnette dal sito
Pre-Condizioni	Il Sistema contiene una sessione attiva dell'Utente.
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Utente chiede al Sistema di dare avvio alla procedura di disconnessione; 2. Il Sistema chiede conferma all'Utente; 3. L'Utente dà conferma positiva; 4. Il Sistema disconnette l'Utente e comunica all'utente che l'operazione è avvenuta con successo.
Post-Condizioni	Il Sistema non contiene una sessione attiva dell'Utente.
Flusso Alternativo #1	3a L'Utente dà conferma negativa: <ol style="list-style-type: none"> 1. Il Sistema mantiene attiva la sessione dell'Utente.
Flusso Alternativo #2	In qualsiasi momento, l'Utente interrompe l'operazione: <ol style="list-style-type: none"> 1. Il Sistema mantiene attiva la sessione dell'Utente.

5.1.6 RecuperaCredenziali

ID Use Case	UC.1.6
Nome	RecuperaCredenziali
Priorità	1
Attori	UtenteNonAutenticato, Posta Elettronica
Descrizione	L'utente recupera le proprie credenziali di accesso
Pre-Condizioni	Nessuna.
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Utente chiede al Sistema di recuperare le proprie credenziali 2. Il Sistema richiede all'Utente di inserire la propria e-mail o username 3. L'Utente inserisce una di queste informazioni 4. Il Sistema controlla che esista un utente con tali informazioni associate 5. Nel caso in cui tale controllo abbia esito positivo il Sistema invia una e-mail di recupero all'utente
Post-Condizioni	Nessuna
Flusso Alternativo #1	5bis. Nel caso in cui tale controllo abbia esito negativo il Sistema notifica l'errore
Flusso Alternativo #2	

5.2 Gestione Profilo

- [UC.2.1 CancellaUtente](#)
- [UC.2.2 CambiareInformazioniUtente](#)
- [UC.2.3 AssociareSocialAProfilo](#)
- [UC.2.4 VisualizzaProfilo](#)
- [UC.2.5 AggiungiMetodoDiPagamento](#)

5.2.1 CancellaUtente

ID Use Case	UC.2.1
Nome	CancellaUtente
Priorità	4
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	Un Utente Autenticato decide di cancellare la propria Registrazione e quindi tutti i contenuti da lui caricati
Pre-Condizione	Il Sistema contiene una sessione attiva dell'Utente.
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente entra nella sezione del sito adibita ai dati personali 2. L'utente seleziona la voce "cancella Registrazione" 3. Il sistema avverte l'utente che tale azione è irreversibile comporta la rimozione di tutti i contenuti caricati dall'utente. 4. Il sistema chiede all'utente di confermare l'azione di eliminazione 5. L'utente conferma l'eliminazione della sua registrazione. 6. Il sistema cancella la registrazione dell'utente e tutti i contenuti da esso caricati.
Post-Condizioni	Il Sistema non contiene una sessione attiva dell'Utente. Viene cancellato il profilo utente associato all'UtenteAutenticato che ha effettuato la procedura di cancellazione della registrazione.
Flusso Alternativo #1	5a L'utente non conferma la procedura di eliminazione <ol style="list-style-type: none"> 1. La procedura di eliminazione viene bloccata e l'utente viene mandato nella pagina dei propri dati personali.
Flusso Alternativo #2	In qualsiasi momento, l'Utente interrompe l'operazione: <ol style="list-style-type: none"> 1. Il Sistema mantiene attiva la sessione dell'Utente. 2. non Viene cancellato il profilo utente associato all'UtenteAutenticato che ha effettuato la procedura di cancellazione della registrazione.

5.2.2 CambiareInformazioniUtente

ID Use Case	UC.2.2
--------------------	--------

Nome	CambiareInformazioniUtente
Priorità	3
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	L'utente cambia alcune informazioni associate al suo profilo
Pre-Condizioni	Il Sistema contiene una sessione attiva dell'Utente.
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente chiede al sistema di cambiare alcuni dati associati al suo profilo (username, E-mail, nome e cognome, sesso, residenza, password, iscrizione alla newsletter) 2. Il Sistema permette all'Utente di inserire i dati modificabili 3. L'Utente compila e conferma i dati inseriti; 4. Il Sistema verifica che i dati inseriti siano validi; 5. Il Sistema comunica all'Utente che l'operazione è avvenuta con successo.
Post-Condizioni	Il Sistema contiene i dati aggiornati per il profilo utente dell'UtenteAutenticato che ha effettuato tale procedura.
Flusso Alternativo #1	In qualsiasi momento, l'Utente interrompe l'operazione: <ol style="list-style-type: none"> 1. Il Sistema scarta eventuali dati inseriti.
Flusso Alternativo #2	4bis. Il sistema riconosce che alcuni dati inseriti non sono validi: <ol style="list-style-type: none"> 1. Il sistema scarta i dati considerati non validi 2. Il sistema chiede all'utente di inserire nuovamente i dati considerati non validi.

5.2.3 AssociareSocialAlProfilo

ID Use Case	UC.2.3
Nome	AssociareSocialAlProfilo
Priorità	1
Attori	Utente Autenticato
Descrizione	Un Utente collega un suo profilo social al suo profilo utente seek up
Pre-Condizioni	Il Sistema contiene una sessione attiva dell'Utente.
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente chiede al sistema di collegare un suo profilo social al suo profilo utente Seek up. 2. Il sistema fa scegliere all'utente quale social collegare tra quelli disponibili e non ancora collegati al suo profilo utente 3. L'utente sceglie un social da collegare al suo profilo utente tra quelli disponibili 4. L'utente viene mandato in una pagina esterna a seek up dove deve autenticarsi al social scelto

	5. Seek up collega il social al quale l'utente ha appena effettuato l'accesso al profilo utente Seek Up
Post-Condizioni	Il profilo utente dell'UtenteAutenticato che ha effettuato tale operazione ha un nuovo social ad esso associato.
Flusso Alternativo #1	In qualsiasi momento, l'Utente interrompe l'operazione: 1. Nessun social viene collegato al profilo utente.

5.2.4 VisualizzaProfilo

ID Use Case	UC.2.4
Nome	VisualizzaProfilo
Priorità	1
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	L'utente visualizza il proprio profilo
Pre-Condizioni	Il Sistema contiene una sessione attiva dell'Utente.
Flusso Principale	1. L'Utente chiede al Sistema di visualizzare il proprio profilo 2. Il Sistema mostra all'Utente i dati del profilo
Post-Condizioni	Il Sistema sta mostrando i dati del proprio profilo
Flusso Alternativo #1	
Flusso Alternativo #2	

5.2.5 AggiungiMetodoDiPagamento

ID Use Case	UC.2.5
Nome	AggiungiMetodoDiPagamento
Priorità	1
Attori	UtenteAutenticato, Paypal
Descrizione	Un utente aggiunge un metodo di pagamento associato al suo profilo.
Pre-Condizioni	Il Sistema contiene una sessione attiva dell'Utente.
Flusso Principale	1. L'utente chiede al sistema di inserire un nuovo metodo di pagamento 2. Il sistema presenta l'interfaccia Paypal dove inserire i dati necessari 3. L'utente li inserisce e li invia 4. Il Sistema Paypal controlla che i dati siano corretti

	5. Nel caso in cui l'esito del controllo sia positivo il Sistema inserisce nelle informazioni il nuovo metodo di pagamento
Post-Condizioni	Nel sistema è presente il nuovo metodo di pagamento associato all'utente

5.3 Interazioni

- [UC.3.1 Visualizza Profilo Utente](#)
- [UC.3.2 CercarePerParolaChiave](#)
- [UC.3.3 MettereReazioneVideo](#)
- [UC.3.4 SegnalareVideo](#)
- [UC.3.5 VisualizzareCodadiVisualizzazione](#)
- [UC.3.6 AggiungereAllaCodaDiVisualizzazioneVideo](#)
- [UC.3.7 EliminareDallaCodaDiVisualizzazioneVideo](#)
- [UC.3.8 VisualizzarePlaylist](#)
- [UC.3.9 AggiungereAllaPlaylistVideo](#)
- [UC.3.10 EliminareDallaPlaylistVideo](#)
- [UC.3.11 CrearePlaylist](#)
- [UC.3.12 EliminarePlaylist](#)
- [UC.3.13 RinominarePlaylist](#)
- [UC.3.14 MettereReazioneLive](#)
- [UC.3.15 CommentareLive](#)
- [UC.3.16 SegnalareLive](#)
- [UC.3.17 IscriversiProfiloUtente](#)
- [UC.3.18 DisiscriversiProfiloUtente](#)
- [UC.3.19 AttivazioneNotificheProfiloUtente](#)
- [UC.3.20 RimozioneNotificheProfiloUtente](#)
- [UC.3.21 ConsultareCronologia](#)
- [UC.3.22 EliminareCronologia](#)
- [UC.3.23 CommentareVideo](#)
- [UC.3.24 ModificareCommento](#)
- [UC.3.25 CancellareCommento](#)
- [UC.3.26 MettereReazioneCommento](#)
- [UC.3.27 SegnalareUtente](#)
- [UC.3.28 VisualizzareVideo](#)
- [UC.3.29 GuardareLive](#)

- [UC.3.30 CondividereVideo](#)
- [UC.3.31 CondividerePlaylist](#)
- [UC.3.32 CondividereProfiloUtente](#)
- [UC.3.33 CondividereLive](#)
- [UC.3.34 DonareLive](#)
- [UC.3.35 VisualizzareSeekFund](#)

5.3.1 VisualizzaProfiloUtente

ID Use Case	UC.3.1
Nome	VisualizzaProfiloUtente
Priorità	1
Attori	UtenteAutenticato, UtenteNonAutenticato
Descrizione	L'utente visualizza il profilo di un altro Utente.
Pre-Condizioni	Aver effettuato una ricerca per parola chiave.
Flusso Principale	1. L'Utente chiede al sistema di visualizzare uno dei profili dati in output dalla ricerca per parola chiave 2. Il Sistema mostra all'Utente i dati pubblici del profilo Utente selezionato
Post-Condizioni	Il Sistema sta mostrando il profilo di un Utente
Flusso Alternativo #1	
Flusso Alternativo #2	

5.3.2 CercarePerParolaChiave

ID Use Case	UC.3.2
Nome	CercarePerParolaChiave
Priorità	1
Attori	UtenteAutenticato, UtenteNonAutenticato
Descrizione	Cercare un video/profilo nel sistema SeekUp
Pre-Condizioni	Nessuna

Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente chiede al sistema di ricercare per parola chiave dei video o profilo utente 2. Il sistema SeekUp risponde inviando i risultati più pertinenti per le parole chiave inserite.
Post-Condizioni	Nessuna
Flusso Alternativo #1	3bis. Il sistema SeekUp non ha risultati per la query inserita e invia una pagina di contenuti vuota.
Flusso Alternativo #2	

5.3.3 MettereReazioneVideo

ID Use Case	UC.3.3
Nome	MettereReazioneVideo
Priorità	2
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	L'Utente esprime il proprio giudizio su un contenuto.
Pre-Condizioni	Nessuna
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Utente interagisce con il sistema inserendo una reazione al contenuto 2. La pagina si aggiorna e mostra il contatore delle reazioni aggiornato con il pulsante di reazione selezionato evidenziato.
Post-Condizioni	Nessuna
Flusso Alternativo #1	2bis. Nel caso in cui l'utente prova ad inserire una reazione già inserita da lui stesso (identica alla stessa da lui selezionata), il sistema mostra un banner in cui spiega che la reazione è già stata aggiunta.
Flusso Alternativo #2	

5.3.4 SegnalareVideo

ID Use Case	UC.3.4
Nome	SegnalareVideo
Priorità	5

Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	L'utente segnala un video.
Pre-Condizioni	Nessuna
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Utente chiede al sistema di segnalare un video 2. Viene mostrata una finestra che indica le motivazioni della segnalazione. 3. L'utente seleziona una delle possibili scelte. 4. L'utente sceglie di inviare la segnalazione
Post-Condizioni	Viene aggiunta una segnalazione al video selezionato.
Flusso Alternativo #1	
Flusso Alternativo #2	

5.3.5 VisualizzareCodaDiVisualizzazioneVideo

ID Use Case	UC.3.5
Nome	VisualizzareCodaDiVisualizzazioneVideo
Priorità	3
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	L'utente visualizza la coda di visualizzazione
Pre-Condizioni	Il Sistema contiene una sessione attiva dell'Utente.
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Utente chiede al Sistema di visualizzare una coda di visualizzazione 2. Il Sistema mostra all'Utente i video contenuti nella coda di visualizzazione e le relative informazioni
Post-Condizioni	Il Sistema sta mostrando le informazioni della coda di visualizzazione
Flusso Alternativo #1	
Flusso Alternativo #2	

5.3.6 AggiungereAllaCodaDiVisualizzazioneVideo

ID Use Case	UC.3.6
Nome	AggiungereAllaCodaDiVisualizzazioneVideo
Priorità	7
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	L'utente aggiunge un video alla propria coda di visualizzazione.
Pre-Condizioni	Il video selezionato non deve essere presente nella coda di visualizzazione.
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente chiede al sistema di visualizzare le impostazioni di un video 2. Si apre una finestra che mostra diverse scelte. 3. L'utente sceglie di aggiungere il video alla "coda di visualizzazione" 4. Il video selezionato viene aggiunto alla coda di visualizzazione.
Post-Condizioni	Nella coda di visualizzazione c'è il video selezionato.
Flusso Alternativo #1	
Flusso Alternativo #2	

5.3.7 EliminareDallaCodaDiVisualizzazioneVideo

ID Use Case	UC.3.7
Nome	EliminareDallaCodaDiVisualizzazioneVideo
Priorità	7
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	L'utente elimina un video dalla coda di visualizzazione
Pre-Condizioni	Il video selezionato deve essere presente nella coda di visualizzazione.
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente chiede al sistema di visualizzare le impostazioni di un video presente nella sua "coda di visualizzazione" 2. Si apre una finestra che mostra diverse scelte. 3. L'utente sceglie di rimuovere il video dalla "coda di visualizzazione" 4. Il video selezionato viene rimosso dalla coda di visualizzazione.
Post-Condizioni	Nella coda di visualizzazione non c'è il video selezionato.

Flusso Alternativo #1	
Flusso Alternativo #2	

5.3.8 VisualizzarePlaylist

ID Use Case	UC.3.8
Nome	VisualizzarePlaylist
Priorità	3
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	L'utente visualizza una playlist
Pre-Condizioni	Il Sistema contiene una sessione attiva dell'Utente.
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> L'Utente chiede al Sistema di visualizzare una playlist Il Sistema mostra all'Utente i video contenuti nella playlist e le relative informazioni
Post-Condizioni	Il Sistema sta mostrando le informazioni della playlist
Flusso Alternativo #1	
Flusso Alternativo #2	

5.3.9 AggiungereAllaPlaylistVideo

ID Use Case	UC.3.9
Nome	AggiungereAllaPlaylistVideo
Priorità	5
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	Un UtenteAutenticato aggiunge un video a una playlist esistente, a lui associata
Pre-Condizioni	Il video non dovrà essere già presente nella playlist
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> L'utente chiede al sistema di aggiungere un video ad una sua playlist dalla schermata dello stesso

	2. Il sistema Seek Up aggiunge il video alla Playlist selezionata associata all'utente
Post-Condizioni	La Playlist selezionata associata all'utente contiene il nuovo video
Flusso Alternativo #1	
Flusso Alternativo #2	

5.3.10 EliminareDallaPlaylistVideo

ID Use Case	UC.3.10
Nome	EliminareDallaPlaylistVideo
Priorità	6
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	Un UtenteAutenticato elimina un video dalla Playlist selezionata, a lui associata
Pre-Condizioni	Il video selezionato deve trovarsi nella Playlist
Flusso Principale	1. L'utente chiede al sistema di eliminare un video da una sua playlist 2. Il sistema Seek Up elimina il video dalla Playlist associata all'utente
Post-Condizioni	Nella Playlist non è più presente il video selezionato.
Flusso Alternativo #1	
Flusso Alternativo #2	

5.3.11 CrearePlaylist

ID Use Case	UC.3.11
Nome	CrearePlaylist
Priorità	5
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	Un UtenteAutenticato crea una nuova playlist, a lui associata

Pre-Condizioni	Nessuna
Flusso Principale	<p>1. L'utente chiede al sistema di creare una nuova playlist</p> <p>2. L'utente inserisce i dati inerenti alla Playlist (nome della Playlist, privacy della Playlist)</p> <p>3. Il sistema Seek Up crea una Playlist con il nome inserito associata all'utente</p>
Post-Condizioni	Associata al profilo dell'utente c'è una nuova Playlist
Flusso Alternativo #1	1bis. L'utente nella schermata di un video clicca il tasto aggiungi a Playlist e nella schermata di selezione della playlist clicca su 'Crea nuova Playlist' Da qui in poi il flusso è invariato
Flusso Alternativo #2	3bis. L'utente ha inserito un nome Playlist già in uso quindi appare un banner che gli notifica l'avvenuto e gli suggerisce di cambiare questo campo per passare alla schermata successiva.

5.3.12 EliminarePlaylist

ID Use Case	UC.3.12
Nome	EliminarePlaylist
Priorità	5
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	Un UtenteAutenticato elimina una Playlist selezionata, a lui associata all'utente
Pre-Condizioni	La playlist deve essere associata all'utente che compie l'azione
Flusso Principale	<p>1. L'utente chiede al sistema di eliminare una sua playlist</p> <p>2. Compare un pop-up che chiede all'utente se è sicuro di voler eliminare la playlist</p> <p>3. In caso di risposta affermativa il sistema Seek Up elimina la playlist selezionata</p>
Post-Condizioni	La playlist è più presente nel sistema Seek Up
Flusso Alternativo #1	3bis. In caso di risposta negativa l'utente viene reindirizzato alla schermata iniziale.
Flusso Alternativo #2	

5.3.13 RinominarePlaylist

ID Use Case	UC.3.13
Nome	RinominarePlaylist
Priorità	6
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	Un UtenteAutenticato rinomina una Playlist, a lui associata
Pre-Condizioni	La Playlist deve essere associata all'utente che esegue l'azione
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> L'utente chiede al sistema di rinominare una sua playlist Gli compare un pop-up che gli chiede il nuovo nome da assegnare alla Playlist Il sistema Seek Up assegna alla Playlist il nuovo nome fornito dall'Utente
Post-Condizioni	Il nome associato alla Playlist è quello inserito dall'utente
Flusso Alternativo #1	3bis. il nome inserito è assegnato a una Playlist già esistente, appare un banner che notifica l'avvenuto all'utente e gli suggerisce di cambiare questo campo per passare alla schermata successiva.
Flusso Alternativo #2	

5.3.14 MettereReazioneLive

ID Use Case	UC.3.14
Nome	MettereReazioneLive
Priorità	2
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	Un UtenteAutenticato mette una reazione a una live
Pre-Condizioni	Nessuna
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> L'utente chiede al sistema di mettere una reazione ad una live che sta guardando Il sistema Seek Up fa comparire la reazione nella schermata di visualizzazione della live di tutti gli utenti che stanno vedendo la live
Post-Condizioni	Una volta finita la live e generato il video di quest'ultima la reazione espressa è associata a tale video

Flusso Alternativo #1	
Flusso Alternativo #2	

5.3.15 CommentareLive

ID Use Case	UC.3.15
Nome	CommentareLive
Priorità	3
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	Un UtenteAutenticato commenta una live
Pre-Condizioni	Nessuna
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> L'utente chiede al sistema di poter commentare una live che sta guardando Appare un banner dove l'utente deve inserire una stringa di testo Il sistema Seek Up fa comparire la stringa di testo inserita nella chat della live visibile a tutti gli utenti che stanno vedendo la live
Post-Condizioni	Una volta finita la live e generato il video di quest'ultima il commento espresso è associato a tale video
Flusso Alternativo #1	
Flusso Alternativo #2	

5.3.16 SegnalareLive

ID Use Case	UC.3.16
Nome	SegnalareLive
Priorità	5
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	Un UtenteAutenticato segnala una live in corso
Pre-Condizioni	Nessuna

Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Utente chiede al sistema di poter segnalare una live 2. Viene mostrata una finestra che indica le possibili motivazioni della segnalazione. 3. L'utente seleziona una possibile scelta 4. L'utente sceglie di inviare la segnalazione 5. la segnalazione viene salvata dal sistema
Post-Condizioni	Nel sistema è presente una segnalazione dell'utente che ha compiuto l'azione associata alla live
Flusso Alternativo #1	
Flusso Alternativo #2	

5.3.17 IscriversiProfiloUtente

ID Use Case	UC.3.17
Nome	IscriversiProfiloUtente
Priorità	1
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	Un UtenteAutenticato si iscrive al profilo di un altro utente
Pre-Condizioni	L'UtenteAutenticato non deve essere iscritto al profilo selezionato, e tale profilo non deve essere il proprio
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente chiede al sistema di potersi iscrivere ad un profilo utente 2. Il sistema Seek Up iscriverà l'utente al profilo selezionato
Post-Condizioni	Nel sistema abbiamo la nuova iscrizione a cui saranno associati sia il profilo di colui che si è iscritto sia il profilo al quale è stata effettuata l'iscrizione.
Flusso Alternativo #1	
Flusso Alternativo #2	

5.3.18 DisiscriversiProfiloUtente

ID Use Case	UC.3.18
Nome	DisiscriversiProfiloUtente
Priorità	1
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	Un UtenteAutenticato di disiscrive dal profilo di un altro utente
Pre-Condizioni	L'UtenteAutenticato deve essere iscritto al profilo selezionato, e tale profilo non deve essere il proprio
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente chiede al sistema di potersi disiscriversi ad un profilo utente 2. Il sistema SeekUp disiscriverà l'utente dal profilo selezionato.
Post-Condizioni	Nel sistema viene cancellata l'iscrizione a cui erano associati sia il profilo di colui che si è iscritto sia il profilo al quale era stata effettuata l'iscrizione.
Flusso Alternativo #1	
Flusso Alternativo #2	

5.3.19 AttivazioneNotificheProfiloUtente

ID Use Case	UC.3.19
Nome	AttivazioneNotificheProfiloUtente
Priorità	2
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	Un UtenteAutenticato attiva le notifiche per un profilo utente a cui è iscritto
Pre-Condizioni	L'utente deve essere iscritto al profilo utente per il quale vuole attivare le notifiche.
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1.L'utente chiede al sistema di poter attivare le notifiche ad un profilo utente 2.Il sistema Seek Up attiva per l'utente che ha svolto l'azione le notifiche relative al profilo utente in questione
Post-Condizioni	Il sistema mantiene un flag, che indica l'attivazione delle notifiche, associato all'iscrizione dell'utente che svolge l'azione al profilo utente in questione.
Flusso Alternativo #1	

Flusso Alternativo #2	
------------------------------	--

5.3.20 RimozioneNotificheProfiloUtente

ID Use Case	UC.3.20
Nome	RimozioneNotificheProfiloUtente
Priorità	2
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	Un UtenteAutenticato disattiva le notifiche per un profilo utente a cui è iscritto
Pre-Condizioni	L'utente deve essere iscritto al profilo utente per il quale vuole disattivare le notifiche e deve avere le notifiche attivate per tale profilo.
Flusso Principale	<p>1.L'utente chiede al sistema di poter disattivare le notifiche di un profilo utente</p> <p>2.Il sistema Seek Up disattiva per l'utente che ha svolto l'azione le notifiche relative al profilo utente in questione</p>
Post-Condizioni	Il sistema mantiene un flag, che indica la disattivazione delle notifiche, associato all'iscrizione dell'utente che svolge l'azione al profilo utente in questione.
Flusso Alternativo #1	
Flusso Alternativo #2	

5.3.21 ConsultareCronologia

ID Use Case	UC.3.21
Nome	ConsultareCronologia
Priorità	4
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	Un UtenteAutenticato consulta la cronologia
Pre-Condizioni	Nessuna
Flusso Principale	1. L'utente chiede al sistema di poter visualizzare la propria cronologia

	2. Il sistema mostra all'utente la sua cronologia
Post-Condizioni	Viene mostrata la cronologia dell'utente
Flusso Alternativo #1	
Flusso Alternativo #2	

5.3.22 EliminareCronologia

ID Use Case	UC.3.22
Nome	EliminareCronologia
Priorità	6
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	Un UtenteAutenticato consulta la cronologia
Pre-Condizioni	Nessuna
Flusso Principale	1. L'utente chiede al sistema di poter cancellare la propria cronologia 2. Il sistema elimina la cronologia associata all'utente
Post-Condizioni	Nel sistema è rimossa la cronologia associata all'utente
Flusso Alternativo #1	
Flusso Alternativo #2	

5.3.23 CommentareVideo

ID Use Case	UC.3.23
Nome	CommentareVideo
Priorità	2
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	Un UtenteAutenticato commenta un video
Pre-Condizioni	Le impostazioni di privacy del video devono poter permettere i commenti
Flusso Principale	1. L'utente chiede al sistema di poter commentare un video 2. Appare un banner dove l'utente deve inserire una stringa di testo

	<p>2. Il sistema Seek Up salva il commento nel suo database e fa comparire la stringa di testo inserita nella sezione commenti del video visibile a tutti gli utenti che accedono a tale sezione commenti</p> <p>4. il commento sarà visibile ogni qualvolta qualcuno visualizzi la sezione commenti di quel video</p>
Post-Condizioni	Nel sistema è presente un commento associato al video effettuato dall'utente che svolge l'azione con le relative informazioni.
Flusso Alternativo #1	
Flusso Alternativo #2	

5.3.24 ModificareCommento

ID Use Case	UC.3.24
Nome	ModificareCommento
Priorità	3
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	Un UtenteAutenticato modifica un commento fatto a un video
Pre-Condizioni	Il commento selezionato deve essere stato effettuato dall'utente che svolge l'azione
Flusso Principale	<p>1. L'utente chiede al sistema di poter modificare un commento nella sezione commenti di un video</p> <p>2. Appare un banner dove l'utente modifica la stringa di testo associata al commento</p> <p>3. Il sistema Seek Up salva il nuovo testo e fa comparire la nuova stringa di testo modificata nella sezione commenti del video visibile a tutti gli utenti che accedono a tale sezione commenti, e inoltre mantiene nello storico commenti la stringa precedente</p>
Post-Condizioni	Nel sistema viene aggiunta una nuova stringa di testo associata al commento effettuato dall'utente che svolge l'azione con le relative informazioni, ma preservando anche la stringa di testo precedente.
Flusso Alternativo #1	
Flusso Alternativo #2	

5.3.25 CancellareCommento

ID Use Case	UC.3.25
Nome	CancellareCommento
Priorità	3
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	Un UtenteAutenticato cancella un commento
Pre-Condizioni	Il commento selezionato deve essere stato eseguito dall'utente che svolge l'azione
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> L'utente chiede al sistema di poter cancellare un commento nella sezione commenti di un video Il sistema Seek Up elimina il commento dalla sezione commenti
Post-Condizioni	Viene eliminato dal sistema il commento dell'utente che svolge l'azione associato al video
Flusso Alternativo #1	
Flusso Alternativo #2	

5.3.26 MettereReazioneCommento

ID Use Case	UC.3.26
Nome	MettereReazioneCommento
Priorità	4
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	Un UtenteAutenticato mette una reazione ad un commento
Pre-Condizioni	L'utente non deve aver già messo la stessa reazione al commento
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> L'utente chiede al sistema di poter inserire una reazione ad un commento presente nella sezione commenti di un video Il sistema associa quella reazione a quel commento e aggiorna il contatore delle reazioni associato a quel video
Post-Condizioni	
Flusso Alternativo #1	

Flusso Alternativo #2	
------------------------------	--

5.3.27 SegnalareUtente

ID Use Case	UC.3.27
Nome	SegnalareUtente
Priorità	6
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	Un UtenteAutenticato segnala un altro utente
Pre-Condizioni	Nessuna
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Utente chiede al sistema di poter segnare un altro utente 2. Viene mostrata una finestra che indica le motivazioni della segnalazione. 3. L'utente seleziona una delle possibili scelte. 4. L'utente sceglie di inviare la segnalazione 5. la segnalazione viene salvata dal sistema
Post-Condizioni	Nel sistema è presente una segnalazione da parte dell'utente che svolge l'azione a carico dell'utente selezionato, con le relative informazioni
Flusso Alternativo #1	
Flusso Alternativo #2	

5.3.28 VisualizzareVideo

ID Use Case	UC.3.28
Nome	VisualizzareVideo
Priorità	1
Attori	UtenteAutenticato, UtenteNonAutenticato, CDN
Descrizione	L'utente visualizza un video selezionato
Pre-Condizioni	Nessuna
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente chiede al sistema di poter visualizzare un video 2. Il sistema invia una richiesta alla CDN per lo streaming del video richiesto all'utente richiedente.

Post-Condizioni	Nessuna
Flusso Alternativo #1	Nel caso in cui la CDN impiega troppo a rispondere viene visualizzato un messaggio di errore.
Flusso Alternativo #2	

5.3.29 GuardareLive

ID Use Case	UC.3.29
Nome	GuardareLive
Priorità	1
Attori	UtenteAutenticato, UtenteNonAutenticato, CDN
Descrizione	L'utente visualizza una live selezionata
Pre-Condizioni	Nessuna
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente chiede al sistema di poter visualizzare una live 2. Il sistema invia una richiesta alla CDN per lo streaming della Live richiesta all'utente richiedente.
Post-Condizioni	Nessuna
Flusso Alternativo #1	Nel caso in cui la CDN impiega troppo a rispondere viene visualizzato un messaggio di errore.
Flusso Alternativo #2	

5.3.30 CondividereVideo

ID Use Case	UC.3.30
Nome	CondividereVideo
Priorità	3
Attori	UtenteAutenticato, Social
Descrizione	L'utente condivide un collegamento ad un video su una piattaforma social.
Pre-Condizioni	Nessuna

Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente chiede al sistema di poter condividere un video 2. L'utente sceglie il canale di condivisione. 3. Il sistema SeekUp avvia una comunicazione con il sistema scelto. 4. Viene aperta una finestra con cui l'utente comunica con la piattaforma esterna.
Post-Condizioni	Nessuna
Flusso Alternativo #1	
Flusso Alternativo #2	

5.3.31 CondividerePlaylist

ID Use Case	UC.3.31
Nome	CondividerePlaylist
Priorità	4
Attori	UtenteAutenticato, Social
Descrizione	L'utente condivide un collegamento ad una playlist su una piattaforma social.
Pre-Condizioni	Nessuna
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente chiede al sistema di poter condividere una playlist 2. L'utente sceglie il canale di condivisione. 3. Il sistema SeekUp avvia una comunicazione con il sistema scelto. 4. Viene aperta una finestra con cui l'utente comunica con la piattaforma esterna.
Post-Condizioni	Nessuna
Flusso Alternativo #1	
Flusso Alternativo #2	

5.3.32 CondividereProfiloUtente

ID Use Case	UC.3.32
Nome	CondividereProfiloUtente

Priorità	3
Attori	UtenteAutenticato, Social
Descrizione	L'utente condivide un collegamento ad un profilo Utente su una piattaforma social.
Pre-Condizioni	Nessuna
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente chiede al sistema di poter condividere un profilo utente 2. L'utente sceglie il canale di condivisione. 3. Il sistema SeekUp avvia una comunicazione con il sistema scelto. 4. Viene aperta una finestra con cui l'utente comunica con la piattaforma esterna.
Post-Condizioni	Nessuna
Flusso Alternativo #1	
Flusso Alternativo #2	

5.3.33 CondividereLive

ID Use Case	UC.3.33
Nome	CondividereLive
Priorità	3
Attori	UtenteAutenticato, Social
Descrizione	L'utente condivide un collegamento ad una Live su una piattaforma social.
Pre-Condizioni	Nessuna
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente chiede al sistema di poter condividere una live 2. L'utente sceglie il canale di condivisione. 3. Il sistema SeekUp avvia una comunicazione con il sistema scelto. 4. Viene aperta una finestra con cui l'utente comunica con la piattaforma esterna.
Post-Condizioni	Nessuna
Flusso Alternativo #1	
Flusso Alternativo #2	

5.3.34 DonareLive

ID Use Case	UC.3.34
Nome	DonareLive
Priorità	2
Attori	UtenteAutenticato, PayPal
Descrizione	Un utente mentre sta guardando la live dona una somma di denaro all'utente che sta effettuando quella live
Pre-Condizioni	L'utente che vuole effettuare la donazione deve avere un metodo di pagamento associato al suo profilo utente
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. Un utente chiede al sistema di poter effettuare una donazione mentre sta guardando una live. 2. il sistema chiede all'utente la somma che vuole donare 3. L'utente comunica al sistema la somma che vuole donare 4. Il sistema chiede all'utente se vuole aggiungere un commento alla donazione 5. Il sistema chiede all'utente di confermare l'operazione 6. L'utente conferma l'operazione 7. L'interfaccia Paypal si occupa di effettuare la donazione.
Post-Condizioni	Una somma di denaro verrà trasferita dal metodo di pagamento di chi compie la donazione al metodo di pagamento dell'utente che sta effettuando la live. Se l'utente aggiunge un commento alla donazione questo commento apparirà a schermo a tutti gli spettatori della live e anche all'utente che sta effettuando la live.
Flusso Alternativo #1	5a l'utente non conferma l'operazione: 1. La donazione non viene effettuata
Flusso Alternativo #2	3a La somma comunicata al sistema dall'utente è maggiore del credito residuo del metodo di pagamento: 1. il sistema genera un messaggio di errore 2. il flusso riparte dal punto 2

5.3.35 VisualizzareSeekFund

ID Use Case	UC.3.35
Nome	VisualizzareSeekFund
Priorità	1
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	Un utente visualizza il profilo di un SeekFund

Pre-Condizioni	Il Sistema contiene una sessione attiva dell'Utente.
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente chiede al sistema di poter visualizzare il seekFund di un altro utente 2. Il sistema presenta all'utente le informazioni inerenti al SeekFund associato al profilo richiesto
Post-Condizioni	Nessuna
Flusso Alternativo #1	
Flusso Alternativo #2	

5.4 Gestione Seek Fund

- [UC.4.1 SottoscrivereAbbonamentoSeekFund](#)
- [UC.4.2 CancellareAbbonamentoSeekFund](#)
- [UC.4.3 CreareSeekFund](#)
- [UC.4.4 CancellareSeekFund](#)
- [UC.4.5 VisualizzareInfoSeekFund](#)
- [UC.4.6 CondividereSeekFund](#)
- [UC.4.7 ModificareInfoSeekFund](#)

5.4.1 SottoscrivereAbbonamentoSeekFund

ID Use Case	UC.4.1
Nome	SottoscrivereAbbonamentoSeekFund
Priorità	2
Attori	UtenteAutenticato, PayPal
Descrizione	Un utente Autenticato si abbona al Seek fund di un altro utente.
Pre-Condizioni	L'utente che si vuole abbonare ad un Seek fund deve avere un metodo di pagamento associato al proprio profilo utente.
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente chiede al sistema di iscriversi al seek fund di un altro utente. 2. Il sistema comunica all'utente la somma mensile per iscriversi al Seek fund selezionato

	<ul style="list-style-type: none"> 3. Il sistema chiede all'utente di confermare la sottoscrizione 4. L'utente accetta di sottoscrivere l'abbonamento 5. L'interfaccia Paypal si occupa di trasferire la somma di denaro richiesta per la sottoscrizione al Seek fund
Post-Condizioni	L'utente che ha effettuato tale procedura risulterà iscritto al Seek fund per il quale ha richiesto la sottoscrizione
Flusso Alternativo #1	<p>4a L'utente non conferma la sottoscrizione</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. la procedura di sottoscrizione viene interrotta
Flusso Alternativo #2	<p>5a il credito residuo del metodo di pagamento dell'utente che sta effettuando tale operazione è inferiore al prezzo mensile per l'abbonamento al Seek Fund selezionato</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. il Sistema genera un messaggio di errore 2. la procedura di sottoscrizione viene interrotta

5.4.2 CancellareAbbonamentoSeekFund

ID Use Case	UC.4.2
Nome	CancellareAbbonamentoSeekFund
Priorità	2
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	Un Utente Autenticato abbonato al Seek fund di un altro Utente vuole cancellare il proprio abbonamento
Pre-Condizioni	Nessuna
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. Un ente chiede al sistema di cancellare una sottoscrizione da lui effettuata ad un Seek fund 2. Il sistema chiede all'utente di confermare l'operazione 3. L'utente conferma l'operazione 4. Il sistema cancella la sottoscrizione dell'utente dal Seek fund selezionato
Post-Condizioni	L'utente non è più abbonato al Seek fund selezionato
Flusso Alternativo #1	<p>3a L'utente non conferma l'operazione:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La cancellazione dell'abbonamento termina e non viene effettuata

5.4.3 CreareSeekFund

ID Use Case	UC.4.3
Nome	CreareSeekFund
Priorità	2
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	Un Utente crea un proprio Seek fund.
Pre-Condizioni	L'utente che vuole aprire il proprio Seek fund deve avere un metodo di pagamento associato al proprio profilo utente. L'utente che vuole aprire un Seek fund non deve averlo un altro attivo. L'utente deve avere un numero di iscritti superiore a 10.000.
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente chiede al sistema di creare un Seek Fund 2. Il sistema chiede all'utente di compilare i campi richiesti, obbligatori (nome, descrizione, prezzo mensile) e non (Immagine di copertina) 3. L'utente compila i campi obbligatori ed eventualmente quelli non obbligatori 4. Il sistema chiede all'utente di confermare i dati inseriti 5. L'utente dà la sua conferma 6. Viene creato un seek fund.
Post-Condizioni	Il profilo Utente associato all'Utente Iscritto che ha effettuato tale operazione ha il proprio Seek fund.
Flusso Alternativo #1	5a L'utente non dà la sua conferma: 1. La creazione del Seek fund viene interrotta

5.4.4 CancellareSeekFund

ID Use Case	UC.4.4
Nome	CancellareSeekFund
Priorità	2
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	Un utente cancella il proprio SeekFund.
Pre-Condizioni	L'utente che elimina il SeekFund è lo stesso che lo ha creato.
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente chiede al sistema di eliminare un Seek Fund 2. Il sistema chiede all'utente di confermare. 3. L'utente dà la sua conferma 4. Viene eliminato un seek fund.

Post-Condizioni	Il SeekFund selezionato non è più disponibile.
Flusso Alternativo #1	
Flusso Alternativo #2	

5.4.5 VisualizzareInfoSeekFund

ID Use Case	UC.4.5
Nome	VisualizzareInfoSeekFund
Priorità	1
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	Un utente visualizza le info di un SeekFund.
Pre-Condizioni	Il Sistema contiene una sessione attiva dell'Utente.
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> L'utente si trova sul proprio profilo e clicca 'SeekFund' Il sistema presenta le info del SeekFund all'utente
Post-Condizioni	Nessuna
Flusso Alternativo #1	
Flusso Alternativo #2	

5.4.6 CondividereSeekFund

ID Use Case	UC.4.6
Nome	CondividereSeekFund
Priorità	2
Attori	UtenteAutenticato, Social
Descrizione	L'utente condivide un collagamento ad un SeekFund su una piattaforma social.
Pre-Condizioni	Nessuna
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> L'utente chiede al sistema di poter condividere un SeekFund L'utente sceglie il canale di condivisione. Il sistema SeekUp avvia una comunicazione con il sistema scelto. Viene aperta una finestra con cui l'utente comunica con la piattaforma esterna.

Post-Condizioni	Nessuna
Flusso Alternativo #1	
Flusso Alternativo #2	

5.4.7 ModificareInfoSeekFund

ID Use Case	UC.4.7
Nome	ModificareInfoSeekFund
Priorità	3
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	Un UtenteAutenticato modifica le info del suo SeekFund
Pre-Condizioni	Il SeekFund selezionato deve appartenere all'utente che svolge l'azione
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente chiede al sistema di cambiare alcuni dati associati al suo SeekFund (nome, descrizione, prezzo mensile e immagine di copertina) 2. Il Sistema permette all'Utente di inserire i dati modificabili 3. L'Utente compila e conferma i dati inseriti; 4. Il Sistema verifica che i dati inseriti siano validi; 5. Il Sistema comunica all'Utente che l'operazione è avvenuta con successo
Post-Condizioni	Nel sistema vengono modificate le info associate al SeekFund dell'utente che svolge l'azione
Flusso Alternativo #1	
Flusso Alternativo #2	

5.5 Gestione Upload

- [UC.5.1 CaricareVideo](#)
- [UC.5.2 EliminareVideo](#)
- [UC.5.3 IniziareLive](#)
- [UC.5.4 TerminareLive](#)
- [UC.5.5 SettareLimitazionePubblico](#)

5.5.1 CaricareVideo

ID Use Case	UC.5.1
Nome	CaricareVideo
Priorità	1
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	Un utente carica un video sulla piattaforma.
Pre-Condizioni	Nessuna
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente chiede al sistema di poter caricare un video 2. L'utente sceglie dai propri file il video che vuole caricare. 3. L'utente inserisce titolo e descrizione del video. 4. L'utente setta la limitazione del pubblico. 5. L'utente decidere di inoltrare al sistema la conferma del caricamento del video 6. Il sistema mostra una barra di upload. 7. Ad upload riuscito mostra una finestra di upload riuscito.
Post-Condizioni	Il video è presente sul sistema SeekUp.
Flusso Alternativo #1	3bis. Nel caso in cui il tipo di file caricato non è compatibile il sistema mostra una schermata di errore.
Flusso Alternativo #2	7bis. Nel caso in cui l'upload non viene completato il sistema mostra una schermata di errore.

5.5.2 EliminareVideo

ID Use Case	UC.5.2
Nome	EliminareVideo
Priorità	3
Attori	UtenteAutenticato

Descrizione	Un utente elimina un video sulla piattaforma.
Pre-Condizioni	Il video da rimuovere è stato caricato dallo stesso utente che lo rimuove.
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> L'utente chiede al sistema di visualizzare le impostazioni di un video Il sistema mostra un menù a tendina con le impostazioni del video. L'utente seleziona dal menù di eliminare il video Il sistema mostra un pop-up su cui c'è scritto 'Sei sicuro di voler eliminare il video? Tutte le informazioni riguardo ad esso verranno perse'. L'utente conferma l'operazione Il sistema SeekUp rimuove il video selezionato.
Post-Condizioni	Il video selezionato non è nel sistema SeekUp.
Flusso Alternativo #1	5bis. L'utente clicca su 'NO' e si ritorna al punto 2.
Flusso Alternativo #2	

5.5.3 IniziareLive

ID Use Case	UC.5.3
Nome	IniziareLive
Priorità	1
Attori	UtenteAutenticato, CDN
Descrizione	L'utente inizia un Live Streaming.
Pre-Condizioni	L'utente deve avere una connessione di almeno 10Mb di Upload
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> L'utente chiede al sistema di poter cominciare una live SeekUp mostra una finestra dove l'utente inserisce Titolo e descrizione. SeekUp comincia a registrare dalla camera del dispositivo e invia i dati alla CDN.
Post-Condizioni	Nessuna
Flusso Alternativo #1	
Flusso Alternativo #2	

5.5.4 TerminareLive

ID Use Case	UC.5.4
Nome	TerminareLive
Priorità	1
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	L'utente termina la Live Streaming.
Pre-Condizioni	L'utente sta effettuando una Live Streaming.
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente chiede al sistema di poter terminare la live che sta attualmente "stremmando" 2. SeekUp smette di registrare e invia una notifica alla CDN che può salvare il contenuto come Video. 3. Il sistema mostra al posto della Live, una schermata con scritto 'Questa Live è terminata.'
Post-Condizioni	Nessuna
Flusso Alternativo #1	
Flusso Alternativo #2	

5.5.5 SettareLimitazionePubblico

ID Use Case	UC.5.5
Nome	SettareLimitazionePubblico
Priorità	7
Attori	UtenteAutenticato
Descrizione	L'utente setta la limitazione del pubblico.
Pre-Condizioni	L'utente è lo stesso che ha caricato il video.
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente chiede al sistema di visualizzare le impostazioni di limitazione pubblico 2. Il sistema mostra un menù a tendina con le possibili opzioni. 3. L'utente clicca su una delle opzioni e clicca il pulsante 'Conferma'.
Post-Condizioni	Il video è limitato alla sola tipologia di pubblico che ha selezionato l'utente.

Flusso Alternativo #1	
Flusso Alternativo #2	



**Upload and see content
everywhere, anytime.**

Documento di Analisi

Realizzato da:

Christian Sordi	1748457
Edoardo Ottavianelli	1756005
Alessandro Olivieri	1752437
Alfredo Orsini	1748837

Sommario

1. Prefazione.....	3
2. Cronologia delle revisioni	3
3. Classi di Analisi.....	4
3.1 Introduzione	4
3.2 Analisi nomi-verbi	4
3.2 Schede CRC	5
4. Stereotipi EBC: Entity, Boundary, Control	25
4.1 Sottosistema Gestione Accesso.....	25
4.2 Sottosistema Gestione Interazioni	26
4.3 Sottosistema Gestione Profilo	27
4.4 Sottosistema Gestione Upload.....	27
4.5 Sottosistema Gestione SeekFund.....	28
5. Diagrammi di Sequenza	29
5.1 Sottosistema Gestione Accesso.....	29
5.2 Sottosistema Gestione Interazioni	32
5.3 Sottosistema Gestione SeekFund.....	37
5.4 Sottosistema Gestione Upload.....	39

1. Prefazione

Lo scopo di questo documento è di mostrare una modellazione del dominio di interesse. Procederemo innanzitutto ad analizzare i casi d'uso per estrarre le classi di analisi descritte dalle schede CRC, descriveremo poi le loro relazioni mediante diagrammi delle classi Entity, Boundary e Control, infine verranno prodotti i diagrammi di sequenza che realizzano i casi d'uso e modellano la dinamica fra le classi. (per Package delle classi e Diagramma entity vedere 10 – Documento di Design)

2. Cronologia delle revisioni

Versione	Data	Descrizione
1.0	18/12/2019	Prima Stesura
1.1	20/12/2019	Aggiunte le parti relative all'analisi dei Casi d'Uso: UC.1.1, UC.1.2, UC.1.3, UC.1.4, UC.1.5 e UC.1.6 Diagrammi di sequenza per: UC.1.1, UC.1.2, UC.1.3, UC.1.4, UC.1.5 e UC.1.6
1.2	06/01/2020	Aggiunte le parti relative all'analisi dei Casi d'Uso: UC.5.1, UC.5.2, UC.5.3, UC.5.4, UC.5.5 Diagrammi di sequenza per: UC.5.1 e UC.5.3
1.3	23/01/2020	Aggiunte le parti relative all'analisi dei Casi d'Uso: UC.4.1, UC.4.2, UC.4.3, UC.4.4, UC.4.5, UC.4.6 e UC.4.7 Diagrammi di sequenza per: UC.4.1 e UC.4.3
1.4	05/02/2020	Aggiunte le parti relative all'analisi dei Casi d'Uso: Da UC.3.1 a UC 3.35 Diagrammi di sequenza per: UC.3.2, UC.3.9, UC.3.17, UC.3.23, UC.3.28, UC.3.30, UC.3.34
1.5	28/02/2020	Aggiunte le parti relative all'analisi dei Casi d'Uso: UC.2.1, UC.2.2, UC.2.3, UC.2.4, UC.2.5
1.6	14/03/2020	Modifiche generali per completamento degli ultimi dettagli implementativi rimasti

3. Classi di Analisi

3.1 Introduzione

Per modellare il dominio di interesse del problema utilizzeremo le classi di analisi. Una classe di analisi rappresenta un concetto, un'entità o un oggetto del dominio di interesse dotato di attributi e responsabilità.

3.2 Analisi nomi-verbi

Uno dei metodi utilizzati per estrarre le classi di analisi è l'analisi nomi-verbi dei testi dei casi d'uso e dei documenti di visione e glossario. Questo metodo permette di individuare alcune parole chiave nel testo del caso d'uso che possono diventare potenziali classi, attributi o responsabilità di classe.

Di seguito viene mostrata l'analisi nomi-verbi effettuata sul flusso principale del caso d'uso UC.1.1.

ID Use Case	UC.1.1
Nome	EffettuaRegistrazione
Priorità	1
Attori	UtenteNonAutenticato
Descrizione	Registrazione di un nuovo Utente
Pre-Condizioni	Il Sistema non contiene una sessione attiva dell'Utente
Flusso Principale	<ol style="list-style-type: none"> L'Utente chiede al Sistema di dare avvio alla procedura di registrazione Il Sistema chiede di scegliere tra la registrazione con inserimento manuale dei dati e quella tramite Social L'utente che vuole registrarsi sceglie la procedura tramite inserimento di dati Il Sistema chiede di inserire i dati relativi alla registrazione tra cui l'indirizzo di posta elettronica L'Utente compila e conferma i dati inseriti Il Sistema verifica che tutti i campi obbligatori siano stati compilati e controlla che i dati inseriti siano validi Il Sistema controlla che non ci sia un altro utente registrato con gli stessi dati o con lo stesso indirizzo di posta elettronica Il Sistema invia all'indirizzo di posta elettronica indicata una notifica di registrazione effettuata correttamente, nella quale è presente l'username assegnata all'Utente appena iscritto

	9. Il Sistema comunica all'Utente che l'operazione è avvenuta con successo
Post-Condizioni	Il Sistema contiene un nuovo UtenteAutenticato

In **rosso** sono evidenziati i nomi, potenziali candidati a divenire classi o attributi.

In **verde** sono evidenziati i verbi, potenziali candidati a divenire responsabilità di classe.

In **azzurro** sono evidenziati i predici nominali, potenziali candidati per divenire attributi o in alcuni casi classi.

Si procede quindi ad una scelta di quali classi mantenere tra i nomi evidenziati, quali responsabilità associare a quale classe (o crearne di nuove se nessuna delle classi evidenziata è adibita a quella responsabilità) e quali attributi assegnare alle classi così selezionate

3.2 Schede CRC

Le schede CRC (Class, Responsibility, Collaboration) sono uno strumento utilizzato per descrivere in modo semplice e veloce le classi di analisi estratte con l'analisi nomi-verbi. Mostrano il nome della classe, i suoi attributi, le sue responsabilità e i suoi collaboratori per portare a termine le responsabilità. Si possono inoltre posizionare su un tavolo e simulare l'esecuzione degli scenari dei casi d'uso per analizzare più intuitivamente quali classi collaborano fra loro e per farsi un'idea della robustezza dell'analisi.

Ogni scheda CRC si compone delle seguenti sezioni:

- **Nome:** nome della classe;
- **SuperClassi:** nomi delle superclassi della classe;
- **SottoClassi:** nomi delle sottoclassi della classe;
- **Descrizione:** breve descrizione della classe;
- **Attributi:** elenco degli attributi della classe, che si suddivide a sua volta in:
 - **Nome:** nome dell'attributo;
 - **Descrizione:** descrizione dell'attributo;
- **Responsabilità:** elenco delle responsabilità della classe, che si suddivide a sua volta in:
 - **Nome:** responsabilità della classe;
 - **Collaboratore:** nomi delle classi che collaborano alla responsabilità.

Visual Paradigm Standard(Christian(Sapienza University of Rome))

Utente				
Super Classes:				
Sub Classes: UtenteAutenticato, UtenteNonAutenticato				
Description: Classe astratta di un'utente che non ha ancora eseguito l'autenticazione o non è registrato				
Attributes:				
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Description</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>sessione</td> <td>La sessione che sta effettuando l'utente</td> </tr> </tbody> </table>	Name	Description	sessione	La sessione che sta effettuando l'utente
Name	Description			
sessione	La sessione che sta effettuando l'utente			
Responsibilities:				
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Collaborator</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Name	Collaborator		
Name	Collaborator			

UtenteAutenticato						
Super Classes: Utente						
Sub Classes:						
Description: Classe che rappresenta un utente iscritto ed autenticato alla piattaforma						
Attributes:						
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Description</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>account</td> <td>Account associato all'Utente Autenticato</td> </tr> <tr> <td>profilo</td> <td>Profilo associato all'Utente Autenticato</td> </tr> </tbody> </table>	Name	Description	account	Account associato all'Utente Autenticato	profilo	Profilo associato all'Utente Autenticato
Name	Description					
account	Account associato all'Utente Autenticato					
profilo	Profilo associato all'Utente Autenticato					
Responsibilities:						
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Collaborator</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Name	Collaborator				
Name	Collaborator					

UtenteNonAutenticato				
Super Classes: Utente				
Sub Classes:				
Description:				
Attributes:				
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Description</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Name	Description		
Name	Description			
Responsibilities:				
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Collaborator</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Name	Collaborator		
Name	Collaborator			

Visual Paradigm Standard/Christian/Sapienza University of Rome))

Account																																				
Super Classes:																																				
Sub Classes:																																				
Description: Account associato all'UtenteAutenticato, contiene le informazioni relative all'account																																				
Attributes:																																				
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th><th>Description</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>username</td><td>Username appartenente all'UtenteAutenticato, da utilizzare per il login</td></tr> <tr> <td>email</td><td>Mail appartenente all'UtenteAutenticato, da utilizzare per il login</td></tr> <tr> <td>password</td><td>Password per accedere appartente all'Utente Autenticato</td></tr> <tr> <td>listaSessioni</td><td>Lista delle sessioni relative all'utenteAutenticato</td></tr> </tbody> </table>	Name	Description	username	Username appartenente all'UtenteAutenticato, da utilizzare per il login	email	Mail appartenente all'UtenteAutenticato, da utilizzare per il login	password	Password per accedere appartente all'Utente Autenticato	listaSessioni	Lista delle sessioni relative all'utenteAutenticato																										
Name	Description																																			
username	Username appartenente all'UtenteAutenticato, da utilizzare per il login																																			
email	Mail appartenente all'UtenteAutenticato, da utilizzare per il login																																			
password	Password per accedere appartente all'Utente Autenticato																																			
listaSessioni	Lista delle sessioni relative all'utenteAutenticato																																			
Responsibilities:																																				
Profilo																																				
Super Classes:																																				
Sub Classes:																																				
Description: Profilo associato all'UtenteAutenticato, contiene le informazioni personali																																				
Attributes:																																				
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th><th>Description</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>nomeProfilo</td><td>Nome del profilo</td></tr> <tr> <td>nome</td><td>Nome dell'UtenteAutenticato</td></tr> <tr> <td>cognome</td><td>Cognome dell'UtenteAutenticato</td></tr> <tr> <td>data di nascita</td><td>Data di nascita dell'UtenteAutenticato</td></tr> <tr> <td>residenza</td><td>Residenza dell'UtenteAutenticato</td></tr> <tr> <td>sesso</td><td>Sesso dell'UtenteAutenticato</td></tr> <tr> <td>email</td><td>Email dell'UtenteAutenticato</td></tr> <tr> <td>fotoProfilo</td><td>fotoProfilo dell'UtenteAutenticato</td></tr> <tr> <td>accountPayPal</td><td>Account PayPal dell'UtenteAutenticato per gestire i</td></tr> <tr> <td>numeroDiTelefono</td><td>Numero di telefono dell'UtenteAutenticato</td></tr> <tr> <td>metodoDiPagamento</td><td>Metodo di Pagamento associato</td></tr> <tr> <td>iscrizioni</td><td>Lista dei profili ai quali è iscritto (Incapsula</td></tr> <tr> <td>abbonamenti</td><td>Lista dei SeekFund ai quali è abbonato</td></tr> <tr> <td>SeekFund</td><td>SeekFund dell'UtenteAutenticato</td></tr> <tr> <td>social</td><td>Lista dei Social collegati</td></tr> <tr> <td>Visualizzazioni</td><td>Lista di oggetti Visualizzazione</td></tr> <tr> <td>iscritti</td><td>Lista dei profili iscritti al Profilo</td></tr> </tbody> </table>	Name	Description	nomeProfilo	Nome del profilo	nome	Nome dell'UtenteAutenticato	cognome	Cognome dell'UtenteAutenticato	data di nascita	Data di nascita dell'UtenteAutenticato	residenza	Residenza dell'UtenteAutenticato	sesso	Sesso dell'UtenteAutenticato	email	Email dell'UtenteAutenticato	fotoProfilo	fotoProfilo dell'UtenteAutenticato	accountPayPal	Account PayPal dell'UtenteAutenticato per gestire i	numeroDiTelefono	Numero di telefono dell'UtenteAutenticato	metodoDiPagamento	Metodo di Pagamento associato	iscrizioni	Lista dei profili ai quali è iscritto (Incapsula	abbonamenti	Lista dei SeekFund ai quali è abbonato	SeekFund	SeekFund dell'UtenteAutenticato	social	Lista dei Social collegati	Visualizzazioni	Lista di oggetti Visualizzazione	iscritti	Lista dei profili iscritti al Profilo
Name	Description																																			
nomeProfilo	Nome del profilo																																			
nome	Nome dell'UtenteAutenticato																																			
cognome	Cognome dell'UtenteAutenticato																																			
data di nascita	Data di nascita dell'UtenteAutenticato																																			
residenza	Residenza dell'UtenteAutenticato																																			
sesso	Sesso dell'UtenteAutenticato																																			
email	Email dell'UtenteAutenticato																																			
fotoProfilo	fotoProfilo dell'UtenteAutenticato																																			
accountPayPal	Account PayPal dell'UtenteAutenticato per gestire i																																			
numeroDiTelefono	Numero di telefono dell'UtenteAutenticato																																			
metodoDiPagamento	Metodo di Pagamento associato																																			
iscrizioni	Lista dei profili ai quali è iscritto (Incapsula																																			
abbonamenti	Lista dei SeekFund ai quali è abbonato																																			
SeekFund	SeekFund dell'UtenteAutenticato																																			
social	Lista dei Social collegati																																			
Visualizzazioni	Lista di oggetti Visualizzazione																																			
iscritti	Lista dei profili iscritti al Profilo																																			
Responsibilities:																																				
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th><th>Collaborator</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	Name	Collaborator																																		
Name	Collaborator																																			

Visual Paradigm Standard (Christian/Sapienza University of Rome))

HandlerRegistrazione	
Super Classes:	
Sub Classes:	
Description: Classe che gestisce le registrazione di un Utente al sistema.	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Ottieni Informazioni da Social se registrazione tramite Social	InterfacciaSocial
Crea un nuovo	Profilo, Account
Valida l'input dell'utente	
Controlla l'esistenza di altri utenti con i	Account, UtenteAutenticato
Invia l'email di avvenuta registrazione	ManagerPostaElettronica

HandlerAutenticazione	
Super Classes:	
Sub Classes:	
Description: Classe che gestisce l'autenticazione di un UtenteNonAutenticato	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Ottieni credenziali da Social se Login tramite Social	InterfacciaSocial
Cerca l'utente con le credenziali inserite	UtenteAutenticato
Verifica la correttezza della	Account

HandlerLogout	
Super Classes:	
Sub Classes:	
Description: classe che gestisce il logout	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Effettua il logout	Account

HandlerRecuperoDatiAccesso	
Super Classes:	
Sub Classes:	
Description: Classe che gestisce il recupero dei dati per l'accesso al sistema.	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Cerca l'utente con la mail/username inserito	UtenteAutenticato
Invia l'email con i dati per il recupero	ManagerPostaElettronica

InterfacciaSocial	
Super Classes:	
Sub Classes:	
Description: Classe che permette la comunicazione con il social selezionato.	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Recupera dati Utente	

InterfacciaPayPal	
Super Classes:	
Sub Classes:	
Description: Classe che gestisce i pagamenti e le sottoscrizioni	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Gestisce i pagamenti	

InterfacciaPostaElettronica	
Super Classes:	
Sub Classes:	
Description: Classe che permette la comunicazione con il sistema di posta elettronica.	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Invia l'email.	

ManagerPostaElettronica	
Super Classes:	
Sub Classes:	
Description: Classe che gestisce la formattazione del testo delle email in base al tipo di email.	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Formatta l'email in base alla richiesta	
Invia l'email	InterfacciaPostaElettronica

Visual Paradigm Standard (Christian/Sapienza University of Rome))

UIEffettuaRegistrazione

Super Classes:

Sub Classes:

Description: Classe che rappresenta l'insieme degli elementi necessari alla registrazione di un nuovo utente.

Attributes:

Name	Description
------	-------------

Responsibilities:

Name	Collaborator
Visualizza tutti i social disponibili per la registrazione	
Visualizza i form per l'inserimento dei dati necessari	
Ottieni dati da Social se registrazione tramite social	InterfacciaSocial
Inserimento UserName	
Invia i dati della registrazione	HandlerRegistrazione
Visualizza i messaggi di	HandlerRegistrazione
Elemento dell'interfaccia che	UIRegistrazioneSocial

UILogout

Super Classes:

Sub Classes:

Description: Classe che rappresenta l'interfaccia di logout.

Attributes:

Name	Description
------	-------------

Responsibilities:

Name	Collaborator
Invia la richiesta di logout alla classe che lo gestisce.	HandlerLogout

UIRecuperaCredenziali

Super Classes:

Sub Classes:

Description: Classe che rappresenta i dati da inserire per recuperare le credenziali di accesso.

Attributes:

Name	Description
------	-------------

Responsibilities:

Name	Collaborator
Visualizza un form per inserire lo username/mail appartenenti all'account di cui dobbiamo recuperare la password	
Invia la richiesta di recupero credenziali alla classe che lo gestisce.	HandlerRecuperoDatiAccesso

UILogin

Super Classes:

Sub Classes:

Description: Classe che rappresenta i dati da inserire per effettuare un login.

Attributes:

Name	Description
------	-------------

Responsibilities:

Name	Collaborator
Visualizza tutti i social disponibili per il login	
Visualizza il form per l'inserimento dei dati necessari	
Ottieni credenziali da social se Login tramite social	InterfacciaSocial
Invia i dati alla classe di gestione.	HandlerAutenticazione
Invia una richiesta di recupero dei dati di accesso	HandlerRecuperoDatiAccesso
Visualizza i messaggi di	HandlerAutenticazione,
Elemento dell'interfaccia che	UILoginSocial

Visual Paradigm Standard (Christian/Sapienza University of Rome))

MetodoDiPagamento

Super Classes:

Sub Classes:

Description: Metodo di pagamento associato ad un utente autenticato. Contiene le informazioni relative al metodo di pagamento.

Attributes:

Name	Description
CVC	Il codice di verifica della carta, o CVC*, è un codice che compare sulla carta di credito o di debito.
Circuito	Il circuito di pagamento è l'attività effettuata dalla compagnia che si occupa di propagare, attraverso una propria rete di comunicazione, le richieste di spesa, e le rispettive autorizzazioni, dall'esercente all'istituto emittente, e viceversa.
Id	Identificativo del metodo di pagamento.
Proprietario	Intestatario del metodo di pagamento.
Data di scadenza	Data di scadenza del metodo di pagamento.

Responsibilities:

Name	Collaborator

Visual Paradigm Standard (Christian/Sapienza - University of Rome))

HandlerCancellaUtente	
Super Classes:	
Sub Classes:	
Description: Classe che gestisce l'eliminazione di un Utente dal sistema Seek UP	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Chiede conferma di cancellazione utente.	UtenteAutenticato, UIInformazioniPersonalI
Elimina tutti i contenuti relativi al profilo dell'utente	Contenuto
Elimina tutti i commenti relativi all'utente.	Commento
Elimina il Seek Fund relativo al profilo se esistente.	Seek Fund
Disattiva tutti gli abbonamenti collegati con altri Seek Fund	Seek Fund
Elimina Profilo relativo all'utente.	Profilo
Elimina Account relativo all'utente.	Account
L'UtenteAutenticato è ora un UtenteNonAutenticato.	Utente, UtenteNonAutenticato

HandleCambiaInformazioniUtente	
Super Classes:	
Sub Classes:	
Description: Classe che gestisce la modifica dei dati personali nel proprio profilo.	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Ottieni i dati che sono stati modificati dall'Utente.	UtenteAutenticato, UIInformazioniPersonalI
Chiede conferma all'Utente.	Contenuto
Valida che i dati inseriti siano corretti.	Commento
Sostituisce i dati del profilo	Seek Fund
	Profilo

HandlerOttieniDatiProfilo	
Super Classes:	
Sub Classes:	
Description: Classe che recupera i dati del profilo.	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Leggi i dati dal profilo relativo all'utente.	Profilo

HandlerAggiungiMetodoDiPagamento	
Super Classes:	
Sub Classes:	
Description: Classe che gestisce i metodi di pagamento tramite PayPal.	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Inserire i dati del metodo di pagamento.	InterfacciaPayPal
Se pagamento confermato da	Profilo

HandlerAggiungiSocialAlProfilo	
Super Classes:	
Sub Classes:	
Description: Classe che gestisce i social collegati al profilo.	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
L'utente seleziona il social da aggiungere.	UIAggiungiSocialAlProfilo
Inserisce le credenziali di	InterfacciaSocial
Se login andato a buon fine, aggiungi social al profilo.	Profilo

Visual Paradigm Standard Class (Sapienza University of Rome))

UIInformazioniPersonali	
Super Classes:	
Sub Classes:	
Description: Classe che rappresenta l'insieme delle informazioni personali relative ad un UtenteAutenticato e le relative azioni.	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Visualizza tutte le informazioni relative all UtenteAutenticato	UtenteAutenticato
Visualizza la possibilità di Cancellare la propria registrazione	
Eseguire cancellazione registrazione	HandlerCancellaUtente
Visualizza la possibilità di cambiare le proprie informazioni personali	UICambiaInformazioni
Visualizza la possibilità di Aggiungere metodo di pagamento	HandlerAggiungiMetodoDiPagamento
Visualizza la possibilità di	UIAggiungiSocialAlProfilo.

UICambiaInformazioniPersonali	
Super Classes:	
Sub Classes:	
Description: Classe che permette all'UtenteAutenticato di modificare le proprie informazioni personali.	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Visualizza un form dove inserire i dati da modificare.	
Conferma la modifica.	HandlerModificaInformazioniPersonali.

UIAggiungiSocialAlProfilo	
Super Classes:	
Sub Classes:	
Description: Classe che permette all UtenteAutenticato di aggiungere un social al suo Account	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Visualizza tutti i social disponibili da collegare al profilo	
Seleziona Social da Aggiungere al profilo	HandlerAggiungiSocialAlProfilo

Visual Paradigm Standard (Christian/Sapienza University of Rome))

Contenuto	
Super Classes:	
Sub Classes: Video, Live	
Description: Rappresenta un contenuto generico che può essere un video o una live.	
Attributes:	
Name	Description
Titolo	Titolo del contenuto
Caricamento	Istante di caricamento
Descrizione	Descrizione del contenuto
Proprietario	Profilo Utente che ha caricato il contenuto
Visualizzazioni	Numero di volte che il contenuto è stato visualizzato
Possibilità Di Commentare	Possibilità di aggiungere commenti al contenuto
Link	Link pubblico al contenuto
Categoria	Categoria del contenuto
Reazioni	Oggetto Reazione relativo al contenuto
SeekFund	Indica se è rivolto solo agli abbonati del SeekFund del proprietario del contenuto
Limitazioni	Tipo di limitazioni del pubblico
Commenti	Lista dei commenti riferiti al video.
Segnalazioni	Lista delle segnalazioni al contenuto
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Commento	
Super Classes:	
Sub Classes:	
Description: Commento relativo ad un Contenuto	
Attributes:	
Name	Description
Contenuto	Oggetto Contenuto relativo al commento
Istante	Istante di caricamento
Testo	Testo del commento
Reazioni	Oggetto Reazione relativo al commento
Proprietario	Creatore del commento
Responsibilities:	
Name	Collaborator

Video	
Super Classes: Contenuto	
Sub Classes:	
Description:	
Attributes:	
Name	Description
Durata	Durata del Video
QualitàMassima	Massima risoluzione del Video
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Reazioni	
Super Classes:	
Sub Classes:	
Description: Reazioni relative ad una certa entità	
Attributes:	
Name	Description
ReazioniPositive	Conteggio delle reazioni positive
ReazioniNegative	Conteggio delle reazioni negative
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Live	
Super Classes: Contenuto	
Sub Classes:	
Description: Live Streaming	
Attributes:	
Name	Description
FineLive	Istante di fine Live
Responsibilities:	
Name	Collaborator

<p>Visualizzazione</p> <p>Super Classes:</p> <p>Sub Classes:</p> <p>Description: Cronologia dei contenuti visualizzati</p> <p>Attributes:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Description</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Utente</td> <td>Utente che visualizza il contenuto</td> </tr> <tr> <td>Contenuto</td> <td>Contenuto visualizzato</td> </tr> <tr> <td>Istante</td> <td>Istante di visualizzazione</td> </tr> </tbody> </table> <p>Responsibilities:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Collaborator</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Name	Description	Utente	Utente che visualizza il contenuto	Contenuto	Contenuto visualizzato	Istante	Istante di visualizzazione	Name	Collaborator			<p>Donazione</p> <p>Super Classes:</p> <p>Sub Classes:</p> <p>Description: Donazioni effettuate</p> <p>Attributes:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Description</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>UtentePagante</td> <td>Utente che ha effettuato la donazione</td> </tr> <tr> <td>Destinatario</td> <td>Utente che ha ricevuto la donazione</td> </tr> <tr> <td>Somma</td> <td>Somma donata</td> </tr> <tr> <td>Commento</td> <td>Commento collegato alla donazione</td> </tr> </tbody> </table> <p>Responsibilities:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Collaborator</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Name	Description	UtentePagante	Utente che ha effettuato la donazione	Destinatario	Utente che ha ricevuto la donazione	Somma	Somma donata	Commento	Commento collegato alla donazione	Name	Collaborator								
Name	Description																																
Utente	Utente che visualizza il contenuto																																
Contenuto	Contenuto visualizzato																																
Istante	Istante di visualizzazione																																
Name	Collaborator																																
Name	Description																																
UtentePagante	Utente che ha effettuato la donazione																																
Destinatario	Utente che ha ricevuto la donazione																																
Somma	Somma donata																																
Commento	Commento collegato alla donazione																																
Name	Collaborator																																
<p>Playlist</p> <p>Super Classes:</p> <p>Sub Classes:</p> <p>Description: Lista di contenuti</p> <p>Attributes:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Description</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Titolo</td> <td>Titolo della playlist</td> </tr> <tr> <td>Creazione</td> <td>Istante di creazione</td> </tr> <tr> <td>Proprietario</td> <td>Utente proprietario della playlist</td> </tr> <tr> <td>Pubblica</td> <td>Indica se è visibile a tutti o solo al proprietario</td> </tr> <tr> <td>ListaVideo</td> <td>Lista dei video contenuti nella playlist</td> </tr> </tbody> </table> <p>Responsibilities:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Collaborator</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Name	Description	Titolo	Titolo della playlist	Creazione	Istante di creazione	Proprietario	Utente proprietario della playlist	Pubblica	Indica se è visibile a tutti o solo al proprietario	ListaVideo	Lista dei video contenuti nella playlist	Name	Collaborator			<p>Segnalazione</p> <p>Super Classes:</p> <p>Sub Classes:</p> <p>Description: Segnalazione di un comportamento scorretto rispetto alle linee guida</p> <p>Attributes:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Description</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Segnalatore</td> <td>Utente che segnala il contenuto</td> </tr> <tr> <td>Istante</td> <td>Istante della segnalazione</td> </tr> <tr> <td>Motivo</td> <td>Motivo della segnalazione</td> </tr> <tr> <td>Contenuto</td> <td>Contenuto segnalato</td> </tr> <tr> <td>Commento</td> <td>Commento segnalato</td> </tr> </tbody> </table> <p>Responsibilities:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Collaborator</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Name	Description	Segnalatore	Utente che segnala il contenuto	Istante	Istante della segnalazione	Motivo	Motivo della segnalazione	Contenuto	Contenuto segnalato	Commento	Commento segnalato	Name	Collaborator		
Name	Description																																
Titolo	Titolo della playlist																																
Creazione	Istante di creazione																																
Proprietario	Utente proprietario della playlist																																
Pubblica	Indica se è visibile a tutti o solo al proprietario																																
ListaVideo	Lista dei video contenuti nella playlist																																
Name	Collaborator																																
Name	Description																																
Segnalatore	Utente che segnala il contenuto																																
Istante	Istante della segnalazione																																
Motivo	Motivo della segnalazione																																
Contenuto	Contenuto segnalato																																
Commento	Commento segnalato																																
Name	Collaborator																																
<p>Notifica</p> <p>Super Classes:</p> <p>Sub Classes:</p> <p>Description: Oggetto che notifica agli utenti un dato evento</p> <p>Attributes:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Description</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Contenuto</td> <td>Contenuto associato alla Notifica</td> </tr> <tr> <td>Testo</td> <td>Testo della notifica</td> </tr> </tbody> </table> <p>Responsibilities:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Collaborator</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Name	Description	Contenuto	Contenuto associato alla Notifica	Testo	Testo della notifica	Name	Collaborator			<p>CodaDiVisualizzazione</p> <p>Super Classes:</p> <p>Sub Classes:</p> <p>Description: Serie di contenuti ordinati riferiti ad un utente</p> <p>Attributes:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Description</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Proprietario</td> <td>Utente proprietario della coda di visualizzazione</td> </tr> <tr> <td>ListaVideo</td> <td>Lista ordinata dei video</td> </tr> </tbody> </table> <p>Responsibilities:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Collaborator</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Name	Description	Proprietario	Utente proprietario della coda di visualizzazione	ListaVideo	Lista ordinata dei video	Name	Collaborator														
Name	Description																																
Contenuto	Contenuto associato alla Notifica																																
Testo	Testo della notifica																																
Name	Collaborator																																
Name	Description																																
Proprietario	Utente proprietario della coda di visualizzazione																																
ListaVideo	Lista ordinata dei video																																
Name	Collaborator																																

Visual Paradigm Standard (Christian/Sanienza - University of Rome))

HandlerRicercaPerParolaChiave

Super Classes:

Sub Classes:

Description: Classe che gestisce la ricerca di un contenuto o di un profilo tramite parola chiave.

Attributes:

Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Ricerca tutti i contenuti che hanno un titolo uguale o simile alla parola chiave	Contenuto
Ricerca tutti i Profili che hanno un nomeProfilo uguale o simile alla parola chiave	Profilo

HandlerCancellaCommento

Super Classes:

Sub Classes:

Description: Classe che elimina un commento da un video.

Attributes:

Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Elimina il commento	Video,Commento

InterfacciaCDN

Super Classes:

Sub Classes:

Description: Classe che permette la trasmissione di un contenuto richiesto.

Attributes:

Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Trasmetti il contenuto	

ManagerCDN

Super Classes:

Sub Classes:

Description: Classe che permette la gestione delle richieste relative ad un contenuto.

Attributes:

Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Controllare la validità della richiesta di trasmissione	Video,Live
Invia richiesta	InterfacciaCDN

HandlerGestioneIscrizione	
Super Classes:	
Sub Classes:	
Description: Classe che gestisce l'iscrizione ad un profilo	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Ottieni il profilo che si sta	Profilo
Aggiungi/Rimuovi Iscrizione	

HandlerCancellaCronologia	
Super Classes:	
Sub Classes:	
Description: Classe che cancella la cronologia di un profilo	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Ottieni profilo di riferimento	Profilo
Cancella Cronologia	

HandlerSegnalazione	
Super Classes:	
Sub Classes:	
Description: Classe che gestisce le Segnalazioni.	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Ottieni la descrizione della segnalazione	
Ottieni l'oggetto segnalato (Video,Commento,Live o Profilo)	Video,Commento,Live,Profilo
Inserisci la segnalazione	Segnalazione

HandlerDonazioneLive	
Super Classes:	
Sub Classes:	
Description: Classe che gestisce le donazioni per una Live.	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Ottieni il profilo che deve ricevere la donazione	Profilo
Controllo metodo di pagamento del donatore	Profilo,InterfacciaPaypal
Ottieni l'importo da donare.	
Esegui Donazione	InterfacciaPayPal

HandlerAggiungiAllaPlaylist		
Super Classes:		
Sub Classes:		
Description: Classe che aggiunge un video alla playlist.		
Attributes:		
<table border="1"> <thead> <tr><th>Name</th><th>Description</th></tr> </thead> </table>	Name	Description
Name	Description	
Responsibilities:		
<table border="1"> <thead> <tr><th>Name</th><th>Collaborator</th></tr> </thead> </table>	Name	Collaborator
Name	Collaborator	
Aggiungi Video alla Playlist	Playlist	

HandlerCondivisioneContenuto		
Super Classes:		
Sub Classes:		
Description: Gestisce la condivisione di un contenuto.		
Attributes:		
<table border="1"> <thead> <tr><th>Name</th><th>Description</th></tr> </thead> </table>	Name	Description
Name	Description	
Responsibilities:		
<table border="1"> <thead> <tr><th>Name</th><th>Collaborator</th></tr> </thead> </table>	Name	Collaborator
Name	Collaborator	
Ottieni link di condivisione	Video,Profilo,Live,Seek Fund	
Seleziona Social per la Condividi Video	InterfacciaSocial	

HandlerGestioneNotifiche		
Super Classes:		
Sub Classes:		
Description: Classe che gestisce le iscrizione alle notifiche		
Attributes:		
<table border="1"> <thead> <tr><th>Name</th><th>Description</th></tr> </thead> </table>	Name	Description
Name	Description	
Responsibilities:		
<table border="1"> <thead> <tr><th>Name</th><th>Collaborator</th></tr> </thead> </table>	Name	Collaborator
Name	Collaborator	
Ottieni il profilo di riferimento	Profilo	
Aggiorna lo stato delle notifiche.		
Invia notifiche	UtenteAutenticato	

HandlerGestisciPlaylist		
Super Classes:		
Sub Classes:		
Description: Classe che gestisce la creazione/eliminazione di una playlist		
Attributes:		
<table border="1"> <thead> <tr><th>Name</th><th>Description</th></tr> </thead> </table>	Name	Description
Name	Description	
Responsibilities:		
<table border="1"> <thead> <tr><th>Name</th><th>Collaborator</th></tr> </thead> </table>	Name	Collaborator
Name	Collaborator	
Ottieni nome inserito		
Crea/Elimina Playlist con quel nome	Playlist	

HandlerCommentoContenuto	
Super Classes:	
Sub Classes:	
Description: Classe che aggiunge un commento ad un contenuto	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Ottieni il commento inserito	
Aggiungi/Sovrascrivi il commento	Video, Commento, Live
Visualizza il commento	UI Riproduzione Video/Live

HandlerCambiaNomePlaylist	
Super Classes:	
Sub Classes:	
Description: Classe che cambia il nome di una playlist	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Ottieni il nome inserito	
Sostituisce il nome della Playlist	Playlist

HandlerGestisciCoda	
Super Classes:	
Sub Classes:	
Description: Classe che aggiunge un video alla coda	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Aggiungi/Rimuovi Video alla	Video, Coda di Visualizzazione

HandlerReazione	
Super Classes:	
Sub Classes:	
Description: Classe che gestisce le reazioni di un contenuto	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Aggiorna le reazioni di un Contenuto	Contenuto, Commento, Reazio

HandlerRiproduzioneContenuto	
Super Classes:	
Sub Classes:	
Description: Gestisce le riproduzioni dei video e le visualizzazioni	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Aggiorna Conteggio	Contenuto
Controlla Autenticazione Utente	Utente
Se UtenteAutenticato, Aggiunge	Contenuto, Profilo,
Gestisce la comunicazione con	ManagerCDN

Visual Paradigm Standard (Christian Santena - University of Rome))

UIVisualizzaProfiloUtente	UIRiproduzioneVideo																																														
Super Classes:	Super Classes:																																														
Sub Classes:	Sub Classes:																																														
Description: Classe che permette ad un Utente di visualizzare le informazioni personali pubbliche di un UtenteAutenticato.	Description: Classe che rappresenta la visualizzazione di un video.																																														
Attributes:	Attributes:																																														
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th><th>Description</th></tr> </thead> </table>	Name	Description	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th><th>Description</th></tr> </thead> </table>	Name	Description																																										
Name	Description																																														
Name	Description																																														
Responsibilities:	Responsibilities:																																														
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th><th>Collaborator</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Visualizza le informazioni personali pubbliche di un UtenteAutenticato</td><td></td></tr> <tr> <td>Visualizza la possibilità di iscriversi al profilo di un altro UtenteAutenticato.</td><td>HandlerGestioneIscrizione</td></tr> <tr> <td>Visualizza la possibilità di disiscriversi al profilo di un UtenteAutenticato al quale si era precedentemente iscritto.</td><td>HandlerGestioneIscrizione</td></tr> <tr> <td>Visualizzare la possibilità di attivare le notifiche di pubblicazione contenuto ad un profilo utente al quale si era precedentemente iscritto.</td><td>HandlerGestioneNotifiche</td></tr> <tr> <td>Visualizzare le possibilità di disattivare le notifiche di pubblicazione contenuto ad un profilo utente al quale si era precedentemente iscritto e del quale si avevano le notifiche attive.</td><td>HandlerGestioneNotifiche</td></tr> <tr> <td>Visualizzare la possibilità di segnalare un profilo utente.</td><td>UISegnala.</td></tr> <tr> <td>Visualizzare la possibilità di condividere un profilo utente.</td><td>HandlerCondivisioneContenuto.</td></tr> <tr> <td>Visualizza la possibilità di visualizzare il seekFund del profilo utente selezionato.</td><td>UISeekFund</td></tr> <tr> <td>Visualizza la possibilità di riprodurre un contenuto risultato della ricerca.</td><td>HandlerRiproduzioneContenuto, UIRiproduzioneVideo</td></tr> </tbody> </table>	Name	Collaborator	Visualizza le informazioni personali pubbliche di un UtenteAutenticato		Visualizza la possibilità di iscriversi al profilo di un altro UtenteAutenticato.	HandlerGestioneIscrizione	Visualizza la possibilità di disiscriversi al profilo di un UtenteAutenticato al quale si era precedentemente iscritto.	HandlerGestioneIscrizione	Visualizzare la possibilità di attivare le notifiche di pubblicazione contenuto ad un profilo utente al quale si era precedentemente iscritto.	HandlerGestioneNotifiche	Visualizzare le possibilità di disattivare le notifiche di pubblicazione contenuto ad un profilo utente al quale si era precedentemente iscritto e del quale si avevano le notifiche attive.	HandlerGestioneNotifiche	Visualizzare la possibilità di segnalare un profilo utente.	UISegnala.	Visualizzare la possibilità di condividere un profilo utente.	HandlerCondivisioneContenuto.	Visualizza la possibilità di visualizzare il seekFund del profilo utente selezionato.	UISeekFund	Visualizza la possibilità di riprodurre un contenuto risultato della ricerca.	HandlerRiproduzioneContenuto, UIRiproduzioneVideo	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th><th>Collaborator</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Visualizza la finestra di riproduzione del video.</td><td></td></tr> <tr> <td>Visualizza la possibilità di mettere o togliere una reazione ad un video</td><td>HandlerReazione</td></tr> <tr> <td>Visualizza la possibilità di segnalare il video in riproduzione.</td><td>UISegnala.</td></tr> <tr> <td>Visualizza la possibilità di aprire le impostazioni di un video.</td><td></td></tr> <tr> <td>Visualizza la possibilità di aggiungere un video alla coda di visualizzazione.</td><td>HandlerGestisciCoda.</td></tr> <tr> <td>Visualizza la possibilità di aggiungere un video ad una determinata playlist</td><td></td></tr> <tr> <td>Visualizza la possibilità di lasciare un commento ad un video in un form.</td><td>HandlerAggiungiAllaPlaylist</td></tr> <tr> <td>Visualizza la possibilità di pubblicare il commento scritto nel form.</td><td>HandlerCommentoContenuto.</td></tr> <tr> <td>Visualizza la possibilità di modificare un commento precedentemente scritto.</td><td>HandlerCommentoContenuto.</td></tr> <tr> <td>Visualizza la possibilità di cancellare un commento precedentemente scritto.</td><td>HandlerCancellaCommento.</td></tr> <tr> <td>Visualizza la possibilità di mettere o togliere una reazione ad un commento.</td><td>HandlerReazione</td></tr> <tr> <td>Visualizza la possibilità di condividere un video.</td><td>HandlerCondivisioneContenuto.</td></tr> </tbody> </table>	Name	Collaborator	Visualizza la finestra di riproduzione del video.		Visualizza la possibilità di mettere o togliere una reazione ad un video	HandlerReazione	Visualizza la possibilità di segnalare il video in riproduzione.	UISegnala.	Visualizza la possibilità di aprire le impostazioni di un video.		Visualizza la possibilità di aggiungere un video alla coda di visualizzazione.	HandlerGestisciCoda.	Visualizza la possibilità di aggiungere un video ad una determinata playlist		Visualizza la possibilità di lasciare un commento ad un video in un form.	HandlerAggiungiAllaPlaylist	Visualizza la possibilità di pubblicare il commento scritto nel form.	HandlerCommentoContenuto.	Visualizza la possibilità di modificare un commento precedentemente scritto.	HandlerCommentoContenuto.	Visualizza la possibilità di cancellare un commento precedentemente scritto.	HandlerCancellaCommento.	Visualizza la possibilità di mettere o togliere una reazione ad un commento.	HandlerReazione	Visualizza la possibilità di condividere un video.	HandlerCondivisioneContenuto.
Name	Collaborator																																														
Visualizza le informazioni personali pubbliche di un UtenteAutenticato																																															
Visualizza la possibilità di iscriversi al profilo di un altro UtenteAutenticato.	HandlerGestioneIscrizione																																														
Visualizza la possibilità di disiscriversi al profilo di un UtenteAutenticato al quale si era precedentemente iscritto.	HandlerGestioneIscrizione																																														
Visualizzare la possibilità di attivare le notifiche di pubblicazione contenuto ad un profilo utente al quale si era precedentemente iscritto.	HandlerGestioneNotifiche																																														
Visualizzare le possibilità di disattivare le notifiche di pubblicazione contenuto ad un profilo utente al quale si era precedentemente iscritto e del quale si avevano le notifiche attive.	HandlerGestioneNotifiche																																														
Visualizzare la possibilità di segnalare un profilo utente.	UISegnala.																																														
Visualizzare la possibilità di condividere un profilo utente.	HandlerCondivisioneContenuto.																																														
Visualizza la possibilità di visualizzare il seekFund del profilo utente selezionato.	UISeekFund																																														
Visualizza la possibilità di riprodurre un contenuto risultato della ricerca.	HandlerRiproduzioneContenuto, UIRiproduzioneVideo																																														
Name	Collaborator																																														
Visualizza la finestra di riproduzione del video.																																															
Visualizza la possibilità di mettere o togliere una reazione ad un video	HandlerReazione																																														
Visualizza la possibilità di segnalare il video in riproduzione.	UISegnala.																																														
Visualizza la possibilità di aprire le impostazioni di un video.																																															
Visualizza la possibilità di aggiungere un video alla coda di visualizzazione.	HandlerGestisciCoda.																																														
Visualizza la possibilità di aggiungere un video ad una determinata playlist																																															
Visualizza la possibilità di lasciare un commento ad un video in un form.	HandlerAggiungiAllaPlaylist																																														
Visualizza la possibilità di pubblicare il commento scritto nel form.	HandlerCommentoContenuto.																																														
Visualizza la possibilità di modificare un commento precedentemente scritto.	HandlerCommentoContenuto.																																														
Visualizza la possibilità di cancellare un commento precedentemente scritto.	HandlerCancellaCommento.																																														
Visualizza la possibilità di mettere o togliere una reazione ad un commento.	HandlerReazione																																														
Visualizza la possibilità di condividere un video.	HandlerCondivisioneContenuto.																																														

UILive	
Super Classes:	
Sub Classes:	
Description: Classe che rappresenta la visualizzazione di una live.	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Visualizza la finestra di riproduzione del video.	ManagerCDN..
Visualizza la possibilità di mettere o togliere una reazione ad una live.	HandlerReazione.
Visualizza la possibilità di segnalare la live in riproduzione.	UISegnala.
Visualizza la possibilità di aprire le impostazioni di un live.	
Visualizza la possibilità di lasciare un commento ad una live in un form.	
Visualizza la possibilità di pubblicare il commento scritto nel form.	HandlerCommentoContenuto.
Visualizza la possibilità di modificare un commento precedentemente scritto.	HandlerCommentoContenuto.
Visualizza la possibilità di cancellare un commento precedentemente scritto.	HandlerCancellaCommento.
Visualizza la possibilità di mettere o togliere una reazione ad un commento.	HandlerReazione
Visualizza la possibilità di condividere una live.	HandlerCondivisioneContenuto.
Visualizza la possibilità di effettuare una donazione al profilo utente di chi sta effettuando la live streaming.	UIDonazioneLive.

UICambiaNomePlaylist	
Super Classes:	
Sub Classes:	
Description: Classe che rappresenta la possibilità di cambiare il nome di una playlist.	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Visualizza un form in cui inserire il nuovo nome da associare alla playlist.	
Visualizza la possibilità di	HandlerCambiaNomePlaylist.

UICodaVisualizzazione	
Super Classes:	
Sub Classes:	
Description: Classe che rappresenta la possibilità di consultare la coda visualizzazione e svolgere le azione ad essa relative.	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Visualizza i video presenti nella coda di visualizzazione.	
Visualizza la possibilità di eliminare un video dalla coda di visualizzazione.	HandlerGestisciCoda.

UIPlaylist	UICreaPlaylist																		
Super Classes:	Super Classes:																		
Sub Classes:	Sub Classes:																		
Description: Classe che rappresenta la possibilità di consultare una palylist e svolgere le azione ad essa relative	Description: Classe che rappresenta la possibilità di creare una nuova playlist.																		
Attributes:	Attributes:																		
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th><th>Description</th></tr> </thead> </table>	Name	Description	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th><th>Description</th></tr> </thead> </table>	Name	Description														
Name	Description																		
Name	Description																		
Responsibilities:	Responsibilities:																		
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th><th>Collaborator</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Visualizza i video contenuti nella playlist.</td><td></td></tr> <tr> <td>Visualizza la possibilità di eliminare un video dalla playlist.</td><td></td></tr> <tr> <td>Visualizza la possibilità di condividere una playlist.</td><td>HandlerCondivisioneContenuto.</td></tr> </tbody> </table>	Name	Collaborator	Visualizza i video contenuti nella playlist.		Visualizza la possibilità di eliminare un video dalla playlist.		Visualizza la possibilità di condividere una playlist.	HandlerCondivisioneContenuto.	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th><th>Collaborator</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Visualizza un form in cui inserire i dati relativi alla nuova playlist.</td><td></td></tr> <tr> <td>Viusualizza la possibilità di confermare l'azione selezionata.</td><td>HandlerGestisciPlaylist</td></tr> <tr> <td>Visualizza la possibilità di cancellare la playlist selezionata.</td><td>HandlerGestisciPlaylist.</td></tr> <tr> <td>Visualizza la possibilità di cambiare il nome della playlist.</td><td>UICambiaNomeplaylist.</td></tr> </tbody> </table>	Name	Collaborator	Visualizza un form in cui inserire i dati relativi alla nuova playlist.		Viusualizza la possibilità di confermare l'azione selezionata.	HandlerGestisciPlaylist	Visualizza la possibilità di cancellare la playlist selezionata.	HandlerGestisciPlaylist.	Visualizza la possibilità di cambiare il nome della playlist.	UICambiaNomeplaylist.
Name	Collaborator																		
Visualizza i video contenuti nella playlist.																			
Visualizza la possibilità di eliminare un video dalla playlist.																			
Visualizza la possibilità di condividere una playlist.	HandlerCondivisioneContenuto.																		
Name	Collaborator																		
Visualizza un form in cui inserire i dati relativi alla nuova playlist.																			
Viusualizza la possibilità di confermare l'azione selezionata.	HandlerGestisciPlaylist																		
Visualizza la possibilità di cancellare la playlist selezionata.	HandlerGestisciPlaylist.																		
Visualizza la possibilità di cambiare il nome della playlist.	UICambiaNomeplaylist.																		

UICercaPerParolaChiave	
Super Classes:	
Sub Classes:	
Description: Classe che permette ad un Utente di cercare un video o profilo utente per parola chiave.	
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Visualizza un form per la ricerca per parola chiave.	
Visulizza la possibilità iniziale la ricerca con i token scritti.	HandlerCercaPerParolaChiave.
Visualizza la possibilità di riprodurre un contenuto risultato della ricerca.	HandlerRiproduzioneContenuto, UIRiproduzioneVideo

UISegnala	
Super Classes:	
Sub Classes:	
Description:	Classe che rappresenta l'azione di segnalazione di un video.
Attributes:	
Name	Description
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Visualizza un form che contiene le possibili motivazioni della segnalazione.	
Visualizza la possibilità di confermare l'azione selezionata.	HandlerSegnalazione.

UICronologia						
Super Classes:						
Sub Classes:						
Description: Classe che rappresenta la possibilità di consultare la propria cronologia di visione e svolgere le azione ad essa relative.						
Attributes:						
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Description</th> </tr> </thead> </table>	Name	Description				
Name	Description					
Responsibilities:						
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Collaborator</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Visualizza i contenuti all'interno della cronologia.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Visualizza la possibilità di cancellare la cronologia.</td> <td>HandlerCancellaCronologia.</td> </tr> </tbody> </table>	Name	Collaborator	Visualizza i contenuti all'interno della cronologia.		Visualizza la possibilità di cancellare la cronologia.	HandlerCancellaCronologia.
Name	Collaborator					
Visualizza i contenuti all'interno della cronologia.						
Visualizza la possibilità di cancellare la cronologia.	HandlerCancellaCronologia.					

UIDonazioneLive								
Super Classes:								
Sub Classes:								
Description: Classe che rappresenta i vari settaggi di una donazione nel corso di una live.								
Attributes:								
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Description</th> </tr> </thead> </table>	Name	Description						
Name	Description							
Responsibilities:								
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Collaborator</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Visualizza il form per selezionare la somma da donare.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Visualizza il form per l'inserimento di un ipotetico commento.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Visualizza la possibilità di confermare la donazione.</td> <td>HandlerDonazioneLive.</td> </tr> </tbody> </table>	Name	Collaborator	Visualizza il form per selezionare la somma da donare.		Visualizza il form per l'inserimento di un ipotetico commento.		Visualizza la possibilità di confermare la donazione.	HandlerDonazioneLive.
Name	Collaborator							
Visualizza il form per selezionare la somma da donare.								
Visualizza il form per l'inserimento di un ipotetico commento.								
Visualizza la possibilità di confermare la donazione.	HandlerDonazioneLive.							

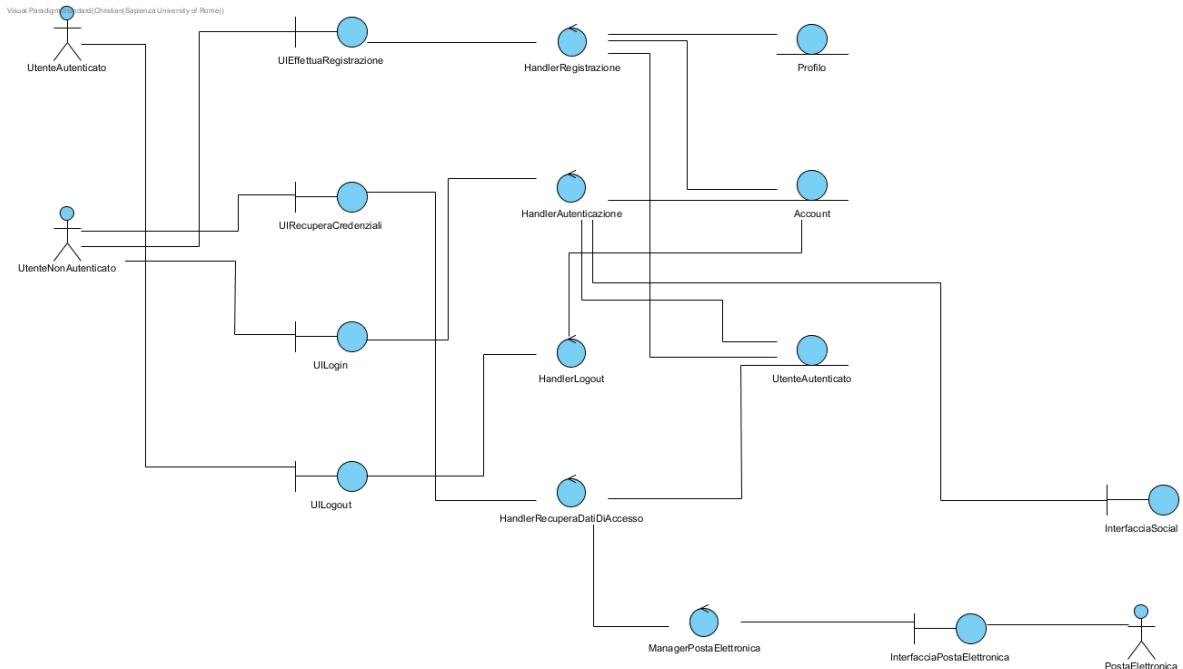
4. Stereotipi EBC: Entity, Boundary, Control

Per raffinare ulteriormente l'analisi e migliorarne la robustezza, utilizziamo gli stereotipi EBC. I tre stereotipi sono di seguito descritti:

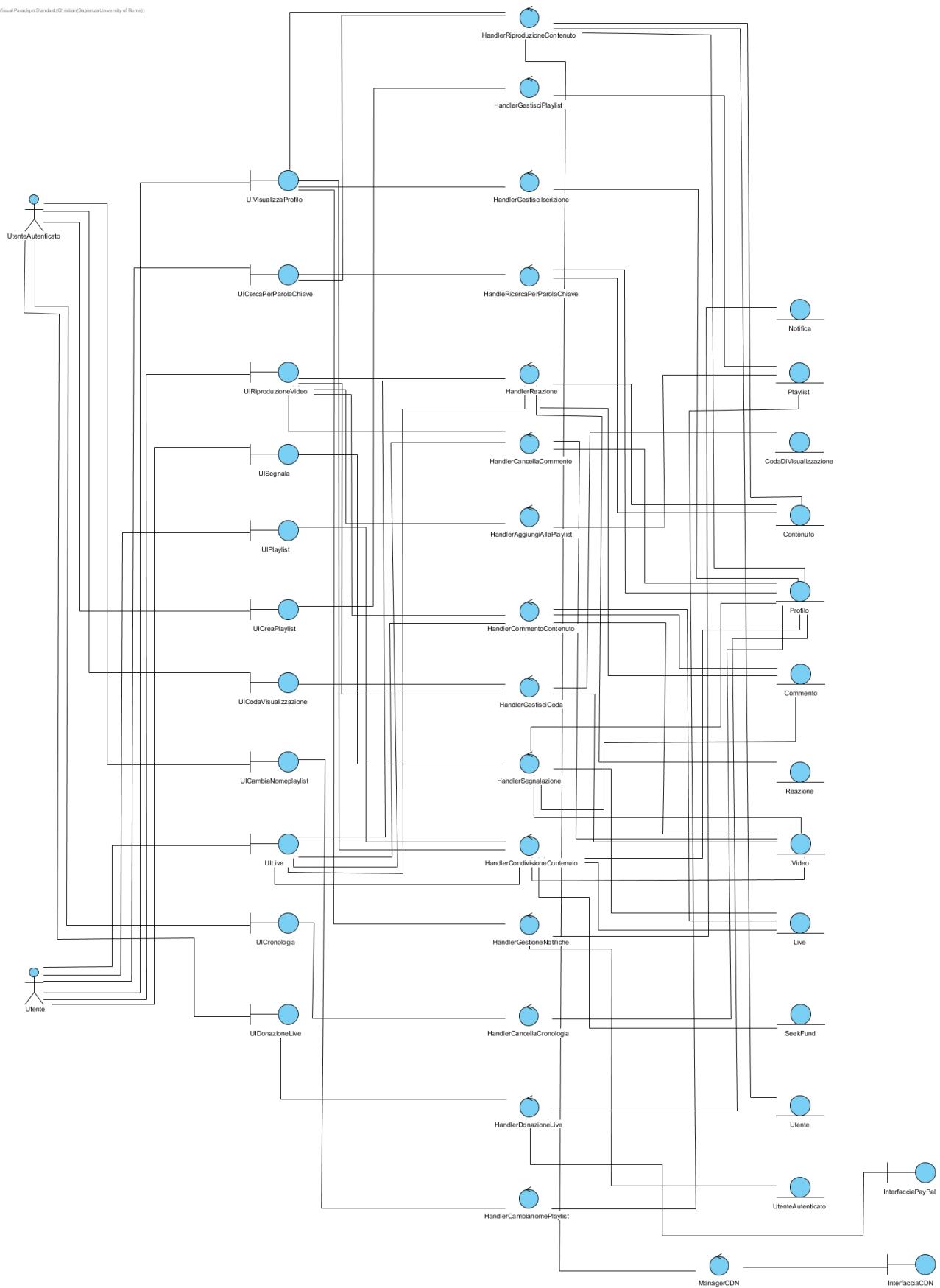
- **<<ENTITY>>**: rappresenta una classe che modella un'informazione di lunga durata, spesso persistente in memoria;
- **<<BOUNDARY>>**: rappresenta una classe che interagisce con un attore, spesso è l'astrazione di un elemento software di interfaccia;
- **<<CONTROL>>**: rappresenta una classe che controlla, coordina e gestisce la dinamica del sistema, spesso una classe control è associabile a un caso d'uso.

I seguenti diagrammi mostrano gli stereotipi EBC per ogni sottosistema. Le associazioni tra le classi entity sono state omesse in questi diagrammi, poiché vengono trattate in modo approfondito nella sezione Diagramma delle classi Entity in 10 – Documento di Design.

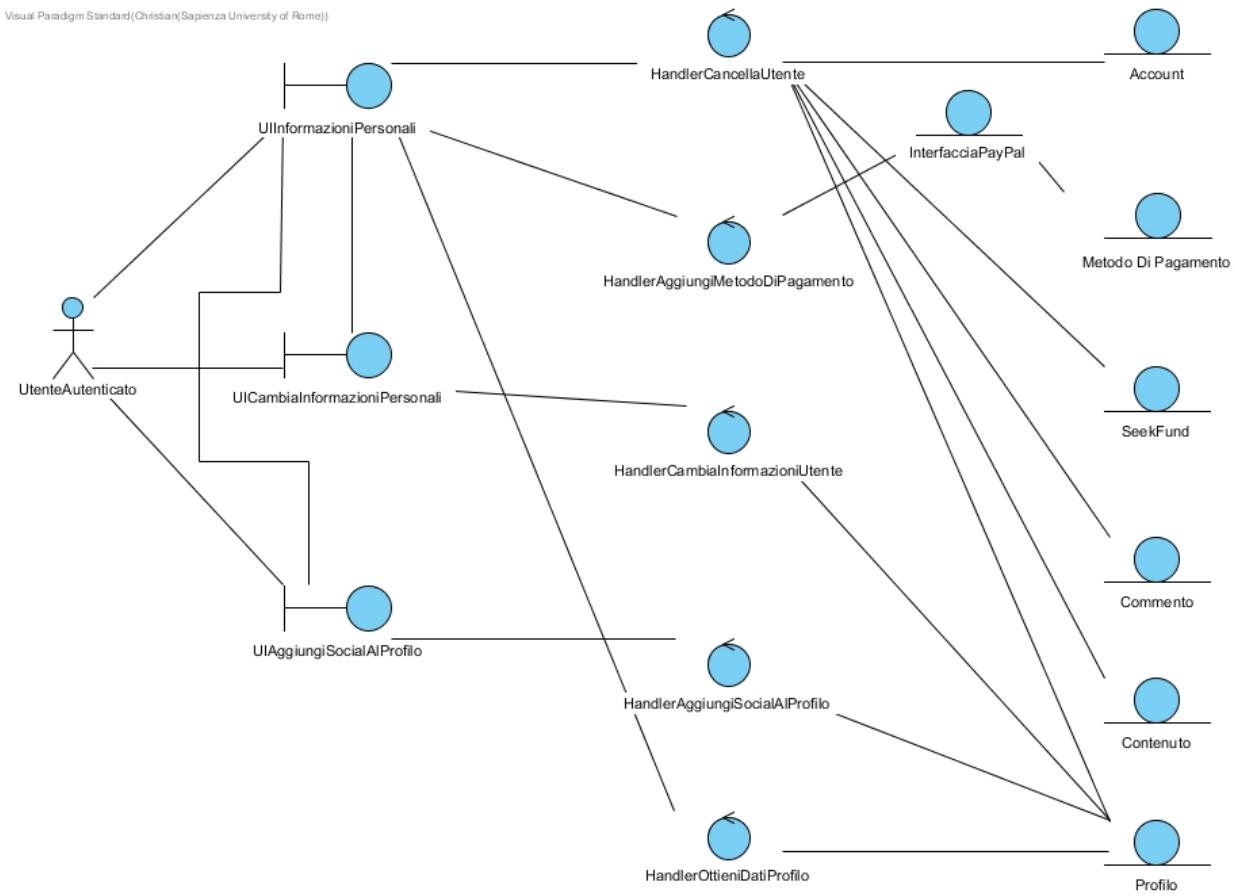
4.1 Sottosistema Gestione Accesso



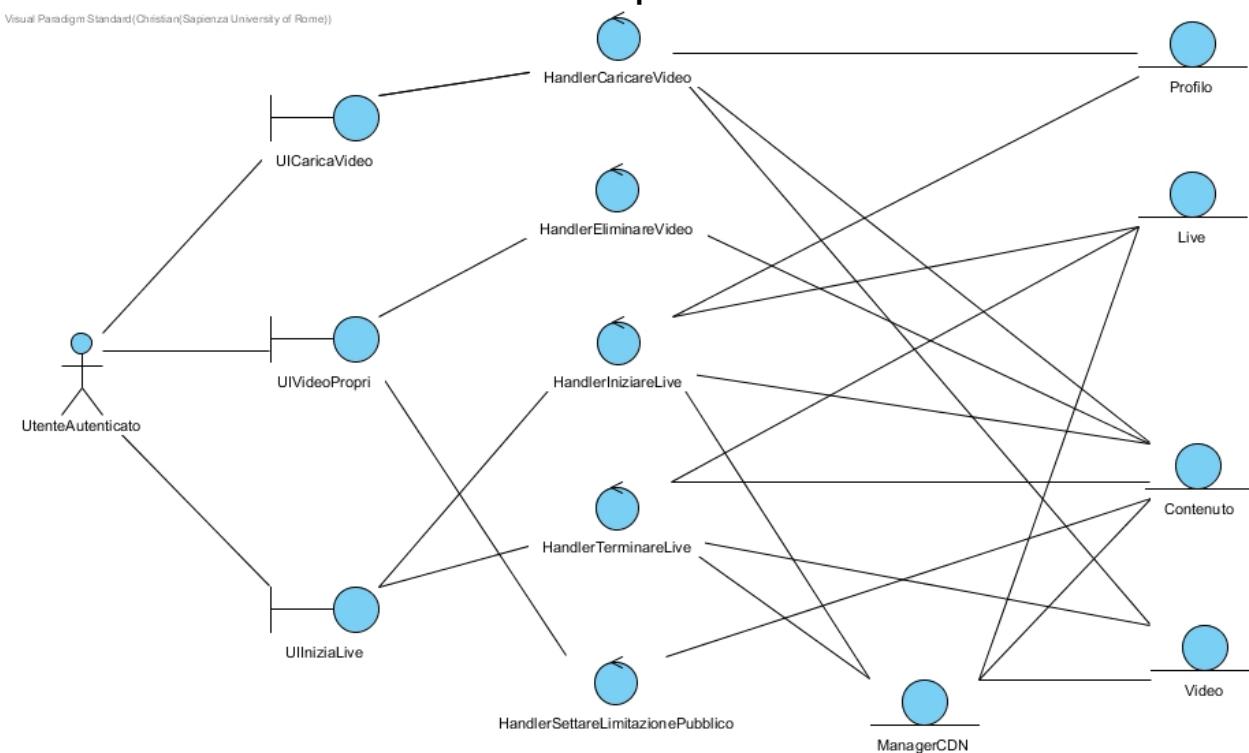
4.2 Sottosistema Gestione Interazioni



4.3 Sottosistema Gestione Profilo

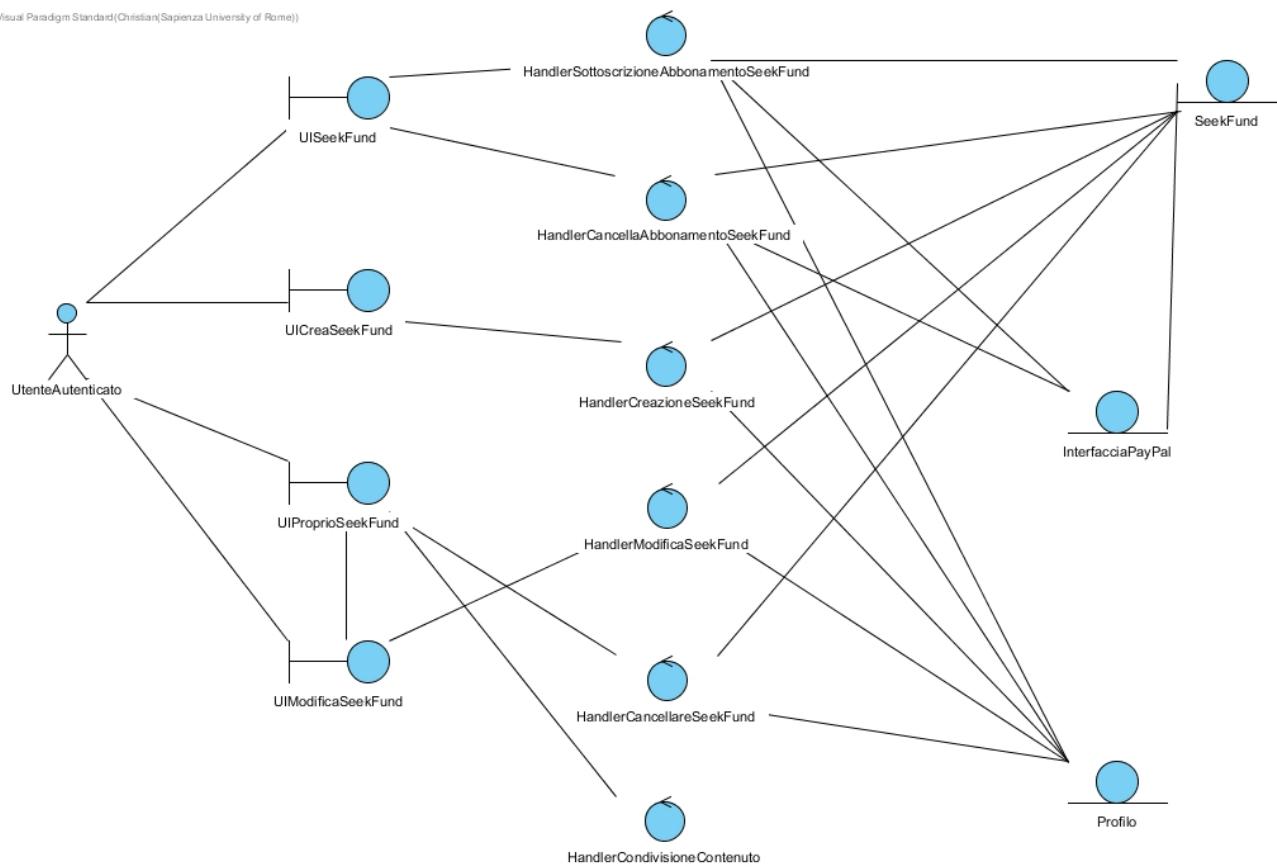


4.4 Sottosistema Gestione Upload



4.5 Sottosistema Gestione SeekFund

Visual Paradigm Standard (Christian/Sapienza University of Rome))



5. Diagrammi di Sequenza

Di seguito la realizzazione dei casi d'uso tramite diagrammi di sequenza, che mostrano l'interazione fra le varie classi durante l'esecuzione dei casi d'uso.

Ogni diagramma di sequenza è identificato dalla stringa:

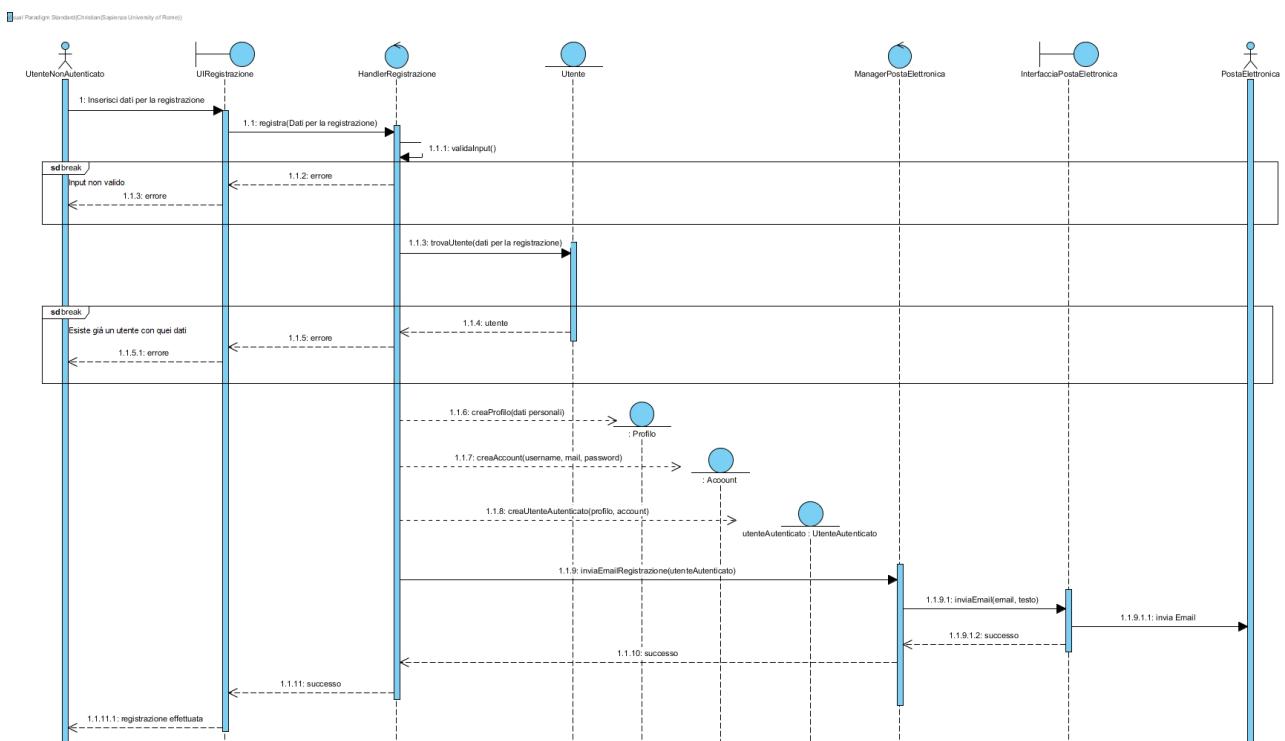
SD.IDCasoDUsa_NomeCasoDUsa

dove:

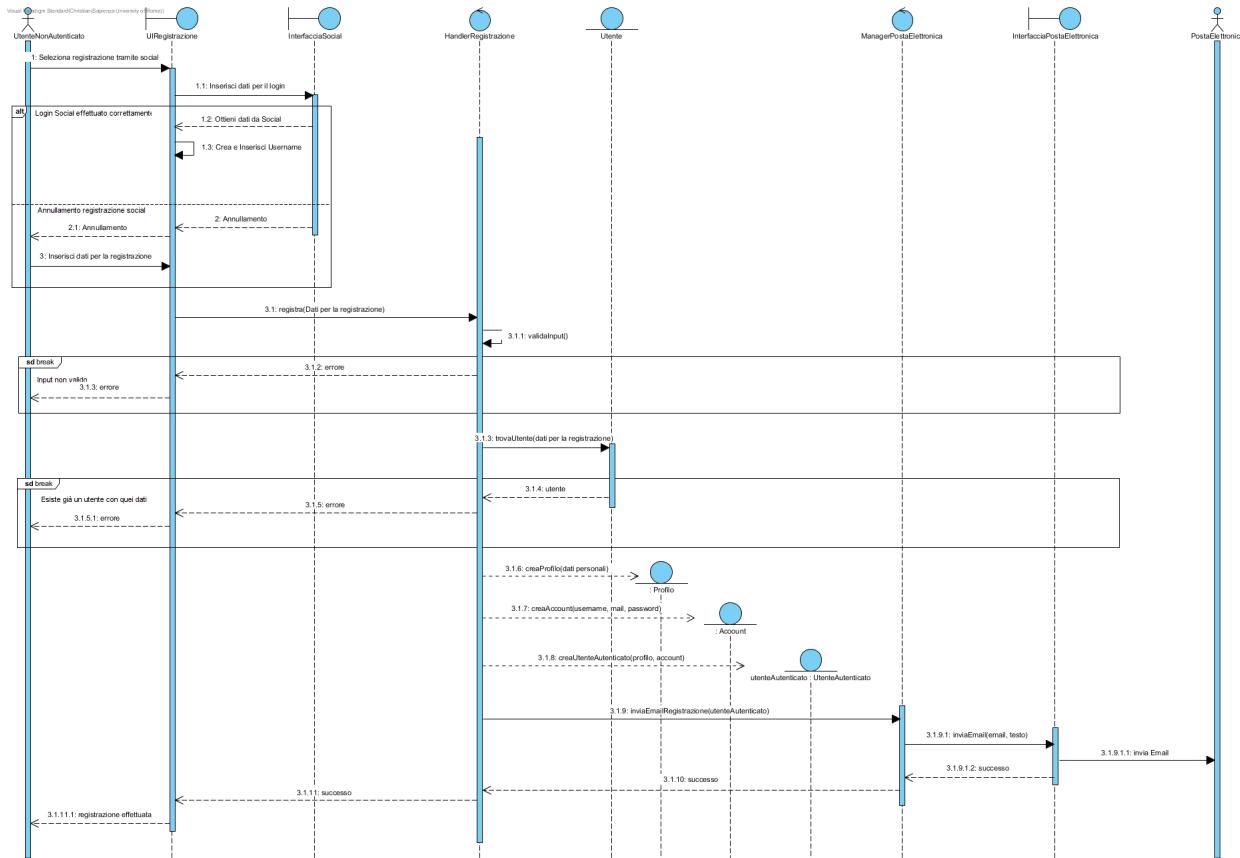
- **SD**: indica che si tratta di un Diagramma di Sequenza (Sequence Diagram)
- **IDCasoDUsa**: è l'ID del caso d'uso a cui si riferisce
- **NomeCasoDUsa**: è il nome del caso d'uso a cui si riferisce

5.1 Sottosistema Gestione Accesso

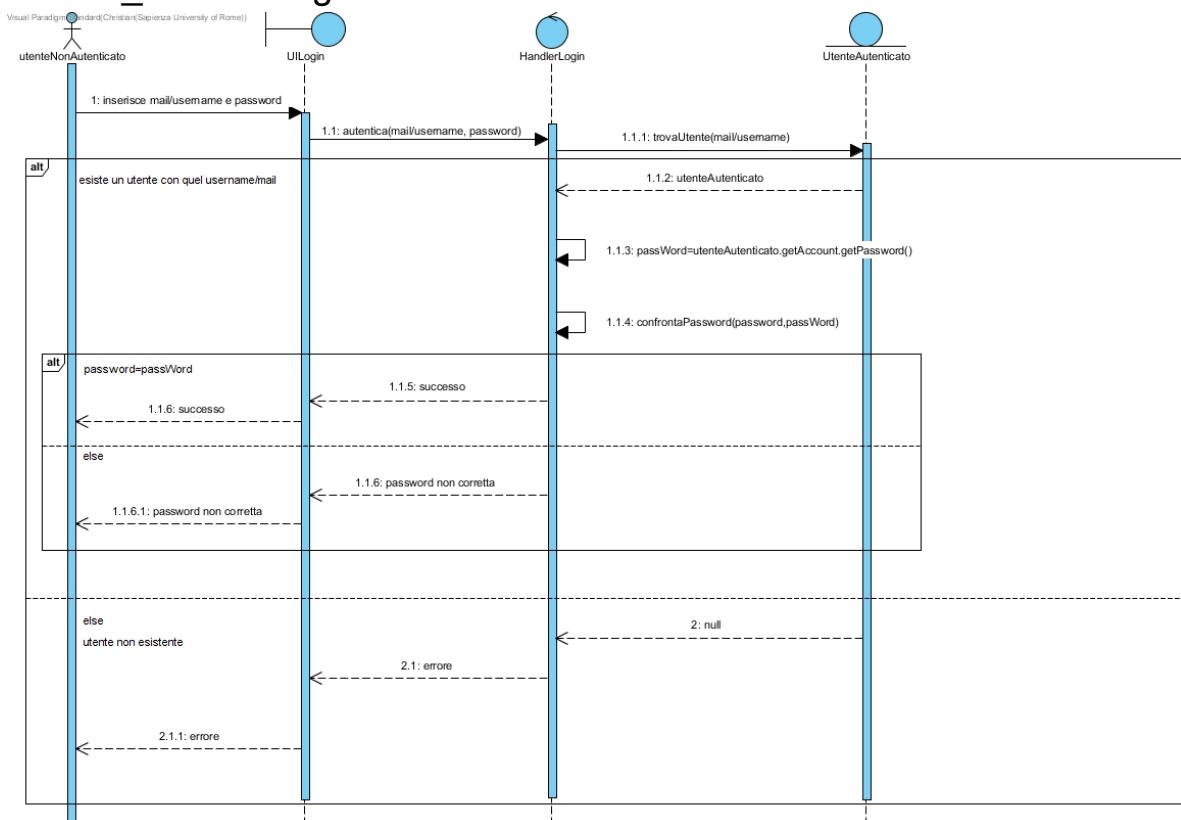
SD.1.1_EffettuaRegistrazione



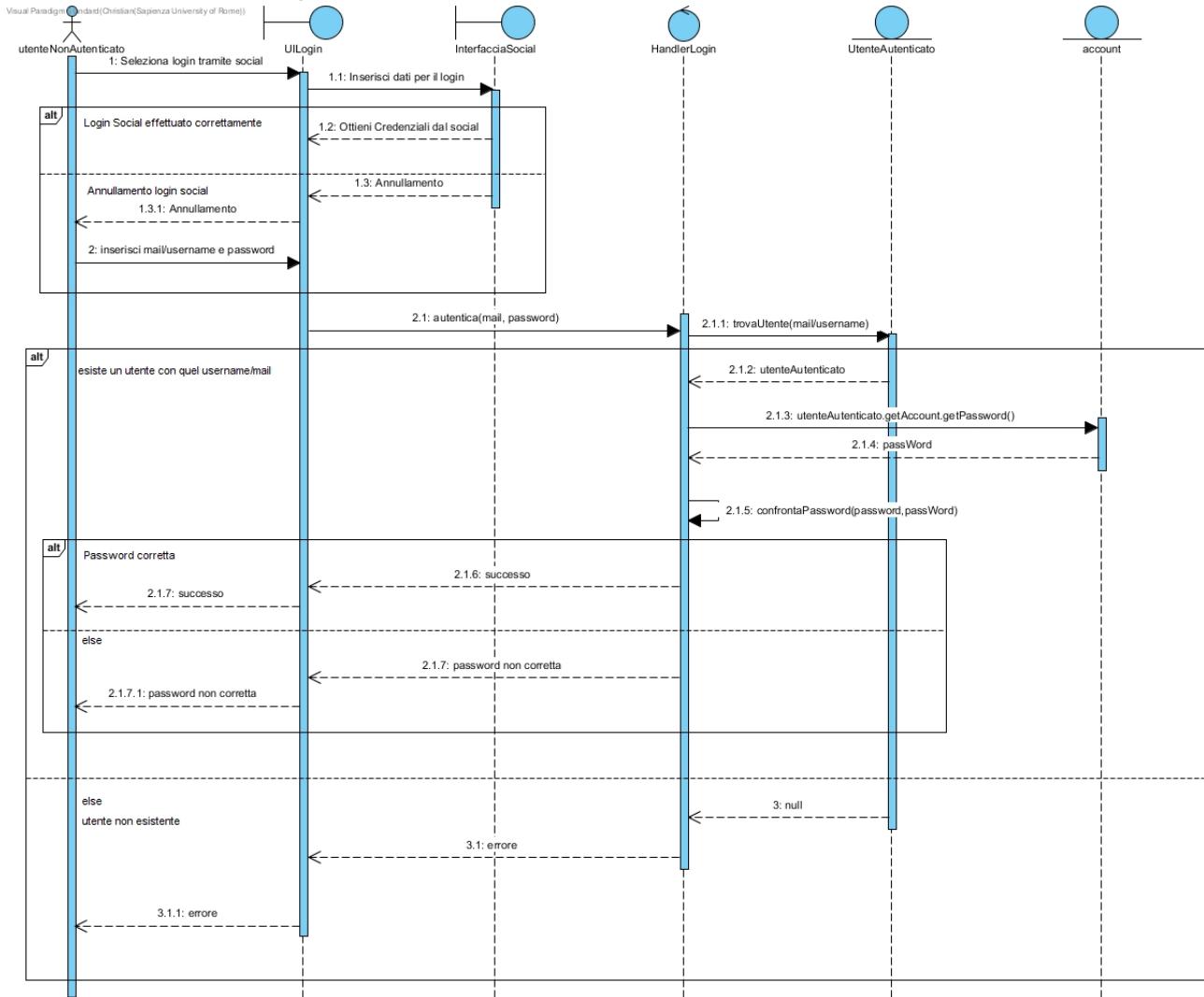
SD.1.2_EffettuaRegistrazioneSocial



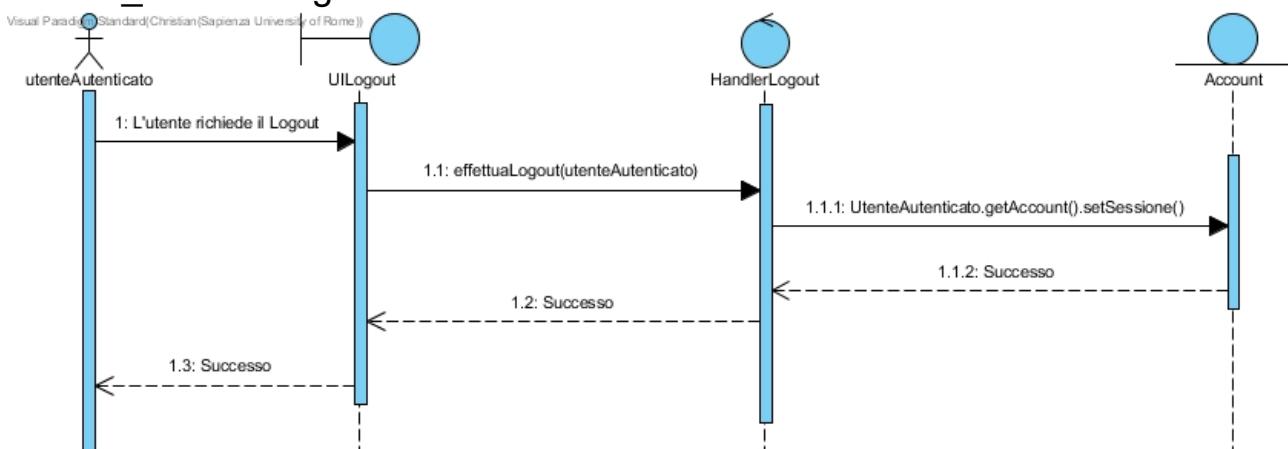
SD.1.3_EffettuaLogin



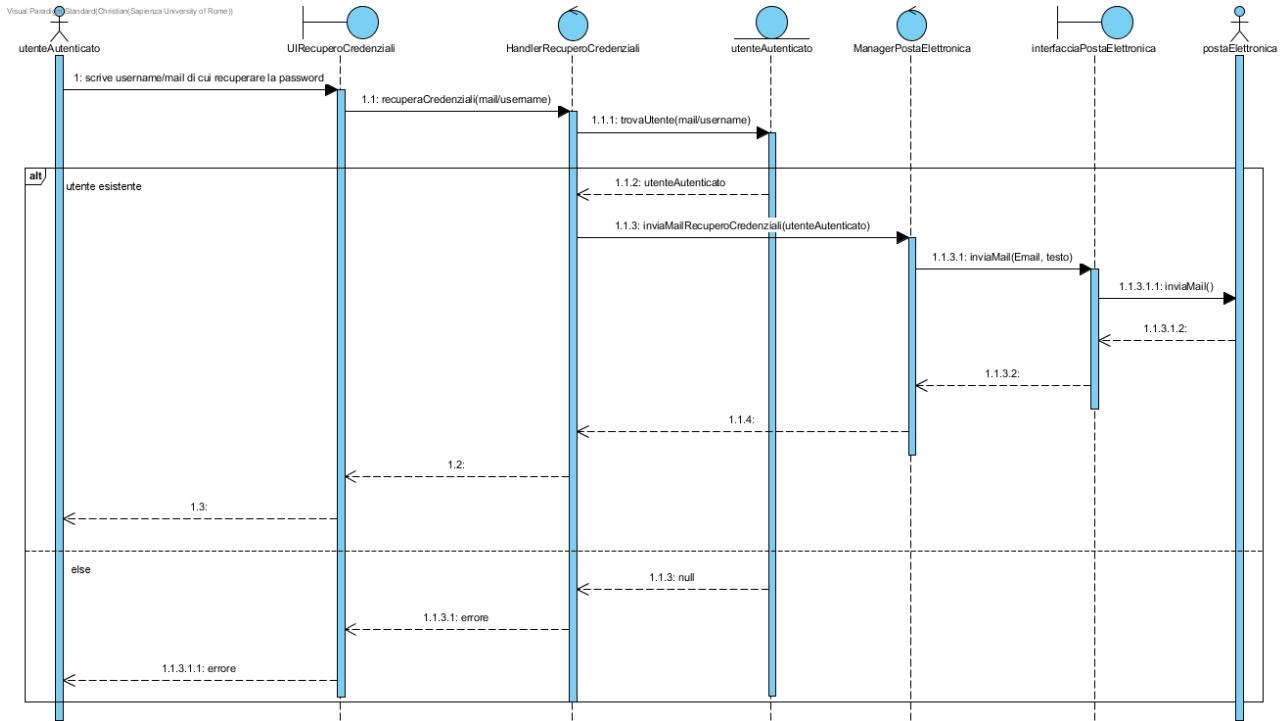
SD.1.4_EffettuaLoginSocial



SD.1.5_EffettuaLogout

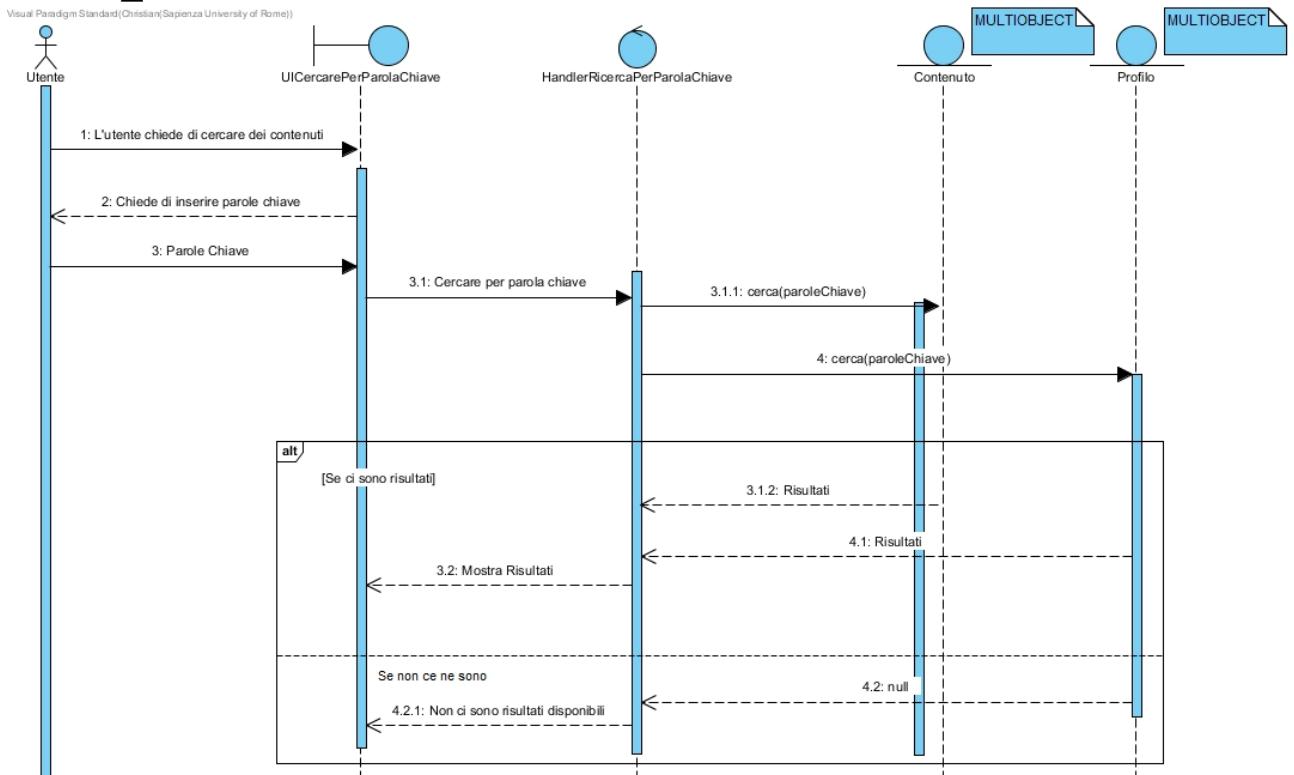


SD.1.6_RecuperaCredenziali

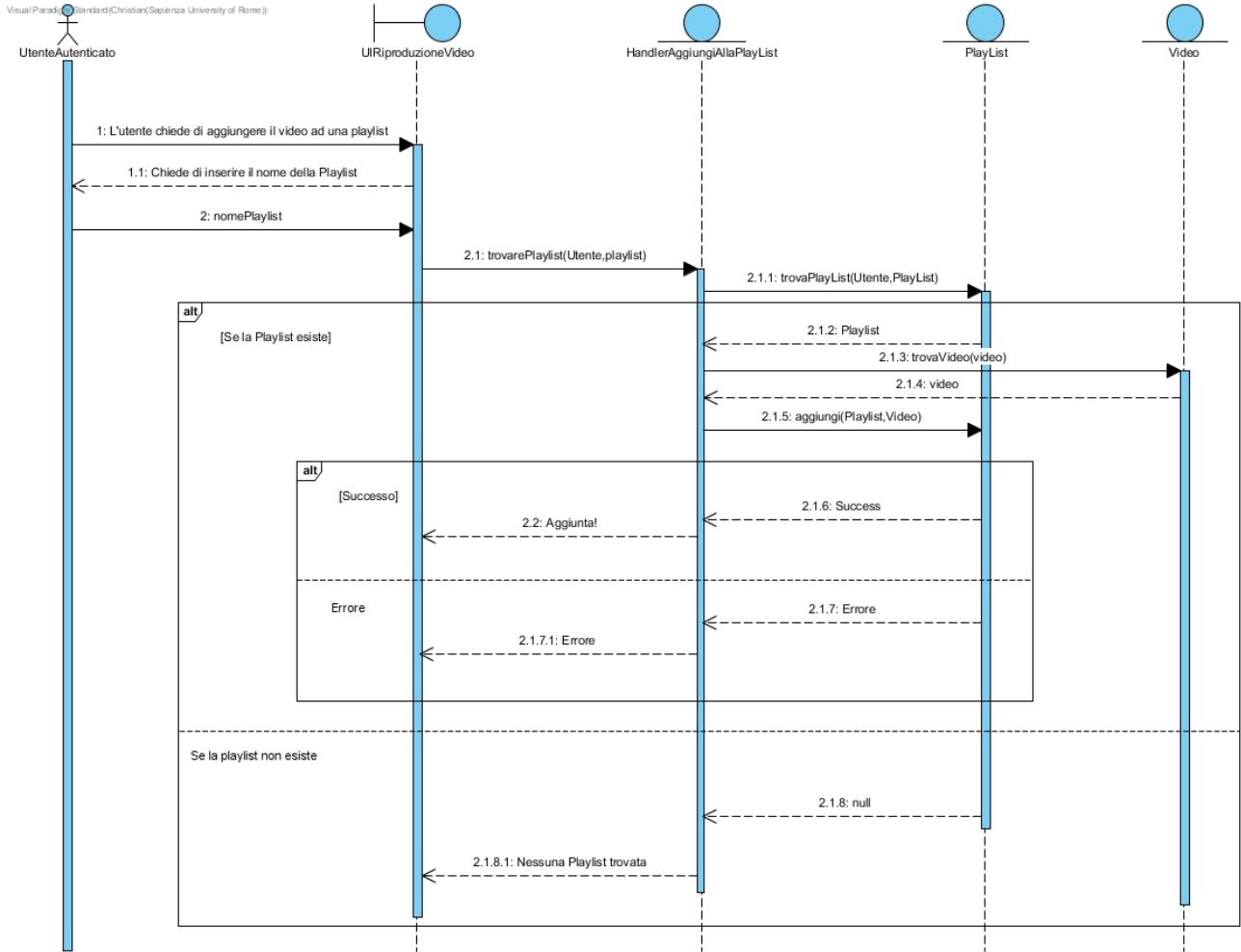


5.2 Sottosistema Gestione Interazioni

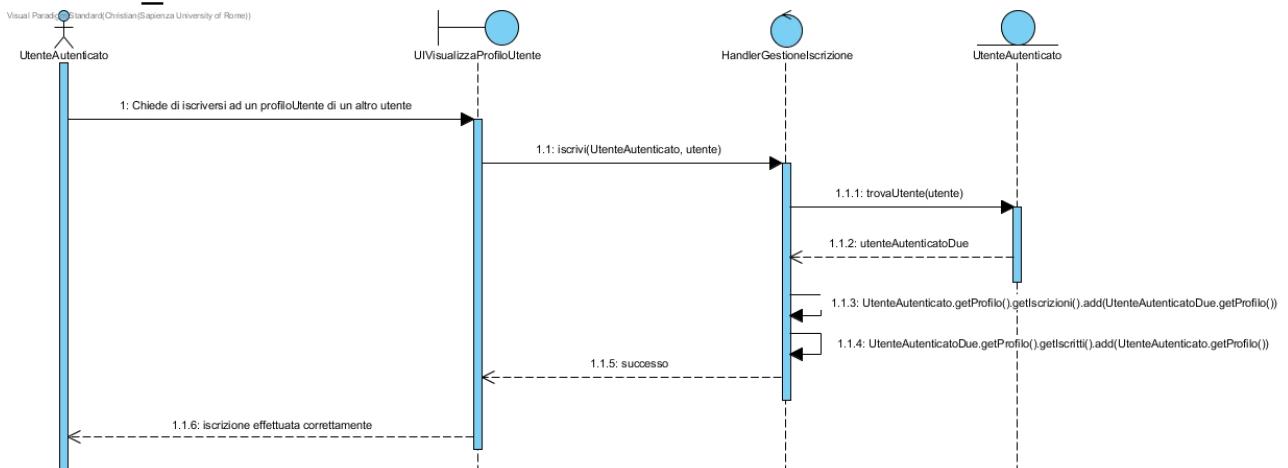
SD.3.2_CercarePerParolaChiave



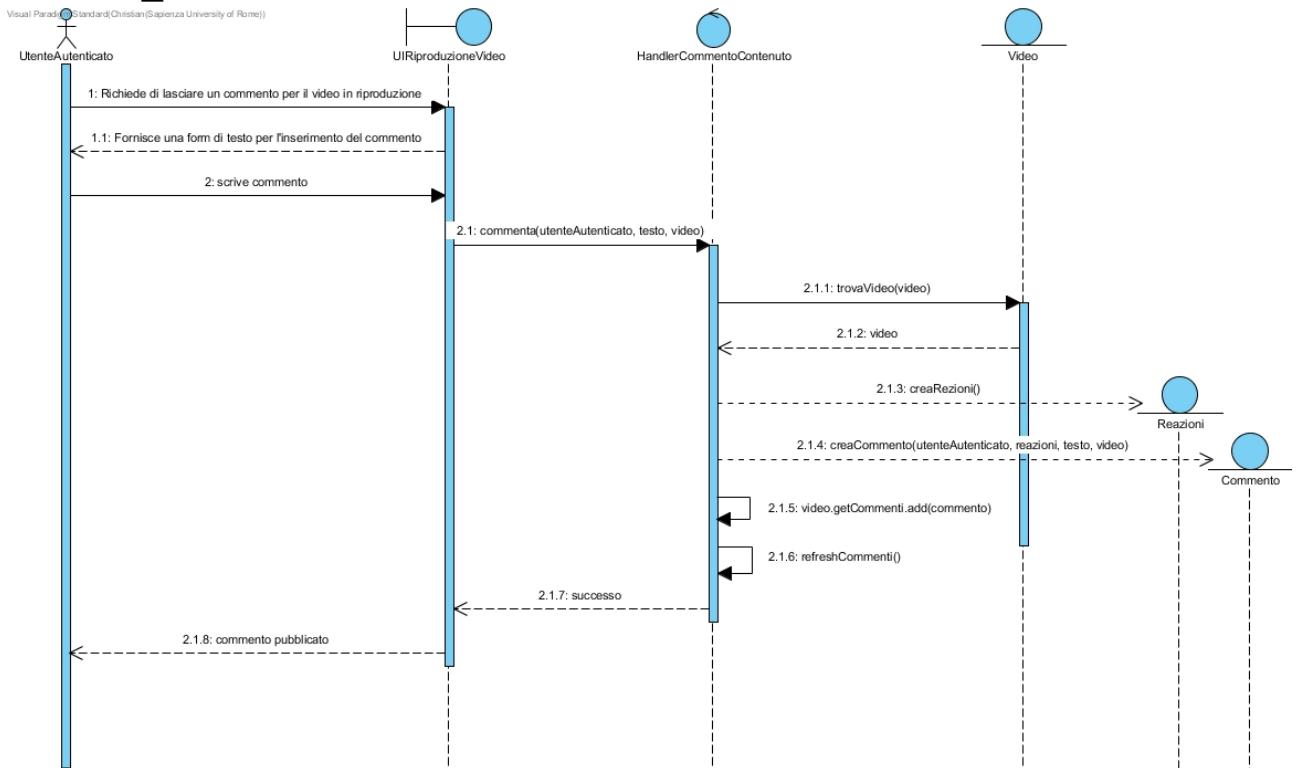
SD.3.9_AggungereAllaPlaylistVideo



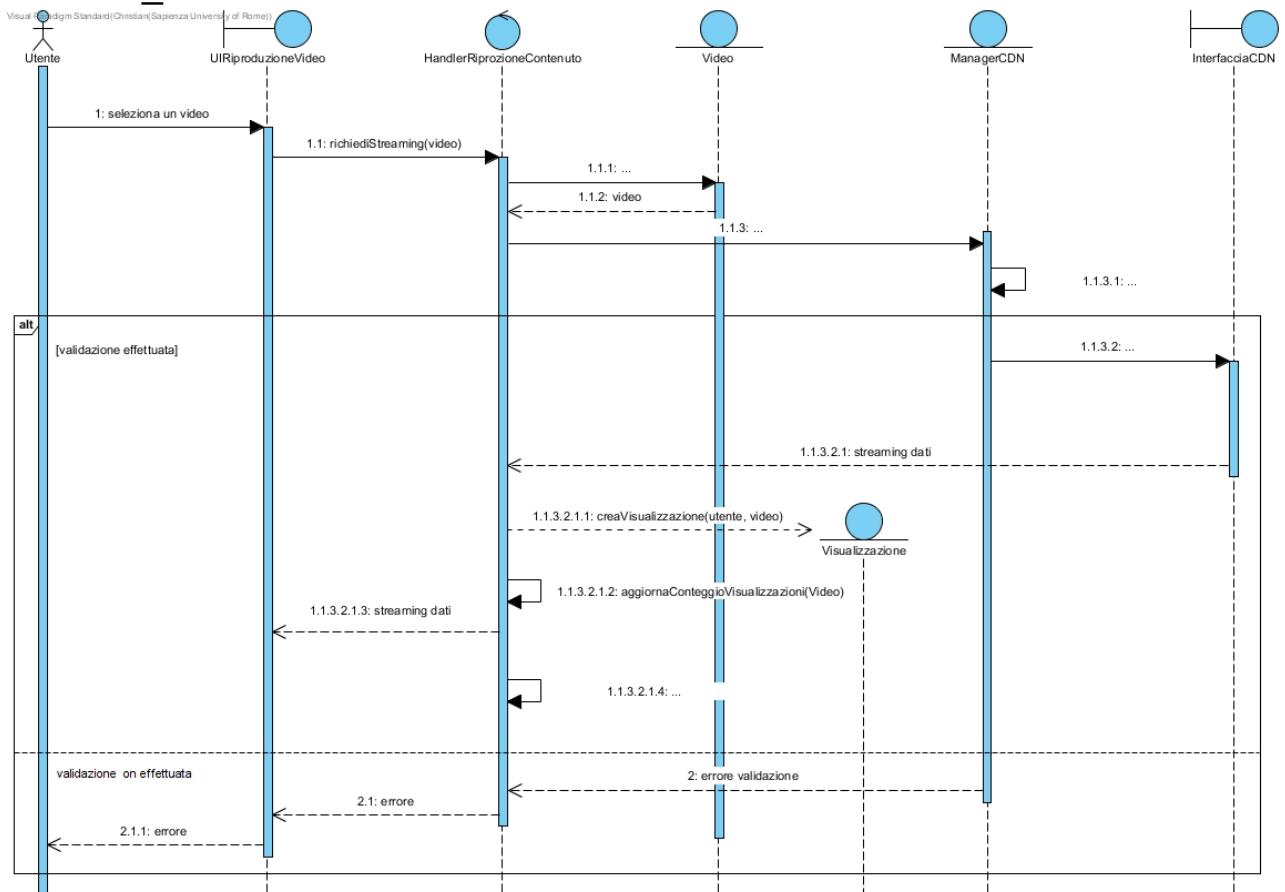
SD.3.17_IscriversiProfiloUtente



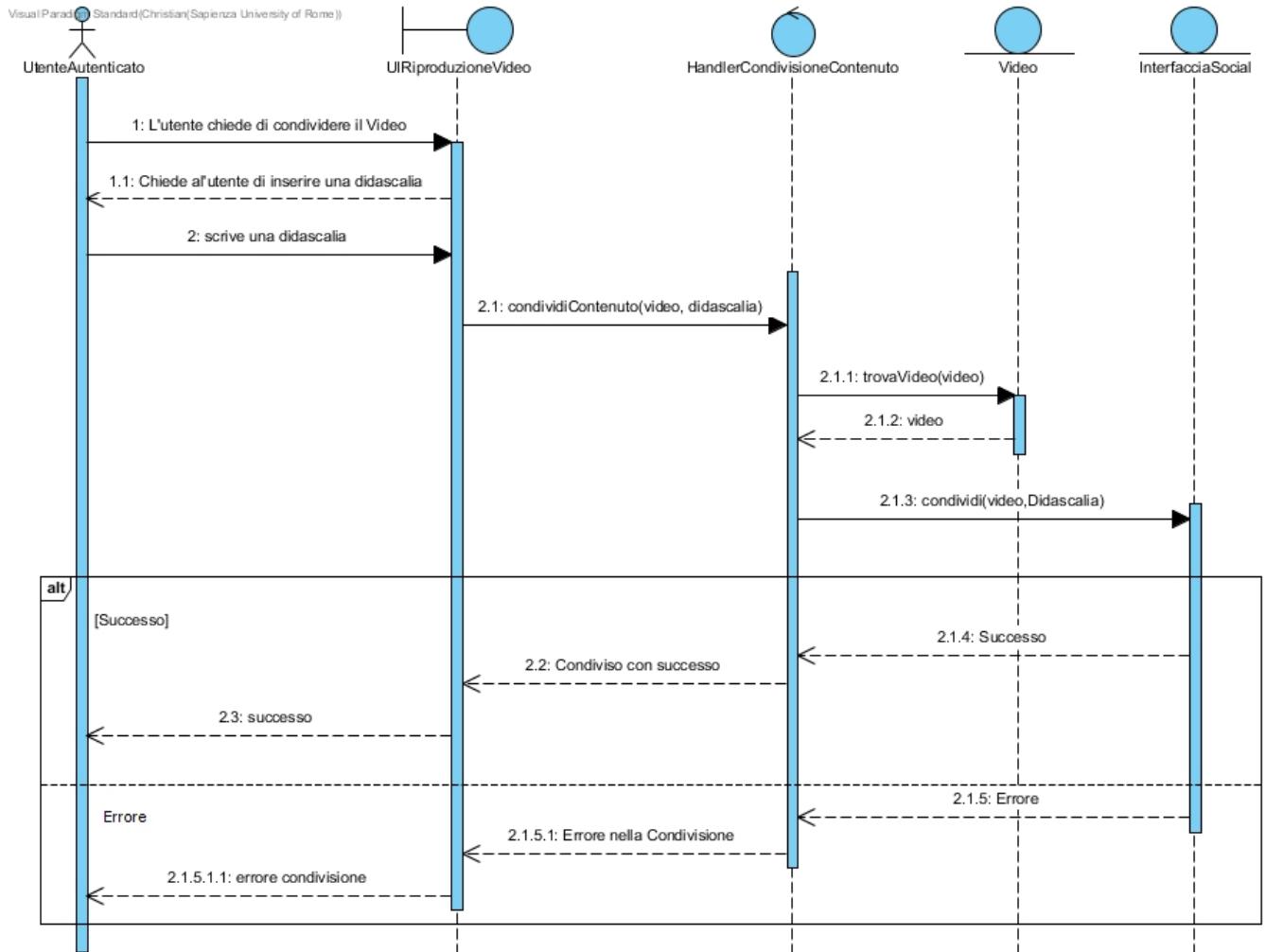
SD.3.23_CommentareVideo



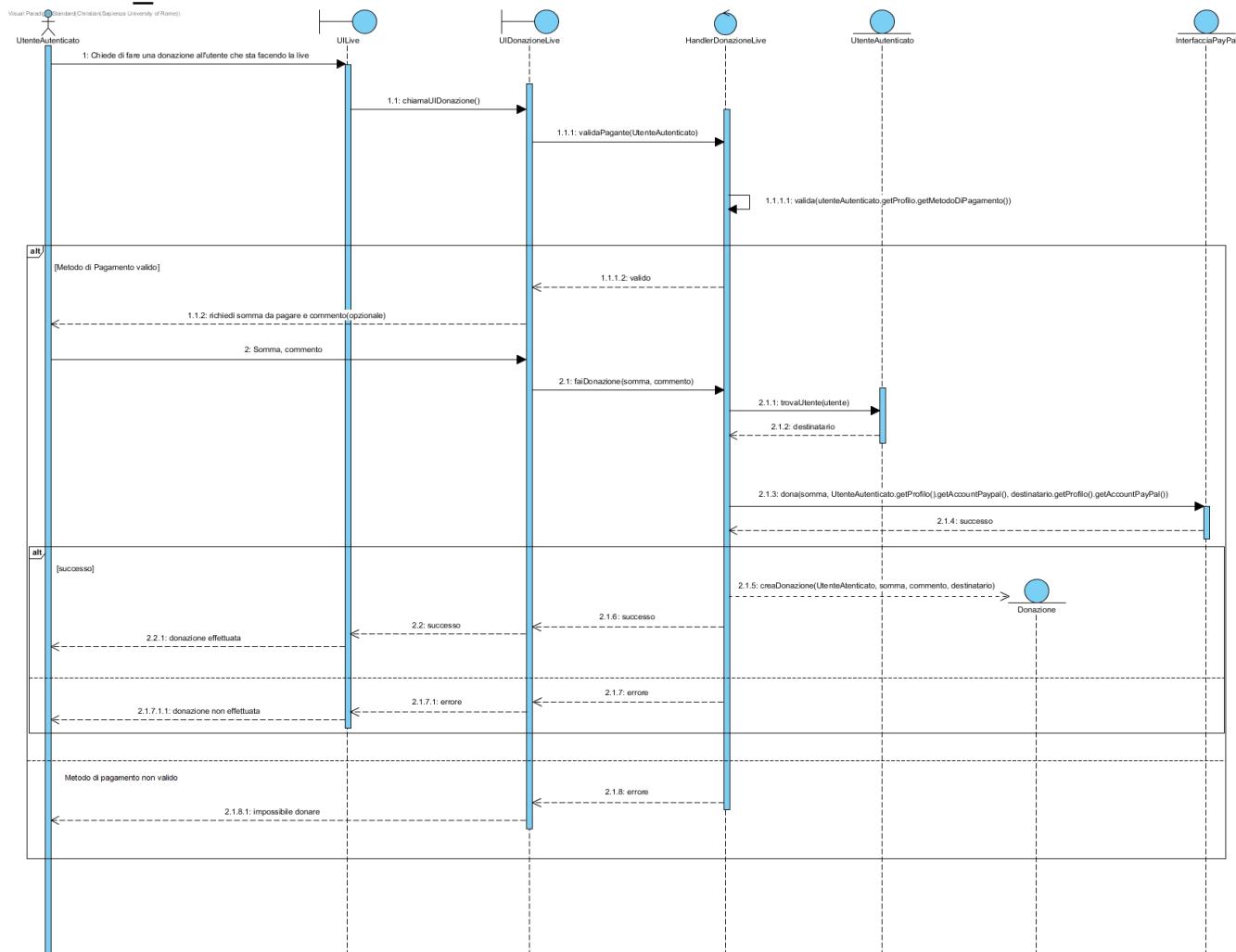
SD.3.28_VisualizzareVideo



SD.3.30_CondividereVideo

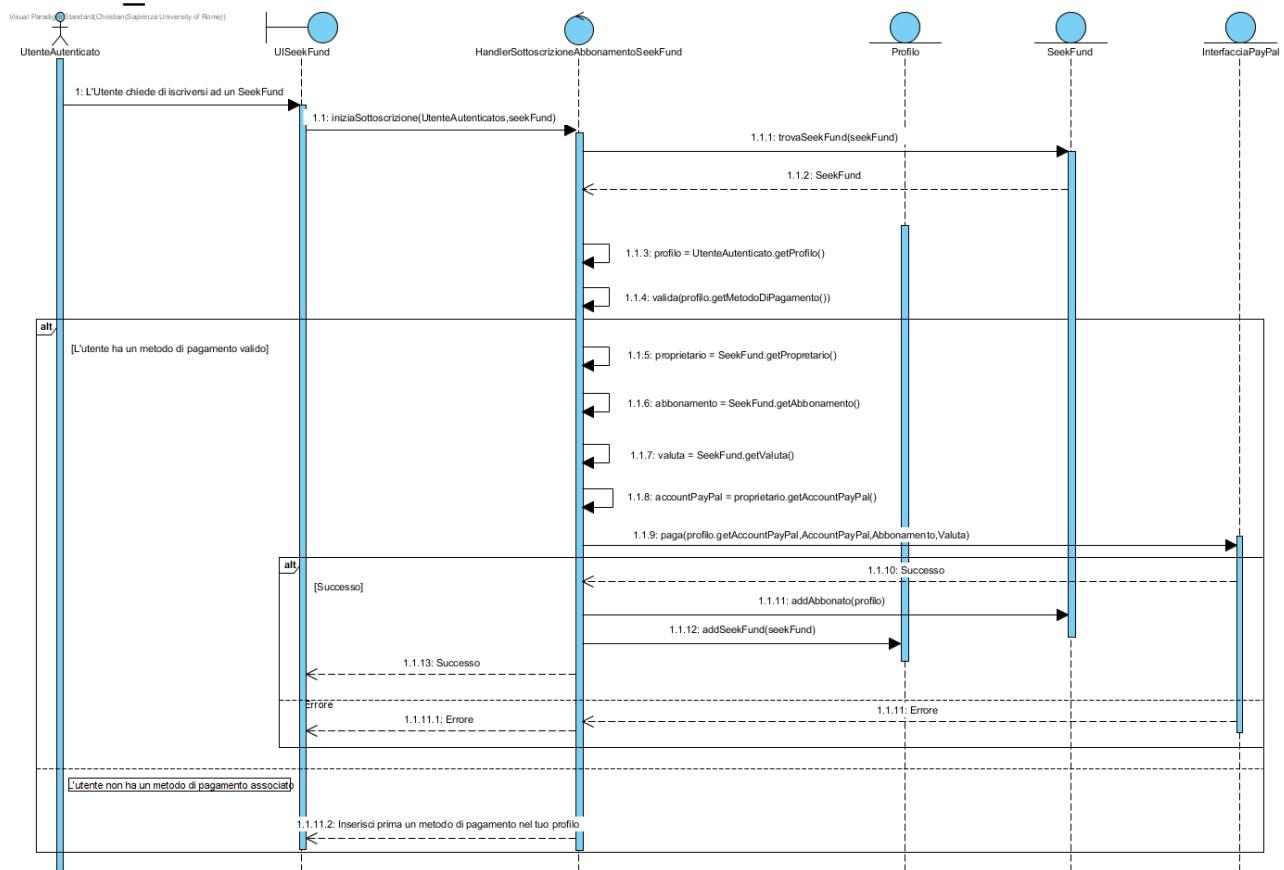


SD.3.34_DonareLive

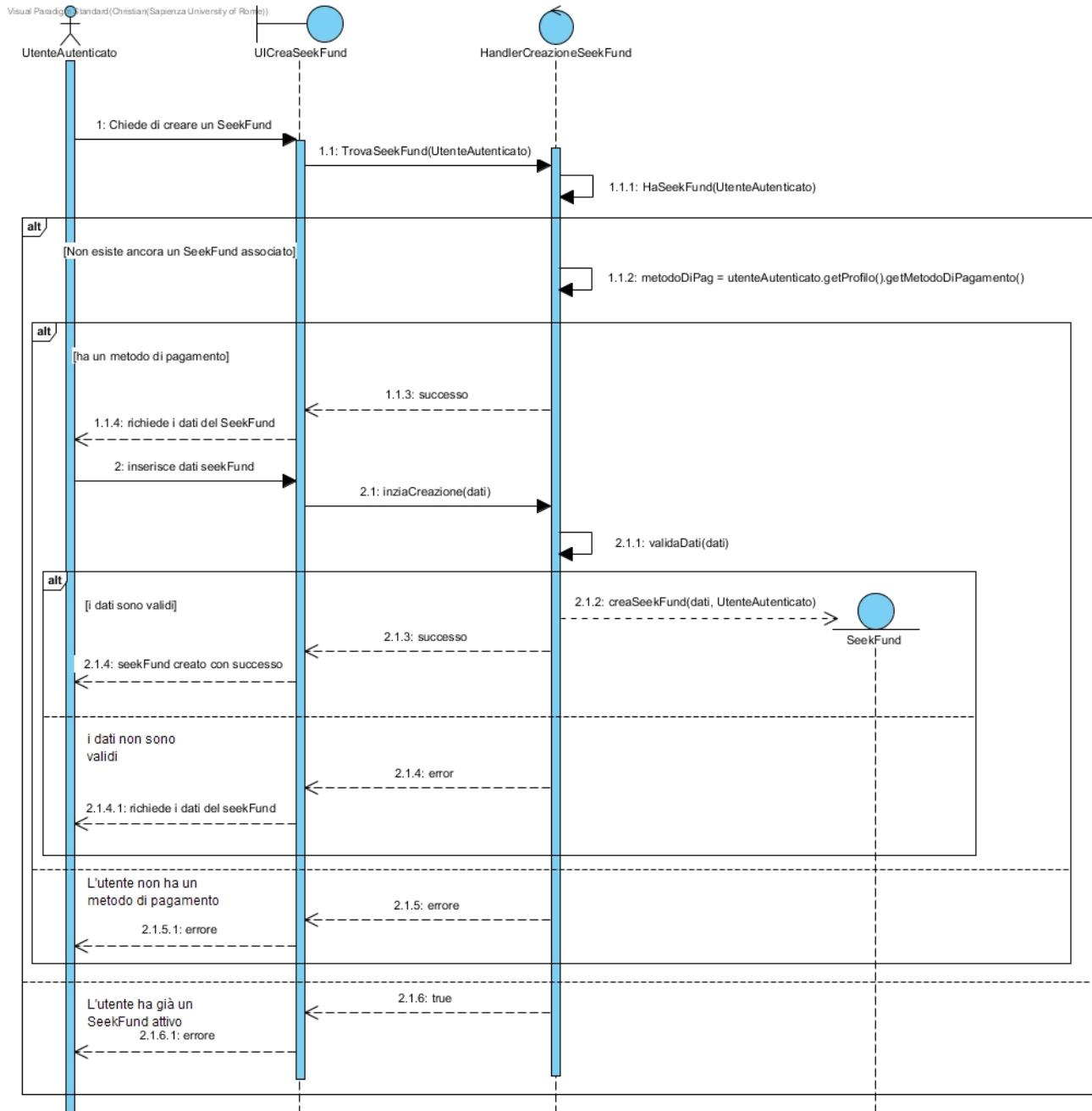


5.3 Sottosistema Gestione SeekFund

SD.4.1_SottoscrivereAbbonamentoSeekFund

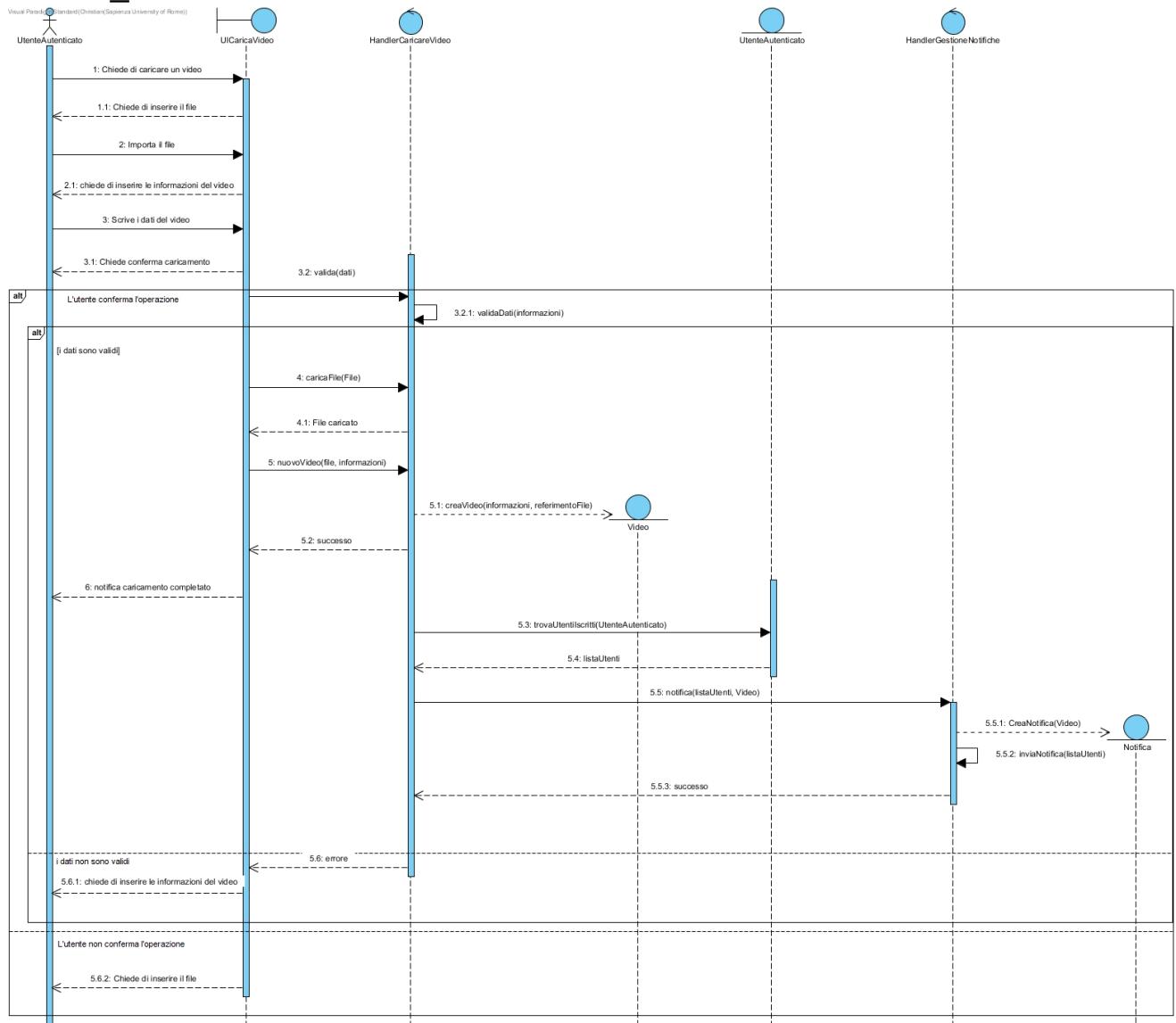


SD.4.3_CreareSeekFund

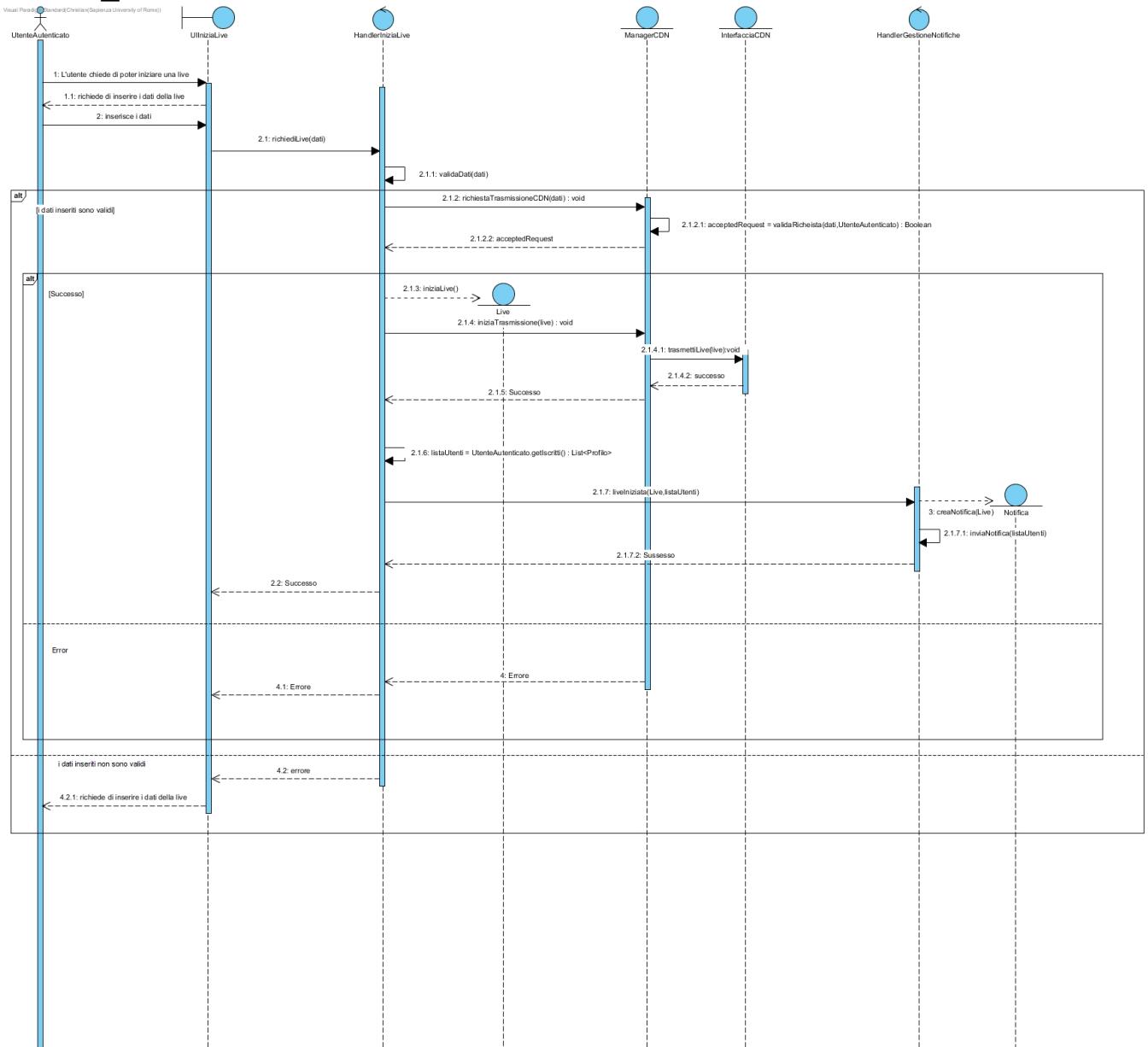


5.4 Sottosistema Gestione Upload

SD.5.1_CaricareVideo



SD.5.3_IniziareLive





**Upload and see content
everywhere, anytime.**

Documento di Design

Realizzato da:

Christian Sordi	1748457
Edoardo Ottavianelli	1756005
Alessandro Olivieri	1752437
Alfredo Orsini	1748837

Sommario

1. Prefazione.....	3
2. Cronologia delle revisioni	3
3. Classi di Progettazione.....	4
3.1 Package UI	5
3.2 Package GestioneAccesso.....	6
3.3 Package GestioneProfilo	7
3.4 Package Interazioni	7
3.5 Package GestioneSeekFund.....	8
3.6 Package GestioneUpload.....	8
3.7 Diagramma delle classi entity (Design).....	9
4. Diagrammi di Sequenza (Design).....	10
4.1 Sottosistema Gestione Accesso.....	11
4.2 Sottosistema Gestione Interazioni	15
4.3 Sottosistema Gestione SeekFund.....	21
4.4 Sottosistema Gestione Upload.....	23

1. Prefazione

Lo scopo di questo documento è di evolvere il modello di analisi aggiungendo dettagli relativi all'implementazione.

Verrà illustrata il raffinamento delle classi di analisi in classi di progettazione, infine verranno revisionati i diagrammi di sequenza risolvendo le astrazioni apportate durante l'analisi.

2. Cronologia delle revisioni

Versione	Data	Descrizione
1.0	18/12/2019	Prima Stesura
1.1	04/12/2019	Aggiunte le parti relative alla progettazione dei Casi d'Uso: UC.1.1, UC.1.2, UC.1.3, UC.1.4, UC.1.5 e UC.1.6 Diagrammi di Sequenza(Design) per: UC.1.1, UC.1.2, UC.1.3, UC.1.4, UC.1.5 e UC.1.6
1.2	08/01/2020	Aggiunte le parti relative alla progettazione dei Casi d'Uso: UC.5.1, UC.5.2, UC.5.3, UC.5.4, UC.5.5 Diagrammi di Sequenza(Design) per: UC.5.1 e UC.5.3
1.3	25/01/2020	Aggiunte le parti relative alla progettazione dei Casi d'Uso: UC.4.1, UC.4.2, UC.4.3, UC.4.4, UC.4.5, UC.4.6 e UC.4.7 Diagrammi di Sequenza(Design) per: UC.4.1 e UC.4.3
1.4	09/02/2020	Aggiunte le parti relative alla progettazione dei Casi d'Uso: Da UC.3.1 a UC 3.35 Diagrammi di Sequenza(Design) per: UC.3.2, UC.3.9, UC.3.17, UC.3.23, UC.3.28, UC.3.30, UC.3.34
1.5	01/03/2020	Aggiunte le parti relative alla progettazione dei Casi d'Uso: UC.2.1, UC.2.2, UC.2.3, UC.2.4, UC.2.5
1.6	16/03/2020	Modifiche generali per completamento degli ultimi dettagli implementativi rimasti

3. Classi di Progettazione

Le classi di analisi precedentemente descritte nel modello di analisi, vengono qui raffinate, esponendo in dettaglio attributi, metodi, tipi di ritorno e relativa visibilità.

Il sistema è stato suddiviso in sottosistemi in base a sottogruppi di funzionalità fortemente correlate.

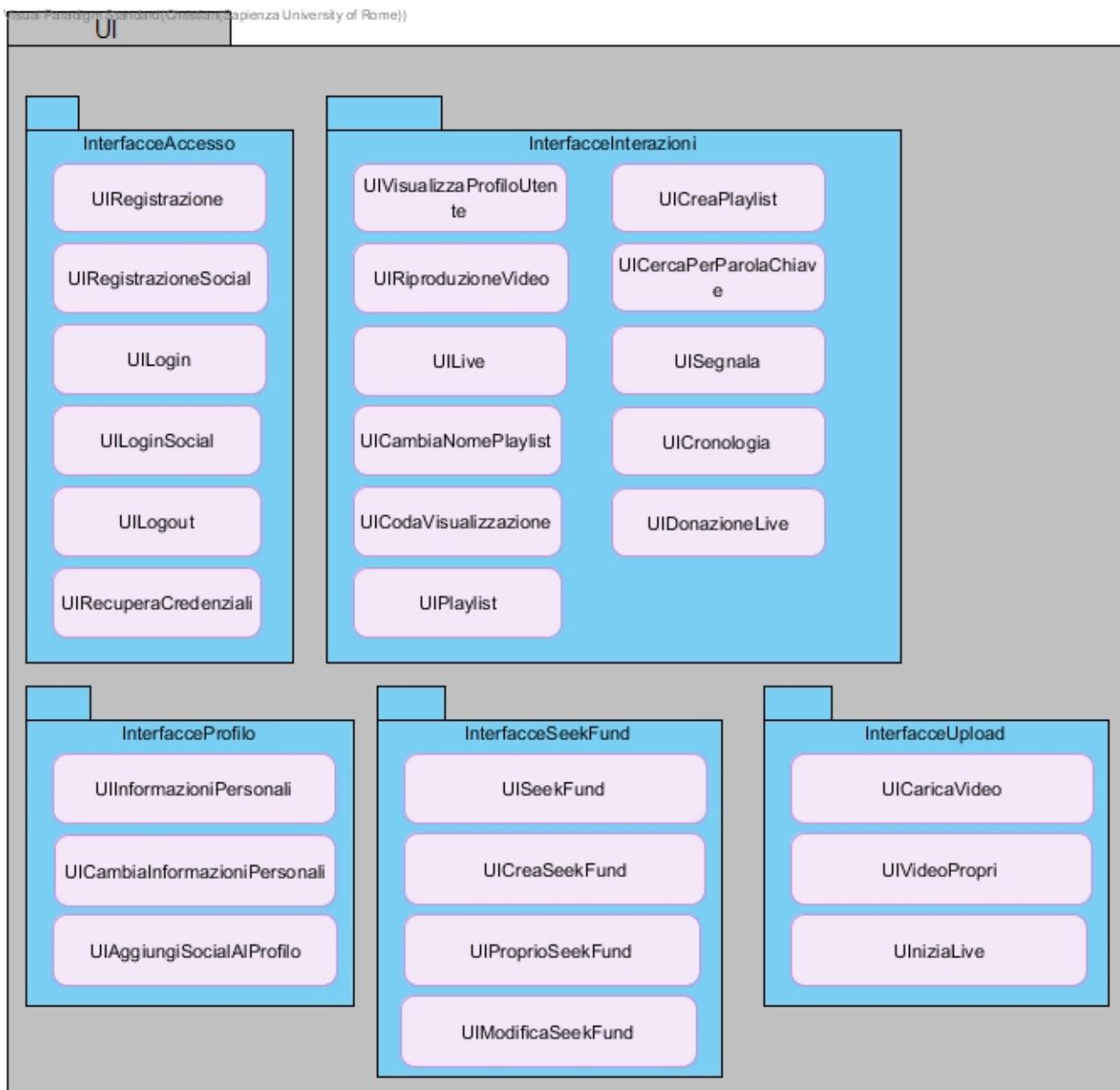
Sono state aggiunte le classi Servlet che ricevono le richieste dei client e delegano la gestione della richiesta agli appropriati handler.

Per l'accesso al database, si è deciso di adottare il pattern DAO (Data Access Object) in quanto permette di incapsulare la logica di accesso ai dati.

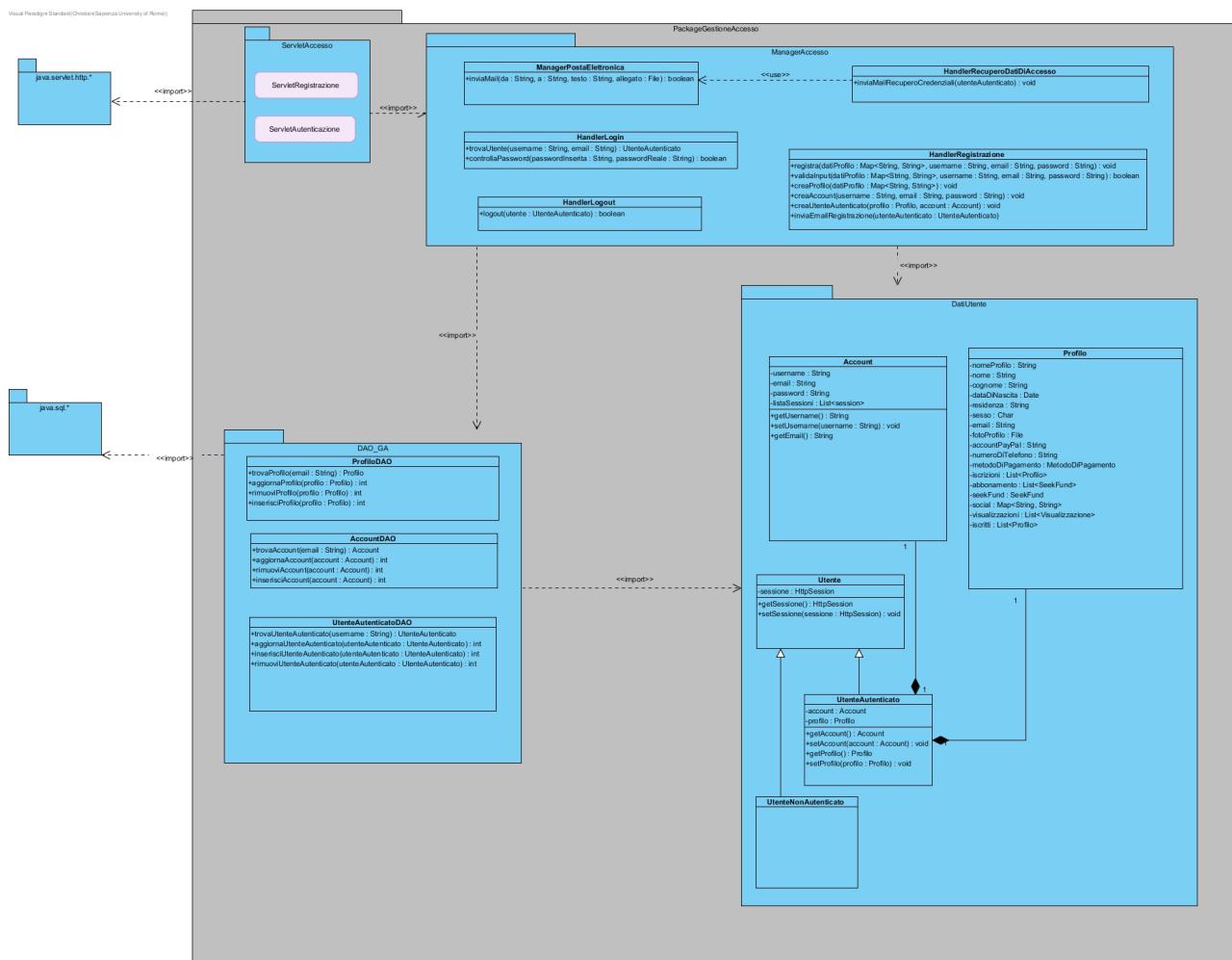
Il pattern DAO verrà utilizzato in collaborazione con il pattern DTO (Data Transfer Object). Gli oggetti DTO contengono solo proprietà e non includono logica. Evolvono le classi «entity» e rappresentano i concetti chiave del modello di business. Vengono utilizzati per scambiare i dati tra le diverse componenti del sistema.

I seguenti diagrammi delle classi illustrano quindi la suddivisione delle classi nei vari package.

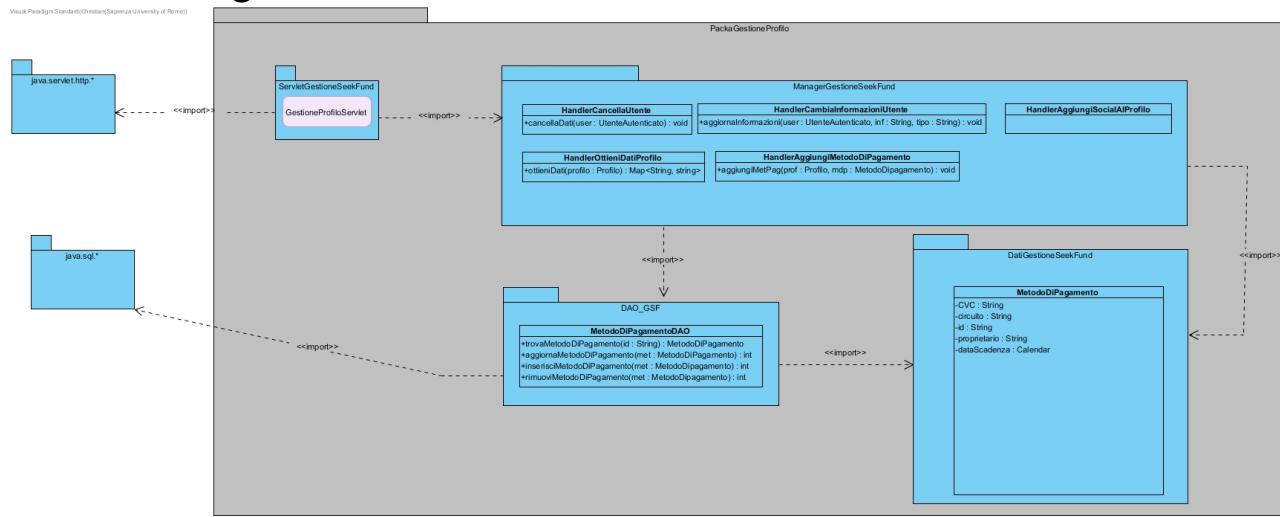
3.1 Package UI



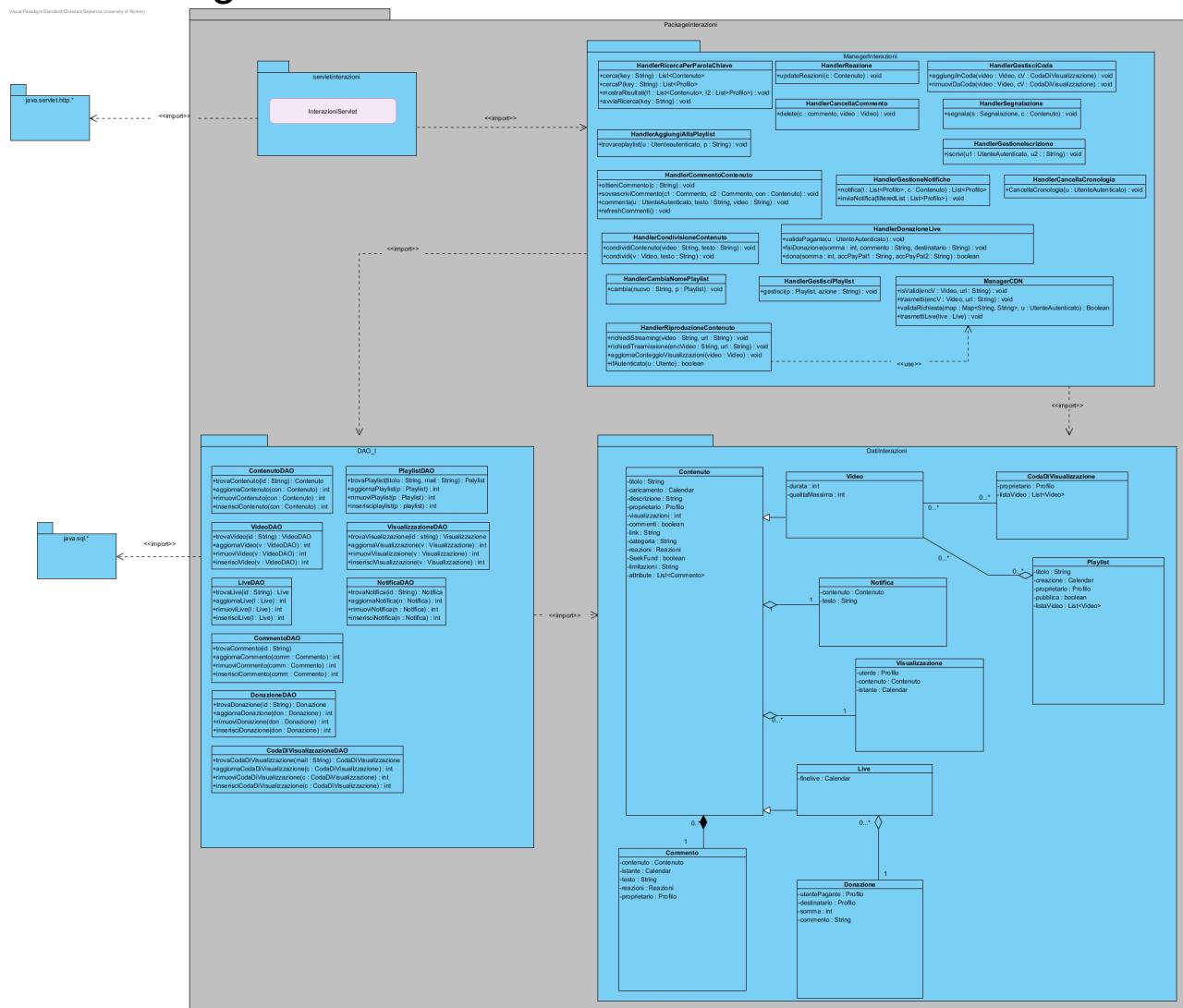
3.2 Package GestioneAccesso



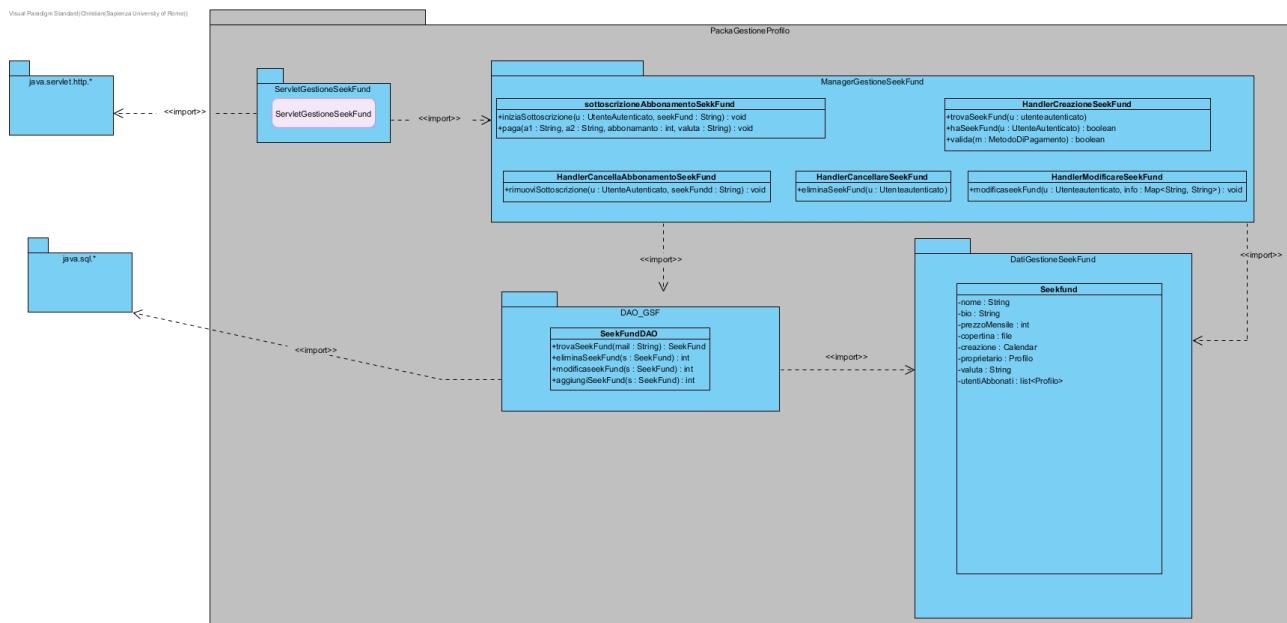
3.3 Package GestioneProfilo



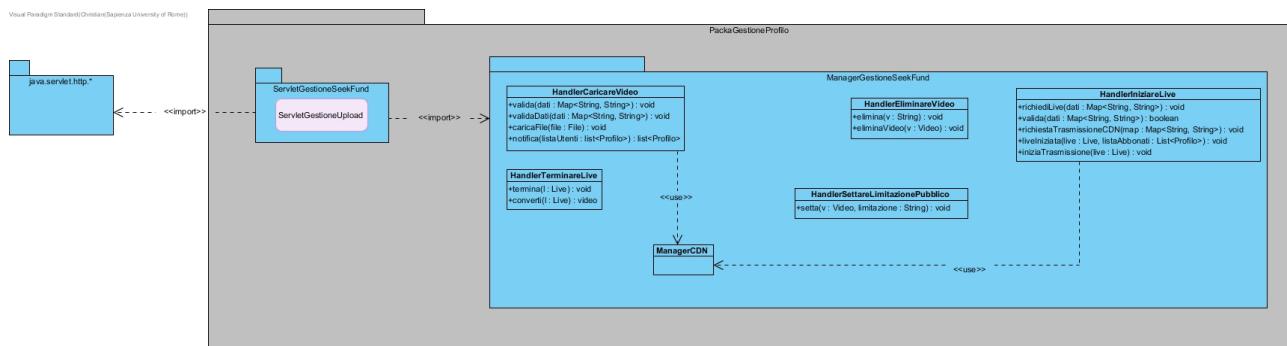
3.4 Package Interazioni



3.5 Package GestioneSeekFund

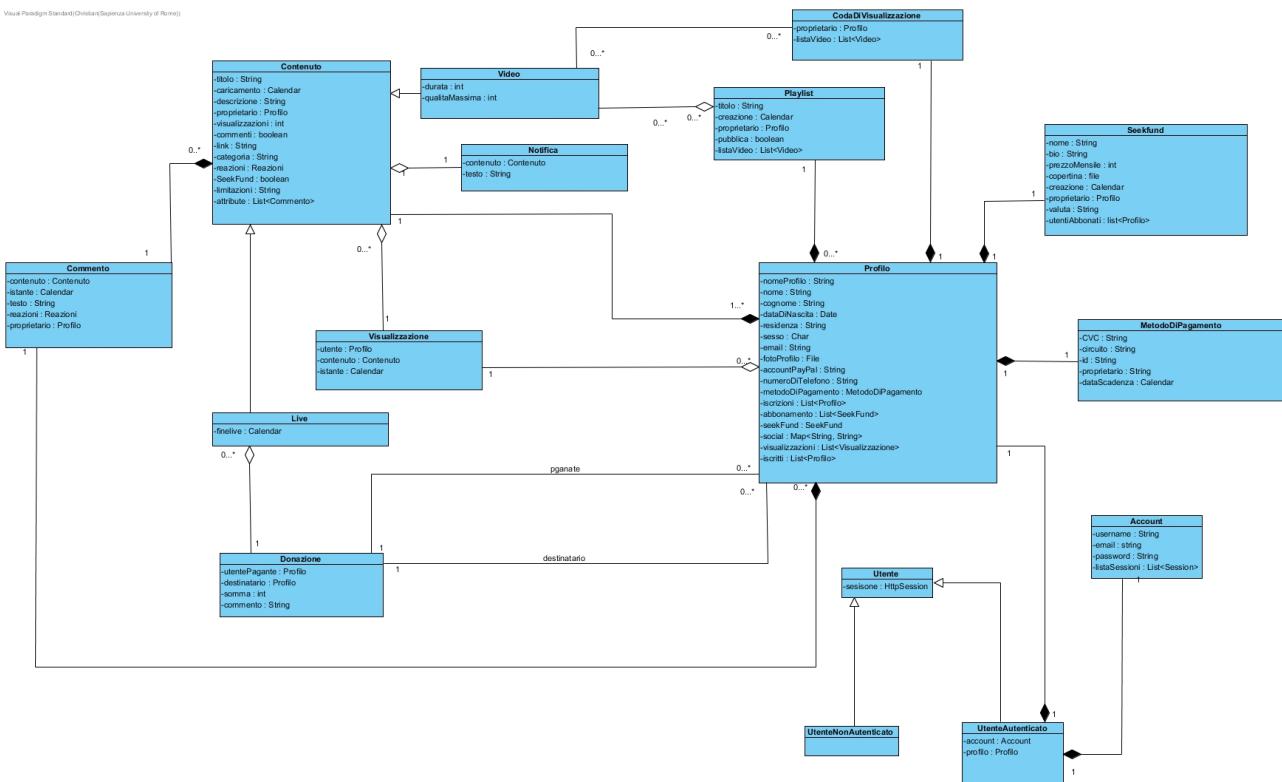


3.6 Package GestioneUpload



3.7 Diagramma delle classi entity (Design)

Di seguito il raffinamento del diagramma delle classi Entity e delle loro associazioni.



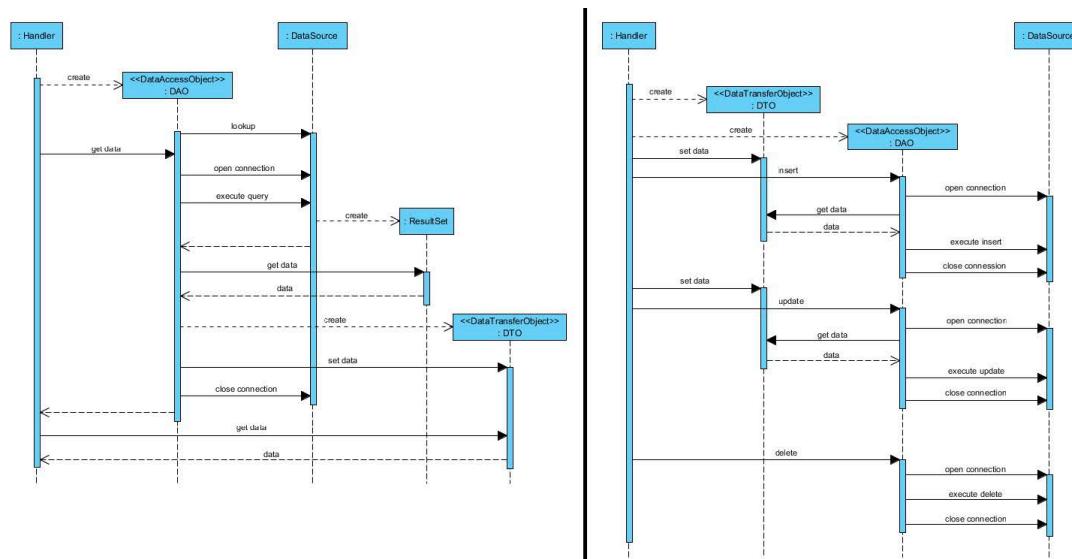
4. Diagrammi di Sequenza (Design)

Di seguito verranno illustrati i diagrammi di sequenza che sono il raffinamento dei diagrammi del modello di analisi.

Ogni diagramma di sequenza ha lo stesso identificativo del corrispondente diagramma nel modello di analisi, con l'aggiunta della lettera "D" dopo l'identificativo numerico, per indicare che si tratta della versione raffinata del modello di Design.

Nei diagrammi verrà omessa la parte relativa all'acquisizione dei dati dal database da parte delle classi DAO. I seguenti due diagrammi mostrano come le classi DAO comunicano con il database per le query di find, insert, update e delete.

- L'Handler rappresenta le classi Handler del sistema;
- Il DAO e il DTO rappresentano rispettivamente le classi DataAccessObject e DataTransferObject;
- Il DataSurce rappresenta l'implementazione della risorsa dati, che può essere un DBMS, un repository e così via;
- Il ResultSet rappresenta il risultato dell'esecuzione di una query. Quando un'applicazione usa le API JDBC viene creata un'istanza di tipo `java.sql.ResultSet`



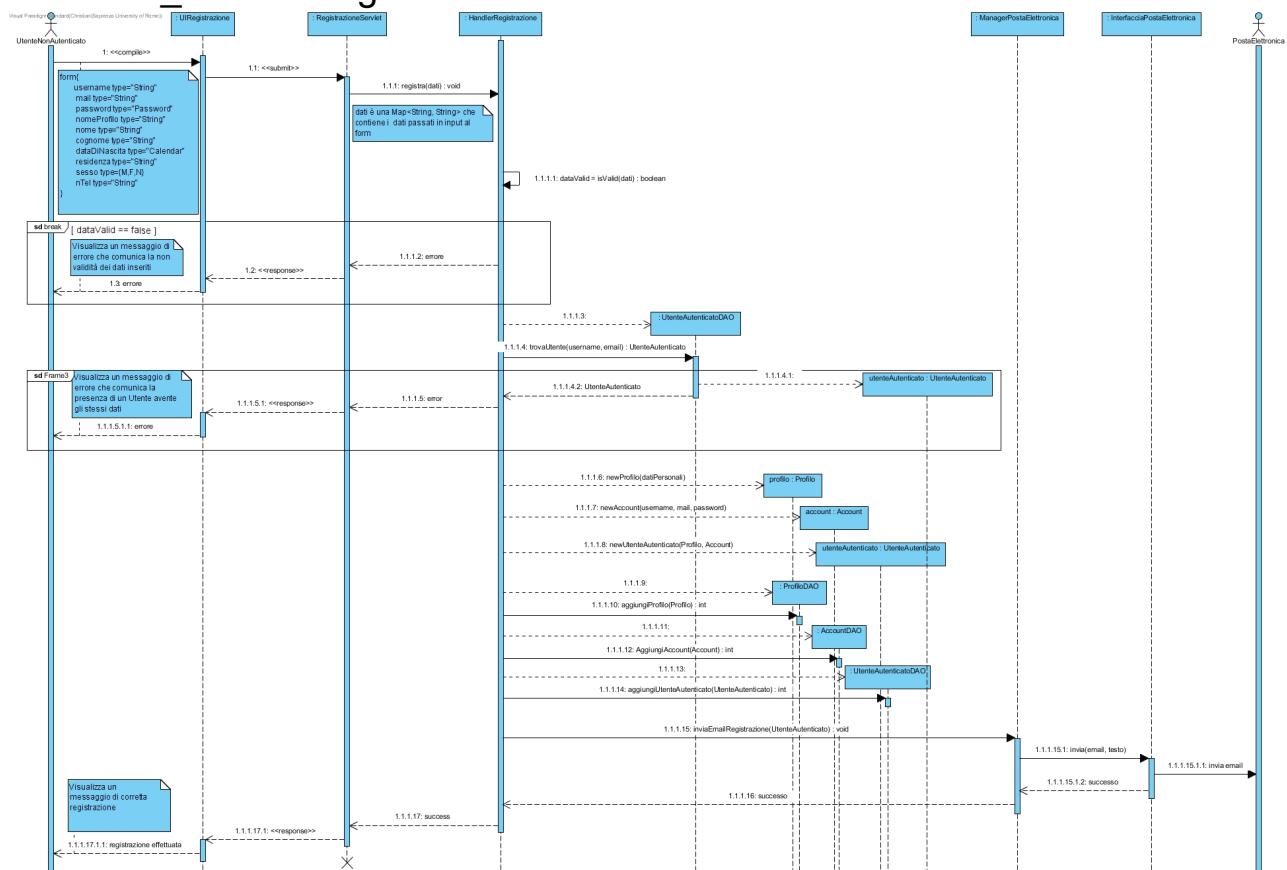
Nei diagrammi è stato omesso che l'istanza dell'oggetto DTO di tipo Utente (che contiene i dati dell'utente durante la sessione) è sempre disponibile nei casi in cui l'utente è autenticato, in quanto bindata nel context della sessione e ottenibile tramite la funzione `getSession().getAttribute("utente")` dell'oggetto `HttpRequest`.

Sono stati inseriti nei diagrammi alcuni stereotipi per facilitare la comprensione della comunicazione con l'interfaccia utente o con le Servlet, di seguito descritti:

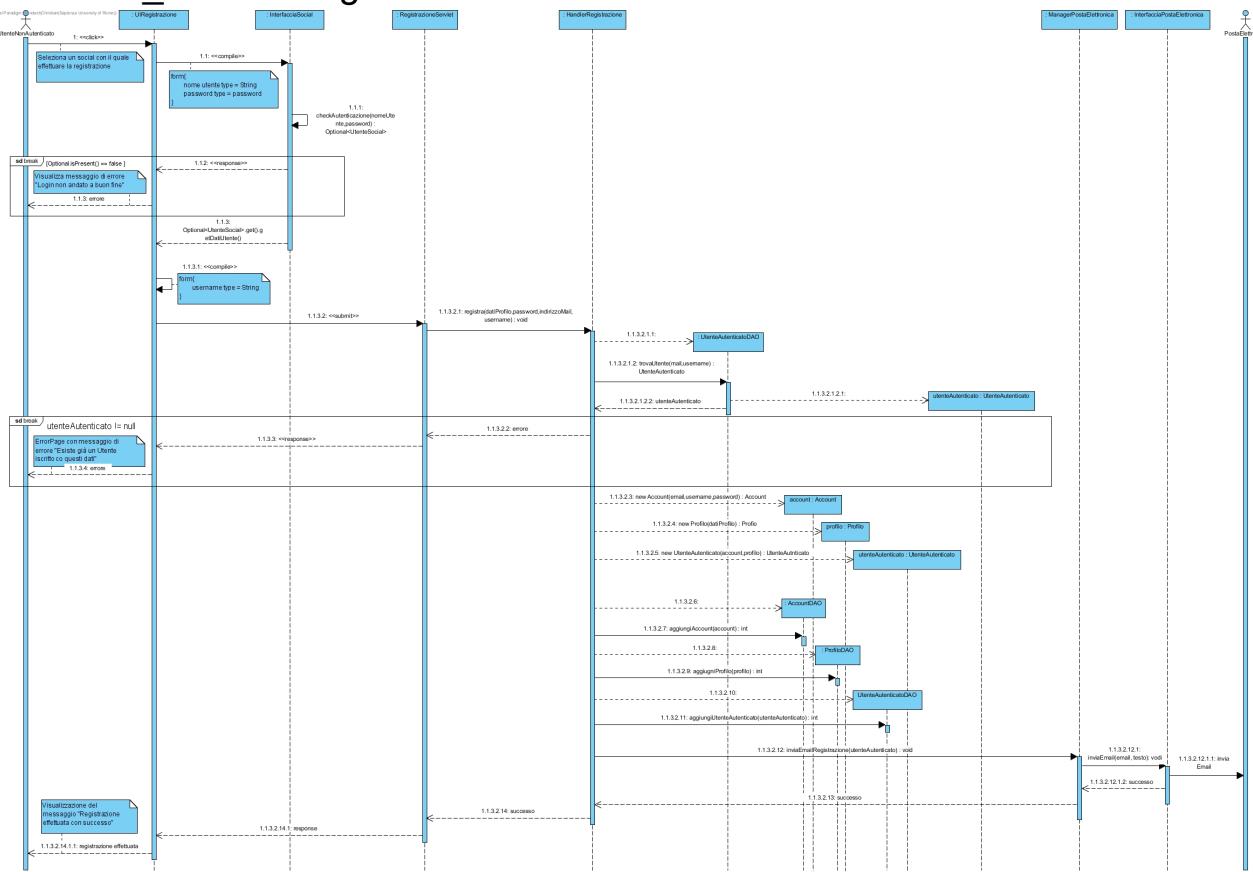
- «click», rappresenta il click dell'utente su un componente dell'interfaccia;
 - «compile», rappresenta l'atto dell'utente di compilare un form;
 - «request», rappresenta una generica richiesta inviata alla Servlet da parte dell'utente;
 - «submit», rappresenta l'invio alla Servlet dei dati di un form compilato dall'utente;
 - «response», rappresenta la risposta della Servlet all'interfaccia.

4.1 Sottosistema Gestione Accesso

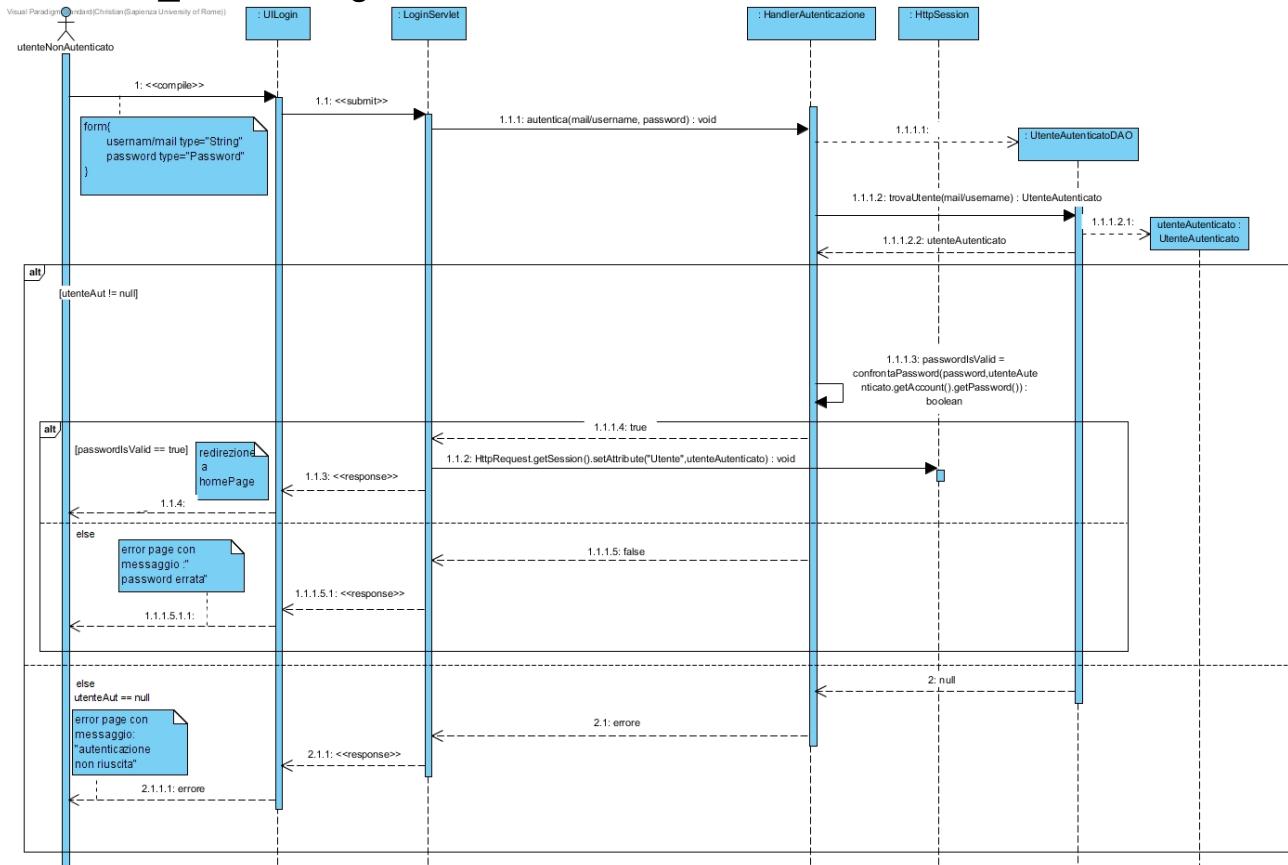
SD.1.1.D EffettuaRegistrazione



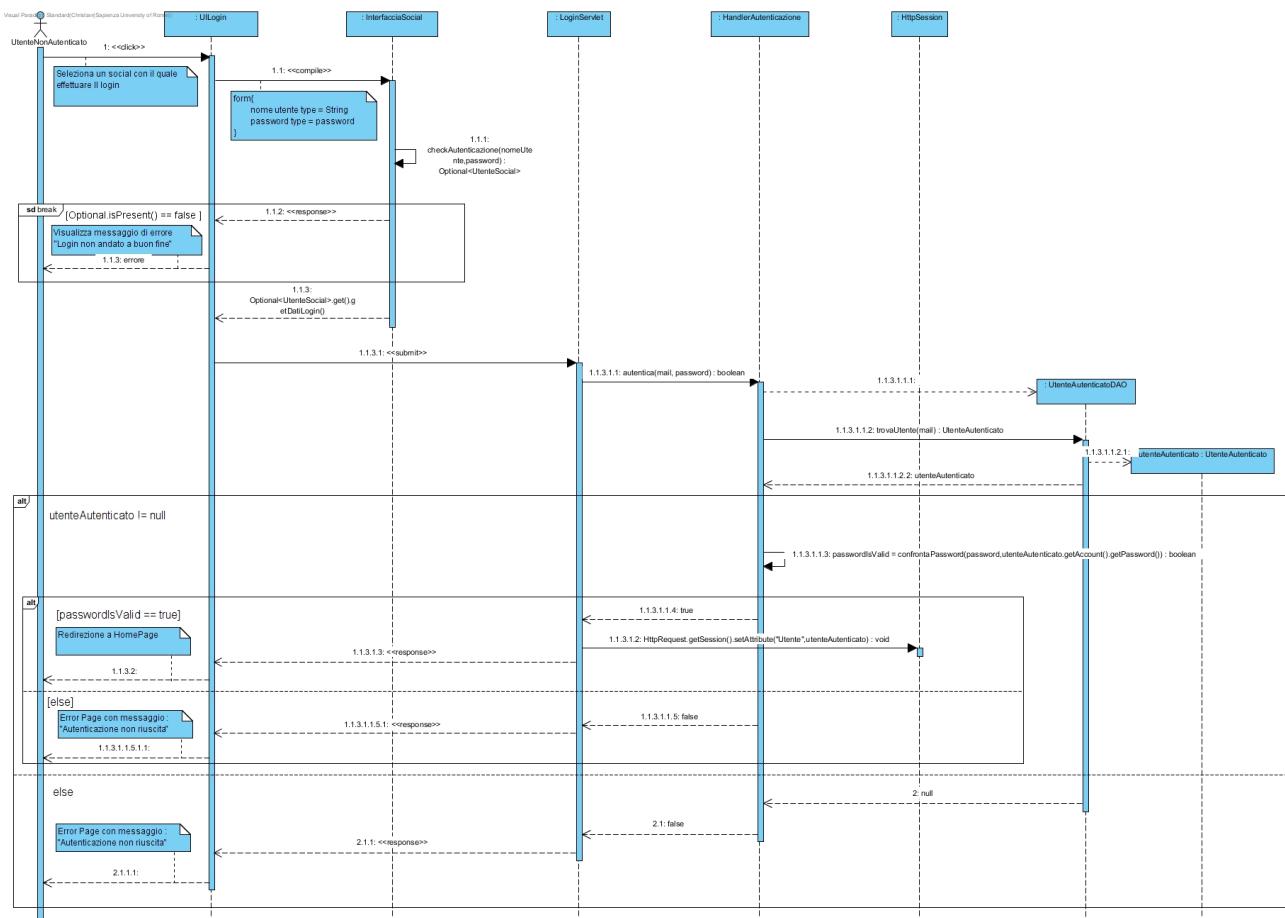
SD.1.2.D_EffettuaRegistrazioneSocial



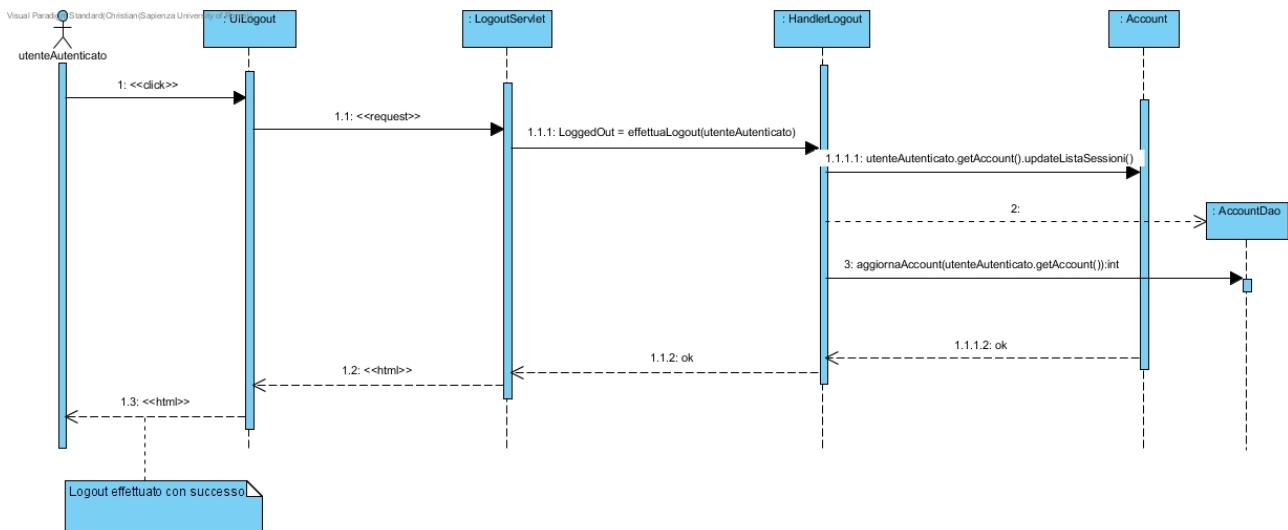
SD.1.3.D_EffettuaLogin



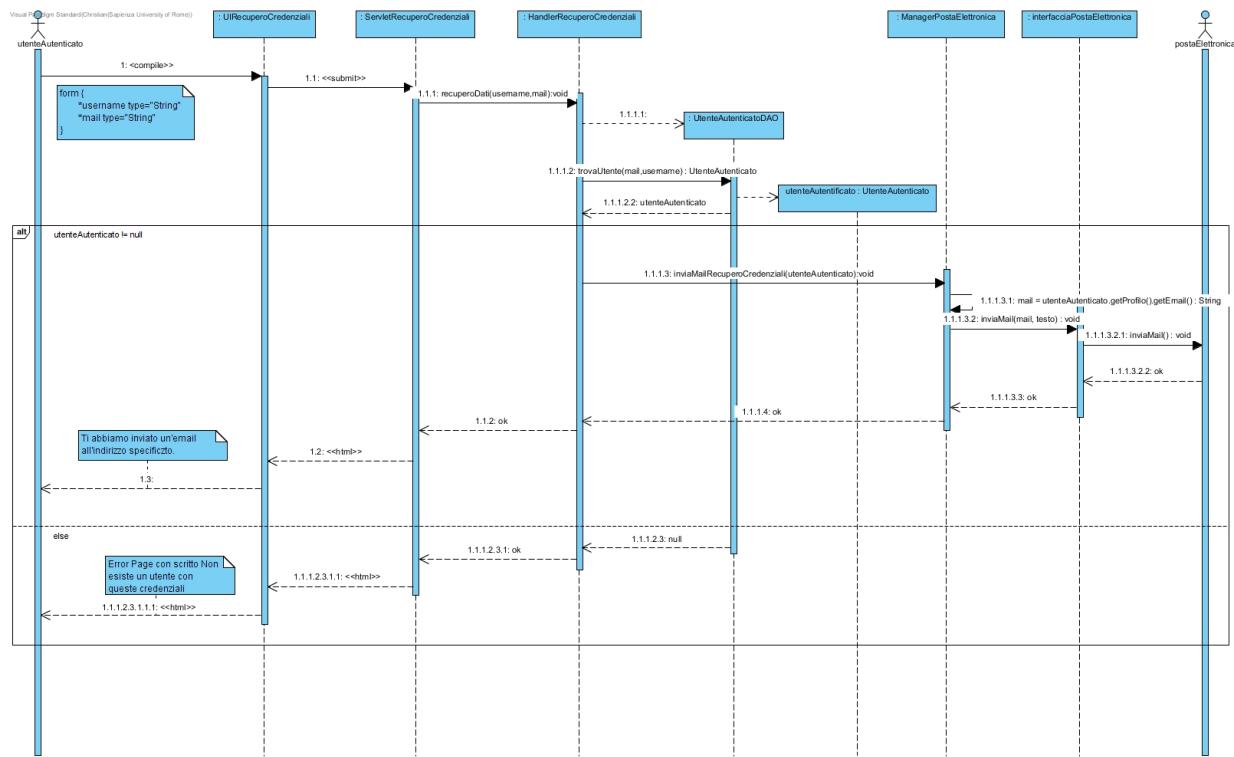
SD.1.4.D_EffettuaLoginSocial



SD.1.5.D_EffettuaLogout

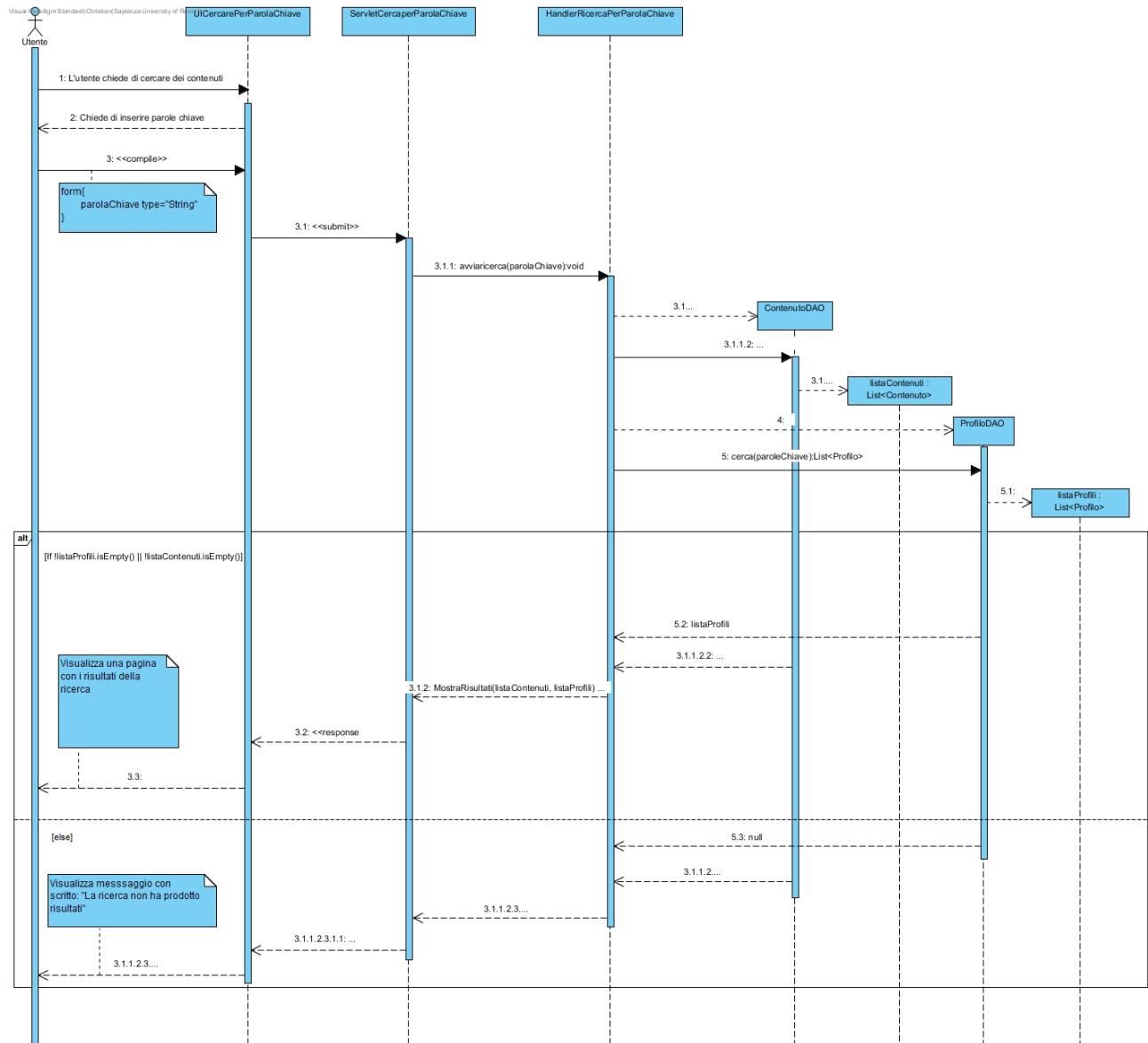


SD.1.6.D_RecuperaCredenziali

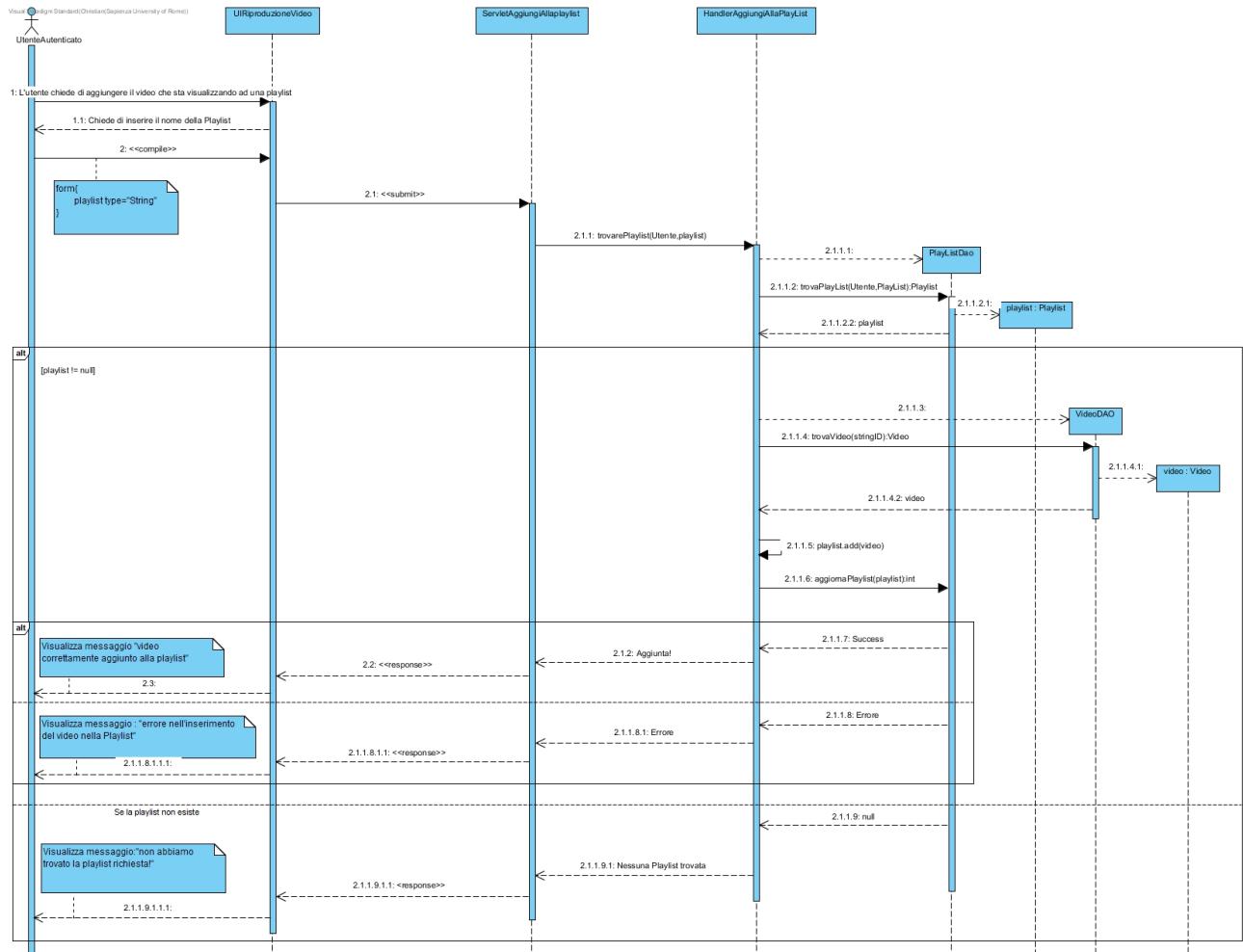


4.2 Sottosistema Gestione Interazioni

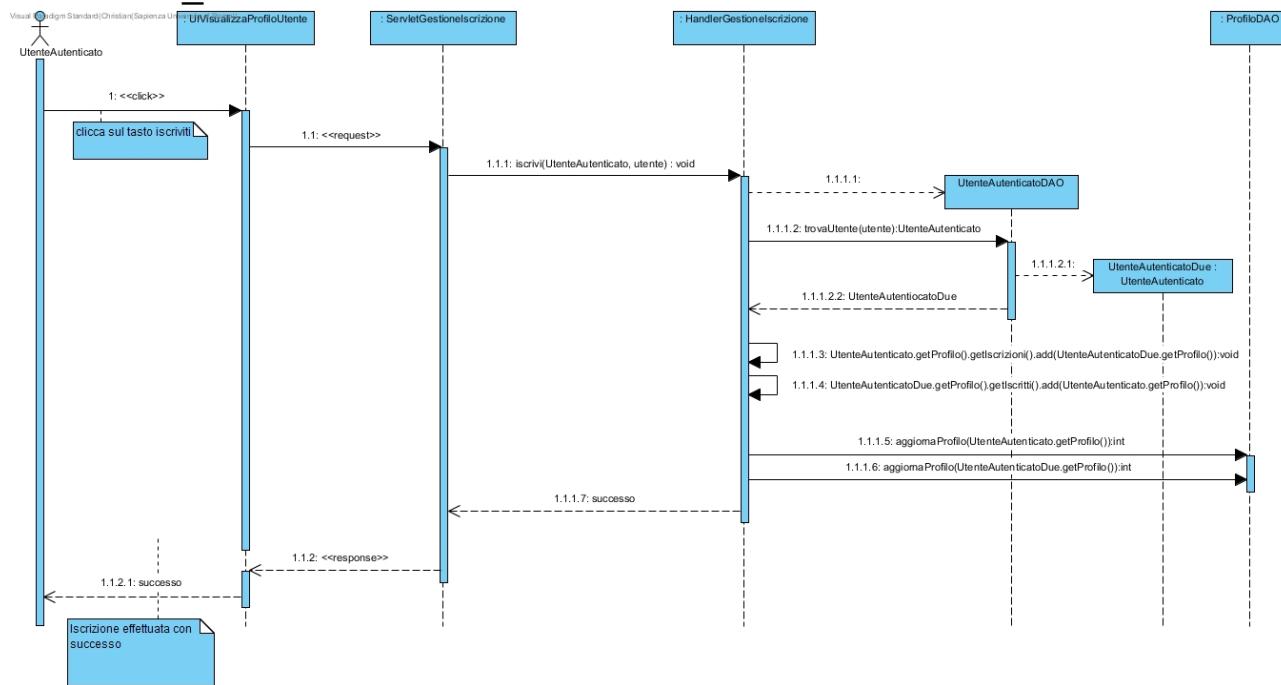
SD.3.2.D_CercarePerParolaChiave



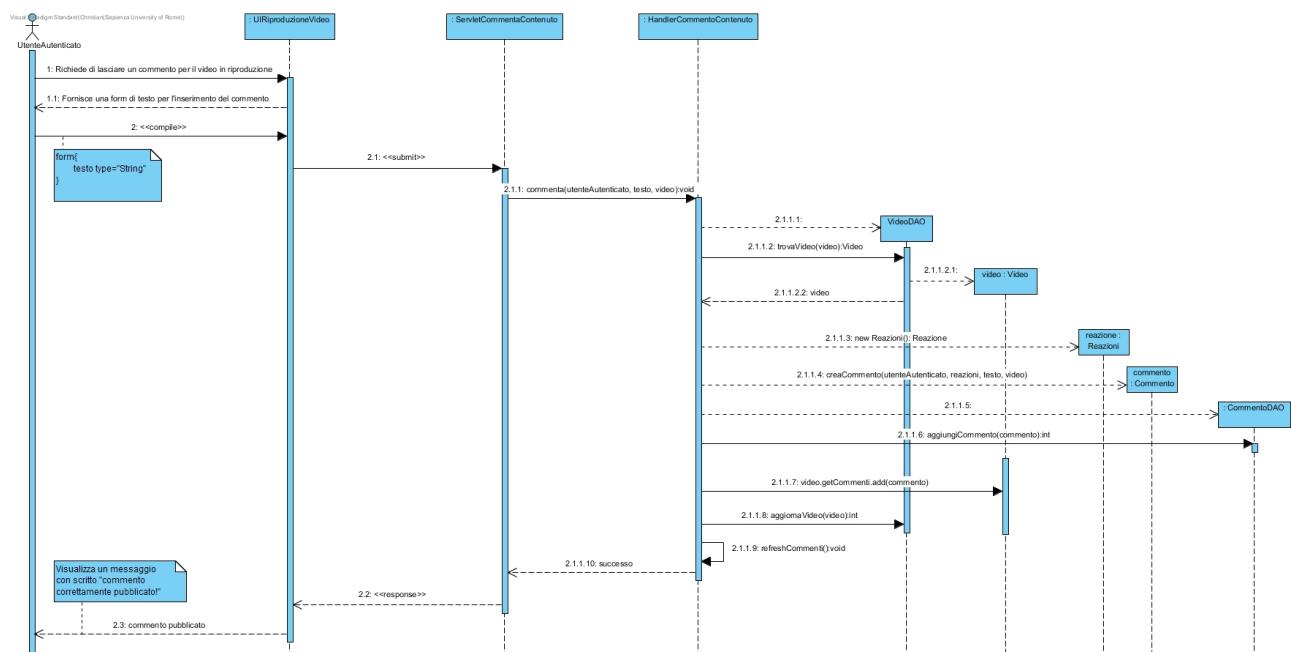
SD.3.9.D_AaggiungereAllaPlaylistVideo



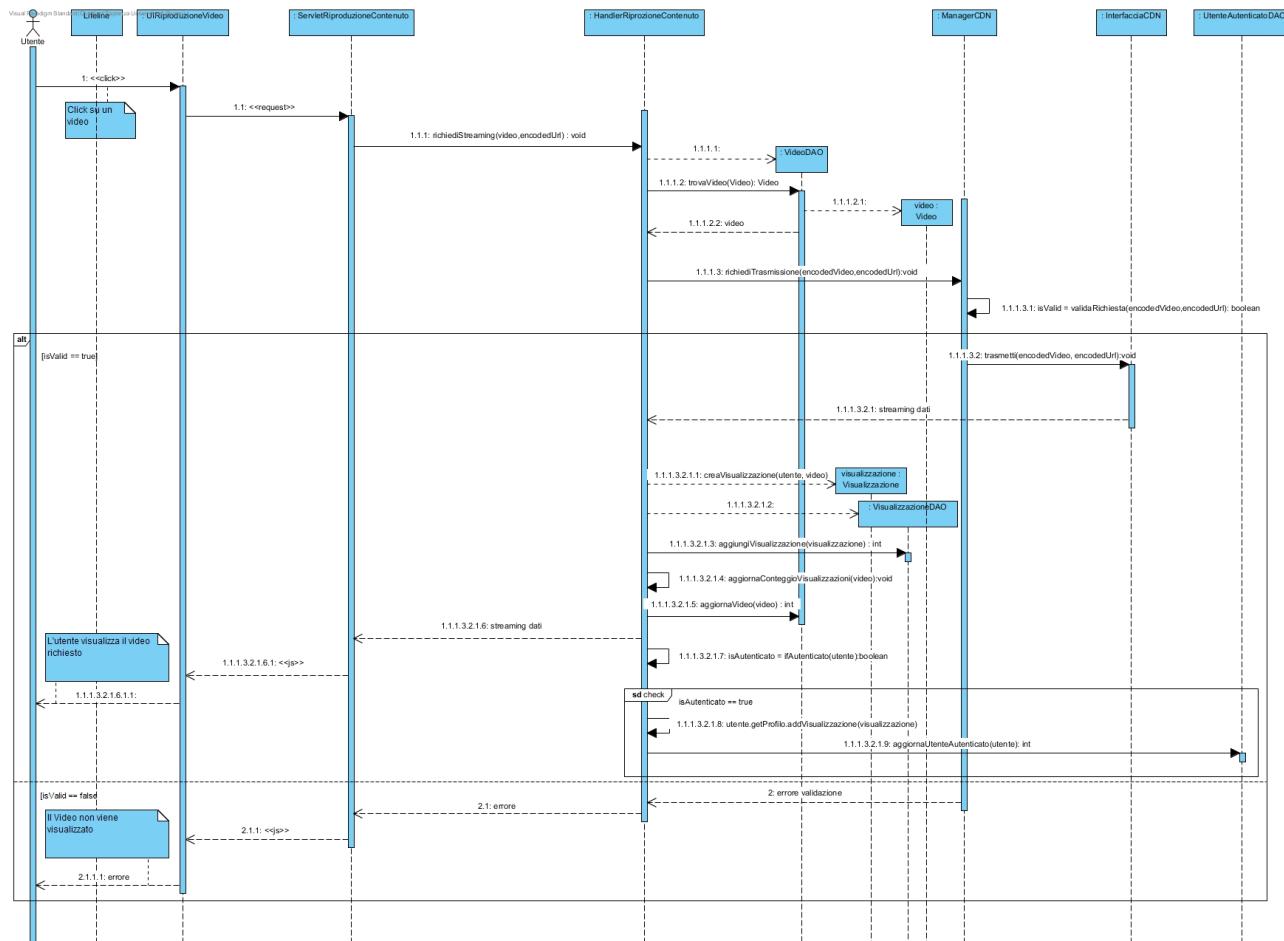
SD.3.17.D_IscriversiProfiloUtente



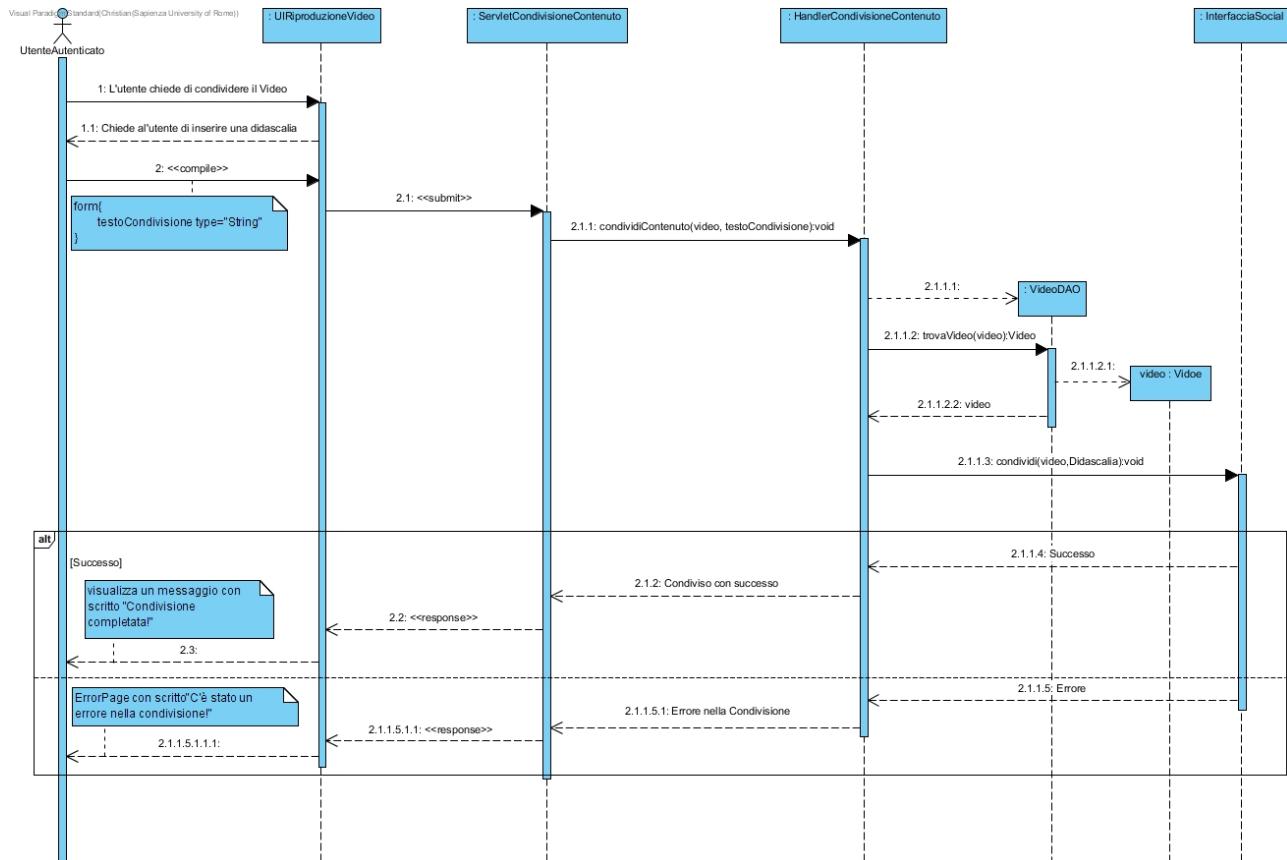
SD.3.23.D_CommentareVideo



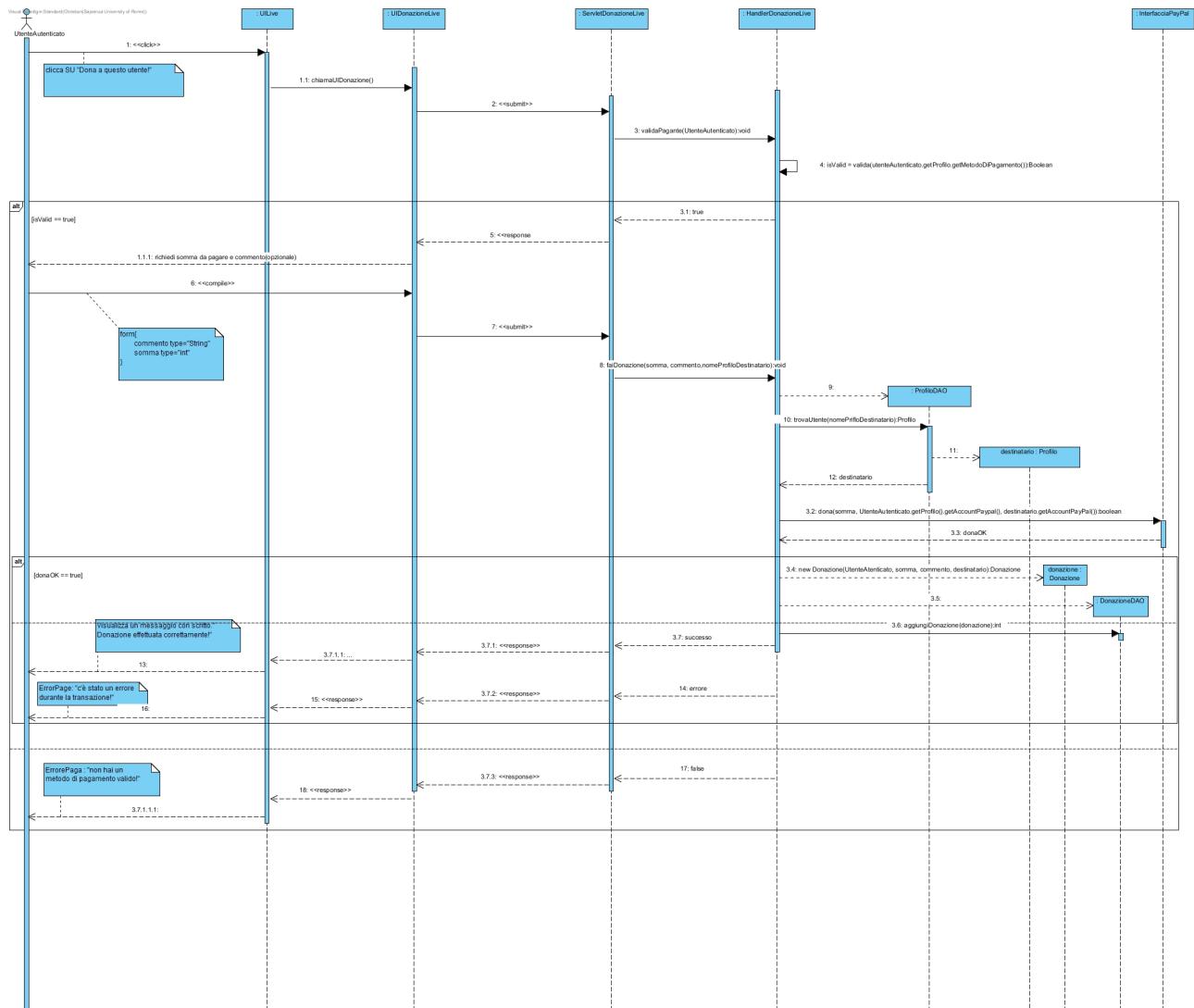
SD.3.28.D_VisualizzareVideo



SD.3.30.D_CondividereVideo

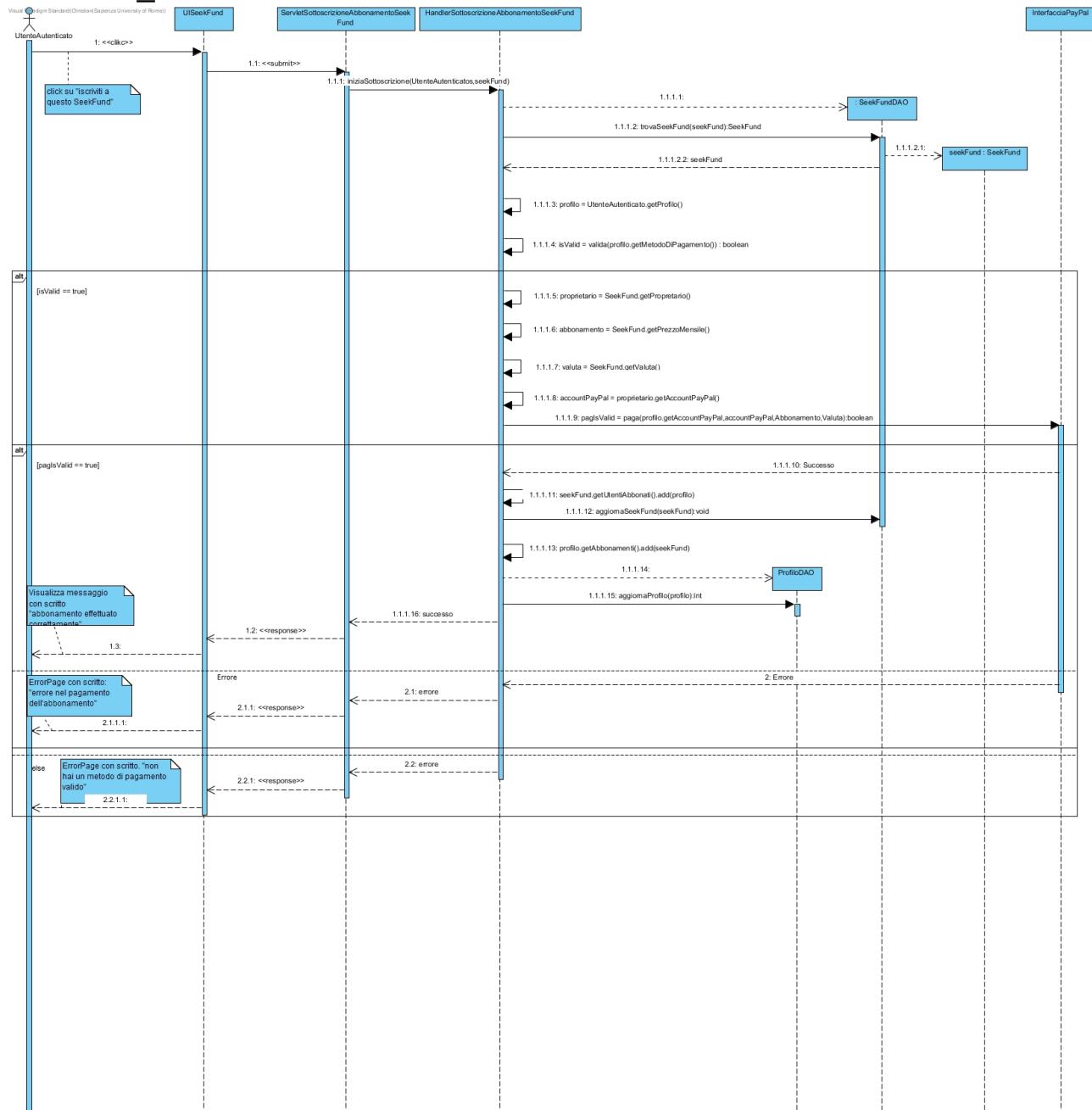


SD.3.34.D_DonareLive

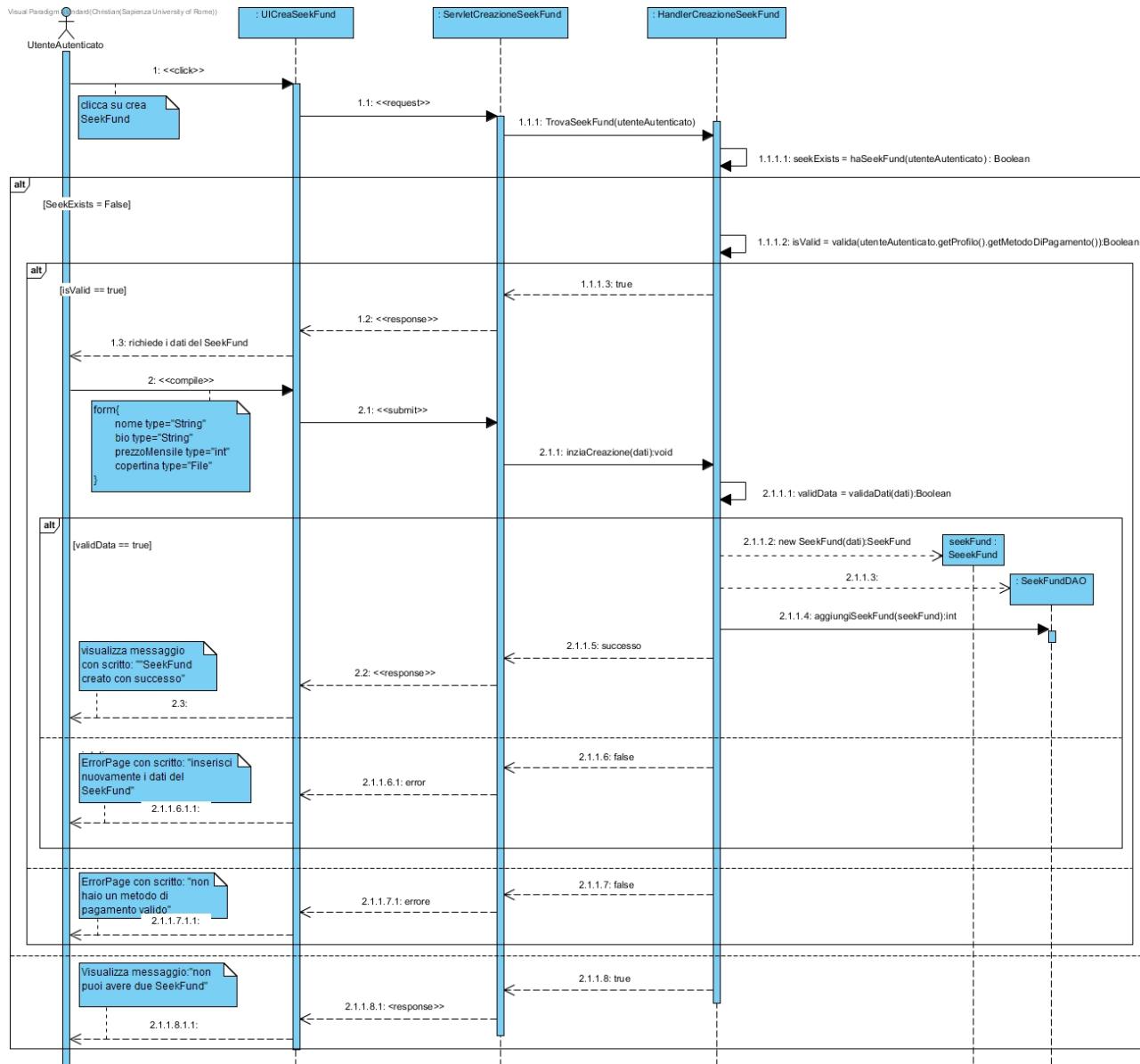


4.3 Sottosistema Gestione SeekFund

SD.4.1.D_SottoscrivereAbbonamentoSeekFund

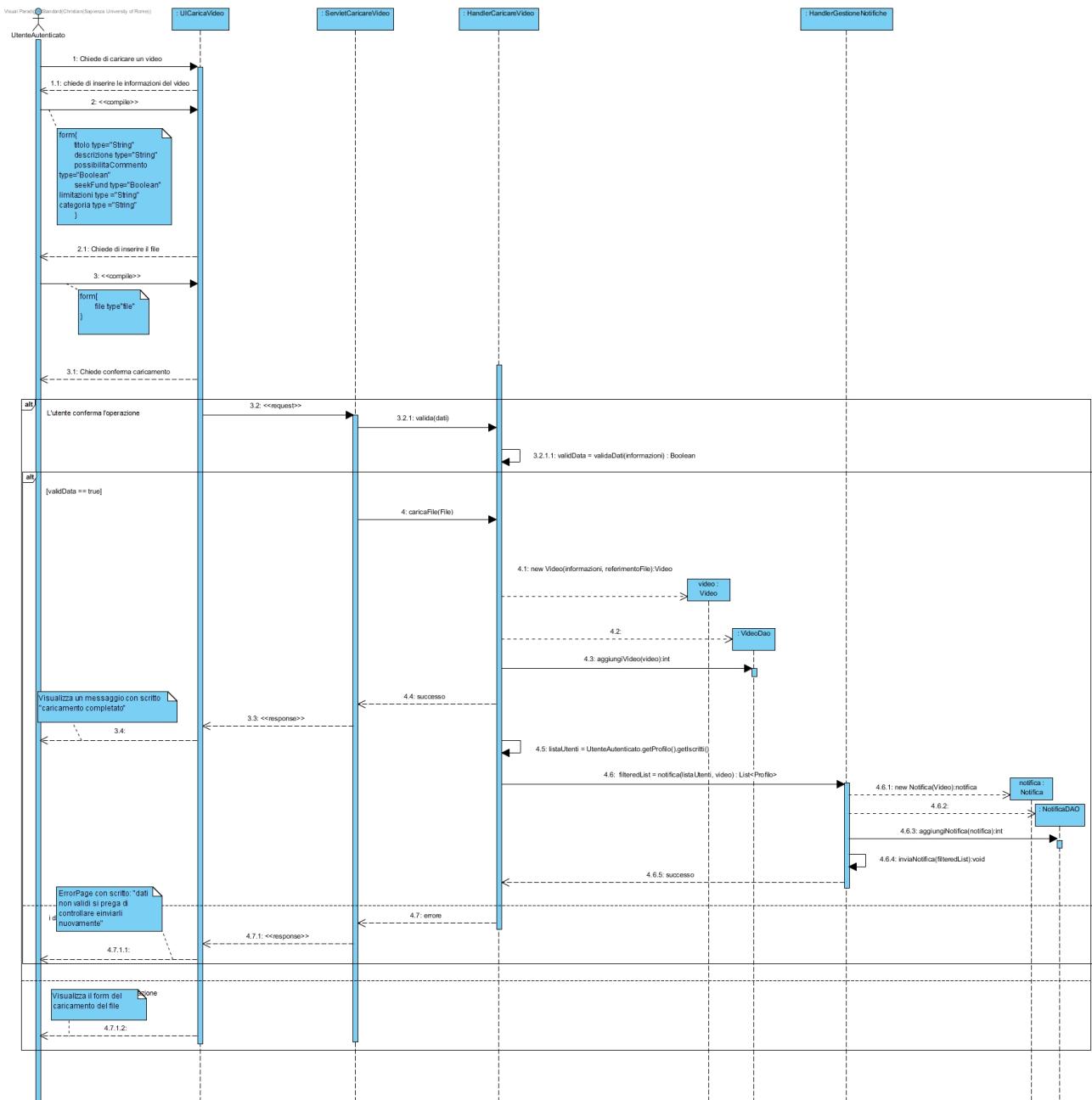


SD.4.3.D_CreareSeekFund

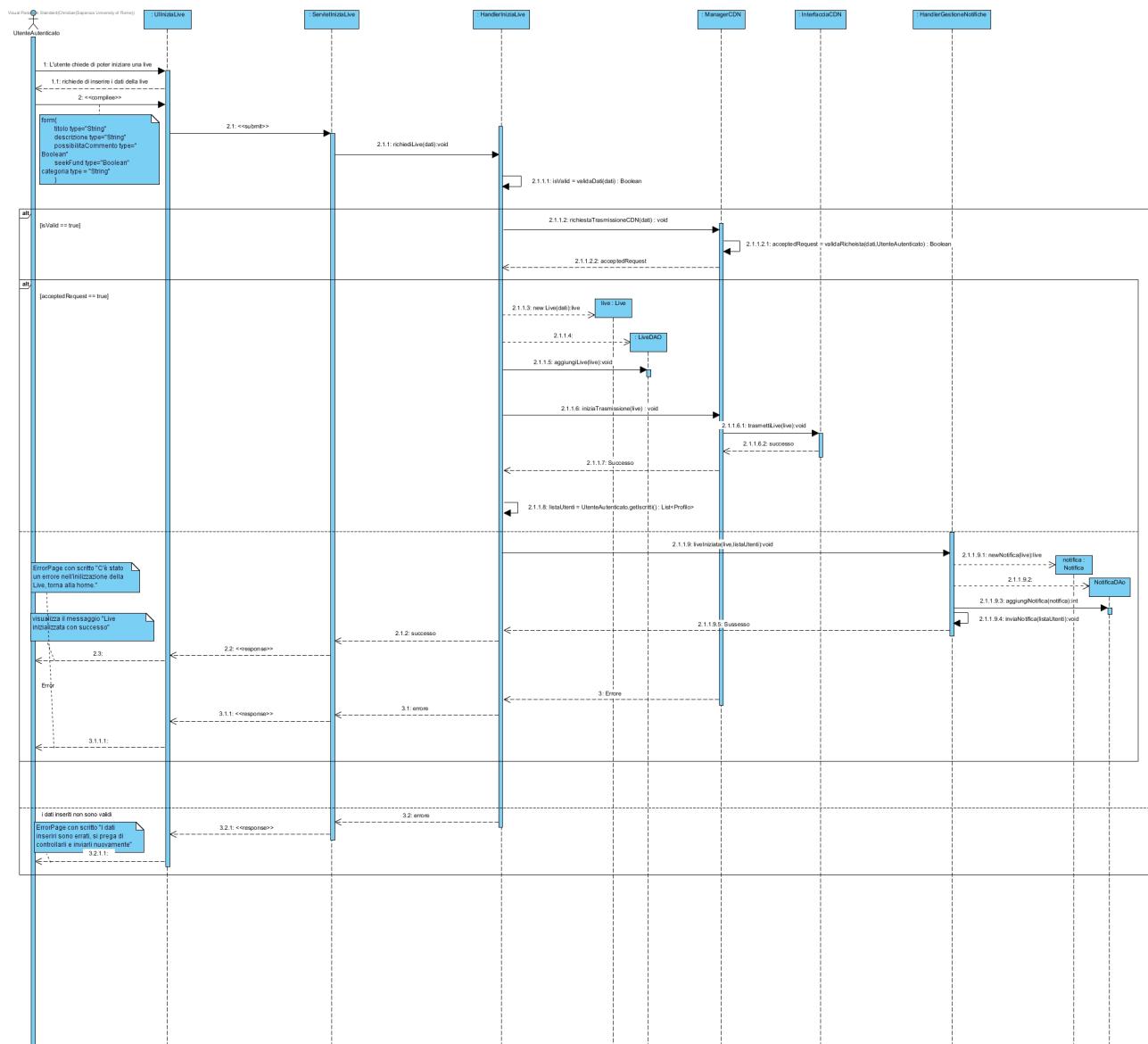


4.4 Sottosistema Gestione Upload

SD.5.1.D_CaricareVideo



SD.5.3.D_IniziareLive





**Upload and see content
everywhere, anytime.**

Piano dei Test

Realizzato da:

Christian Sordi	1748457
Edoardo Ottavianelli	1756005
Alessandro Olivieri	1752437
Alfredo Orsini	1748837

Sommario

1. Prefazione	3
2. Cronologia delle revisioni	3
3. Casi di test	4

1. Prefazione

Lo scopo di questo documento è di elencare i casi di test funzionali che andranno a verificare la correttezza del comportamento del sistema nei vari flussi dei casi d'uso.

2. Cronologia delle revisioni

Versione	Data	Descrizione
1.0	18/12/2019	Prima Stesura
1.1	07/12/2019	Aggiunta dei casi di Test: T.1.1, T.1.2, T.1.3, T.1.4, T.1.5 e T.1.6
1.2	10/01/2020	Aggiunta dei casi di Test: T.5.1, T.5.3
1.3	27/01/2020	Aggiunta dei casi di Test: T.4.1, T.4.3
1.4	13/02/2020	Aggiunta dei casi di Test: T.3.2, T.3.9, T.3.17, T.3.23, T.3.28, T.3.30, T.3.34
1.5	19/03/2020	Modifiche generali per completamento degli ultimi dettagli implementativi rimasti

3. Casi di test

Di seguito l'elenco dei casi di test. Ogni caso di test è descritto in una tabella che si compone delle seguenti sezioni:

- **Use Case di riferimento:** ID del caso d'uso a cui il test si riferisce;
- **ID Test:** identificativo univoco del test, è una stringa del tipo **T.ID_N**, dove:
 - T: indica che si tratta di un Test;
 - ID: è l'ID dello use case al quale si riferisce;
 - N: è il numero di test;
- **Scopo:** breve descrizione che indica ciò che si va a verificare con il test;
- **Pre-condizioni:** asserzioni vere sullo stato del sistema prima dell'esecuzione del test;
- **Azioni:** sequenza di azioni da intraprendere per lo svolgimento corretto del test.
- **Post-condizioni:** asserzioni vere sullo stato del sistema dopo l'esecuzione del test.

In qualsiasi Test che tratti "dati" di un form si intende la lista degli attributi necessari a compilare il form relativo al test in questione.

Test T.1.1	
Use Case di riferimento	UC.1.1_EffettuaRegistrazione
Test #1	
ID Test	T.1.1_1
Scopo	Verificare che il sistema registri correttamente un utente e invii una mail di conferma all'email inserta dall'utente.
Pre-condizioni	Il sistema <i>contiene un UtenteNonAutenticato u1.</i>
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di registrazione per un nuovo utente; 2. Compilare il form con i dati da associare all'utente: una stringa username n1, una password p1, una stringa mail m1, una stringa nomeProfilo p1, una stringa nome nm1, una stringa cognome cm1, una data per la data di nascita d1, una stringa per la residenza r1, un sesso tra (M,F,N), e una stringa per il numero di telefono t1, inoltre username e email non devono essere uguali a quelle di un altro UtenteAutenticato. 3. Verificare che il sistema comunichi l'avvenuta registrazione e che sia stata inviata l'e-mail di notifica all'indirizzo e-mail m1.
Post-condizioni	<p>Il sistema contiene un nuovo oggetto UtenteAutenticato u1 associato a questo due nuovi oggetti:</p> <p>Un account a1 con associati m1,p1,n1.</p> <p>Un profilo prof1 con associati i restanti dati specificati nel form.</p>
Test #2	

ID Test	T.1.1_2
Scopo	Verificare che il sistema avverta l'utente se i dati inseriti non sono validi.
Pre-condizioni	Il sistema <i>contiene un UtenteNonAutenticato un1.</i>
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di registrazione per un nuovo utente; 2. Compilare il form con i dati da associare all'utente: una stringa username n1, una password p1, una stringa mail m1, una stringa nomeProfilo p1, una stringa nome nm1, una stringa cognome cm1, una data per la data di nascita d1, una stringa per la residenza r1, un sesso tra (M,F,N), e una stringa per il numero di telefono t1, inoltre username e email non devono essere uguali a quelle di un altro UtenteAutenticato. 3. Verificare che il sistema notifichi che i dati inseriti non siano validi e che quindi la registrazione non è andata a buon fine .
Post-condizioni	Nessuna.
Test #3	
ID Test	T.1.1_3
Scopo	Verificare che il sistema non effettui la registrazione se è presente un altro utente con lo stesso indirizzo e-mail e username.
Pre-condizioni	Il sistema <i>contiene un UtenteNonAutenticato un1 e un UtenteAutenticato u2.</i>
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di registrazione per un nuovo utente;

	<p>2. Compilare il form con i dati da associare all'utente: una stringa username n1, una password p1, una stringa mail m1, una stringa nomeProfilo p1, una stringa nome nm1, una stringa cognome cm1, una data per la data di nascita d1, una stringa per la residenza r1, un sesso tra (M,F,N), e una stringa per il numero di telefono t1, inoltre username e email sono uguali a quelle di u2.</p> <p>3. Verificare che il sistema notifichi che i dati di login (username, email) appartengono già a u2 e che quindi la registrazione non è andata a buon fine .</p>
Post-condizioni	Nessuna.

Test T.1.2	
Use Case di riferimento	UC.1.1_EffettuaRegistrazioneSocial
Test #1	
ID Test	T.1.2_1
Scopo	Verificare che il sistema registri correttamente un utente tramite social.
Pre-condizioni	<p>Il social selezionato è supportato da Seek Up.</p> <p>La password <i>p1</i> è una password valida, il nome utente <i>n1</i> è un nome utente valido. La mail associata all'account Social è associata a un utente <i>u1</i> presente nel sistema che avrà come password <i>p1</i>.</p>

Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di login Social selezionando un social. 2. Compilare nome utente con n1 e password con p1. 3. Verificare che il sistema comunichi l'avvenuto accesso e l'utente sia autenticato.
Post-condizioni	Nessuna.
Test #2	
ID Test	T.1.1_2
Scopo	Verificare che il sistema notifichi all'utente un errore se non esiste un profilo sul social prescelto con associati nome utente e password che inserisce.
Pre-condizioni	Il social selezionato è supportato da Seek Up. La password p1 è una password valida, il nome utente n1 è un nome utente valido
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di login Social selezionando un social. 2. Compilare nome utente con n1 e password con p1. 3. Verificare che il sistema notifichi l'errore di Login non andato a buon fine.
Post-condizioni	Nessuna.
Test #3	
ID Test	T.1.1_3
Scopo	Verificare che il sistema notifichi all'utente un errore se non esiste un account associato ai dati ottenuti dal interfaccia social.

Pre-condizioni	Il social selezionato è supportato da Seek Up. La password p1 è una password valida, il nome utente n1 è un nome utente valido. L'email e1 associata al profilo Social (associato a n1,p1) non è associata a nessun account in Seek Up, oppure la password p1 è errata rispetto all'account in Seek Up associato a e1.
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di login Social selezionando un social. 2. Compilare nome utente con n1 e password con p1. 3. Verificare che il sistema notifichi l'errore di Autenticazione non riuscita.
Post-condizioni	Nessuna.

Test T.1.3	
Use Case di riferimento	UC.1.3_EffettuaLogin
Test #1	
ID Test	T.1.3_1
Scopo	Verificare che il sistema permetta un login corretto.
Pre-condizioni	Nel sistema è presente un UtenteNonAutenticato un1.
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di autenticazione compilando il form con una stringa username u1 e una password p1 ; 2. Verificare che il login sia avvenuto con successo e che il sistema ci reindirizzi all'home page.
Post-condizioni	Nessuna

Test #2	
ID Test	T.1.3_2
Scopo	Verificare che il sistema notifichi un errore se lo username inserito non appartiene a nessun utente.
Pre-condizioni	Nel sistema è presente un UtenteNonAutenticato un1, non è presente un UtenteAutenticato u1 con username/email n1.
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di autenticazione compilando il form con una stringa username u1 e una password p1 ; 2. Verificare che il sistema notifichi che c'è stato un errore nel login poiché non è stato trovato alcun utente con tale username/email .
Post-condizioni	Nessuna.
Test #3	
ID Test	T.1.3_3
Scopo	Verificare che il sistema notifichi un errore se la password inserita non appartiene all'account associata allo username inserito.
Pre-condizioni	Nel sistema è presente un UtenteNonAutenticato un1, è presente un UtenteAutenticato u1 con username/email n1 e con password p2.
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di autenticazione compilando il form con una stringa username n1 e una password p1 ; 2. Verificare che il sistema notifichi che c'è stato un errore nel login poiché l'utente associato a n1 ha password diversa da p1 .
Post-condizioni	Nessuna.

Test T.1.4	
Use Case di riferimento	UC.1.4_EffettuaLoginSocial
Test #1	
ID Test	T.1.4_1
Scopo	Verificare che il sistema registri correttamente un utente tramite social.
Pre-condizioni	Il social selezionato è supportato da Seek Up. La password p1 è una password valida, il nome utente n1 è un nome utente valido. La mail associata all'account Social è associata a un utente u1 presente nel sistema che avrà come password p1.
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di login Social selezionando un social. 2. Compilare nome utente con n1 e password con p1. 3. Verificare che il sistema comunichi l'avvenuto accesso e l'utente sia autenticato.
Post-condizioni	Nessuna.
Test #2	
ID Test	T.1.4_2
Scopo	Verificare che il sistema notifichi all'utente un errore se non esiste un profilo sul social prescelto con associati nome utente e password che inserisce.

Pre-condizioni	Il social selezionato è supportato da Seek Up. La password p1 è una password valida, il nome utente n1 è un nome utente valido.
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di login Social selezionando un social. 2. Compilare nome utente con n1 e password con p1. 3. Verificare che il sistema notifichi l'errore di Login non andato a buon fine.
Post-condizioni	Nessuna.
Test #3	
ID Test	T.1.4_3
Scopo	Verificare che il sistema notifichi all'utente un errore se non esiste un account associato ai dati ottenuti dal interfaccia social.
Pre-condizioni	Il social selezionato è supportato da Seek Up. La password p1 è una password valida, il nome utente n1 è un nome utente valido. L'email e1 associata al profilo Social (associato a n1,p1) non è associata a nessun account in Seek Up, oppure la password p1 è errata rispetto all'account in Seek Up associato a e1.
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di login Social selezionando un social. 2. Compilare nome utente con n1 e password con p1. 3. Verificare che il sistema notifichi l'errore di Autenticazione non riuscita.
Post-condizioni	Nessuna.

Test T.1.5	
Use Case di riferimento	UC.1.5_EffettuaLogout
Test #1	
ID Test	T.1.5_1
Scopo	Verificare che il sistema permetta di effettuare correttamente la procedura di log out.
Pre-condizioni	Il sistema contiene un UtenteAutenticato u1.
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di logout; 3. Verificare che il sistema comunichi all'utente dell'avvenuta disconnessione dal sistema.
Post-condizioni	Non si è autenticati nel sistema.

Test T.1.6	
Use Case di riferimento	UC.1.6_RecuperoCredenziali
Test #1	
ID Test	T.1.6_1
Scopo	Verificare che il sistema recuperi correttamente le credenziali di accesso inserendo l'indirizzo email.

Pre-condizioni	Il sistema contiene un UtenteNonAutenticato u1.
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di recupero dei dati di accesso; 2. Inserire nel form che viene presentato una stringa email e1/una stringa username n1; 3. Verificare che il sistema comunichi l'avvenuto recupero dei dati e che sia stata inviata un'email all'indirizzo di posta elettronica e1 contenente p1.
Post-condizioni	Nessuna
Test #2	
ID Test	T.1.6_2
Scopo	Verificare che il sistema notifichi un errore qualora non esista un account associato alla mail/username date in input.
Pre-condizioni	Il sistema contiene un UtenteNonAutenticato u1.
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di recupero dei dati di accesso; 2. Inserire nel form che viene presentato una stringa email e1/una stringa username n1; 3. Verificare che il sistema notifichi che il recupero non è andato a buon fine poiché non è presente nel sistema nessun account associato a quelle credenziali.
Post-condizioni	Nessuna.

Test T.3.2

Use Case di riferimento	UC.3.2_CercarePerParolaChiave
Test #1	
ID Test	T.3.2_1
Scopo	Verificare che il sistema effettui una ricerca per parola chiave correttamente
Pre-condizioni	Il sistema <i>contiene un Utente u1 e questo cerca per parola chiave pc1.</i>
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di ricerca per parola chiave; 2. Inserire la parola chiave pc1. 3. Verificare che il sistema faccia visualizzare correttamente all'utente la pagina con i risultati della ricerca.
Post-condizioni	Nessuna.
Test #2	
ID Test	T.3.2_2
Scopo	Verificare che il sistema avverte l'utente se la ricerca per parola chiave non produce risultati
Pre-condizioni	Il sistema <i>contiene un Utente u1 e questo cerca per parola chiave pc1.</i>
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di ricerca per parola chiave; 2. Inserire la parola chiave pc1. 3. Verificare che il sistema faccia visualizzare correttamente all'utente il messaggio “La ricerca non ha prodotto risultati”.

Post-condizioni	Nessuna.
------------------------	----------

Test T.3.9	
Use Case di riferimento	UC.3.9_AgggiungereAllaPlaylistVideo
Test #1	
ID Test	T.3.9_1
Scopo	Verificare che il sistema aggiunga correttamente un video a una playlist.
Pre-condizioni	Il sistema <i>contiene un UtenteAutenticato u1, un video v1 e una Playlist p1, associata a u1.</i>
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di aggiunta video a playlist passando il video v1; 2. Fornire il nome della Playlist p1. 3. Verificare che il sistema comunichi l'avvenuta aggiunta del video alla PlayList.
Post-condizioni	Nel sistema sarà presente all'interno della lista dei contenuti associati alla playlist v1..
Test #2	
ID Test	T.3.9_2

Scopo	Verificare che il sistema avverta l'utente qualora ci sia un errore durante l'aggiunta del video alla playlist.
Pre-condizioni	Il sistema <i>contiene un UtenteAutenticato u1, un video v1 e una Playlist p1, associata a u1.</i>
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di aggiunta video a playlist passando il video v1; 2. Fornire il nome della Playlist p1. 3. Verificare che il sistema comunichi l'errore nell'inserimento del video alla PlayList.
Post-condizioni	Nessuna.
Test #3	
ID Test	T.3.9_3
Scopo	Verificare che il sistema notifichi un errore all'utente qualora il nome della playlist inserito non sia associato a nessuna playlist di sua proprietà.
Pre-condizioni	Il sistema <i>contiene un UtenteAutenticato u1, un video v1 e non contiene una Playlist p1, associata a u1.</i>
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di aggiunta video a playlist passando il video v1; 2. Fornire il nome della Playlist p1. 3. Verificare che il sistema comunichi che non esiste una playlist con tale nome associata u1.
Post-condizioni	Nessuna.

Test T.3.17	
Use Case di riferimento	UC.3.17_IscriversiProfiloUtente
Test #1	
ID Test	T.3.17_1
Scopo	Verificare che il sistema iscriva correttamente un Utente a un profilo utente.
Pre-condizioni	Il sistema <i>contiene due UtenteAutenticato rispettivamente u1 e u2.</i>
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di iscrizione a un profilo utente, dal profilo di u2; 3. Verificare che il sistema comunichi che l'iscrizione è avvenuta con successo.
Post-condizioni	Nel sistema tra le iscrizioni del profilo di u1 troveremo il profilo di u2, e tra gli iscritti associati al profilo di u2 troveremo il profilo di u1.

Test T.3.23	
Use Case di riferimento	UC.3.23_CommentareVideo
Test #1	
ID Test	T.1.1_1

Scopo	Verificare che il sistema registri correttamente un commento effettuato da un video ad un utente.
Pre-condizioni	Il sistema <i>contiene un UtenteAutenticato u1, e un video v1.</i>
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di commento per il video v1; 2. Compilare il form che viene presentato con una stringa di testo t1. 3. Verificare che il sistema comunichi l'avvenuta pubblicazione del commento.
Post-condizioni	Nel sistema tra i Commenti associati a v1 è presente t1, ed è presente un nuovo oggetto commento con associato come testo t1 come contenuto v1 come proprietario u1 e come istante di caricamento l'istante in cui l'operazione è terminata.

Test T.3.28	
Use Case di riferimento	UC.3.28_VisualizzareVideo
Test #1	
ID Test	T.3.28_1
Scopo	Verificare che il sistema visualizzi correttamente un video.
Pre-condizioni	Il sistema contiene un Utente u1 e un video v1.
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di visualizzazione del video dalla pagina di v1; 2. Verificare che il sistema mostri correttamente il video richiesto.

Post-condizioni	Nel sistema sarà presente un nuovo oggetto visualizzazione v1 con associato l'utente u1, il video v1, e come istante l'istante in cui è completata la seguente operazione, e inoltre è aumentato il counter visualizzazioni associato a v1.
Test #2	
ID Test	T.3.28_2
Scopo	Verificare che il sistema notifichi un errore qualora la richiesta di visualizzazione video non sia accettata dall'interfaccia della CDN.
Pre-condizioni	Il sistema contiene un Utente u1 e un video v1
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di visualizzazione del video dalla pagina di v1; 2. Verificare che il sistema notifichi un errore durante la visualizzazione di v1.
Post-condizioni	Nessuna.

Test T.3.30	
Use Case di riferimento	UC.3.30_CondividereVideo
Test #1	
ID Test	T.3.30_1
Scopo	Verificare che il sistema condivida correttamente un video.
Pre-condizioni	Il sistema <i>contiene un UtenteAutenticato u1, e un video v1.</i>

Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di condivisione video per v1; 2. Compilare il form per il testo associato alla condivisione con una stringa t1. 3. Verificare che il sistema comunichi l'avvenuta condivisione del video.
Post-condizioni	Nessuna.
Test #2	
ID Test	T.3.30_2
Scopo	Verificare che il sistema avverte l'utente qualora l'interfaccia social incontri un errore durante la condivisione del video.
Pre-condizioni	Il sistema <i>contiene un UtenteAutenticato u1, e un video v1.</i>
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di condivisione video per v1; 2. Compilare il form per il testo associato alla condivisione con una stringa t1. 3. Verificare che il sistema comunichi l'errore durante la condivisione del video, e il mancato avvenimento di questa.
Post-condizioni	Nessuna.

Test T.3.34	
Use Case di riferimento	UC.3.34_DonareLive
Test #1	

ID Test	T.3.34_1
Scopo	Verificare che il sistema registri correttamente una donazione effettuata da un utente a una live.
Pre-condizioni	Il sistema <i>contiene un UtenteAutenticato u1, una live l1</i>
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di donazione dalla pagina di l1; 2. Compilare il form con la somma da pagare s1 e il commento (opzionale) c1. 3. Verificare che il sistema comunichi l'effettuata donazione.
Post-condizioni	Il sistema contiene una nuova Donazione d1 con associato come utenteAutenticato u1, come somma s1, commento c1 e destinatario l'utenteAutenticato u2 associato a l1.
Test #2	
ID Test	T.3.34_2
Scopo	Verificare che il sistema avverte l'utente se il metodo di pagamento associato al suo profilo non è valido e quindi la donazione non è possibile.
Pre-condizioni	Il sistema <i>contiene un UtenteAutenticato u1 (con il metodo di pagamento p1 associato al suo profilo non valido), una live l1</i>
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di donazione dalla pagina di l1; 2. Verificare che il sistema comunichi che il metodo di pagamento non è valido, e che quindi la donazione non è andata a buon fine.
Post-condizioni	Nessuna.
Test #3	

ID Test	T.3.34_3
Scopo	Verificare che il sistema notifichi l'errore (e quindi la non riuscita della donazione) durante la transazione di donazione, qualora l'interfaccia paypal riscontri un errore (per esempio somma di denaro superiore a quella presente sulla carta o malfunzionamento del sistema paypal)
Pre-condizioni	Il sistema <i>contiene un UtenteAutenticato u1, una live l1</i>
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di donazione dalla pagina di l1; 2. Compilare il form con la somma da pagare s1 e il commento (opzionale) c1. 3. Verificare che il sistema comunichi l'errore avvenuto durante la transazione e la non riuscita della donazione.
Post-condizioni	Nessuna.

Test T.4.1	
Use Case di riferimento	UC.4.1.SottoscrivereAbbonamentoSeekFund
Test #1	
ID Test	T.4.1_1
Scopo	Verificare che il sistema registri correttamente un abbonamento al SeekFund.
Pre-condizioni	Nel sistema è presente un Utente u1, un SeekFund s1, non è presente nella listaAbbonamenti la1 associata a u1 s1, e non è presente nella listAbbonati lb1 associata a s1 u1. Inoltre a u1 è associato un metodoDiPagamento p1 valido.

Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di sottoscrizione nuovo abbonamento a s1 da parte di u1; 2. Verificare che il sistema comunichi l'avvenuta registrazione dell'Abbonamento.
Post-condizioni	Nel sistema in la1 associato a u1 è presente s1, e inoltre nella lb1, associata a s1, è presente u1.
Test #2	
ID Test	T.1.1_2
Scopo	Verificare che il sistema non effettui la sottoscrizione dell'abbonamento se l'utente non ha un metodo di pagamento valido.
Pre-condizioni	Nel sistema è presente un Utente u1, un SeekFund s1, non è presente nella listaAbbonamenti la1 associata a u1 s1, e non è presente nella listAbbonati lb1 associata a s1 u1. Inoltre a u1 è associato un metodoDiPagamento p1 non valido (ovvero o questo è scaduto o non è presente).
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di sottoscrizione nuovo abbonamento a s1 da parte di u1; 2. Verificare che il sistema notifichi all'utente l'errore riguardante il metodo di pagamento non valido.
Post-condizioni	Nel sistema in la1 associato a u1 non è presente s1, e inoltre nella lb1, associata a s1, non è presente u1.
Test #3	
ID Test	T.1.1_3

Scopo	Verificare che il sistema non effettui la sottoscrizione dell'abbonamento se l'utente ha un metodo di pagamento valido, ma con un credito insufficiente, oppure l'interfaccia Paypal ha malfunzionamenti.
Pre-condizioni	Nel sistema è presente un Utente u1, un SeekFund s1, non è presente nella listaAbbonamenti la1 associata a u1 s1, e non è presente nella listAbbonati lb1 associata a s1 u1. Inoltre a u1 è associato un metodoDiPagamento p1 valido ma con credito insufficiente o l'interfaccia Paypal non è funzionante.
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di sottoscrizione nuovo abbonamento a s1 da parte di u1; 2. Verificare che il sistema notifichi all'utente l'errore riguardante il pagamento non effettuato.
Post-condizioni	Nel sistema in la1 associato a u1 non è presente s1, e inoltre nella lb1, associata a s1, non è presente u1.

Test T.4.3	
Use Case di riferimento	UC.4.3.CreareSeekFund
Test #1	
ID Test	T.4.3_1
Scopo	Verificare che il sistema crei correttamente un SeekFund.
Pre-condizioni	Nel sistema è presente un UtenteAutenticato u1 e non è presente un SeekFund associato al profilo di u1.

Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di creazione nuovo SeekFund; 2. Inserire nel form presentato (per i dati da associare al SeekFund) un nome n1, una stringa per la bio b1, un intero per il prezzoMensile m1, un file immagine copertina c1. 3. Verificare che il sistema visualizzi il messaggio di creazione SeekFund completata con successo.
Post-condizioni	Nel sistema sarà presente un nuovo oggetto SeekFund sf1 con associati tutti i dati passati nel form, verrà associato sf1 al profilo associato a u1.
Test #2	
ID Test	T.4.3_2
Scopo	Verificare che il sistema non effettui la creazione del SeekFund se il metodo di pagamento non è valido e lo notifichi all'utente.
Pre-condizioni	Nel sistema è presente un UtenteAutenticato u1 (il sistema di pagamento p1 associato al profilo di u1 non è valido) e non è presente un SeekFund associato al profilo di u1.
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di creazione SeekFund; 2. Verificare che il sistema notifichi all'utente l'errore riguardante il metodo di pagamento non valido, e la mancata creazione del SeekFund.
Post-condizioni	Nessuna.
Test #3	
ID Test	T.4.3_3

Scopo	Verificare che il sistema non effettui la creazione del SeekFund se i dati inseriti non sono validi e lo notifichi all'utente.
Pre-condizioni	Nel sistema è presente un UtenteAutenticato u1 e non è presente un SeekFund associato al profilo di u1.
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di creazione nuovo SeekFund; 2. Inserire nel form presentato (per i dati da associare al SeekFund) un nome n1, una stringa per la bio b1, un intero per il prezzoMensile m1, un file immagine copertina c1. 3. Verificare che il sistema notifichi all'utente che i dati inseriti non sono validi e che il SeekFund non è stato creato.
Post-condizioni	Nessuna.
Test #4	
ID Test	T.4.3_4
Scopo	Verificare che il sistema non effettui la creazione del SeekFund se l'utente ne possiede già uno.
Pre-condizioni	Nel sistema è presente un UtenteAutenticato u1 e è presente un SeekFund associato al profilo di u1.
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di creazione nuovo SeekFund; 2. Verificare che il sistema notifichi all'utente che già possiede un SeekFund e quindi non ne può creare un altro.
Post-condizioni	Nessuna.

Test T.5.1	
Use Case di riferimento	UC.5.1.CaricareVideo
Test #1	
ID Test	T.5.1_1
Scopo	Verificare che il sistema carichi correttamente un video sulla piattaforma e che arrivi una notifica del caricamento a tutti gli iscritti di quell'utente.
Pre-condizioni	Nel sistema è presente un Utente u1.
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di caricamento video; 2. Passare alla procedura il video v1 da caricare. 3. Compilare il form per i dati da associare al video: una stringa per il titolo t1, una stringa per la descrizione d1, un booleano per attivare o meno la possibilità di commento pc1, un booleano per specificare se è un video riservato agli utenti abbonati al SeekFund sf1. 4. Confermare di voler caricare il video. 5. Verificare che il sistema comunichi l'avvenuto caricamento del video v1, e verificare che sia arrivata una notifica a tutti gli utenti iscritti al profilo utente di u1.
Post-condizioni	Nel sistema sarà presente un nuovo oggetto video vv1 con associate le informazioni inserite nel form e il file video v1 e l'utente che lo ha caricato u1, inoltre sarà presenti un nuovo oggetto notifica con associato vv1.
Test #2	
ID Test	T.5.1_2
Scopo	Verificare che il sistema non carichi un video sulla piattaforma qualora i dati inseriti non siano validi

Pre-condizioni	Nel sistema è presente un Utente u1.
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di caricamento video; 2. Passare alla procedura il video v1 da caricare. 3. Compilare il form per i dati da associare al video: una stringa per il titolo t1, una stringa per la descrizione d1, un booleano per attivare o meno la possibilità di commento pc1, un booleano per specificare se è un video riservato agli utenti abbonati al SeekFund sf1. 4. Confermare di voler caricare il video. 5. Verificare che il sistema notifichi all'utente che i dati non sono validi e quindi il video non è stato caricato.
Post-condizioni	Nessuna.
Test #3	
ID Test	T.5.1_3
Scopo	Verificare che il sistema reindirizzi l'utente al form da compilare qualora dopo averlo compilato alla finestra che chiede se si vuole proseguire con il caricamento risponda in modo negativo.
Pre-condizioni	Nel sistema è presente un Utente u1.
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di caricamento video; 2. Passare alla procedura il video v1 da caricare. Compilare il form per i dati da associare al video: una stringa per il titolo t1, una stringa per la descrizione d1, un booleano per attivare o meno la possibilità di commento pc1, un booleano per specificare se è un video riservato agli utenti abbonati al SeekFund sf1. 3. Non confermare di voler caricare il video. 4. Verificare che il sistema reindirizzi l'utente al form da compilare
Post-condizioni	Nessuna.

Test T.5.3	
Use Case di riferimento	UC.5.3.IniziareLive
Test #1	
ID Test	T.5.3_1
Scopo	Verificare che il sistema permetta di iniziare una live correttamente e notifichi a tutti gli iscritti dell'utente che inizia la live di quest'ultima
Pre-condizioni	Nel sistema è presente un utente u1.
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di inizio live; 2. Compilare il form per i dati da associare alla live: una stringa per il titolo t1, una stringa per la descrizione d1, un booleano per attivare o meno la possibilità di commento pc1, un booleano per specificare se è una live riservata agli utenti abbonati al SeekFund sf1. 3. Verificare che il sistema comunichi l'avvenuto inizio della live l1, e verificare che sia arrivata una notifica a tutti gli utenti iscritti al profilo utente di u1.
Post-condizioni	Nel sistema sarà presente un oggetto live con associati i dati inseriti nel form e u1 come utente che ha iniziato la stessa, inoltre sarà presente un oggetto notifica con associata la live l1.
Test #2	
ID Test	T.5.3_2
Scopo	Verificare che il sistema non faccia iniziare una live sulla piattaforma qualora i dati inseriti non siano validi

Pre-condizioni	Nel sistema è presente un Utente u1.
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di inizio live; 2. Compilare il form per i dati da associare alla live: una stringa per il titolo t1, una stringa per la descrizione d1, un booleano per attivare o meno la possibilità di commento pc1, un booleano per specificare se è una live riservata agli utenti abbonati al SeekFund sf1. 3. Verificare che il sistema comunichi che i dati inseriti non sono corretti e il mancato inizio della live.
Post-condizioni	Nessuna.
Test #3	
ID Test	T.5.3_3
Scopo	Verificare che il sistema notifichi all'utente che non è possibile iniziare una live sulla piattaforma qualora l'interfaccia CDN riscontri un problema.
Pre-condizioni	Nel sistema è presente un Utente u1.
Azioni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dare avvio alla procedura di inizio live; 2. Compilare il form per i dati da associare alla live: una stringa per il titolo t1, una stringa per la descrizione d1, un booleano per attivare o meno la possibilità di commento pc1, un booleano per specificare se è una live riservata agli utenti abbonati al SeekFund sf1. 3. Verificare che il sistema comunichi che c'è stato un errore nella inizializzazione della live.
Post-condizioni	Nessuna.