***Youth Club***

***Problem Statement  
Versione 1.1***

****

***DATA: 09/10/2018***

**Coordinatore del progetto:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Matricola |
| Francesco Truono | 0512104830 |

**Partecipanti:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Matricola |
| Vincenzo Liguorino | 0512104692 |
| Aniello Petrosino | 0512104680 |
| Cristiana Elena Lazar | 0512104662 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Scritto da:** | Tutto il team |

**Revision History**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Data | Versione | Descrizione | Autore |
| 17/10/2018 | 1.1 | Revisione stili e font | Tutto il team |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Indice

1. [Problem domain](#ProblemDomain)
2. [Scenarios](#scenari)
3. [Objectives](#objective)
4. [Functional Requirements](#functional)
5. [Nonfunctional Requirements](#nonfunctional)
6. [Target environment](#target)
7. [Deliverables](#deliv)
8. [Milestone](#milestone)

8.1 Documentazioni e scadenze

1. **PROBLEM DOMAIN**

L’applicativo mobile Youth Club si pone come obiettivo principale la ricerca di locali siti in una determinata zona, per gli utenti che non hanno familiarità con il luogo.

Fornisce un servizio di recensioni utilizzabile dall’utente per conoscere o effettuare la valutazione del locale ricercato. Tali recensioni vengono identificate a mezzo *ID* univoco il quale viene ottenuto automaticamente dal dispositivo. Nell’ipotesi in cui l’utente, avendo già fornito la recensione su un locale, decida in un secondo momento di volerla modificare, trascorsi i 30 giorni dalla data della prima pubblicazione potrà fornirne un’altra.

A seguito di un’analisi dei principali competitors (Trip Advisor, Yelp) abbiamo rilevato da parte degli utenti numerose lamentele circa l’impossibilità di procedere ad una modifica della recensione fornita, come visibile tramite il seguente LINK (<https://www.tripadvisor.it/ShowTopic-g1-i12394-k10727759-Comportamento_scorretto_nel_rilasciare_recensioni-Aiutaci_a_migliorare_TripAdvisor.html>).

Dalle rilevazioni fatte abbiamo ritenuto opportuno inserire la possibilità di modifica alla recensione.

1. **SCENARIOS**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome Scenario** | Ricerca Locale per nome |
| **Attori** | Vincenzo: User  Youth Club App: System |
| **Flusso di eventi** | 1. Vincenzo sta cercando un locale e decide di aprire l’applicazione 2. L’applicazione una volta aperta mostra a Vincenzo una schermata dove può selezionare la ricerca per nome e per località, sceglie quella per nome 3. Una volta selezionata la ricerca per nome, l’applicazione mostra una schermata che contiene un’area di testo per inserire il nome del locale e un pulsante per cercare. 4. Vincenzo inserisce nell’area di testo “Panta Rei” e subito dopo clicca sul pulsante di ricerca. 5. Una volta che Vincenzo ha premuto il tasto di ricerca, l’applicazione mostra lo schermo diviso in due, dove nella parte superiore mostra la posizione del locale con l’ausilio di un marker e nella parte inferiore il locale cercato, eventualmente se sono presenti più locali con lo stesso nome mostra la lista e la rispettiva posizione sulla mappa. 6. Vincenzo analizza l’intera lista e seleziona il locale che dalla mappa è situato all’uscita dell’autostrada di Fisciano, perché quello più vicino a lui; una volta individuato il locale Vincenzo ci clicca sopra. 7. Dopo aver cliccato vengono mostrate in un’altra schermata le informazioni relative a quel locale come ad esempio numero di telefono, sito web, orari di apertura e chiusura, una foto, una breve descrizione e l’elenco delle recensioni fatte dai clienti precedenti. 8. Il locale selezionato presenta recensioni che convincono Vincenzo allora decide di andarci |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome Scenario** | Ricerca locale per località con l’uso del GPS |
| **Attori** | Vincenzo: User  Youth Club App: System |
| **Flusso di eventi** | 1. Vincenzo sta cercando un locale e decide di aprire l’applicazione. 2. L’applicazione appena aperta mostra a Vincenzo una schermata dove può selezione la ricerca per località o nome e sceglie quella per località. 3. Una volta che Vincenzo ha selezionato la ricerca per località, l’applicazione gli mostra una schermata dove trova una barra di ricerca, un pulsante che permette all’utente di geo localizzarsi e al di sotto di essa i checkBox relativi alle categorie di locali che intende trovare nelle vicinanze. 4. Dopo aver cliccato sul pulsante di geo localizzazione sulla barra di ricerca comparirà latitudine e longitudine effettivi. 5. Vincenzo seleziona le categorie di suo interesse e clicca sul bottone di ricerca al di sotto dei checkBox che lo trasferisce alla schermata successiva. 6. L’applicazione nella seguente pagina mostra a Vincenzo una schermata divisa in due parti: la parte superiore occupata dalla mappa sulla quale vengono visualizzati i marker dei locali situati intorno a Vincenzo, mentre nella parte inferiore compare una lista dei locali ordinati in base alla loro valutazione. 7. Vincenzo analizza l’intera lista e trovandosi a Fisciano seleziona il bar “Panta Rei” che si trova a 600 metri dalla sua posizione attuale, cliccandoci sopra. 8. Dopo aver cliccato vengono mostrate in un’altra schermata le informazioni relative a quel locale come ad esempio numero di telefono, sito web, orari di apertura e chiusura, una foto, una breve descrizione e l’elenco delle recensioni fatte dai clienti precedenti. 9. Il locale selezionato presenta recensioni che convincono Vincenzo allora decide di andarci |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome Scenario** | Ricerca locale per località con inserimento luogo specifico |
| **Attori** | Vincenzo: User  Youth Club App: System |
| **Flusso di eventi** | 1. Vincenzo sta cercando un locale e decide di aprire l’applicazione. 2. L’applicazione appena aperta mostra a Vincenzo una schermata dove può selezione la ricerca per località o nome e sceglie quella per località. 3. Una volta che Vincenzo ha selezionato la ricerca per località, l’applicazione gli mostrerà una schermata dove trova una barra di ricerca, in cui inserire il testo, un pulsante che permette all’utente di geo localizzarsi e al di sotto di essa i checkBox relativi alle categorie di locali che intende trovare. 4. Dopo aver scritto il luogo che potrà essere una strada, una città o un comune Vincenzo seleziona le categorie di suo interesse e clicca sul bottone di ricerca al di sotto dei checkBox che lo trasferirà alla schermata successiva. 5. Vincenzo decide di cercare i bar che si trovano a Fisciano 6. L’applicazione nella seguente pagina mostra a Vincenzo una schermata divisa in due parti: la parte superiore occupata dalla mappa sulla quale verranno visualizzati i marker dei locali che si trovano nella località selezionata che nel suo caso è Fisciano, mentre nella parte inferiore compare una lista dei locali ordinati in base alla loro valutazione. 7. Vincenzo analizza l’intera lista e seleziona il bar “Panta Rei” cliccandoci sopra. 8. Dopo aver cliccato vengono mostrate in un’altra schermata le informazioni relative a quel locale come ad esempio numero di telefono, sito web, orari di apertura e chiusura, una foto, una breve descrizione e l’elenco delle recensioni fatte dai clienti precedenti. 9. Il locale selezionato presenta recensioni che convincono Vincenzo allora decide di andarci. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome Scenario** | Inserimento Recensione |
| **Attori** | Vincenzo: User  Youth Club App: System |
| **Flusso di eventi** | 1. Vincenzo dopo aver effettuato una ricerca utilizzando une delle tecniche descritte in precedenza, seleziona il locale che vuole recensire. 2. Dopo aver selezionato il locale, l’applicazione mostra in un’altra schermata le informazioni relative ad esso come via, numero di telefono, sito web, orari di apertura e chiusura (se disponibili), una foto, l’elenco delle recensioni fatte dai clienti precedenti e un pulsante per inserire una recensione 3. Vincenzo dopo aver cliccato il pulsante viene trasferito su un’altra schermata dove comparirà un’apposita form compilabile dove inserirà il titolo e il testo della recensione negli appositi campi, un giudizio complessivo del locale espresso numericamente con valori che vanno da 1 (pessimo) a 5 (ottimo), e una valutazione del servizio, qualità/prezzo e cibo. 4. Una volta aver completato la recensione Vincenzo clicca su un bottone situato al di sotto della form che invierà la recensione al sistema, che l’accetterà e la mostrerà insieme a quelle già presenti. |
|  |  |

1. **OBJECTIVES**

* Servizio di ricerca filtrata per gli utenti
  + Pub
  + Lounge Bar & Bar
  + Discoteca
  + Wine Bar (enoteche)
* Servizio di registrazione automatica tramite l’id del dispositivo (*WhatsApp style*).

1. **FUNCTIONAL REQUIREMENTS**
   * **Utente:** fruizione di un servizio di ricerca filtrata dei locali e di recensioni di questi ultimi mediante una valutazione numerica da 1 a 5 rappresentata tramite l’utilizzo di stelle. Inoltre, l’utente ha la possibilità di leggere le recensioni fornite dagli altri utenti oppure fornirne lui stesso una.
   * **Servizi esterni** 
     + Location Management: sfruttamento del servizio GPS del dispositivo al fine di ricercare l’esatta posizione dell’utente.
     + YELP API: servizio esterno fornito da YELPINK per accertare la posizione e l’elenco dei locali.
     + FourSquare: servizio esterno utilizzato per la ricerca dei luoghi di interesse sopra citati.
     + Google Place: servizio esterno utilizzato per la ricerca dei luoghi di interesse e dei dettagli relativi ai locali.
     + Google Maps: servizio esterno utilizzato per contrassegnare i luoghi ricercati sull’applicativo.
2. **NONFUNCTIONAL REQUIREMENTS**

* **High accurancy:** l’applicativo fornisce un’alta affidabilità della risposta data dal confronto dei risultati elaborati da YELP API, FourSquare e Google Place.
* **Adaptability:** il software è in grado di memorizzare i risultati delle ricerche dei vari utenti riducendo in tal modo i tempi di risposta per le successive ricerche.

1. **TARGET ENVIRONMENT**

L’applicativo verrà sviluppato per device android con versioni superiori da quella KitKat, che secondo le stime effettuate da Google, rappresenta attualmente il 95% dei device android. Il lato Server sfrutta Java e Tomcat mentre il database utilizzato è MySQL.

1. **DELIVERABLES**

* State of work
* Requisiti e casi d’uso
* Requirements Analysis Document (RAD)
* System Design Document
* Specifica delle interfacce del sottosistema da implementare
* Test di sistema e casi di test del sottosistema da implementare

1. **MILESTONE**
   1. **Documentazione e scadenze**

* State of work *19 ottobre 2018*
* Requisiti e casi d’uso *26 ottobre 2018*
* Requirements Analysis Document (RAD) *9 novembre 2018*
* System Design Document *30 novembre 2018*
* Specifica delle interfacce del sottosistema da implementare *14 dicembre 2018*
* Test Plan e Implementation *14 dicembre 2018*