

# Titolo

Nome autori

January 3, 2023

## 1 Descrizione del problema

Questa sezione deve essere una versione sintetica del documento RASD (Requirements Analysis and Specification Document). In particolare, deve contenere, come minimo:

1. la descrizione e specifica dei requisiti distinguendo tra requisiti funzionali e non funzionali;<sup>1</sup>
2. il glossario (con i termini in ordine alfabetico).

### 1.1 Analisi e specifica dei requisiti

### 1.2 Glossario

Definisce termini e acronimi utilizzati nel documento.

## 2 Progettazione del Sistema

### 2.1 Diagramma dei casi d'uso

Per ogni caso d'uso ci deve essere almeno una descrizione testuale del caso d'uso. Per i casi d'uso principali (almeno per i casi d'uso base) deve esserci anche la descrizione di un possibile scenario, eventualmente con l'indicazione delle possibili varianti.

---

<sup>1</sup>Va definito e usato in modo consistente un formato per la descrizione (e indicizzazione) dettagliata dei requisiti.

## 2.2 Descrizione degli scenari

<b>Nome</b>	Nome del caso d'uso
<b>Scopo</b>	Breve descrizione dello scopo del caso d'uso
<b>Attore</b>	Elenco attore/i coinvolti
<b>Pre-condizioni</b>	
<b>Trigger</b>	
<b>Descrizione sequenza eventi</b>	
<b>Alternativa/e</b>	
<b>Post-condizioni</b>	

Per cambiare l'aspetto della tabella potete far riferimento a un qualsiasi manuale LaTeX o alla Tabella 1 di esempio.

Table 1: Table captions are better up top

Item		
Animal	Description	Price (\$)
Gnat	per gram	13.65
	each	0.01
Gnu	stuffed	92.50
Emu	stuffed	33.33
Armadillo	frozen	8.99

## 2.3 Diagramma delle classi

In questo stadio ha senso che si riporti e si discuta il diagramma delle classi di progetto. Il diagramma delle classi di programma verr presentato e discusso nella sezione relativa all'implementazione.

Si ricordi che comunque il diagramma riportato in questa sezione:

1. Deve essere tracciabile con tutte le alte viste.
2. Deve essere tracciabile con il codice nel caso si decida di riportare un unico diagramma delle classi (quindi solo quello di programma).

3. Verr valutato guardando se i principi chiave della progettazione OO siano stati considerati (classi altamente coese, poco accoppiamento tra classi, uso di gerarchia tra classi, ecc.) e considerando le associazioni tra classi.

## 2.4 Diagrammi di sequenza

Esempio di come inserire una fotografia (con didascalia):

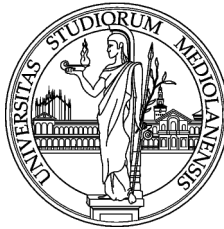


Figure 1: Example caption

## 2.5 Diagrammi delle attività

## 2.6 Macchine di stato

La notazione utilizzata per esprimere le macchine di stato deve essere usata in modo corretto, ad esempio i call event devono essere tracciabili con i messaggi dei casi d'uso e i metodi delle classi. Lo stesso si applica per tutte le azioni che sono chiamate di metodi.