|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Statement of Work  Progetto  Foundly   |  |  | | --- | --- | | Riferimento |  | | Versione | 0.1 | | Data | 05/10/2025 | | Destinatario | Studenti di Ingegneria del Software 2025/26 | | Presentato da |  | | Approvato da |  | |

RevisionHistory

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versione** | **Descrizione** | **Autori** |
| 05/10/2025 | 0.1 | Prima stesura | S. Lepore S. D. Passarelli N. Nappi |

Statement of Work (SOW) del Progetto  
Foundly

1. Scopo del Sistema

Lo scopo del sistema **Foundly** è progettare e realizzare una **webapp** per la gestione e il recupero di oggetti (e animali) smarriti, favorendo la collaborazione tra utenti e la creazione di una community basata sulla fiducia e sulla responsabilità condivisa.

Deve supportare:

* **la segnalazione di oggetti e anche di animali smarriti o ritrovati** da parte degli utenti, con la possibilità di allegare foto, descrizioni e luogo del ritrovamento/smarrimento;
* **la ricerca** e il matching automatico tra oggetti (o animali) smarriti e ritrovati, basato su parole chiave, categorie e posizione;
* **la verifica e moderazione delle segnalazioni**, per garantire l’affidabilità delle informazioni e prevenire abusi, includendo un modulo di conferma del proprietario (**secure claim**) che consente di verificare se chi richiede l’oggetto o l’animale è effettivamente il legittimo possessore, assicurando così uno scambio sicuro e trasparente;
* **la gestione dei profili utente e di una scoreboard** che premia chi ha aiutato a ritrovare più oggetti o animali, valorizzando l’impegno e la collaborazione all’interno della community;
* **permettere ai punti vendita di registrarsi come drop-point**, ovvero luoghi sicuri dove depositare o ritirare gli oggetti smarriti, facilitando così lo scambio anche senza incontro diretto tra gli utenti. In questo modo, i negozi partecipanti aumentano la propria visibilità e contribuiscono attivamente alla community.

In questo modo, Foundly si propone come una piattaforma digitale di supporto alle attività di recupero di oggetti e animali smarriti, favorendo comportamenti collaborativi e valorizzando il senso di fiducia e solidarietà tra le persone.

1. Data di Inizio e di Fine

Inizio: Ottobre 2025

Fine: fine Gennaio 2026

1. Deliverables

* RAD, SDD, ODD, Matrice di Tracciabilità, Test Plan, Test Case Specification, Test incident Report, Test Summary Report, Manuale D’Uso, Manuale Installazione e ogni altro documento richiesto per lo sviluppo del sistema.

1. Vincoli/Constraints (adattare considerando quanto indicato nella lezione di introduzione al corso)

***Vincoli collaborativi e comunicativi.***

* Rispetto scadenze delle scadenze intermedie/di fine progetto **definite nello statement of work**
* Uso di sistemi di versioning - GitHub in particolare
* Utilizzo di un sistema di versioning, dove tutti i membri del team forniscono il loro contributo
* Utilizzo di tool di per la suddivisione dei task e attività (Trello o similare)
* Utilizzo di tool di comunicazione tracciabile (Slack)

***Vincoli tecnici***

***Analisi e specifica dei requisiti***

* Specifica di **minimo** 2 e **massimo** 4 scenari per ogni membro del team;
* Specifica di **minimo** 2 e **massimo** 4 requisiti funzionali e non funzionali per ogni membro del team;
* **Esattamente** uno use case per ogni membro del team - i casi d'uso aggiuntivi **non** saranno valutati;
* **Esattamente** un sequence diagram ogni due membri del team - i sequence diagram aggiuntivi **non** saranno valutati;
* **Esattamente** un diagramma a scelta tra statechart e activity diagram ogni due membri del team - ulteriori diagrammi **non** verranno valutati;
* Specifica di un class diagram per team - eventuali object diagram **non** verranno valutati.

***System Design***

* Specifica di **minimo** 2 e **massimo** 4 design goal per ogni membro del team.
* Definizione di **un diagramma** di decomposizione dei sottosistemi per team, con annessa descrizione e motivazione all’uso.
* Definizione di **un deployment diagram** per team, con annessa descrizione e motivazione all’uso.

***Object Design***

* Uso di **minimo** uno e **massimo** due design pattern per team (devono essere selezionati tra quelli presentati a lezione);
* Uso di UML;

***Testing***

* Ogni studente dovrà effettuare il testing di unità, tramite category partition, di **esattamente** un metodo di una classe sviluppata.
* Ogni studente dovrà effettuare il testing di sistema, tramite category partition, di **esattamente** una funzionalità del sistema sviluppato.

1. Criteri di Accettazione/Acceptance Criteria - Criteri che, se non rispettati, portano al fallimento del progetto (adattare considerando quanto indicato nella lezione di introduzione al corso)

* Utilizzo appropriato di GitHub, che preveda il **rispetto delle linee guida definite nel contesto del primo lab**.
* Adeguato utilizzo del pull-based development, che preveda il **rispetto delle linee guida definite nel contesto del primo lab**.
* Adeguato utilizzo di Slack, che preveda il **rispetto delle linee guida definite nel contesto del secondo lab**.
* Adeguato utilizzo di Trello, che preveda il **rispetto delle linee guida definite nel contesto del secondo lab**.
* Documentazione adeguata. Verranno usati tool di **plagiarism detection** per identificare casi in cui gli studenti hanno copiato da progetti di anni precedenti e/o da altre fonti.
* Appropriato test di unità di un metodo sviluppato, che preveda il **rispetto dei vincoli.**
* Appropriato test di sistema di una funzionalità del sistema sviluppato, che preveda il **rispetto dei vincoli**.

1. Criteri di premialità (adattare considerando quanto indicato nella lezione di introduzione al corso)

* Uso adeguato di sistemi di **build**;
* Uso adeguato di un processo di **continuous integration** tramite Travis;
* Uso adeguato di tool di controllo della qualità (ad esempio, **CheckStyle**);
* Adozione di processi di **code review**;
* Uso adeguato di tool avanzati di testing (e.g., **Mockito, Cobertura**, etc.).