



Laurea Triennale in informatica-Università di Salerno  
Corso di *Ingegneria del Software*- Prof C.Gravino



---

# Requirements Analysis Document OutiftMaker

Riferimento	
Versione	1.1
Data	20/11/2023
Destinatario	Studenti di Ingegneria del Software 2023/24
Presentato da	Avallone Francesca Buongiorno Rocco Pio Letterese Michele
Approvato da	



Laurea Triennale in informatica-Università di Salerno  
Corso di *Ingegneria del Software*- Prof C.Gravino

## Sommario

Revision History .....	3
1. Introduzione .....	5
1.1 Scopo del sistema .....	5
1.2 Ambito del sistema .....	5
1.3 Obiettivi e criteri di successo del sistema.....	5
1.4 Definizioni, acronimi e abbreviazioni .....	6
1.5 Riferimenti .....	7
1.6 Panoramica .....	7
2. Sistema corrente .....	8
3. Sistema proposto.....	8
3.1 Panoramica .....	8
3.2 Requisiti Funzionali.....	9
3.3 Requisiti Non Funzionali .....	11
3.4 Modelli del Sistema .....	12
3.4.1 Scenari .....	13
3.4.2 Casi d'uso .....	21
3.4.2.1 Use Case Diagram .....	26
3.4.3 Modello ad Oggetti.....	27
3.4.4 Modelli dinamici .....	31
3.4.4.1 Sequence Diagram.....	32
3.4.4.2 Activity Diagram .....	34
3.4.4.3 Class Diagram .....	36
3.4.5 Mock-up.....	37
4. Glossario .....	44



## Revision History

DATA	VERSIONE	DESCRIZIONE	AUTORI
9/10/2023	0.1	Prima stesura	Francesca Avallone Rocco Pio Buongiorno Michele Letterese
23/10/2023	0.2	Aggiunta dei requisiti funzionali e non funzionali	Francesca Avallone Rocco Pio Buongiorno Michele Letterese
26/10/2023	0.3	Aggiunta degli scenari	Francesca Avallone Rocco Pio Buongiorno Michele Letterese
30/10/2023	0.4	Aggiunta dei casi d'uso	Francesca Avallone Rocco Pio Buongiorno Michele Letterese
2/11/2023	0.5	Modifica degli scenari e casi d'uso	Francesca Avallone Rocco Pio Buongiorno Michele Letterese
3/11/2023	0.6	Aggiunta Use case Diagram	Francesca Avallone Rocco Pio Buongiorno Michele Letterese
4/11/2023	0.7	Aggiunta dei Sequence Diagram	Francesca Avallone Rocco Pio Buongiorno Michele Letterese
10/11/2023	0.8	Aggiunta del Class Diagram	Francesca Avallone Rocco Pio Buongiorno Michele Letterese
17/11/2023	0.9	Aggiunta degli Activity Diagram	Francesca Avallone Rocco Pio Buongiorno Michele Letterese



Laurea Triennale in informatica-Università di Salerno  
Corso di *Ingegneria del Software*- Prof C.Gravino

<b>20/11/2023</b>	<b>1.0</b>	<b>Aggiunta Mock-up</b>	Michele Letterese
<b>22/11/2023</b>	<b>1.1</b>	<b>Revisione RAD</b>	Francesca Avallone Rocco Pio Buongiorno Michele Letterese



## 1.Introduzione

### 1.1 Scopo del sistema

---

Lo scopo principale del sistema è quello di fornire agli utenti dei consigli di abbigliamento

### 1.2 Ambito del sistema

---

Il software è realizzato con l'obiettivo di offrire un supporto a tutti gli utenti che, in modo giornaliero impiegano un'eccessiva quantità di tempo per la scelta dell'outfit o più outfit nella giornata e al col tempo consultare in ogni momento il proprio armadio virtuale per evitare l'acquisto di capi già posseduti o simili.

### 1.3 Obiettivi e criteri di successo del sistema

---

Gli obiettivi del sistema sono il consentire agli utenti di creare e generare outfit unici in base ai loro stili e preferenze personali, garantendo all'utente un'interfaccia intuitiva e facile da navigare per migliorare l'usabilità dell'app. Assicurandosi che l'app sia stabile, priva di bug e che risponda prontamente alle interazioni degli utenti.



## 1.4 Definizioni, acronimi e abbreviazioni

In questa sezione descriveremo i termini che sono stati utilizzati all'interno del documento stesso divisi in tre sezioni principali: definizioni, acronimi ed abbreviazioni.

### 1. Definizioni:

- **Generazione di un outfit:** Si riferisce al processo di creazione di una combinazione di abbigliamento e calzature che si armonizzano insieme per formare un completo coordinato. Nel nostro caso utilizzeremo un algoritmo di intelligenza artificiale per analizzare le preferenze di scelta dell'utente andando poi a generare combinazioni di outfit personalizzate.
- **Creazione di un outfit:** Si riferisce al processo della combinazione di abbigliamento e calzature in modo intenzionale e creativo da parte dell'utente per ottenere un outfit completo.
- **Armadio virtuale personale:** Strumento che fornisce la possibilità di visualizzazione, organizzazione e gestione virtuale dei capi utilizzati dall'utente.
- **Archivio outfit:** Strumento che fornisce la possibilità di visualizzazione, conservazione e gestione degli outfit creati o generati degli utenti.

### 2. Acronimi:

- **RF[n]:** Requisito Funzionale [numero]
- **RNF[n]:** Requisito Non Funzionale [numero]
- **SC\_[n]:** Scenario\_ [numero]
- **UC\_[nome]:** Caso d'uso\_ [nome completo del caso d'uso]
- **SD\_[nome]:** Sequence Diagram\_ [nome completo del sequence diagram]
- **AD\_[nome]:** Activity Diagram\_ [nome completo dell'activity diagram]
- **MU\_[nome]:** Identificativo del Mock-up
- **NA:** Not Available (non disponibile)

### 3. Abbreviazioni:

- **AV:** Armadio virtuale;
- **AO:** Archivio outfit;



## 1.5 Riferimenti

Per stilare la presente documentazione, si è preso come riferimento sia il file “linee guida use case - template” che le slide fornite dal Docente del corso di Ingegneria del Software, Carmine Gravino, inserite nella sezione “M2” della piattaforma di e-learning della facoltà di Informatica. Inoltre, è stato consultato il libro di testo “Object-Oriented Software Engineering Using UML, Patterns and Java: Third Edition, di Bernd Bruegge ed Allen H. Dutoit”.

## 1.6 Panoramica

Dopo questa prima sezione di introduzione del presente documento di analisi e raccolta dei requisiti, il punto 2 esporrà brevemente il Sistema corrente, mentre al punto 3 verrà fornita una dettagliata descrizione del Sistema proposto. In particolare, dopo aver esposto nel dettaglio i requisiti (funzionali e non funzionali) previsti, questa sezione illustrerà i modelli del Sistema che si intende realizzare. Tali modelli comprenderanno i tipici scenari di utilizzo, gli specifici casi d’uso, il modello a oggetti che descrive la struttura del Sistema, i modelli dinamici che descrivono in dettaglio l’esecuzione delle relative funzioni e, infine, i mock-up dell’interfaccia utente.



## 2. Sistema corrente

Nel contesto attuale del mercato degli strumenti per la creazione di outfit, molte piattaforme stanno cercando di offrire un'esperienza completa e personalizzata agli appassionati di moda. Questi servizi si distinguono per interfacce intuitive, gestione versatile dei capi d'abbigliamento, personalizzazione avanzata dei profili utente, varie opzioni di organizzazione degli outfit e un impegno nei confronti della sicurezza e della privacy.

La maggior parte di tali soluzioni è a pagamento, e per accedere a funzionalità avanzate o servizi premium, spesso è richiesto un abbonamento annuale. Questo approccio potrebbe limitare l'accesso e l'esperienza degli utenti, poiché alcuni potrebbero essere esclusi a causa delle restrizioni finanziarie.

Nonostante ciò, la costante evoluzione di queste piattaforme mira a fornire agli utenti strumenti sempre più sofisticati per esprimere la propria creatività nel mondo della moda. La sfida per le aziende del settore è bilanciare la monetizzazione dei loro servizi con la necessità di mantenere accessibile e inclusiva l'esperienza complessiva per una varietà di utenti.

## 3. Sistema proposto

### 3.1 Panoramica

Per eliminare i disagi proposti nel precedente capitolo, il sistema proposto viene sviluppato come un app mobile per piattaforme portatili, completamente gratuita, offrendo un'interfaccia intuitiva, con un design pulito ed elementi visivi che facilitano la sua navigazione. L'importante utilizzo dell'Armadio virtuale dove sono riposti gli elementi più importanti inseriti dall'utente, i suoi capi. Con una gestione di esso semplice e coincisa, elemento fondamentale per la creazione da parte dell'utente di outfit, avendo anche la possibilità di generazione di un outfit tramite un algoritmo di intelligenza artificiale, per suggerire combinazioni di abbigliamento in base alle preferenze degli utenti. L'implementazione di un archivio personale per tutti gli outfit creati o generati dall'utente è essenziale per garantire che nessuno di essi venga "dimenticato" nel caso di un ripetuto utilizzo dello stesso look. Questo archivio consente agli utenti di tenere traccia dettagliata di ciascun outfit, facilitando la gestione e la selezione di combinazioni già utilizzate in precedenza. In questo modo, l'utente può evitare ripetizioni indesiderate. Tutto ciò può essere gestito con facilità direttamente dalla propria





tasca, interagendo con l'app anche in assenza di una connessione internet. In questo modo, l'utente ha la comodità di accedere al suo archivio personale di outfit, tenendo sotto controllo tutte le combinazioni create o generate.

## 3.2 Requisiti Funzionali.

Identificatore	Priorità	Descrizione
RF[1]	5	Il sistema consente agli utenti di registrarsi.
RF[2]	4	Il sistema consente agli utenti registrati, di accedere al loro personale armadio virtuale all'interno dell'app.
RF[3]	2	Il sistema consente agli utenti di utilizzare filtri per cercare un determinato capo all'interno del proprio armadio virtuale in base a criteri specifici.
RF[4]	5	Gli utenti possono aggiungere capi all'interno dell'armadio virtuale, specificando alcune caratteristiche.
RF[5]	3	Gli utenti hanno la possibilità di modificare un capo.
RF[6]	3	Gli utenti hanno la possibilità di rimuovere un capo.
RF[7]	5	Gli utenti possono generare outfit tramite inserimento di preferenze



<b>RF[8]</b>	4	L'utente può creare il suo outfit, scegliendo manualmente i vari capi dal suo armadio virtuale personale.
<b>RF[9]</b>	3	L'utente ha la possibilità di salvare l'outfit in un archivio outfit, dove potrà vedere tutti i suoi outfit salvati.
<b>RF[10]</b>	3	Una volta salvato un outfit nell'archivio outfit personale, l'utente ha la possibilità di rimuoverlo.
<b>RF[11]</b>	4	Ogni utente ha un'area personale dedicata, all'interno dell'app dove può visualizzare o aggiornare le proprie informazioni personali, e disconnettersi dalla piattaforma.
<b>RF[12]</b>	5	L'amministratore del sistema ha la possibilità di visualizzare il numero di account registrati, numero di outfit creati o generati da parte degli utenti.



### 3.3 Requisiti Non Funzionali

Identificatore	Priorità	Descrizione
<b>RNF[1]</b>	5	L'app deve offrire un controllo degli accessi, per garantire che solo le persone autorizzate possano accedere alle informazioni.
<b>RNF[2]</b>	4	I tempi di risposta non devono superare i 5 secondi per qualsiasi operazione dell'utente.
<b>RNF[3]</b>	5	Il sistema deve essere accessibile ininterrottamente, 24 ore al giorno, 7 giorni alla settimana, con l'eccezione di interruzioni programmate, che verranno comunicate in anticipo all'utente.
<b>RNF[4]</b>	4	L'app deve essere progettata in modo intuitivo per facilitare l'utilizzo da parte degli utenti senza richiedere istruzioni complesse.
<b>RNF[5]</b>	4	L'app deve essere progettata e sviluppata in modo tale da adattarsi a schermi di diverse dimensioni e risoluzioni di una gamma di dispositivi Android.



<b>RNF[6]</b>	4	Il sistema deve occupare una porzione di memoria strettamente necessaria al mantenimento del database.
---------------	---	--

## 3.4 Modelli del Sistema

Di seguito vengono illustrati, tramite diverse rappresentazioni, i vari modelli relativi al Sistema proposto; in particolare, verranno descritti gli scenari, i casi d'uso, il modello a oggetti, i modelli dinamici e, infine, alcuni mock-up.



### 3.4.1 Scenari

NOME SCENARIO	SC_01: Visualizzazione dell'armadio virtuale	
ATTORI	Utente: Giorgio	
DESCRIZIONE	Giorgio visualizza il suo personale armadio virtuale	
FLUSSO DEGLI EVENTI	UTENTE	SISTEMA
	1. Giorgio essendo un utente registrato, aprendo l'app "OutfitMaker", accede al suo personale armadio virtuale per visualizzare la collezione dei suoi capi.	
		2. Il sistema conduce Giorgio nel suo armadio virtuale offrendogli accesso alla collezione dei suoi capi e la possibilità di applicare dei filtri per facilitare la ricerca di un determinato capo.
	3. Giorgio una volta acceduto al suo armadio virtuale personale, oltre a osservare tutti i suoi capi, decide di voler vedere solo tutte le sue camicie e così clicca sull'apposito filtro per "Camicie".	4. Il sistema successivamente restituisce a Giorgio solo i capi con l'attributo "Camicie", come selezionato.
	5. Giorgio tramite il filtro apposito, osserva tutte le sue camicie possedute nell'armadio virtuale.	



Laurea Triennale in informatica-Università di Salerno  
Corso di *Ingegneria del Software*- Prof C.Gravino

NOME SCENARIO	SC_02: Inserimento di capi nell'armadio virtuale	
ATTORI	Utente: Giorgio	
DESCRIZIONE	Giorgio inserisce capi nell'armadio virtuale	
FLUSSO DEGLI EVENTI	UTENTE	SISTEMA
	1. Giorgio, essendo un utente registrato, accede al suo personale armadio virtuale e clicca sul bottone "Inserisci capo".	
		2. Il sistema successivamente restituisce a Giorgio un form d'inserimento dati con campi obbligatori tra cui: "Nome del brand", "Colore", "Tipologia", "Occasione", "Stagione".
	3. Giorgio inserirà i vari campi.	
		4. Il sistema verificherà la correttezza dei vari campi, se saranno presenti degli errori, tra cui, la mancata compilazione di un campo, il sistema notificherà l'errore e successivamente farà effettuare il reinserimento dei campi. Se i campi saranno corretti, il sistema effettuerà correttamente l'inserimento del capo nell'armadio virtuale di Giorgio.
	5. Giorgio una volta inseriti correttamente i campi, accedendo al suo armadio virtuale troverà il suo capo, inserito correttamente.	



NOME SCENARIO	SC_03: Modifica di un capo nell'armadio virtuale	
ATTORI	Utente: Giorgio	
DESCRIZIONE	Giorgio modifica un capo nell'armadio virtuale	
FLUSSO DEGLI EVENTI	UTENTE	SISTEMA
	1. Giorgio, essendo un utente registrato, accede al suo personale armadio virtuale e vuole modificare un attributo di un capo. A questo punto Giorgio clicca sul bottone "Modifica capo".	
		2. Il sistema successivamente restituisce a Giorgio il form precedentemente compilato per l'inserimento di quel determinato capo. Con la possibilità di modificarlo.
	3. Giorgio modifica il campo "Stagione", passando da "Primaverile" ad "Estiva".	
		4. Il sistema verifica la correttezza del campo o dei vari campi modificati e se essi sono corretti, verranno modificati correttamente.
	5. Giorgio una volta modificato correttamente il campo o vari campi, accedendo al suo armadio virtuale troverà il capo selezionato modificato correttamente.	



NOME SCENARIO	SC_04: Rimozione di un capo dall'armadio virtuale	
ATTORI	Utente: Giorgio	
DESCRIZIONE	Giorgio rimuove un capo dall'armadio virtuale	
FLUSSO DEGLI EVENTI	<p>UTENTE</p> <p>1. Giorgio, essendo un utente registrato, accede al suo personale armadio virtuale e si accorge che un capo presente nell'armadio non è più di suo gradimento e decide di volerlo rimuovere. Così Giorgio clicca sul bottone "Rimuovi capo".</p>	<p>SISTEMA</p> <p>2. Il sistema inoltra a Giorgio un messaggio di conferma di rimozione del capo selezionato.</p> <p>3. Giorgio clicca sul tasto "Conferma".</p> <p>4. Il sistema rimuove definitivamente il capo selezionato dall'armadio virtuale insieme ai suoi relativi dati.</p> <p>5. Giorgio accedendo al suo armadio virtuale non vedrà più il capo rimosso precedentemente.</p>





Laurea Triennale in informatica-Università di Salerno  
Corso di *Ingegneria del Software*- Prof C.Gravino

NOME SCENARIO	SC_05: Creazione di un outfit	
ATTORI	Utente: Giorgio	
DESCRIZIONE	Giorgio effettua una creazione di un outfit con preferenze	
FLUSSO DEGLI EVENTI	UTENTE	SISTEMA
	1. Giorgio ha un evento a cui assistere e intende creare un outfit adatto ad una occasione specifica partendo da zero cliccando sul bottone "Crea outfit". Giorgio essendo utente già registrato accede al proprio armadio virtuale personale impostando i filtri adatti al pretesto.	
		2. Il sistema mostra a Giorgio i capi nell'armadio virtuale che rispecchiano i filtri come selezionato.
	3. In base ai capi visualizzati filtrati, Giorgio seleziona quelli più adatti all'occasione creando una lista di capi rappresentante l'outfit completo.	
		4. Il sistema chiede all'utente di confermare le sue scelte.
	5. Giorgio cliccando il bottone "Aggiungi outfit", completa la creazione del suo outfit.	
		6. Il sistema aggiunge l'outfit nell'archivio outfit.

NOME SCENARIO	SC_06: Generazione di un outfit
---------------	---------------------------------



Laurea Triennale in informatica-Università di Salerno  
Corso di *Ingegneria del Software*- Prof C.Gravino

ATTORI	Utente: Giorgio	
DESCRIZIONE	Giorgio effettua una generazione di un outfit con preferenze	
FLUSSO DEGLI EVENTI	UTENTE	SISTEMA
	1. Giorgio essendo un utente già registrato, apre l'app "OutfitMaker" e avendo precedentemente aggiunto al suo armadio virtuale personale diversi capi, vuole effettuare la generazione di un outfit. Giorgio clicca sul bottone "Genera outfit"	
		2. Il sistema prima che venga generato l'outfit mostra a Giorgio un form d'inserimento dati, che servirà per indicare eventuali preferenze connesse alla generazione.
	3. Giorgio indica alcune preferenze per la generazione, tra cui l'occasione e la stagionalità dei capi.	
		4. Il sistema poi, consultando l'armadio virtuale personale di Giorgio genererà un outfit rispettando le preferenze inserite precedentemente. Una volta poi generato, restituirà l'outfit all'utente per essere valutato.
	5. Giorgio visualizza l'outfit e deciderà di salvarlo o meno cliccando sul tasto "Salva outfit", per salvarlo.	
		6. Il sistema provvederà a salvare l'outfit generato nell'archivio outfit oppure scartarlo.

NOME SCENARIO	SC_07: Rimozione Outfit
---------------	-------------------------



ATTORI	Utente: Giorgio	
DESCRIZIONE	Giorgio effettua la rimozione di un outfit dall'archivio outfit	
FLUSSO DEGLI EVENTI	UTENTE	SISTEMA
	1. Giorgio essendo un utente registrato, aprendo l'app "OutfitMaker", Al visualizzare l'elenco degli outfit creati precedentemente, Giorgio nota un outfit che non gli piace più e prende la decisione di eliminarlo dall'archivio. Per fare ciò, seleziona l'outfit indesiderato e clicca sul pulsante "Rimuovi outfit".	
		2. Il sistema chiede conferma all'utente riguardante la rimozione dell'outfit dall'archivio.
	3. Giorgio cliccando il bottone "Conferma", assicura al sistema di voler eliminare l'outfit selezionato.	
		4. Il sistema provvede a rimuovere l'outfit all'interno dell'archivio outfit dell'utente.
	5. Giorgio successivamente quando accederà al suo archivio outfit non troverà più l'outfit rimosso correttamente in precedenza.	



NOME SCENARIO	SC_08: Visualizzazione Utenti	
ATTORI	Admin: Marco	
DESCRIZIONE	Marco intende visualizzare la lista degli utenti loggati	
FLUSSO DEGLI EVENTI	<p>UTENTE</p> <p>1. Marco, admin dell'app accede al suo profilo, inserendo le proprie credenziali nel campo "Login".</p> <p>3. Marco, inseriti correttamente i dati si trova nell'area utente personale e clicca sul bottone "Visualizza Lista Utenti", per poter vedere tutti gli utenti loggati nella sua app.</p>	<p>SISTEMA</p> <p>2. Il sistema verifica che i dati d'accesso corrispondano all'admin dell'app altrimenti avvisa l'utente con un messaggio di errore.</p> <p>4. Il sistema ritorna una lista contenente i dati di tutti gli utenti loggati, con il relativo numero di outfit creati e generati, e il numero di capi inseriti nell'armadio.</p>



## 3.4.2 Casi d'uso

<b>Identificativo</b>  <i>UC1_GenerazioneOutfit</i>		<i>Generazione di un outfit con preferenze.</i>	<i>Data</i> 10/11/2023	
			<i>Vers.</i> 0.01	
			<i>Autore</i> Buongiorno Rocco Pio	
<b>Descrizione</b>		Caso d’uso riguardante la generazione un outfit, da parte dell’utente, tramite delle preferenze pre-generazione.		
<b>Attore Principale</b>		Utente		
<b>Attori secondari</b>		NA		
<b>Entry Condition</b>		L’utente registrato e loggato vuole generare un nuovo outfit.		
<b>Exit condition</b>  On success		L’outfit viene salvato con successo.		
<b>Exit condition</b>  On failure		L’outfit viene scartato.		
<b>Rilevanza/User Priority</b>		ALTA		
<b>Frequenza stimata</b>		2/giorno		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO				
1	Utente:	Vuole effettuare la generazione di un outfit e clicca sul bottone “Genera outfit”.		
2	Sistema:	Il sistema una volta cliccato il bottone “Genera outfit” effettua un controllo per accertarsi che siano presenti almeno: <ul style="list-style-type: none"><li>- Una T-shirt o felpa</li><li>- Un pantalone</li><li>- Un paio di scarpe</li></ul> All’interno dell’armadio dell’utente, che già sarà stato creato, in seguito alla registrazione dell’utente.		
3	Sistema:	Il sistema mostra un form d’inserimento dati, che servirà per indicare eventuali preferenze connesse alla generazione tra cui: <ul style="list-style-type: none"><li>- Stagionalità (obbligatorio)</li><li>- Occasione</li></ul>		
4	Utente:	L’utente indica le preferenze per la generazione.		



Laurea Triennale in informatica-Università di Salerno  
Corso di *Ingegneria del Software*- Prof C.Gravino

5	Sistema:	Verifica i campi delle preferenze assicurandosi che almeno il campo "Stagionalità" sia stato compilato.
6	Sistema:	Verifica se nell'armadio virtuale sono disponibili capi d'abbigliamento adatti per creare un outfit in linea con le preferenze.
7	Sistema:	Il sistema genererà un outfit che rispetta le preferenze inserite in precedenza.
<b>Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Il sistema non riesce a creare l'outfit per mancanza di capi conformi alle preferenze</b>		
3.1	Sistema:	Il sistema non riesce a generare un outfit, per mancanza di capi d'abbigliamento con le caratteristiche inserite nel form. Ed invia un messaggio d'errore all'utente.
<b>Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Non sono presenti i capi necessari nell'armadio virtuale per generare un outfit</b>		
2.1	Sistema:	Controllando l'armadio virtuale, il sistema non trova uno o più capi necessari per generare un outfit (t-shirt o felpa, pantalone, scarpe), ed invia un messaggio all'utente.
<b>Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: La generazione dell'outfit non è andata a buon fine.</b>		
6.1	Sistema:	A causa di un problema interno al sistema la generazione dell'outfit richiesta dall'utente non è stata terminata, mostrando un messaggio di errore all'utente.
6.2	Utente:	L'utente può scegliere di riprovare in un secondo momento o di contattare il supporto tecnico per assistenza.



Laurea Triennale in informatica-Università di Salerno  
Corso di *Ingegneria del Software*- Prof C.Gravino

<b>Identificativo</b>	<i>Inserimento Capo</i>	<i>Data</i>	10/11/2023
<i>UC2_InserimentoCapo</i>	<i>nell’armadio virtuale</i>	<i>Vers.</i>	0.1
		<i>Autore</i>	Letterese Michele
<b>Descrizione</b>	Caso d’uso riguardante l’inserimento di un capo di abbigliamento al proprio armadio virtuale		
<b>Attore Principale</b>	Utente: Giorgio		
<b>Attori secondari</b>	NA		
<b>Entry Condition</b>	L’utente registrato e loggato vuole inserire un proprio capo nell’armadio virtuale personale.		
<b>Exit condition</b>  On success	L’inserimento viene effettuato con successo.		
<b>Exit condition</b>  On failure	L’inserimento non va a buon fine.		
<b>Rilevanza/User Priority</b>	ALTA		
<b>Frequenza stimata</b>	3/mese		
<b>FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO</b>			
1	Utente:	Accedendo al proprio armadio, richiede di Inserire un nuovo capo d’abbigliamento cliccando su “Inserisci Capo”.	
2.	Sistema:	Chiede di inserire dati compilando un form: <ul style="list-style-type: none"><li>- Nome brand</li><li>- Colore</li><li>- Stagionalità</li><li>- Occasione</li><li>- Tipologia</li></ul>	
3	Utente:	Inserisce i dati richiesti	
4	Sistema:	Controlla che i dati siano validi, ossia che: <ul style="list-style-type: none"><li>- Il nome sia di almeno 3 caratteri</li><li>- Tutti i campi siano stati compilati.</li></ul>	
5	Sistema:	Inserisce correttamente il capo d’abbigliamento nell’armadio virtuale	



Scenario/Flusso di eventi Alternativo: l'utente inserisce dei dati scorretti		
4.1	Sistema:	Mostra un avviso in cui avverte l'utente che i dati inseriti non rispettano il formato richiesto al fine di inserire il capo d'abbigliamento nell'armadio virtuale.
4.2	Utente:	Modifica i dati precedentemente inseriti.
Scenario/Flusso di eventi Alternativo: l'utente non riempie tutti i campi richiesti		
3.1	Sistema:	Mostra un avviso dove chiede all'utente di inserire i dati nei campi non compilati
3.2	Utente:	L'utente procede nel riempire i campi mancanti al fine di inserire correttamente il capo d'abbigliamento nell'armadio virtuale
Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: l'inserimento del capo d'abbigliamento non può effettuarsi		
5.1	Sistema:	Mostra all'utente un messaggio di errore, comunicando che il capo d'abbigliamento non può essere inserito correttamente nell'armadio virtuale, a causa di un errore tecnico.
5.2	Utente:	Può scegliere di riprovare in un secondo momento o di contattare il supporto tecnico per assistenza.





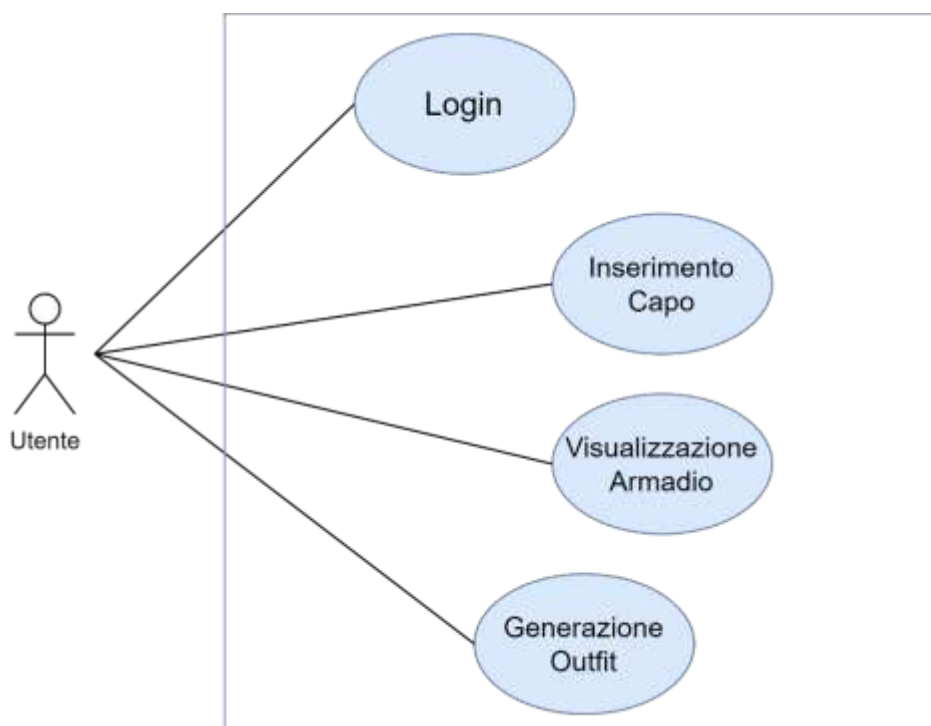
Laurea Triennale in informatica-Università di Salerno  
Corso di *Ingegneria del Software*- Prof C.Gravino

<b>Identificativo</b>		<i>Visualizzazione dell'armadio virtuale personale dell'utente.</i>	<i>Data</i>	13/11/2023
<i>UC3_VisualizzazioneArmadio</i>			<i>Vers.</i>	0.01
			<i>Autore</i>	Francesca Avallone
<b>Descrizione</b>		Caso d'uso riguardante la visualizzazione dell'armadio virtuale associato all'account dell'utente.		
<b>Attore Principale</b>		Utente		
<b>Attori secondari</b>		NA		
<b>Entry Condition</b>		L'utente deve aver effettuato il login con le proprie credenziali.		
<b>Exit condition</b> On success		Vengono visualizzati tutti i capi inseriti all'interno dell'armadio virtuale.		
<b>Exit condition</b> On failure		Visualizzazione dei capi errata all'interno dell'armadio virtuale.		
<b>Rilevanza/User Priority</b>		ALTA		
<b>Frequenza stimata</b>		3/giorno		
<b>FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO</b>				
1	Utente:	L'utente vuole controllare la quantità di capi all'interno del suo armadio virtuale personale, cliccando sul bottone "Armadio virtuale".		
2	Sistema:	Il sistema conduce l'utente al suo armadio virtuale personale offrendogli accesso all'intera collezione dei capi e la possibilità di applicare dei filtri per facilitare la ricerca di un particolare capo.		
3	Utente:	L'utente una volta avuto l'accesso al suo armadio virtuale, oltre a osservare tutti i suoi capi, decide di focalizzarsi solo su una specifica tipologia di un determinato capo tra quelli posseduti. Cliccando sull'apposito filtro per tipologia.		
4	Sistema:	Il sistema restituisce all'utente solo i capi con quella determinata tipologia come selezionato.		
5	Utente:	L'utente tramite il filtro apposito visualizzerà tutti i suoi capi con quella determinata tipologia.		
<b>Scenario/Flusso di eventi Alternativo: L'armadio virtuale non contiene nessun capo.</b>				



3.a1	Utente:	L'utente non ha caricato nessun capo all'interno dell'armadio virtuale.
3.a2	Sistema:	Il sistema presenta un messaggio pop-up "Nessun capo presente" segnalando l'assenza di capi all'interno dell'armadio.
<b>Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Visualizzazione non completa o non corretta dei dati.</b>		
3.b1	Sistema:	Il sistema restituisce un messaggio di errore che segnala all'utente che si è verificato un errore nel caricamento dei dati.
3.b2	Utente:	L'utente può scegliere di riprovare in un secondo momento o di contattare il supporto tecnico per assistenza.

### 3.4.2.1 Use Case Diagram





### 3.4.3 Modello ad Oggetti

Oggetti Entity	
Nome	Descrizione
<b>SuperUtente</b>	Colui che utilizza l'applicazione, si suddivide in due categorie principali: Utente e Admin. L'Utente ha accesso limitato, mentre l'Admin può utilizzare più funzionalità.
<b>Utente</b>	Attore principale del sistema che usufruisce di tutti i servizi dell'app.
<b>Admin</b>	L'admin amministra la gestione degli utenti, può visualizzare dati sugli utenti e può utilizzare l'app normalmente.
<b>Capo</b>	Rappresenta l'oggetto che l'utente crea, che fungerà da base per la creazione di un outfit.
<b>Armadio Virtuale</b>	Rappresenta la struttura contenente la lista dei capi inseriti dall'utente.
<b>Outfit</b>	Rappresenta l'output finale dell'utente, contenente una lista di capi.
<b>Archivio Outfit</b>	Rappresenta la struttura contenente l'insieme degli outfit creati o generati dall'utente.



<b>Oggetti Boundary</b>	
<b>Nome</b>	<b>Descrizione</b>
<b>LoginButton</b>	Bottone utilizzato dall'utente per accedere all'app.
<b>LoginForm</b>	Form utilizzato dall'utente per inserire in input le proprie credenziali al fine di poter accedere all'app.
<b>RegistrazioneButton</b>	Bottone usato dall'utente per effettuare la registrazione al Sistema.
<b>RegistrazioneForm</b>	Form utilizzato dall'utente per inserire in input i suoi dati personali al fine di poter essere registrato all'app.
<b>InserisciCapoButton</b>	Bottone utilizzato dall'utente per l'inserimento di un capo.
<b>InserisciCapoForm</b>	Form utilizzato dall'utente per inserire in input i dati riguardanti il capo al fine di poterlo inserire nell'armadio.
<b>ModificaCapoButton</b>	Bottone utilizzato dall'utente per la modifica dei dati di un capo.
<b>ModificaDatiUtenteButton</b>	Bottone utilizzato dall'utente per la modifica dei suoi dati personali nell'area utente.
<b>RimuoviCapoButton</b>	Bottone utilizzato dall'utente per rimuovere un capo.
<b>GenerazioneButton</b>	Bottone utilizzato dall'utente per effettuare la generazione di un capo.
<b>GenerazioneForm</b>	Form utilizzato dall'utente per indicare le preferenze per la generazione dell'outfit.
<b>CreazioneButton</b>	Bottone utilizzato dall'utente per effettuare la creazione di un outfit.
<b>ConfermaCreaButton</b>	Bottone utilizzato dall'utente per la conferma della creazione dell'outfit completo.
<b>ArmadioButton</b>	Bottone utilizzato dall'utente per accedere al suo armadio virtuale personale.



<b>RicercaCapoAVButton</b>	Bottone utilizzato dall'utente per la ricerca di un capo tramite il suo nome.
<b>FiltriCapoButton</b>	Bottone utilizzato dall'utente per la ricerca di un capo tramite determinate caratteristiche.
<b>AOButton</b>	Bottone utilizzato dall'utente per accedere al suo Archivio outfit.
<b>VisualizzaDatiButton</b>	Bottone utilizzato dall'admin per visualizzare i dati di sistema.



## Oggetti Control

Nome	Descrizione
<b>LoginControl</b>	Gestisce la funzione " <i>Login</i> ", sia per l'utente che per l'admin. Questo oggetto è creato quando l'utente o l'admin cliccano sul bottone <i>LoginButton</i> . Esso crea un <i>LoginForm</i> e lo mostra all'utente o all'admin. Dopo la compilazione del form il control rimanda l'attore che sta interagendo alla propria pagina iniziale.
<b>InserisciCapoControl</b>	Gestisce la funzione " <i>inserisciCapo</i> ". Questo oggetto viene creato quando l'utente o l'admin cliccano sul bottone <i>InserisciCapoButton</i> . Esso crea un <i>InserisciCapoForm</i> e lo mostra all'utente o all'admin.
<b>GenerazioneCapoControl</b>	Gestisce la funzione " <i>generaOutfit</i> ". Questo oggetto viene creato quando l'utente o l'admin cliccano sul bottone <i>GenerazioneButton</i> . Esso crea un <i>GenerazioneForm</i> e lo mostra all'utente o all'admin.
<b>CreazioneCapoControl</b>	Gestisce la funzione " <i>creaOutfit</i> ". Questo oggetto viene creato quando l'utente o l'admin cliccano sul bottone <i>CreazioneButton</i> e una volta completato l'outfit, l'utente o l'admin cliccano sul bottone <i>ConfermaCreaButton</i> .
<b>ModificaCapoControl</b>	Gestisce la funzione " <i>modificaCapo</i> ". Questo oggetto viene creato quando l'utente o l'admin cliccano sul bottone <i>ModificaCapoButton</i> .
<b>RicercaCapoControl</b>	Questo oggetto viene creato quando l'utente o l'admin cliccano sul bottone <i>RicercaCapoAVButton</i> all'interno dell'armadio virtuale per cercare un capo tramite il suo nome o <i>FiltriCapoButton</i> per cercare un capo tramite filtri.

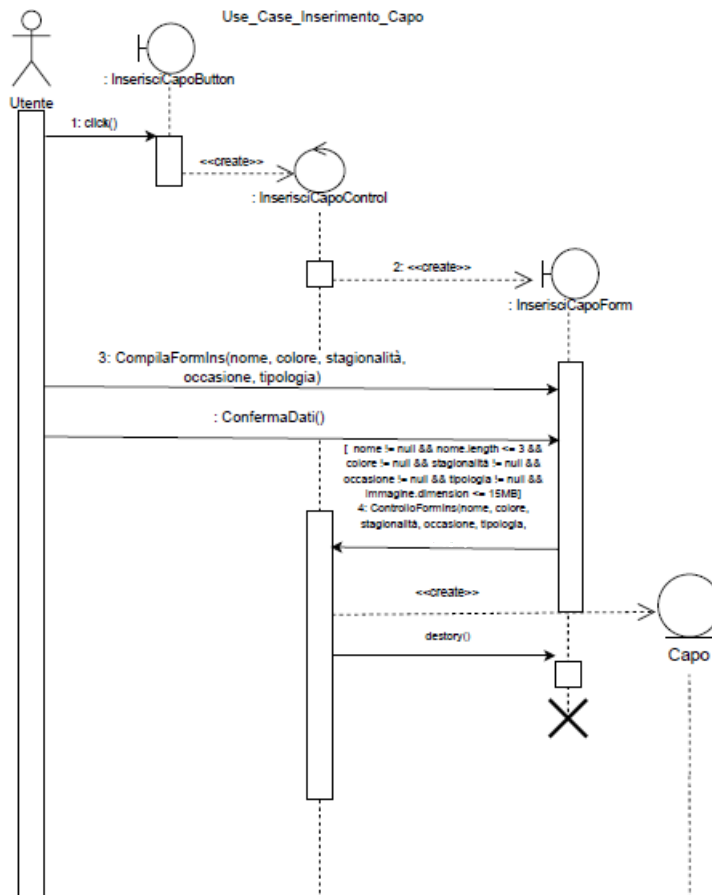


### 3.4.4 Modelli dinamici

Di seguito, vengono illustrati i diagrammi relativi alle funzionalità del Sistema come i Sequence Diagram,, un Activity Diagram del Sistema proposto e, infine, un Class Diagram.

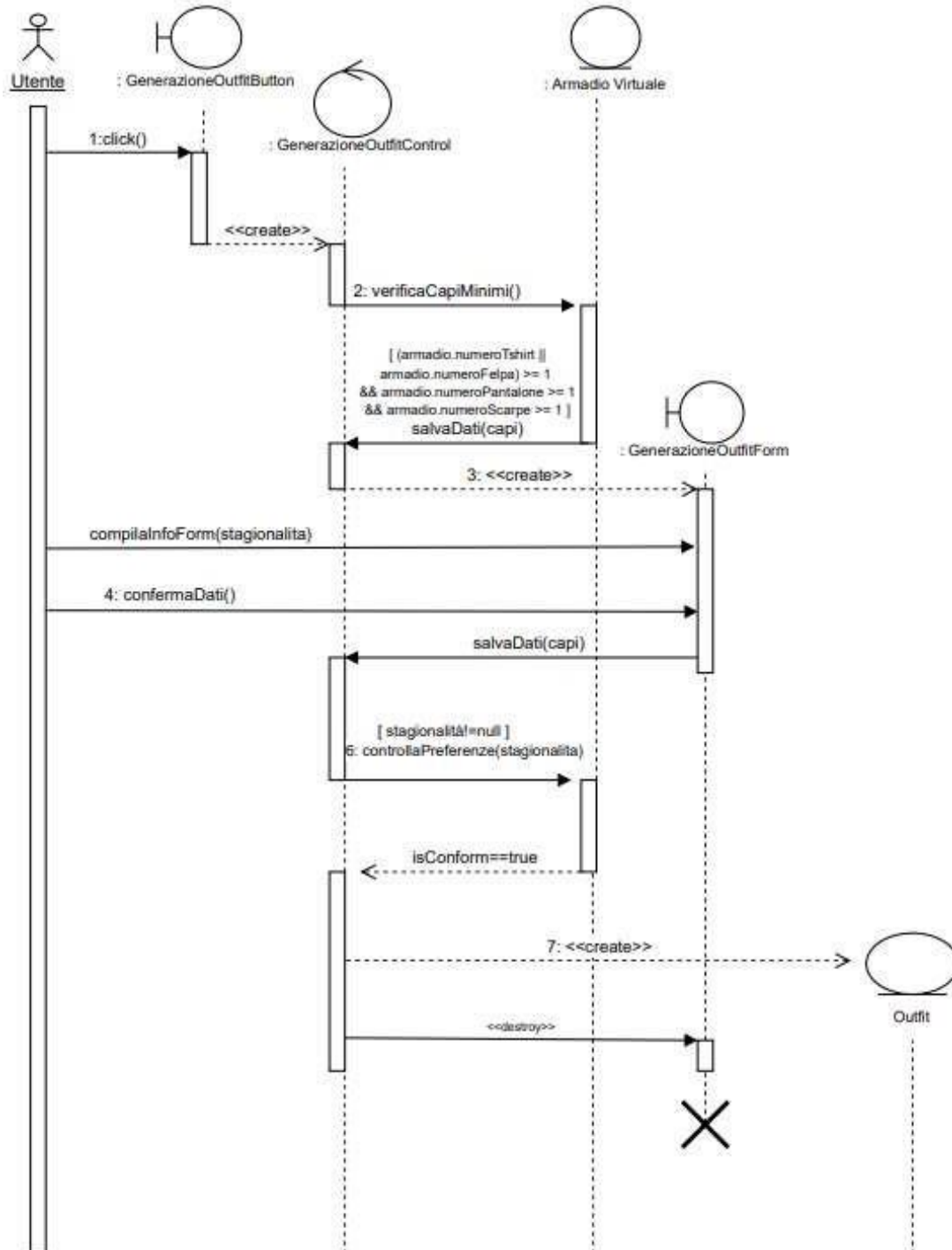
### 3.4.4.1 Sequence Diagram

#### SD\_InserimentoCapo





## SD\_GenerazioneOutfit

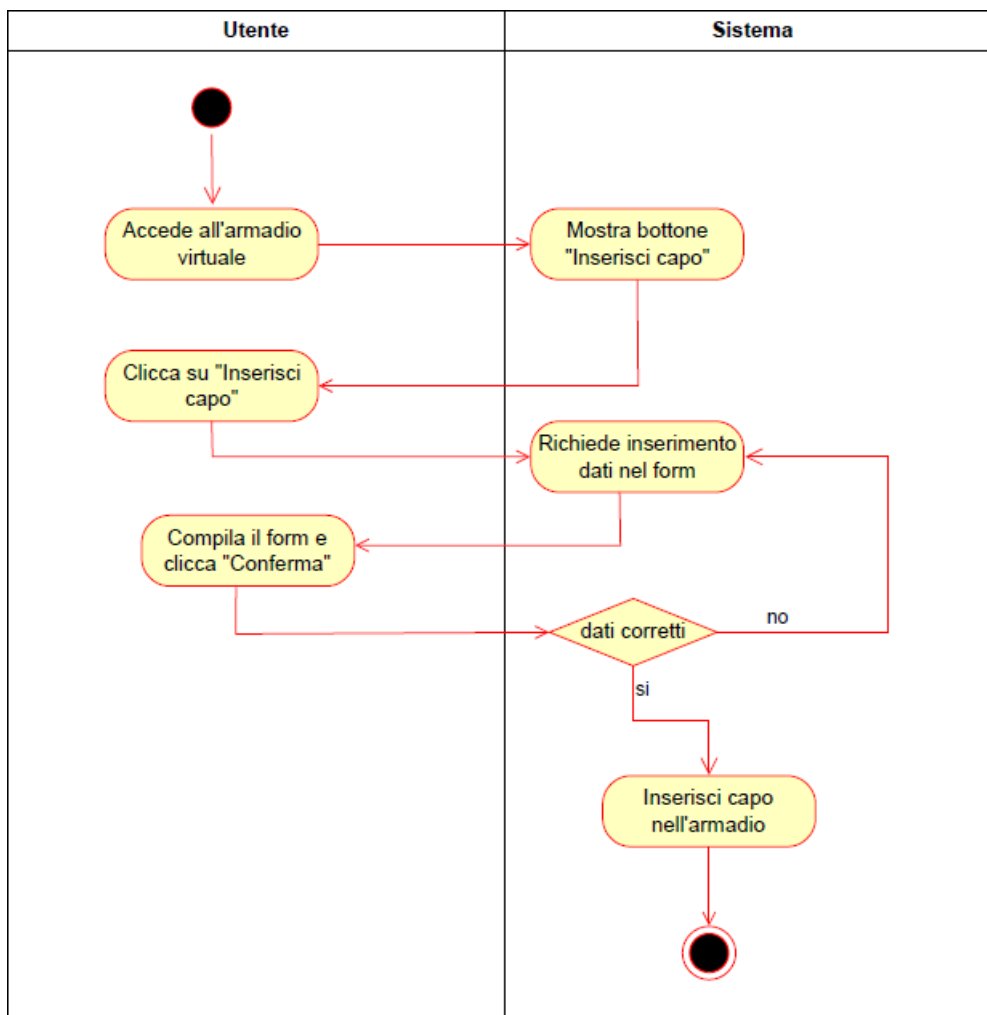


**Nota:** “isConform”, è il valore di ritorno della funzione, varrà true se nell’armadio saranno presenti dei capi conformi alle preferenze.



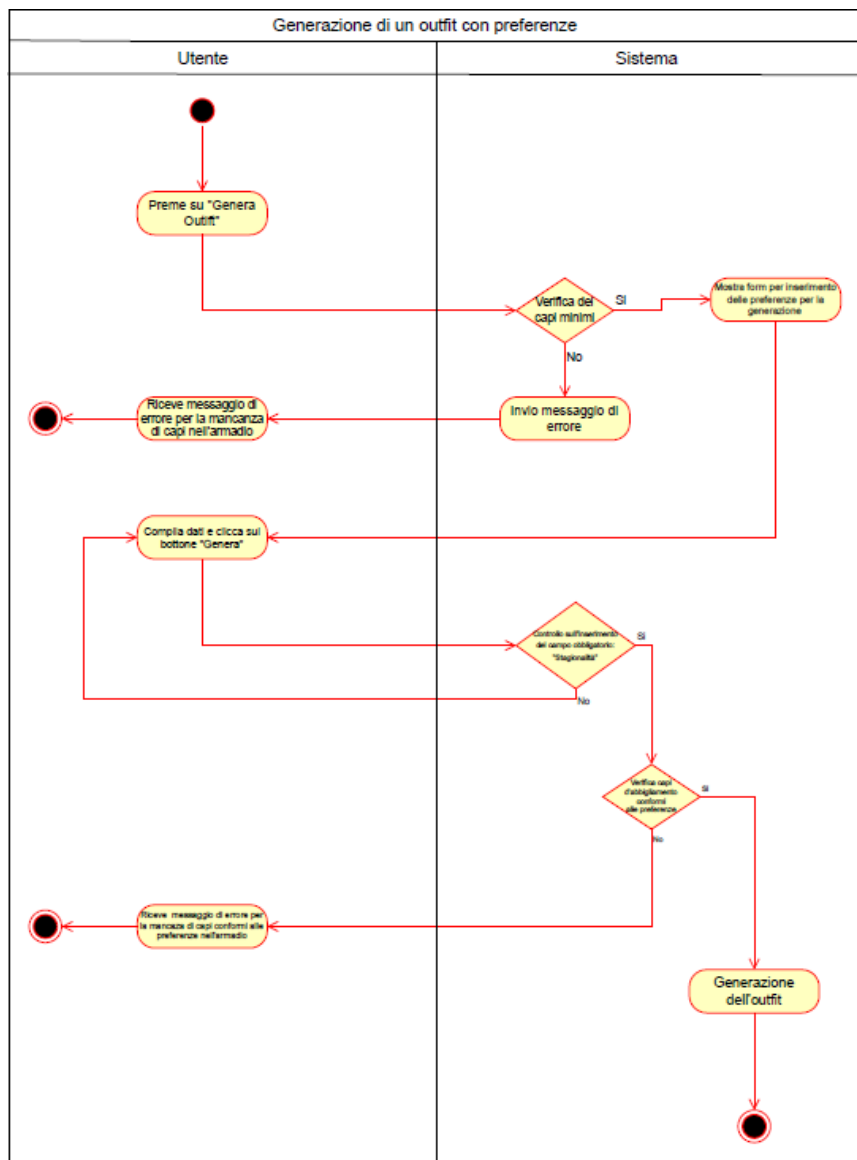
### 3.4.4.2 Activity Diagram

#### AD\_InserimentoCapo



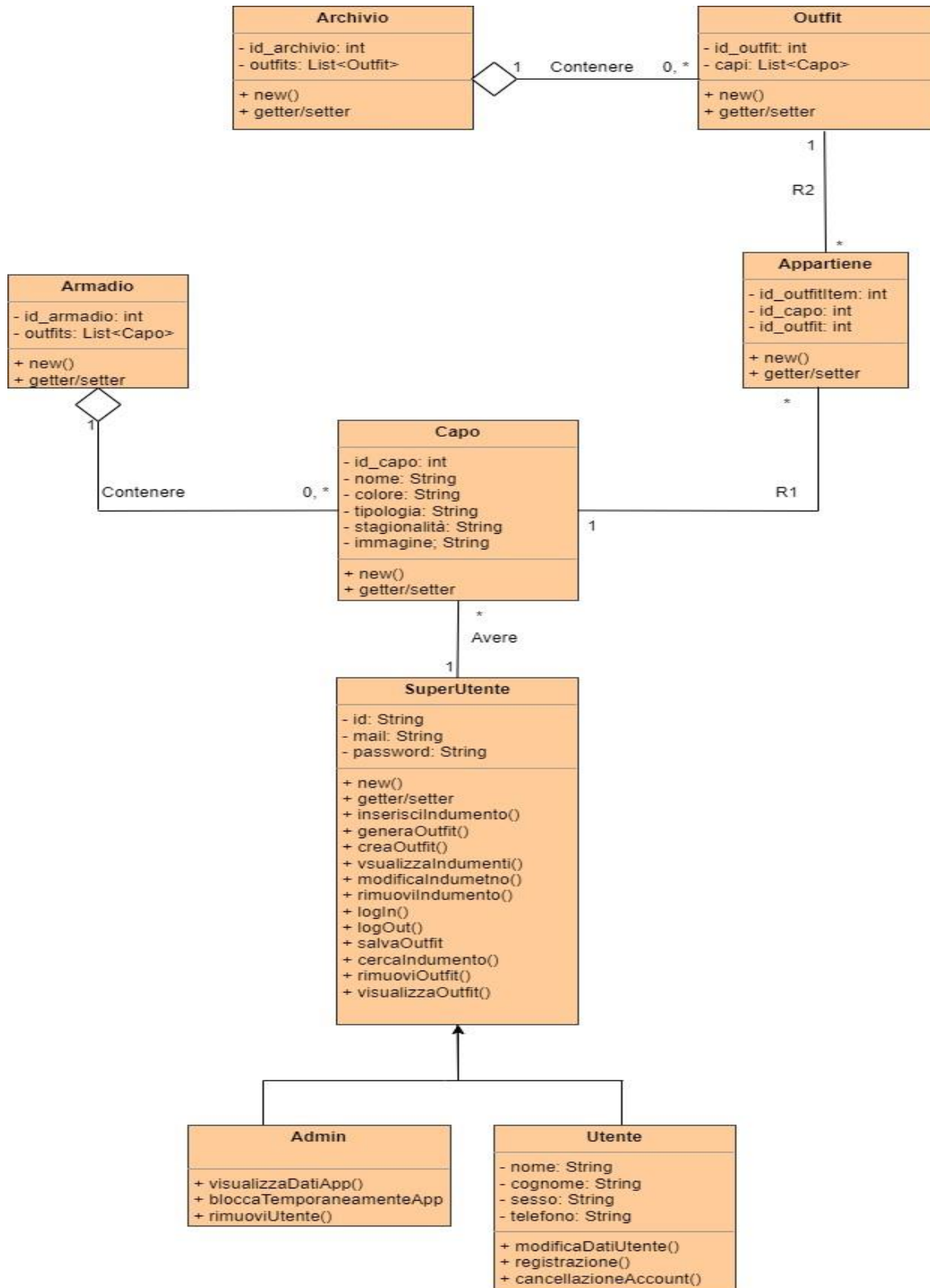


## AD\_GenerazioneOutfit





### 3.4.4.3 Class Diagram





### 3.4.5 Mock-up

Di seguito, vengono illustrati i mock-up relativi alle funzionalità dell'utente e dell'admin.

**MU\_1: Schermata utente non registrato  
o utente disconnesso dall'app**

The mock-up shows a solid pink background. At the top, the text "Outfit Maker" is displayed in a large, bold, black font. In the lower center, there are two yellow rectangular buttons stacked vertically. The top button contains the text "REGISTRAZIONE" in black, and the bottom button contains the text "LOG IN" in black.

**MU\_2: Login dell'utente**

The mock-up shows a solid yellow background. At the top, the text "Login" is displayed in a large, bold, black font. Below this, there are two input fields. The first is labeled "Mail:" in black text to its left, and the second is labeled "Password:" in black text to its left. Both labels are in a bold font. At the bottom center, there is a small pink rectangular button with the text "CONFERMA DATI" in black.



**MU\_3: Registrazione dell'utente**

Registrazione	
<b>Nome:</b> <input type="text"/>	<b>Cognome:</b> <input type="text"/>
<b>Cognome:</b> <input type="text"/>	<b>Mail:</b> <input type="text"/>
<b>Mail:</b> <input type="text"/>	<b>Password:</b> <input type="password"/> <small>La password dovrà contenere almeno: una lettera maiuscola e un numero</small>
<b>Password:</b> <input type="password"/> <small>La password dovrà contenere almeno: una lettera maiuscola e un numero</small>	<b>Ripeti Password:</b> <input type="password"/>
<b>Ripeti Password:</b> <input type="password"/>	<b>Telefono:</b> <input type="text"/>
<b>Telefono:</b> <input type="text"/>	<b>Sesso:</b> <input type="radio"/> Maschio <input type="radio"/> Femmina <input type="radio"/> Non specificato
	<b>CONFERMA DATI</b>



#### MU\_4: HomePage utente





## MU\_5: Generazione outfit

# Genera Outfit

**Colore:**

<input type="checkbox"/> Rosso	<input type="checkbox"/> Blu	<input type="checkbox"/> Verde
<input type="checkbox"/> Nero	<input type="checkbox"/> Marrone	<input type="checkbox"/> Beige
<input type="checkbox"/> Arancione	<input type="checkbox"/> Giallo	<input type="checkbox"/> Grigio
<input type="checkbox"/> Bianco	<input type="checkbox"/> Azzurro	<input type="checkbox"/> Rosa
<input type="checkbox"/> Viola	<input type="checkbox"/> Lilla	

**Stagionalità:**

<input type="radio"/> Invernale	<input type="radio"/> Estivo	<input type="radio"/> Mite
---------------------------------	------------------------------	----------------------------

**Occasione:**

<input type="checkbox"/> Casual	<input type="checkbox"/> Formale	<input type="checkbox"/> Sportivo
---------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------

**Tipologia:**

<input type="checkbox"/> T-shirt	<input type="checkbox"/> Felpa	<input type="checkbox"/> Camicia
<input type="checkbox"/> Giacca		

GENERA OUTFIT





**MU\_6: Inserimento capo**

## Inserisci Capo

**Nome:**

---

**Colore:**

<input type="checkbox"/> Rosso	<input type="checkbox"/> Blu	<input type="checkbox"/> Verde
<input type="checkbox"/> Nero	<input type="checkbox"/> Marrone	<input type="checkbox"/> Beige
<input type="checkbox"/> Rosso	<input type="checkbox"/> Blu	<input type="checkbox"/> Verde
<input type="checkbox"/> Bianco	<input type="checkbox"/> Azzurro	<input type="checkbox"/> Rosa
<input type="checkbox"/> Viola	<input type="checkbox"/> Lilla	<input type="checkbox"/> Multi

**Stagionalità:**

<input type="radio"/> Invernale	<input type="radio"/> Estivo	<input type="radio"/> Mite
---------------------------------	------------------------------	----------------------------

**Occasione:**

<input type="checkbox"/> Casual	<input type="checkbox"/> Formale	<input type="checkbox"/> Sportivo
---------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------

**Tipologia:**

<input type="radio"/> T-Shirt	<input type="radio"/> Felpa	<input type="radio"/> Camicia
<input type="radio"/> Giacca	<input type="radio"/> Pantalone	<input type="radio"/> Scarpe

INSERISCI



MU\_7: Creazione outfit





**MU\_8: Area Utente**

## Area Utente

Nome

Cognome

Mail

LOG OUT

VISUALIZZA DATI APP



## 4. Glossario

Sigla/termine	Definizione
<b>Form</b>	Un form è un'interfaccia grafica o digitale che raccoglie informazioni attraverso campi prestabiliti.
<b>Mobile App</b>	Una mobile app è un'applicazione software progettata per essere utilizzata su dispositivi mobili come smartphone o tablet, offrendo funzionalità specifiche, intrattenimento o servizi.
<b>Outfit</b>	Un outfit è un insieme coordinato di abiti e accessori indossati insieme per creare uno stile specifico o adattarsi a un'occasione.
<b>Account</b>	Rappresentazione dell'utente in formato digitale
<b>Mock-up</b>	È una realizzazione a scopo illustrativo senza le complete funzioni dell'interfaccia utente, affinché possa essere esplicativa al committente con le funzionalità previste del prodotto nella versione finale.