****

**> System Design  
Versione 1.0**

**Coordinatore del progetto**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Matricola |
| Andrea De Lucia | 0512100000 |

**Partecipanti**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Matricola |
| Vincenzopaolo Esposito | 0512105337 |
| Francesco Festa | 0512106189 |
| Samantha Iudici | 0512110197 |

**Revision History**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Data | Versione | Descrizione | Autore |
| 10/11/2022 | 1.0 | Creazione documento, creazione capitolo 1 (Introduzione con obiettivi del sistema, design goal, riferimenti e panoramica) | Vincenzopaolo Esposito  Francesco Festa  Samantha Iudici |

Indice

[1. INTRODUZIONE 4](#_Toc119075829)

[1.1. Obiettivi del sistema 4](#_Toc119075830)

[1.2. Design Goal 4](#_Toc119075831)

[1.3. Riferimenti 5](#_Toc119075832)

[1.4. Panoramica 5](#_Toc119075833)

1. INTRODUZIONE

## 1.1 Obiettivi del sistema

Questo sistema nasce dall’esigenza di voler riunire sotto un unico portale le persone che praticano sport (sia a livello agonistico che amatoriale) e le strutture che sono adibite ad ospitare eventi di genere sportivo (in base poi allo sport che vi si può praticare) affinché possano essere organizzati eventi sportivi, in modo rapido e concreto.

Le figure principali che saranno presenti all’interno del sistema sono:

-L’utente: colui che ha intenzione di organizzare un evento sportivo in una determinata

struttura e in una specifica data, decidendo se tale evento sarà pubblico o privato (decidendovi quindi il tipo di accesso).

-Il proprietario della struttura sportiva: colui che ospiterà gli eventi sportivi, atta a fornire le proprie

informazioni sui servizi che mette a disposizione (campi da calcio, tennis, basket e ecc.), di

recapito e disponibilità, oltre che al tipo di sport che vi si può praticare.

L’obiettivo principale del sistema è quello di rendere più semplice e veloce la creazione e di vari eventi sportivi agevolando la ricerca delle varie strutture sportive.

## 1.2 Design Goal

Criteri di Performance

* Tempo di Risposta:

Gli standard sui tempi di risposta devono essere:

- 5 secondi per caricare una qualsiasi pagina.

- 8 secondi per aggiungere/modificare/eliminare un elemento tra cui: Evento/campo/utente/fascia oraria.

Criteri di Affidabilità

* Robustezza:

Il sistema sarà in grado di mostrare alert di errori dovuti ad una non corretta immissione dei dati da parte degli utenti.

* Tolleranza ai guasti:

In caso di problematiche lato utente, iPlay garantirà il salvataggio delle modifiche effettuate in qualsiasi momento.

* Sicurezza:

Il sistema deve prevedere contromisure per evitare attacchi SQL injection e i dati sensibili quali le credenziali di accesso devono essere codificate in caso di accessi non desiderati ai database di gestione.

Criteri di Manutenzione

* Manutenzione:

iPlay sarà facilmente modificabile a seguito della distribuzione e vi sarà la possibilità di estenderlo a nuovi scenari.

Criteri Utenti Finali

* Usabilità:

La piattaforma sarà responsive, così da poter garantire la visione su dispositivi con risoluzione diverse. Il sistema sarà costruito utilizzando il concetto del Flat Design Website e, inoltre, avrà un’interfaccia minimal per permettere all’utente di concentrarsi sulle funzionalità del sito.

## 1.2 Riferimenti

Problem Statement: Requisiti non funzionali

Requirements Analysis Document: Use Case

## 1.4 Panoramica

Al secondo punto del documento verrà presentata l’architettura del sistema corrente.

Al terzo punto sarà presentata l’architettura del sistema proposto, in cui si tratterà:

* Decomposizione del sistema in sottosistemi
* Mapping Hardware/Software
* Gestione dei dati persistenti
* Controllo degli accessi e sicurezza
* Controllo del sistema globale

Al quarto punto saranno presentati i servizi dei vari sottosistemi individuati.