



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

Statement of Work

Progetto

SalernArte

Versione	0.1
Data	21/10/2021
Destinatario	Studenti di Ingegneria del Software 2021/22
Presentato da	Martino Lucia [0512105234], Longo Marco [0512105945], Della Pepa Alessia [0512105720]
Approvato da	



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

Membri del Team

Nome	Matricola	Acronimo	Informazioni di contatto
Della Pepa Alessia	0512105720	DPA	a.dellapepa5@studenti.unisa.it
Longo Marco	0512105945	LM	m.longo36@studenti.unisa.it
Martino Lucia	0512105234	ML	l.martino11@studenti.unisa.it

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
21/10/2021	0.1	Prima stesura	LM, ML, DPA
17/02/2023	0.2	Revisione	LM, DPA



Statement of Work (SOW) del Progetto SalernArte

1. Piano Strategico/Strategic Plan

Il sito SalernArte nasce con l'idea di fornire ai cittadini ed alle istituzioni scolastiche di ogni grado una piattaforma digitale che possa fare da tramite sia per i privati nella ricerca di iniziative artistiche salernitane anche di natura eterogenea tra di loro che per gli organizzatori di tali iniziative che possano usufruire della piattaforma per pubblicizzare i propri eventi.

2. Obiettivi di Business/Business Needs

Il sito nasce con l'obiettivo di realizzare un'agenzia online specializzata nella vendita di biglietti riguardanti mostre d'arte ed eventi teatrali e culturali nel salernitano.

3. Ambito del Prodotto/Product Scope

Il sito si presenta una homepage con esposti tutti gli eventi ancora attivi in modo da poter fornire un resoconto generale delle funzionalità offerte. Tutti i tipi di utenti avranno la possibilità di navigare il sito in libertà, mentre gli utenti che decideranno di registrarsi potranno procedere all'acquisto dei biglietti per i servizi offerti. Verrà inoltre offerta la possibilità di una modalità di iscrizione che riguarderà le scolaresche: un rappresentante della scuola potrà creare il proprio account di tipo scolastico e potrà godere di agevolazioni per quanto riguarda gli acquisti. Gli organizzatori di eventi, privati e pubblici, avranno la possibilità di proporre le proprie iniziative agli amministratori che invece si occuperanno del controllo e dell'eventuale approvazione delle stesse.

4. Scenari

4.1 SC_1 Registrazione di un organizzatore

Nome Scenario	SC_1 _Registrazione di un organizzatore	Autore	ML
Attori	Alessia: Organizzatore di Eventi		
Flusso di eventi			
ATTORE		SISTEMA	



1. Alessia, vuole registrarsi sul sito SalernArte e visualizza il comando per effettuare la registrazione di un organizzatore.	
1. Alessia inserisce i suoi dati. Nome: Alessia Cognome: Della Pepa Sesso: F Data di Nascita: 08/04/1999 IBAN: it00976854u89763699rt5 Azienda: Troy srl E-mail: a.dellapepa5@studenti.unisa.it Password: Password1 Conferma Password: Password1 Bio: "..." E conferma il regolamento sulla privacy.	
	2. Il Sistema riceve la richiesta, salva i dati dell'organizzatore. Mostra una schermata che informa l'organizzatore della registrazione avvenuta con successo. Invia una mail all'organizzatore contenente i dati della registrazione.
3. Alessia riceve l'e-mail e visualizza la pagina che gli mostra che la registrazione è avvenuta con successo.	

4.2 SC_2 Ricerca di un evento

Nome Scenario	SC_2 Ricerca di un evento	Autore:	LM
Attori	Mauro: Cliente		
Flusso di eventi			
ATTORE		SISTEMA	
1. Mauro, mentre sta osservando la lista di tutti gli eventi presenti nel sito, vuole cercare l’evento “In forma di luce alla ricerca dell’infinito” ma non lo trova.			
2. Mauro decide di utilizzare la barra di ricerca per trovare facilmente l’evento. Scrive il nome dell’evento che vuole cercare all’interno della barra e preme invio			



	3. Il sistema riceve il nome dell'evento richiesto ed effettua una ricerca all'interno dell'elenco degli eventi. Infine restituisce l'evento con il nome ricevuto
4. Mauro non visualizza più l'elenco degli eventi ma l'evento restituito dal sistema.	

4.3 SC_3 Modifica di un evento

Nome Scenario	SC_3 Modifica di un evento	Autore	DPA
Attori	Paolo: Organizzatore di Eventi, Nicola: Amministratore		
Flusso di eventi			
ATTORE		SISTEMA	
1- Paolo, mentre sta osservando l’evento riguardante la propria mostra “In forma di luce alla ricerca dell’infinito” da lui inserito all’interno della piattaforma di SalernArte, si accorge di aver fornito una data di fine evento, il “20 Novembre 2021”, errata.			
2- Paolo effettua una richiesta di modifica del proprio evento inserendo la data di fine evento corretta “28 Novembre 2021” ed invia la richiesta.			
		3- Il Sistema invia all’amministratore la richiesta di modifica con i nuovi dati dell’evento	
4- Nicola riceve la notifica del sistema, vede che i dati dell’evento sono consoni e accetta la richiesta di modifica inviata da Paolo.			
		5- Il Sistema finalizza la modifica dell’evento notificando L’organizzatore Paolo	

4. Data di Inizio e di Fine

Inizio: Gennaio 2022

Fine: Febbraio 2023



5. Deliverables

- RAD, SDD, ODD, 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.

6. Vincoli/Constraints

- Budget/Effort non superiore a 50*3 ore dove 3 sono i membri del team
- Uso di tre Design Pattern
- Uso di UML
- Utilizzo di un sistema di versioning, dove tutti i membri del team forniscono il loro contributo
- Utilizzo di Microsoft Teams per comunicazione e meeting tra i membri del team.
- Utilizzo di GitHub per la condivisione e la consistenza dei file

7. Criteri di Accettazione/Acceptance Criteria

- Branch coverage dei casi di test: almeno 75%
- Buona manutenibilità

8. Criteri di premialità

- Utilizzo di sistemi di build, come Maven o Gradle;
- Utilizzo del pull-based development tramite l'applicazione di code review;