* 1. Scopo del sistema

Il sistema che si vuole sviluppare ha come scopo la creazione di eventi in tempo reale da parte degli utenti e partecipazione a quest’ultimi, garantendo un continuo monitoraggio per poter comprendere l’indice di gradimento dell’evento, quanti utenti vorranno parteciparvi e l’effettivo grado di affluenza, riprodotto in tempo reale, degli utenti all’evento.

Il sistema estende questa capacità nella creazione degli eventi a scopi anche commerciali, con aziende o imprese che decidono di affiliarsi mettendo a disposizione dei punti acquisibili unicamente con la verifica della partecipazione da parte degli utenti agli eventi creati dagli enti ed eventuale spesa di questi punti su un portale esterno.

* 1. Ambito del sistema

Il sistema troverà uso in un qualsiasi contesto in cui ci sia la necessità di organizzare e/o monitorare eventi; sia in chiave personale che professionale. Gli esempi di contesto possono variare dall’organizzazione di una serata in discoteca da parte di un gruppo di frequentatori fino alla pubblicizzazione dello stesso evento da parte del locale

In generale l’ambito del sistema lo si ritrova in ogni contesto sociale in cui c’è necessità di trovare o pubblicizzare eventi di tutti i tipi

1.3 Obiettivi e criteri di successo del sistema

LetsMeet si propone di offrire un network real-time in cui gli utenti possono creare e condividere eventi sul territorio tramite geolocalizzazione, dando la possibilità a tutti gli utilizzatori della piattaforma, di poter venire a conoscenza di eventi culturali e sportivi, feste, ed ogni categoria di avvenimento che si svolge sul territorio utilizzando dei criteri di ricerca come la vicinanza.

La geolocalizzazione ed altri metodi di verifica permetteranno agli utenti di essere riconosciuti come partecipanti agli eventi cui si recano e conseguentemente esprimere un giudizio sullo stesso, il quale influenzerà il feedback dell’evento e del suo creatore.

LetsMeet metterà a disposizione degli utenti metodi per poter comunicare tra di loro e con gli organizzatori degli eventi, attraverso delle sezioni dedicate per ogni evento, in maniera pubblica.

La piattaforma inoltre offre la possibilità di guadagnare punti, partecipando a eventi particolari, che potranno essere utilizzati per beneficiare di sconti presso aziende convenzionate e potrà dare l’occasione di creare eventi con partnership esterne dando dei benefit agli stessi partecipanti, dettati dalle partnership, gestendo un sistema di controllo della partecipazione.

* 1. Acronimi

**LM:** LetsMeet La piattaforma descritta in questo documento anche detta sistema

**MP**: “Meet” points i punti utilizzabili dagli utenti per ottenere diversi item da terze parti

**DASHBOARD**: Piattaforma informatica interattiva, che consente l’uso di strumenti facilmente accessibili.

**MAPPA:** Mappa interattiva con l’utente.

* 1. Riferimenti
* Bernd Bruegge & Allen H. Dutoit, *Object-Oriented Software Engineering: Using UML, Patterns and Java*, (2nd edition),Prentice-Hall, 2003.

Panoramica

Al secondo punto del documento verrà presentato il sistema corrente.

Al terzo punto verrà presentato il sistema proposto con i relativi requisiti funzionali e non funzionali. Attraverso scenari e use case verrà stabilito chi sono gli attori del sistema e come gli attori individuati interagiscono con il sistema.   
Verrà presentata la struttura del sistema tramite modello a oggetti e sequence diagram.

Verranno realizzati dei mock-up per rappresentare l’interfaccia grafica.

* 1. Obiettivi 2

La piattaforma LetsMeet si propone come obiettivo quello di essere una piattaforma utilizzata per scoprire eventi di ogni tipo nelle proprie vicinanze favorendo lo sviluppo di relazioni iterpersonali. Ulteriormente quello di essere anche una piattaforma di pubblicizzazione per eventi sociali di varia natura e offrire al creatore dell’evento metriche adatte a comprendere l’indice di gradimento e statistiche real-time sull’evento

Capitolo 2

# 2.1 Sistema corrente

È evidente la mancanza di strumenti adatti alla creazione, monitoraggio e visualizzazione di eventi sul territorio. Considerando i social attualmente più utilizzati come Facebook, Twitter e Instagram sembra mancare una componente che si rifletta sul mondo reale, nonostante Facebook includa una sorta di gestione degli eventi quest’ultima non è adatta ad essere utilizzata in real-time. Nasce allora l’esigenza di spostare il focus da un mondo completamente virtuale, come quello dei social, ad uno più ricco di interazioni sociali basati su incontri frontali.

La promozione di eventi diventa difficile per i piccoli organizzatori non riuscendo ad incrementare il numero di partecipanti ad eventi, vista la mancanza di visibilità ed interattività sulle moderne piattaforme. Tal volta gli stessi utenti delle piattaforme vengono abbandonati su di esse, senza nessun punto di riferimento ed informativo.

Attualmente i social moderni permettono la creazione di un evento e la sua pubblicazione, senza applicare una gestione dell’evento stesso. Questo porta all’idea di un completo abbandono dell’inserzione e l’impressione di una community completamente assente.

La maggior parte delle piattaforme che si propongono di fornire un servizio sulla gestione di eventi, non offrono nessuna prestazione real-time alla community che ne fa parte; allontanando potenziali inscritti che non trovano nessun tipo di gratificazione e interattività nell’utilizzo del mondo che offrono le stesse piattaforme.

Le maggiori piattaforme per la creazione di eventi forniscono una descrizione limitata e facoltativa degli incontri e il luogo dove essi avverranno senza un aggiornamento constante dell’affollamento dovuto all’evento creato, né una mappa interattiva per la scoperta di nuovi avvenimenti, né un sistema di votazione offerto ai partecipanti dell’evento per giudicare quest’ultimo dopo il suo svolgimento.

Il sistema proposto vuole superare le barriere imposte dai vecchi sistemi dei social network, in quanto si munisce di sistemi per poter creare eventi in tempo reale da parte degli utenti, garantendo un continuo monitoraggio di quest’ultimi per poter comprendere le esigenze e i feedback da parte degli utenti che vi partecipano.

Gli utenti hanno bene mondo di poter partecipare agli eventi, visualizzando gli ultimi creati nelle loro vicinanze con le relative informazioni fra qui anche i partecipanti effettivi durante l’evento in continuo aggiornamento.

3. Sistema proposto

3.1 Panoramica

Il sistema da noi proposto è un’applicazione web, l’obiettivo e quello di poter dare la possibilità agli utenti di poter creare attraverso una mappa interattiva eventi in tempo reale, i quali hanno una locazione ben precisa dettata dalla stessa interazione con la mappa oppure attraverso un sistema di ricerca della località.

Gli eventi potranno essere riconosciuti attraverso tipologia per poter dare la possibilità agli utenti di poter interagire unicamente con quelli che più gli interessano.

Ogni evento avrà una scheda di informazione dettata dal creatore dell’evento, compresa una sezione di messaggistica dove gli eventuali partecipanti dell’evento potranno comunicare, per poter essere aggiornati sull’evento stesso.

I partecipanti degli eventi, confermata la loro presenza agli eventi ogni qualvolta si recano nel luogo dell’evento, potranno votare attraverso una sistema di rating molto minimale se hanno gradito o meno l’evento, inficiando sul feedback sia dell’evento che dell’utente creatore dell’evento stesso, il quale a sua volta avrà una sua pagina personale, visitabile, dove gli utenti possono leggere gli eventi creati e partecipati da lui.

La piattaforma si mette a disposizione anche alle aziende ed enti esterni che vogliono promuovere le loro iniziative mettendo a disposizione dei punti speciali chiamati punti “Meet” agli utenti che vi partecipano.

Tali punti potranno essere spesi sia per un eventuale promozione dell’azienda o ente esterno oppure su di una piattaforma legata al sistema LetsMeet.

**3.2 Requisiti funzionali**

**Gestione Autentificazione:**

RF1: Il sistema darà l’opportunità all’utente di autenticarsi all’interno della piattaforma.

RF2: Il sistema darà l’opportunità di disconnettersi dalla piattaforma.

RF3: Il sistema darà la possibilità di autentificarsi con account aziendali all’interno della piattaforma.

**Gestione Account:**

RF4: Il sistema darà la possibilità di registrare un nuovo account.

RF5: Il sistema darà la possibilità di registrare un nuovo account aziendale.

**Gestione Eventi:**

RF6: Il sistema darà all’utente la possibilità di visionare gli eventi limitrofi alla sua posizione attuale.

RF7: Il sistema darà la possibilità di creare un evento specificando tipologia, descrizione e la posizione, attraverso la mappa.

RF8: Il sistema darà all’utente la possibilità di votare un evento a cui ha partecipato.

RF9: Il sistema darà all’utente la possibilità di esplicitare la sua partecipazione ad un evento.

RF10: Il sistema darà la possibilità di verificare gli utenti partecipanti ad eventi aziendali.

RF11: Il sistema darà la possibilità all’utente di cercare eventi.

RF12: Il sistema darà la possibilità di visionare le informazioni di un evento.

**Gestione Profilo Utente:**

RF13: Il sistema darà la possibilità di poter visionare i profili utenti.

RF14: Il sistema darà la possibilità di poter cercare gli utenti che hanno un account.

RF15: Il sistema darà a disposizione all’utente la sua pagina di profilo con eventuali eventi e feedback globale.

**Gestione Segnalazioni:**

RF16: Il sistema darà la possibilità all’utente di poter segnale agli operatori eventi e messaggi.

RF17: Il sistema darà la possibilità agli operatori di poter notificare le segnalazioni agli utenti.

**Gestione Commenti:**

RF18: Il sistema darà all’utente la possibilità di poter scrivere commenti nella sezione dedicata degli eventi.

RF19: Il sistema darà all’utente la possibilità di poter visionare i commenti scritti ad un evento.

**Gestione Punti Meet:**

RF20: Il sistema darà la possibilità di poter accreditare punti “Meet” agli utenti.

RF21: Il sistema darà la possibilità agli utenti di spendere i propri punti “Meet”.

**3.3 Requisiti non funzionali**

**3.3.1 Usabilità**

Si pensa che la piattaforma sarà utilizzata per la maggiore da utenti già familiari ai più comuni social network per questo si utilizzerà uno stile simile a queste ultime per facilitare l’integrazione degli utenti sulla piattaforma e massimizzare l’intuitività delle funzionalità offerte. Per ulteriormente facilitare l’utente nell’utilizzo della piattaforma verrà creata una pagina FAQ che coprirà le funzionalità di base dell’applicazione.  
Per le azienda partner verrà invece fornita una documentazione estensiva mirata ad illustrare le API che permetteranno il corretto utilizzo delle funzionalità automatiche della piattaforma e l’integrazione con software terzo

**3.3.2 Affidabilità**

Il sistema non ha un forte bisogno di affidabilità oltre i seguenti accorgimenti:

* bisogna prevedere un meccanismo per la sospensione del servizio per manutenzione
* i dati persistenti (quali quantità di MP posseduti da un utente) non dovranno essere influenzati da un possibile situazione d’errore e mantenere la coerenza e consistenza
* autenticazione da parte delle aziende terze per l’utilizzo delle API
* metodologie che impediscano l’utilizzo indebito dei MP

**3.3.3 Prestazioni**

Il prodotto software deve fornire una piacevole navigazione all’utente, quindi avere dei tempi di risposta inferiore ai 700ms sotto traffico moderato. Requisiti stringenti sono richiesti dalla natura real-time della monitorizzazione degli eventi e delle sezioni pubbliche di discussione sugli eventi. I particolari requisiti richiesti per ogni tipologia di operazione saranno indicati nei rispettivi casi d’uso

**3.3.4 Supportabilità**

Il software che implementerà l’applicazione server dovrà essere deployabile in formato war tramite Tomcat e quindi di conseguenza sarà supportata su qualsiasi sistema in cui è presente l’ambiente java e Tomcat, con l’aggiunta di eventuali librerie necessarie

I client supportati saranno i browser Chrome e Firefox in quanto tra i più utilizzati

**3.3.5 Implementazione**

Poiché il è richiesto che il SW sia fornito in formato war sarà implementato in JAVA, specificatamente JAVA SE 1.8

**3.3.6 Interfaccia**

Non ci sono particolari requisiti di interfacciamento con sistemi legacy

**3.3.7 Packaging**

Il SF sarà disponibile per il cliente in formato war scaricabile dal sito aziendale congiuntamente alle eventuali librerie necessarie sotto forma di archivio. L’installazione consisterà esclusivamente della copia del file e delle librerie all’interno delle cartelle indicate nel file README all’interno dell’archivio

**3.3.8 Legali**

N/G

**3.4 Modello di sistema**

**3.4.1 Scenari**

**3.1 Partecipazione evento sportivo “Play-off Seria A 2”**

Francesco vuole partecipare ad un evento sportivo per trascorrere una domenica pomeriggio all’insegna dello sport quindi decide di effettuare l’accesso sulla piattaforma “LetsMeet”, visiona sulla sua bacheca, sottoforma di tabella, gli eventi consigliatigli e che sono nei pressi della sua locazione attuale, ma non trova ciò che cerca.

Francesco allora decide di utilizzare la mappa interattiva offerta dall’applicazione per trovare e identificare gli eventi sul territorio e volendo partecipare ad un evento sportivo, filtra attraverso un menu a finestra tutti gli eventi che non riguardano lo sport nel loro tag descrittivo. Francesco trova l’evento che cercava:” Play-off Seria A 2”, clicca sull’icona dell’evento situato sulla mappa e visualizza la pagina di info dell’evento stesso. Al suo interno trova: il luogo dell’evento, la data, l’ora, il numero di utenti che vogliono partecipare all’evento: “Play-off Seria A 2” e il suo creatore, l’utente Raffaele.

Francesco decide di partecipare all’evento comunicando la sua adesione attraverso un pulsate apposito della piattaforma ed a Raffaele attraverso una notifica, viene comunicata la partecipazione all’evento sportivo “Play-off Seria A 2” da parte di Francesco.

L’utente Francesco accede alla bacheca messaggi dell’evento per verificare se qualche altro utente abbia aggiunto dettagli all’evento stesso, mediante messaggio, ma essendo casualmente la bacheca vuota, Francesco abbandona la sezione dedicata all’evento e la piattaforma e all’orario prestabilito dettato dalle informazioni date all’evento, si reca al luogo specificato per “Play-Off Seria A 2”.

Arrivato nel luogo prestabilito, Francesco accede alla piattaforma “LetsMeet” con il proprio account e condivide la sua partecipazione mediante il pulsante apposito, facendo in modo che a Raffaele venga inviata una notifica che lo informa di tale cosa ed incrementando il numero dei partecipanti all’evento, costantemente aggiornato sulla piattaforma.

Francesco e Raffaele, attraverso la bacheca comune dell’evento, specificano di incontrarsi vicino agli spalti nord dello stadio, attuale luogo d’incontro dell’evento, per vedere la partita assieme.

**3.2 Rating di un evento svolto**.

Carletto, lo scorso sabato sera, ha utilizzato la piattaforma “LetsMeet” venendo a conoscenza di una festa in un parco nei pressi di casa sua, decise di parteciparvi condividendo la sua scelta con tutti gli utenti dell’evento attraverso l’utilizzo della piattaforma.

Il giorno seguente, Carletto decide di dare una votazione all’evento a cui ha partecipato il giorno precedente quindi accede alla piattaforma “LetsMeet” con le proprie credenziali.

Carletto dalla pagina Home della piattaforma, si sposta alla pagina dedicata al suo profilo dove gli vengono mostrate le sue generalità, richieste durante alla registrazione sulla piattaforma, insieme agli eventi da lui creati e partecipati divisi in modo evidente dalla piattaforma.

Viene informato, attraverso un segnale visivo, che può votare l’evento della festa nel parco a cui ha partecipato il giorno prima, usufruendo del sistema di rating offerto dalla piattaforma stessa.

Carletto, essendo particolarmente soddisfatto dell’organizzazione dell’evento del giorno prima, decide di votare in modo positivo l’evento cliccando il pulsante “pollice all’insù” anziché “pollice all’ingiù” e condivide la sua scelta attraverso il pulsante apposito ritornando sulla pagina profilo subito dopo.

A Pasquale, creatore dell’evento della festa nel parco vicino casa di Carletto, dopo le ore prestabilite per il voto, gli viene comunicato il giudizio finale che gli utenti hanno avuto riguardo alla festa e il suo feedback personale cambia in base a queste votazioni.

**3.3** **Creazione dell’evento culturale “Formazione gruppo di studio universitario”**

Mirco, studente di informatica all’università di Fisciano, ha da poco iniziato il suo primo anno accademico e non conosce ancora nessuno. Mirco decide di utilizzare la piattaforma LetsMeet per creare un evento pubblico con la finalità di conoscere persone che seguono il suo stesso corso di studi. Apre la piattaforma e seleziona sulla mappa fornita la zona dove risiede la biblioteca universitaria per selezionare quel luogo come punto d’incontro del suo evento. A questo punto pensa di voler creare un evento basato sulla formazione di un gruppo di studio con la finalità di assimilare più nozioni possibili nella materia “Architettura degli Elaboratori”. A questo punto Mirco decide il titolo del suo evento chiamandolo “gruppo di studio universitario” e lo inserisce nelle informazioni riguardanti l’evento da creare. Completa le informazioni inserendo la data, il luogo, l’orario e una piccola descrizione per specificare il motivo per il quale sta creando un evento. Mirco seleziona la categoria che ritiene più appropriata al suo evento. Tra le categorie disponibili Mirco seleziona “evento culturale” e dopo aver controllato che tutte le informazioni inserite sono corrette, posta l’evento sulla piattaforma in attesa di adesioni.

**3.4** **Creazione Evento business.**

Marco è il proprietario di una piccola paninoteca in centro, che ha una partnership con la piattaforma LetsMeet, decide di promuovere un evento per aumentare l’affluenza al suo locale il mercoledì, giorno in cui serve meno clienti della settimana. Decide di utilizzare la piattaforma offerta da LetsMeet in quanto ha la possibilità di monitorare esattamente l’affluenza in modo da poter valutare attentamente se è profittevole o meno organizzare questo tipo di eventi.

Tramite la piattaforma crea un evento di tipo business locato alla sua paninoteca annunciando che il prossimo mercoledì verrà servito un panino speciale che sarà disponibile solo quella sera ed il cui acquisto frutterà agli utenti della piattaforma 50 punti “Meet”.

Alla fine dell’evento Marco accede alla sua area personale della piattaforma per scoprire che 60 utenti della piattaforma hanno partecipato all’evento i quali sono arrivati dalle ore 21 alle ore 00:30 concentrandosi maggiormente nella fascia oraria tra le 22 e le 23. Visto il risultato discreto Marco decide di organizzare eventi simili ogni mercoledì.

**3.5** **Partecipazione evento business con acquisizione punti Meet.**

Giovannino, un utente abituale della piattaforma, è in cerca di qualcosa da fare con gli amici. Effettua una ricerca sulla piattaforma aprendo la mappa e scopre l’evento pubblicato da una nuova società sportiva, che ha una visibilità particolare grazie ad una partnership stilata con LetsMeet. Giovannino decide di invitare i suoi amici a giocare una partita di calcio. Una volta arrivati sul posto Giovannino seleziona l’evento della società e partecipa all’evento utilizzando un pulsante apposito, tale azione gli permette di ottenere il codice che dovrà mostrare per verificare la sua presenza all’evento ed ottenere quindi i punti associati. Del gruppo di amici solo Giovannino ed un altro sono utilizzatori di LetsMeet che quindi chiedono allo staff del locale di essere verificati. I codici vengono mostrati a Marco che li inserisce nel suo pannello da operatore dell’evento. Una volta terminata questa operazione i punti “Meet” vengono accreditati ai due amici.

**3.6** **Spesa punti in merch di LetsMeet**

Nicola, tramite l’utilizzo assiduo della piattaforma ha accumulato 4000 punti “Meet”, visita lo store di LetsMeet e tra le varie opzioni sceglie di acquistare una t-shirt con il logo aziendale. Il costo della maglietta è €20 equivalenti a 2000 punti “Meet”. Nicola seleziona la t-shirt e la inserisce nel carrello. Al momento del checkout gli viene chiesto se preferisce utilizzare un metodo di pagamento classico oppure scalare l’equivalente in punti “Meet” dal suo profilo utente.

Nicola seleziona l’opzione per scalare il totale dai suoi punti “Meet” e procede al pagamento delle sole spese di spedizione. I punti “Meet” residui associati al profilo utente di Nicola sono ora 2000.

**3.7** **Spesa punti tramite aziende terze convenzionate**

Ciro vuole comprare delle nuove scarpe da FutLucker, famoso negozio di abbigliamento sportivo della sua zona. All’arrivo al negozio scopre in vetrina che FutLucker accetta punti LetsMeet. Ciro essendo un utilizzatore della piattaforma con mille punti “Meet” accumulati decide di acquistare le scarpe usufruendo dello sconto grazie ai punti “Meet”. Una volta scelto cosa acquistare si reca in cassa e chiede al commesso di poter utilizzare i punti “Meet”. Il commesso gli chiede il codice utente che inserisce in un’area apposita della piattaforma utilizzando il suo profilo operatore. Ciro accetta la richiesta di utilizzo dei punti dalla sua area utente e viene applicato lo sconto di €10 equivalenti ai suoi punti accumulati. Ciro paga la restante quota con un metodo di pagamento classico

**3.4.2 Casi d’uso**