**Naming in Progress**

**TeamUp**

Versione 0.2

Data di rilascio: 31/06/2020

Ingegneria del Software a.a. 2019-2020

**Realizzato da**

Insabato Daniele 697904 ITPS danieleins@outlook.it

Tito Davide 705320 ITPS d.tito@studenti.uniba.it

Sala Emanuele 703339 ITPS e.sala@studenti.uniba.it

Piteo Alfonso 698811 ITPS a.piteo3@studenti.uniba.it

Indice

1. Product Backlog 5

1.1 Introduzione 6

1.2 Contesto di business 6

1.3 Stakeholder 6

1.4 Item funzionali 6

1.4.1 IF-1 Accesso al sistema 6

1.4.2 IF-2 Registrazione al sistema 6

1.4.3 IF-3 Recupero password 7

1.4.4 IF-4 Inserimento progetto 7

1.4.5 IF-5 Selezione candidati 7

1.4.6 IF-7 Espulsione Teammate 7

1.4.7 IF-8 Ricerca progetto 7

1.4.8 IF-9 Modifica profilo utente 8

1.4.9 IF-11 Modifica progetto 8

1.4.10 IF-12 Elimina progetto 8

1.4.11 IF-13 Elimina candidatura 8

1.4.12 IF-14 Abbandono progetto 9

1.4.13 IF-15 Comunicazione Team progetto 9

1.4.14 IF-16 Candidatura Progetto 9

1.4.15 IF-17 Cancellazione account 9

1.5 Item informativi 10

1.5.1 IIN-1 Accesso tramite e-mail 10

1.5.2 IIN-2 Accesso tramite Google 10

1.5.3 IIN-3 Creazione password 10

1.5.4 IIN-4 Profilo utente 10

1.5.5 IIN-5 Criteri di ricerca 10

1.5.6 IIN-6 Tag progetto 10

1.5.7 IIN-7 Modalità di candidatura 10

1.5.8 IIN-8 Protezione dati utente 10

1.6 Item di interfaccia 11

1.6.1 IUI-1 Interfaccia Responsive 11

1.6.2 IUI-2 Accesso 11

1.6.3 IUI-3 Registrazione 11

1.6.4 IUI-4 Pagina home 11

1.6.5 IUI-5 Pagina profilo 11

1.6.6 IUI-6 Ricerca progetti 11

1.6.7 IUI-7 Creazione progetto 11

1.6.8 IUI-8 Gestione progetto 11

1.7 Item Qualitativi 12

1.7.1 IQ-1 12

1.7.2 IQ-2 12

1.7.3 IQ-n 12

1.8 Altri Item 12

1.8.1 I-1 Database raccolta dati 12

2. Sprint Report 10

2.1 Sprint Backlog 10

2.2 Product Requirement Specification 11

2.2.1 Diagramma dei Casi d’uso 11

2.2.2 Scenari 11

2.2.3 Altro 11

2.3 System Architecture 11

2.3.1 Diagramma delle Componenti 11

2.3.2 Specifica delle componenti 12

2.3.3 Specifica delle interfacce 12

2.4 Detailed Product Design 12

2.4.1 Diagramma delle Classi 12

2.4.2 Specifiche delle Classi 12

2.4.3 Diagrammi di Sequenza 12

2.5 Data modeling and design 12

2.5.1 Modello logico del Database 12

2.5.2 Struttura fisica del Database 12

3. Glossario 13

3.1 Acronimi 13

3.2 Definizioni 13

Product Backlog

TeamUp

# Product Backlog

## Introduzione

Il sistema permette ad un utente di esporre un progetto, al quale potranno candidarsi altri utenti. Quest’ultimi verranno selezionati dall’espositore del progetto verrà portato a termine dal gruppo dei candidati prescelti.

## Stakeholder

Leader – Espositore del progetto

Utente – Desidera cercare e candidarsi ad un progetto

Teammate – Candidato che ha superato la selezione

## Item funzionali

### IF-1

**COME** Utente

**DEVO POTER** accedere al sistema

**PER POTER** utilizzare il sistema.

Per poter utilizzare il sistema l’utente deve obbligatoriamente accedervi con un account esistente.

### IF-2

**COME** Utente

**DEVO POTER** registrarmi al sistema

**PER POTER** accedere al sistema.

L’utente inserisce i propri dati per potersi registrare al sistema.

### IF-3

**COME** Utente

**DEVO POTER** recuperare la password

**PER POTER** accedere al sistema.

Se l’utente smarrisce la password, attraverso una procedura di recupero, potrà reimpostarla.

### IF-4

**COME** Utente

**DEVO POTER** inserire il mio progetto nel sistema

**PER TROVARE** possibili candidati.

L’utente inserisce nel sistema la propria idea progettuale, dove specifica le modalità e il periodo di candidatura.

### IF-5

**COME** Leader

**DEVO POTER** Selezionare i candidati ad un mio progetto

**PER POTER** formare il team.

Al termine del periodo di candidatura diverrà disponibile, per il leader, la selezione dei candidati.

### IF-7

**COME** Leader

**DEVO POTER** selezionare un teammate

**PER POTERLO** espellere dal team.

Il leader potrà inoltre espellere il teammate dal gruppo.

### IF-8

**COME** Utente

**DEVO POTER** cercare un progetto

**PER POTERLO** visionare.

L’utente può effettuare una ricerca, selezionare un progetto, visualizzarne la descrizione e la modalità di candidatura.

### IF-9

**COME** Utente

**DEVO POTER** modificare il mio profilo

**PER POTERLO** aggiornare.

L’utente può modificare i dati relativi al suo profilo per poterlo aggiornare.

### IF-11

**COME** Leader

**DEVO POTER** modificare il progetto

**PER POTERLO** aggiornare.

Il leader può modificare i dati relativi al proprio progetto per poterlo aggiornare.

### IF-12

**COME** Leader

**DEVO POTER** eliminare il progetto

**PER** eventuali necessità.

Il leader può eliminare il proprio progetto dal sistema per eventuali necessità.

### IF-13

**COME** Utente

**DEVO POTER** eliminare la candidatura ad un progetto

**PER** poterla annullare.

L’utente può eliminare la propria candidatura ad un progetto.

### IF-14

**COME** Teammate

**DEVO POTER** abbandonare il team di un progetto

**PER** eventuali necessità.

Il teammate può abbandonare il team del progetto per eventuali necessità.

### IF-15

**COME** Utente

**DEVO POTER** comunicare con il team

**PER POTERCI** interagire.

Attraverso una chat di gruppo (broadcast) gli utenti possono comunicare liberamente.

### IF-16

**COME** Utente

**DEVO POTER** selezionare un progetto

**PER POTERMI** eventualmente candidare.

L’utente può selezionare un progetto ed eventualmente candidarsi.

### IF-17

**COME** Utente

**DEVO POTER** eliminare il mio profilo

**PER POTER** cancellare il mio account dal sistema.

L’utente, qualora lo necessiti, avrà la possibilità di poter cancellare il proprio account dal sistema.

## Item informativi

### IIN-1

Accesso tramite e-mail: metodo sicuro per identificare univocamente un account.

### IIN-2

Accesso tramite Google: metodo sicuro per identificare univocamente un account, velocizzando l’accesso al sistema.

### IIN-3

La password deve essere compresa da un minimo 8 caratteri ad un massimo di 32, in cui deve contenere: un carattere speciale, una lettera maiuscola ed un carattere numerico.

### IIN-4

Il profilo dell’utente sarà composto dai seguenti campi:

Nome, Cognome, Data di nascita, Descrizione, Email e password.

I quali potranno anche essere resi invisibili ed essere visualizzati solo dopo l’accesso.

### IIN-5

La ricerca dei progetti può avvenire tramite nome, posizione o tag.

### IIN-6

La pubblicazione di un progetto deve contenere un numero di tag compreso tra 3 e 5.

### IIN-7

Le modalità di candidatura ad un progetto sono: descrizione e/o curriculum.

### IIN-8

Per garantire la sicurezza e l’integrità dei dati dell’utente, la password verrà memorizzata utilizzando un algoritmo di Hashing.

## Item di interfaccia

### IUI-1

L’interfaccia utente deve essere “responsive” in modo tale da adattarsi al dispositivo utilizzato.

### IUI-2

Interfaccia di login con l’utente.

### IUI-3

Interfaccia di registrazione dell’utente.

### IUI-4

Pagina home: pagina dove sono presenti i feed, le inserzioni pubblicitarie e accesso al profilo, con una navbar che permette di spostarsi in altre pagine del sistema e una barra di ricerca per i feed.

### IUI-5

Pagina profilo: pagina per modificare o aggiungere informazioni relative al proprio profilo utente.

### IUI-6

Ricerca progetti: pagina per cercare e filtrare i progetti.

### IUI-7

Creazione progetto: pagina di creazione del progetto con il successivo inserimento delle relative informazioni.

### IUI-8

Gestione progetto: pagina dove è possibile selezionare i candidati, per poi aggiungerli nel team. In seguito sarà possibile, tramite una chat, avviare la comunicazione con essi.

## Item Qualitativi

Contiene l’elenco e la specifica di tutti gli eventuali requisiti non funzionali di tipo qualitativo.

### IQ-1

### IQ-2

### IQ-n

## Altri Item

### I-1

Il sistema dovrà provvedere un database per la raccolta dei dati.