**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-16 Candidatura Progetto 9

1.4.14 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 POTERLO** utilizzare.

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

### IF-2

**COME** Utente

**DEVO POTER** registrarmi al sistema

**PER POTERCI** accedere.

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 nuovamente accedere al sistema.

### 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 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 espellere il teammate dal gruppo.

### IF-8

**COME** Utente

**DEVO POTER** cercare un progetto

**PER POTERLO** visionare e, eventualmente, per potermi candidare.

L’utente può effettuare una ricerca di un progetto, tramite nome o tag, per poter visionare le relative informazioni e, eventualmente, per potersi candidare.

### 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 PORTELO** cancellare dal sistema.

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 PORTERLA** 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-16

**COME** Utente

**DEVO POTER** candidarmi ad un progetto

**PER POTER** essere un possibile membro del team.

L’utente può candidarsi ad un progetto per poter essere un possibile membro del team.

### IF-17

**COME** Utente

**DEVO POTER** eliminare il mio profilo

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

L’utente ha la possibilità di 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 minimo 8 caratteri e massimo 32. Tale 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.

Tali potranno essere resi invisibili ed essere visualizzati solo dopo l’accesso.

### IIN-5

La ricerca dei progetti può avvenire tramite nome o tag.

### IIN-6

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

### IIN-7

La modalità di candidatura ad un progetto è tramite 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-2

Interfaccia del login in cui l’utente effettua l’accesso al sistema.

### IUI-3

Interfaccia di registrazione in cui l’utente inserisce i propri dati per potersi registrare nel sistema.

### IUI-4

Pagina home: interfaccia dove sono presenti i feed e le inserzioni, oltre ad un navbar, che permette di accedere ad altre pagine del sistema, e una barra di ricerca per i feed.

### IUI-5

Pagina profilo: interfaccia dove l’utente può modificare o aggiungere dati relativi al proprio account.

### IUI-6

Ricerca progetto: interfaccia che consente cercare progetti tramite nome o tag.

### IUI-7

Creazione progetto: interfaccia dove è possibile aggiungere un progetto inserendo le relative informazioni.

### IUI-8

Gestione progetto: interfaccia dove è possibile selezionare i candidati, per poi aggiungerli nel team.

## 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.