**Naming in Progress**

**TeamUp**

Versione 0.1

Data di rilascio: 18/06/2020

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-6 Comunicazione Leader-Teammate 7

1.4.7 IF-7 Espulsione Teammate 7

1.4.8 IF-8 Ricerca progetto 8

1.4.9 IF-9 Modifica profilo utente 8

1.4.10 IF-10 Comunicazione Teammate-Leader 8

1.4.11 IF-11 Modifica progetto 8

1.4.12 IF-12 Elimina progetto 9

1.4.13 IF-13 Elimina candidatura 9

1.4.14 IF-14 Abbandono progetto 9

1.4.15 IF-15 Comunicazione Teammate-Teammate 9

1.4.16 IF-16 Candidatura Progetto 10

1.4.17 IF-17 Cancellazione account 10

1.4.18 IF-18 Aggiunta file repository 10

1.4.19 IF-19 Accesso al repository 10

1.4.20 IF-20 Download file repository 11

1.4.21 IF-21 Cancellazione file repository 11

1.5 Item informativi 11

1.5.1 IIN-1 Accesso tramite e-mail 11

1.5.2 IIN-2 Accesso tramite Google 11

1.5.3 IIN-3 Creazione password 11

1.5.4 IIN-4 Profilo utente 11

1.5.5 IIN-5 Criteri di ricerca 11

1.5.6 IIN-6 Tag progetto 11

1.5.7 IIN-7 Modalità di candidatura 11

1.5.8 IIN-8 Protezione dati utente 11

1.6 Item di interfaccia 12

1.6.1 IUI-1 Interfaccia Responsive 12

1.6.2 IUI-2 Accesso 12

1.6.3 IUI-3 Registrazione 12

1.6.4 IUI-4 Pagina home 12

1.6.5 IUI-5 Pagina profilo 12

1.6.6 IUI-6 Ricerca progetti 12

1.6.7 IUI-7 Creazione progetto 12

1.6.8 IUI-8 Gestione progetto 12

1.7 Item Qualitativi 13

1.7.1 IQ-1 13

1.7.2 IQ-2 13

1.7.3 IQ-n 13

1.8 Altri Item 13

1.8.1 I-1 Database raccolta dati 13

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.

Al primo accesso al sistema bisogna far sì che l’utente possa registrarsi per poter accedere in futuro.

### 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-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-6

**COME** Leader

**DEVO POTER** comunicare con i teammates

**PER MONITORARE E GESTIRE** l’andamento del progetto.

Una volta formato il team sarà possibile comunicare privatamente con ogni teammate, mediante una chat.

### 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 RENDERLO** più visibile.

L’utente potrà accedere al suo profilo e modificarne le proprie informazioni.

### IF-10

**COME** Teammate

**DEVO POTER** comunicare con il leader

**PER POTERCI** interagire.

Attraverso una schermata dove sono presenti tutti i progetti, a cui ha preso parte il teammate, lo stesso potrà selezionarne uno e avviare la comunicazione con il leader.

### IF-11

**COME** Leader

**DEVO POTER** Modificare il progetto

**PER** necessità del leader.

Opzione applicabile nel caso in cui il leader decida di modificare un progetto.

### IF-12

**COME** Leader

**DEVO POTER** eliminare il progetto

**PER** eventuali necessità.

Opzione applicabile nel caso in cui il leader decida di eliminare il suo progetto.

### IF-13

**COME** Utente

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

**PER** annullare la mia candidatura.

Opzione applicabile nel caso in cui l’utente decida di eliminare la sua candidatura ad un progetto.

### IF-14

**COME** Teammate

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

**PER** eventuali necessità.

Opzione applicabile nel caso in cui il Teammate decida di abbandonare il team un progetto.

### IF-15

**COME** Utente

**DEVO POTER** comunicare con gli altri utenti del 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 profilo.

### IF-18

**COME** Leader

**DEVO POTER** inserire dei file nel repository del mio progetto

**PER POTER** condividere del materiale con i teammates.

Il leader può inserire del materiale in un repository per poterlo condividere con i teammates.

### IF-19

**COME** Utente

**DEVO POTER** accedere al repository

**PER POTER** visionare il materiale inserito dal leader.

L’utente ha la possibilità di accedere al repository del progetto per poter visionare i file inseriti dal leader.

### IF-20

**COME** Utente

**DEVO POTER** effettuare il download di un file dal repository

**PER POTER** scaricare in locale un file.

L’utente ha la possibilità di scaricare un file dal repository del progetto per poterlo memorizzare in locale.

### IF-21

**COME** Leader

**DEVO POTER** eliminare un file dal repository del progetto

**PER POTER** cancellare del materiale non necessario.

Il leader ha la possibilità di eliminare un file dal repository del progetto per poter cancellare del materiale non più utile.

## Item informativi

### IIN-1

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

### IIN-2

Accesso tramite Google: Come il precedente e in più velocizza l’accesso al sistema.

### IIN-3

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

### IIN-4

Il profilo dell’utente sarà composto dai seguenti campi:

Immagine, Nome, Cognome, Data di nascita, Breve descrizione (facoltativa), Residenza.

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

### IIN-5

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

### IIN-6

La pubblicazione di un progetto deve contenere almeno 3 tag e massimo 5.

### IIN-7

Le modalità di candidatura ad un progetto sono: descrizione e 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, dove saranno 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, si potrà modificare o aggiungere informazioni al proprio profilo.

### IUI-6

Ricerca progetti, una pagina per cercare e filtrare i nuovi progetti.

### IUI-7

Creazione progetto, pagina di creazione del progetto con tutte le informazioni da aggiungere.

### IUI-8

Gestione progetto, si può selezionare i membri del team e dopo averli selezionati si potrà, invece, 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.