**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

# Sprint Report

## Sprint Backlog

Tabella di riepilogo che indica, per ognuno degli Sprint successivi allo Sprint n.0, la lista degli item del Product Backlog, evidenziando quelli che verranno implementati nell’ambito dello sprint corrente unitamente ad una descrizione esplicativa.

Per semplificare l’esposizione e salvaguardare la tracciabilità tra semilavorati si è proceduto alle seguenti assunzioni:

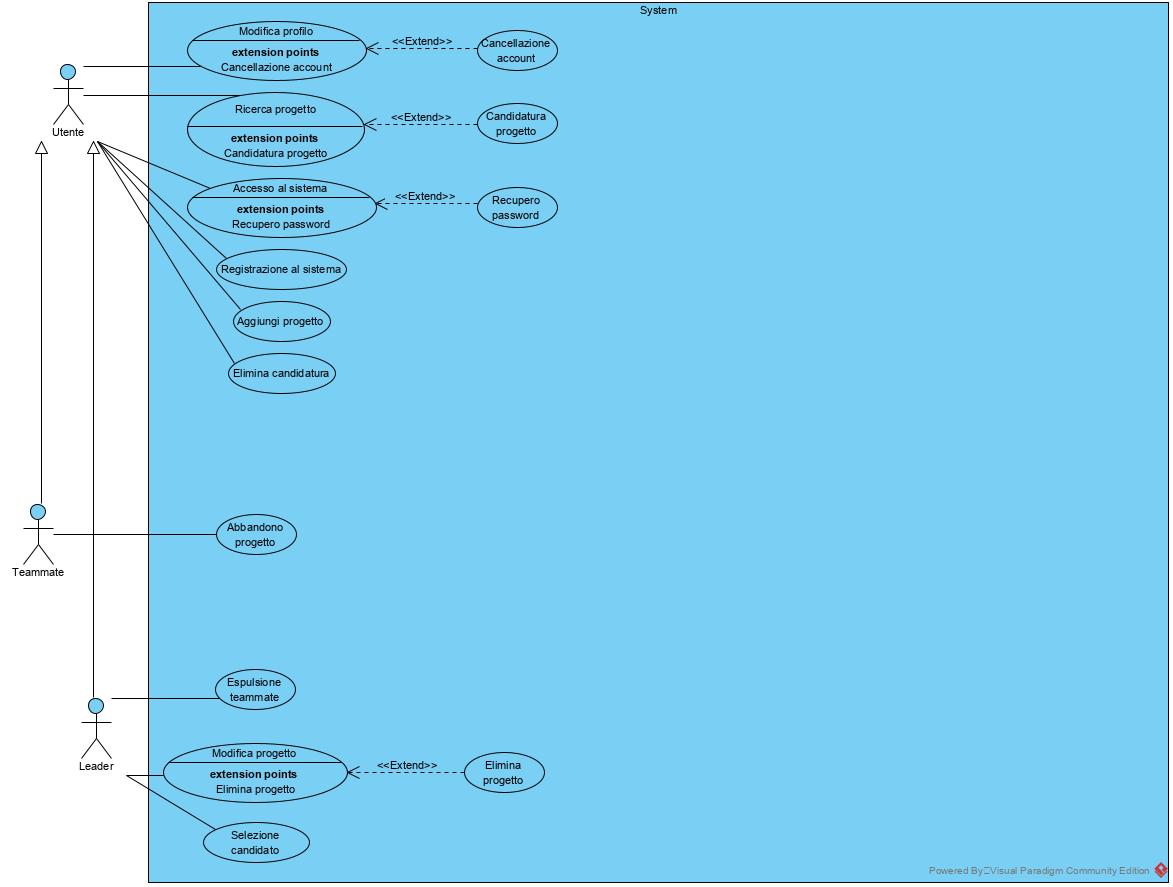
* All’interno di uno Sprint sono implementati un sottoinsieme di item tra quelli specificati nel Product Backlog
* Lo Sprint Backlog relativo allo sprint corrente contiene pertanto l’insieme degli item del Product Backlog in corso di implementazione
* Gli Item funzionali, ovvero le User Stories dovranno essere tracciabili uno ad uno, auspicabilmente seppur non necessariamente, con i casi d’uso
* Ad ogni caso d’uso dovrà essere associato uno scenario di base più gli eventuali scenari alternativi. Lo scenario in prima istanza viene redatto a partire dalla specifica della User Story riportata nel Product Backlog
* Ad ogni caso d’uso dovrà essere associato un diagramma di sequenza.

Ogni sprint deve necessariamente produrre in output del codice funzionante. L’unica eccezione è rappresentata dallo Sprint n°0 che deve essere utilizzato per disegnare la macro architettura del sistema con le sue componenti e le sue interfacce, e che sarà utilizzata come roadmap per gli sprint successivi andando a chiarire dove si colloca quanto realizzato in ciascuno di essi.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Codice Item** | **Numero Sprint** | **Note** |
| IF-1 | 1 | Accesso al sistema |
| IF-2 | 1 | Registrazione al sistema |
| IF-3 | 1 | Recupero password |
| IF-9 | 1 | Modifica profilo utente |
| IF-17 | 1 | Cancellazione Account |
| IF-4 | 2 | Inserimento progetto |
| IF-8 | 2 | Ricerca progetto |
| IF-11 | 2 | Modifica progetto |
| IF-12 | 2 | Elimina progetto |
| IF-5 | 3 | Selezione candidati |
| IF-7 | 3 | Espulsione Teammate |
| IF-13 | 3 | Elimina candidatura |
| IF-14 | 3 | Abbandono progetto |
| IF-16 | 3 | Candidatura progetto |

## Product Requirement Specification

### Diagramma dei Casi d’uso



#### Registrazione utente

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Registrazione utente |
| ID | 1 |
| Breve descrizione | Registrazione di un utente al sistema. |
| Pre-condizioni | Il sistema deve essere connessione ad Internet. |
| Attori primari | Utente |
| Attori secondari | Nessuno |
| Sequenza principale degli eventi | 1.Il caso d’uso inizia quando l’utente clicca “Registrazione”.  2.Finchè i dati inseriti dall’utente non sono validi:  2.1Il sistema comunica all’utente di reinserire i dati.  2.2Il sistema valida i dati inseriti dall’utente.  3.Il sistema crea un nuovo account. |
| Post-condizioni | L’account dell’utente è stato creato. |
| Sequenza alternativa degli eventi | Dati errati. |

#### Registrazione utente: Dati errati

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Registrazione utente: Dati errati |
| ID | 1.1 |
| Breve descrizione | Il sistema comunica all’utente che l’indirizzo email inserito non è valido. |
| Pre-condizioni | L’utente ha inserito l’email non valida. |
| Attori primari | Utente |
| Attori secondari | Nessuno |
| Post-condizioni | Nessuna |
| Sequenza alternativa degli eventi | 1.La sequenza alternativa degli eventi inizia dopo il passo 2.2 della sequenza principale degli eventi.  2.Il sistema comunica all’utente che ha inserito uno o più dati non validi. |

#### Accesso al sistema

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Accesso al sistema |
| ID | 2 |
| Breve descrizione | L’utente effettua l’accesso al sistema. |
| Pre-condizioni | L’utente dev’essere registrato al sistema. |
| Attori primari | Utente |
| Attori secondari | Nessuno |
| Sequenza principale degli eventi | 1.Il caso d’uso inizia quando l’utente clicca “Login”.  2.Finchè i dati inseriti dall’utente non sono validi:  2.1Il sistema comunica all’utente di re-inserire i dati.  2.2Il sistema valida i dati inseriti dall’utente.  3.L’utente accede all’interno del sistema. |
| Post-condizioni | Utente effettua l’accesso al sistema. |
| Sequenza alternativa degli eventi | Credenziali errate |

#### Accesso al sistema: Credenziali errate.

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Accesso |
| ID | 2.1 |
| Breve descrizione | Il sistema comunica all’utente che le credenziali inserite sono errate. |
| Pre-condizioni | L’utente ha inserito email e/o password errata. |
| Attori primari | Utente |
| Attori secondari | Nessuno |
| Post-condizioni | Nessuna |
| Sequenza alternativa degli eventi | 1.La sequenza alternativa degli eventi inizia dopo il passo 2.2 della sequenza principale degli eventi.  2.Il sistema comunica all’utente che ha inserito credenziali errate. |

#### Recupero password

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Recupero password |
| ID | 3 |
| Breve descrizione | L’utente desidera recuperare la propria password. |
| Pre-condizioni | L’utente deve essere registrato al sistema. |
| Attori primari | Utente |
| Attori secondari | Nessuno |
| Sequenza principale degli eventi | 1.Il caso d’uso inizia quando l’utente clicca “Recupera password”.  2.Il sistema genera automaticamente una nuova password (spedita sul suo indirizzo di posta elettronica). |
| Post-condizioni | Password generata correttamente. |
| Sequenza alternativa degli eventi | Nessuna |

#### Modifica Profilo

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Modifica profilo |
| ID | 4 |
| Breve descrizione | L’utente desidera modificare dei dati del suo profilo. |
| Pre-condizioni | L’utente dev’essere registrato nel sistema. |
| Attori primari | Utente |
| Attori secondari | Nessuno |
| Sequenza principale degli eventi | 1.Il caso d’uso inizia quando l’utente clicca “Modifica profilo”.  2.Finchè i dati inseriti dall’utente non sono validi:  2.1Il sistema comunica all’utente di re-inserire i dati.  2.2Il sistema valida i dati inseriti dall’utente.  3.L’utente aggiorna i propri dati. |
| Post-condizioni | L’utente modifica i dati del profilo. |
| Sequenza alternativa degli eventi | Dati errati |

#### Modifica Profilo: Dato/i errato/i

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Modifica profilo |
| ID | 4.1 |
| Breve descrizione | Il sistema comunica all’utente che uno o più dati modificati sono errati. |
| Pre-condizioni | L’utente deve essere registrato al sistema. |
| Attori primari | Utente |
| Attori secondari | Nessuno |
| Post-condizioni | Nessuna |
| Sequenza alternativa degli eventi | 1.La sequenza alternativa degli eventi inizia dopo il passo 2.2 della sequenza principale degli eventi.  2.Il sistema comunica all’utente che ha inserito uno o più dati errati. |

#### Elimina Profilo

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Elimina profilo |
| ID | 5 |
| Breve descrizione | L’utente desidera eliminare il suo account dal sistema. |
| Pre-condizioni | L’utente dev’essere registrato nel sistema. |
| Attori primari | Utente |
| Attori secondari | Nessuno |
| Sequenza principale degli eventi | 1.Il caso d’uso inizia quando l’utente clicca “Elimina profilo”.  2.Finchè la password inserita dall’utente non è valida:  2.1Il sistema comunica all’utente di re-inserire la password.  2.2Il sistema valida la password inserita dall’utente.  3. L’utente elimina l’account. |
| Post-condizioni | L’utente elimina l’account dal sistema. |
| Sequenza alternativa degli eventi | Password errata |

#### Elimina profilo: Password errata

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Modifica profilo |
| ID | 4.1 |
| Breve descrizione | Il sistema comunica all’utente che uno o più dati modificati sono errati. |
| Pre-condizioni | L’utente deve essere registrato al sistema. |
| Attori primari | Utente |
| Attori secondari | Nessuno |
| Post-condizioni | Nessuna |
| Sequenza alternativa degli eventi | 1.La sequenza alternativa degli eventi inizia dopo il passo 2.2 della sequenza principale degli eventi.  2.Il sistema comunica all’utente che ha inserito uno o più dati errati. |

#### Inserimento progetto

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Inserimento progetto |
| ID | 6 |
| Breve descrizione | L’utente inserisce un’idea progettuale all’interno del sistema. |
| Pre-condizioni | L’utente dev’essere registrato nel sistema. |
| Attori primari | Utente |
| Attori secondari | Nessuno |
| Sequenza principale degli eventi | 1.Il caso d’uso inizia quando l’utente clicca “Inserisci progetto”.  2.Finchè i dati inseriti dall’utente non sono validi:  2.1Il sistema comunica all’utente di reinserire i dati.  2.2Il sistema valida i dati inseriti dall’utente.  3.Il sistema crea il progetto. |
| Post-condizioni | Il progetto viene inserito all’interno del sistema. |
| Sequenza alternativa degli eventi | Dati errati |

#### Inserimento progetto: Dati errati.

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Inserimento progetto: Dati errati |
| ID | 6.1 |
| Breve descrizione | Il sistema comunica all’utente che uno o più dati inseriti sono errati. |
| Pre-condizioni | L’utente ha inserito almeno un dato errato. |
| Attori primari | Utente |
| Attori secondari | Nessuno |
| Post-condizioni | Nessuna |
| Sequenza alternativa degli eventi | 1.La sequenza alternativa degli eventi inizia dopo il passo 2.2 della sequenza principale degli eventi.  2.Il sistema comunica all’utente che ha inserito almeno un dato errato. |

#### Ricerca progetto

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Ricerca progetto |
| ID | 7 |
| Breve descrizione | L’utente effettua una ricerca all’interno del sistema in base ad un determinato criterio. |
| Pre-condizioni | L’utente dev’essere registrato nel sistema. |
| Attori primari | Utente |
| Attori secondari | Nessuno |
| Sequenza principale degli eventi | 1.Il caso d’uso inizia quando l’utente clicca “Ricerca progetto”.  2.L’utente viene re-indirizzato su project page. |
| Post-condizioni | L’utente visualizza i progetti. |
| Sequenza alternativa degli eventi | Nessuna |

#### Modifica progetto

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Modifica progetto |
| ID | 8 |
| Breve descrizione | L’utente effettua una ricerca all’interno del sistema in base ad un determinato criterio. |
| Pre-condizioni | L’utente (leader) deve aver inserito un progetto all’interno del sistema. |
| Attori primari | Utente |
| Attori secondari | Leader |
| Sequenza principale degli eventi | 1.Il caso d’uso inizia quando l’utente clicca “Modifica progetto”.  2.L’utente viene re-indirizzato su modify project page. |
| Post-condizioni | L’utente visualizza i dati del progetto modificati. |
| Sequenza alternativa degli eventi | Nessuna |

#### Elimina progetto

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Elimina progetto |
| ID | 9 |
| Breve descrizione | L’utente elimina il progetto, inserito in precedenza, dal sistema. |
| Pre-condizioni | L’utente (leader) deve aver inserito un progetto all’interno del sistema. |
| Attori primari | Utente |
| Attori secondari | Leader |
| Sequenza principale degli eventi | 1.Il caso d’uso inizia quando l’utente clicca “Elimina progetto”.  2.L’utente seleziona il progetto da eliminare.  3.Il sistema elimina il progetto. |
| Post-condizioni | Il progetto viene cancellato dal sistema. |
| Sequenza alternativa degli eventi | Nessuna |

#### Candidatura progetto

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Candidatura progetto |
| ID | 10 |
| Breve descrizione | L’utente effettua la candidatura ad un progetto. |
| Pre-condizioni | L’utente dev’essere registrato nel sistema. |
| Attori primari | Utente |
| Attori secondari | Nessuno |
| Sequenza principale degli eventi | 1.Il caso d’uso inizia quando l’utente clicca “Candidatura progetto”.  2.L’utente viene re-indirizzato in home page. |
| Post-condizioni | L’utente ha effettuato con successo la candidatura. |
| Sequenza alternativa degli eventi | Nessuna |

#### Elimina candidatura

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Elimina candidatura |
| ID | 11 |
| Breve descrizione | L’utente elimina la candidatura ad un progetto. |
| Pre-condizioni | L’utente deve aver effettuato la candidatura in precedenza. |
| Attori primari | Utente |
| Attori secondari | Nessuno |
| Sequenza principale degli eventi | 1.Il caso d’uso inizia quando l’utente clicca “Elimina candidatura”.  2.L’utente viene re-indirizzato in home page. |
| Post-condizioni | L’utente ha elimina la candidatura con successo. |
| Sequenza alternativa degli eventi | Nessuna |

#### Seleziona candidati

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Seleziona candidati |
| ID | 12 |
| Breve descrizione | Il leader seleziona gli utenti che si sono candidati al progetto. |
| Pre-condizioni | Gli utenti (candidati) devono aver effettuato la candidatura in precedenza. |
| Attori primari | Leader |
| Attori secondari | Utente |
| Sequenza principale degli eventi | 1.Il caso d’uso inizia quando il leader clicca “Seleziona candidati”.  2.Il leader seleziona il candidato.  2.1.Il leader conferma la candidatura.  2.2.Il leader rifiuta la candidatura.  3.L’utente viene re-indirizzato home page. |
| Post-condizioni | Il leader ha effettuato la selezione dei candidati con successo. |
| Sequenza alternativa degli eventi | Nessuna |

#### Espulsione teammate

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Espulsione teammate |
| ID | 13 |
| Breve descrizione | Il leader espelle l’utente (teammate) dal team del progetto. |
| Pre-condizioni | L’utente (teammate) deve far parte del team del progetto. |
| Attori primari | Leader |
| Attori secondari | Teammate |
| Sequenza principale degli eventi | 1.Il caso d’uso inizia quando il leader clicca “Espelli leader”.  2.Il leader seleziona ed espelle il teammate.  3.Il leader viene re-indirizzato home page. |
| Post-condizioni | Il leader ha effettuato l’espulsione del teammate con successo. |
| Sequenza alternativa degli eventi | Nessuna |

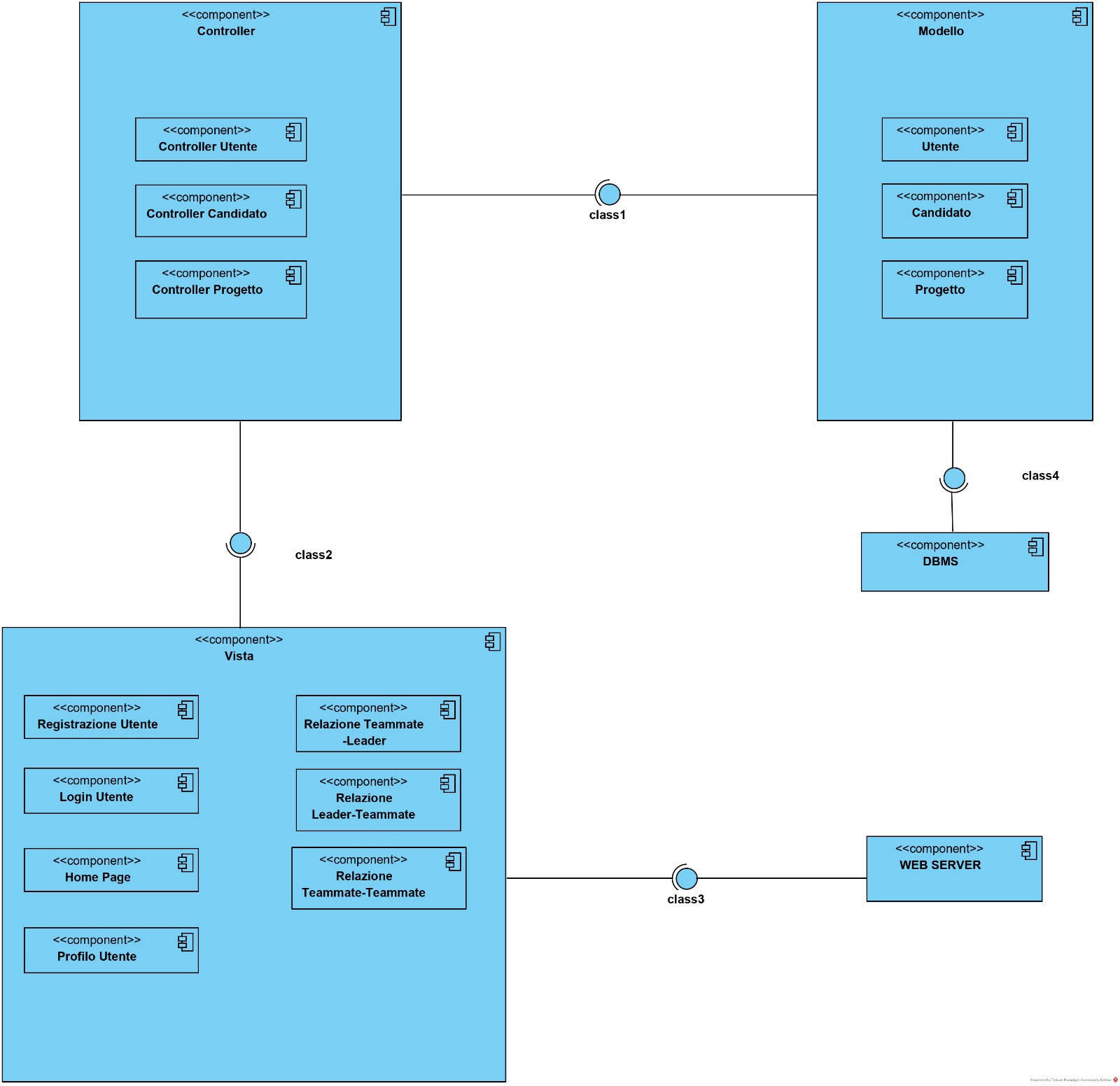
#### Abbandono progetto

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Abbandono progetto |
| ID | 14 |
| Breve descrizione | L’utente (teammate) abbandona il team del progetto. |
| Pre-condizioni | L’utente (teammate) deve far parte del team del progetto. |
| Attori primari | Teammate |
| Attori secondari | Nessuno |
| Sequenza principale degli eventi | 1.Il caso d’uso inizia quando il teammate clicca “Abbandona team”.  2.Il teammate seleziona il progetto e abbandona.  3.Il teammate viene re-indirizzato home page. |
| Post-condizioni | Il teammate ha abbandonato con successo il team del progetto. |
| Sequenza alternativa degli eventi | Nessuna |

### Altro

## System Architecture

### Diagramma delle Componenti



### Specifica delle componenti

Il sistema esposto è qualificato dalle seguenti componenti:

***Web Server***: Il Web Server è server necessario per la gestione dei trasferimenti di pagine web verso un web client(browser).

• ***DBMS***: Il DataBase Management System è il sistema di gestione dei dati utente, candidato e progetto.

•***Sezione Modello***: Il modello è la componente che prende in esame i dati che il sistema gestisce. È costituito dalle seguenti componenti:

Utente: È l’entità del database che rappresenta l’utente registrato al sistema.

Candidato: È l’entità del database che rappresenta il candidato registrato al sistema.

Progetto: È l’entità del database che rappresenta il progetto registrato al sistema.

• ***Sezione Controller***: Il controller è la componente che gestisce i dati provenienti dal modello. È costituito dalle seguenti componenti:

Controller utente: Componente del sistema che permette di ricavare, modificare, aggiungere i dati dell’entità utente presenti nel database;

Controller Candidato: Componente del sistema che permette di ricavare, modificare, aggiungere i dati dell’entità candidato presenti nel database

Controller Progetto: Componente del sistema che permette di ricavare, modificare, aggiungere i dati dell’entità progetto presenti nel database

• ***Sezione Vista***: La componente vista permette la visualizzazione dei dati provenienti dal controller. È formato dalle seguenti componenti:

Registrazione utente: Interfaccia grafica che l’utente visualizza durante la fase di registrazione;

Login utente: Interfaccia grafica che l’utente visualizza durante la fase di login;

Home page: Interfaccia grafica che l’utente visualizza dopo aver effettuato la fase d’accesso;

Profilo utente: Interfaccia grafica che l’utente visualizza all’interno del suo profilo;

Candidatura progetto: Interfaccia grafica che l’utente visualizza durante la fase di candidatura;

Inserimento progetto: Interfaccia grafica che l’utente visualizza durante la fase d’inserimento;

Ricerca progetto: Interfaccia grafica che l’utente visualizza durante la fase di ricerca di un progetto;

Login comune: Interfaccia grafica visualizzata al comune al momento del login;

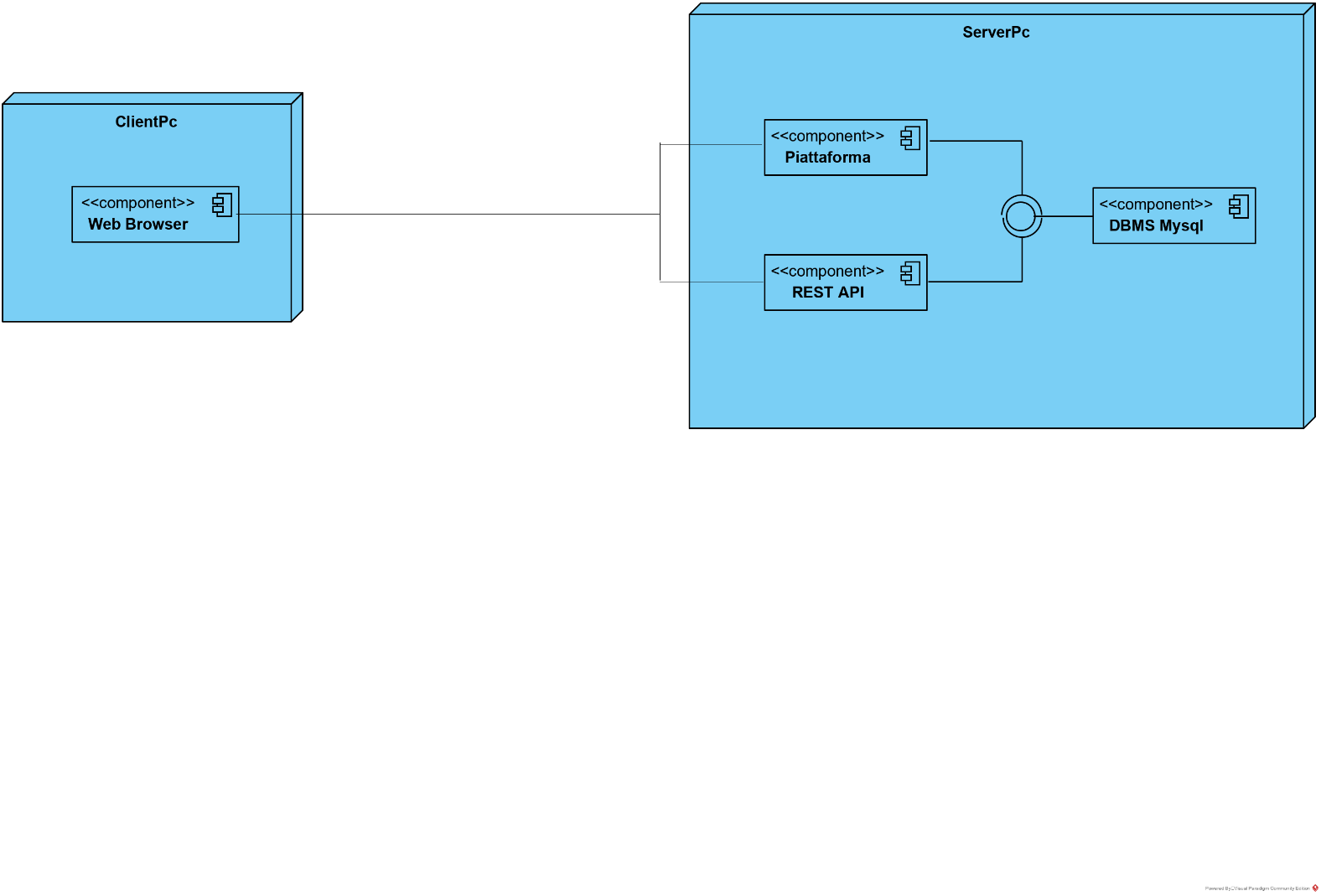
Relazione Teammate-Teammate: Interfaccia grafica(chat) che i Teammate di un progetto visualizzano durante la fase d’interazione tra loro;

Relazione Teammate-Leader: Interfaccia grafica(chat) che i Teammate e il Leader di un progetto visualizzano durante la fase d’interazione tra loro;

Relazione Leader-Teammate: Interfaccia grafica(chat) che il Leader e Teammate di un progetto visualizzano durante la fase d’interazione tra loro;

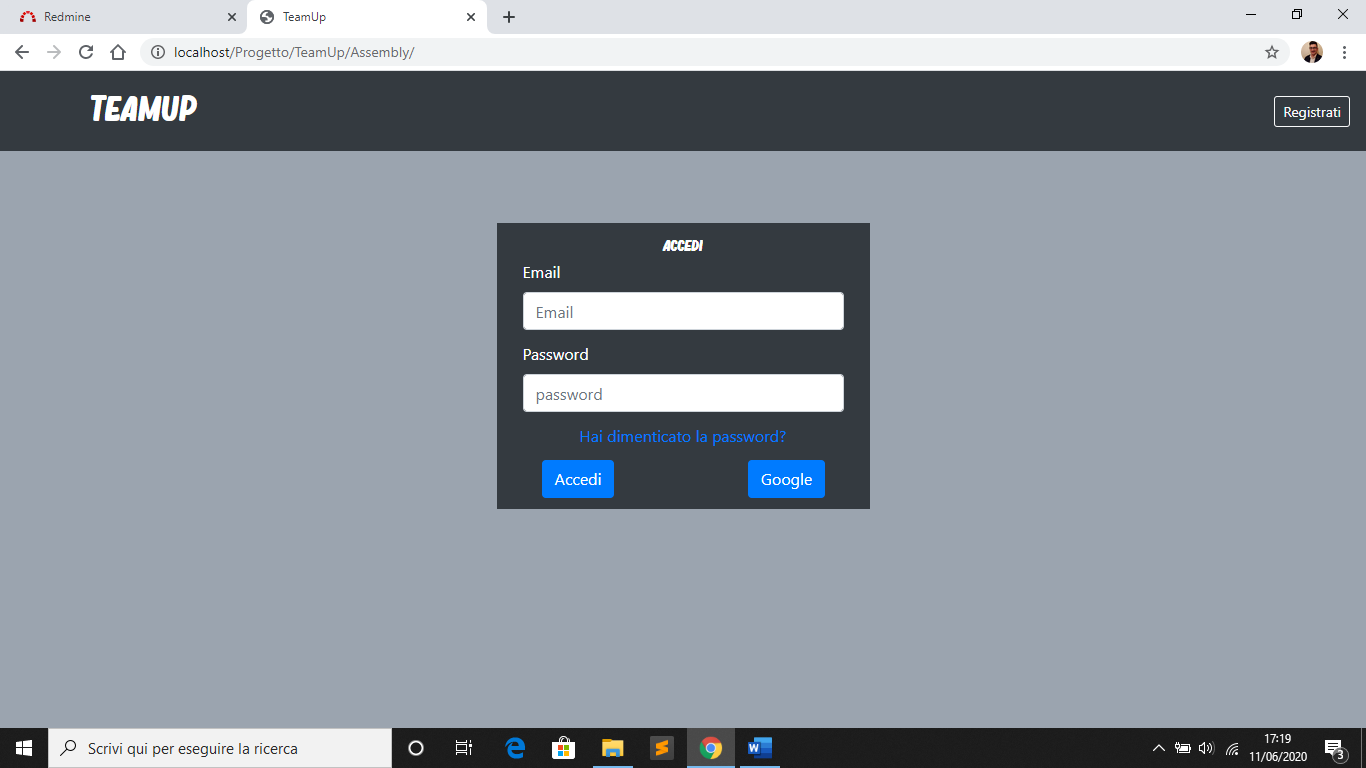
Relazione Notifiche: Interfaccia grafica che mostra le notifiche che l’utente riceve;

### Diagramma di Deploy

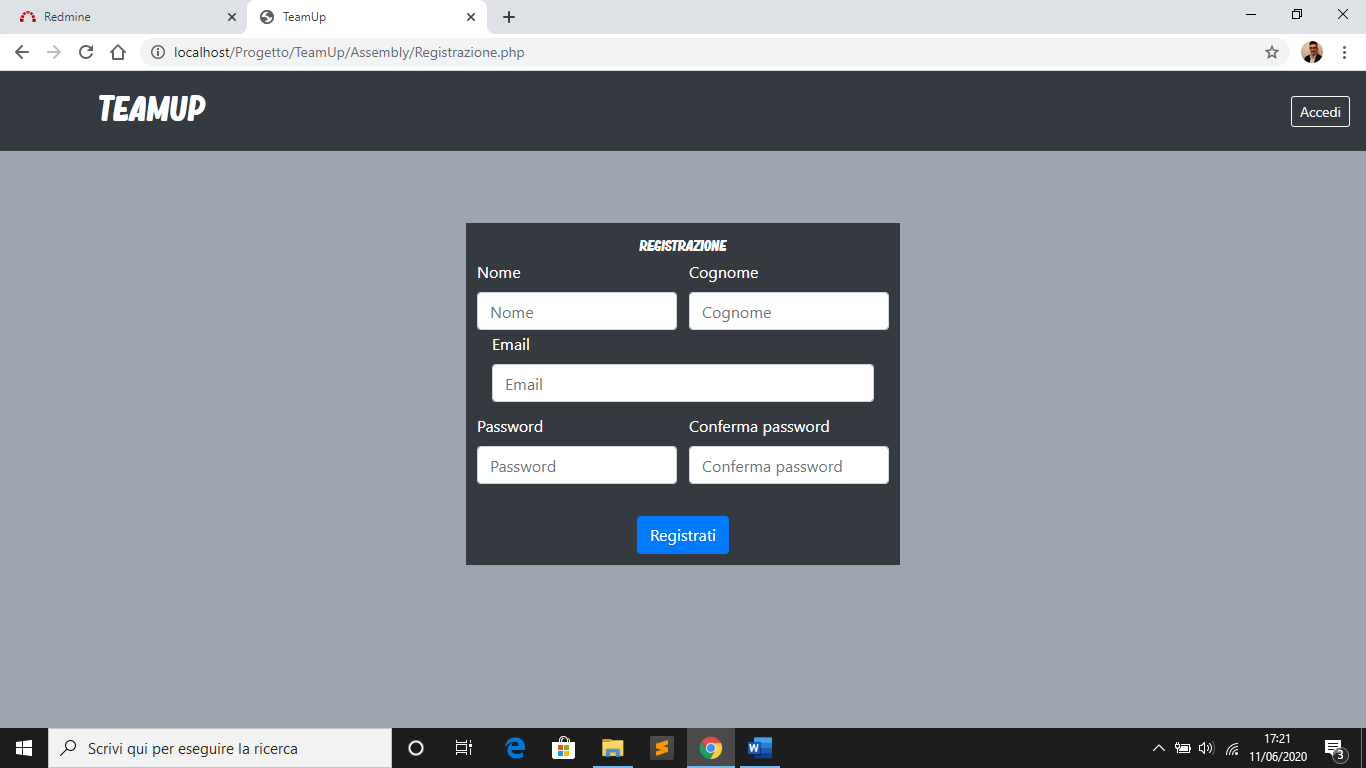


### Specifica delle interfacce

#### Login

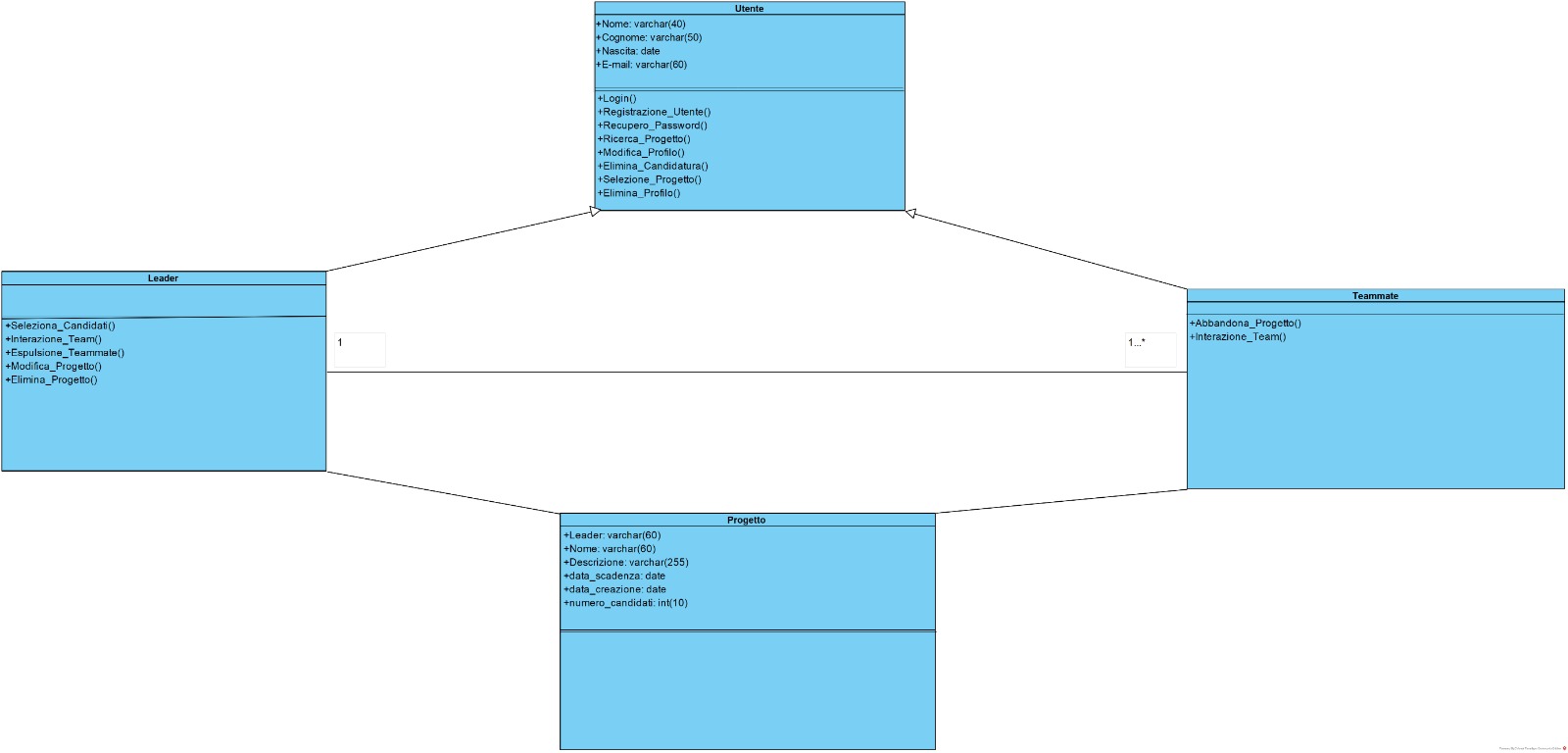


#### Registrazione



## Detailed Product Design

### Diagramma delle Classi



### Specifiche delle Classi

Le classi che vengono modellate nel sistema sono le seguenti:

• Utente: La classe utente contiene al suo interno gli attributi e i metodi relativi all’entità utente. Gli attributi di cui si tiene traccia sono Nome, Cognome, Nascita, E-mail. Inoltre la classe utente è stata definita come generalizzazione delle classi sottostanti.

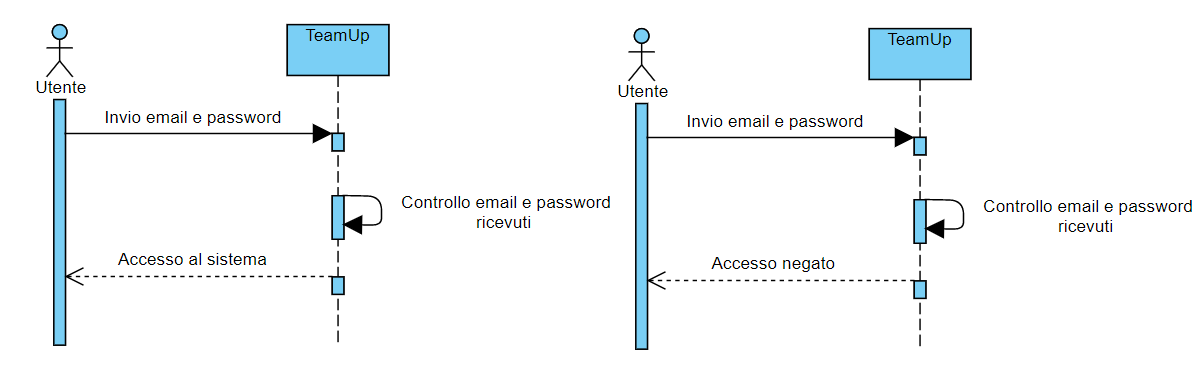
• Leader: La classe Leader contiene al suo interno gli attributi e i metodi relativi all’entità Leader. Gli attributi di cui si tiene traccia sono equivalenti a quelli presenti nella classe utente, essendo la classe Leader una specifica della classe Utente.

• Teammate: La classe Teammate contiene al suo interno gli attributi e i metodi relativi all’entità Teammate. Gli attributi di cui si tiene traccia sono equivalenti a quelli presenti nella classe utente, essendo la classe Teammate una specifica della classe Utente.

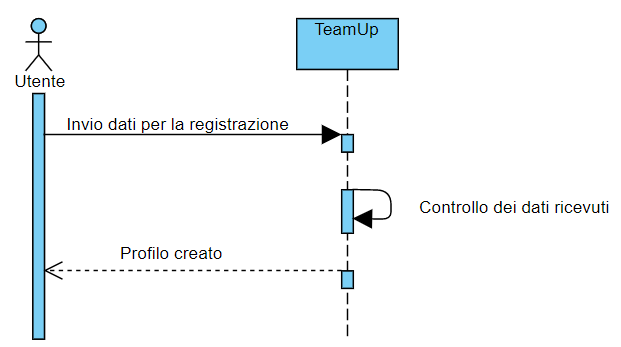
• Progetto: La classe Progetto contiene al suo interno gli attributi associabili alle classi Leader e Teammate. Gli attributi di cui si tiene traccia sono Leader, Nome, Descrizione, data\_scadenza, data\_creazione, numero\_candidati.

### Diagrammi di Sequenza

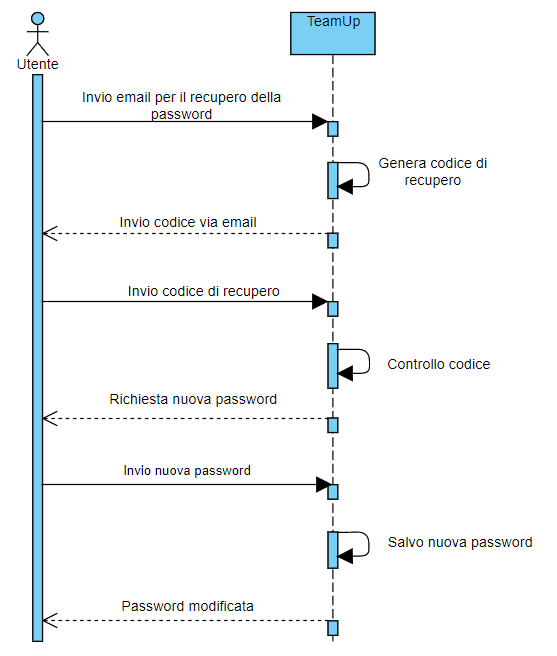
#### Accesso al sistema



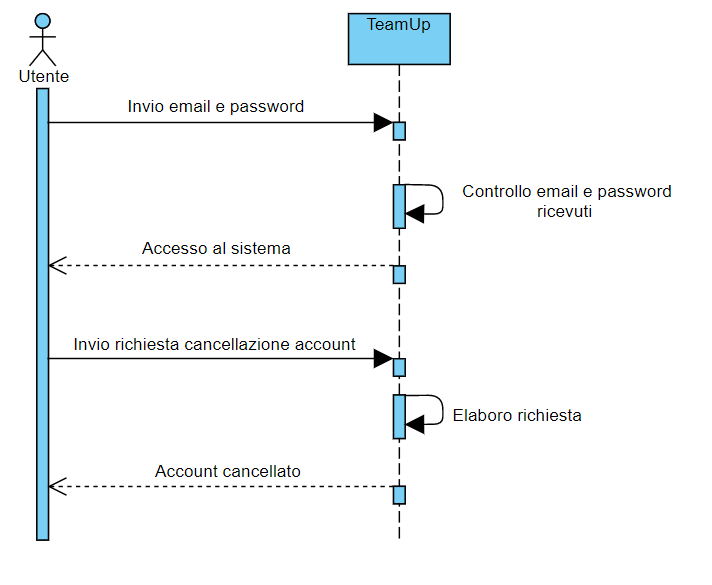
#### Registrazione al sistema



#### Recupero password



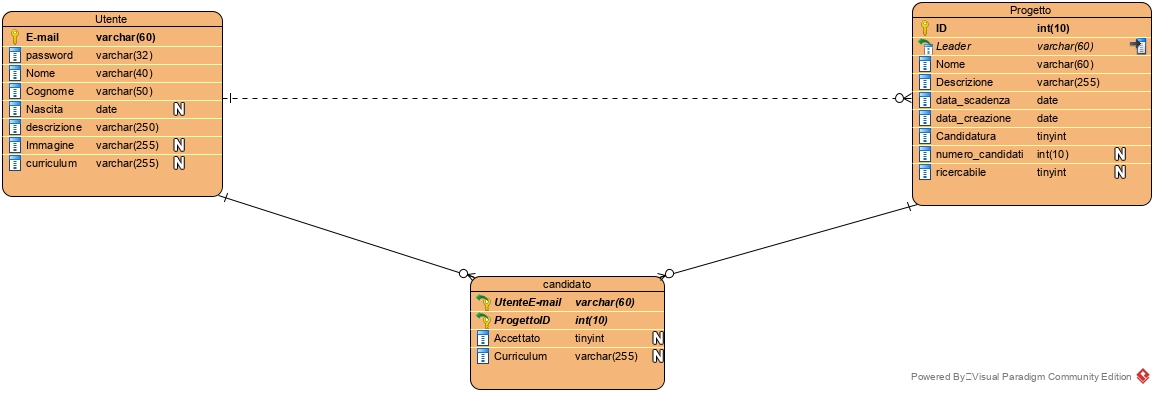
#### Cancellazione account



## Data modeling and design

Qui va fornita la specifica di tutti i dati e le informazioni scambiate dal sistema in corso di realizzazione con l’utenza di riferimento e/o gli eventuali altri sistemi con cui esso comunica. Deve essere descritto il modello logico della base di dati e la sua struttura fisica.

### Modello logico del Database



### Struttura fisica del Database

# Glossario

## Acronimi

## Definizioni

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| VOCABOLO | DEFINIZIONE | SINONIMO |
| Utente | Attore che utilizza i servizi forniti dal sistema. | Cliente del sistema |
| Leader | Attore che gestisce il proprio progetto annunciato all’intero della piattaforma. | Capo progetto |
| Teammate | Attore che prende parte di un team per uno specifico progetto. | Compagno di progetto |