

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI PARTHENOPE
FACOLTA' DI SCIENZE E TECNOLOGIE



CORSO DI INGEGNERIA DEL SOFTWARE E INTERAZIONE

UOMO-MACCHINA

ANNO ACCADEMICO 2023/2024

PROGETTO - EVENT PROJECT

Requirements Analysis Document

PROPONENTI:

Coletta Paolo | 0124002554

Daniila Dawid Adrian | 0124002590

Di Giorgio Maria Grazia | 0124002701

Fiore Carmela Pia | 0124002523

DOCENTI:

Prof. Paola Barra

Prof. Mariacarla Staffa

SOMMARIO

.....	<i>1</i>
1. INTRODUZIONE	3
2. SISTEMA CORRENTE	4
3. SISTEMA PROPOSTO	7
1. PANORAMICA	7
2. REQUISITI FUNZIONALI	7
I. FUNZIONALITÀ GENERALI:	7
II. MODALITÀ AMMINISTRATORE	8
III. MODALITÀ PROMOTER	9
IV. MODALITÀ ARTISTA	10
V. Modalità Cliente	11
4. REQUISITI NON FUNZIONALI	11
I. Performance	11
II. Sicurezza:	11
III. Usabilità:	11
IV. Affidabilità:	11
V. Compatibilità:	12
VI. Integrazione con Terze Parti:	12
VII. Manutenzione:	12
5. VINCOLI (“PSEUDO REQUISITI”)	12
6. MODELLI DEL SISTEMA	12
I. Utenti del sistema	12
II. Scenari	13
III. Modello casi d’uso	16
IV. Modello ad oggetti	25
V. Modello dinamico	31
VI. Interfaccia Utente	35
7. GLOSSARIO	47

1. INTRODUZIONE

Il progetto EVENT PROJECT mira a sviluppare un sistema software per la gestione di eventi artistici, ospitato su un sito dedicato .

Ogni evento avrà un tema specifico e deve ottenere l'approvazione di un supervisore prima di essere ufficialmente pubblicato sulla piattaforma. Dopo la pubblicazione, gli utenti interessati avranno la possibilità di acquistare i biglietti per partecipare. Gli artisti, qualora ci siano ancora spazi disponibili, potranno richiedere un'esposizione di una delle proprie opere durante l'evento.

Al termine dell'evento, i visitatori avranno l'opportunità di lasciare recensioni valutate da 1 a 5 stelle, fornendo feedback sull'evento stesso e sui vari artisti partecipanti. Inoltre, i promoter dell'evento avranno la possibilità di rilasciare recensioni specifiche per gli artisti, contribuendo così a creare una valutazione completa e dettagliata dell'esperienza complessiva.

Il sistema offre quattro modalità di accesso: **AMMINISTRATORE**, **PROMOTER**, **CLIENTE** e **ARTISTA**.

La modalità AMMINISTRATORE, dopo aver ottenuto l'approvazione, si occupa attivamente dell'inserimento degli eventi sulla piattaforma. Inoltre, fornisce supporto attraverso un servizio di chat dedicato integrato direttamente sul sito. Questo consente una comunicazione diretta e tempestiva per risolvere eventuali questioni o fornire assistenza in tempo reale.

La modalità PROMOTER consente ai responsabili degli eventi di richiedere uno spazio sulla piattaforma e di poter eliminare o apportare successivamente modifiche ai propri eventi approvati.

La modalità CLIENTE offre a chiunque sia registrato la possibilità di effettuare acquisti, consultando gli eventi disponibili.

La modalità ARTISTA offre agli artisti registrati la possibilità di presentare le proprie opere per eventi artistici e, eventualmente, di pubblicarle sul proprio profilo.

2. SISTEMA CORRENTE

Dopo un'attenta ricerca online, emerge che molte piattaforme sono incentrate principalmente sulla vendita dei biglietti per eventi o sulla commercializzazione delle opere d'arte. Spesso **si registra una mancanza di un approccio completo che valorizzi adeguatamente l'arte e gli artisti., trascurando così un supporto adeguato alla promozione complessiva del mondo artistico e relegando l'arte a un mero atto commerciale.** In molti casi, si limitano a operare come cataloghi statici anziché fungere da piattaforme interattive. Inoltre, alcune di queste piattaforme non si occupano esclusivamente di arte, ma abbracciano eventi di vario genere risultando spesso dispersive e caotiche.

Analizzando più approfonditamente alcuni dei sistemi attualmente disponibili sul mercato, abbiamo notato che, nonostante essi presentino funzionalità fondamentali come la ricerca di eventi per tema artistico, l'acquisto di biglietti e la possibilità di esporre opere d'arte, non siamo riusciti a individuare una piattaforma che abbracci simultaneamente tutte e tre queste funzionalità specifiche nel campo artistico. Inoltre, abbiamo osservato che tali sistemi spesso **ignorano alcune funzionalità importanti**, come:

- ◆ **Supporto:** Dall'analisi effettuata, è emerso che i sistemi presi in considerazione non offrono una chat di supporto istantanea integrata. Alcuni forniscono solo un modulo da compilare senza la possibilità di ottenere un feedback immediato o una serie di FAQ da consultare. Questa carenza può causare disagi, specialmente in situazioni in cui si richiede un supporto immediato per risolvere eventuali problemi legati anche ad eventi in corso.

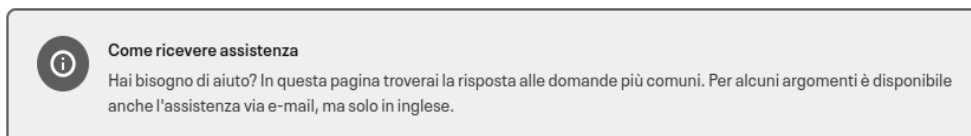


FIGURE 1: Centro assistenza del sistema analizzato

- ◆ **Recensioni:** Un'altra carenza riscontrata in molte di queste piattaforme è l'assenza di un'opzione per lasciare recensioni, fondamentali nell'offrire agli utenti la possibilità di condividere le proprie esperienze, fornendo feedback che possono essere preziosi per altri utenti nella scelta di eventi o artisti. Inoltre, le recensioni contribuiscono a creare fiducia nella comunità online, mostrando trasparenza e autenticità. La mancanza di questa funzionalità potrebbe limitare la capacità della piattaforma di costruire una solida reputazione e di fornire informazioni affidabili e utili agli utenti.

Venerdì 12 Gennaio 2024 // Start 23:00

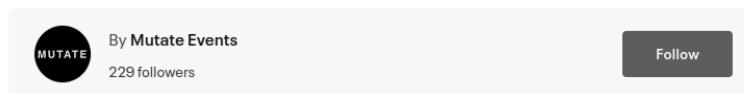


Figure 2: Il sistema analizzato non presenta opzioni per lasciare recensioni ma solo la possibilità di seguire il promoter

- ◆ **Overload:** Queste piattaforme spesso presentano un'ampia gamma di opzioni, il che può confondere gli utenti e portarli a sentirsi sopraffatti dalle scelte disponibili. Questo sovraccarico di opzioni riduce la probabilità che gli utenti prendano decisioni informate o compiano azioni desiderate.



Figure 3: Sovraccarico di opzioni del sistema analizzato

- ◆ **Veridicità evento:** in tali sistemi emerge inoltre la mancanza di controlli sulla veridicità degli eventi e considerando la possibilità che chiunque possa aggiungere eventi, sussiste il rischio di inserire informazioni false e potenzialmente incorrere in atti di truffa. Al fine di affrontare questa problematica, implementeremo meccanismi di verifica e approvazione degli eventi da parte degli amministratori.



Figure 4: Aggiunta eventi del sistema analizzato

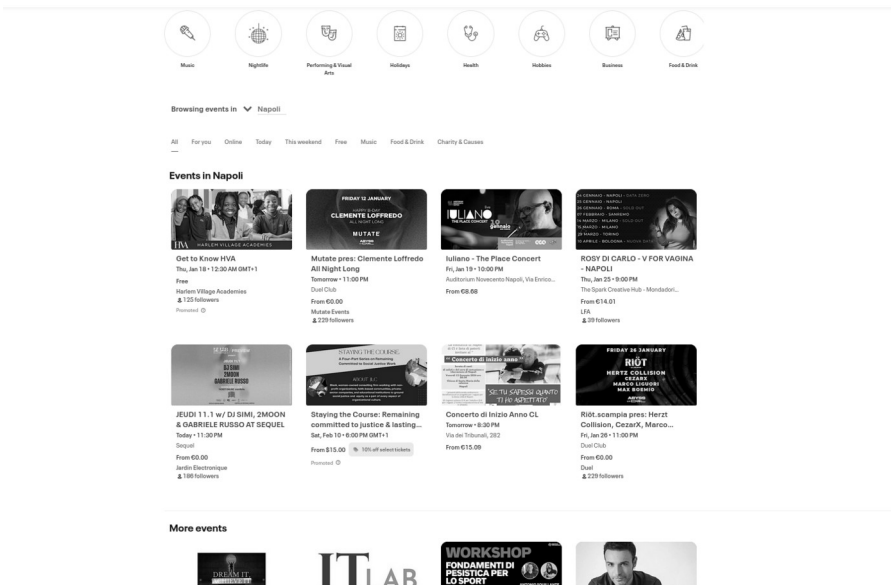


Figure 5: Panoramica del sistema analizzato

Il nostro obiettivo è **concentrarci principalmente sulla promozione dell'arte e degli artisti**. Vogliamo offrire a **chiunque** la **possibilità di esporre le proprie opere**, creando un ambiente interattivo e coinvolgente. Vogliamo mettere in evidenza l'interazione tra gli appassionati d'arte, gli artisti e i visitatori, creando un'esperienza memorabile e user-friendly.

3. SISTEMA PROPOSTO

1. PANORAMICA

Il sistema è progettato per fornire un approccio completo e intuitivo nella gestione degli eventi artistici. Miriamo a facilitare le interazioni tra promoter e artisti, offrendo agli artisti emergenti uno spazio dinamico per promuovere le proprie opere in modo efficace. Gli utenti avranno la possibilità di vivere un'esperienza unica, potendo selezionare eventi che rispecchiano i propri interessi specifici. Il sistema si propone di creare una **community artistica vibrante**, contribuendo alla scoperta e alla promozione di esperienze culturali significative.

2. REQUISITI FUNZIONALI

1. FUNZIONALITÀ GENERALI:

- **Accessibilità:** la piattaforma sarà accessibile tramite WEB BROWSER sia su computer che su dispositivi mobili.
- **Visualizzazione:**
 - Gli eventi, i profili degli artisti e dei promoter saranno accessibili per la visualizzazione anche senza la necessità di essere un utente registrato.
 - Per interagire, commentare o acquistare biglietti, sarà obbligatorio essere un utente identificato
- **Registrazione ed accesso:**
 - La piattaforma fornirà un'interfaccia distintiva per la registrazione e l'accesso, personalizzata per ciascuno degli utenti che interagiranno con il sistema.
 - Nella sezione di accesso sarà possibile consultare la sezione "Password dimenticata".
- **Acquisto biglietti:**
 - Gli utenti PROMOTER, ARTISTI e CLIENTI avranno la possibilità di acquistare i biglietti per gli eventi.
 - I metodi di pagamento includono Carta di Credito e Bancomat.
 - I biglietti acquistati saranno archiviati nella sezione "Biglietti" dell'area personale di ciascun utente.
- **Supporto:**
 - Gli utenti PROMOTER, ARTISTA e CLIENTE possono richiedere supporto attraverso la funzione di chat presente sulla piattaforma.
 - Ogni richiesta di supporto viene automaticamente archiviata come cronologia

all'interno della chat, consentendo agli utenti di accedere alle conversazioni precedenti per eventuali riferimenti futuri.

- **Preferiti:**
 - Gli eventi, gli artisti e/o i promoter possono essere aggiunti ai preferiti.
 - La sezione dei preferiti è consultabile dalla propria area personale.

II. MODALITÀ AMMINISTRATORE

- **Aggiunta amministratore:** il proprietario della piattaforma ha l'**autorità esclusiva di nominare nuovi amministratori**, assegnando loro delle credenziali di accesso univoche per ogni amministratore.
- **Accesso al sistema:**
 - **Almeno un amministratore è già configurato** al momento della pubblicazione del sito in rete.
 - **Non è possibile per qualsiasi utente registrarsi come amministratore.**
- **Approvazione eventi:**
 - Accedendo alla propria area privata, nell'apposita sezione gli amministratori potranno trovare le richieste per inserire eventi proposte dai PROMOTER.
 - Dopo un'accurata analisi delle proposte, gli amministratori possono scegliere se accettare la proposta, segnalare eventuali modifiche tramite email all'utente PROMOTER, o rifiutarla categoricamente.
- **Inserimento eventi:**
 - L'amministratore deve aggiungere gli eventi approvati nella sezione CATALOG della piattaforma. Dopo l'aggiunta, verrà inviata un'email di *feedback* al PROMOTER di tale evento.
 - I biglietti degli eventi saranno generati automaticamente alla creazione dell'evento e gestiti da un algoritmo che si occuperà di decrementarne il numero in caso di vendita.
- **Supporto:**
 - L'amministratore si occuperà di fornire supporto agli altri utenti consultando la sezione SUPPORT dalla sua area privata.
 - La sezione SUPPORT si presenterà come una chat in tempo reale, ogni chat avrà al massimo un partecipante e l'utente amministratore come interlocutore.
 - L'amministratore ha la possibilità di rimuovere dal sito un utente se quest'ultimo non segue le regole e politiche della piattaforma.
- **Accessi database:**
 - L'amministratore può consultare il database relativo agli eventi ed effettuare operazioni di modifica, inserimento ed eliminazione, ad eccezione delle sezioni gestite da algoritmi.
 - L'amministratore può consultare il database relativo agli artisti ed effettuare operazioni di modifica, inserimento ed eliminazione.
 - L'amministratore può consultare il database relativo ai biglietti ed effettuare operazioni di lettura.
 - L'amministratore può consultare il database relativo ai clienti ed effettuare operazioni di modifica, inserimento ed eliminazione.

- L'amministratore può consultare il database relativo alle opere ed effettuare operazioni di modifica ed eliminazione.

III. MODALITÀ PROMOTER

- **Registrazione Utente:** l'utente che intende organizzare un evento deve obbligatoriamente registrarsi alla piattaforma come PROMOTER.
- **Richiesta inserimento evento:**
 - Se l'utente intende inserire nella bacheca un evento deve compilare un apposito modulo di richiesta per l'amministratore.
Il modulo sarà reperibile nella propria area privata dopo aver effettuato la registrazione come PROMOTER. All'interno di tale modulo vi saranno tutte le informazioni relative ad esso come: *nome evento, location, descrizione evento(massimo 255 caratteri), tema dell'evento, capienza massima per clienti, costo biglietti e stand disponibili per artisti.*
 - Al modulo dovrà essere allegata un'immagine per l'evento, la carta d'identità del promoter e, eventualmente, il permesso per poter organizzare l'evento da parte dei proprietari della location.
 - Ogni evento deve essere inserito almeno due mesi prima dalla data del suo svolgimento.
- **Approvazione richiesta:**
 - Dopo aver ottenuto l'approvazione, l'evento verrà inserito automaticamente in piattaforma dall'amministratore.
 - L'utente potrà visualizzare l'evento nella sua area personale all'interno del sito e potrà apportare modifiche, tuttavia:
 - Le modifiche relative alla location e/o alla data dell'evento dovranno essere effettuate prima e non oltre un mese prima della data dell'evento stesso. In caso di modifica, verrà inviata automaticamente un'email a tutti coloro che avevano già acquistato il biglietto per l'evento con le rettifiche.
 - Gli stand liberi per gli artisti saranno calcolati automaticamente da un algoritmo. Non potranno essere effettuate ulteriori modifiche dall'organizzatore.
- **Partecipazione artisti:**
 - Nella sezione REQUESTS della propria area personale, i promoter potranno visualizzare le richieste degli artisti che intendono partecipare all'evento. L'utente potrà scegliere se accettare o rifiutare tali proposte inviando un *feedback* via email al suddetto artista.
 - I promoter potranno sfogliare la sezione ARTISTS della piattaforma e richiedere ad un artista di partecipare al proprio evento.
 - All'interno delle informazioni di ciascun evento saranno visualizzate esclusivamente le informazioni degli artisti partecipanti che hanno presentato le loro richieste attraverso la piattaforma, insieme alle rispettive opere.
- **Accesso database artisti:**
 - L'utente organizzatore avrà accesso alle informazioni degli artisti che hanno presieduto alla sua mostra e potrà lasciare recensioni sulle loro pagine personali:
 - Avranno accesso solo al nome, cognome e nome dell'opera mostrata del suddetto artista.

- Potrà lasciare recensioni solo agli artisti con cui ha collaborato.
- **Eventi terminati:**
 - Dopo la conclusione degli eventi, le informazioni relative saranno conservate sul profilo del promoter. Sarà inoltre possibile rilasciare recensioni con una valutazione da ★ a ★★★★★.

IV. MODALITÀ ARTISTA

- **Registrazione Utente:** l'artista che desidera esporre le proprie opere a un evento deve registrarsi obbligatoriamente come ARTIST sulla piattaforma.
- **Opere:**
 - Ogni artista ha la possibilità di caricare le proprie opere nella sezione ARTWORKS del proprio profilo. Qui potrà anche modificare o rimuovere le opere già presenti.
 - Ogni opera deve essere corredata da una foto, nome, descrizione e tema artistico.
 - La **piattaforma non funge da piattaforma di commercio**; le opere possono essere vendute al di fuori della piattaforma a discrezione dell'artista.
 - Per ciascuna opera, è disponibile una sezione dedicata ai commenti, permettendo agli utenti di esprimere opinioni e votare l'opera con una valutazione da ★ a ★★★★★.
- **Partecipazione evento:**
 - Gli artisti possono esaminare gli eventi disponibili e scegliere di esporre le proprie opere, a condizione che siano ancora disponibili stand.
 - Gli artisti possono candidarsi per partecipare ad un evento. Dopo aver selezionato un evento, l'artista deve compilare, nell'apposita sezione della piattaforma, un modulo da inviare al promoter dell'evento. Il modulo includerà il nome dell'opera, una descrizione, l'anno di pubblicazione, una foto e una sezione tema, automaticamente compilata con il tema dell'evento. I temi sono già definiti e non modificabili dall'artista. Dopo l'approvazione, l'artista riceverà una conferma via email.
 - Le opere devono essere presenti sul profilo dell'artista per essere candidate.
 - Nella sezione REQUESTS dell'area personale, gli artisti troveranno le richieste dei promoter per partecipare a un determinato evento. Gli artisti possono accettare cliccando l'apposito bottone o rifiutare.
- **Evento terminato:**
 - Dopo la conclusione dell'evento, l'artista può rilasciare recensioni con una valutazione da 1 a 5 stelle al promoter nella propria area personale e/o all'evento.

V. Modalità Cliente

- **Registrazione Utente:** il cliente può registrarsi sulla piattaforma inserendo le informazioni necessarie.
- **Visualizzazione Eventi:** il cliente avrà accesso alla lista completa degli eventi disponibili sulla piattaforma.
- **Acquisto biglietti:** il cliente può acquistare i biglietti per gli eventi attraverso le varie opzioni di pagamento disponibili.
- **Recensioni:** dopo la partecipazione a un evento, il cliente avrà la possibilità di lasciare recensioni e assegnare un voto da 1 a 5 stelle all'evento e/o all'artista, contribuendo così alla valutazione complessiva degli eventi e degli artisti.

3. REQUISITI NON FUNZIONALI

I. Performance

- **Tempo di risposta:** il sistema deve garantire tempi di risposta rapidi per gli utenti.
- **Scalabilità:** il sistema deve essere progettato per gestire un aumento significativo di traffico durante la vendita dei biglietti o eventi di grande portata.

II. Sicurezza:

- **Protezione dati:** tutte le informazioni degli utenti devono essere crittografate e protette per prevenire accessi non autorizzati e fughe di dati in chiaro.
- **Backup:** il sistema deve eseguire regolari backup dei dati per evitare la perdita di informazioni critiche.
- **Protezione della privacy:** il sistema deve essere conforme alle leggi sulla privacy vigenti e garantire la protezione dei dati personali degli utenti.

III. Usabilità:

- **Interfaccia intuitiva:** l'interfaccia utente deve essere intuitiva e di facile utilizzo per garantire un'esperienza piacevole agli utenti.
- **Accessibilità:** il sistema deve essere accessibile a utenti con disabilità, seguendo le linee guida sull'accessibilità web.

IV. Affidabilità:

- **Gestione degli errori:** il sistema deve gestire gli errori in modo adeguato, fornendo messaggi chiari agli utenti e registrando dettagli per l'amministrazione.

V. Compatibilità:

- **Browser:** il sistema deve essere compatibile con i principali browser web (Chrome, Firefox, Safari, Edge) nelle versioni più recenti.
- **Portabilità:** il sistema deve fornire un'interfaccia sia per dispositivi fissi che mobile.

VI. Integrazione con Terze Parti:

- **Metodi di pagamento:** Il sistema deve integrarsi con servizi di pagamento affidabili e supportare metodi di pagamento comuni.

VII. Manutenzione:

- **Facilità di manutenzione:** Il sistema deve essere progettato in modo modulare per consentire una manutenzione agevole e l'implementazione di future aggiunte.

4. VINCOLI (“PSEUDO REQUISITI”)

1. **Implementazione back-end:** Il sistema deve essere sviluppato in JAVA.
2. **Implementazione front-end:** Il sistema deve essere sviluppato in JAVASCRIPT con libreria REACT, sfruttando la libreria di assets MATERIAL UI.
3. **Sicurezza degli API:** deve essere garantita la sicurezza dei dati, implementando un sistema di autenticazione per quanto riguarda gli API che accedono ad informazioni sensibili e/o private.
4. **Sicurezza delle comunicazioni:** Devono essere implementate misure di sicurezza come il protocollo HTTPS per proteggere le comunicazioni tra i client e il server.
5. **Lingua di interfaccia:** L’interfaccia utente deve essere disponibile in lingua inglese e può offrire supporto anche per la lingua italiana.

5. MODELLI DEL SISTEMA

I. Utenti del sistema

Il sistema coinvolge diversi tipi di utenti, ciascuno con ruoli specifici e un contesto di utilizzo distinto:

- **Utenti Interni:**
 - Amministratore:
 - **Descrizione:** L’amministratore è un utente con privilegi elevati responsabile della gestione globale del sistema.
 - **Ruoli e Funzioni:**
 - Approvazione degli eventi proposti dai promoter.
 - Inserimento e gestione degli eventi sulla piattaforma.
 - Supporto agli utenti attraverso la sezione dedicata.
 - **Contesto di Utilizzo:** Accesso privilegiato e controllo globale sulla piattaforma.
- **Utenti Esterni:**
 - Promoter:
 - **Descrizione:** Il promoter è un utente responsabile della promozione e organizzazione degli eventi artistici sulla piattaforma.
 - **Ruoli e Funzioni:**
 - Compilazione del modulo per la richiesta di spazio sulla piattaforma.
 - Modifica degli eventi proposti e gestione delle candidature degli artisti.
 - Utilizzo della chat di supporto per eventuali domande.
 - **Contesto di Utilizzo:** Interazione con la piattaforma per la promozione e organizzazione degli eventi.
 - Artista:
 - **Descrizione:** L’artista è un utente che desidera esporre le proprie opere agli eventi presenti sulla piattaforma.
 - **Ruoli e Funzioni:**
 - Caricamento e gestione delle proprie opere sul proprio profilo.

- Candidatura per partecipare agli eventi proposti dai promoter.
- Rilascio di recensioni su eventi e promoter.
- **Contesto di Utilizzo:** Interazione con la piattaforma per la visibilità e la partecipazione agli eventi artistici.
- Cliente:
 - **Descrizione:** Il cliente è un utente interessato a partecipare agli eventi e acquistare i biglietti.
 - **Ruoli e Funzioni:**
 - Consultazione della lista degli eventi e dei profilo degli artisti e promoter.
 - Acquisto dei biglietti per eventi desiderati.
 - Richiesta di supporto attraverso la chat dedicata.
 - **Contesto di Utilizzo:** Esplorazione e partecipazione agli eventi disponibili sulla piattaforma.

II. Scenari

Di seguito **uno** scenario per **ogni attore** del sistema:

SCENARIO 1	
Scenario	Gestione Evento Artistico e recensioni
Utente Coinvolto	PROMOTER
Ruoli E Funzioni	<ul style="list-style-type: none"> • Compilazione modulo per la richiesta di spazio per l'evento. • Gestione candidature degli artisti interessati. • Feedback artista.
Contesto Di Utilizzo	<ul style="list-style-type: none"> i. Paolo ha appena completato la registrazione come promoter sulla piattaforma. ii. Dopo aver eseguito l'accesso, consulta la sua area privata e compila il modulo di richiesta per promuovere il suo evento artistico iii. Riceve via email la conferma dell'avvenuto inserimento del suo evento sulla piattaforma. iv. Ora può procedere alla gestione delle candidature degli artisti interessati al suo evento. v. L'evento si conclude con successo, gli artisti sono stati tutti molto bravi e professionali. vi. Paolo, soddisfatto, procede con il lasciare una recensione adeguata ad ognuno di loro e una votazione da 1 a 5 stelle.

SCENARIO 2	
Scenario	Esplorazione ed Acquisto Biglietti
Utente Coinvolto	CUSTOMER
Ruoli E Funzioni	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorazione degli eventi in programma. • Acquisto dei biglietti per uno specifico evento.
Contesto Di Utilizzo	<ul style="list-style-type: none"> i. Davide ha appena completato la registrazione come Cliente sulla piattaforma. ii. Dopo aver eseguito l'accesso, consulta la lista degli eventi disponibili . iii. Aveva intenzione di partecipare ad un evento di arte moderna, quindi filtra i risultati con l'apposita opzione. iv. Dopo aver trovato l'evento adatto alle sue esigenze, procede con l'acquisto del biglietto. v. Dopo aver completato correttamente l'acquisto, consulta la sua area privata per recuperare il biglietto e salvarlo sul suo cellulare. vi. Il sistema aggiorna il catalogo rimuovendo i biglietti acquistati.

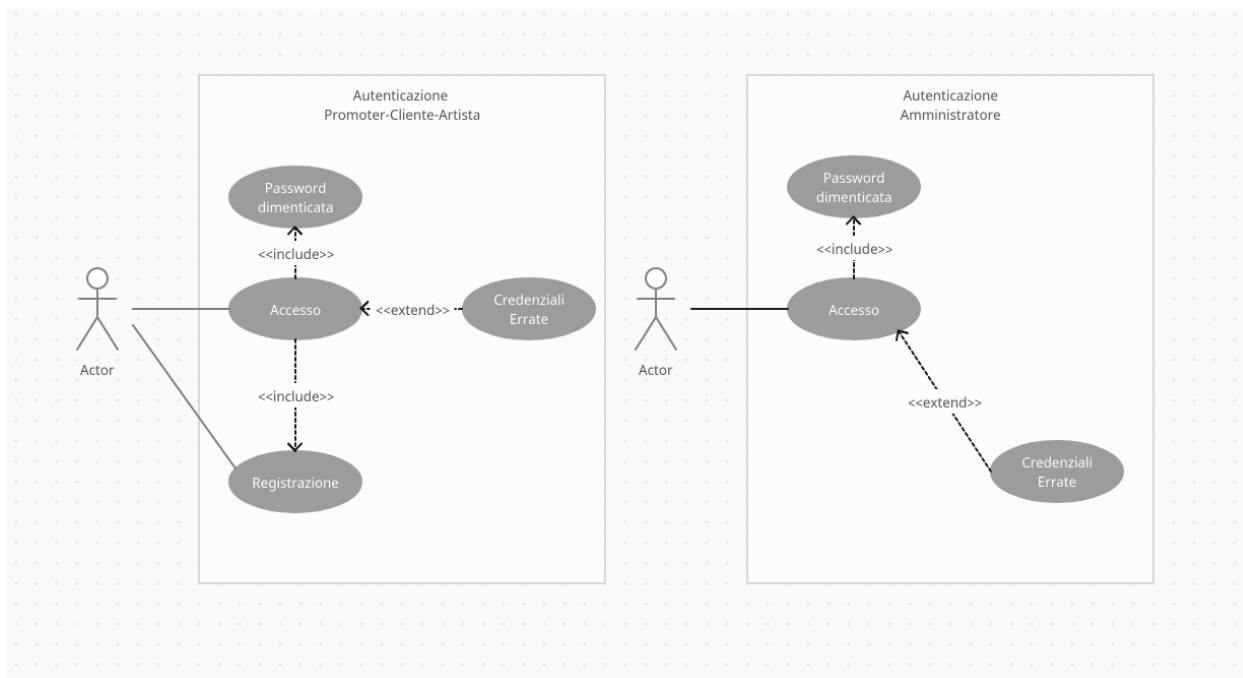
SCENARIO 3	
Scenario	Caricamento Opere e Partecipazione ad un Evento
Utente Coinvolto	ARTIST
Ruoli E Funzioni	<ul style="list-style-type: none"> • Registrazione come artista e caricamento delle proprie opere. • Esplorazione degli eventi disponibili e invio richiesta per partecipare.
Contesto Di Utilizzo	<ol style="list-style-type: none"> Carmela ha appena completato la registrazione come Artista sulla piattaforma. Dopo aver eseguito l'accesso, decide di caricare la sua ultima opera sul suo profilo. Sfoggia il catalogo di eventi disponibili e un evento in particolare cattura la sua attenzione. Sfogliando la pagina dell'evento si rende conto che la sua ultima opera non è adatta al tema di tale evento. Aggiunge l'evento ai preferiti e torna sul suo profilo. Carica l'opera adatta per l'evento. Consulta l'area preferiti e decide di compilare la richiesta di partecipazione all'evento che aveva salvato precedentemente. Riceve via email l'approvazione da parte del promoter dell'evento. Carmela e la sua opera sono ufficialmente membri dell'evento. Il sistema si aggiorna rimuovendo uno stand disponibile dall'evento.

SCENARIO 4	
Scenario	Approvazione di Eventi e Supporto
Utente Coinvolto	ADMIN
Ruoli e Funzioni	<ul style="list-style-type: none"> • Approvazione degli eventi proposti dai promoter. • Supporto agli utenti attraverso la sezione dedicata.
Contesto di Utilizzo	<ol style="list-style-type: none"> Dopo aver ottenuto le sue credenziali via email, Mary effettua l'accesso come amministratore. Dalla sua area privata vede che due promoter hanno richiesto di pubblicare il proprio evento. Dopo aver revisionato la prima proposta, Mary si accorge che il promoter ha inserito una data non valida. Decide di respingere momentaneamente la richiesta del promoter e chiede a quest'ultimo, via email, di apportare le modifiche richieste. Procede col revisionare la seconda proposta, tutti i campi risultano compilati correttamente; inserisce correttamente l'evento. Nel frattempo è arrivata una richiesta di supporto: un promoter ha problemi con il suo evento. Dopo aver letto ed analizzato attentamente la richiesta, comunica con lui in tempo reale alla risoluzione del problema. Il promoter riesce a risolvere il problema grazie alla tempestività del supporto di Mary. L'evento è salvo.

III. Modello casi d'uso

Di seguito sono forniti modelli relativi alla parte di autenticazione e registrazione degli utenti.

A sinistra, troviamo il modello per gli utenti PROMOTER, CUSTOMER e ARTIST, mentre a destra c'è il modello specifico per l'utente ADMIN:



Di seguito, vi sono le tabelle che descrivono i singoli scenari presenti nel modello precedentemente mostrato. L'attore coinvolto rappresenta sia l'amministratore che il cliente, l'artista e il promoter in tutte le opzioni, ad eccezione del caso di registrazione, che coinvolge solo l'artista, il cliente e il promoter.

USE CASE "ACCESSO"	
Nome Caso D'uso	Accesso
Attori Partecipanti	ADMIN, CUSTOMER, ARTIST, PROMOTER
Flusso Eventi	i. L'utente sceglie la modalità di accesso. ii. Apparirà un form per l'inserimento delle credenziali. iii. L'utente procede con la compilazione dei campi. iv. Vi sarà un confronto tra i dati inseriti dall'utente e quelli presenti nel database, se non corrispondono verrà richiamato il caso d'uso <<Credenziali Errate>>.
Condizione D'ingresso	L'utente si collega alla piattaforma e seleziona il tipo di utente per l'accesso.
Condizione D'uscita	L'utente accede o esce dalla piattaforma.

USE CASE “ <i>CREDENZIALI ERRATE</i> ”	
Nome Caso D’uso	Credenziali Errate
Attori Partecipanti	ADMIN, CUSTOMER, ARTIST, PROMOTER
Flusso Eventi	<ul style="list-style-type: none"> i. Se ci sono problemi con le credenziali, il sistema avvisa dell’errore ii. L’utente ha due opzioni: può reinserire le credenziali tornando al caso d’uso “Accesso”, oppure consultando il caso d’uso “Password Dimenticata”
Condizione D’ingresso	Se l’utente inserisce credenziali errate, viene attivato il caso “Credenziali Errate”.
Condizione D’uscita	L’utente può scegliere di tornare alla pagina di login oppure passare all’interfaccia per cambiare la password.

USE CASE “ <i>PASSWORD DIMENTICATA</i> ”	
Nome Caso D’uso	Password Dimenticata
Attori Partecipanti	ADMIN, CUSTOMER, ARTISTA, PROMOTER
Flusso Eventi	<ul style="list-style-type: none"> i. L’utente seleziona l’opzione di Password Dimenticata presente nel form del caso d’uso “Accesso”. ii. Verrà mostrata una schermata che richiede l’inserimento del proprio codice fiscale per il riconoscimento dell’utente. iii. La piattaforma invia all’email la password dell’utente. iv. L’utente potrà reinserire le credenziali tornando al caso d’uso “Accesso”.
Condizione D’ingresso	L’utente ha dimenticato la password.
Condizione D’uscita	L’utente ha recuperato la password.

USE CASE “ <i>REGISTRAZIONE</i> ”	
Nome Caso D’uso	Registrazione
Attori Partecipanti	CUSTOMER, ARTIST, PROMOTER
Flusso Eventi	<ul style="list-style-type: none"> i. L’utente decide di registrarsi. ii. Apparirà un form per l’inserimento delle generalità e credenziali. iii. L’utente procede con la compilazione dei campi. iv. Se l’utente risulta già registrato, comparirà un avviso di “utente già registrato”. v. L’utente potrà scegliere se recuperare la password o tentare nuovamente la registrazione.
Condizione D’ingresso	L’utente accede alla piattaforma e seleziona il tipo di utente per la registrazione.
Condizione D’uscita	L’utente si registra correttamente o esce dalla piattaforma.

USE CASE “APPROVAZIONE EVENTO”	
Nome Caso D’uso	Approvazione Evento
Attori Partecipanti	ADMIN
Flusso Eventi	i. L’utente consulta la sezione ‘richieste’ della propria area personale. ii. Analizzerà le richieste assicurandosi che sia stato compilato tutto correttamente. iii. Se vi sono errori viene richiamato il caso d’uso <<Dati Incorretti>>. iv. Se non ci sono errori viene richiamato il caso d’uso <<Catalogo Eventi>>
Condizione D’ingresso	Analisi delle richieste dei promoter.
Condizione D’uscita	Proposta accettata o rifiutata.

USE CASE “INSERIMENTO EVENTO”	
Nome Caso D’uso	Inserimento Evento
Attori Partecipanti	ADMIN
Flusso Eventi	<ul style="list-style-type: none"> i. L’amministratore approva le richieste dei promoter. ii. Il sistema aggiunge automaticamente tale evento nel catalogo degli eventi. iii. Viene inviata automaticamente un’email al promoter per confermare l’inserimento dell’evento.

Condizione D'ingresso	Richiesta evento approvato.
Condizione D'uscita	Inserimento evento nel catalogo.

USE CASE "DATI INCORRETTI"	
Nome caso d'uso	Dati Incorretti
Attori partecipanti	Amministratore
Flusso eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente ritiene che i dati inseriti dal promoter siano errati. 2. Viene inviata automaticamente un'email al promoter sulle modifiche da apportare.
Condizione d'ingresso	Richiesta evento rifiutato.
Condizione d'uscita	Invio email al promoter.

USE CASE "CATALOGO EVENTI"	
Nome caso d'uso	Catalogo Eventi
Attori partecipanti	Amministratore, Promoter, Cliente, Artista
Flusso eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente consulta la sezione 'Catalog' 2. Il sistema mostra un'interfaccia che presenta tutti gli eventi disponibili con una foto e una breve descrizione. 3. L'utente interessato ad un particolare evento può avere accesso a tutte le informazioni a riguardo cliccando sull'evento. Viene richiamato il caso d'uso <<Visualizza Evento>>.
Condizione d'ingresso	Ingresso sezione Catalog.
Condizione d'uscita	Uscita sezione Catalog
Condizioni di qualità	L'interfaccia deve essere semplice e chiara da consultare, facilitando la ricerca di eventi specifici.

USE CASE "VISUALIZZA EVENTO"	
Nome caso d'uso	Visualizza Evento
Attori partecipanti	Amministratore, Promoter, Cliente, Artista
Flusso eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il sistema mostra un'interfaccia che presenta tutte le informazioni relative ad un evento. 2. Da questa interfaccia l'utente può scegliere di acquistare i biglietti per l'evento, richiamando il caso d'uso <<Acquista Ticket>> e/o può scegliere di salvare l'evento tra i preferiti richiamando il caso d'uso <<Aggiungi preferiti>>
Condizione d'ingresso	Ingresso sezione 'More details'
Condizione d'uscita	Uscita sezione 'More details'
Condizioni di qualità	L'interfaccia deve essere chiara e concisa, garantendo un'appropriata presentazione delle informazioni sugli eventi. La semplicità deve essere mantenuta senza sacrificare la comprensione, consentendo agli utenti di acquisire facilmente tutte le informazioni necessarie senza essere sopraffatti da dettagli superflui.

USE CASE "ACQUISTA TICKET"	
Nome caso d'uso	Acquista Ticket
Attori partecipanti	Amministratore, Promoter, Cliente, Artista
Flusso eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il cliente clicca sul pulsante per procedere all'acquisto dei biglietti.

	<ol style="list-style-type: none"> Il cliente viene reindirizzato alla pagina di acquisto. Dopo aver inserito tutti i dati corretti prosegue al pagamento. Riceverà via email il riepilogo dell'acquisto. L'utente potrà consultare la sua pagina personale sulla piattaforma per accedere al biglietto.
Condizione d'ingresso	L'utente clicca sull'apposito pulsante per effettuare l'acquisto.
Condizione d'uscita	L'utente effettua l'acquisto oppure torna alla schermata dell'evento.

USE CASE "AGGIUNGI PREFERITI"	
Nome caso d'uso	Aggiungi Preferiti
Attori partecipanti	Amministratore, Promoter, Cliente, Artista
Flusso eventi	<ol style="list-style-type: none"> Il sistema mostra un'interfaccia che presenta tutte le informazioni relative ad un evento. Da questa interfaccia l'utente può scegliere di acquistare i biglietti per l'evento, richiamando il caso d'uso <<Acquista Ticket>> e/o può scegliere di salvare l'evento tra i preferiti richiamando il caso d'uso <<Aggiungi preferiti>>
Condizione d'ingresso	Ingresso sezione 'More details'
Condizione d'uscita	Uscita sezione 'More details'
Condizioni di qualità	L'interfaccia deve essere intuitiva e non molto dettagliata ma chiara, in modo da far sì che l'utente riesca ad apprendere tutte le informazioni relative agli eventi senza perdersi in una valanga di informazioni.

USE CASE "CARICA OPERE"	
Nome caso d'uso	Carica Opere
Attori partecipanti	Artista
Flusso eventi	<ol style="list-style-type: none"> L'artista accede alla sua area personale. Consulta la sezione opere. L'interfaccia presenta le sue opere già caricate, se presenti, altrimenti una scritta di 'Empty portfolio'. L'artista clicca sull'apposito pulsante per aggiungere nuove opere. Comparirà un form con tutte le informazioni dell'opera. Se compilato tutto correttamente, l'opera e le relative informazioni saranno visibili sul profilo dell'artista.
Condizione d'ingresso	Accesso sezione opere
Condizione d'uscita	Opera caricata correttamente oppure uscita dalla piattaforma.

USE CASE "RIMUOVI OPERE"	
Nome caso d'uso	Rimuovi Opere
Attori partecipanti	Amministratore, Artista
Flusso eventi	<ol style="list-style-type: none"> L'artista accede alla sua area personale. Consulta la sezione opere. L'interfaccia presenta le sue opere già caricate. L'artista seleziona l'opera che intende rimuovere. Procede alla rimozione accettando il messaggio di risposta di conferma rimozione.

Condizione d'ingresso	Accesso sezione opere
Condizione d'uscita	Opera rimossa correttamente oppure uscita dalla piattaforma.

USE CASE "CANDIDA OPERE"	
Nome caso d'uso	Candida Opere
Attori partecipanti	Artista
Flusso eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'artista consulta il 'Catalog' di eventi. 2. Sceglie l'evento di interesse e compila un form per proporre se stesso e le proprie opere all'evento. 3. Dopo aver compilato correttamente tutti i campi del form, l'artista riceverà un messaggio di corretto invio della candidatura. 4. L'artista riceverà eventuali feedback tramite email.
Condizione d'ingresso	Riempimento form candidatura opere.
Condizione d'uscita	Form inviato correttamente.

USE CASE "GESTIONE CANDIDATURE"	
Nome caso d'uso	Gestione Candidature
Attori partecipanti	Promoter
Flusso eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il promoter consulta la sezione 'Candidature' dal suo profilo. 2. Il sistema mostra un'interfaccia che raccoglie tutte le candidature degli artisti. 3. Se la candidatura viene accettata il sistema invierà in automatico un email all'artista di 'Richiesta approvata'.
Condizione d'ingresso	Ingresso sezione 'Candidature'
Condizione d'uscita	Uscita sezione 'Candidature'

USE CASE "RECENSIONE ARTISTA"	
Nome caso d'uso	Recensione Artista
Attori partecipanti	Promoter, Cliente
Flusso eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente cerca l'artista nella sezione 'Artist' 2. Clicca sul bottone 'More Info' per accedere al profilo dell'artista. 3. Scrive nella sezione dedicata alle recensioni un commento di feedback, accompagnato da una votazione da 1 a 5 stelle. 4. Se la recensione contiene linguaggio offensivo o viola le politiche della piattaforma, il sistema lo segnala all'amministratore.
Condizione d'ingresso	L'utente ha effettuato l'accesso con successo alla piattaforma utilizzando le proprie credenziali.
Condizione d'uscita	L'utente lascia la piattaforma dopo aver completato la recensione o esce direttamente dalla piattaforma

USE CASE "RECENSIONE EVENTO"	
Nome caso d'uso	Recensione Evento
Attori partecipanti	Cliente, Artista
Flusso eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente consulta la sezione 'Event' nella propria pagina personale.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Clicca sul bottone 'More Info' per visualizzare i dettagli dell'evento.. 3. Se l'evento si è già concluso, scrive nella sezione dedicata alle recensioni un commento di feedback, accompagnato da una votazione da 1 a 5 stelle. 4. Se la recensione contiene linguaggio offensivo o viola le politiche della piattaforma, il sistema lo segnala all'amministratore.
Condizione d'ingresso	L'utente ha effettuato l'accesso con successo alla piattaforma utilizzando le proprie credenziali.
Condizione d'uscita	L'utente lascia la piattaforma dopo aver completato la recensione o esce direttamente dalla piattaforma

USE CASE "RECENSIONE PROMOTER"	
Nome caso d'uso	Recensione Promoter
Attori partecipanti	Artista, Cliente
Flusso eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente consulta la sezione 'Event' nella propria pagina personale. 2. Clicca sul bottone 'More Info' per visualizzare i dettagli dell'evento. 3. Clicca sul nome del promoter presente nella sezione laterale alle informazioni dell'evento. 4. Viene reindirizzato sul profilo del promoter. 5. Scrive nella sezione dedicata alle recensioni un commento di feedback, accompagnato da una votazione da 1 a 5 stelle. 6. Se la recensione contiene linguaggio offensivo o viola le politiche della piattaforma, il sistema lo segnala all'amministratore.
Condizione d'ingresso	L'utente ha effettuato l'accesso con successo alla piattaforma utilizzando le proprie credenziali.
Condizione d'uscita	L'utente lascia la piattaforma dopo aver completato la recensione o esce direttamente dalla piattaforma.

USE CASE "RECENSIONE OPERA"	
Nome caso d'uso	Recensione Opera
Attori partecipanti	Promoter, Cliente
Flusso eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente cerca l'artista nella sezione 'Artist' 2. Clicca sul bottone 'More Info' per accedere al profilo dell'artista. 3. Consulta la sezione opere presente nella pagina e clicca sul nome dell'opera di interesse. 4. Viene reindirizzato alla pagina con le informazioni dell'opera. 5. Scrive nella sezione dedicata alle recensioni un commento di feedback, accompagnato da una votazione da 1 a 5 stelle. 6. Se la recensione contiene linguaggio offensivo o viola le politiche della piattaforma, il sistema lo segnala all'amministratore.
Condizione d'ingresso	L'utente ha effettuato l'accesso con successo alla piattaforma utilizzando le proprie credenziali.
Condizione d'uscita	L'utente lascia la piattaforma dopo aver completato la recensione o esce direttamente dalla piattaforma.

USE CASE “RICHIESTA SUPPORTO”	
Nome caso d’uso	Richiesta Supporto
Attori partecipanti	Promoter, Cliente, Artista
Flusso eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L’utente accede alla piattaforma. 2. La piattaforma presenta un’opzione evidente per accedere alla chat di supporto, come un’icona ben visibile. 3. L’utente può visualizzare le richieste di supporto precedenti all’interno della stessa chat. 4. L’utente invia un messaggio specifico nella chat per richiedere supporto. 5. L’amministratore risponde alla richiesta di supporto.
Condizione d’ingresso	L’utente ha effettuato l’accesso con successo alla piattaforma utilizzando le proprie credenziali.
Condizione d’uscita	L’utente lascia la piattaforma.

USE CASE “SUPPORTO FORNITO”	
Nome caso d’uso	Supporto Fornito
Attori partecipanti	Amministratore
Flusso eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L’amministratore accede alla sezione ‘Support’ attraverso la sua area personale. 2. La piattaforma mostra una panoramica delle richieste di supporto attuali, evidenziando quelle che richiedono intervento. 3. L’amministratore risponde alle richieste fornendo assistenza e risolvendo i problemi indicati dagli utenti. 4. Se necessario, l’amministratore può chiudere una richiesta di supporto quando il problema è stato risolto. La cronologia della conversazione sarà comunque salvata all’interno della chat.
Condizione d’ingresso	L’utente ha effettuato l’accesso con successo alla piattaforma utilizzando le proprie credenziali.
Condizione d’uscita	L’utente lascia la piattaforma.

IV. Modello ad oggetti

a. Identificazione degli oggetti

OGGETTI ENTITY	
Entity	Descrizione
Event	Rappresenta un singolo evento che può essere promosso sulla piattaforma.
Admin	Rappresenta un utente il cui compito è quello di approvare le richieste degli eventi dei promoter e fornire supporto.
User	Rappresenta un utente generico che esplora la piattaforma senza eseguire l'accesso.
Promoter	Rappresenta un utente che organizza e promuove eventi sulla piattaforma.
Customer	Rappresenta un utente che esplora e acquista biglietti per partecipare agli eventi.
Artist	Rappresenta un utente che contribuisce con opere artistiche agli eventi.
Ticket	Rappresenta un biglietto disponibile per l'acquisto per un determinato evento.
Artwork	Rappresenta un'opera artistica caricata da un artista sulla piattaforma.
Support	Rappresenta una richiesta di supporto inviata da un utente(Promoter, Cliente, Artista).
Review	Rappresenta una recensione lasciata da un utente(Promoter, Cliente, Artista) nei confronti di un altro utente(Artista,Promoter), evento o opera.
EventRequest	Rappresenta una richiesta di inserimento evento inviata da un un Promoter.

OGGETTI BOUNDARY	
Boundary	Descrizione
AdminLogInButton	Pulsante per informare la piattaforma che si vuole accedere come amministratore.
CustomerButton	Pulsante per informare la piattaforma che si vuole accedere come cliente.
PromoterButton	Pulsante per informare la piattaforma che si vuole accedere come promoter.
ArtistButton	Pulsante per informare la piattaforma che si vuole accedere come artista.
LogInForm	Modulo per inserire i dati per accedere.
SignUpForm	Modulo per inserire i dati per registrarsi.
SignUpButton	Pulsante per informare la piattaforma che ci si vuole registrare.
ResetPasswordForm	Modulo per il recupero della password
ResetPasswordButton	Pulsante per informare la piattaforma che si vuole ripristinare la password.
ErrorMessage	Segnalazione del sistema di eventuali errori.
AdminInterface	Interfaccia principale dopo che è stato eseguito l'accesso come amministratore.
CustomerInterface	Interfaccia principale dopo che è stato eseguito l'accesso come cliente.
PromoterInterface	Interfaccia principale dopo che è stato eseguito l'accesso come promoter.
ArtistInterface	Interfaccia principale dopo che è stato eseguito l'accesso come artista.
BuyTicketButton	Pulsante per procedere all'acquisto dei biglietti. Reindirizza ad una pagina esterna per il pagamento.
AddArtwork	Componente dell'ArtworkInterface. Pulsante per caricare una nuova opera sul profilo dell'artista.
EditArtwork	Componente dell'ArtistInterface. Presente su ogni opera nel profilo dell'artista. Pulsante per rimuovere un'opera dal profilo dell'artista.
AddEvent	Componente del SingleEventRequestInterface. Pulsante per aggiungere un nuovo evento al catalogo degli eventi.
DeleteEvent	Componente del SingleEventRequestInterface. Pulsante per rifiutare la richiesta di inserimento di un evento.
EditEvent	Componente del PromoterEventInterface. Presente su ogni evento nel profilo

	del promoter. Pulsante per rimuovere o modificare un'evento.
ArtistProposeForm	Componente dell'ArtistInterface. Modulo generato dopo l'interazione con ArtistProposeButton. Attraverso tale modulo l'artista può proporre le proprie opere ad un evento.
ArtistProposeButton.	Pulsante per candidare l'artista e le sue opere ad un preciso evento.
ProposeEventForm	Componente dell'ArtistTab. Modulo generato dopo l'interazione con ProposeEventButton. Attraverso tale modulo il promoter può promuovere il proprio evento sulla piattaforma..
ProposeEventButton	Pulsante per candidare l'evento di un promoter.
DataEnteredCorrectly	Avviso del sistema di invio dei dati avvenuto con successo.
FavoriteButton	Pulsante per aggiungere ai preferiti un evento.
SupportRequired	Pulsante per richiedere supporto.
ReviewPromoterButton	Pulsante per aggiungere una recensione ad un promoter.
EventsButton	Pulsante per raggiungere la sezione che mostra tutti gli eventi disponibili.
MoreInfoButton	Pulsante per raggiungere la sezione che mostra la pagina con tutte le informazioni relative all'evento.
EventsInterface	Interfaccia principale dopo che è stato caricato il catalogo con gli eventi.
MyTicketsButton	Pulsante per visualizzare i biglietti acquistati.
SingleEventInterface	Interfaccia che mostra le info dell'evento.
ReviewEventButton	Pulsante per accedere al form delle recensioni per gli eventi.
ReviewArtworksButton	Pulsante per accedere al form delle recensioni per le opere.
ReviewArtistButton	Pulsante per aggiungere una recensione ad un artista.
ArtistsButton	Pulsante per raggiungere la sezione che mostra tutti gli artisti registrati.

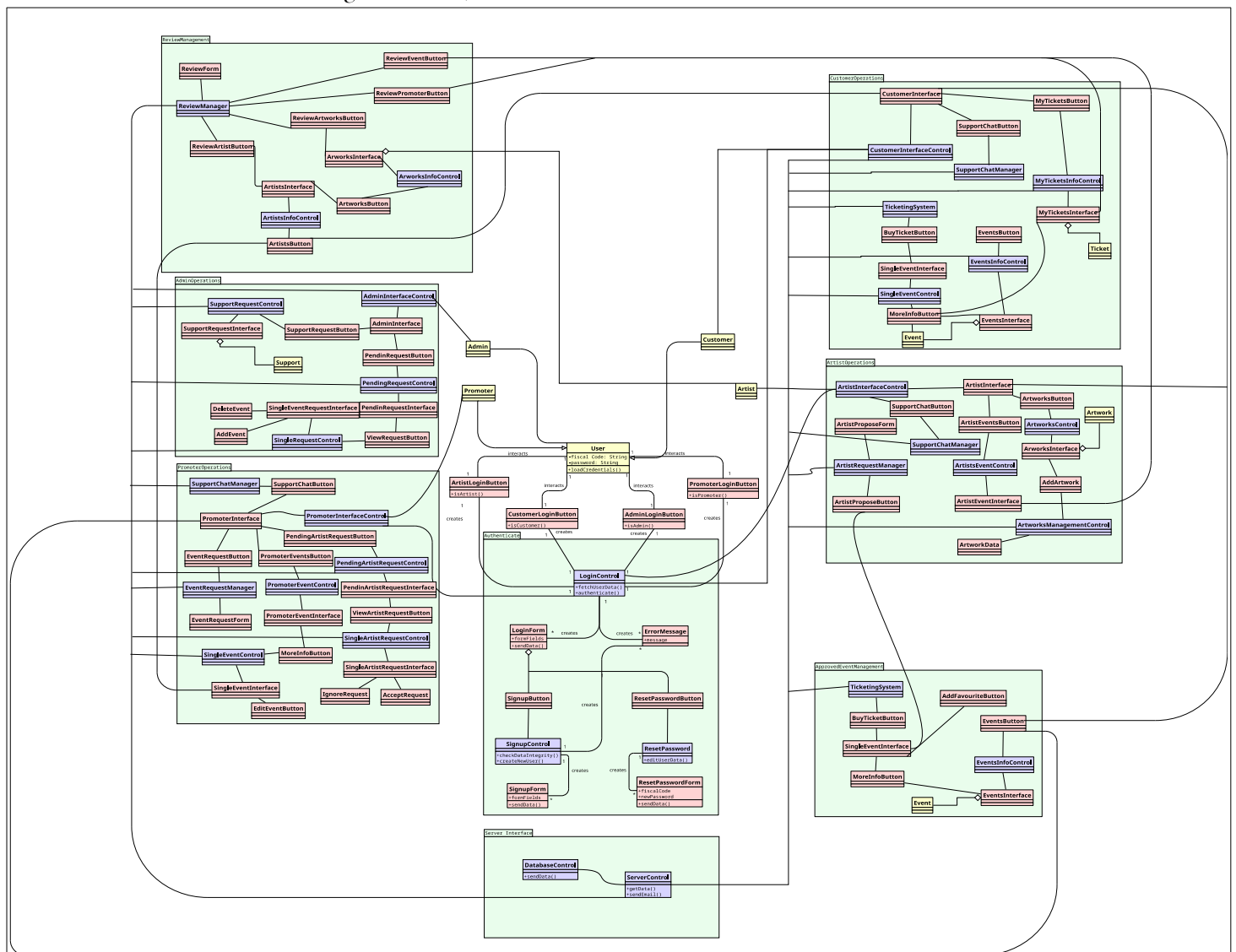
ArtistsInterface	Interfaccia principale dopo che è stato caricato il catalogo con gli artisti.
ReviewForm	Modulo per le recensioni.
ArtistEventsInterface	Interfaccia che mostra gli eventi a cui ha partecipato l'artista.
ArtistEventsButton	Pulsante per accedere alla sezione degli eventi a cui ha partecipato l'artista.
PromoterEventsButton	Pulsante per accedere alla sezione degli eventi che ha organizzato il promoter
PromoterEventsInterface	Interfaccia che mostra gli eventi che ha organizzato il promoter.
PendingRequestButton	Componente dell'AdminInterface, Pulsante che porta all'interfaccia che mostra tutte le richieste di inserimento eventi.
PendingRequestInterface	Interfaccia che mostra le richieste di inserimento eventi.
ViewRequestButton	Componente della PendingRequestInterface, Pulsante che porta all'interfaccia che mostra tutte le informazioni inserite del singolo evento.
SingleEventRequestInterface	Interfaccia che mostra le informazioni inserite del singolo evento.
SupportRequestButton	Componente della AdminInterface, Pulsante che porta all'interfaccia che mostra tutte le richieste di supporto.
SupportRequestInterface	Interfaccia che mostra tutte le richieste di support.
SupportChatButton	Componente dell'ArtiInterface, PromoterInterface, CustomerInterface. Pulsante che avvia la chat per richiedere supporto.
AddFavouriteButton	Componente del SingleEventInterface. Pulsante che permette di aggiungere un evento ai preferiti.
PendingArtistRequestButton	Componente del PromoterInterface. Pulsante che porta all'interfaccia che mostra tutte le richieste di partecipazione ad un evento da parte degli artisti.
PendingArtistRequestInterface	Interfaccia che mostra le richieste di partecipazione ad un evento da parte degli artisti.
ViewArtistRequestButton	Componente della PendingArtistRequestInterface. Pulsante che porta all'interfaccia che mostra tutte le informazioni inserite del singolo artista.

SingleArtistRequestInterface	Interfaccia che mostra le informazioni inserite del singolo artista.
ArtworkData	Form dove inserire tutti i dettagli dell'opera che si vuole aggiungere.
IgnoreRequest	Pulsante per rifiutare la richiesta dell'artista.
AcceptRequest	Pulsante per accettare la richiesta dell'artista.
ArtworksButton	Componente della ArtistInterface. Pulsante che porta all'interfaccia che mostra tutte le opere dell'artista.
ArtworksInterface	Interfaccia che mostra tutte le opere dell'artista.

OGGETTI CONTROL	
Control	Descrizione
LogInControl	Gestisce le azioni degli utenti nel tentativo di accesso, inviando i dati al server.
SignUpControl	Gestisce le azioni degli utenti nel tentativo di registrazione, inviando i dati al server.
ResetPassword	Gestisce l'operazione di ripristino della password, inviando una email al richiedente.
Admin	Rappresenta un utente il cui compito è quello di approvare le richieste degli eventi dei promoter e fornire supporto.
EventManager	Gestisce la logica di coordinamento per l'inserimento, modifica e l'eliminazione degli eventi sulla piattaforma
TicketingSystem	Gestisce la logistica di vendita biglietti per gli eventi, inclusi processi come la visualizzazione dei posti disponibili, l'acquisto e la generazione di biglietti.
SupportChatManager	Coordina la funzionalità di chat di supporto, facilitando la comunicazione tra gli utenti e gli amministratori nella risoluzione di un problema.
ReviewManager	Gestisce le operazioni legate alle recensioni degli utenti, tra cui la visualizzazione, la pubblicazione e la gestione delle valutazioni e dei commenti.
FavoriteManager	Gestisce le operazioni relative ai preferiti degli utenti, permettendo loro di aggiungere eventi, opere o artisti ad una lista personalizzata,
ArtistRequestManager	Si occupa della gestione delle operazioni di invio e candidatura di opere da parte degli artisti per partecipare agli eventi.
EventRequestManager	Si occupa della gestione delle operazioni di invio e candidatura degli eventi da parte dei promoter.
ServerControl	Coordina le richieste provenienti dagli utenti e comunica con gli oggetti di controllo per interagire con il database.
DatabaseControl	Risponde alle richieste di ServerControl restituendo i risultati delle operazioni richieste sul database.
CustomerInterfaceControl	Gestisce le operazioni che compie l'utente nell'interfaccia CustomerInterface.
EventsInfoControl	Recupera tutti i dettagli degli eventi disponibili.
MyTicketsControl	Operazione che ricerca i vari ticket disponibili acquistati dal cliente.
ArtistInterfaceControl	Gestisce le operazioni che compie l'utente nell'interfaccia ArtistInterface.
PromoterInterfaceControl	Gestisce le operazioni che compie l'utente nell'interfaccia PromoterInterface.
ArtistInfoControl	Recupera tutti i dettagli degli artisti registrati.
ArtistEventsControl	Recupera tutti i dettagli degli eventi a cui ha partecipato l'artista.
PromoterEventsControl	Recupera tutti i dettagli degli eventi organizzati da un promoter.

SingleEventControl	Recupera tutti i dettagli del singolo evento,
AdminInterfaceControl	Gestisce le operazioni che compie l'utente nell'interfaccia AdinInterface.
PendingRequestControl	Recupera tutte le richieste di inserimento eventi.
SingleRequestControl	Recupera tutti i dettagli della singola richiesta,
SupportRequestControl	Recupera tutte le richieste di supporto.
SingleArtistRequestControl	Recupera tutti i dettagli del singolo artista.
PendingArtistRequestControl	Recupera tutte le richieste di partecipazione degli artisti..
ArtworksControl	Recupera i dettagli delle opere caricate dall'artista.
ArtworksManagementControl	Gestisce le operazioni di inserimento, modifica ed eliminazione di un'opera dal profilo dell'artista.

b. Diagramma delle classi: di seguito riportiamo il diagramma delle classi (aprire il file ClassDiagram.svg o consultare il seguente link: <https://github.com/paolinucs/eventProject> per una migliore lettura).



V. Modello dinamico

a. Diagramma delle sequenze

In seguito sono riportati i diagrammi delle sequenze relativi ad alcuni casi d’uso:

LEGENDA DEGLI OGGETTI

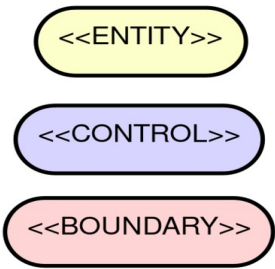
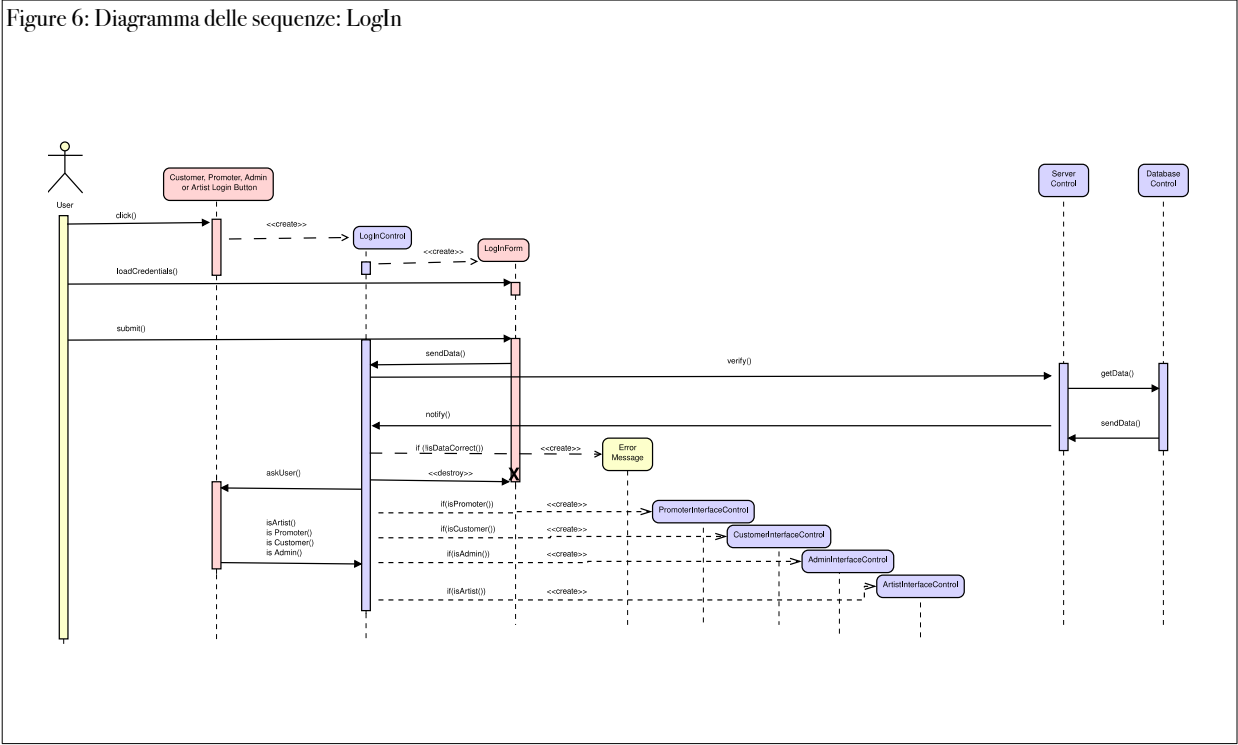


Figure 6: Diagramma delle sequenze: LogIn



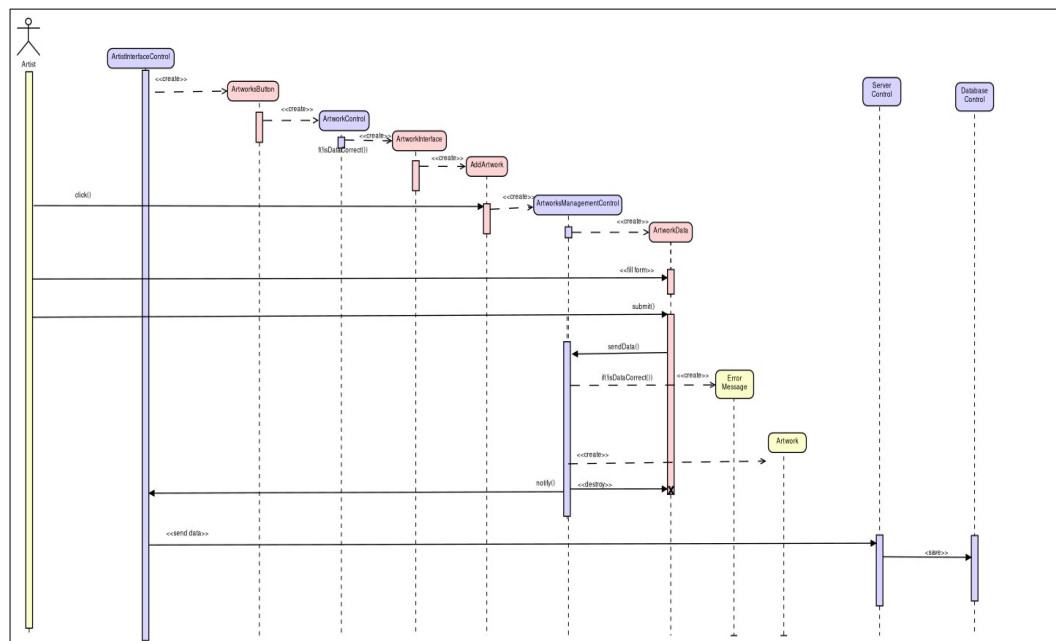
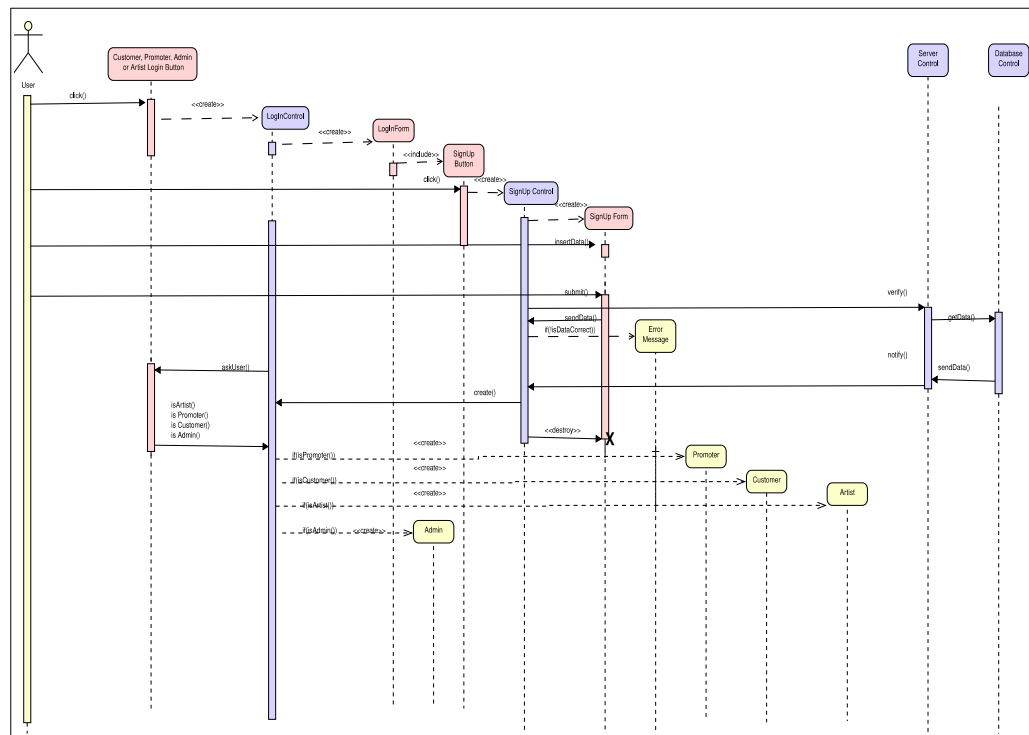
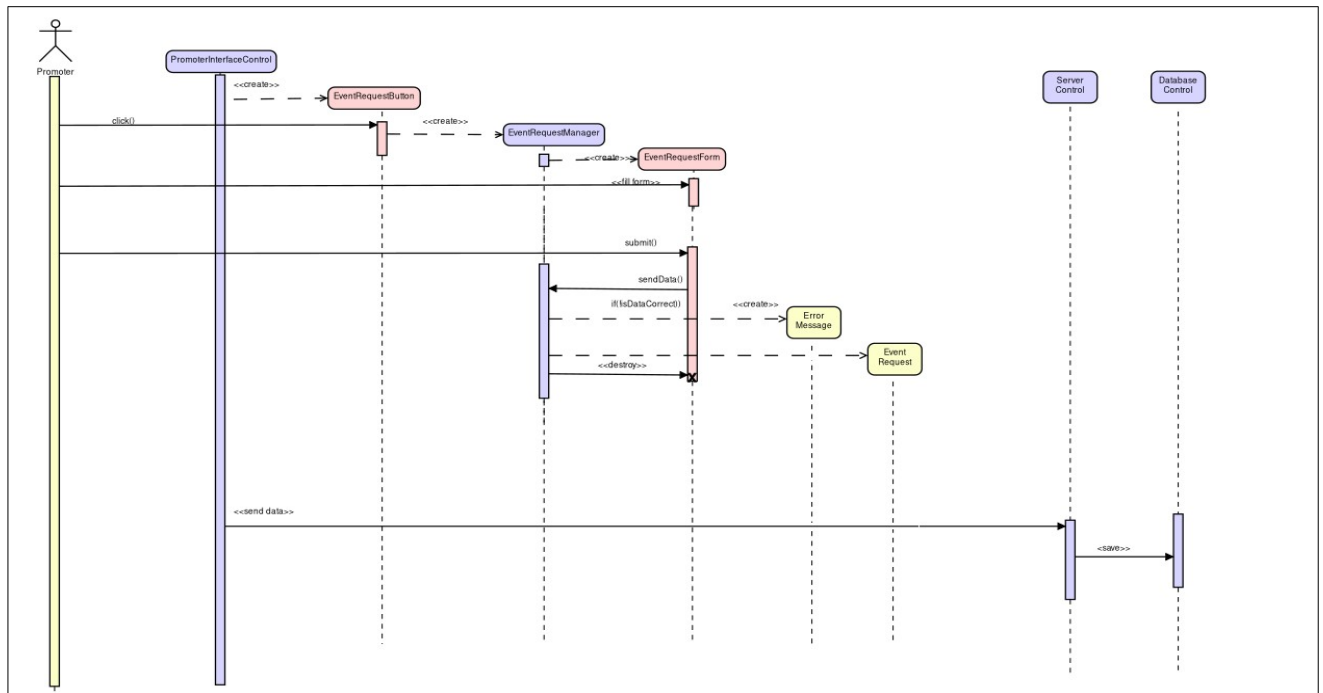


Figure 7: Diagramma delle Sequenze: AddArtwork

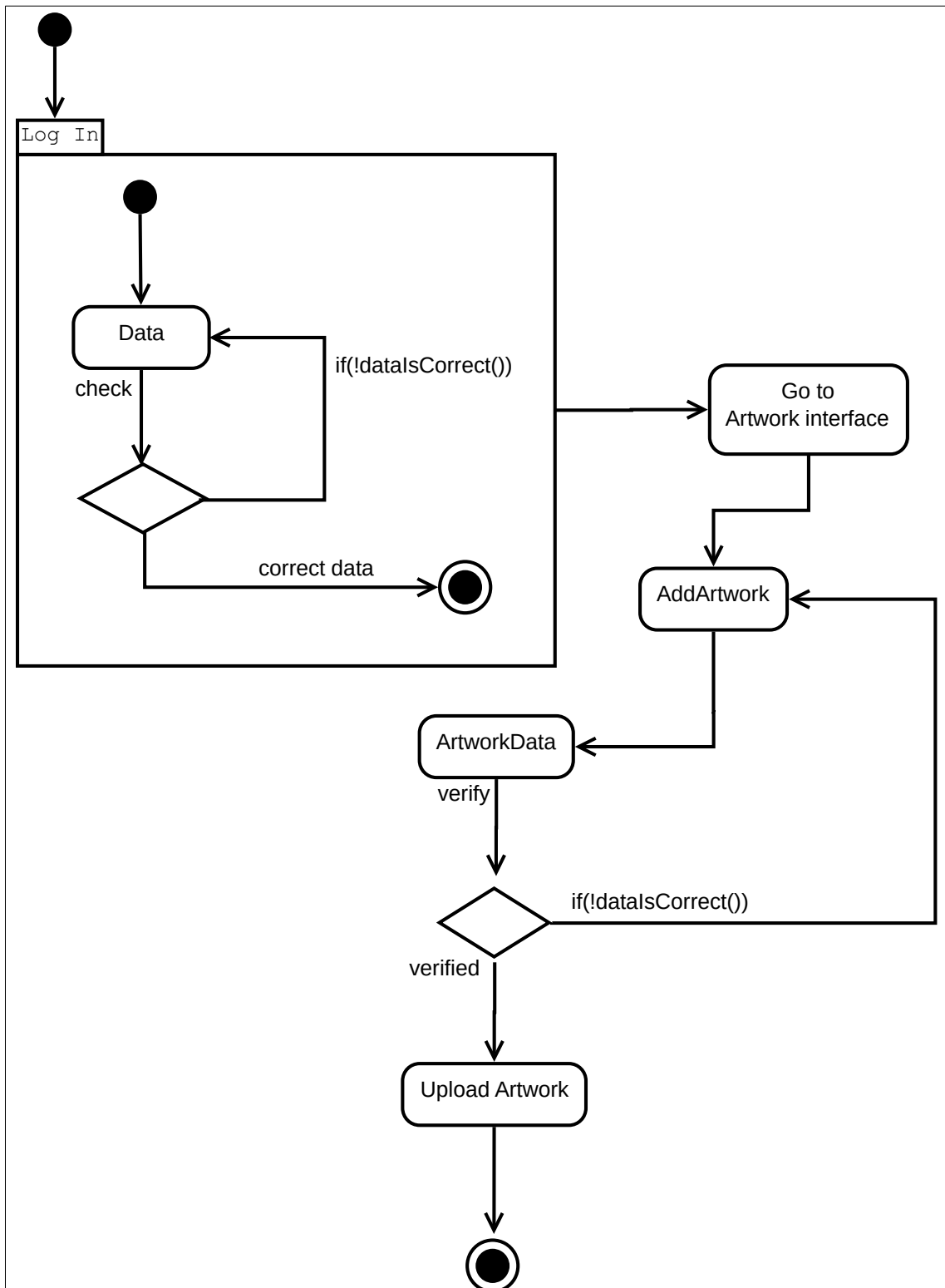
Figure 8: Diagramma delle Sequenze: EventRequest



Per una più chiara lettura dei diagrammi consultare la cartella ‘Diagrammi delle sequenze’ o tramite link:
<https://github.com/paolinucs/eventProject>.

b. Diagramma degli stati

seguito riportiamo il diagramma degli stati relativo all'operazione di aggiunta di un'opera da parte dell'artista.

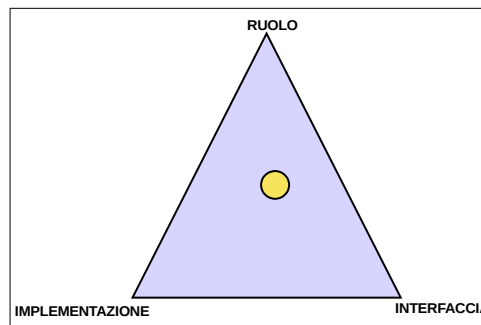


VI. Interfaccia Utente

Di seguito sono fornite tutte le informazioni riguardanti l'interfaccia utente.

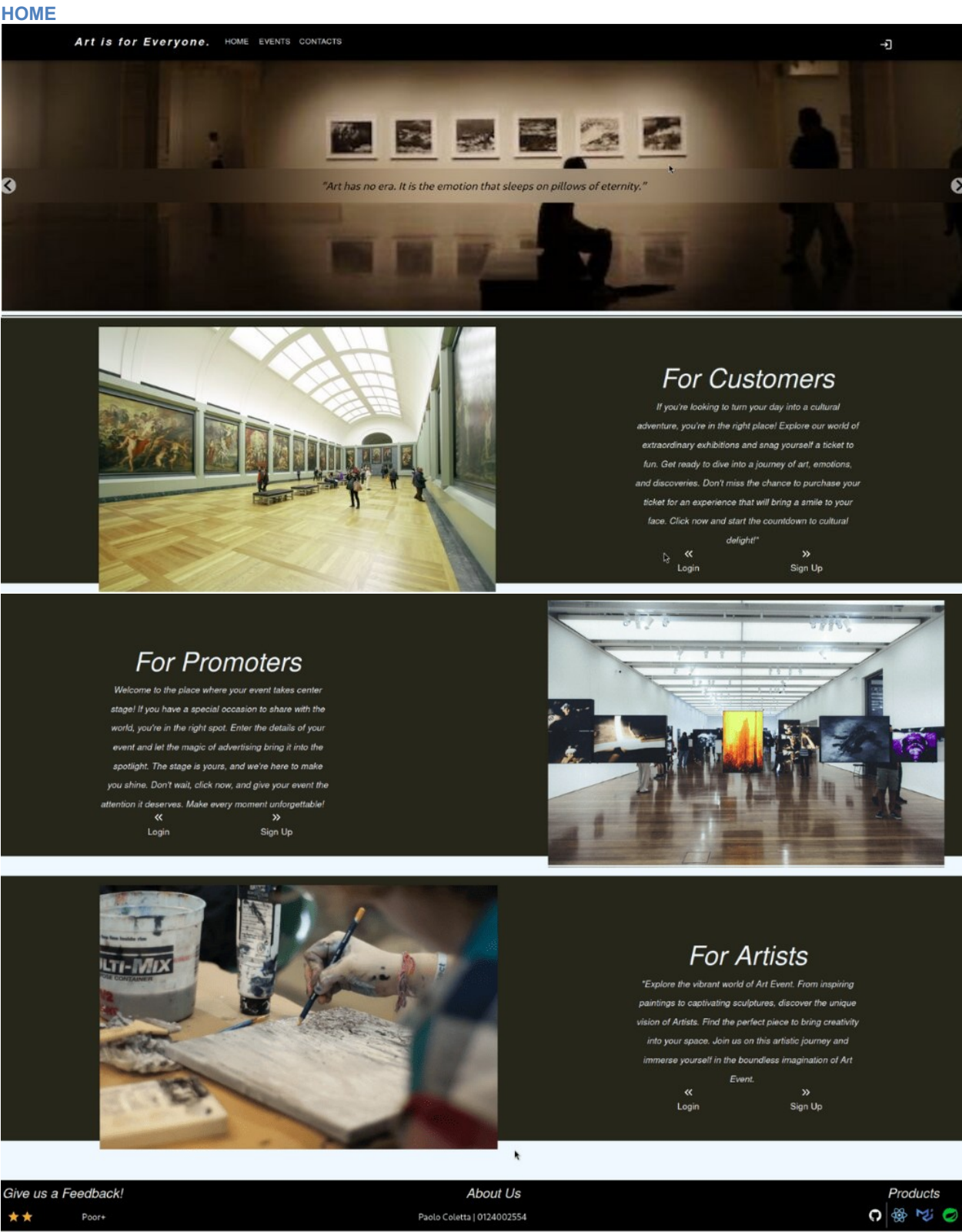
a. Realizzazione del prototipo

- I. **Scopo:** Nello spazio tridimensionale, il nostro prototipo è collocato al centro ideale tra il ruolo, l'implementazione e l'interfaccia. L'obiettivo principale è soddisfare le esigenze di ogni categoria di utente (cliente, promoter, artista), cercando di implementare il tutto attraverso tecnologie affidabili. In questo processo, attribuiamo grande importanza alla creazione di una User Experience di qualità, consapevoli che questo aspetto è cruciale per il successo del sistema.



- II. **Modalità D'Uso:** Il prototipo è considerato interattivo perché offre agli utenti la possibilità di partecipare attivamente e di interagire con la piattaforma in vari modi con le apposite sezioni della pagina.
- III. **Fedeltà del Prototipo:** Alta Fedeltà (React), presenta dettagli grafici precisi e dettagliati, sfruttando le funzionalità dinamiche di React per creare un prototipo che offre un'esperienza utente simile a quella dell'applicazione finale.
- IV. **Completezza funzionale:** Il prototipo è di tipo orizzontale, poiché si pone l'attenzione su diverse categorie di utenti contemporaneamente. Questa scelta ci consente di esplorare il funzionamento delle diverse sezioni in modo immediato, focalizzandoci principalmente sui dettagli essenziali. In questo modo, siamo in grado di ottenere una visione generale del funzionamento del sistema, pur definendo solo i dettagli minimi necessari.
- V. **Durata:** Evolutivo, in quanto viene regolarmente aggiornato durante il processo di sviluppo.
- VI. **Tipo di prototipo:** Prototipi in HTML, CSS, JavaScript (React)

c. Mockups




EVENTS

Art is for Everyone.

HOMEEVENTSCONTACTS

ACCOUNT

Our Events



Sarà davvero una torta?

By: Mark Datels


On: 2024-05-20 to 2024-05-20

Where: Lazio

Category: Cucina

Price: \$ 23,54

SHOW MORE



Sarà davvero una torta?

By: Mark Datels


On: 2024-05-20 to 2024-05-20

Where: Lazio

Category: Cucina

Price: \$ 23,54

SHOW MORE



Sarà davvero una torta?

By: Mark Datels


On: 2024-05-20 to 2024-05-20

Where: Lazio

Category: Cucina

Price: \$ 23,54

SHOW MORE



Sarà davvero una torta?

By: Mark Datels


On: 2024-05-20 to 2024-05-20

Where: Lazio

Category: Cucina

Price: \$ 23,54

SHOW MORE



CONTACT US

Art is for Everyone.

HOMEEVENTSCONTACTS

ACCOUNT

Need help? ...Contact Us!

Name *

Surname *

Email *

Confirm Your Email *

Describe your problem *

SEND TICKET!

n.b In una futura implementazione sarà inserita una chat di supporto dedicata.

L'interfaccia risulta essere sempre la stessa, il sistema si adatta dinamicamente alle diverse tipologie di utenti, gestendo le richieste in base al ruolo specifico (cliente, artista, promoter) che sta effettuando l'accesso o la registrazione.

The screenshot shows the 'Login as a Client' form on the Art is for Everyone website. The form is centered on a background with abstract brushstrokes in white, gold, and red. The website's header is black with the text 'Art is for Everyone.' and navigation links 'HOME', 'EVENTS', 'CONTACTS' on the left, and 'ACCOUNT' on the right. The form itself is a white rounded rectangle with a black border. It contains the title 'Login as a Client', two input fields for 'Fiscal Code *' and 'Password *', a checkbox for 'Remember me', a blue 'LOGIN' button, and two links: 'Forgot Password?' and 'Sign Up'.

Art is for Everyone. HOME EVENTS CONTACTS ACCOUNT

Login as a Client

Fiscal Code *

Password *

☐ Remember me

LOGIN

[Forgot Password?](#) [Sign Up](#)

The screenshot shows the 'Sign Up as a Client' form on the Art is for Everyone website. The form is centered on the same abstract brushstroke background as the login form. The website's header is identical. The form is a white rounded rectangle with a black border. It contains the title 'Sign Up as a Client' and several input fields: 'Name *', 'Surname *', 'Date of Birth *', 'Email *', 'Address *', 'City *', 'Nation *', and 'FiscalCode *'. There is also a 'Password' field with an eye icon for toggling visibility. A blue 'REGISTER' button is located at the bottom right of the form.

Art is for Everyone. HOME EVENTS CONTACTS ACCOUNT

Sign Up as a Client

Name * Surname *

Date of Birth * Email *

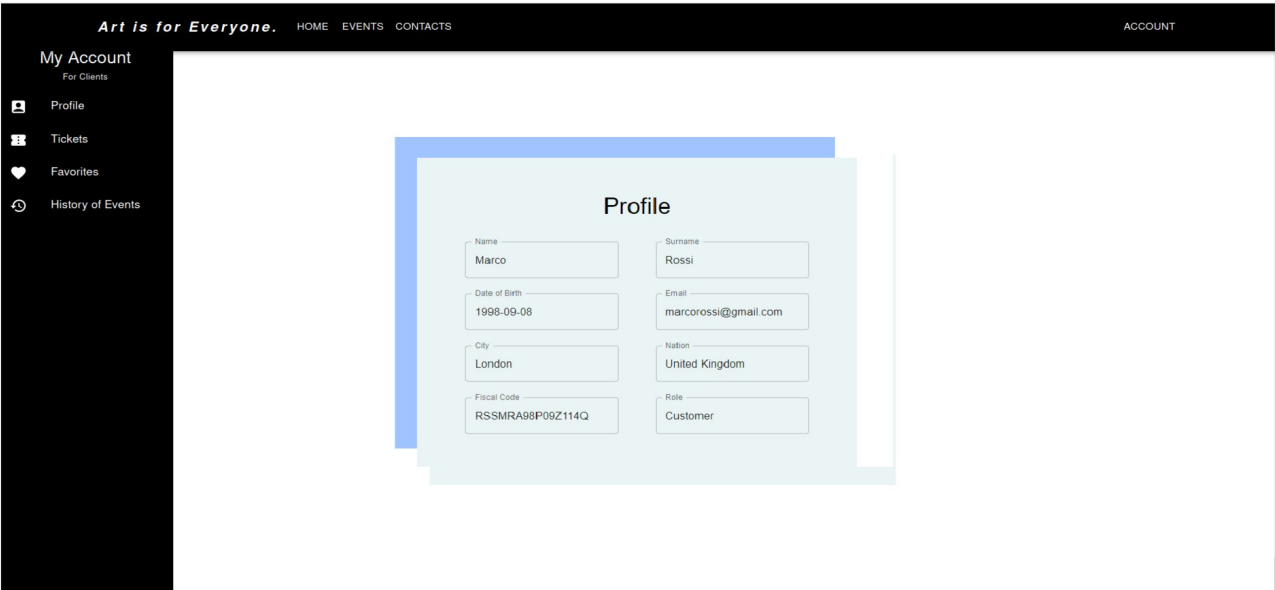
Address * City *

Nation * FiscalCode *

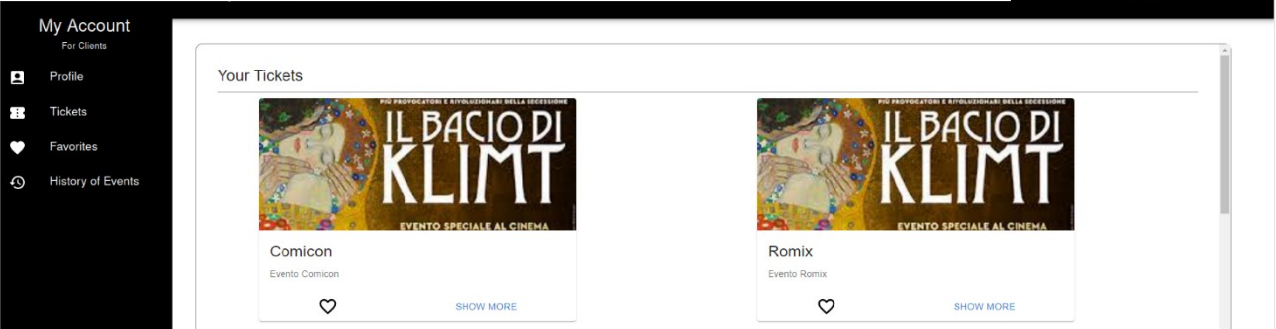
Password

REGISTER

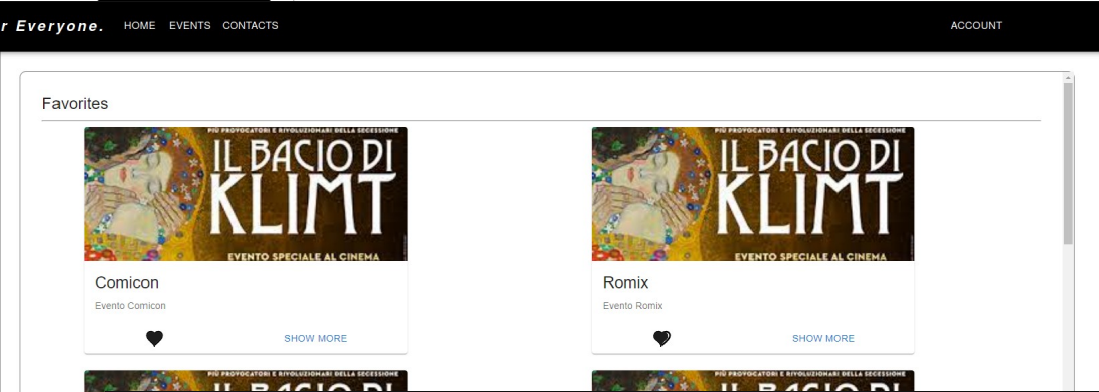
SEZIONE
PROFILO DEL
CLIENTE



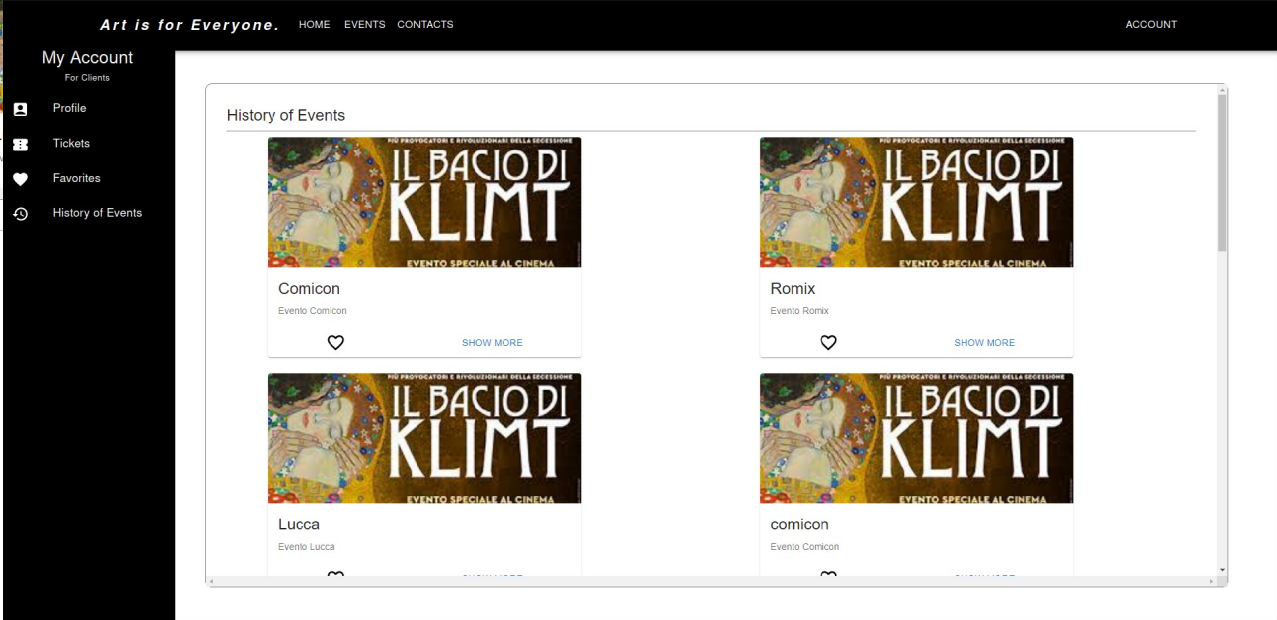
TICKET
ACQUISTATI



PREFERITI



STORICO EVENTI
PARTECIPATI



Anche in questo caso l'interfaccia risulta essere simile a quella del cliente, ma le opzioni e le funzionalità accessibili variano a seconda del ruolo specifico dell'utente.

SEZIONE PROFILO DEL PROMOTER

Art is for Everyone. HOME EVENTS CONTACTS ACCOUNT

My Account
For Promoters

- Profile
- Tickets
- Favorites
- History of Events
- Proposed events
- Incoming Requests
- Request

Profile

Name Marco	Surname Rossi
Date of Birth 1998-09-08	Email marcorossi@gmail.com
City London	Nation United Kingdom
Fiscal Code RSSMRA98P09Z114Q	Role Promoter

MODULO RICHIESTA PER EVENTI

Art is for Everyone. HOME EVENTS CONTACTS ACCOUNT

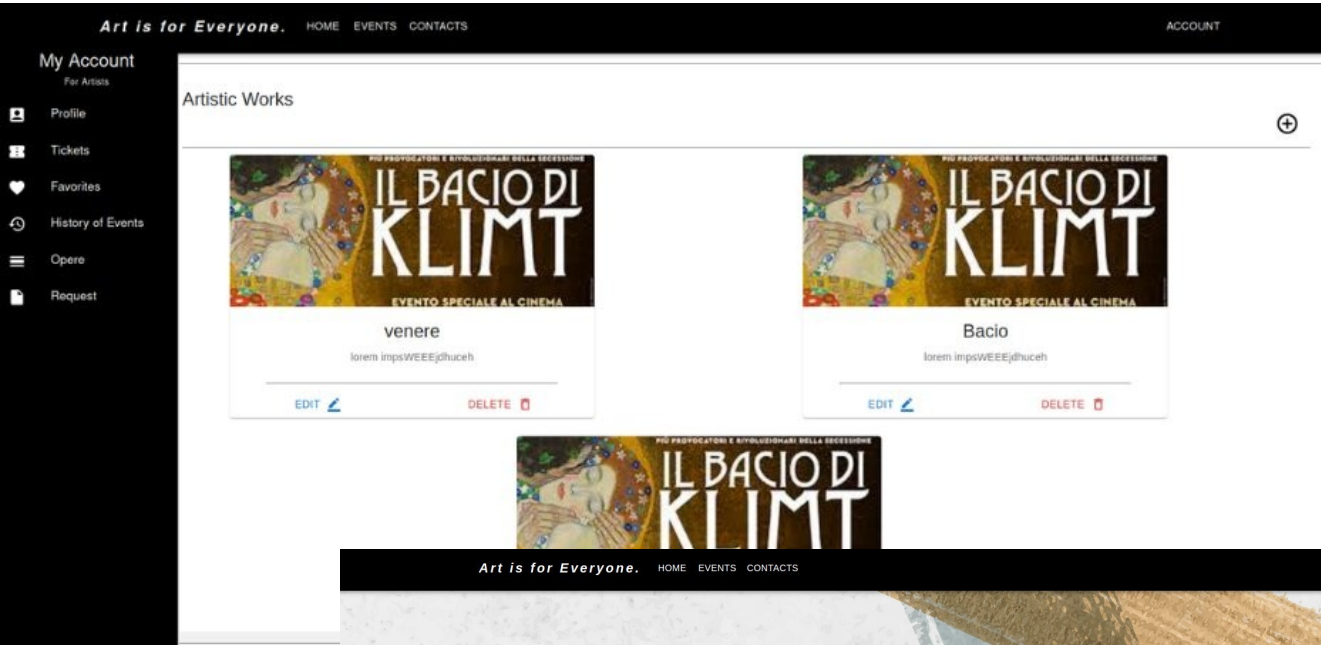
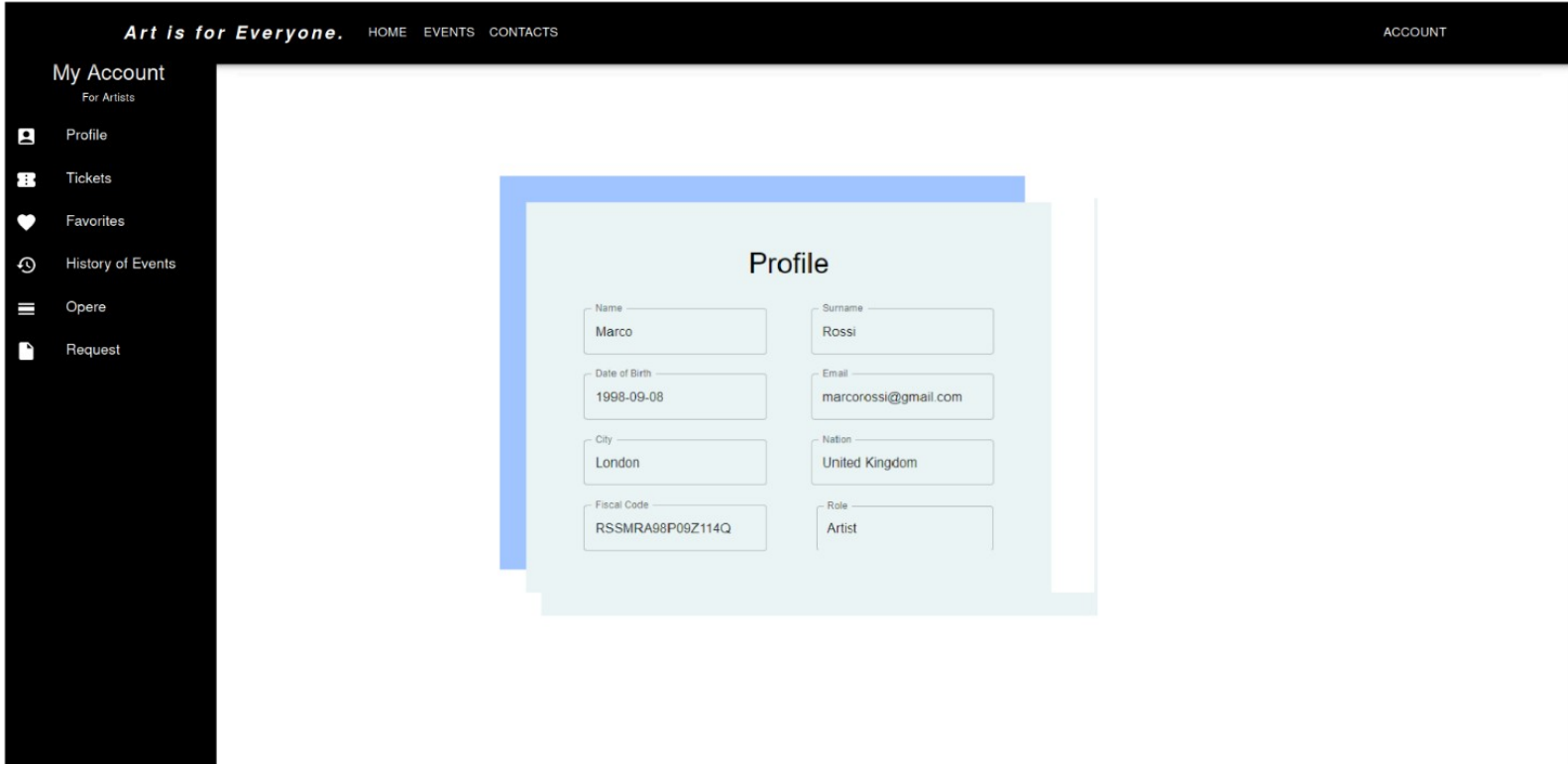
My Account
For Promoters

- Profile
- Tickets
- Favorites
- History of Events
- Proposed events
- Incoming Requests
- Request

Event Request

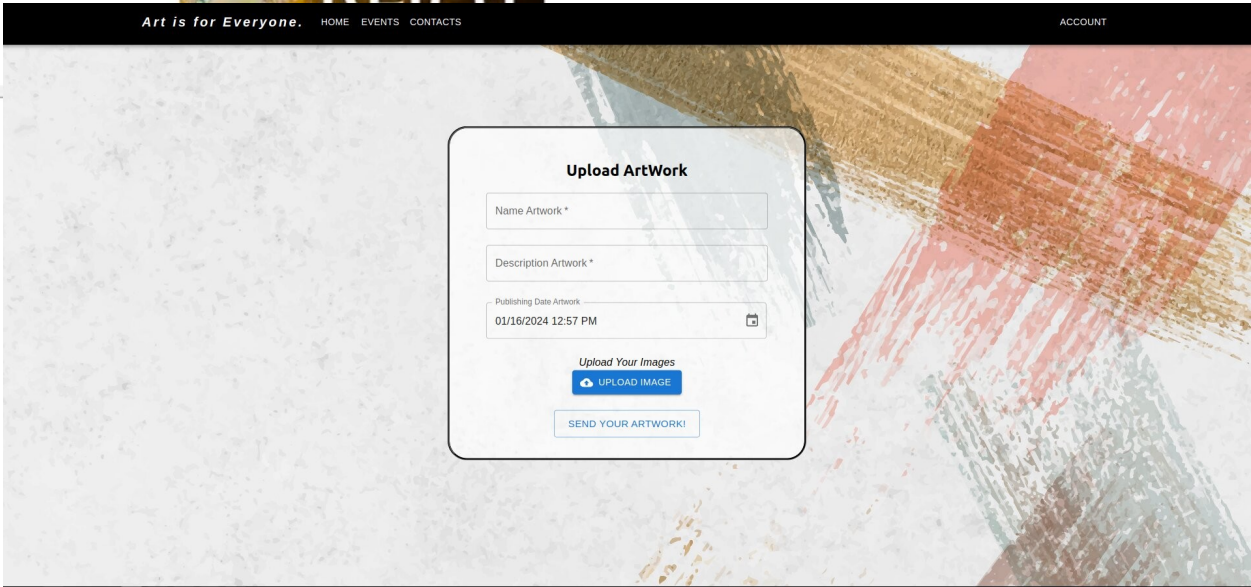
Event Name *	Describe Event *	Location Name *
Location Address *	Region *	Describe Location *
Event Price *	Promoter Fiscal C...	Max Customer *
Theme ▼		
Start Event 01/15/2024 06:59 PM		
End Event 01/15/2024 06:59 PM		
Event Image UPLOAD FILE	Permission Document UPLOAD FILE	Id Card UPLOAD FILE
Why should we pick you? Describe your Event *		
SEND		

SEZIONE PROFILO ARTISTA



SEZIONE
OPERE ARTISTA

FORM PER
CARICARE OPERE



SEZIONE PROFILO ADMIN

My Account

For Admins

Profile

Incoming Requests

Support

Profile

Name

Hello World

Surname

Hello World

- Date of Birth

Hello World

Email

Hello World

City

Hello World

Nation

Hello World

- Fiscal Code

Hello World

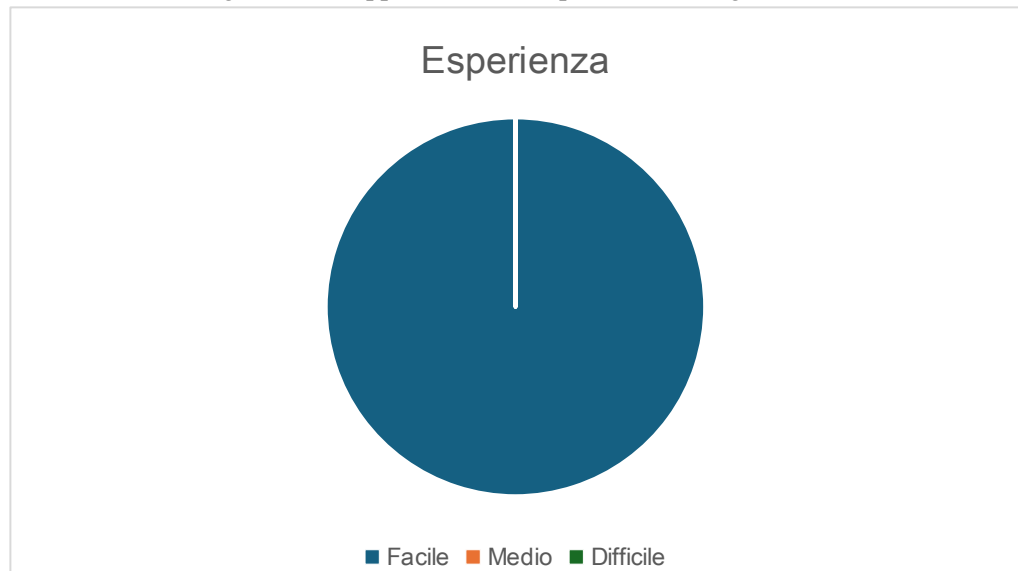
Role

Hello World

d. TEST DI USABILITÀ

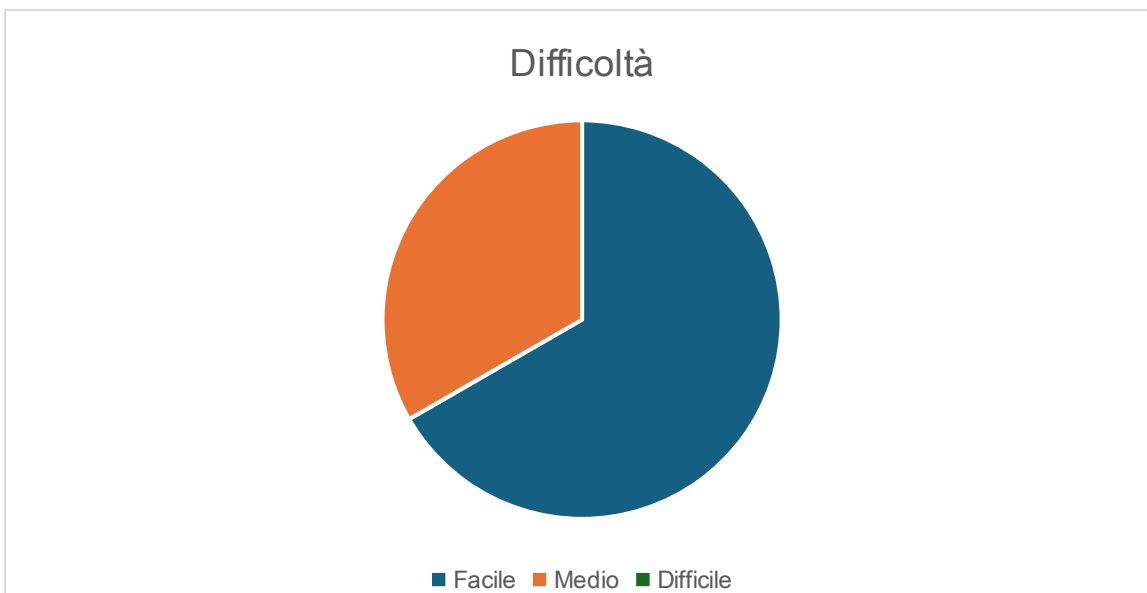
- **Obiettivi del test:** L'obiettivo del test è quello di valutare l'intuitività dell'interfaccia, verificarne la facilità dell'esecuzione di compiti specifici e raccogliere feedback sull'esperienza complessiva degli utenti.
- **Metodologia usata:** Nel nostro test, abbiamo coinvolto 9 partecipanti, simulando la presenza di 3 artisti, 3 clienti e 3 promoter. Il livello di esperienza dei partecipanti era vario, con alcune persone già familiarizzate con l'uso del computer. Abbiamo assegnato specifici compiti a ciascun utente, come la ricerca di eventi, l'acquisto di un biglietto, la pubblicazione di un evento e il caricamento di un'opera. Abbiamo cercato di creare una situazione realistica nel contesto del test. Come strumentazione, abbiamo utilizzato questionari completati dai partecipanti una volta terminati i loro compiti. In media ogni Utente ha impiegato circa 10 minuti al completamento dei loro task.
- **Sintesi delle misure:** Seguono domande poste ai partecipanti con i relativi grafici delle risposte:

- I. Avvia il software, registrati nell'apposita sezione e poi effettua il login



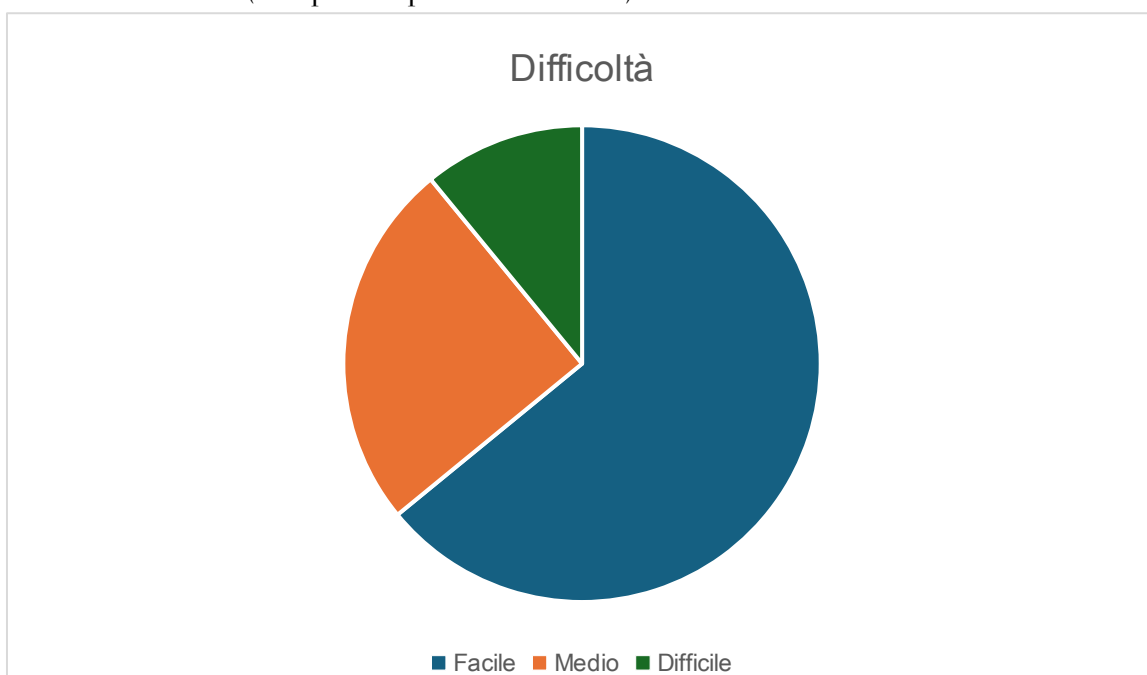
II. Una volta effettuato il login, effettua una ricerca di un evento e acquista il biglietto per l'evento interessato.

(3 Risposte da parte dei Customers e 2 risposte da parte dei Promoters)



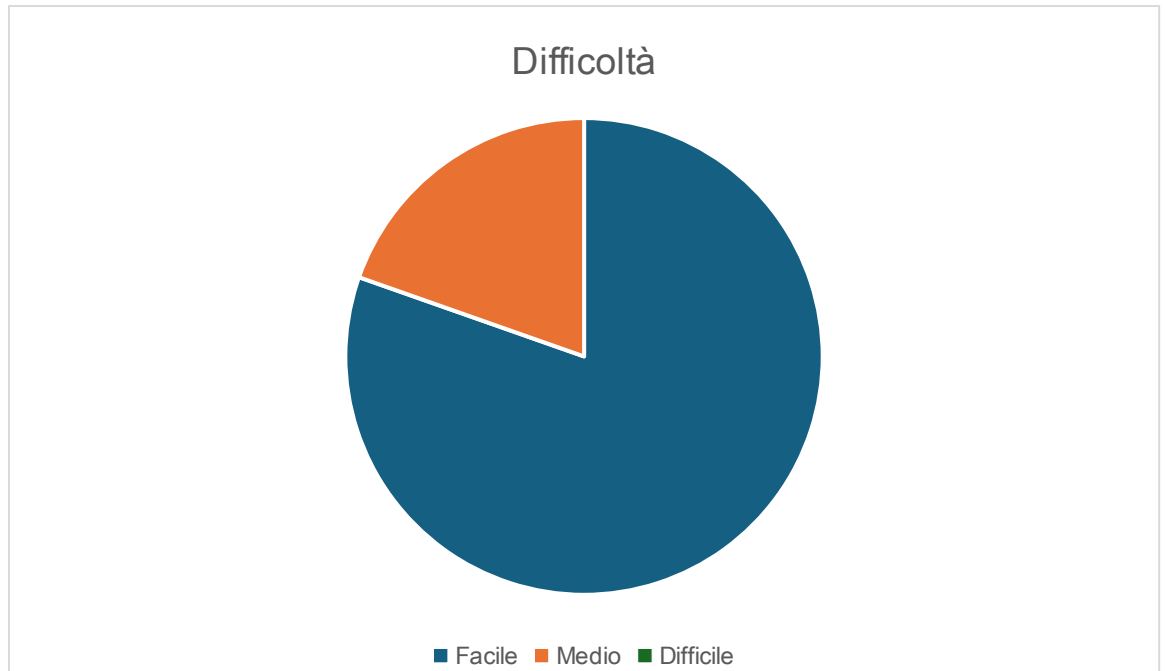
III. Una volta effettuato il login, compila il form di richiesta per pubblicare un evento.

(3 Risposte da parte dei Promoters)



IV. Una volta effettuato il login, compila il form per caricare un'opera.

- (3 risposte da parte di Artists)



- **Analisi dei risultati**
 - Nella fase della registrazione e login gli utenti non hanno riscontrato nessuna difficoltà a riguardo. **Livello di gravità: nullo.**
 - Uno dei clienti ha incontrato confusione durante il processo di pagamento, indicando un'interfaccia non del tutto intuitiva. (Commento: Necessita di un miglioramento nell'usabilità del processo di pagamento.) **Livello di gravità: moderato.**
 - Due promoter hanno segnalato una difficoltà nel caricare immagini di dimensioni maggiori, suggerendo una procedura di caricamento più efficiente. (Commento: Potrebbe essere risolto ottimizzando la gestione delle immagini durante il caricamento.) **Livello di gravità: moderato.**
 - Gli artisti hanno lamentato un'interfaccia di caricamento delle opere che richiede ulteriori passaggi rispetto alle aspettative. (Commento: Necessita di semplificazione per migliorare l'efficienza del processo di caricamento delle opere.) **Livello di Gravità: Alto.**
- **Sintesi delle interviste:** gli utenti hanno apprezzato l'interfaccia pulita ma hanno espresso preoccupazioni sulla complessità di alcune funzionalità. La navigazione risultava intuitiva per la maggior parte degli utenti. Alcuni utenti desideravano una guida più dettagliata durante il processo di registrazione.
- **Raccomandazioni finali:** semplificare la navigazione tra le sezioni. Migliorare la chiarezza durante il processo di acquisto dei biglietti. Ottimizzare le prestazioni per ridurre i tempi di caricamento.

- e. **Valutazione dell'Usabilità:** con riferimento ai principi dell'ISO 9241-110, valutiamo l'usabilità del sistema in base alle risposte fornite dai partecipanti al test di usabilità. Utilizzeremo una scala da 0 a 4, dove 0 rappresenta il voto minimo e 4 il voto massimo, per ciascun principio valutato.



6. GLOSSARIO

Il glossario ha lo scopo fondamentale di chiarire il gergo tecnico usato nella descrizione dei requisiti e di evidenziare eventuali sinonimie e omonimie.

Termine	Descrizione
Amministratore	Indica il gestore(o nel nostro caso gestori) della web app
Cliente	Indica colui che accede alla web app per effettuare acquisti di biglietti
Promoter	E' colui che accede alla web app per sponsorizzare i suoi eventi
Artist	E' colui che accede alla web app per pubblicare le sue opere artistiche
JavaScript (React)	E' una libreria di JavaScript per creare interfacce per utente.
Java (SpringBoot)	Java Spring Framework (Spring Framework) è un framework open source di livello aziendale molto diffuso per la creazione di applicazioni autonome, adatte ad ambienti di produzione che vengono eseguite su JVM (Java Virtual Machine).
MUI (Material UI)	Material UI è una libreria di componenti React open source che implementa il Material Design di Google.
User Experience	Indica la facilità e la soddisfazione con cui un utente utilizza un sistema interattivo.
User Friendly	Indica qualcosa di facile utilizzo anche per chi non è esperto.
Form	Modulo in cui inserire i dati
Modalità di accesso	Termine per indicare i 4 tipi di utenti previsti dal sistema: Client, Promoter, Artist, Administrator