

Università degli Studi di Salerno



Corso di Basi di Dati e Sistemi Informativi su Rete

Requirement Analysis Document

FollowTeam

Partecipanti:

Nome	Matricola
Luigi Amitrano	0512100373
Rita D'Ambrosio	0512101122

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autore
10/04/2014	0.1	Stesura Introduzione	Team Members
12/04/2014	0.2	Aggiunti Requisiti Funzionali e non funzionali, Casi d'uso e Class Diagram	Team Members
13/04/2014	0.3	Aggiunti Sequence Diagram, Diagrammi Navigazionali e Mockups	Team Members
15/04/2014	1.0	Revisione	Team Members

Indice

1. Introduzione.....	5
1.1 Scopo del sistema.....	5
1.2 Ambito del sistema	5
1.3 Sistema proposto	5
2. Requisiti Funzionali.....	6
2.1 RF_0 Gestione Autenticazione	6
2.2 RF_1 Gestione Account	6
2.3 RF_2 Gestione Mappe.....	6
2.4 RF_3 Gestione Calendario.....	7
2.5 RF_4 Supporto news.....	7
3. Requisiti non funzionali.....	8
3.1 Usabilità	8
3.2 Affidabilità.....	8
3.3 Supportabilità	8
3.4 Prestazioni	8
3.5 Manutenibilità.....	8
3.6 SQLite per memorizzare informazioni utili.....	8
3.7 Vetrina dell'applicazione.....	8
4. Modelli del sistema.....	9
4.1 Attori.....	9
4.2 Modello dei casi d'uso	9
4.2.1 UC_0 Gestione Autenticazione.....	9
4.2.2 UC_1 Gestione Account	11
4.2.3 UC_2 Gestione Mappe	12
4.2.4 UC_3 Gestione Calendario.....	14
4.2.5 Estensione dei casi d'uso	15
4.2 Diagramma delle classi.....	16
4.3.1 Gestione Autenticazione	16
4.3.2 Gestione account.....	17
4.3.3 Gestione mappe.....	18
4.3.4 Gestione calendario.....	19
4.3.5 Supporto news.....	20
4.3 Diagrammi di sequenza.....	21
4.3.1 DS_0 Gestione Autenticazione	21

4.3.2 DS_1 Gestione Mappe	22
4.3.3 DS_2 Gestione calendario	25
4.3.4 Supporto news	26
5. Diagramma navigazionale.....	27
5.1 DP_0 Schermata Principale	27
5.1 DP_1 Home Utente	27
6. Mockups	28
6.1 UI_0 Schermata Principale.....	28
6.2 UI_1 Home Utente	28
7. Definizioni e terminologia.....	29

1. Introduzione

1.1 Scopo del sistema

Lo scopo dell'applicazione è quello di offrire un supporto al raggiungimento degli stadi in cui verranno svolte le partite di campionato. Inoltre l'applicazione mostrerà b&b che si trovano nei pressi dello stadio.

1.2 Ambito del sistema

Molto spesso i tifosi di squadre di calcio seguono la propria squadra in trasferta attraverso 'trasferte organizzate' con pacchetti fissi che includono prezzi, orari di partenza e ritorno prestabiliti. Sorge dunque la necessità per un singolo tifoso il voler raggiungere lo stadio con mezzi propri e orari scelti secondo le proprie necessità. Alcune partite vengono svolte in notturna, e le 'trasferte organizzate' molto spesso non offrono la possibilità di pernottare nei pressi dello stadio, ma preferiscono rientrare. Un tifoso, essendosi spostato con mezzi propri, ha la possibilità di decidere se pernottare nei pressi dello stadio e quindi di ripartire l'indomani, facilitandone il rientro a casa.

1.3 Sistema proposto

L'applicazione Follow Team aiuta il tifoso a raggiungere lo stadio attraverso l'utilizzo di mappe satellitari che gli permettono di tracciare un percorso dalla propria posizione allo stadio in cui si svolgerà la partita selezionata. Inoltre l'applicazione offrirà a qualsiasi utente, registrato e non, di poter visualizzare news calcistiche e classifica del campionato di Serie A.

2. Requisiti Funzionali

Codice	Descrizione	Priorità
RF_0	Gestione autenticazione	ALTA
RF_1	Gestione account	ALTA
RF_2	Gestione mappe	ALTA
RF_3	Gestione calendario	ALTA
RF_4	Supporto news	MEDIA

2.1 RF_0 Gestione Autenticazione

Attore: utente non registrato / utente registrato

Questa funzionalità permette di essere riconosciuto dal sistema come un utente di quest'ultimo, abilitato a effettuare determinate operazioni. Follow Team mette a disposizione tali operazioni per questa funzionalità:

- **RF_0.1 Registrazione:** consente all'utente di registrarsi all'applicazione inserendo username, password e la squadra preferita.
- **RF_0.2 Login:** consente ad un utente registrato all'applicazione di svolgere operazioni specifiche inserendo il proprio username e la relativa password.
- **RF_0.3 Logout:** consente all'utente di uscire dall'applicazione.

2.2 RF_1 Gestione Account

Attore: utente registrato

Questa funzionalità permette la gestione dell'account utente.

- **RF_1.1 Modifica account:** consente la modifica della password o della squadra preferita.
- **RF_1.2 Elimina account:** consente all'utente di eliminare il proprio account dal database dell'applicazione.

2.3 RF_2 Gestione Mappe

Attore: utente registrato.

Questa funzionalità permette ad un utente registrato di tracciare il percorso dalla propria posizione allo stadio ricercato.

- **RF_2.1 Visualizza percorso:** permette di visualizzare il percorso dalla posizione attuale allo stadio.
- **RF_2.2 Visualizza alloggi:** consente di visualizzare gli alloggi nei pressi dello stadio scelto.
- **RF_2.3 Visualizza dettagli alloggio:** visualizza i dettagli dell'alloggio selezionato.

2.4 RF_3 Gestione Calendario

Attore: utente registrato/utente non registrato

Questa funzionalità comprende la visualizzazione delle partite di campionato.

- **RF_3.1 Visualizza calendario:** consente ad un utente non registrato di visualizzare esclusivamente la prossima giornata di campionato, mentre un utente registrato ha la possibilità di consultare il calendario completo.
Attore: utente registrato

- **RF_3.2 Seleziona partita:** permette ad un utente di selezionare una partita dal calendario per tracciare il percorso dalla sua posizione allo stadio.

2.5 RF_4 Supporto news

Attore: utente registrato/utente non registrato

Questa funzionalità permette all'utente di restare aggiornato circa le news e la classifica del campionato.

- **RF_4.1 -Visualizza classifica:** consente di visualizzare giornata per giornata la classifica aggiornata della stagione.
- **RF_4.2 -Visualizza news:** verranno mostrate attraverso Feed RSS le news calcistiche fornite dalla Gazzetta dello Sport.

3. Requisiti non funzionali

3.1 Usabilità

L'applicazione è di facile utilizzo. Verranno utilizzati pulsanti intuitivi e view chiare per favorire la migliore esperienza possibile all'utente.

3.2 Affidabilità

Il sistema utilizza il database della lega calcio, e inoltre i percorsi dell'applicazione vengono visualizzati tramite google maps.

3.3 Supportabilità

L'applicazione è compatibile con le versioni successive alla 3.0 del sistema operativo Android.

3.4 Prestazioni

L'applicazione gestisce il sistema satellitare gps dello smartphone in maniera appropriata in modo da evitare sprechi sulla batteria.

3.5 Manutenibilità

L'applicazione può essere aggiornata inserendo nuove funzionalità.

3.6 SQLite per memorizzare informazioni utili

Attraverso la libreria SQLite vengono memorizzati le informazioni riguardanti il calendario del campionato.

3.7 Vetrina dell'applicazione

L'applicazione sarà scaricabile da un sito web e dal market di Android.

4. Modelli del sistema

4.1 Attori

Utente non registrato:

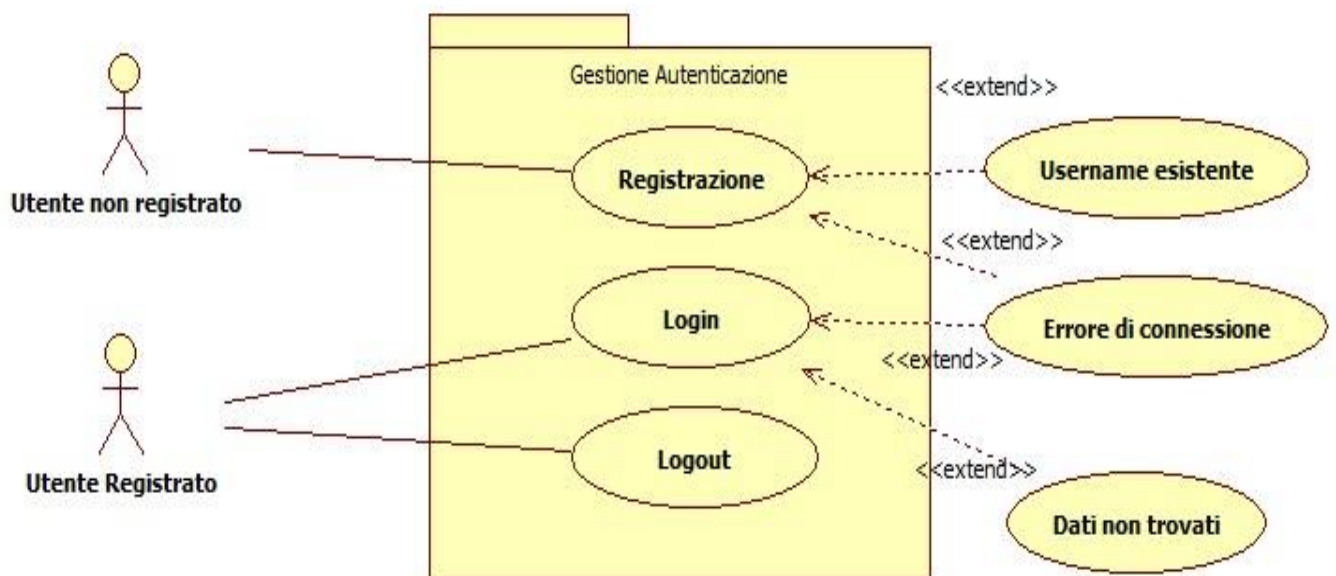
Si definisce utente non registrato colui che non ha accesso completo, ovvero non può accedere alle funzionalità principali dell'applicazione. Le funzionalità che non possono essere accedute sono quelle riguardanti le mappe.

Utente registrato:

È colui che ha accesso completo alle funzionalità dell'applicazione.

4.2 Modello dei casi d'uso

4.2.1 UC_0 Gestione Autenticazione

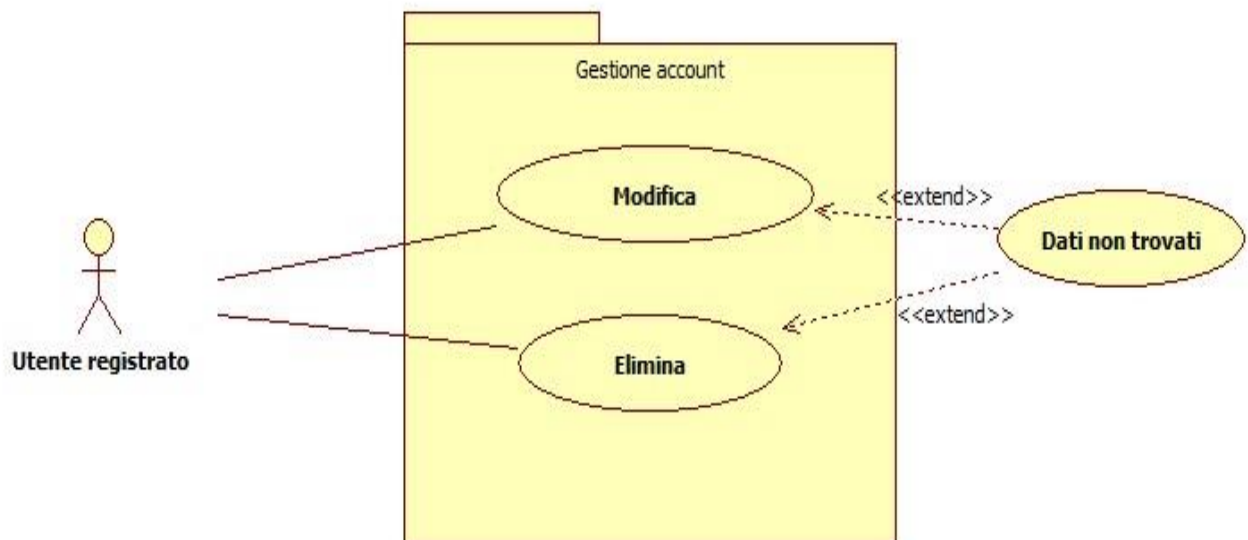


UC_0.1		
NOME USE CASE	REGISTRAZIONE	
PARTECIPANTI:	Utente non registrato	
CONDIZIONE INGRESSO	DI	L'utente vuole registrarsi all'applicazione
FLUSSO DI EVENTI	<p>Utente</p> <p>L'utente inserisce i dati per registrarsi all'applicazione</p>	<p>Sistema</p> <p>il sistema mostra i campi: username password conferma password squadra preferita</p>
CONDIZIONI D'USCITA	L'utente accede alla home dell'applicazione	
ECCEZIONI	Username esistente OR Errore di connessione	

UC_0.2		
NOME USE CASE	LOGIN	
PARTECIPANTI:	Utente registrato	
CONDIZIONE INGRESSO	DI	L'utente è registrato all'applicazione
FLUSSO DI EVENTI	<p>Utente</p> <p>L'utente inserisce le proprie credenziali</p>	<p>Sistema</p> <p>il sistema mostra i campi: username password</p>
CONDIZIONI D'USCITA	L'utente accede alla home dell'applicazione	
ECCEZIONI	Dati non trovati OR Errore di connessione	

UC_0.3		
NOME USE CASE	LOGOUT	
PARTECIPANTI:	Utente registrato	
CONDIZIONE INGRESSO	DI	L'utente è registrato all'applicazione
FLUSSO DI EVENTI	<p>Utente</p> <p>L'utente accede alla funzionalità di LOGOUT</p>	<p>Sistema</p>
CONDIZIONI D'USCITA	L'utente effettua il logout	

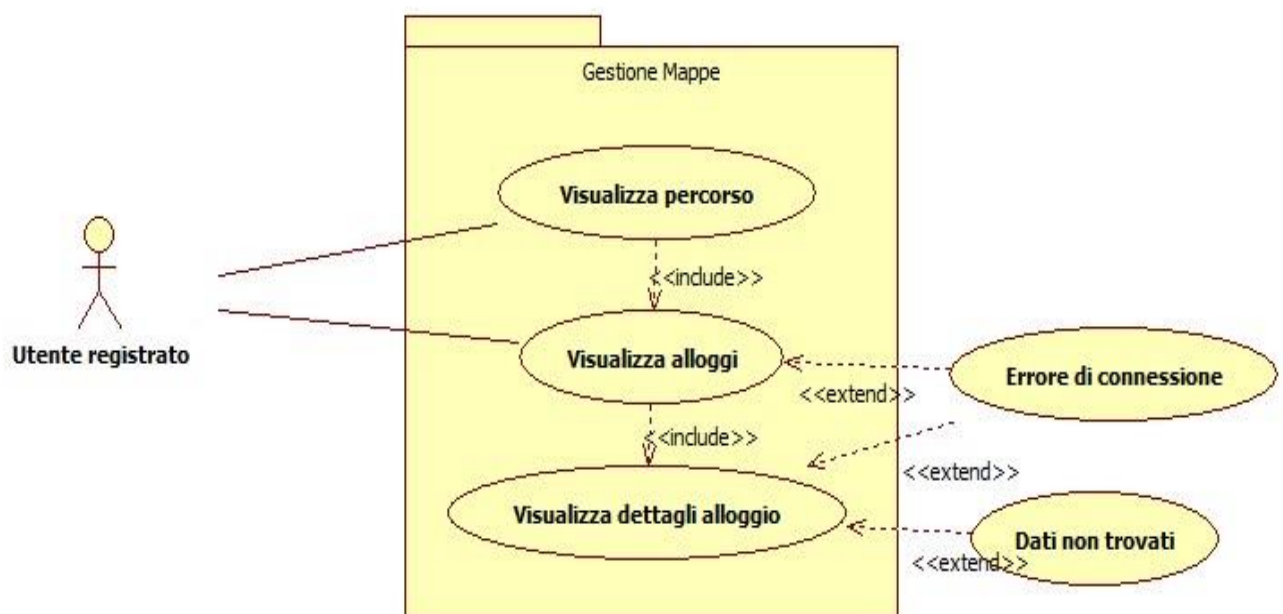
4.2.2 UC_1 Gestione Account



UC_1.1		
NOME USE CASE	MODIFICA	
PARTECIPANTI:	Utente registrato	
CONDIZIONE INGRESSO	DI	L'utente ha effettuato il login all'applicazione
FLUSSO DI EVENTI	<p>Utente</p> <p>L'utente accede al proprio profilo.</p> <p>L'utente clicca su modifica</p> <p>L'utente modifica i campi</p>	<p>Sistema</p> <p>Il sistema mostra il pulsante "modifica"</p> <p>Il sistema mostra i campi editabili: username password squadra preferita</p>
CONDIZIONI D'USCITA	L'utente conferma la modifica dei dati	
ECCEZIONI	Dati non trovati	

UC_1.2		
NOME USE CASE	ELIMINA	
PARTECIPANTI:	Utente registrato	
CONDIZIONE DI INGRESSO	DI	L'utente ha effettuato il login all'applicazione
FLUSSO DI EVENTI	Utente L'utente accede al proprio profilo. L'utente clicca su elimina	Sistema Il sistema mostra il pulsante "Elimina"
CONDIZIONI D'USCITA	L'utente conferma la modifica dei dati	
ECCEZIONI	Dati non trovati	

4.2.3 UC_2 Gestione Mappe

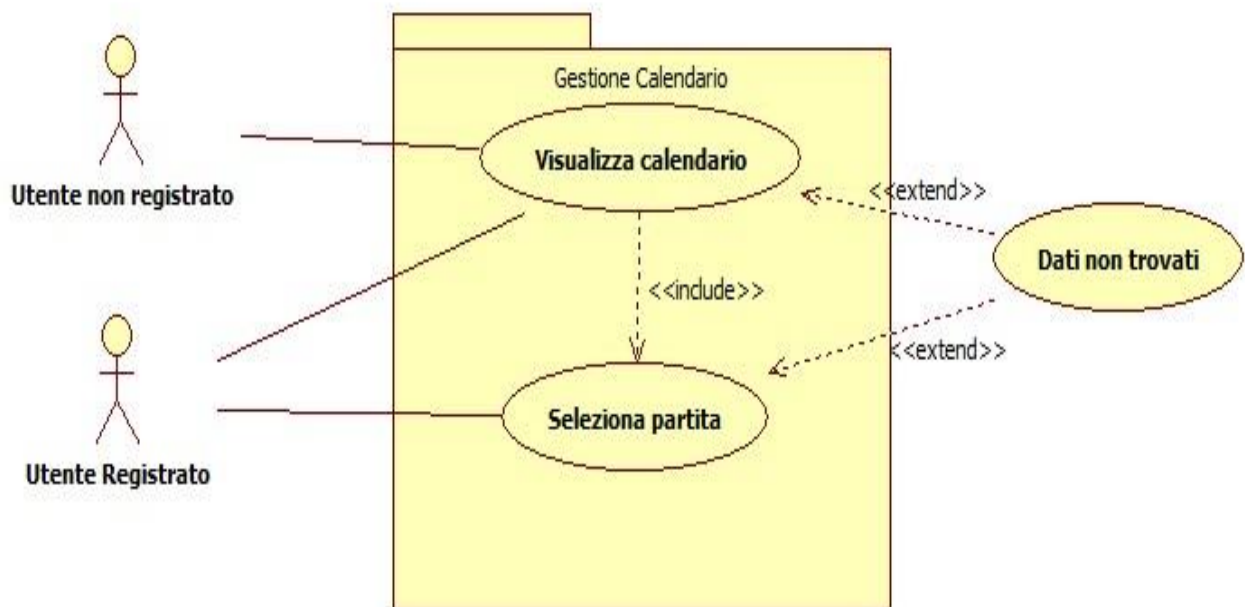


UC_2.1		
NOME USE CASE	VISUALIZZA PERCORSO	
PARTECIPANTI:	Utente registrato	
CONDIZIONE DI INGRESSO	L'utente ha effettuato il login all'applicazione	
FLUSSO DI EVENTI	<p>Utente</p> <p>L'utente seleziona la partita a cui è interessato</p>	<p>Sistema</p> <p>Il sistema mostra il calendario</p> <p>Il sistema mostra la mappa con il percorso</p>
CONDIZIONI D'USCITA	L'utente visualizza il percorso	

UC_2.2		
NOME USE CASE	VISUALIZZA ALLOGGI	
PARTECIPANTI:	Utente registrato	
CONDIZIONE DI INGRESSO	L'utente ha ricercato un percorso	
FLUSSO DI EVENTI	<p>Utente</p> <p>L'utente visualizza il percorso</p> <p>L'utente attiva il toggle per visualizzare i punti di alloggio</p>	<p>Sistema</p> <p>Il sistema mostra un toggle per attivare/disattivare la visualizzazione dei punti di alloggio</p>
CONDIZIONI D'USCITA	L'utente visualizza i punti di alloggio	
ECCEZIONI	Errore di connessione	

UC_2.3		
NOME USE CASE	VISUALIZZA DETTAGLI ALLOGGIO	
PARTECIPANTI:	Utente registrato	
CONDIZIONE DI INGRESSO	L'utente ha ricercato un percorso e ha selezionato l'alloggio	
FLUSSO DI EVENTI	<p>Utente</p>	<p>Sistema</p> <p>Il sistema mostra i dettagli dell'alloggio selezionato</p>
CONDIZIONI D'USCITA	L'utente visualizza i dettagli dell'alloggio	
ECCEZIONI	Errore di connessione	

4.2.4 UC_3 Gestione Calendario



UC_3.1		
NOME USE CASE	VISUALIZZA CLASSIFICA	
PARTECIPANTI:	Utente registrato / Utente non registrato	
CONDIZIONE DI INGRESSO	L'utente visualizza il menù dell'applicazione	
FLUSSO DI EVENTI	Utente L'utente seleziona il pulsante 'classifica'	Sistema Il sistema mostra la classifica del campionato
CONDIZIONI D'USCITA	L'utente visualizza la classifica	
ECCEZIONI	Errore di connessione	

UC_3.2		
NOME USE CASE	VISUALIZZA NEWS	
PARTECIPANTI:	Utente registrato / Utente non registrato	
CONDIZIONE DI INGRESSO	L'utente visualizza il menù dell'applicazione	
FLUSSO DI EVENTI	Utente L'utente seleziona il pulsante 'News'	Sistema Il sistema mostra le news calcistiche.
CONDIZIONI D'USCITA	L'utente visualizza una lista di news.	
ECCEZIONI	Errore di connessione	

4.2.5 Estensione dei casi d'uso

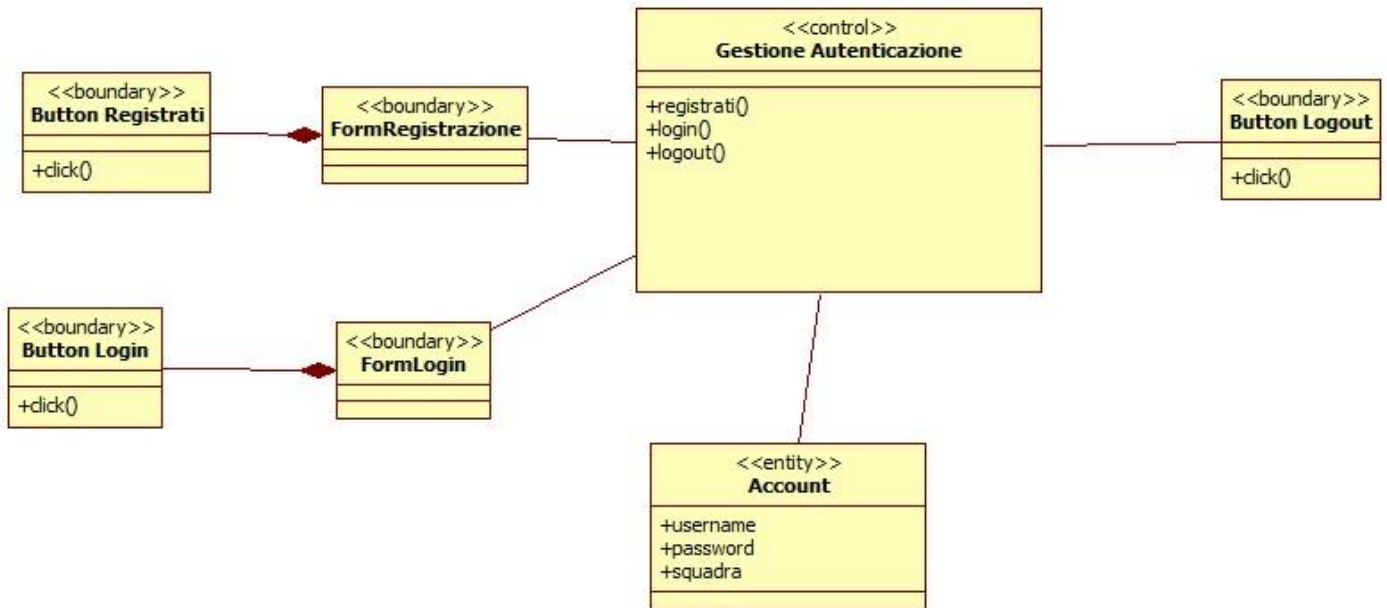
Estensione Use Case: Errore di connessione	
NOME USE CASE	ERRORE DI CONNESSIONE
FLUSSO DI EVENTI	Sistema Il sistema mostra un Toast con il messaggio di errore relativo all'assenza di connessione.

Estensione Use Case: Dati non trovati	
NOME USE CASE	DATI NON TROVATI
FLUSSO DI EVENTI	Sistema Il sistema mostra un Toast con il messaggio di errore avvisando l'utente di non aver trovato i dati all'interno del database.

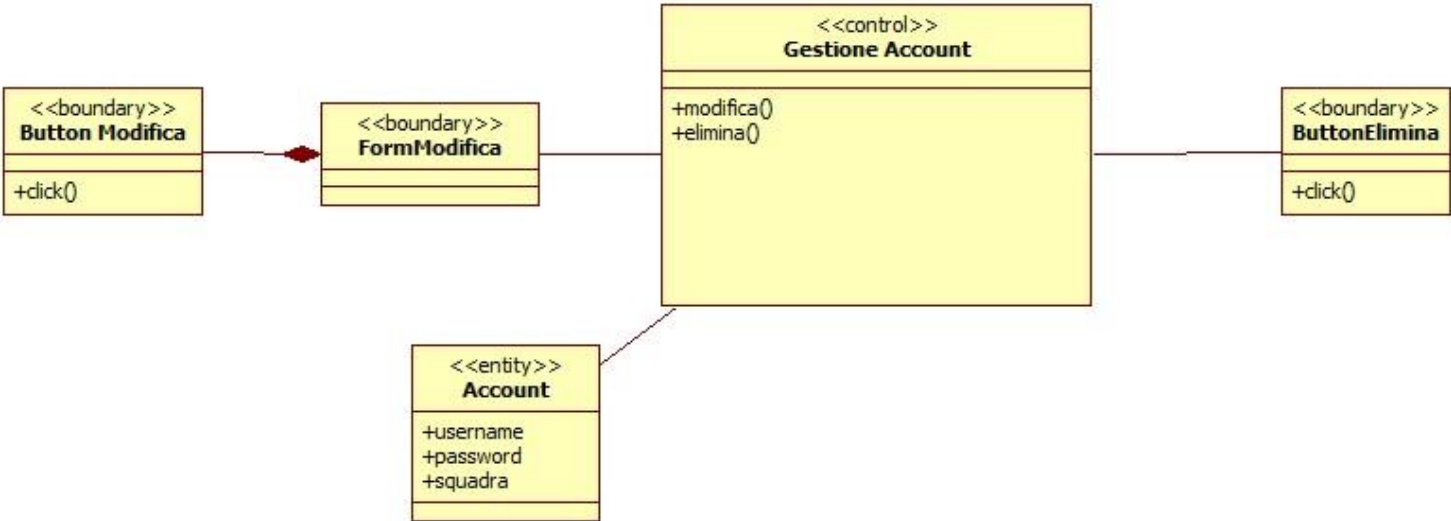
Estensione Use Case: Username esistente	
NOME USE CASE	USERNAME ESISTENTE
FLUSSO DI EVENTI	Sistema Il sistema mostra un Toast indicando all'utente che l'username è già utilizzato da un altro utente e quindi deve scegliere un altro username per registrarsi all'applicazione.

4.2 Diagramma delle classi

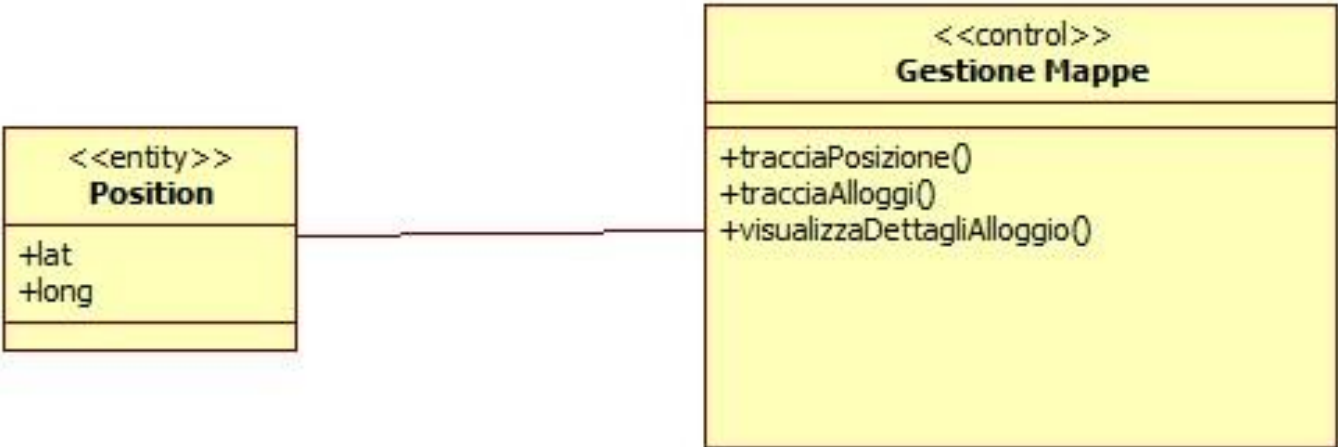
4.3.1 Gestione Autenticazione



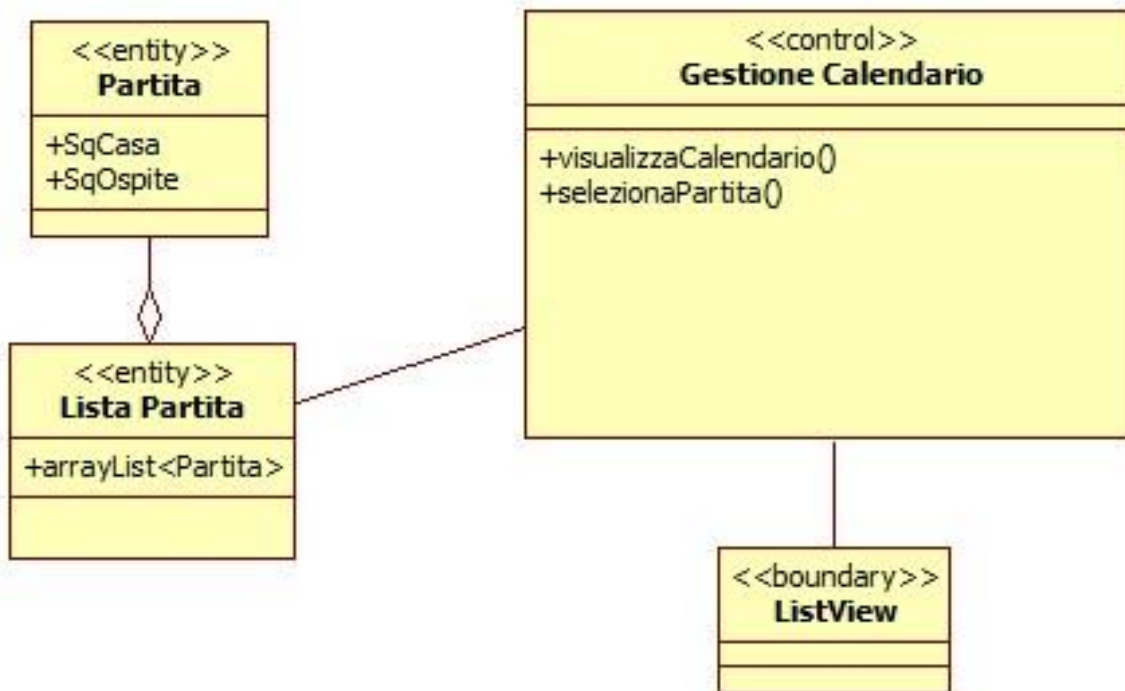
4.3.2 Gestione account



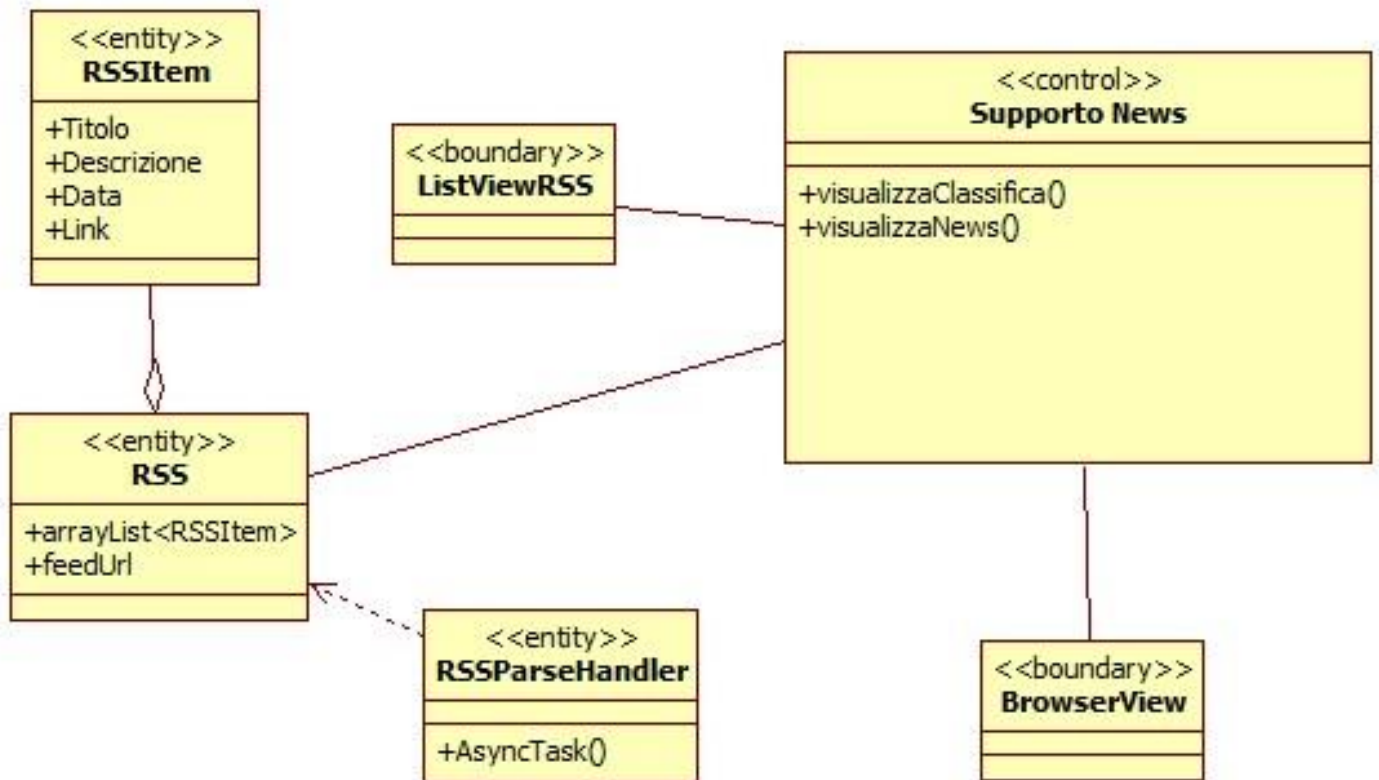
4.3.3 Gestione mappe



4.3.4 Gestione calendario



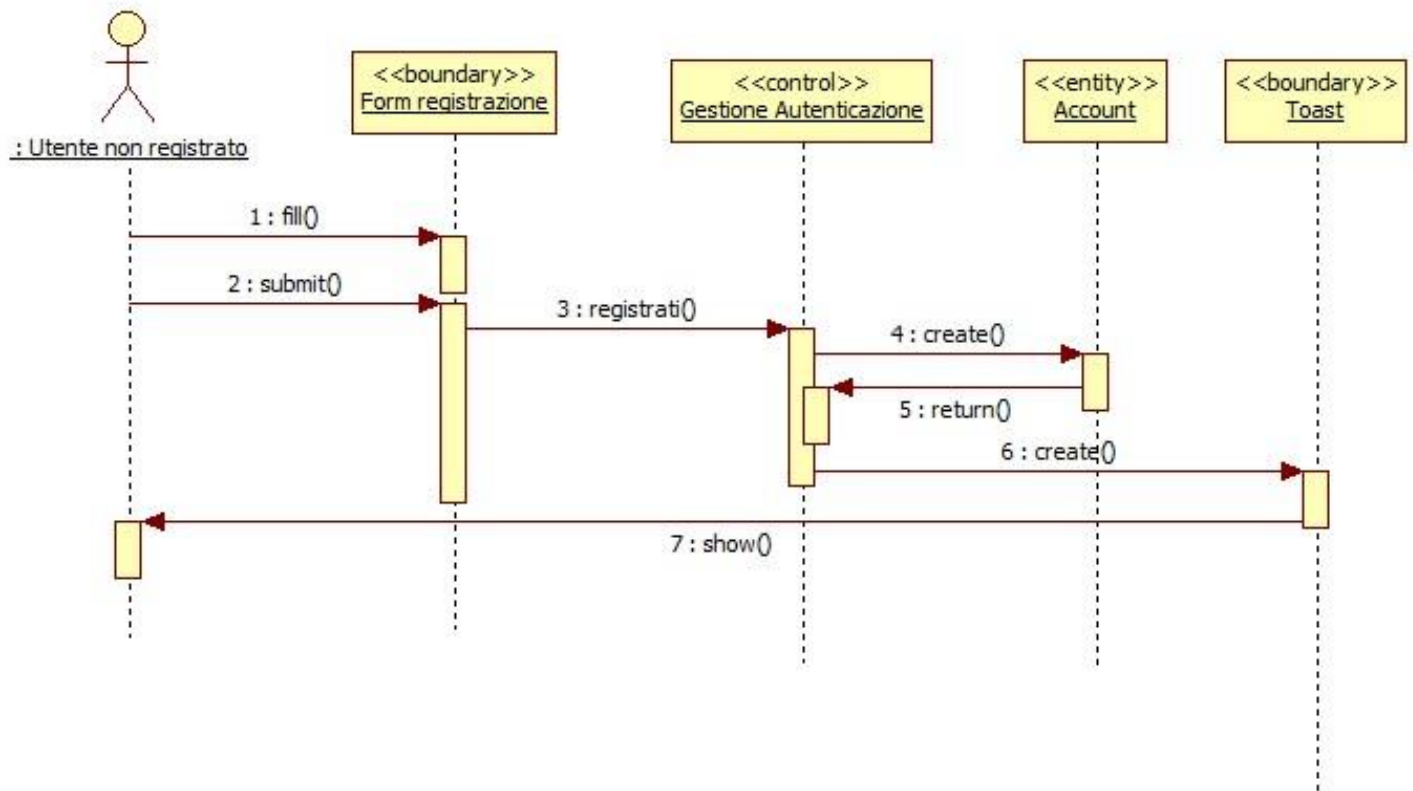
4.3.5 Supporto news



4.3 Diagrammi di sequenza

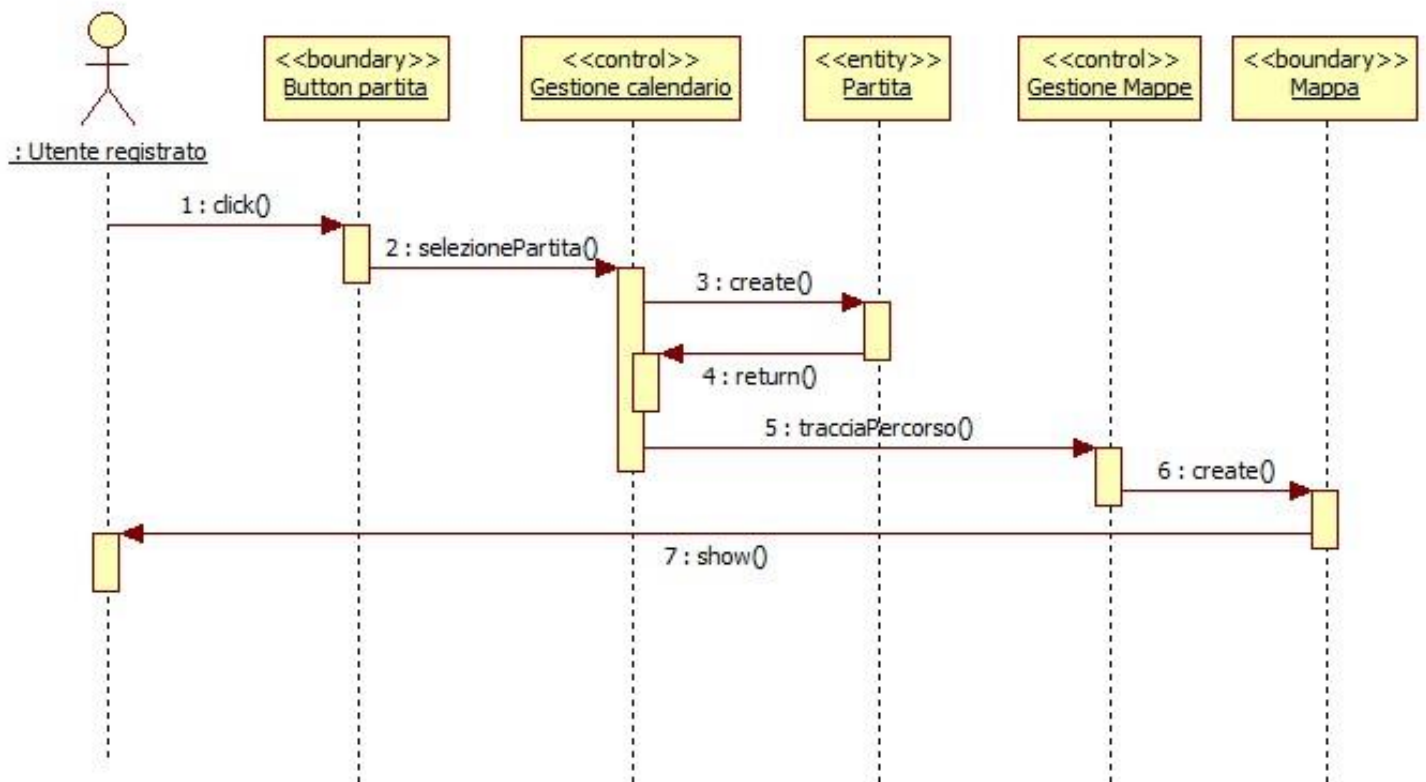
4.3.1 DS_0 Gestione Autenticazione

4.3.1.1 Registrazione

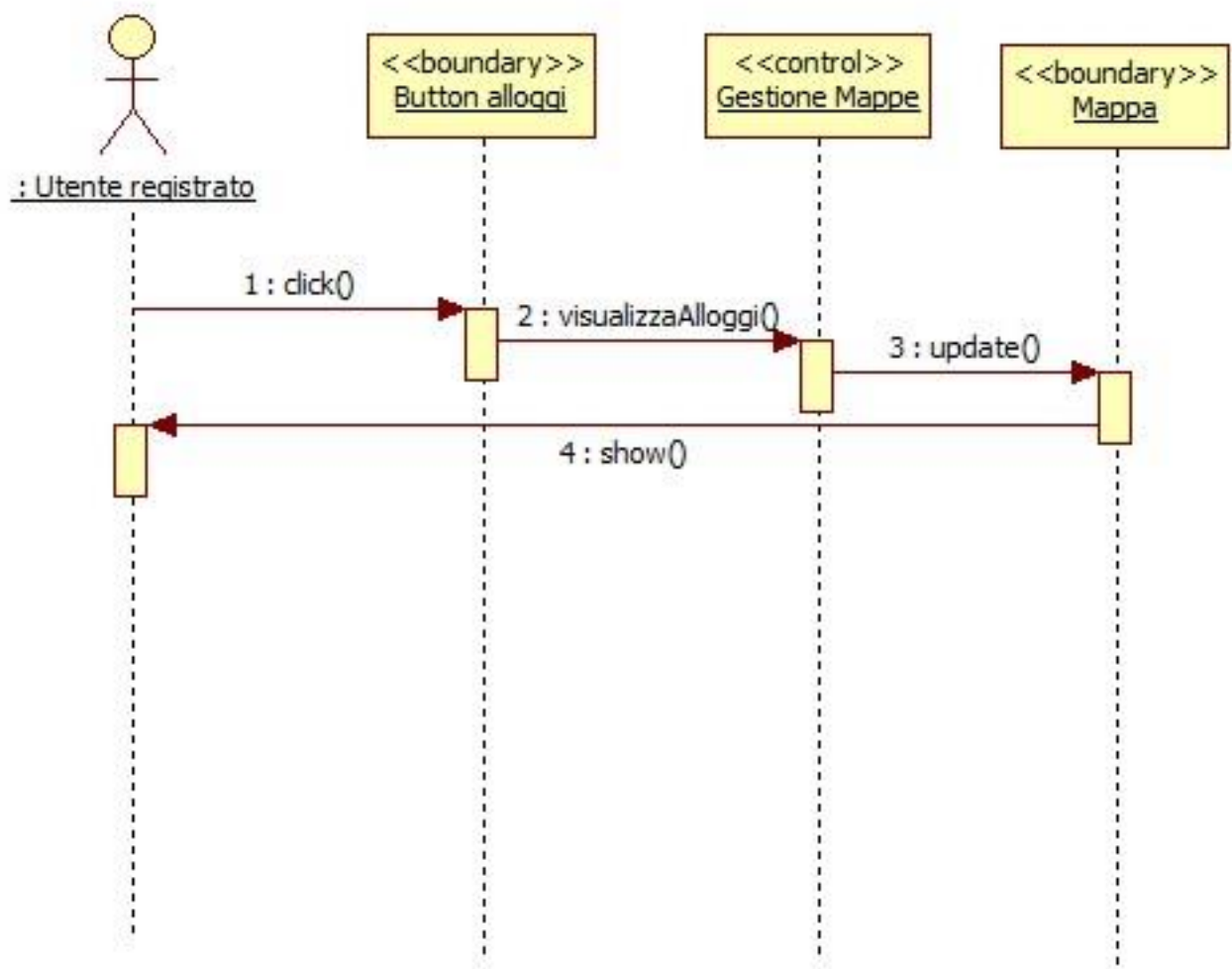


4.3.2 DS_1 Gestione Mappe

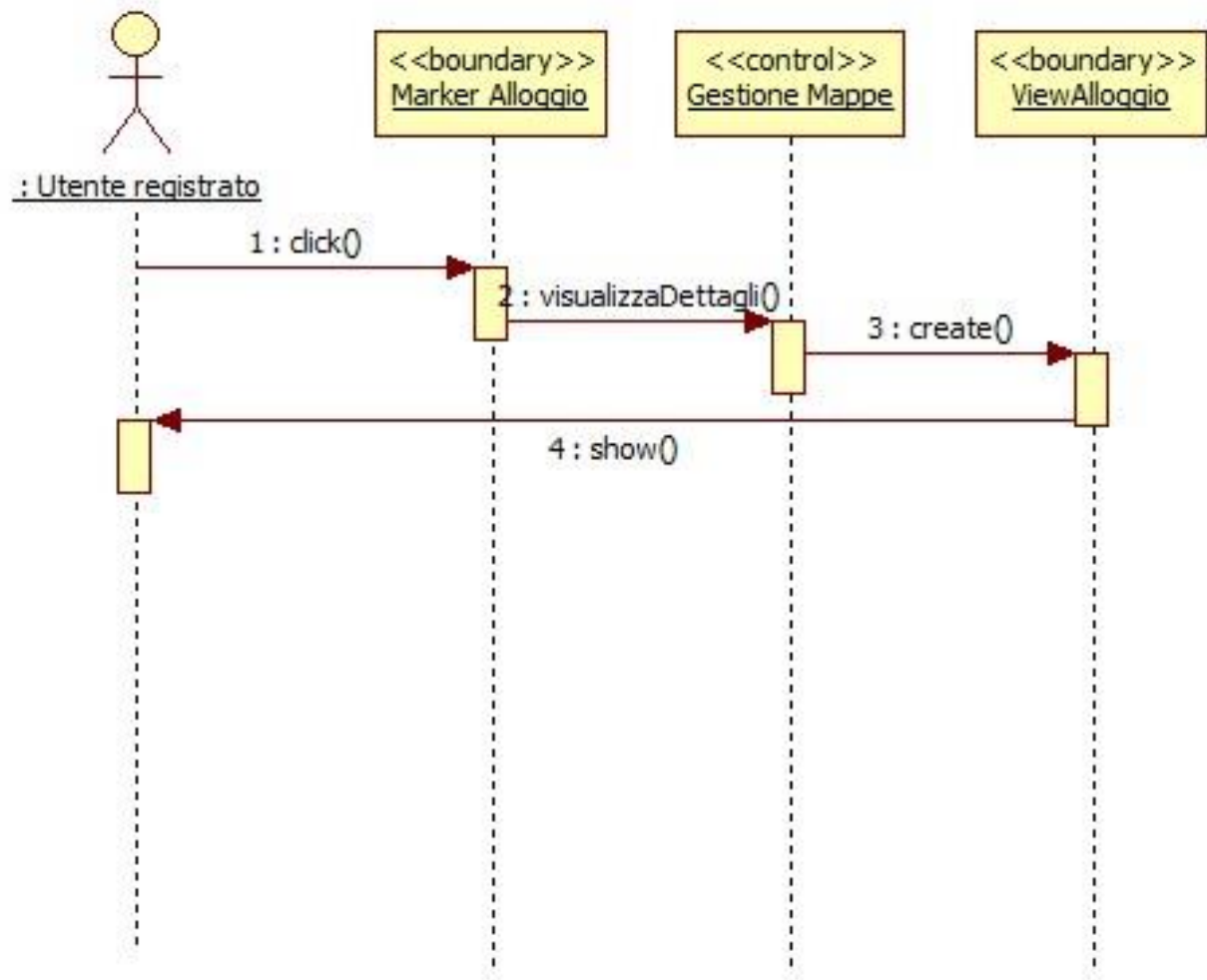
4.3.2.1 Seleziona partita



4.3.2.2 Visualizza alloggi

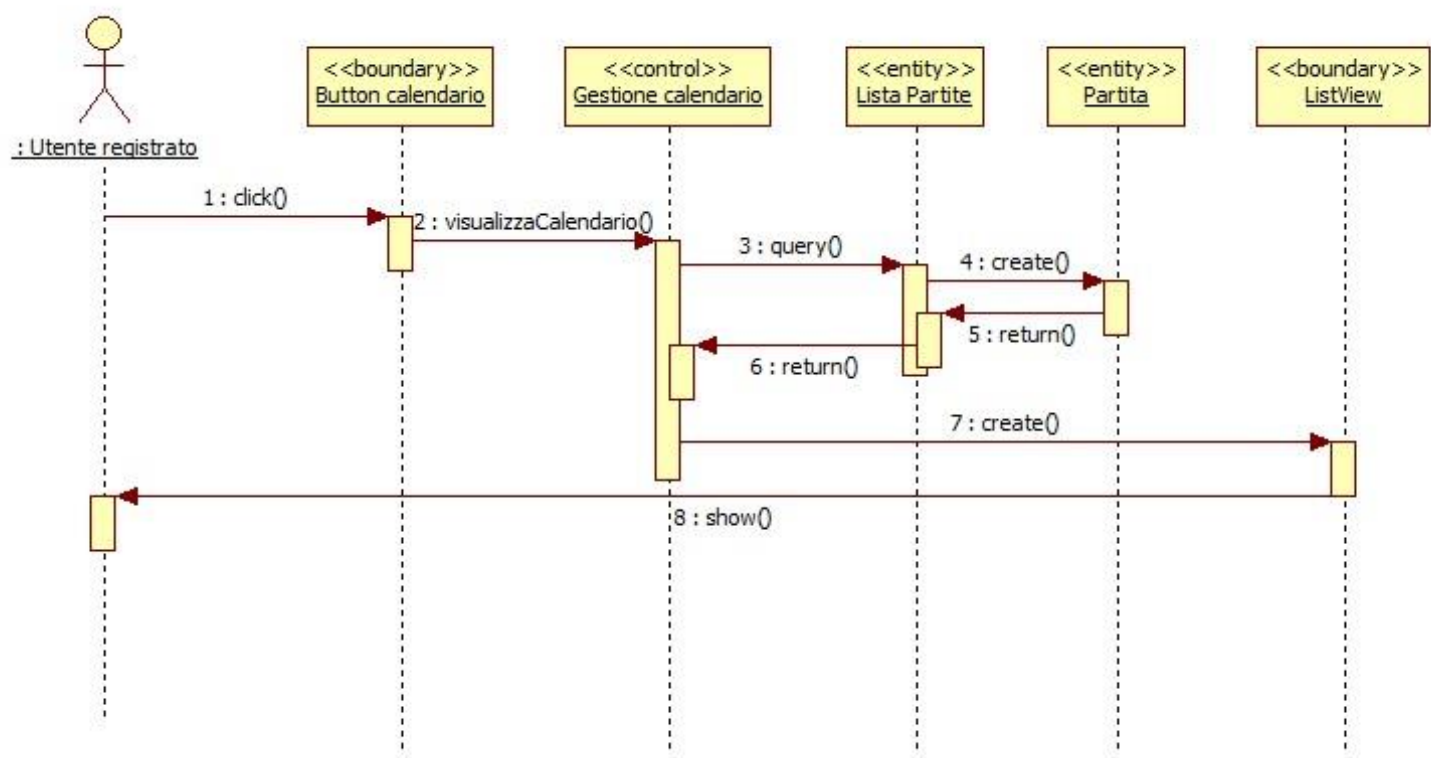


4.3.2.3 Visualizza dettagli alloggio



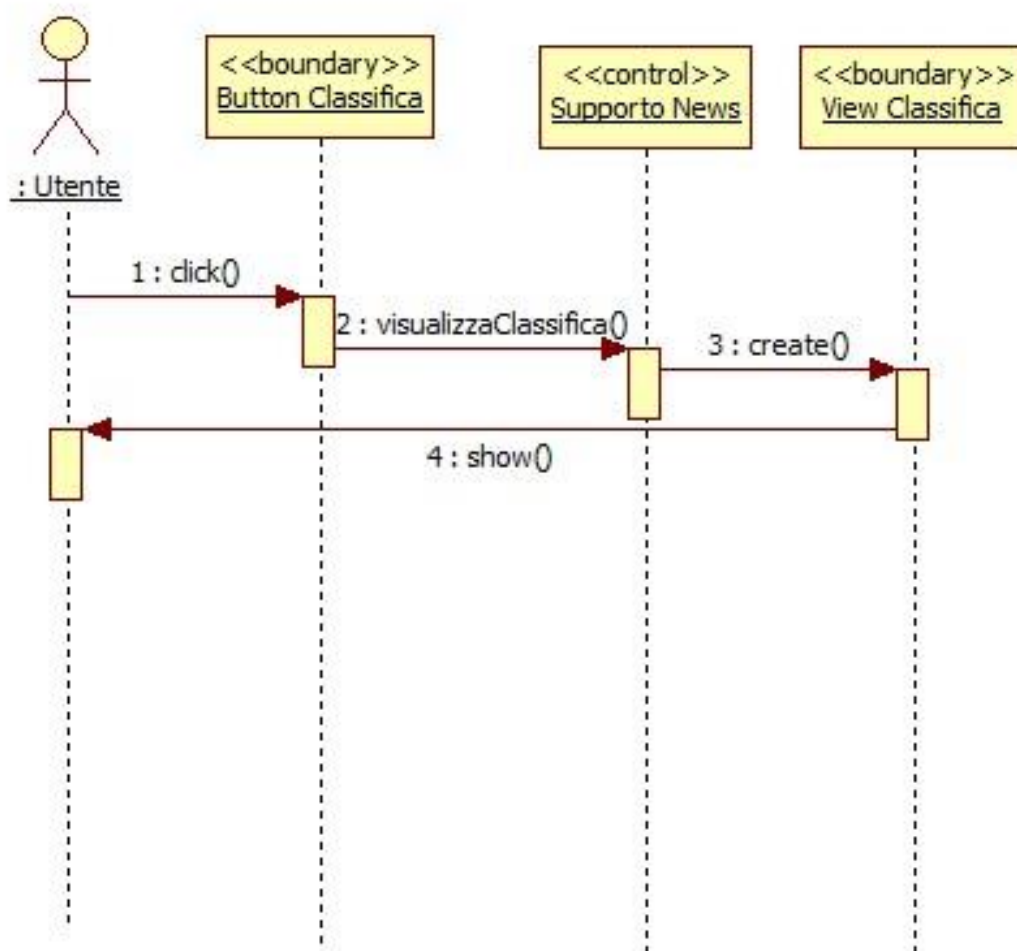
4.3.3 DS_2 Gestione calendario

4.3.3.1 Visualizza calendario



4.3.4 Supporto news

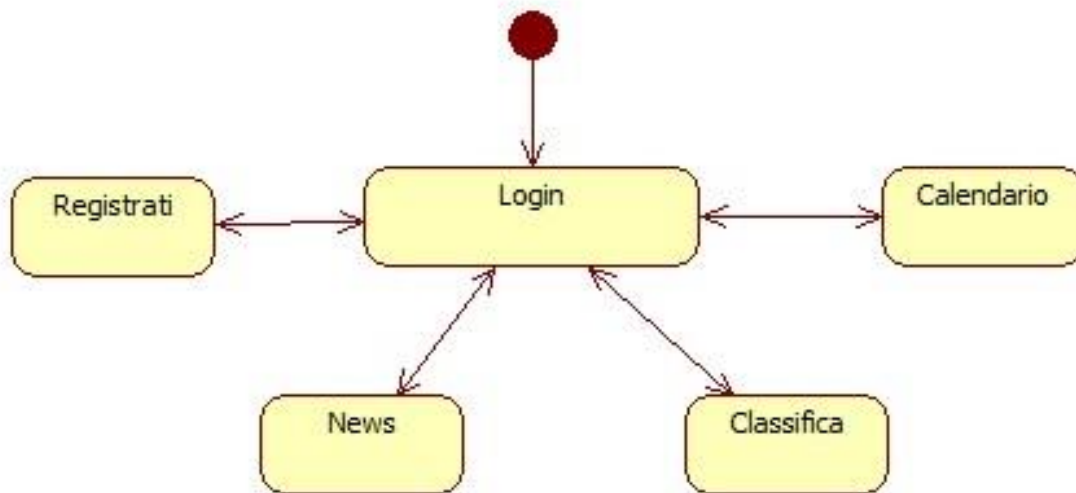
4.3.4.1 Visualizza classifica



5. Diagramma navigazionale

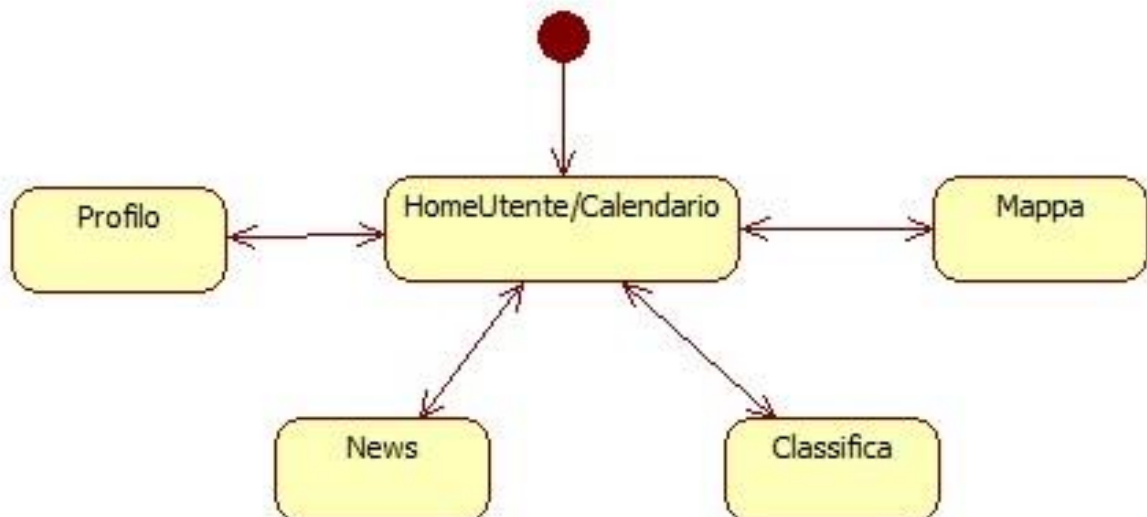
5.1 DP_0 Schermata Principale

Attore: Utente non registrato/ Utente registrato



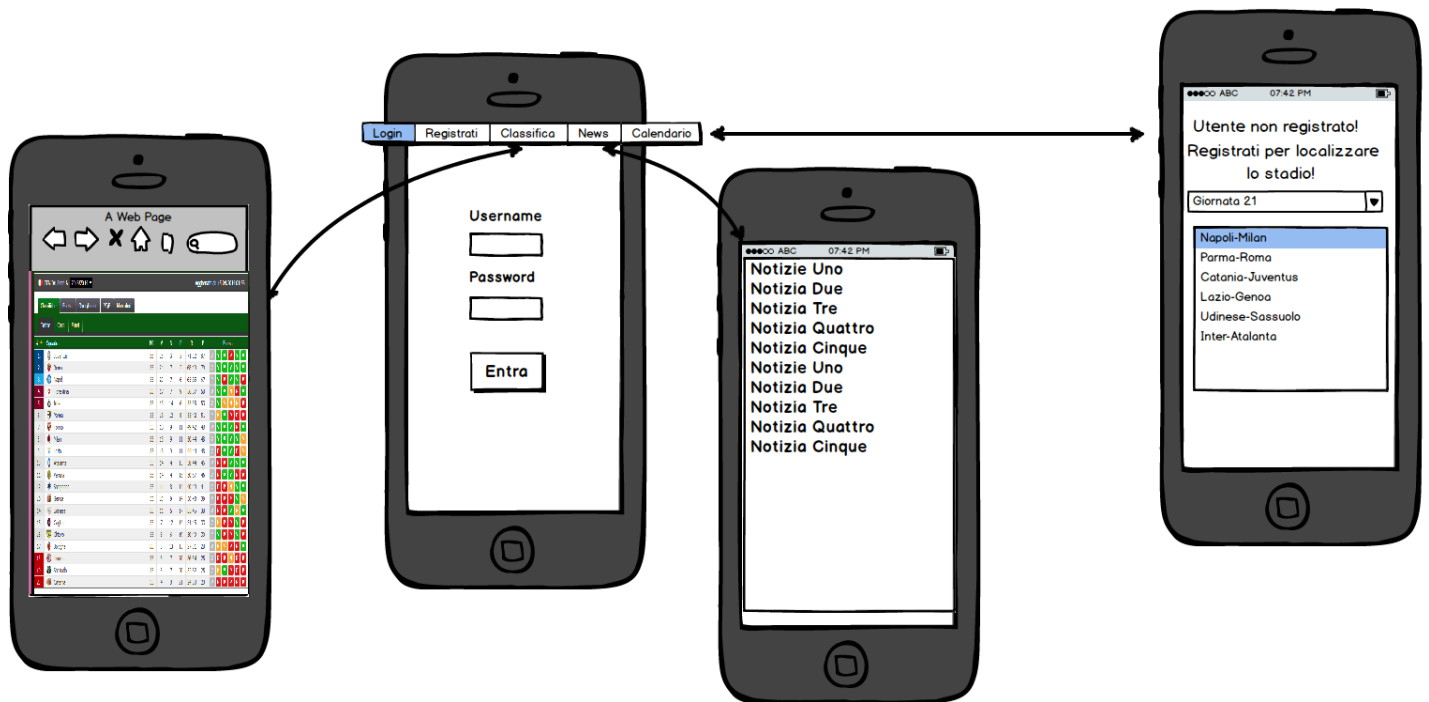
5.1 DP_1 Home Utente

Attore: Utente Registrato



6. Mockups

6.1 UI_0 Schermata Principale



6.2 UI_1 Home Utente



7. Definizioni e terminologia

Glossario	
B&B	Bed and breakfast
Gazzetta dello sport	Giornale sportivo italiano e sito web.
Feed RSS (Really Simple Syndication)	Permettono di essere aggiornati su nuovi articoli nei siti di interesse.
Toggle	Pulsante di switch on/off
Toast	Messaggio che compare sullo schermo senza interrompere l'attività dell'utente.
GPS(Global Positioning System)	Sistema di posizionamento e navigazione satellitare civile che, attraverso una rete satellitare dedicata di satelliti artificiali in orbita, fornisce ad un terminale mobile o ricevitore GPS informazioni sulle sue coordinate geografiche.
SQLite	Implementa un DBMS SQL incorporabile all'interno di applicazioni.