

# 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
17/04/2014	1.1	Modificati Use case, Class Diagram, Sequence Diagram e Mock Up	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 Calendario .....	7
2.4 RF_3 Gestione Percorso .....	7
2.5 RF_4 Gestione Alloggi.....	7
2.6 RF_5 Supporto news.....	7
3. Requisiti non funzionali.....	9
3.1 Usabilità .....	9
3.2 Affidabilità .....	9
3.3 Supportabilità .....	9
3.4 Prestazioni .....	9
3.5 Manutenibilità.....	9
3.6 SQLite per memorizzare informazioni utili .....	9
3.7 Vetrina dell'applicazione .....	9
4. Modelli del sistema.....	10
4.1 Attori.....	10
4.2 Modello dei casi d'uso .....	10
4.2.1 UC_0 Gestione Autenticazione.....	10
4.2.2 UC_1 Gestione Account .....	13
4.2.3 UC_2 Gestione Calendario.....	15
4.2.4 UC_3 Gestione Percorso .....	16
4.2.5 UC_4 Gestione Alloggi .....	17
4.2.6 UC_5 Supporto news .....	19
4.2.7 Estensione dei casi d'uso .....	20
4.2 Diagramma delle classi.....	21
4.3.1 Gestione Autenticazione .....	21
4.3.2 Gestione Account .....	22
4.3.3 Gestione Calendario .....	23
4.3.4 Gestione Percorso .....	24

4.3.5 Gestione Alloggi .....	25
4.3.6 Supporto news .....	26
4.3 Diagrammi di sequenza.....	27
4.3.1 DS_0 Gestione Autenticazione .....	27
4.3.2 DS_1 Gestione Calendario .....	28
4.3.3 DS_2 Gestione Percorso .....	29
4.3.4 DS_3 Gestione Alloggi .....	30
4.3.5 DS_4 Supporto news .....	31
5. Diagramma navigazionale.....	32
5.1 DP_0 Schermata Principale.....	32
5.1 DP_1 Home Utente .....	32
6. Mockups .....	33
6.1 UI_0 Schermata Principale.....	33
6.2 UI_1 Home Utente .....	33
7. Definizioni e terminologia.....	34

# **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 hotel e 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 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 dei dati dell'account utente.

- **RF\_1.1 Visualizza profilo:** consente la visualizzazione da parte di un utente dei propri dati profilo.
- **RF\_1.2 Modifica account:** consente la modifica della password o della squadra preferita.
- **RF\_1.3 Elimina account:** consente all'utente di eliminare il proprio account dal database dell'applicazione.

## 2.3 RF\_2 Gestione Calendario

**Attore:** utente registrato/utente non registrato

Questa funzionalità comprende la visualizzazione delle partite di campionato.

- **RF\_2.1 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\_2.2 Seleziona partita:** permette ad un utente di selezionare una partita dal calendario per visualizzare i dettagli di quest'ultima.

## 2.4 RF\_3 Gestione Percorso

**Attore:** utente registrato.

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

- **RF\_3.1 Visualizza percorso:** permette di visualizzare il percorso dalla posizione attuale allo stadio.

## 2.5 RF\_4 Gestione Alloggi

**Attore:** utente registrato.

Questa funzionalità permette di visualizzare gli alloggi e i relativi dettagli della città della squadra di casa.

- **RF\_4.1 Visualizza alloggi:** consente di visualizzare gli alloggi nei pressi dello stadio scelto.
- **RF\_4.2 Visualizza dettagli alloggio:** visualizza i dettagli dell'alloggio selezionato.

## 2.6 RF\_5 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\_5.1 Visualizza classifica:** consente di visualizzare giornata per giornata la classifica aggiornata della stagione.
- **RF\_5.2 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:**

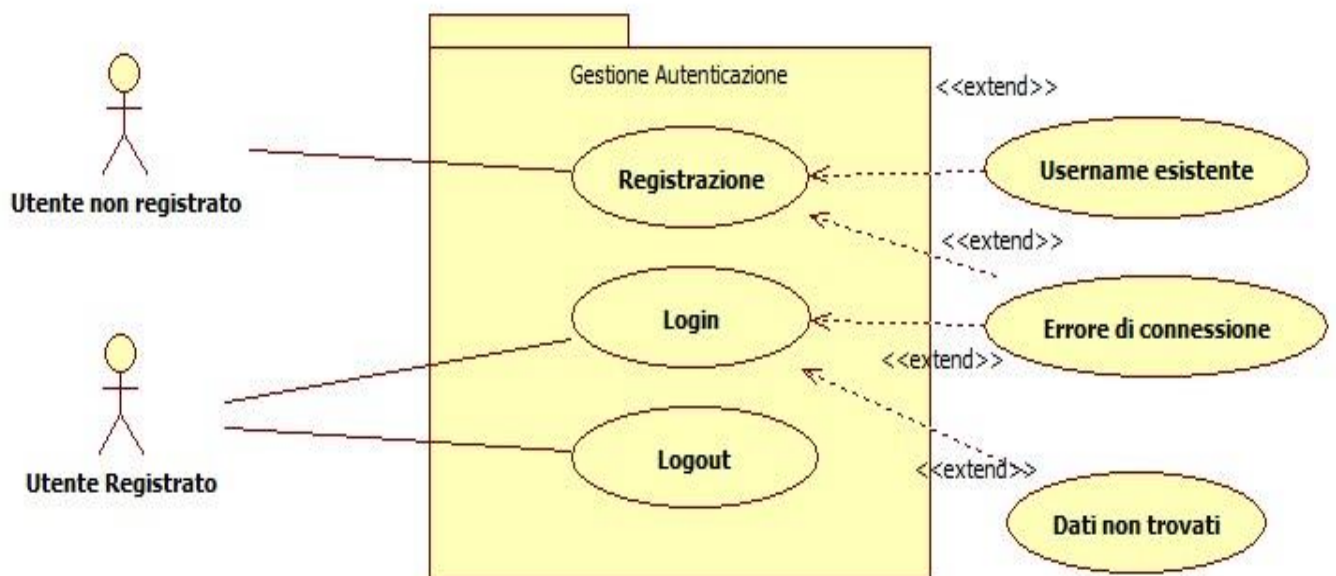
Si definisce utente non registrato colui che non ha accesso completo, ovvero non può accedere alle funzionalità principali dell'applicazione. Le funzionalità che non possono essere accedute sono quelle riguardanti le mappe.

#### **Utente registrato:**

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

### 4.2 Modello dei casi d'uso

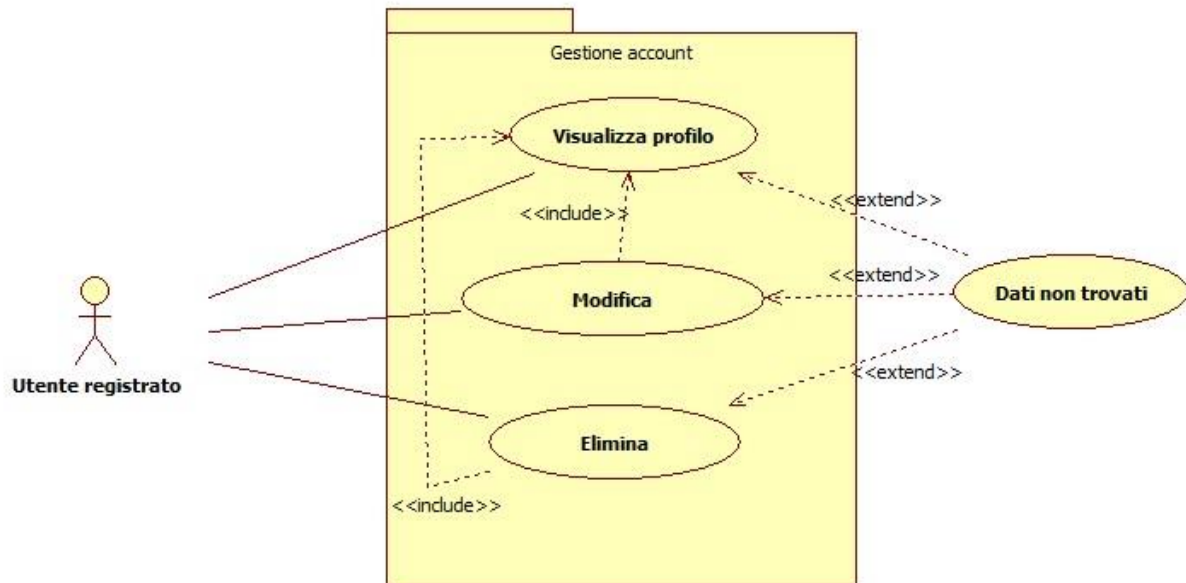
#### 4.2.1 UC\_0 Gestione Autenticazione





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

## 4.2.2 UC\_1 Gestione Account

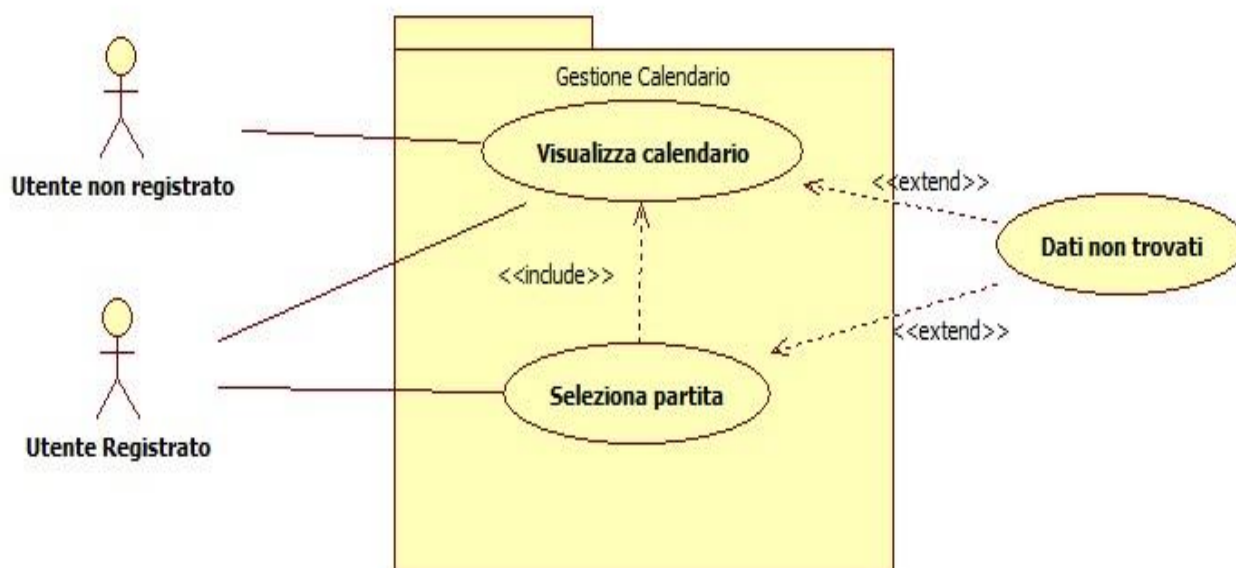


UC_1.1		
NOME USE CASE	VISUALIZZA PROFILO	
PARTECIPANTI:	Utente registrato	
CONDIZIONE DI INGRESSO	L'utente ha effettuato il login all'applicazione	
FLUSSO DI EVENTI	<p>Utente</p> <p>L'utente accede al proprio profilo.</p>	<p>Sistema</p> <p>Il sistema mostra i dati del proprio profilo quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Username</li> <li>• Password</li> <li>• Squadra preferita</li> </ul>
CONDIZIONI D'USCITA	L'utente visualizza il profilo	
ECCEZIONI	Dati non trovati	

<b>NOME USE CASE</b>	MODIFICA	
<b>PARTECIPANTI:</b>	Utente registrato	
<b>CONDIZIONE DI INGRESSO</b>	L'utente visualizza i dati del proprio profilo	
<b>FLUSSO DI EVENTI</b>	<p>Utente</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> <p>Il sistema mostra un "toast" con il risultato dell'operazione</p>
<b>CONDIZIONI D'USCITA</b>	L'utente effettua la modifica dei dati	
<b>ECCEZIONI</b>	Dati non trovati	

UC_1.2		
<b>NOME USE CASE</b>	ELIMINA	
<b>PARTECIPANTI:</b>	Utente registrato	
<b>CONDIZIONE DI INGRESSO</b>	L'utente visualizza i dati del proprio profilo	
<b>FLUSSO DI EVENTI</b>	<p>Utente</p> <p>L'utente clicca su elimina</p>	<p>Sistema</p> <p>Il sistema mostra il pulsante "Elimina"</p> <p>Il sistema mostra un "toast" con il risultato dell'operazione</p>
<b>CONDIZIONI D'USCITA</b>	L'utente effettua la cancellazione dei dati	
<b>ECCEZIONI</b>	Dati non trovati	

### 4.2.3 UC\_2 Gestione Calendario

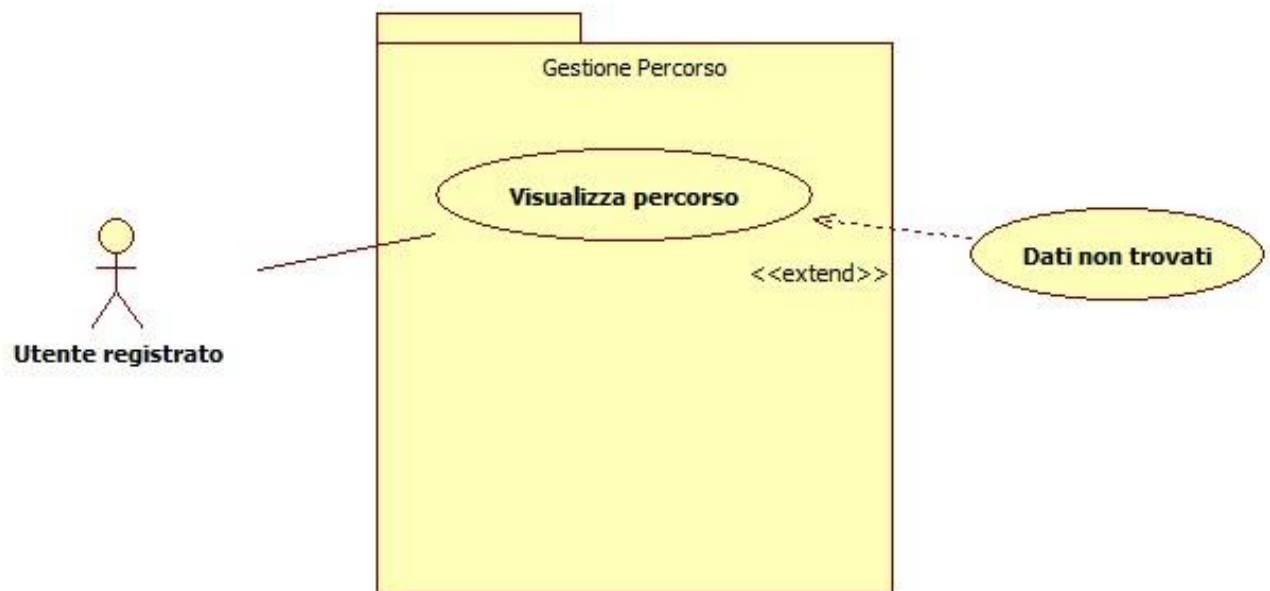


UC_2.1		
<b>NOME USE CASE</b>	VISUALIZZA CALENDARIO	
<b>PARTECIPANTI:</b>	Utente registrato / Utente non registrato	
<b>CONDIZIONE DI INGRESSO</b>	L'utente visualizza il menù dell'applicazione	
<b>FLUSSO DI EVENTI</b>	Utente L'utente seleziona il pulsante 'calendario'	Sistema  Il sistema mostra il calendario del campionato
<b>CONDIZIONI D'USCITA</b>	L'utente visualizza il calendario	
<b>ECCEZIONI</b>	Errore di connessione	

UC_2.2		
<b>NOME USE CASE</b>	SELEZIONA PARTITA	
<b>PARTECIPANTI:</b>	Utente registrato / Utente non registrato	
<b>CONDIZIONE DI INGRESSO</b>	L'utente ha visualizzato il calendario del campionato	
<b>FLUSSO DI EVENTI</b>	Utente   L'utente clicca sulla partita di cui vuole ricevere notizie	Sistema  Il sistema mostra la prossima giornata con la lista delle partite

		Il sistema mostra i dettagli della partita
<b>CONDIZIONI D'USCITA</b>	L'utente visualizza i dettagli della partita selezionata.	
<b>ECCEZIONI</b>	Errore di connessione	

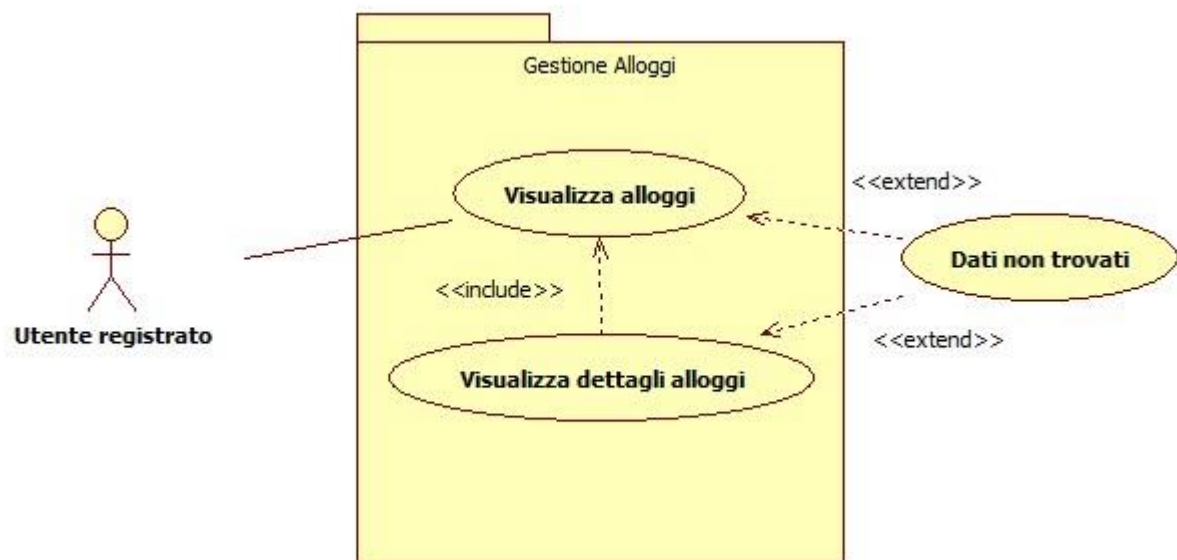
#### 4.2.4 UC\_3 Gestione Percorso



UC_3.1		
<b>NOME USE CASE</b>	VISUALIZZA PERCORSO	
<b>PARTECIPANTI:</b>	Utente registrato	
<b>CONDIZIONE DI INGRESSO</b>	L'utente ha selezionato la partita	
<b>FLUSSO DI EVENTI</b>	Utente  L'utente seleziona il pulsante "percorso"	Sistema Il sistema mostra il pulsante "percorso"  Il sistema mostra la mappa con il percorso
<b>CONDIZIONI D'USCITA</b>	L'utente visualizza il percorso	
<b>ECCEZIONI</b>	Dati non trovati	



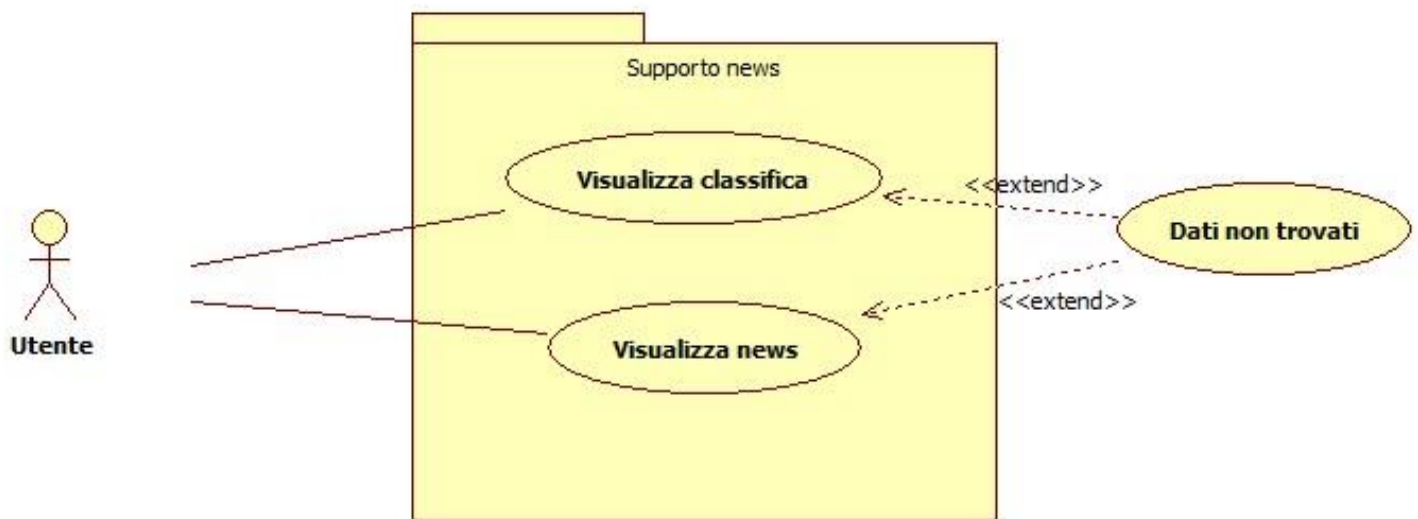
## 4.2.5 UC\_4 Gestione Alloggi



UC_4.1		
<b>NOME USE CASE</b>	VISUALIZZA ALLOGGI	
<b>PARTECIPANTI:</b>	Utente registrato	
<b>CONDIZIONE DI INGRESSO</b>	L'utente ha selezionato una partita	
<b>FLUSSO DI EVENTI</b>	<p>Utente</p> <p>L'utente seleziona il pulsante</p>	<p>Sistema</p> <p>Il sistema mostra il pulsante "alloggi"</p> <p>Il sistema mostra una mappa con i punti di alloggio</p>
<b>CONDIZIONI D'USCITA</b>	L'utente visualizza i punti di alloggio	
<b>ECCEZIONI</b>	Errore di connessione	

UC_4.2		
<b>NOME USE CASE</b>	VISUALIZZA DETTAGLI ALLOGGIO	
<b>PARTECIPANTI:</b>	Utente registrato	
<b>CONDIZIONE DI INGRESSO</b>	L'utente ha selezionato il pulsante "alloggi"	
<b>FLUSSO DI EVENTI</b>	<p>Utente</p> <p>L'utente seleziona un punto</p>	<p>Sistema</p> <p>Il sistema mostra una serie di punti di alloggio sulla mappa</p> <p>Il sistema mostra i dettagli dell'alloggio selezionato</p>
<b>CONDIZIONI D'USCITA</b>	L'utente visualizza i dettagli dell'alloggio	
<b>ECCEZIONI</b>	Errore di connessione	

#### 4.2.6 UC\_5 Supporto news



UC_4.1		
<b>NOME USE CASE</b>	VISUALIZZA CLASSIFICA	
<b>PARTECIPANTI:</b>	Utente registrato / Utente non registrato	
<b>CONDIZIONE DI INGRESSO</b>	L'utente visualizza il menù dell'applicazione	
<b>FLUSSO DI EVENTI</b>	Utente L'utente seleziona il pulsante 'classifica'	Sistema  Il sistema mostra la classifica del campionato
<b>CONDIZIONI D'USCITA</b>	L'utente visualizza la classifica	
<b>ECCEZIONI</b>	Errore di connessione	

UC_4.2		
<b>NOME USE CASE</b>	VISUALIZZA NEWS	
<b>PARTECIPANTI:</b>	Utente registrato / Utente non registrato	
<b>CONDIZIONE DI INGRESSO</b>	L'utente visualizza il menù dell'applicazione	
<b>FLUSSO DI EVENTI</b>	Utente L'utente seleziona il pulsante 'News'	Sistema  Il sistema mostra le news calcistiche.
<b>CONDIZIONI D'USCITA</b>	L'utente visualizza una lista di news.	
<b>ECCEZIONI</b>	Errore di connessione	

#### 4.2.7 Estensione dei casi d'uso

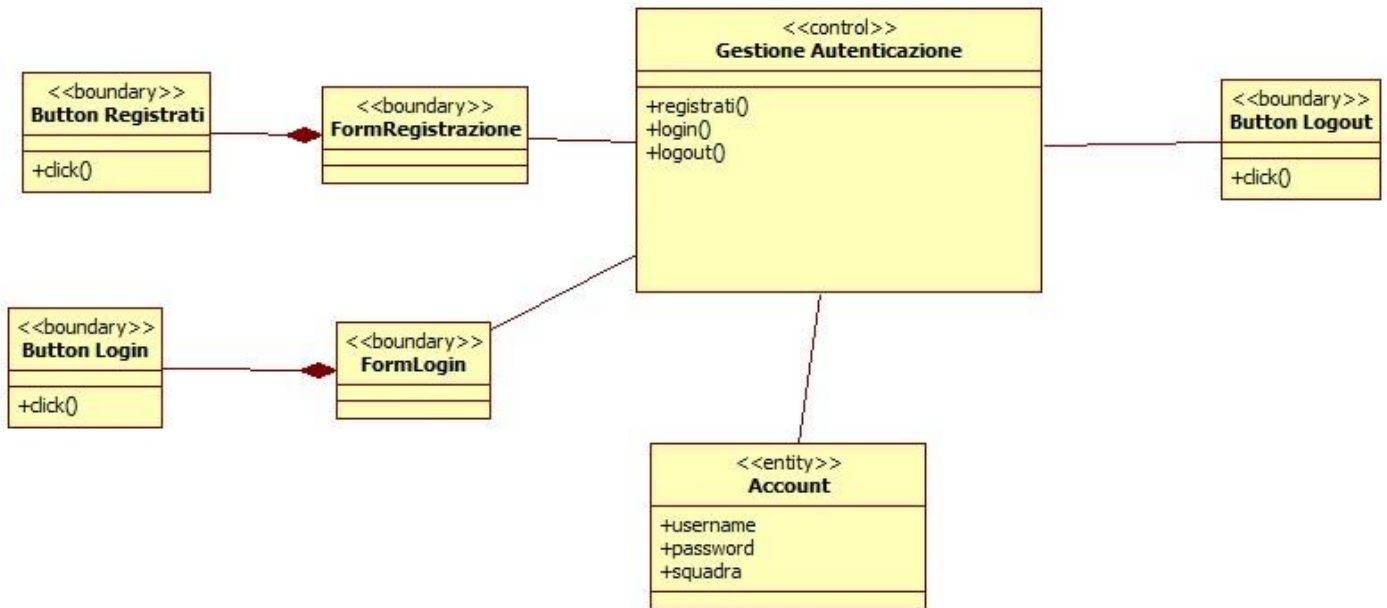
Estensione Use Case: Errore di connessione	
<b>NOME USE CASE</b>	ERRORE DI CONNESSIONE
<b>FLUSSO DI EVENTI</b>	Sistema Il sistema mostra un Toast con il messaggio di errore relativo all'assenza di connessione.

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

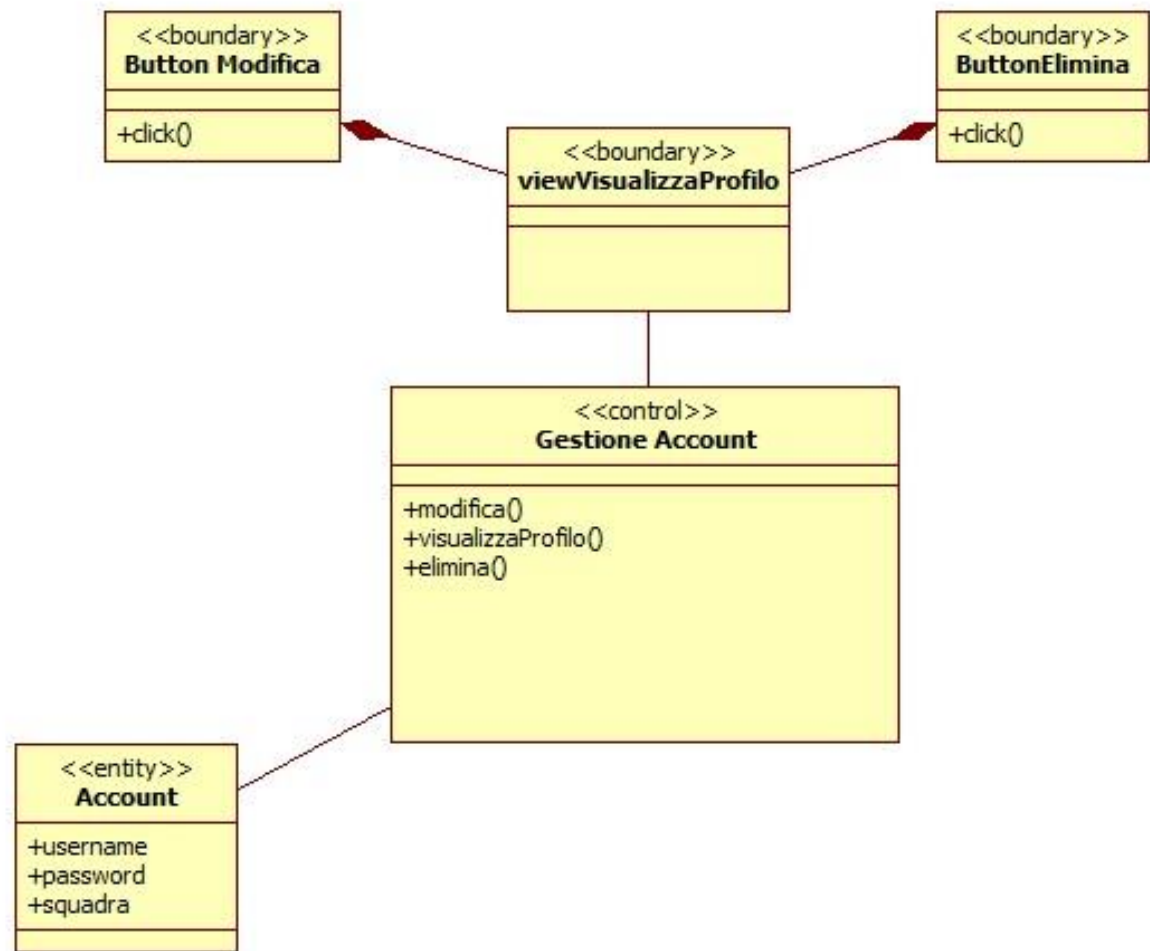
Estensione Use Case: Username esistente	
<b>NOME USE CASE</b>	USERNAME ESISTENTE
<b>FLUSSO DI EVENTI</b>	Sistema Il sistema mostra un Toast indicando all'utente che l'username è già utilizzato da un altro utente e quindi deve scegliere un altro username per registrarsi all'applicazione.

## 4.2 Diagramma delle classi

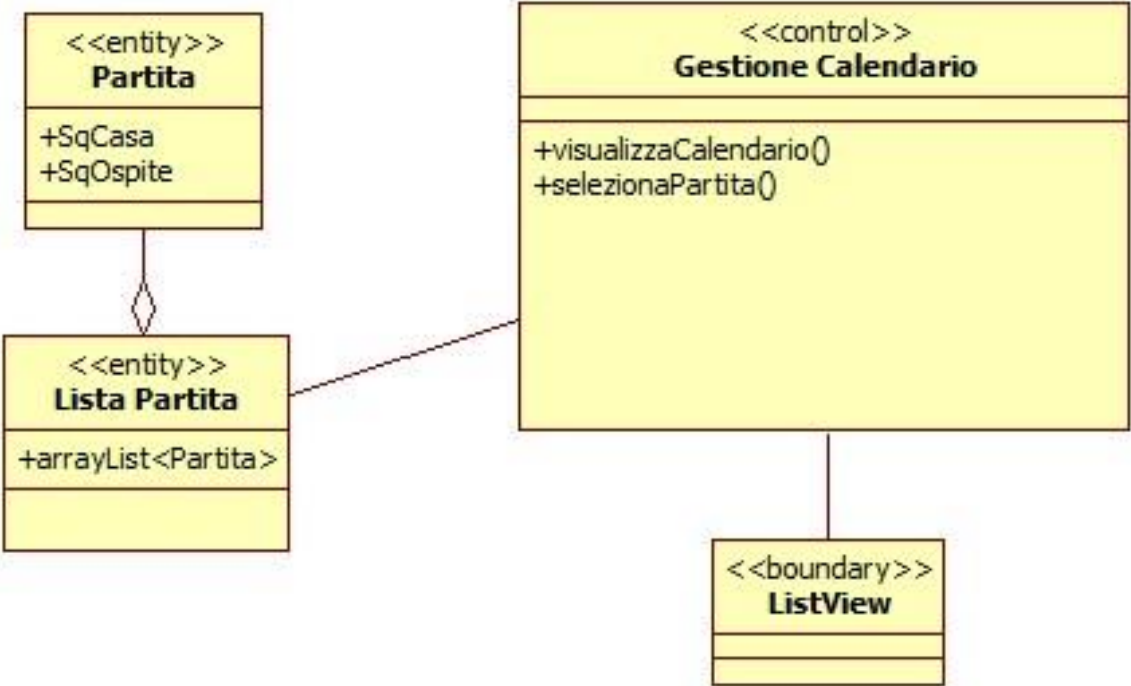
### 4.3.1 Gestione Autenticazione



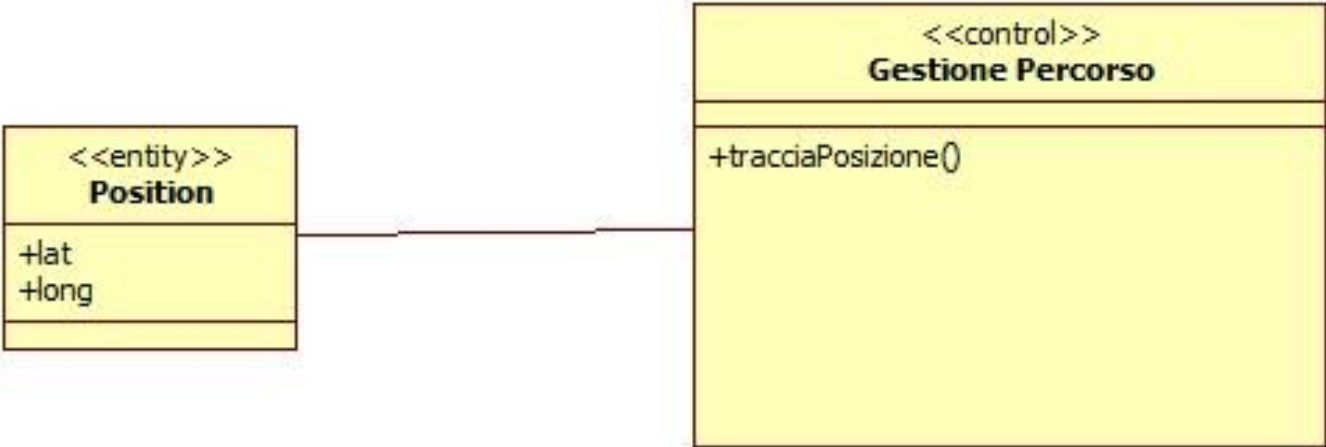
### 4.3.2 Gestione Account



4.3.3 Gestione Calendario

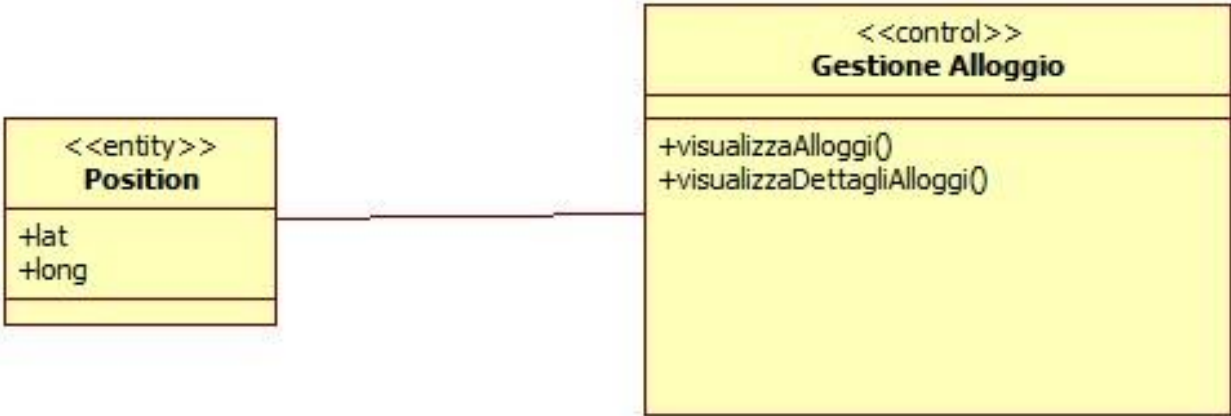


4.3.4 Gestione Percorso

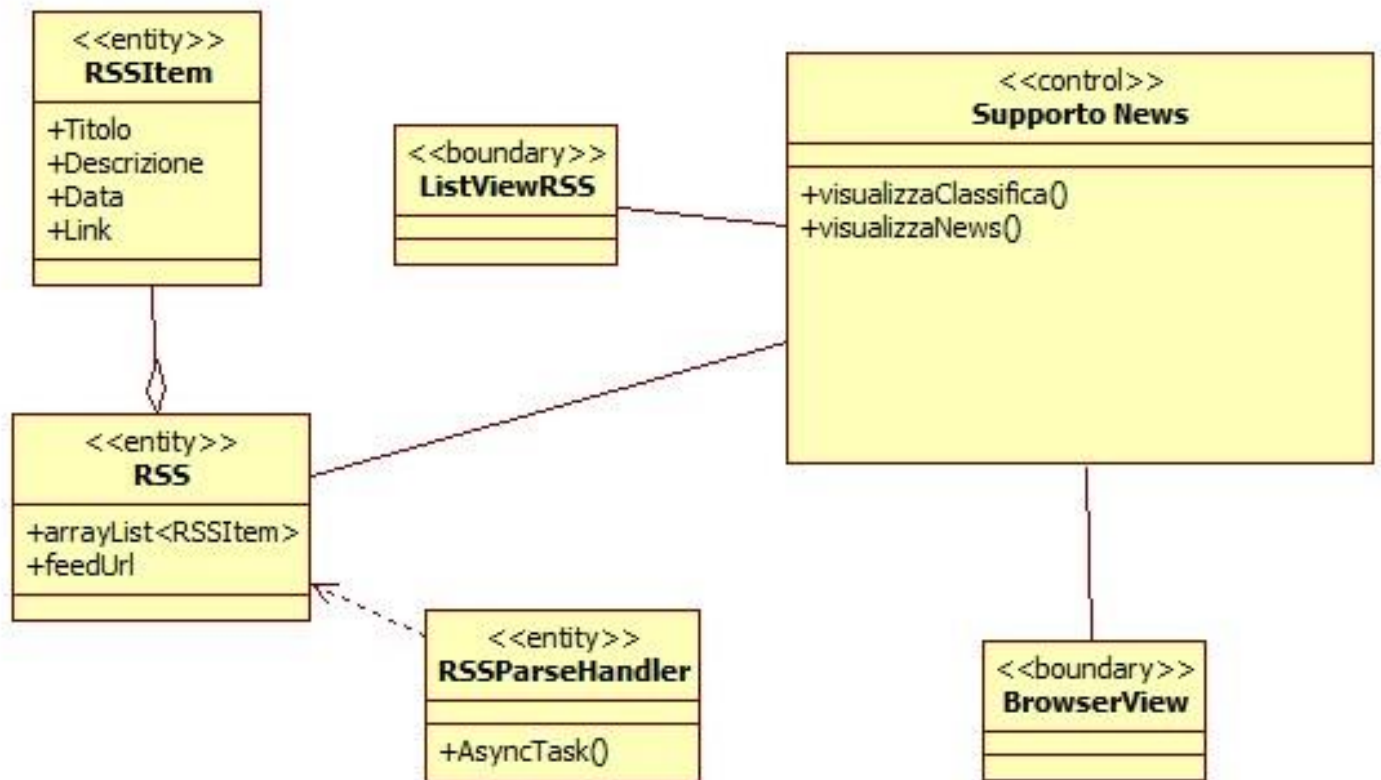




4.3.5 Gestione Alloggi



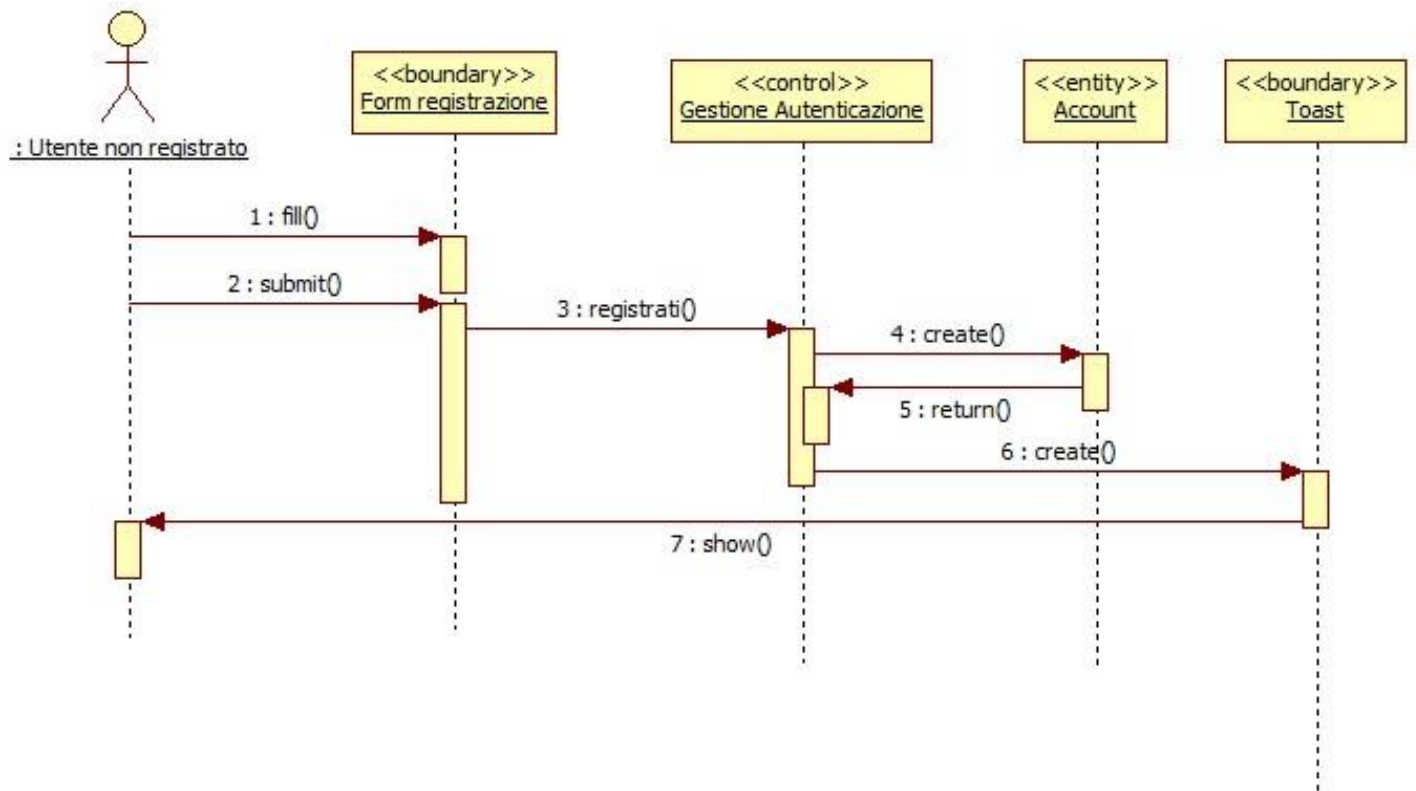
#### 4.3.6 Supporto news



## 4.3 Diagrammi di sequenza

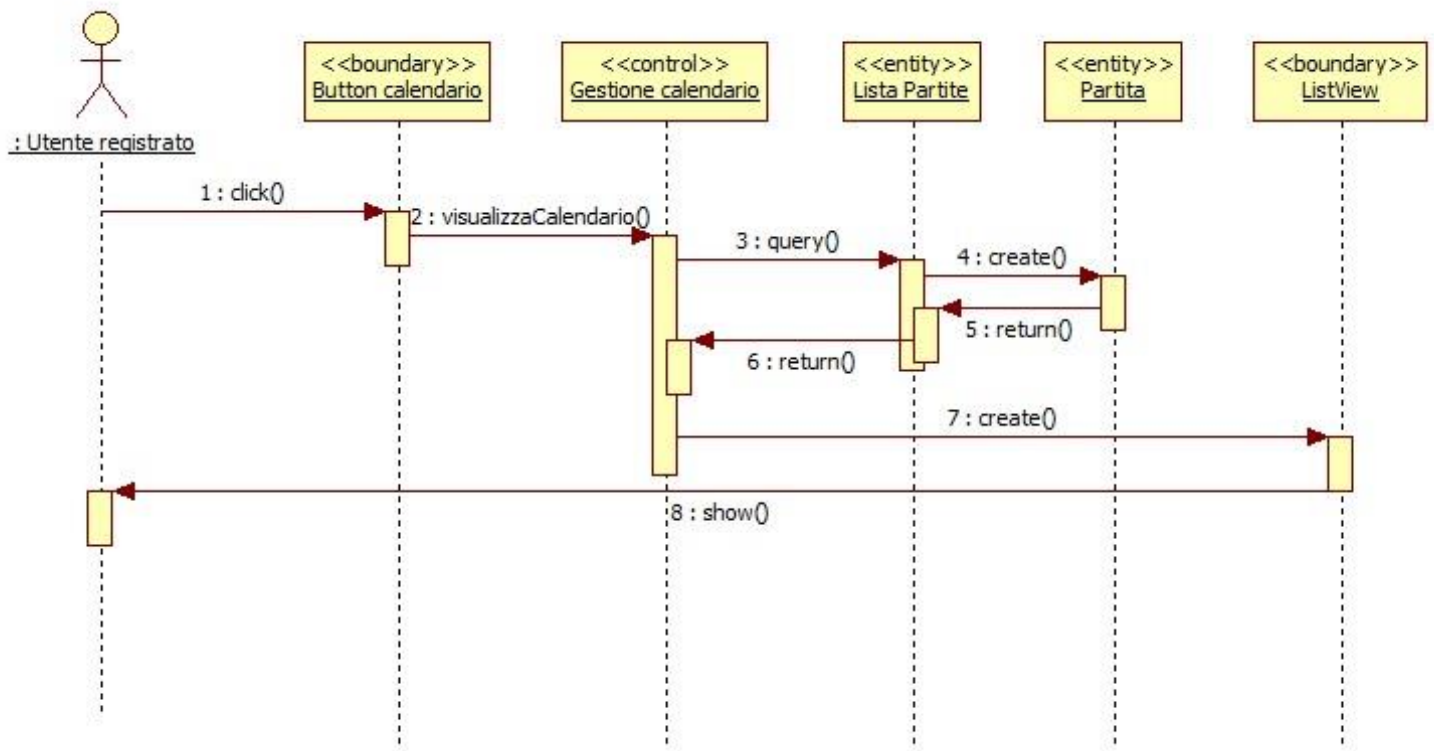
### 4.3.1 DS\_0 Gestione Autenticazione

#### 4.3.1.1 Registrazione

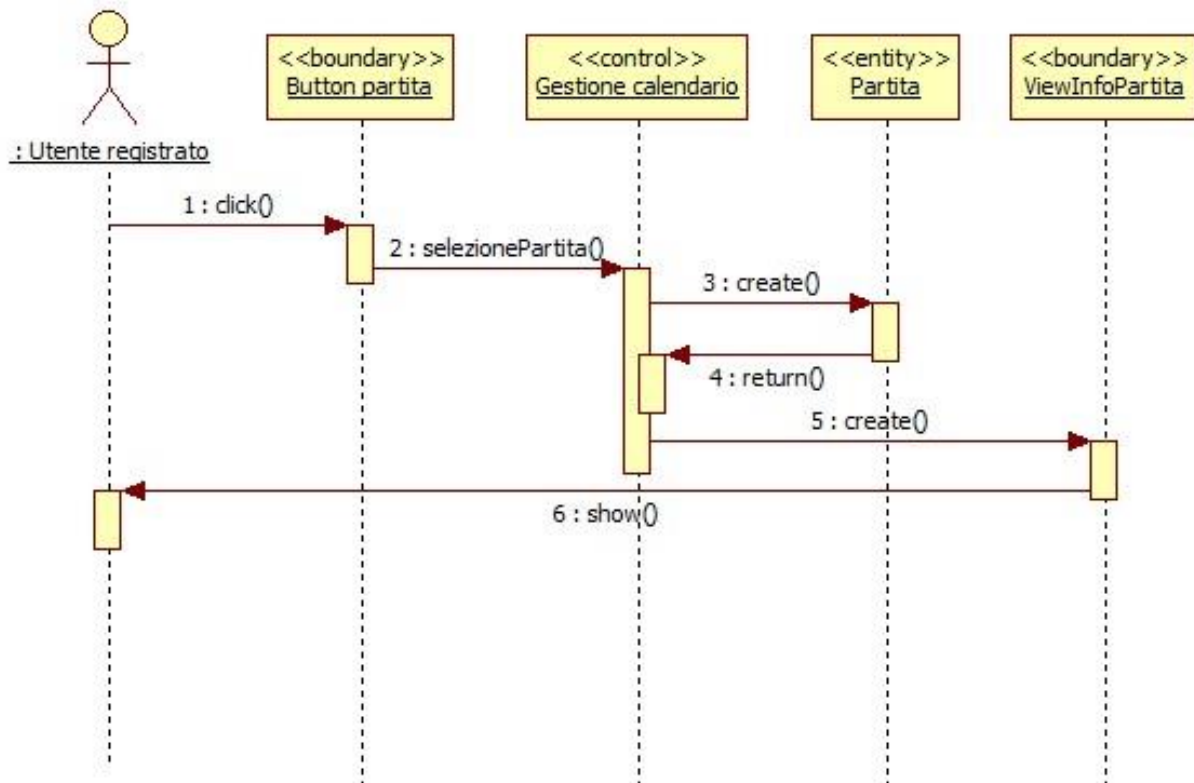


## 4.3.2 DS\_1 Gestione Calendario

### 4.3.2.1 Visualizza calendario

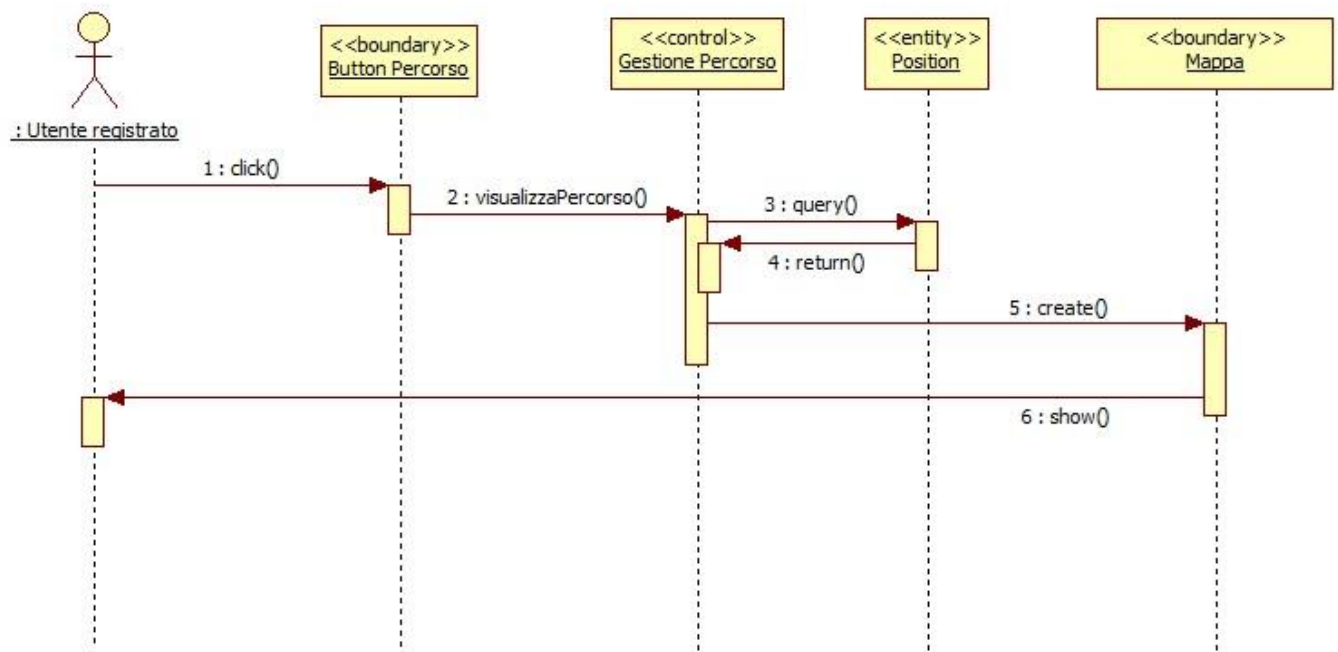


### 4.3.2.2 SelezionaPartita



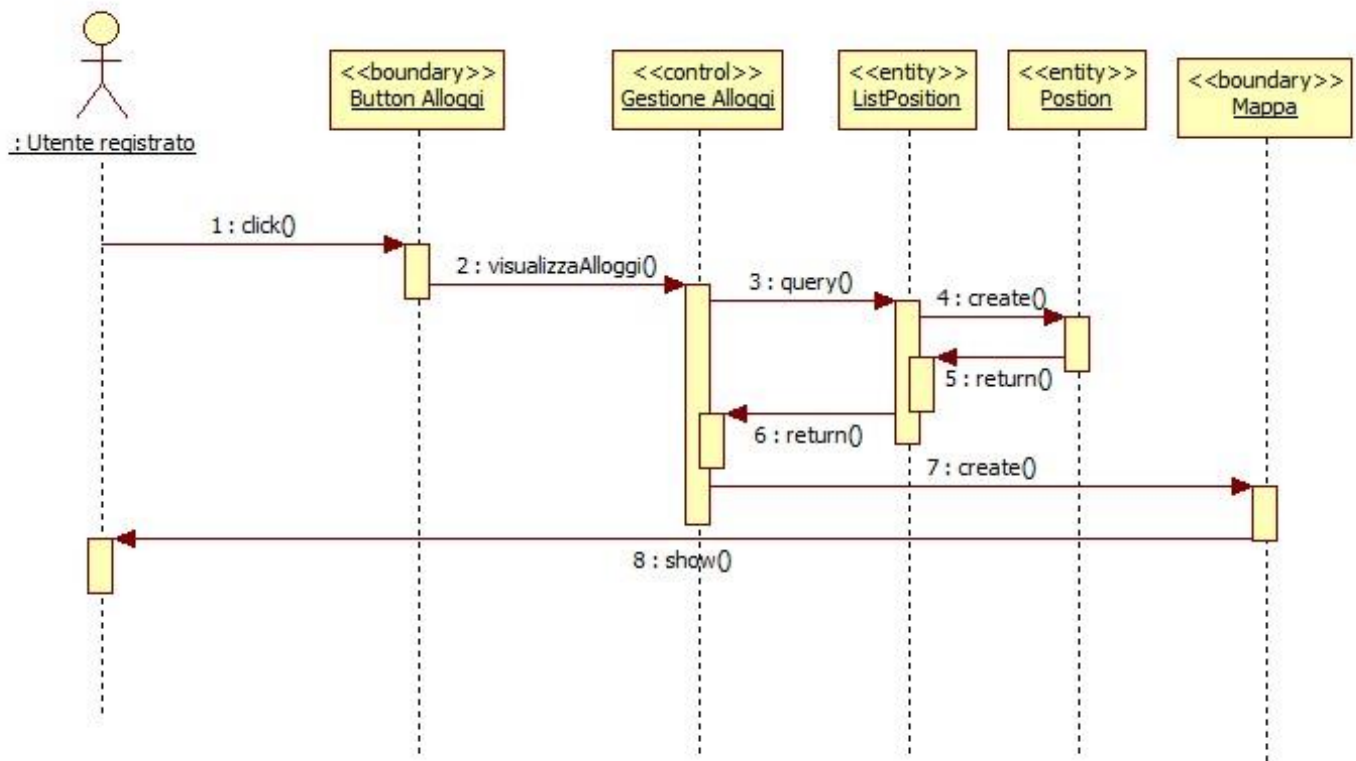
### 4.3.3 DS\_2 Gestione Percorso

#### 4.3.3.1 Visualizza percorso

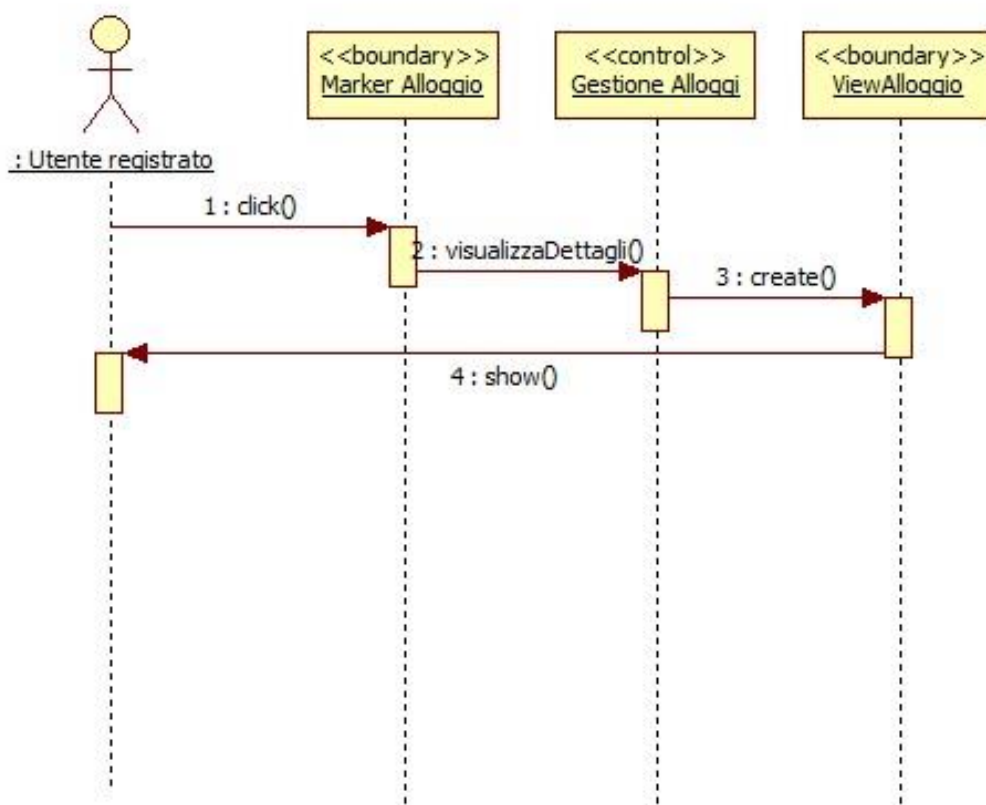


### 4.3.4 DS\_3 Gestione Alloggi

#### 4.3.4.1 Visualizza alloggi

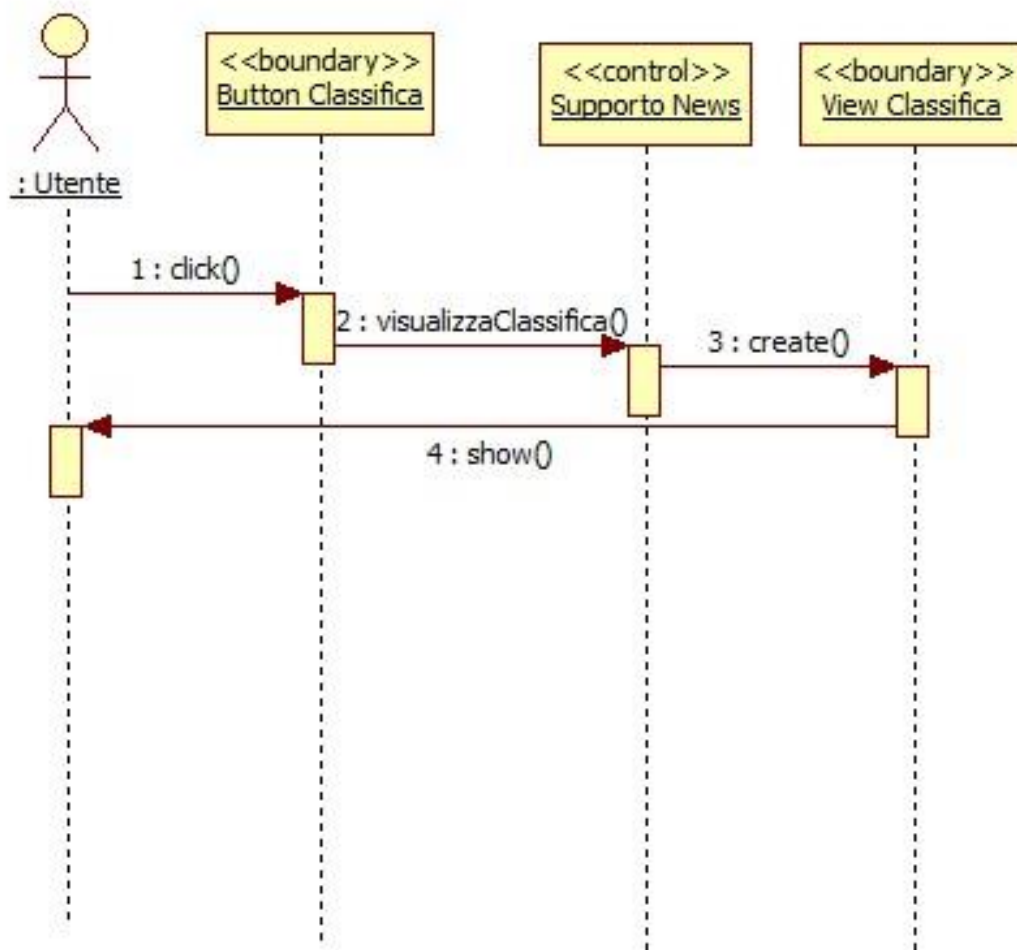


#### 4.3.4.2 Visualizza dettagli alloggi



### 4.3.5 DS\_4 Supporto news

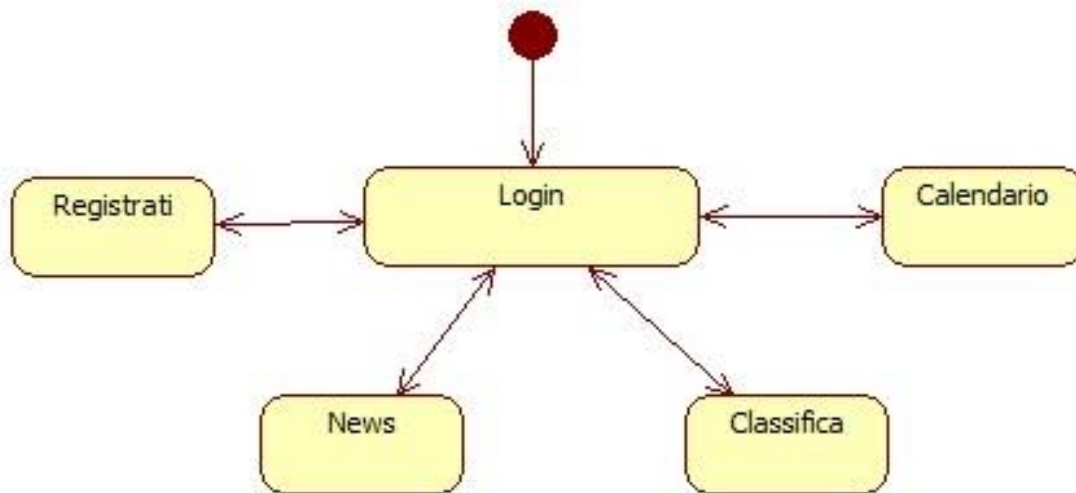
#### 4.3.5.1 Visualizza classifica



## 5. Diagramma navigazionale

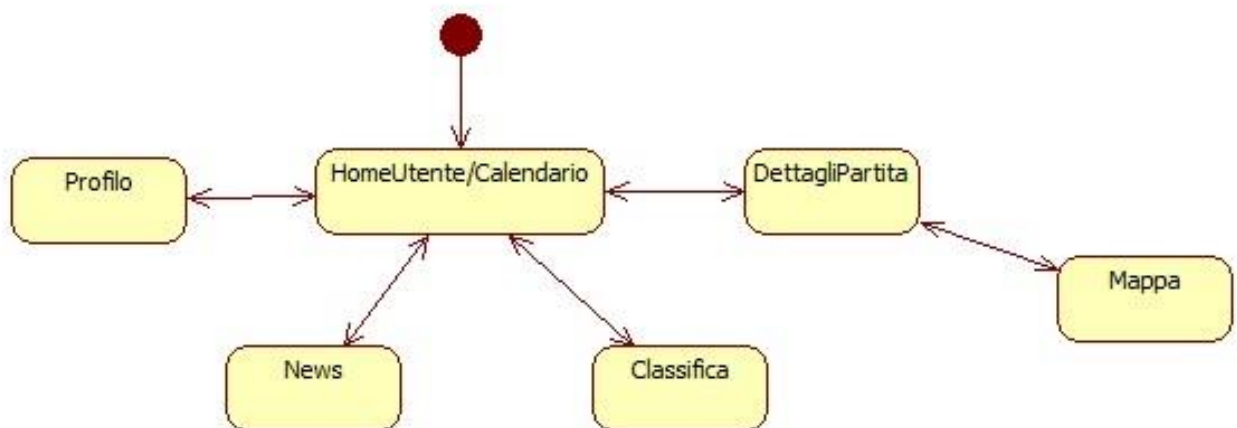
### 5.1 DP\_0 Schermata Principale

**Attore:** Utente non registrato/ Utente registrato



### 5.1 DP\_1 Home Utente

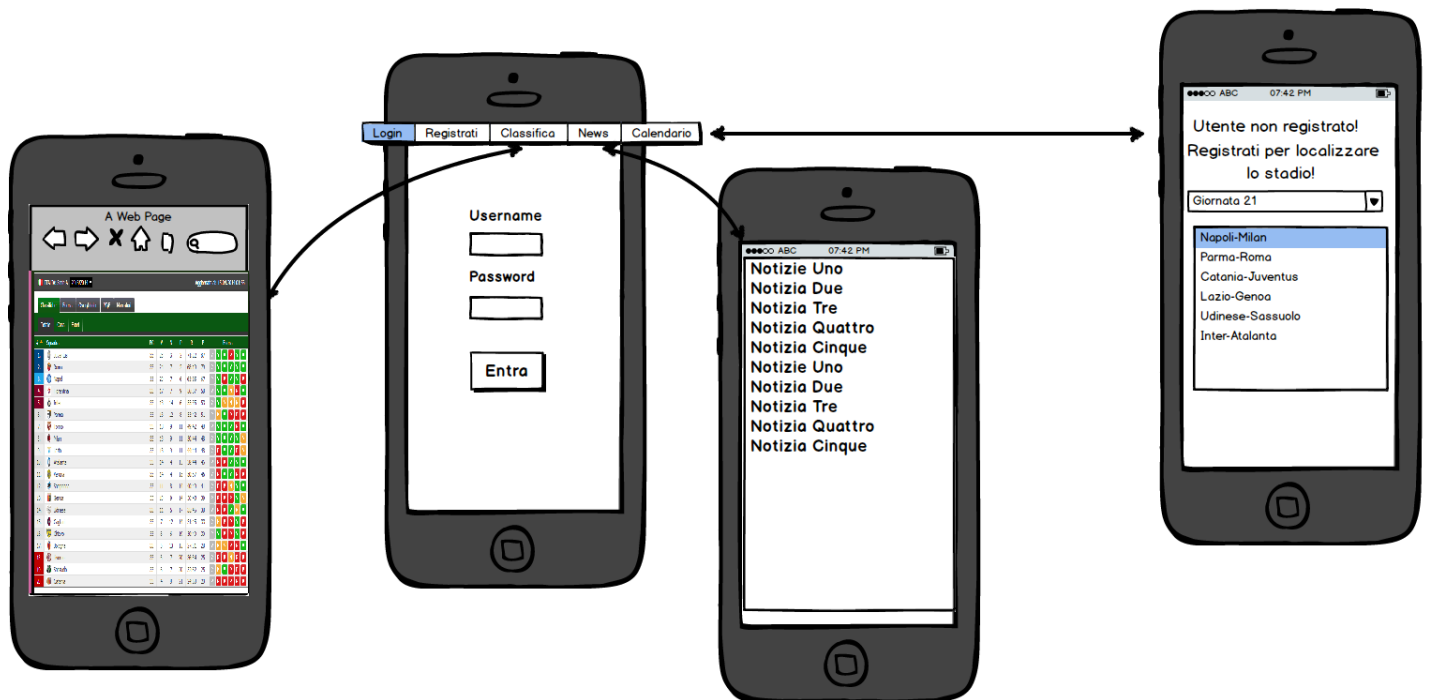
**Attore:** Utente Registrato





## 6. Mockups

### 6.1 UI\_0 Schermata Principale



### 6.2 UI\_1 Home Utente



## 7. Definizioni e terminologia

Glossario	
<b>B&amp;B</b>	Bed and breakfast
<b>Gazzetta dello sport</b>	Giornale sportivo italiano e sito web.
<b>Feed RSS (Really Simple Syndication)</b>	Permettono di essere aggiornati su nuovi articoli nei siti di interesse.
<b>Toggle</b>	Pulsante di switch on/off
<b>Toast</b>	Messaggio che compare sullo schermo senza interrompere l'attività dell'utente.
<b>GPS(Global Positioning System)</b>	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.
<b>SQLite</b>	Implementa un DBMS SQL incorporabile all'interno di applicazioni.