



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO

BASI DI DATI E SISTEMI INFORMATIVI SU RETE

PROGETTO: DYC ~ Discover Your City

Studente: SCARPINATI GERARDO
Matricola: 05102.01214

INDICE

1. Dominio del problema

1.1. Ambito del problema	3
1.2. Scopo del sistema	3
1.2.1. Benefici attesi	3

2. Requisiti funzionali

2.1. Visualizzazione News	5
2.2. Visualizzazione eventi	5
2.3. Visualizzazione Itinerari turistici	5
2.4. Visualizzazione Photogallery	5
2.5. Visualizzazione sezione “Mangiare”	5
2.6. Visualizzazione sezione “Dormire”	6

3. Requisiti non funzionali

3.1. Usabilità	7
3.2. Prestazioni	7
3.3. Supportabilità	7
3.4. Tecnologie	7
3.5. Sicurezza	7
3.6. Affidabilità	8

4. Modelli del sistema

- 4.1. Attori
- 4.2. Use case model
- 4.3. Class diagram
- 4.4. Sequence diagram

5. Mocks up delle interfacce

1 ~ DOMINIO DEL PROBLEMA

1.1 Ambito del problema

A partire dagli anni '80 il processo di globalizzazione ha generato notevoli cambiamenti economici, culturali e politici a livello mondiale. Lo sviluppo tecnologico, l'accelerazione della trasmissione di informazioni e la crescente mobilità delle persone, hanno determinato il ridimensionamento delle distanze e quindi un progressivo aumento delle relazioni tra paesi in vari ambiti.

Il potere politico stesso, da un lato, ha dovuto ridefinire il proprio ruolo e verificare l'efficacia delle proprie azioni; dall'altro, continua a ricercare nuovi strumenti e metodi per gestire questi cambiamenti.

I paesi e le diverse aree territoriali sono costrette a riflettere sugli strumenti più adeguati per mantenere o incrementare il proprio livello di benessere. Questa situazione impone ai vari territori l'esigenza di sfruttare tutte quelle risorse, opportunità, competenze utili a districarsi in una compagine economica fortemente competitiva; predisponendo un'offerta territoriale che sappia soddisfare domande ed esigenze a qualunque livello.

1.2 Scopo del sistema

Il progetto si pone come obiettivo il supporto del marketing territoriale mediante la somministrazione di quelle informazioni finalizzate al godimento del territorio attraverso l'utilizzo di un sistema mobile.

Per perseguire tale scopo, verrà realizzata un'applicazione Andriod-based in grado di fornire all'utente tutte le informazioni per rendere il suo soggiorno, breve o lungo che sia, il più interessante e piacevole possibile.

1.2.1 Benefici attesi

Nella tabella seguente sono riportati tutti i possibili benefici che un'amministrazione locale possa trarre dall'utilizzo di tale sistema:

Benefici attesi per i cittadini	<p>I principali benefici sono:</p> <ul style="list-style-type: none">- Aumento dell'attività turistica- Maggior visibilità cittadina a livello nazionale ed internazionale- Maggiore informazione sulle attività e iniziative locali
Benefici attesi per le imprese	<p>I principali benefici sono:</p> <ul style="list-style-type: none">- Incremento degli affari- Maggiore visibilità dell'azienda- Maggiore facilità di contatto col cliente finale

2 ~ REQUISITI FUNZIONALI

2.1 Visualizzazione News

Un utente che intende restare aggiornato su notizie di cronaca, sport, politica, gossip o altro del territorio, non deve far altro che accedere alla sezione “NEWS” dal menu principale, dove le notizie gli verranno presentate sotto forma di tabella.

Per ogni notizia sarà fornita un’interfaccia con i dettagli della stessa.

2.2 Visualizzazione Eventi

In ogni momento dell’anno sul territorio si svolgono eventi di qualsiasi genere. Il pulsante “EVENTI” del menu principale permette di scorrerli in maniera semplice e intuitiva, fornendo informazioni dettagliate per ogni evento circa il suo svolgimento, la descrizione e la data in cui esso si svolgerà.

2.3 Visualizzazione Itinerari Turistici

Funzionalità interessante soprattutto per gli amanti delle escursioni pedestri e/o in bici. Per ogni località di interesse sarà fornita la mappa dell’itinerario percorribile, unita ad una breve descrizione.

2.4 Visualizzazione Photogallery

Per ogni città ci sono dei posti che di sicuro vale la pena siano visti. Nel caso non ci sia la possibilità di raggiungere di persona questi luoghi, la sezione “PHOTOGALLERY” permette all’utente di visualizzare una serie di miniature di paesaggi, statue, scorci e tutti i punti di maggiore interesse presenti sul territorio.

Una volta selezionata una miniatura, l’utente vede a schermo intero la foto relativa, così da poterne apprezzarne ogni particolare e sfumatura.

2.5 Visualizzazione Sezione “MANGIARE”

Non c'è luogo senza la sua tipicità gastronomica.

Attraverso questa funzionalità l'utente può visualizzare la lista di tutti i ristoranti, trattorie e tavole calde avendo inoltre anche la possibilità di effettuare la prenotazione mediante il pulsante per la chiamata diretta.

2.6 Visualizzazione Sezione “DORMIRE”

La stessa visibilità offerta ai ristoratori è fornita ai proprietari di alberghi e B&B.

Navigando all'interno della sezione “DORMIRE”, l'utente può trovare un posto dove alloggiare in modo semplice, visualizzandone i dettagli e i servizi offerti.

3 ~ REQUISITI NON FUNZIONALI

3.1 Usabilità

Il sistema è stato pensato per essere utilizzato con semplicità anche da parte di utenti meno esperti o anziani; per questo motivo le interfacce saranno di facile comprensione senza avere addestramento pregresso.

Inoltre, il numero di interazioni per raggiungere le informazioni di interesse sarà ridotto al minimo così da incentivarne l'utilizzo.

3.2 Prestazioni

All'utente non sarà richiesto di possedere di un dispositivo con hardware particolare affinché il sistema giri senza difficoltà.

Il sistema garantirà risposte inferiori ai 15 secondi in caso di carico medio; tale caratteristica dipende strettamente dalla natura web-based del sistema stesso.

3.3 Supportabilità

L'intero sistema sarà progettato per via modulare, così da rendere facili sia la personalizzazione sia la possibile espansione per funzionalità non supportate al momento. Inoltre, data la sua natura web-based, il sistema è facile da mantenere.

3.4 Tecnologie

L'utente dovrà far fronte a due vincoli dai quali non può prescindere:

- i. Avere un dispositivo Android.
- ii. Avere una connessione Internet attiva.

3.5 Sicurezza

La navigabilità del sistema non sarà soggetta all'autenticazione, in quanto l'utente non dovrà sentirsi in alcun modo vincolato.

Se in futuro si volessero riservare delle offerte a particolari utenti, l'autenticazione sarebbe necessaria.

3.6 Affidabilità

Il sistema dovrà essere disponibile agli utenti per almeno il 95% del tempo totale. Il restante 5% è riservato per aggiornamenti o problemi di altra natura. In più, sarà garantito che se un utente esegue più volte lo stesso set di azioni riceverà sempre lo stesso output.

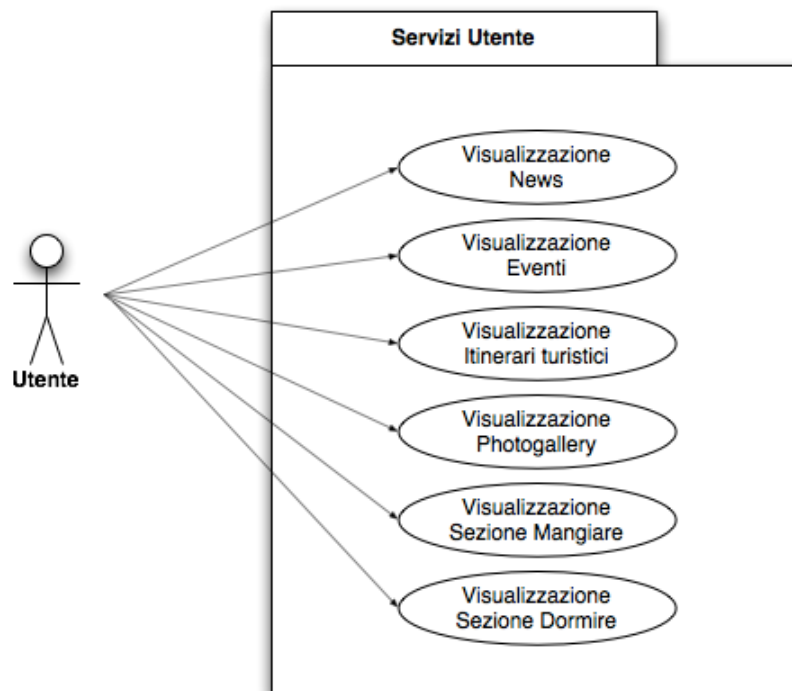
4 ~ MODELLI DEL SISTEMA

4.1 Attori

Gli attori che intervengono nel sistema sono gli utenti che scaricano l'applicazione dal Play Store di Google.

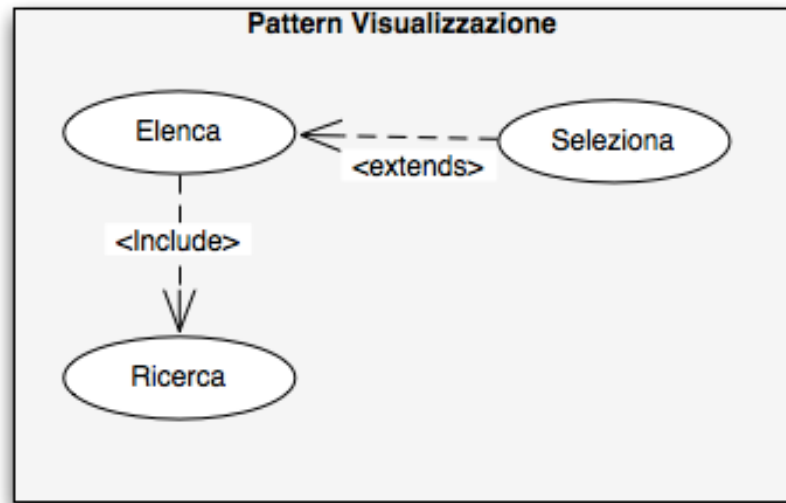
4.2 Use Case Model

Il modello dei casi d'uso è il seguente:



Un pattern è una soluzione ad un problema ricorrente. Il pattern VISUALIZZAZIONE è utilizzato nei casi d'uso:

- Visualizzazione News
- Visualizzazione Eventi
- Visualizzazione sezione “Mangiare”
- Visualizzazione sezione “Dormire”



ID	DYC_UC01
NOME CASO D'USO	Visualizza news
ATTORI	Utente
SEQUENZA EVENTI	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore clicca sul pulsante "News" del menù principale. 2. Il sistema presenta una lista in forma tabellare delle news ordinate per data di inserimento. 3. L'utente clicca sulla news di suo interesse per visualizzarne il dettaglio
CONDIZIONI DI INGRESSO	L'utente deve aver avviato l'applicazione ed avere una connessione internet attiva.
CONDIZIONI DI USCITA	---
REQUISITI DI QUALITÀ'	---

ID	DYC_UC02
NOME CASO D'USO	Visualizza eventi

ATTORI	Utente
SEQUENZA EVENTI	<ol style="list-style-type: none">1. L'attore clicca sul pulsante "Eventi" del menù principale.2. Il sistema presenta una lista in forma tabellare degli eventi in corso ordinati per data di scadenza.3. L'utente clicca sulla news di suo interesse per visualizzarne il dettaglio
CONDIZIONI DI INGRESSO	L'utente deve aver avviato l'applicazione ed avere una connessione internet attiva.
CONDIZIONI DI USCITA	---
REQUISITI DI QUALITÀ'	---

ID	DYC_UC03
NOME CASO D'USO	Visualizza Itinerari Turistici
ATTORI	Utente
SEQUENZA EVENTI	<ol style="list-style-type: none">1. L'attore clicca sul pulsante "Itinerari" del menù principale.2. Il sistema presenta una lista degli itinerari percorribili a piedi, in bici e /o in automobile.3. L'utente clicca sull'itinerario e il sistema lo visualizza sulla mappa, unitamente ad una descrizione dello stesso.
CONDIZIONI DI INGRESSO	L'utente deve aver avviato l'applicazione ed avere una connessione internet attiva.
CONDIZIONI DI USCITA	---
REQUISITI DI QUALITÀ'	---

ID	DYC_UC04
NOME CASO D'USO	Visualizza Photogallery
ATTORI	Utente

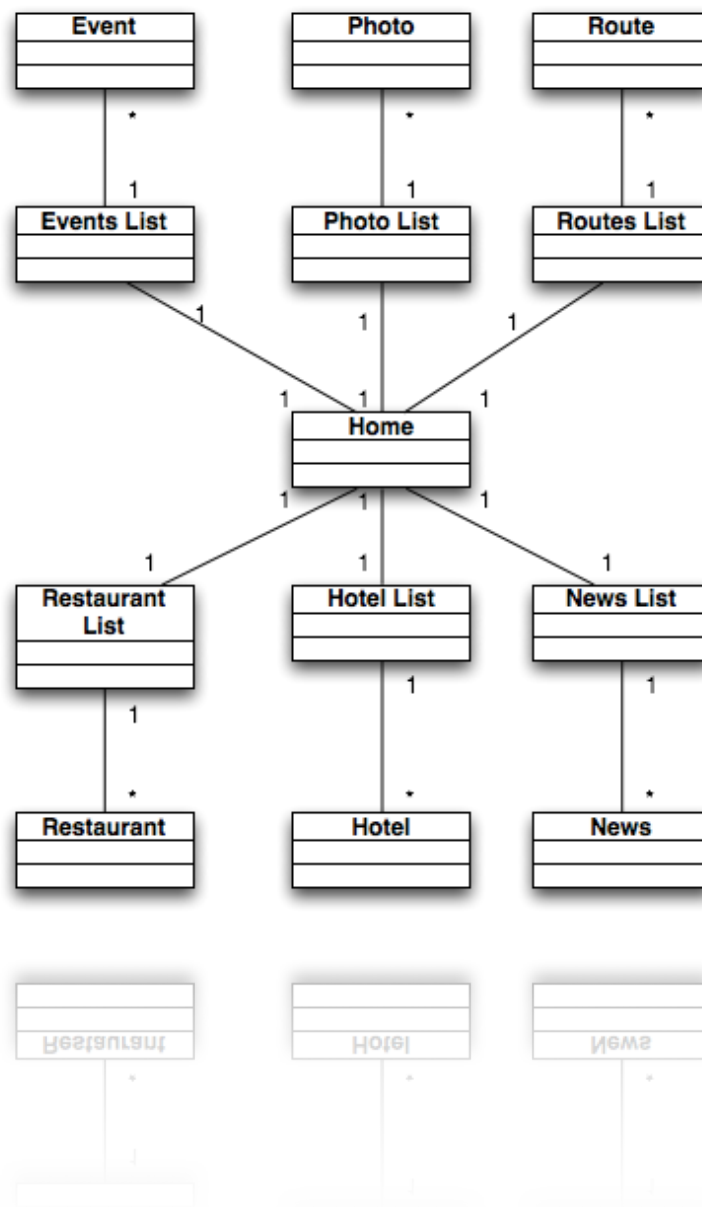
SEQUENZA EVENTI	1. L'attore clicca sul pulsante "Photogallery" del menù principale. 2. Il sistema presenta una griglia contenente le miniature dei POI. 3. Cliccando su di una miniatura, il sistema visualizza la foto a schermo intero
CONDIZIONI DI INGRESSO	L'utente deve aver avviato l'applicazione ed avere una connessione internet attiva.
CONDIZIONI DI USCITA	---
REQUISITI DI QUALITÀ'	---

ID	DYC_UC05
NOME CASO D'USO	Visualizza Sezione Mangiare
ATTORI	Utente
SEQUENZA EVENTI	1. L'attore clicca sul pulsante "Mangiare" del menù principale. 2. Il sistema presenta una lista di ristoranti, tavole calde, pizzerie ecc. 3. Cliccando su un elemento della lista, il sistema fornisce i dettagli della struttura in esame.
CONDIZIONI DI INGRESSO	L'utente deve aver avviato l'applicazione ed avere una connessione internet attiva.
CONDIZIONI DI USCITA	---
REQUISITI DI QUALITÀ'	---

ID	DYC_UC06
NOME CASO D'USO	Visualizza Sezione Dormire
ATTORI	Utente

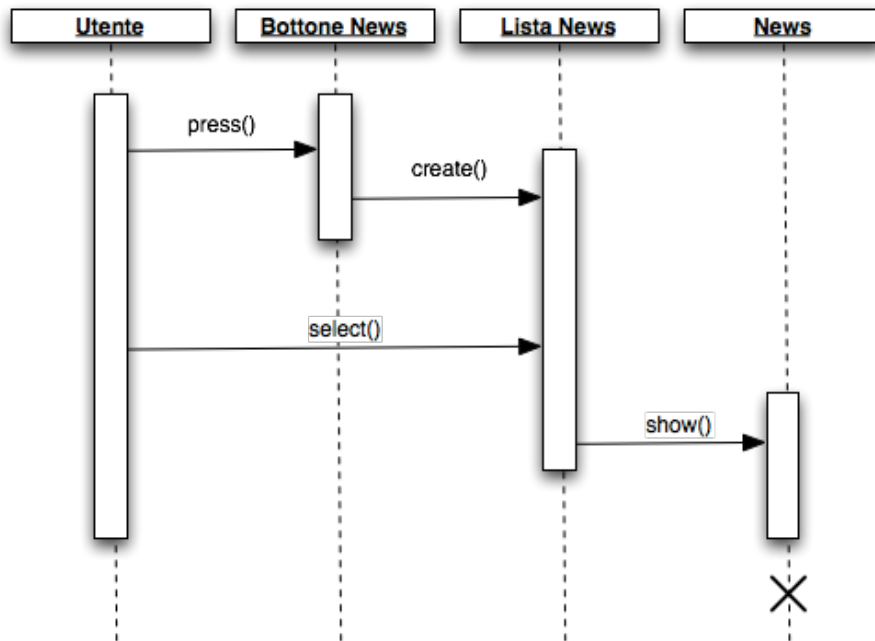
SEQUENZA EVENTI	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore clicca sul pulsante "Dormire" del menù principale. 2. Il sistema presenta una lista di alberghi, b&b, affittacamere ecc. 3. Cliccando su un elemento della lista, il sistema fornisce i dettagli della struttura in esame.
CONDIZIONI DI INGRESSO	L'utente deve aver avviato l'applicazione ed avere una connessione internet attiva.
CONDIZIONI DI USCITA	---
REQUISITI DI QUALITÀ'	---

4.3 Class Diagram

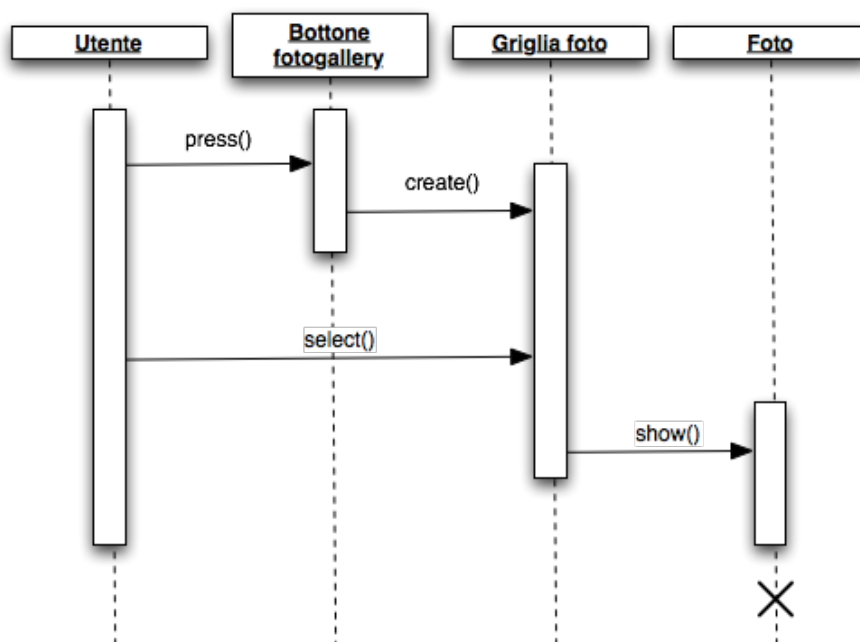


4.4 Sequence Diagrams

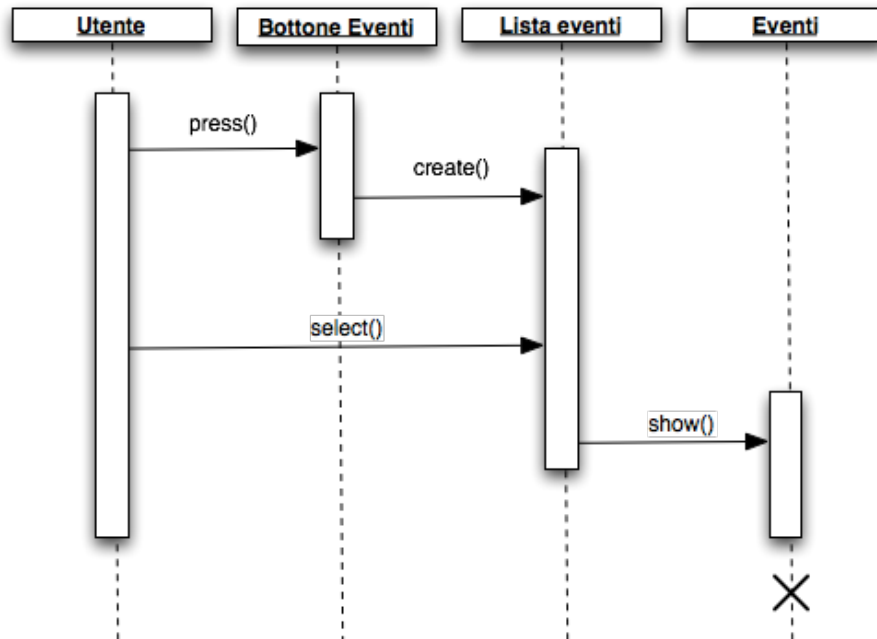
News



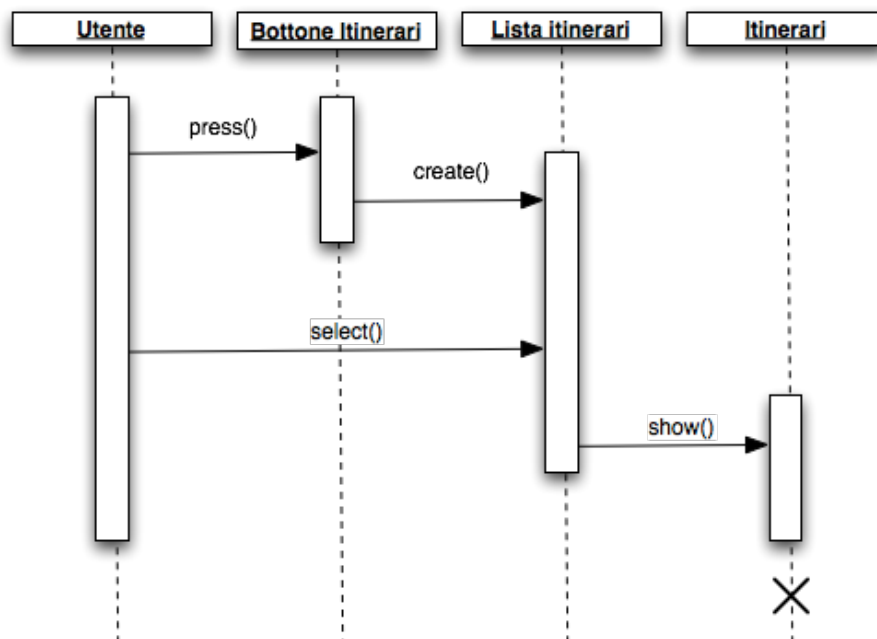
Photogallery



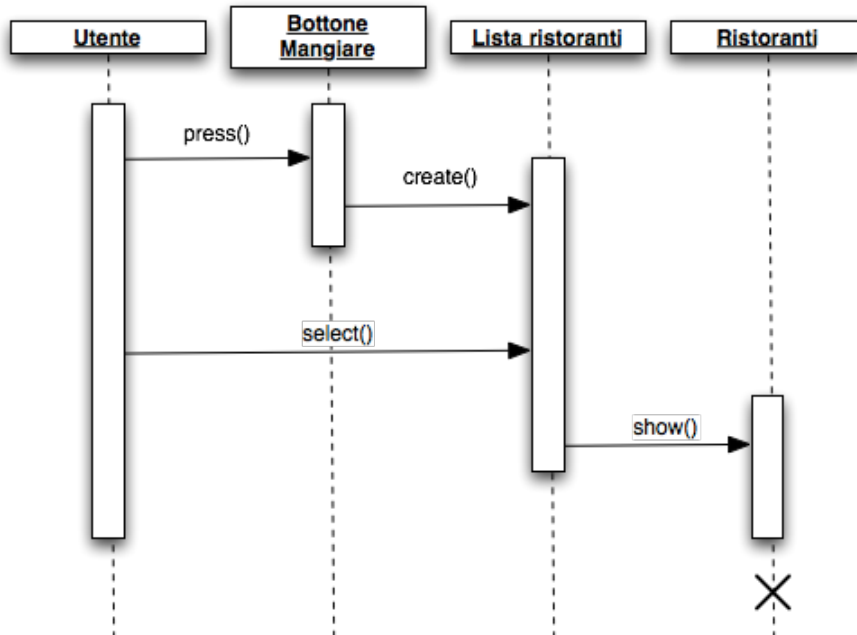
Eventi



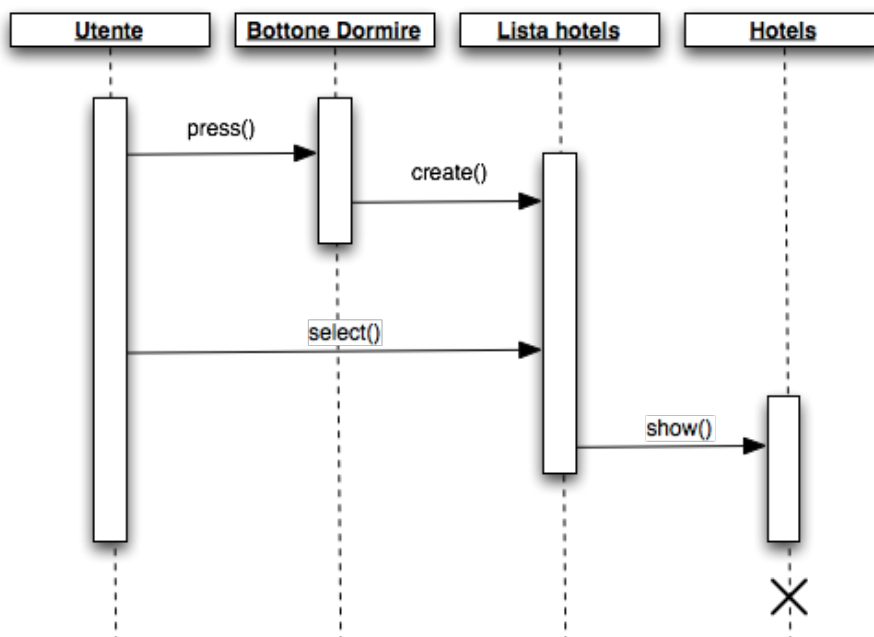
Itinerari turistici



Sezione Mangiare



Sezione Dormire



5 ~ DIAGRAMMA NAVIGAZIONALE E MOCKS UP DELLE INTERFACCE

Di seguito saranno illustrate le bozze delle interfacce principali.



