

Etivity 1 – Analisi dei casi d'uso

ANTING I THEMSELDS WAS A MIDD	
Titolo	Analisi e specifica dei requisiti di una applicazione per la gestione di una cittadella sportiva universitaria
Risultati d'apprendimento attesi	Con lo svolgimento di questa e-tivity, lo studente rafforzerà le sue conoscenze sulle tecniche di analisi e specifiche dei requisiti. Inoltre, lo studente sarà in grado di applicare le conoscenze teoriche apprese durante i relativi modulo del corso ad uno scenario realistico, migliorando la comprensione applicata dei concetti teorici esposti e l'autonomia nella loro applicazione pratica. Lo studente, inoltre, rafforzerà le sue abilità comunicative e svilupperà capacità di stesura della documentazione da produrre durante un progetto di Ingegneria del Software. Infine, lo studente prenderà confidenza con un applicativo per la realizzazione dei diagrammi UML utilizzato estensivamente in ambito industriale e accademico per l'analisi e la progettazione del software.
Risultato prodotto	Al termine dell'e-tivity, lo studente dovrà produrre e inviare al docente due file. Tali file devono essere inviati al docente tramite la messaggistica della piattaforma almeno una settimana prima della data dell'appello in cui lo studente intende sostenere la prova scritta d'esame. Il primo file ha estensione ".uml" e contiene i diagrammi prodotti con il software StarUML. Il secondo file, invece, è un report tecnico cioè il documento indicato con il termine Software Requirement Specification (Documento di Specifica dei Requisiti Software) contenente almeno le seguenti informazioni: Nome, cognome, matricola e data dell'appello in cui si intende sostenere l'esame. Introduzione; Descrizione generale; Requisiti specifici; Diagramma dei casi d'uso; Descrizione testuale dei diagrammi dei casi d'uso tramite l'utilizzo di schede che contengano: ID del caso d'uso; Attori coinvolti Precondizioni: condizioni che devono essere vere prima che il caso

d'uso si possa eseguire;

Sequenza principale degli eventi: i passi che compongono il caso

Sequenze alternative degli eventi: eventuali passi alternativi che



	compongono il caso d'uso; • Postcondizioni: condizioni che devono essere vere quando il caso d'uso termina l'esecuzione; - Il Diagramma delle classi di analisi; - Eventuali vincoli di progetto; - Altri requisiti. Il caso reale che si chiede di analizzare è il seguente: In una cittadella sportiva universitaria è possibile praticare nuoto, atletica leggera e body building. Gli iscritti possono praticare un numero qualsiasi di queste attività sportive, ciascuna avente un costo mensile come di seguito specificato: nuoto € 25,00, atletica leggera € 40,00, body building € 50,00. Ogni iscritto deve poter essere registrato con il nome, cognome e matricola, nonché le attività sportive praticate. Inoltre, il sistema deve essere in grado di ottenere, dato in input la matricola, il costo della retta mensile (ovvero la somma delle attività sportive praticate). Se la matricola non è presente, deve essere previsto un messaggio di warning che lo specifichi. Il sistema deve anche consentire la stampa della lista degli iscritti ad una determinata attività sportiva. Viene richiesto anche di abbozzare le possibili interfacce grafiche dell'applicazione che dovrà essere eseguita sul un calcolatore nell'unica sede
Motivazioni	della società sportiva che gestisce la cittadella. Lo sviluppo di questa etivity permette di verificare concretamente l'apprendimento dei moduli relativi ai concetti generali dell'Ingegneria del software (Modulo 1), sull'Analisi e specifica dei requisiti (Modulo 2) e parte del modulo sulla
Carico di lavoro	Il carico di lavoro complessivo per questa Etivity è di <u>15 ore</u> .
Metodi e criteri di valutazione	Il corretto e completo svolgimento di tale esercitazione permette di ottenere un punteggio massimo di <u>1.5 punti</u> che rientrano nella valutazione finale dello studente. Particolare enfasi ed importanza viene data all'indipendenza dello studente, alla capacità di redigere correttamente il documento <i>SRS</i> . Per ottenere una buona valutazione, inoltre, <u>è fondamentale la collaborazione attiva tra studenti nelle classi virtuali</u> .