

Book&Party

Documento di progetto

G32



Documento per la progettazione del applicazione Book&Party

Dipartimento di scienza dell'informazione
Università degli Studi di Trento
Trento, Italy

Indice

1 Obiettivi di progettazione del app Book&Party	3
1.1 Obiettivi del progetto	3
1.2 Utente non registrato	3
1.3 Utente registrato	4
1.3.1 Cliente	4
1.3.2 Gestore	4
1.3.3 Locale	5
2 Requisiti funzionali	6
2.1 Requisiti condivisi	6
2.1.1 Ricerca	6
2.1.2 Visualizzazione dei locali	6
2.1.3 Visualizzazione del singolo locale	7
2.2 Utente non registrato	7
2.2.1 Accesso	7
2.2.2 Registrazione	7
2.3 Utente registrato	8
2.3.1 Login	8
2.3.2 Logout	8
2.3.3 Recupero password	8
2.3.4 Gestione account	8
2.3.5 Prenotazione	9
2.3.6 Gestione delle prenotazioni	9
2.3.7 Valutazione del locale da parte del cliente	9
2.3.8 Registrazione locale	10
2.3.9 Gestione tipologie	10
2.3.10 Gestione prenotazioni	11
2.3.11 Valutazione cliente	11
2.3.12 Recensione locale	11
2.3.13 Gestione locale	11

3 Requisiti non funzionali	13
3.1 Sicurezza	13
3.2 Privacy	13
3.3 Compatibilità	13
3.4 Localizzazione	13
3.5 Lingua di sistema	13
3.6 Scalabilità	14
3.7 Operatività	14
3.8 Usabilità	14
3.9 Memorizzazione	14
3.10 Prestazioni	14
3.11 Conferma registrazione	15
4 Frontend	16
4.1 Login	16
4.2 Registrazione	17
4.3 Ricerca	18
4.4 Risultati ricerca	19
4.5 Prenotazioni	20
4.6 Profilo Cliente	21
4.7 Profilo Locale	22
4.8 Dark mode	23
5 Backend	24
5.1 Registrazione, modifica dati e pagamento	24
5.1.1 PayPal	24
5.1.2 SMTP	24
5.1.3 Calendario	24
5.2 Comunicazione col dispositivo	24
5.3 Utenti	25
5.3.1 Non registrato	25
5.3.2 Cliente	25
5.3.3 Locale	25
5.3.4 Gestore	26
6 Sintesi discussione con gruppo abbinato	27

Capitolo 1

Obiettivi di progettazione del app Book&Party

Scopo del documento

Questo documento ha lo scopo di descrivere e spiegare come l'applicazione mobile Book&Party dovrà essere implementata. Il documento è diviso in diverse parti: la prima **obiettivi** del progetto spiegata quale sono le necessità che questa applicazione andrà a soddisfare con una descrizione esaustiva del suo funzionamento, la seconda è una descrizione di tutti i requisiti che l'applicazione deve soddisfare, l'ultima parte riguarda il front-end e il back-end

1.1 Obiettivi del progetto

L'applicazione Book&Party sarà compatibile con la più vasta gamma di dispositivi mobili Android e iOS. Il funzionamento dell'applicazione prevede questi utenti:

- Non registrato
- Registrato:
 - Cliente
 - Gestore
 - Locale

1.2 Utente non registrato

Dalla prima apertura dell'applicazione l'utente sarà considerato **utente non registrato** e, se vorrà, potrà registrarsi, attraverso un form, inserendo i valori

della lista [2.2.2](#). La registrazione poi dovrà essere confermata con un link inviato via e-mail e così l'utente diverrà un **utente registrato cliente**.

L'utente, se non vorrà registrarsi, potrà comunque effettuare ricerche, definite in [2.1.1](#), potendo poi visualizzare i locali nel dettaglio cliccando sopra uno dei risultati, come spiegato nei requisiti [2.1.2](#) e [2.1.3](#).

1.3 Utente registrato

L'utente registrato si differenzia in 3 categorie: **cliente**, **gestore** e **locale**.

Tutti gli **utenti registrati** potranno fare login inserendo email e password.

1.3.1 Cliente

Il **cliente**, come l'**utente non registrato**, potrà effettuare ricerche visualizzando poi i locali nel dettaglio. Dopo la ricerca, potrà effettuare una prenotazione, premendo sul apposito pulsante verrà trasferito ad una finestra di riepilogo [2.3.5](#). Una volta eseguita la prenotazione sarà possibile gestirla e visualizzare le sue informazioni [2.3.6](#) nella sezione **prenotazioni**. Tutte le prenotazioni effettuate saranno disponibili in questa sezione. Per ciascuna preno-tazione passata è possibile lasciare una recensione e una valutazione da 1 a 10, invece sarà possibile annullare quelle future.

Andando sulla sezione **profilo**, il **cliente** potrà selezionare l'elemento **gestisci account** per modificare i suoi dati, oppure selezionare **registra locale** per registrare un locale. Se verrà sottoscritto un locale l'utente passerà da **cliente** a **gestore** [2.3.4](#).

1.3.2 Gestore

Il **gestore** ha tutte le funzionalità di un **cliente** con l'aggiunta di poter gestire e registrare uno o più locali nelle apposite sezioni.

La registrazione del locale avviene attraverso un form, simile a quello per la registrazione di un utente, con i valori della lista [2.3.8](#). Sarà possibile aggiungere più di un immagine.

Successivamente riceverà una mail con un link per confermare la registrazione. Una volta confermato gli verrà permesso di aggiungere i dati dettagliati del locale (vedi [2.3.9](#))

Il locale da quel momento sarà nel sistema ma non sarà visibile fino alla conferma dell'indirizzo del locale. Per confermare l'indirizzo, il **gestore** dovrà attendere fino all'arrivo, tramite posta all'indirizzo del locale, della lettera contenente un codice verifica alfanumerico. Tale codice dovrà essere inserito nell'apposita casella che comparirà nella pagina del locale specifico il quale si trova nella sezione **gestisci locale**

Inoltre il **gestore** potrà apportare modifiche o cancellare ogni suo singolo locale.

1.3.3 Locale

Il **locale** è un utente generato dalla registrazione da parte del **gestore**. Viene generato cosicchè possa essere utilizzato dai dipendenti del locale stesso, senza che il gestore dia i propri dati d'accesso ma solo quelli del **locale**. Tale account ha i permessi per gestire le prenotazioni, ovvero vedere il numero di prenotazioni correnti con i dati degli utenti prenotati, potrà anche annullarle in qualsiasi momento, rimborsando completamente il cliente, valutare ogni singolo cliente (dopo il giorno prenotato) e vedere le recensioni lasciate dai clienti potendole commentare. Gli sarà possibile aggiungere e modificare tipologie del locale (vedi lista [2.3.9](#)). La cancellazione delle tipologie sarà possibile solo per quelle inserite dal **locale** e non sarà possibile modificare o cancellare quelle create dal **gestore**.

Capitolo 2

Requisiti funzionali

In questa sezione vengono riportati i requisiti funzionali del sistema.

Requisiti generali

L'applicazione Book&Party dovrà essere un app per smartphone.

Il sistema deve avere due tipi di utente:

- Non registrato
- Registrato

2.1 Requisiti condivisi

Sia l'utente **non registrato** che quello **registrato** (**tranne locale**) hanno i seguenti requisiti:

2.1.1 Ricerca

L'utente può effettuare una ricerca inserendo nel form di ricerca:

- Luogo (città)
- Data della prenotazione
- Nr. di persone

2.1.2 Visualizzazione dei locali

L'utente, dopo aver effettuato la ricerca può visualizzare i locali con i requisiti scelti e il prezzo di ognuno di essi. Inoltre potrà applicare i seguenti filtri:

- Tipologia/e del locale ¹
- Quantità per tipologia ²
- Nr. massimo di persone consentite
- Zona aperta o chiusa
- Presenza del servizio di catering
- Presenza del dj
- Presenza del impianto audio
- Range di Prezzo

2.1.3 Visualizzazione del singolo locale

L'utente può selezionare uno dei locali della lista per vedere in dettaglio la descrizione, le foto, i servizi e le valutazioni del locale.

2.2 Utente non registrato

L'utente **non registrato** oltre a poter fare ricerche (2.1.1), visualizzare locali (2.1.2) e visualizzare nel dettaglio un locale (2.1.3) potrà registrarsi.

2.2.1 Accesso

L'utente **non registrato** potrà accedere all'applicazione cliccando sulla scritta **Continua come ospite** (vedi 4.1). L'utente salterà il login ed accederà come utente anonimo.

2.2.2 Registrazione

L'utente **non registrato** può registrarsi usando il form registrazione inserendo:

- Nome
- Cognome
- Data di nascita
- Nr. di telefono
- E-mail
- Password
- Conferma password

Finito l'inserimento dei dati dovrà premere il pulsante **Registrarmi**

¹sala, saletta, tavolo

²nr. di sale, salette, tavoli

2.3 Utente registrato

Il sistema deve avere tre tipi di utenti registrati:

- Cliente
- Locale
- Gestore

2.3.1 Login

L'**utente registrato** potrà fare login tramite l'apposito form, inserendo e-mail e password, e inviando la richiesta premendo il pulsante **Accedi**.

2.3.2 Logout

L'**utente registrato** potrà fare logout tramite l'apposito pulsante (vedi 4.6), che si trova nella sezione **Profilo**, il quale lo indirizzerà nella pagina di login (vedi 4.1).

2.3.3 Recupero password

Cliccando sulla scritta per il recupero password, il **cliente** riceverà una e-mail (all'indirizzo già inserito), contenente un token da inserire nella finestra che si aprirà nel app allo stesso tempo del click sulla scritta per il recupero password (vedi 4.1).

Cliente

L'utente **cliente** oltre a poter fare ricerche (2.1.1), visualizzare locali (2.1.2) e visualizzare nel dettaglio un locale (2.1.3) e potrà modificare il proprio account, effettuare prenotazioni, gestire prenotazioni e recensire il locale.

2.3.4 Gestione account

Il **cliente** può modificare le seguenti informazioni del proprio account:

- Nome
- Cognome
- Data di nascita
- Nr. di telefono
- Password

Finite le modifiche dovrà premere il pulsante **Salva modifiche**

2.3.5 Prenotazione

Il **cliente** può effettuare la prenotazione del locale premendo sul pulsante **Prenota**, cosicchè verrà reindirizzato a una pagina che mostra il riepilogo della prenotazione contenente i seguenti campi:

- Nome del locale
- La data prenotata, *selezionata al momento della ricerca*
- L'ultimo giorno per disdire la prenotazione
- Prezzo

Il **cliente**, verificando il riepilogo, può decidere se tornare indietro o proseguire con la prenotazione premendo il pulsante **Completa prenotazione** in cui verrà reindirizzato alla pagina di PayPal per il pagamento. Terminato il pagamento, il **cliente** verrà reindirizzato a una pagina della sezione **prenotazioni** contenente le informazioni della prenotazione ricevendo, tramite e-mail, la conferma della prenotazione stessa.

2.3.6 Gestione delle prenotazioni

Il **cliente** può vedere l'elenco delle prenotazioni effettuate e per ognuna di esse verificare le seguenti informazioni:

- Nr. di conferma
- Nome della struttura
- Data prenotata
- Dati della struttura
 - Nr. di telefono
 - E-mail
 - Indirizzo stradale

Inoltre, fino al giorno prenotato sarà possibile premere il pulsante **annulla prenotazione** per disdire la prenotazione, a condizione che se:

- non si è superato il giorno per disdire la prenotazione, i soldi vengono rimborsati
- si è superato il giorno per disdire la prenotazione, non si può richiedere il rimborso

2.3.7 Valutazione del locale da parte del cliente

Il **cliente**, dopo il giorno della prenotazione, nella sezione prenotazioni selezionando il locale, può lasciare una recensione e assegnare anche un voto da 1 a 10.

2.3.8 Registrazione locale

Il **cliente**, andando nella sezione **profilo**, potrà premere sul pulsante **registra locale** per registrare un locale, inserendo nell'apposito form i seguenti dati del locale:

- Nome
- Indirizzo
- Recapito telefonico
- E-mail
- Password
- Conferma password

Finita l'operazione, l'utente **cliente** diverrà un utente **gestore**.

Locale

L'utente **locale** dovrà effettuare il login cosicchè potrà gestire funzioni specifiche dell'account (gestione tipologie), gestire le prenotazioni, valutare i clienti e visualizzare le valutazioni da parte dei clienti potendole commentare.

2.3.9 Gestione tipologie

Il **locale**, nella sezione profilo, può apportare modifiche, aggiunte o rimozioni di tipologie del locale. Per ogni aggiunta di tipologia dovrà specificare i seguenti valori:

- Quantità
- Date disponibili
- Nr. massimo di persone
- Costo
- Zona aperta/chiusa
- Foto
- Servizi:
 - Catering
 - DJ
 - Impianto audio
- Prezzo per ogni servizio

Inoltre, potrà modificare ogni singola tipologia contenente i valori sopraindicati oppure potrà cancellare le singole tipologie, tranne quelle inserite dal **gestore**.

2.3.10 Gestione prenotazioni

Il **locale** potrà visualizzare ogni singola prenotazione, riportate nella sezione prenotazioni, verificando le seguenti informazioni:

- Numero di conferma
- Data prenotata
- Nr. di persone
- Tipologia
- Quantità tipologia
- Dati del cliente:
 - Nome e cognome
 - Nr. di telefono
 - E-mail
 - Valutazione (vedi [2.3.11](#))

2.3.11 Valutazione cliente

Il **locale** potrà assegnare un voto da 1 a 10 ad ogni singolo cliente dopo il giorno della prenotazione. Tale valutazione sarà visibile solo agli utenti **locale**.

2.3.12 Recensione locale

Il **locale** potrà vedere e commentare, nella sezione **recensioni**, ogni recensione ricevuta da i **clienti**.

Gestore

Il **gestore** è un multi-utente, quindi avrà le stesse funzionalità di un **cliente** (vedi [2.3.3](#)) e potrà gestire uno o più **locali** (vedi [2.3.8](#)). Andando sempre nella sezione profilo, come per il **cliente**, il **gestore** potrà registrare nuovi locali. Oltre ciò, potrà modificare o cancellare per completo un locale.

2.3.13 Gestione locale

Il **gestore**, sempre nella sezione **gestione locali**, oltre a poter gestire i locali come in [2.3.9](#), potrà apportare le seguenti modifiche al singolo locale:

- Nome
- Recapito telefonico
- Password

Il **gestore** può modificare ed elimanere tutte le tipologie che un locale possiede. Inoltre sarà l'unico a poter cancellare il singolo locale, premendo sul pulsante **cancella locale**.

Capitolo 3

Requisiti non funzionali

In questa sezione vengono riportati i requisiti non funzionali del sistema.

3.1 Sicurezza

L'applicazione deve crittografare, tramite l'algoritmo AES, i dati di login dell'utente. Tali dati saranno salvati in un database sicuro.

3.2 Privacy

L'applicazione deve essere conforme al Regolamento europeo per la protezione dei dati (GDPR).

3.3 Compatibilità

L'applicazione deve essere compatibile sia con iOS 12.0 che Android 7.0 o superiori.

3.4 Localizzazione

L'applicazione dovrà essere disponibile solo per l'Italia.

3.5 Lingua di sistema

L'applicazione dovrà essere sia in lingua italiana che in quella inglese.

3.6 Scalabilità

L'applicazione deve supportare un numero minimo **di** mille utenti (registrati e non) simultaneamente e, all'inizio, un massimo di registrazioni di 10 mila utenti.

3.7 Operatività

L'applicazione deve essere sempre disponibile, esclusi problemi dovuti all'infrastruttura dell'applicazione.

3.8 Usabilità

L'applicazione deve avere un'interfaccia responsiva seguendo le caratteristiche del dispositivo. Il design non deve comprendere elementi grafici esterni all'azione eseguibile su quella determinata pagina. Deve essere intuitiva per l'utente avvezzo ad altre app. Ogni utente dovrà essere in grado di utilizzare l'app nella sua interezza senza il bisogno di una guida e non oltre i 2 tentativi. Il design dell'app si inspirerà al Google Material Theme Design.

3.9 Memorizzazione

L'applicazione deve poter memorizzare solo i dati di login, ma avrà salvato nel database i dati di ogni singolo utente.

3.10 Prestazioni

- L'applicazione deve essere responsiva, ovvero per ogni azione che l'utente compie il tempo di attesa non deve essere superiore ai 2 secondi.
- Il sistema inoltre, dopo che un **cliente** ha effettuato una prenotazione, deve essere in grado di aggiornare il numero di locali/tipologie disponibili in un tempo massimo 1 secondo.
- Nell'evento in cui due utenti guardino lo stesso locale, ed il primo utente prenoti tutti i posti o ne prenoti a sufficienza per cui il secondo utente non possa eseguire la sua prenotazione, sarà necessario che al momento della tentata prenotazione il secondo utente riceva una notifica toast informandolo della non disponibilità. Mentre la notifica è ancora a schermo i dati relativi al locale dovranno essere aggiornati e alla prossima ricerca con gli stessi parametri il locale non dev'essere più visibile.
- Nel caso in cui il **gestore** cancelli il proprio account o quello del locale bisognerà fare il rimborso a tutti quelli che hanno prenotato.

- Nel caso in cui venga modificata o cancellata una tipologia già prenotata il sistema dovrà inviare al cliente una mail per avvisarlo della modifica/cancellazione apportata e gli verrà rimborsato l'intero importo in caso di cancellazione, la cifra in eccesso se il prezzo è diminuito invece se è aumentato il cliente non dovrà pagare ulteriormente.

3.11 Conferma registrazione

- L'utente riceverà una mail con un link per confermare la registrazione all'applicazione.
- Il gestore riceverà una lettera tramite posta per confermare la registrazione del locale all'applicazione.

Capitolo 4

Frontend

4.1 Login



All'apertura dell'applicazione, all'utente gli verrà presentato la schermata soprastante, con il logo dell'app nella parte superiore e lo slogan dell'app subito

sotto. Su questa pagina l'utente potrà sia accedere tramite l'inserimento, negli appositi riquadri dotati di icon, la propria e-mail e password.

Se l'utente non fosse registrato, gli sarà possibile farlo cliccando il pulsante **Registrati**, il quale reindirizza alla pagina [4.2](#).

In caso la password sia stata smarrita, si potrà cliccare sulla scritta sotto-stante il pulsante **accedi** (vedi [2.3.3](#))

4.2 Registrazione



The image shows a registration form titled "Book&Party" with a purple header and a white background. The form is titled "Registrazione utente". It contains seven input fields with rounded corners, each consisting of a label and a text input. The data entered is: Nome (Mario), Cognome (Rossi), Data di nascita (01/01/1970), Nr. Telefono (348-8457451), E-Mail (mario.rossi70@yahoo.it), Password (*****), and Conferma password (*****). Below the form is a large purple button labeled "Registrami".

Nome	Mario
Cognome	Rossi
Data di nascita	01/01/1970
Nr. Telefono	348-8457451
E-Mail	mario.rossi70@yahoo.it
Password	*****
Conferma password	*****

Registrami

Al momento della registrazione l'utente deve inserire i propri dati (vedi [2.2.2](#)) per la creazione dell'account

4.3 Ricerca

The image shows two side-by-side wireframe prototypes of a search interface. Both prototypes have a purple header bar with the text "Book&Party". Below the header, there are three input fields arranged vertically. Each field consists of a small icon on the left followed by a text input box. The first field has a location pin icon and the text "Trento". The second field has a calendar icon and the text "30/09/2021". The third field has a profile icon and the text "7 persone". At the bottom of each prototype is a blue button labeled "Cerca".



Dopo il login, l'utente viene indirizzato alla pagina di ricerca. In questa pagina si possono visualizzare 3 sezioni per il **cliente** (cerca, prenotazioni e profilo), 4 per il **gestore** (come cliente più gestione locali) e solo la sezione **Cerca** per l'utente **non registrato**. Nella sezione **Cerca** è possibile effettuare una ricerca inserendo il luogo desiderato e il numero di persone per le quali si sta prenotando. Cliccando sull'icona **calendario** si aprirà un calendario pop-up sul quale l'utente potrà selezionare una data. Cliccando sul pulsante **Cerca** verrà reindirizzato alla schermata dei risultati.

4.4 Risultati ricerca

Book&Party

Trento 30/09/2021 7 persone

DJ - all'aperto

5 locali trovati



La Cucaracha Club
€ 100

Tavolo - max 4 persone
DJ - all'aperto - servizio catering



Pub Enigma
€ 150

Saletta - max 8 persone
DJ - all'aperto - impianto audio



Fantasy Disco
€ 175

Tavolo - max 10 persone
DJ - all'aperto - impianto audio

Book&Party

La Cucaracha Club



Sfoglia le foto < >

Situato ai piedi del bellissimo castello Buonconsiglio, qua da noi trovate buonissimi Cocktail, bella musica e soprattutto intrattenimento assicurato. Personale simpatico e sempre disponibile.
Entrata solo maggiorenne e con GreenPass.

Servizi disponibili:
- DJ
- zone all'aperto
- servizio catering

Recensione dagli utenti (52): **4,8/5 ★★☆☆☆**

Lorenzo M.
Ottima musica, buonissimo GinTonic. Consigliatissime!

Samanta G.
Amiche, vino rosso e ottimo locale! Poco caro per il prezzo

PRENOTA

Nella schermata dei risultati l'utente potrà usare il tasto **filtri** per fare una ricerca più specifica (vedi 2.1.2). La pagina mostra il numero di risultati ordinati in base al prezzo con una foto del locale, numero di posti massimi e servizi disponibili. Cliccando su un locale l'utente passerà alla pagina con le informazioni del locale selezionato. Tale pagina conterrà foto, descrizione, servizi e commenti degli utenti. Il pulsante prenota porterà a una pagina di riepilogo contenente un elenco (vedi 2.3.5) ed un altro pulsante che indirizza alla pagina web di pagamento PayPal.

4.5 Prenotazioni

Book&Party

Le tue prenotazioni



La Cucaracha Club
Trento - 30/09/2021
PROSSIMA



Pub Enigma
Trento - 15/08/2021
COMPLETATA


Cerca


Prenotazioni


Profilo

Book&Party

La tua prenotazione

Numero di conferma: **12345678**

La Cucaracha Club



30/09/2021



via del Brennero 17



+39 0461000141



info@cucaracha.it

CANCELLA

Andando nella sezione **Prenotazioni** il **cliente** viene indirizzato sulla pagina **Le tue prenotazioni** dove potrà visualizzare tutte le prenotazioni effettuate. Potrà cliccare su una prenotazione per vedere le informazioni specifiche (vedi [2.3.6](#)). Cliccando su una prenotazione **completata** potrà lasciare una recensione al locale e invece per una prenotazione **prossima** avrà la possibilità di cancellarla.

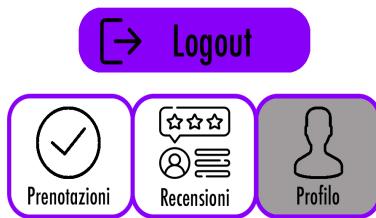
20

4.6 Profilo Cliente



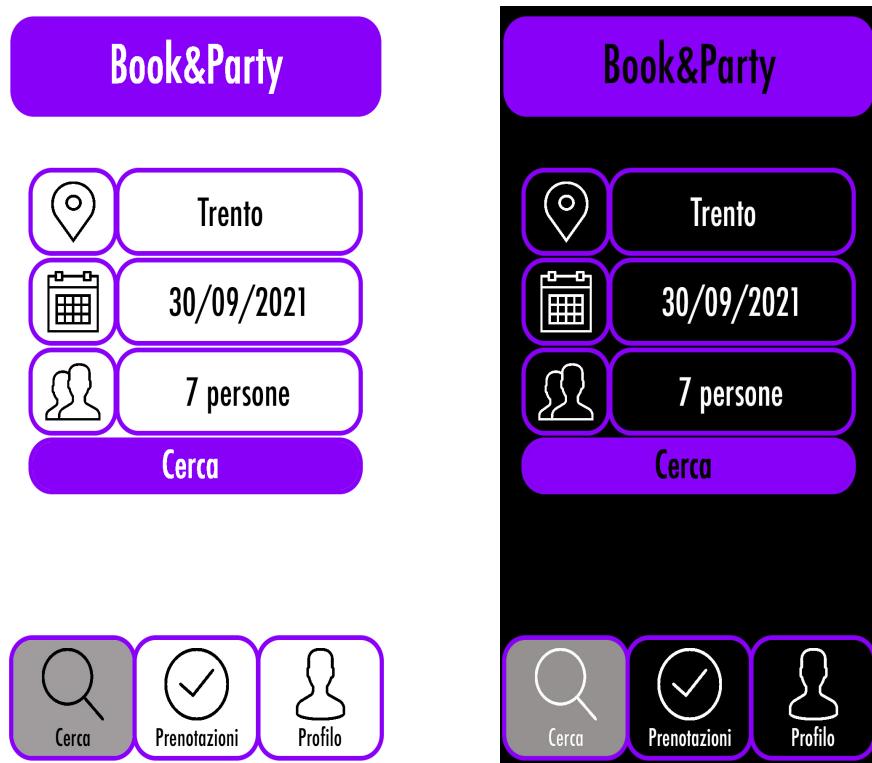
Andando nella sezione **Profilo** il **cliente** (o il **gestore**) potrà modificare il proprio profilo cliccando su **Modifica profilo** (vedi 2.3.4). Cliccando il pulsante **Registra locale** il cliente verrà indirizzato alla pagina di registrazione del locale (simile a quella per registrarsi. Vedi 2.3.9). Una volta aggiunto il primo locale, o eliminati tutti quelli in suo possesso, la barra delle sezioni cambierà per rispettare questo cambiamento di utente. In fine potrà cliccare sul pulsante **Logout** che lo riporterà alla pagina di login.

4.7 Profilo Locale



In questa schermata il locale ha la possibilità di modificare le tipologie già inserite, eliminarle (non possibile se n'è presente solo una), o aggiungerne. Cliccando sul pulsante **Logout** verrà indirizzato alla pagina di login.

4.8 Dark mode



Questa schermata serve a dare un esempio su come dovrà aprire l'applicazione se l'utente sarà nella modalità **light mode** o in **dark mode**

Capitolo 5

Backend

Per il corretto funzionamento dell'applicazione è fondamentale che l'interfaccia con il DB contenga sia i dati degli utenti sia i dati “locali”. particolarmente importante sono i privilegi che ogni utente ha sul DB. Fondamentale è la possibilità di interfacciarsi con API di paypal per i pagamenti.

5.1 Registrazione, modifica dati e pagamento

5.1.1 PayPal

Utilizzando l'api di paypal dovrà essere possibile eseguire le transazioni tra cliente e locale, l'indirizzo e-mail di riferimento per il pagamento sarà quello del locale.

5.1.2 SMTP

Dovrà essere creato un server SMTP per gestire le e-mail inviate in caso di annullamento delle prenotazioni, il server SMTP dovrà avere un solo indirizzo e-mail no-replay@bookandparty.it.

5.1.3 Calendario

Oppure dovrà essere prevista nel applicazione l'utilizzo di un api per gestire le prenotazioni attraverso Google Calendar.

5.2 Communicazione col dispositivo

L'applicazione dovrà essere in grado di interfacciarsi con il sistema operativo per:

- Salvare le credenziali d'accesso.

- Verificare se il dispositivo è in light o dark mode.
- Gestire richieste per apertura di una pagina web PayPal per effettuare il pagamento.

5.3 Utenti

5.3.1 Non registrato

- Dovrà essere in grado di eseguire ricerche e ricevere i dati dal DB.
- Deve poter registrare il proprio account, attraverso i dati del form [2.2.2](#) che saranno inseriti seguendo la struttura del DB.
- Potrà accedere all'account con le proprie credenziali, attraverso un processo di verifica sicuro con il DB.

5.3.2 Cliente

- Dovrà essere in grado di eseguire ricerche e ricevere i dati pubblici relativi ai locali .
- Deve essere in grado di cambiare i dati inseriti al momento della registrazione esclusa **l'e-mail** che rimarrà fissa per tutta la durata della vita del account.
- Gli sarà possibile usare l'api di PayPal per eseguire pagamenti.
- Il cliente deve poter vedere i commenti lasciati sul locale, ma non gli sarà possibile vedere i commenti del locale su di lui, interfacciandosi con il DB.
- Il cliente dovrà essere in grado di lasciare commenti sul locale che andranno salvati nel DB.
- Sarà possibile recuperare dal DB i dati riguardanti le sue prenotazioni.
- Potrà cancellare le prenotazioni come indicato nella [2.3.6](#)

5.3.3 Locale

- Deve essere in grado di aggiungere tipologie nuove del locale. Tali dati andranno salvati sul DB.
- Deve essere in grado di cambiare e/o elimanare i dati sul DB relativi solo alle tipologie create personalmente.
- Il locale deve poter vedere le valutazioni (lasciati da altri utenti **locale** sul cliente prenotante, e gli sarà possibile vedere i commenti del cliente, interfacciandosi con il DB.

- Il locale dovrà essere in grado di lasciare una valutazione sul cliente che andrà salvata nel DB. Tale valutazione sarà visibile solo ad altri utenti **locale**.
- Al momento dell'annullamento di una prenotazione, dovrà essere rimborsato il pagamento attraverso l'api di Paypal.
- Al momento dell'annullamento di una prenotazione dovrà essere inviata un'email, dall'indirizzo no-replay@bookandparty.it, per la comunicazione della disdetta.

5.3.4 Gestore

- Valgono tutti quelli detti per cliente
- Sarà in grado di creare nuovi utenti “locali”, con relativa email e password che verranno aggiunti al DB.
- Potrà gestire i locali cambiando tutti i dati sul DB relativi all'accesso (tranne l'e-mail. Vedi [2.3.8](#)) e sulla descrizione del locale.

Capitolo 6

Sintesi discussione con gruppo abbinato

Durante l'esposizione con il gruppo G31 sono usciti degli errori di battitura; ci sono state due domande per chiarimenti, dovuti ad una nostra esposizione errata (saltavamo dei punti del documento perché ritenuti ovvi); infine abbiamo notato, mentre lo rileggiavam a casa, che mancavano due punti (caso in cui venga modificata la tipologia e il caso in cui il gestore cancelli il locale cosa succede ai soldi) nei requisiti non funzionali che sono stati segnalati in rosso.

Ecco le seguenti modifiche:

- 1.3 cancellazione di "username"
- 2.1 aggiunta di "(tranne locale)"
- 2.3.10 reference sbagliata (un refuso dato dal copia e incolla di una label)
- 3.6 aggiunta di "di" tra "minimo" e "mille"
- 3.10 aggiunta du due punti mancanti
- 4.7 refuso titolo (copia e incolla), cambio da "cliente" a "locale"

OK del gruppo G31 ricevuto il 04/10/2021.