

**RooManageR**  
**Problem Statement**  
**Versione 1.0**



Data: 23/10/2015

Progetto: RooManageR	Versione: 1.0
Documento: Problem Statement	Data: 23/10/2015

### **Coordinatore del progetto:**

<b>Nome</b>	<b>Matricola</b>
Andrea De Lucia	

### **Partecipanti:**

<b>Nome</b>	<b>Matricola</b>
Malinconico Francesco	0512103309
Izzo Giandomenico	0512102292
Gargiulo Emanuele	0512102244

<b>Scritto da:</b>	Malinconico Francesco
--------------------	-----------------------

## Sommario

1. Problema .....	4
2. Obiettivi.....	4
3. Possibili Scenari .....	4
3.1. Creazione di una Struttura.....	4
3.2. Creazione di una Stanza .....	4
3.3. Creazione di un'Anagrafica .....	4
3.3.1. Modalità "Standalone" .....	4
3.3.2. Modalità "Automatica" .....	4
3.4. Creazione di una visita .....	5
3.5. Visualizzazione .....	5
3.5.1. Modalità rapida .....	5
3.5.2. Modalità full.....	5
3.6. Modifica .....	5
4. Requisiti .....	5
5. Target Environment .....	6
6. Deadlines.....	6
7. Criteri di accettazione.....	6

## 1. Problema

Sempre maggiori sono gli enti e le imprese che offrono un servizio di tipo ricettivo e un alloggio, previo pagamento, a persone che ne hanno bisogno. Basti pensare agli alberghi o ai dormitori universitari per capire la dimensione del problema. Ma qual l'effettivo problema? Tale è situato nella gestione ottimale di queste risorse. Infatti, ad oggi, non esiste sul mercato un software unico per la gestione del suddetto servizio. Questo è lo scopo di **RooManageR**, riunire, sotto un unico tetto, la gestione dei servizi ricettivi, dalla registrazione delle anagrafiche alla gestione ottimale della struttura e dei rispettivi servizi, tutto ciò con un'interfaccia utente pulita e senza fronzoli.

## 2. Obiettivi

I nostri obiettivi sono:

1. Produrre un'unica soluzione software che sia in grado di risolvere diversi problemi legati allo stesso dominio.
2. Produrre la nostra applicazione come platform-independent e mobile-powered
3. Riuscire ad aver il completo controllo della soluzione software dovunque ci si trovi

## 3. Possibili Scenari

Elencheremo ora i possibili scenari di utilizzo della nostra applicazione:

### ***3.1. Creazione di una Struttura***

Una struttura può essere creata solo dal Proprietario. L'applicazione mostra un'interfaccia grafica dove si richiede l'inserimento dei principali dati che identificano la struttura.

### ***3.2. Creazione di una Stanza***

Una stanza può essere creata solo dal Proprietario della struttura in cui la stanza è locata. L'applicazione mostra un'interfaccia dove si richiede l'inserimento dei principali dati che identificano questa stanza all'interno della struttura più una descrizione della stanza (non obbligatoria).

### ***3.3. Creazione di un'Anagrafica***

Un'anagrafica può essere creata da ogni tipologia di utenza in due modalità:

#### **3.3.1. Modalità "Standalone"**

In questo caso l'applicazione mostra un'interfaccia grafica dove si richiedono tutti i dati (sia obbligatori che non) relativi all'anagrafica.

#### **3.3.2. Modalità "Automatica"**

In questo caso l'anagrafica viene aggiunta mentre si sta inserendo una visita o un inquilino. È compito dell'applicazione inserire l'anagrafica all'interno del database senza passare per la modalità **standalone**.

In entrambe le modalità l'applicazione mostrerà un messaggio di successo se si è riusciti ad inserire la nuova anagrafica nel database o di errore se ciò non è stato possibile.

### 3.4. Creazione di una visita

Una visita può essere creata da ogni tipologia di utenza.

Quando si vuole creare una nuova visita l'applicazione mostra un'interfaccia dove si richiede l'inserimento dei campi che identificano una visita.

### 3.5. Visualizzazione

Ci sono due modalità di visualizzazione un'entità all'interno dell'applicazione:

#### 3.5.1. Modalità rapida

Vengono mostrati i dettagli salienti di ogni entità in una schermata che le racchiude tutte

#### 3.5.2. Modalità full

Si visualizza quando si seleziona un'entità nella sua visualizzazione rapida e si fa doppio-click sulla stessa o si preme il bottone “*visualizza*” mentre è selezionata l'entità. Mostra una schermata con tutti i dettagli sull'entità selezionata.

### 3.6. Modifica

La modifica riprende in pieno l'interfaccia dell'inserimento per ogni singola entità ma con i campi già popolati.

## 4. Requisiti

Il **Proprietario** delle strutture deve essere in grado di:

- Effettuare il login
- Creare le proprie strutture
- Creare le stanze locate all'interno delle proprie strutture
- Gestire le anagrafiche
- Creare e gestire le visite all'interno delle proprie strutture
- Gestire gli inquilini all'interno delle proprie strutture
- Poter nominare un'anagrafica come dirigente di una o più delle sue strutture
- Poter nominare un'anagrafica come portinaio per una o più delle sue strutture

Il **Dirigente** di una struttura deve essere in grado di:

- Effettuare il login
- Gestire le anagrafiche
- Creare e gestire le visite all'interno delle proprie strutture
- Gestire gli inquilini all'interno delle proprie strutture
- Poter nominare un'anagrafica come portinaio per una o più delle sue strutture

Il **Portinaio** di una struttura deve essere in grado di:

- Effettuare il login
- Creare un'anagrafica
- Creare e gestire le visite all'interno della propria struttura
- Gestire gli inquilini all'interno della propria struttura

**In generale** il software:

- Deve essere di facile utilizzo
- Deve avere un tempo di avvio ragionevolmente basso
- Deve essere multiplatforma

## 5. Target Environment

- L'applicazione deve essere scritta in Java
- L'applicazione deve essere compatibile con i principali sistemi Desktop (Linux, OS X e Windows) e per la piattaforma mobile Android.

## 6. Deadlines

- Requisiti e Casi D'uso – 30 OTTOBRE 2015
- Requirement Analysis Document – 13 NOVEMBRE 2015
- System Design Document – 2 DICEMBRE 2015
- Specifica delle interfacce dei moduli del sottosistema da implementare – 18 DICEMBRE 2015
- Piano di test di sistema e specifica dei casi di test per il sottosistema da implementare – 18 DICEMBRE 2015

## 7. Criteri di accettazione

- L'applicazione deve avere un tempo di avvio minore di 5-7 secondi
- L'applicazione deve essere eseguibile sui principali sistemi Desktop e su smartphone Android
- L'applicazione non deve avere “freeze” dell'interfaccia
- L'applicazione non deve avere alcun ANR (Application Not Responding) su Android