

Focus Project

Repository:
[smartire1/FocusProject](#)

Ingegneria del Software
2023/2024



Università degli Studi di Salerno

Paladino Kevin
Martire Salvatore
Landolfi Andrea



FOCUS PROJECT

REQUIREMENT ANALYSIS DOCUMENT

Partecipanti

Nome	Matricola
Kevin	Paladino
Andrea	Landolfi
Salvatore	Martire

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autore
17/10/2023	1.0	Requisiti funzionali	Tutti
17/10/2023	2.0	Requisiti non funzionali	Tutti
21/10/2023	3.0	Prima stesura Scenari	Tutti
21/10/2023	3.1	Conclusi Scenari	Salvatore Martire
23/10/2023	4.0	Inizio Casi d'Uso principali	Kevin Paladino
24/10/2023	4.1	Aggiunta Casi d'Uso principali	Andrea Landolfi
24/10/2023	4.2	Aggiunta Casi d'Uso principali	Kevin Paladino
24/10/2023	4.3	Aggiunta Casi d'Uso principali	Salvatore Martire
25/10/2023	4.4	Aggiunta Casi d'Uso principali	Andrea Landolfi
25/10/2023	4.4.1	Aggiunta Casi d'Uso principali	Kevin Paladino
30/10/2023	4.5	Inizio Casi d'Uso alternativi	Kevin Paladino
30/10/2023	4.5.1	Aggiunta Casi d'Uso alternativi	Salvatore Martire
30/10/2023	4.5.2	Aggiunta Casi d'Uso alternativi	Andrea Landolfi
1/11/2023	5.0	Introduzione e panoramica	Salvatore Martire
1/11/2023	5.1	Diagramma Casi d'Uso	Tutti
6/11/2023	5.1.1	Modifiche varie (RF, UC, Diagrammi)	Kevin Paladino
17/11/2023	5.1.2	Stesura Class Diagram	Andrea Landolfi
28/11/2023	5.2	Modifiche varie (RF, UC, Diagrammi)	Salvatore Martire
6/12/2023	5.3	Aggiunto Sequence Diagram	Kevin Paladino
7/12/2023	5.3.1	Aggiunto Sequence Diagram	Andrea Landolfi
13/12/2023	5.3.2	Aggiunti Sequence Diagram	Andrea Landolfi
13/12/2023	5.3.3	Aggiunti Sequence Diagram	Kevin Paladino
14/12/2023	5.3.4	Modifiche varie (UC, SD)	Kevin Paladino
14/12/2023	5.3.5	Aggiunti Sequence Diagram	Salvatore Martire
15/12/2023	5.3.6	Navigational Paths	Kevin Paladino
19/12/2023	6.0	Aggiunti Mockups	Kevin Paladino
19/12/2023	6.1	Aggiunti Mockups	Salvatore Martire
24/12/2023	6.2	Aggiunti UC, Glossario e modifiche varie	Kevin Paladino
27/12/2023	6.3	Aggiornati Use Case Diagrams	Kevin Paladino
27/12/2023	6.4	Aggiunti Sequence Diagram	Andrea Landolfi
29/12/2023	6.4	Aggiornati Mockups	Salvatore Martire
30/12/2023	6.5	Modifiche varie (Indice, scenari e Mockups)	Salvatore Martire
02/01/2024	6.6	Aggiornati UC + Revision History	Kevin Paladino
04/01/2024	7.0	Aggiornati UC + Correzioni varie	Salvatore Martire
15/01/2024	8.0	Aggiornati UC, Class Diagram, SD. Aggiunti SC.	Tutti
17/01/2024	8.1	Aggiunto SC e aggiornato Class Diagram.	Tutti
25/01/2024	8.2	Aggiornato Class Diagram e altri errori	Andrea Landolfi
26/01/2024	8.3	Revisione Generale	Salvatore Martire

INDICE

1. INTRODUZIONE.....	3
Scopo del Sistema	3
Ambito del Sistema	3
Obiettivi e Criteri di Successo.....	4
Definizioni, acronimi e abbreviazioni.....	4
2. SISTEMA PROPOSTO	5
2.1 Overview.....	5
2.2 Requisiti funzionali	6
RF_1: Gestione account	6
RF_2: Gestione dipendenti	7
RF_3: Gestione Progetti.....	8
RF_4: Comunicazioni	9
2.3 Requisiti non funzionali.....	10
Usability	10
Performance.....	10
Implementation	11
2.4 Modelli di sistema.....	12
Scenari	12
Modello dei Casi d'Uso	16
Modello a Oggetti	42
Modello Dinamico	43
Interfaccia Utente	62
3. GLOSSARIO	74

1. INTRODUZIONE

Scopo del Sistema

Focus Project è un sistema progettato per ottimizzare la gestione aziendale, permettendo alle aziende di semplificare le operazioni, ridurre i tempi operativi e migliorare l'efficienza complessiva. Questo avanzato strumento non solo gestisce in modo efficace le risorse umane e i progetti aziendali, ma fornisce anche un monitoraggio dettagliato delle performance dei dipendenti e delle prestazioni aziendali nel loro complesso.

Ambito del Sistema

L'applicazione è stata progettata per soddisfare le esigenze delle imprese che cercano di migliorare l'efficienza delle operazioni aziendali, ottimizzando la gestione delle risorse. In un mondo in costante evoluzione, Focus Project rappresenta un passo verso l'innovazione tecnologica che consente alle aziende di ridurre i tempi necessari per svolgere le proprie attività.

Una delle caratteristiche distintive di Focus Project è la sua versatilità. Il sistema è stato progettato per offrire soluzioni personalizzate in modo da adattarsi alle specifiche esigenze di ciascuna organizzazione. Questo significa che qualsiasi azienda, indipendentemente dal settore, può beneficiare dell'utilizzo di Focus Project per migliorare la gestione dei propri progetti e delle risorse.

Focus Project è una piattaforma che coinvolge tre tipologie di utenti, ognuna con ruoli e responsabilità distinti:

Dirigente: rappresenta l'utente con il massimo livello di autorità all'interno dell'applicazione. Ha il potere di inserire e rimuovere dipendenti e progetti dalla piattaforma. Questo ruolo è cruciale per la gestione delle risorse umane e l'assegnazione dei progetti.

Responsabile: è responsabile dell'organizzazione delle risorse umane e della gestione del lavoro nei progetti. Esso svolge un ruolo chiave nel coordinamento delle attività e nell'assegnazione di compiti ai subordinati.

Subordinato: è l'utente operativo che lavora sotto la supervisione dei responsabili e dei dirigenti. Svolge un ruolo fondamentale nell'esecuzione delle attività assegnate e nel contribuire al raggiungimento degli obiettivi del progetto.

Obiettivi e Criteri di Successo

Il sistema mira a ottimizzare la gestione delle risorse umane, rendendo le operazioni aziendali più fluide ed efficienti. Questo si traduce in un minor dispendio di tempo e risorse sia nella gestione del personale che dei progetti.

L'applicazione offre strumenti per la pianificazione e il coordinamento dei progetti e strumenti per il monitoraggio delle prestazioni individuali dei dipendenti. Questo - oltre a rendere intuitive la suddivisione dei compiti e l'assegnazione delle risorse - permette ai responsabili di valutare l'andamento di ciascun membro del team, identificare i punti di forza e individuare le aree che richiedono miglioramento,

Focus Project consentirà ai responsabili di gestire in modo efficiente i turni di lavoro dei dipendenti. L'obiettivo è ridurre i conflitti di pianificazione e garantire una distribuzione equa del carico di lavoro.

Tutto ciò verrà facilitato dalle funzionalità che riguardano la comunicazione, ossia la pubblicazione di messaggi visibili al personale, e gli eventuali avvisi per ogni progetto.

Il progetto sarà considerato un successo se contribuirà a un aumento generale della produttività aziendale, riflettendo l'efficacia delle soluzioni implementate nell'ambito delle risorse umane.

Definizioni, acronimi e abbreviazioni

Acronimo	Abbreviazione	Definizione
FP	Focus Project	Applicazione software concepita per ottimizzare l'efficienza nella gestione aziendale
RAD	Requirements Analysis Document	Documento che raccoglie e analizza i requisiti di un progetto software
RF	Requisito Funzionale	Specifiche delle funzionalità che un sistema software deve eseguire
RNF	Requisito Non Funzionale	Specifiche che riguardano le qualità del servizio o le caratteristiche del sistema, piuttosto che comportamenti specifici.
UC	Use Case	Describe i dettagli di come un utente interagirà con un sistema in determinate situazioni o scenari.
SD	Sequence Diagram	Rappresentazione visiva di come gli oggetti in un sistema interagiscono tra loro e con il tempo.
SC	State chart	Rappresentazione del comportamento mediante stati e transizioni.
DBMS	Database Management System	Software che gestisce l'organizzazione, l'archiviazione, il recupero e l'aggiornamento efficiente dei dati in un database.
HTML	HyperText Markup Language	Linguaggio di markup standardizzato per la creazione di pagine web.
CSS	Cascading Style Sheets	Linguaggio usato per descrivere la presentazione di un documento scritto in HTML o XML, incluso il layout, i colori e i tipi di carattere.
JS	JavaScript	Linguaggio di programmazione ad alto livello che consente di aggiungere interattività e dinamicità alle pagine web.

2. SISTEMA PROPOSTO

2.1 Overview

Il presente documento rappresenta una guida per la futura progettazione ed implementazione del sistema ed è strutturato come segue:

Requisiti Funzionali (RF): esamineremo i requisiti funzionali del sistema "Focus Project", tra cui le sue funzionalità chiave per la gestione delle risorse umane, dei progetti e delle comunicazioni aziendali.

Requisiti Non Funzionali (RNF): esploreremo i requisiti non funzionali del sistema, come la sicurezza e le prestazioni, per garantire un'esperienza utente affidabile.

Modelli di Sistema: Introdurremo i modelli di sistema, tra cui **scenari** e **casi d'uso**, per comprendere il funzionamento di Focus Project (FP).

Nella sezione finale del documento, forniremo una visione completa del sistema, attraverso il Modello a Oggetti, il Modello Dinamico e l'Interfaccia Utente. Questi modelli si baseranno sui casi d'uso, integrando il **Class Diagram**, i **Sequence Diagrams**, gli **State Chart Diagrams**, i **Navigational Paths** e infine i **Mockups** per offrire una panoramica dettagliata delle funzionalità del sistema. Questo contribuirà a una comprensione più chiara e dettagliata delle operazioni in analisi.

2.2 Requisiti funzionali

ID	Descrizione
RF_1	Gestione account
RF_2	Gestione dipendenti
RF_3	Gestione progetti
RF_4	Comunicazioni



RF_1: Gestione account

- RF_1.1 Registrazione

Attori: Ospite

Gli utenti devono poter registrare una nuova azienda. L'azione include l'inserimento di informazioni aziendali in campi appositi.

- RF_1.2 Accesso

Attori: Dirigente, Responsabile, Subordinato

Gli utenti provvisti di credenziali devono poter accedere al sistema.

- RF_1.3 Disconnessione

Attori: Dirigente, Responsabile, Subordinato

Gli utenti connessi devono poter disconnettere il proprio account dal sistema.

- RF_1.4 Accesso area personale

Attori: Dirigente, Responsabile, Subordinato

Gli utenti devono poter accedere alla propria area personale. Qui, gli utenti possono visualizzare informazioni specifiche.

- RF_1.5 Cambio e-mail

Attori: Dirigente, Responsabile, Subordinato

Gli utenti devono poter cambiare la propria e-mail.

- RF_1.6 Cambio password

Attori: Dirigente, Responsabile, Subordinato

Gli utenti devono poter cambiare la propria password.

RF_2: Gestione dipendenti

- RF_2.1 Aggiungi Dipendente

Attori: Dirigente

I Dirigenti devono poter aggiungere, o meglio registrare dipendenti al sistema. Questa fase implica l'inserimento di informazioni anagrafiche ma anche del ruolo aziendale, come "Responsabile" o "Subordinato".

- RF_2.2 Rimuovi Dipendente

Attori: Dirigente

Il Dirigente deve poter rimuovere un dipendente dal sistema.

- RF_2.3 Aggiungi Turni

Attori: Dirigente, Responsabile

Ciascun Dirigente deve poter aggiungere turni di lavoro ai Responsabili, e questi ultimi a loro volta devono poter aggiungerne ai subordinati.

- RF_2.4 Rimuovi Turni

Attori: Dirigente, Responsabile

Ciascun Dirigente deve poter rimuovere turni di lavoro ai Responsabili, e questi ultimi a loro volta devono poter rimuoverli ai subordinati.

- RF_2.5 Visualizza Statistiche

Attori: Dirigente, Responsabile, Subordinato

Ogni utente connesso deve poter visualizzare statistiche relative alle prestazioni e ai turni.

In particolare:

il Dirigente può visualizzare le statistiche di ogni dipendente;

il Responsabile può visualizzare le proprie statistiche e quelle dei suoi subordinati;

il Subordinato può visualizzare le proprie statistiche personali.

RF_3: Gestione Progetti

- RF_3.1 Aggiungi Progetto

Attori: *Dirigente*

Il Dirigente deve poter aggiungere un nuovo progetto al sistema, descrivendo le relative informazioni, comprese le scadenze.

- RF_3.2 Modifica Progetto

Attori: *Dirigente*

Se necessario, il Dirigente deve poter modificare le informazioni di un progetto esistente.

- RF_3.3 Elimina Progetto

Attori: *Dirigente*

Il Dirigente deve poter eliminare un progetto dal sistema.

- RF_3.4 Concludi Progetto

Attori: *Responsabile*

Ogni Responsabile deve poter segnare un progetto a lui assegnato come "concluso".

- RF_3.5 Assegna Responsabile

Attori: *Dirigente*

Il Dirigente deve poter assegnare un Responsabile a un progetto specifico.

- RF_3.6 Assegna Subordinato

Attori: *Responsabile*

I Responsabili devono poter assegnare Subordinati a un progetto specifico.

- RF_3.7 Modifica Responsabile

Attori: *Dirigente*

Il Dirigente deve poter Modificare il Responsabile da un progetto specifico.

- RF_3.8 Rimuovi Subordinato

Attori: *Responsabile*

I Responsabili devono poter rimuovere Subordinati da un progetto.

- RF_3.9 Assegna task

Attori: *Responsabile*

I Responsabili devono poter assegnare ai propri Subordinati task di un progetto specifico.

- **RF_3.10 Rimuovi task**

Attori: Responsabile

I Responsabili devono poter rimuovere task precedentemente assegnati ai propri Subordinati.

- **RF_3.11 Completa task**

Attori: Subordinato

I Subordinati devono poter segnare il completamento dei propri task.

- **RF_3.12 Inviare Avviso Progetto**

Attori: Dirigente, Responsabile

I Dirigenti e i Responsabili devono poter inviare avvisi relativi ai progetti agli altri utenti.

RF_4: Comunicazioni

- **RF_4.1 Inserire News**

Attori: Dirigente, Responsabile

I Dirigenti devono poter inserire notizie e comunicazioni nel sistema attraverso la creazione di annunci o messaggi informativi per gli utenti.

- **RF_4.2 Richiesta Permesso**

Attori: Responsabile, Subordinato

Tutti i dipendenti devono poter inviare richieste di permesso nel sistema ai propri superiori.

- **RF_4.3 Gestione Permessi**

Attori: Dirigente, Responsabile

I Dirigenti devono poter gestire le richieste di permesso dei Responsabili e questi ultimi devono poter gestire le richieste di permesso dei Subordinati.

2.3 Requisiti non funzionali

Usability

- **RNF_1 Intuitività dell'Interfaccia Utente**

L'interfaccia utente deve essere intuitiva, consentendo agli utenti di interagire con l'applicazione senza la necessità di istruzioni complesse o formazione aggiuntiva.



- **RNF_2 Feedback per Inserimento Dati Errato**

In caso di inserimento di dati errati o incompleti in un campo specifico, il sistema deve essere in grado di riconoscere l'errore e fornire un messaggio di errore chiaro e comprensibile che indichi all'utente cosa correggere o completare.

- **RNF_3 Layout Responsive**

Il layout dell'applicazione deve essere progettato in modo responsivo per garantire una visualizzazione corretta su diversi dispositivi, inclusi smartphone e tablet, senza compromettere l'usabilità.

- **RNF_4 Compatibilità Cross-Browser**

L'applicazione deve essere compatibile con i principali browser web (come Chrome, Firefox, Safari, Edge) per garantire una esperienza uniforme e senza problemi per tutti gli utenti.

Performance

- **RNF_5 Ottimizzazione delle Operazioni Critiche**

Le operazioni critiche dell'applicazione, come l'assegnazione di progetti e la gestione delle risorse umane, devono essere ottimizzate per garantire tempi di risposta rapidi.

- **RNF_6 Gestione dei Limiti di Tempo**

Le attività soggette a limiti di tempo, come l'assegnazione di progetti e la gestione delle risorse umane, devono essere progettate in modo tale da permettere agli utenti di completarle in modo efficace entro tali limiti.

- **RNF_7 Parallelizzazione delle Operazioni**

Le operazioni che possono essere eseguite in parallelo devono essere progettate per sfruttare al massimo le risorse del sistema e garantire tempi di risposta rapidi.

- **RNF_8 Tempi di Risposta Accettabili**

L'interazione con l'applicazione, compresi caricamenti di pagine e processi di elaborazione, deve avvenire con tempi di risposta accettabili, minimizzando i ritardi che potrebbero influenzare negativamente l'esperienza utente.

Implementation

- **RNF_9 Ambiente di Sviluppo**

L'ambiente di sviluppo primario sarà Eclipse, garantendo una piattaforma stabile e ben supportata per lo sviluppo dell'applicazione.

- **RNF_10 DBMS**

Il sistema di gestione del database (DBMS) selezionato sarà MySQL, fornendo un'infrastruttura affidabile per la gestione dei dati.

- **RNF_11 Linguaggio di Programmazione**

Il linguaggio di programmazione principale sarà Java, utilizzato per la logica di business e la gestione delle operazioni critiche dell'applicazione.

- **RNF_12 Sviluppo Web**

Per la parte web, verranno utilizzati HTML, CSS e JavaScript per garantire una user interface moderna e interattiva.

- **RNF_13 Framework e Librerie**

Saranno utilizzati framework e librerie appropriati (se necessario) per semplificare lo sviluppo e migliorare l'efficienza del codice.

- **RNF_14 Manutenibilità**

Il codice sorgente e la struttura dell'applicazione devono essere organizzati in modo da agevolare la manutenzione e l'aggiornamento futuri.

2.4 Modelli di sistema

Scenari

2.4.1 Gestione Account

In questo scenario si descrive come avviene la gestione del proprio account e la registrazione azienda.

Attori: Paolo (Dirigente)

Flusso eventi

1. Paolo, attuale ospite sulla pagina principale di "Focus Project", decide di registrare la sua azienda. Nota il pulsante evidenziato con l'etichetta "Registra Azienda" e lo seleziona. Nella pagina di registrazione, Paolo compila diligentemente i campi con le informazioni richieste, tra cui: i suoi dati anagrafici e dati relativi all'azienda. Una volta inseriti tutti i dettagli, conferma l'inserimento dei dati e il sistema lo registra come Dirigente, notificando con successo l'operazione. Paolo viene quindi reindirizzato automaticamente alla pagina di accesso per effettuare il login con le sue nuove credenziali.

2. Dopo aver registrato la propria azienda ed essere stato reindirizzato alla pagina di "login" il "Dirigente" con il reinserimento di email e password registrate precedentemente viene indirizzato nella Homepage.

2.4.2 Gestione Dipendenti



In questo scenario si descrive come avviene la gestione del personale nel sistema.

Attori: Paolo (Dirigente), Elisa, Francesco (Responsabile), Andrea, Martina (Subordinato)

Flusso eventi

1. Paolo accede al sistema "Focus Project" utilizzando le sue credenziali. "Login". Quest'ultimo attraverso la "dashboard dipendenti" si dirige nella relativa sezione per effettuare nuove assunzioni. Successivamente inserisce i dettagli dei nuovi dipendenti, come nome, cognome, posizione e informazioni di contatto. Poi assegna il ruolo di Responsabile ad Elisa e Francesco, mentre ad Andrea e Martina il ruolo di Subordinato.

Vista la fretta di iniziare a lavorare, Paolo intendo ad assegnare turni ai responsabili Elisa e Francesco, clicca la voce "Aggiungi turno", che si trova accanto ad ogni responsabile registrato, compila le informazioni riguardanti il turno quali: giorno, ora inizio e ora fine. Esegue questa operazione per entrambi i responsabili.

2. Elisa, ora Responsabile, accede all'applicazione e nota che le è stato assegnato un progetto dal suo dirigente. Si dirige così nella "Dashboard Progetti" e una volta individuato il nuovo progetto, lo seleziona venendo così reindirizzata alla pagina relativa. Dopo aver letto le informazioni pubblicate da Paolo preme il pulsante "Assegna Subordinato", le viene mostrata una lista di subordinati presenti nel sistema e premendo il pulsante "Aggiungi" presente accanto ad ogni subordinato disponibile, inizia a selezionare i membri del team che saranno coinvolti nel progetto.

Successivamente Elisa torna alla home page e si dirige nella sezione "Statistiche" dove, oltre a trovare le statistiche personali quali: numero progetti in corso, numero progetti completati (Totali) e numero permessi richiesti, può esaminare attentamente il profilo di ciascun subordinato coinvolto nei suoi progetti, valutando statistiche quali: numero progetti in corso, numero progetti completati (Totali), numero task completati (Totali), numero task in corso e numero permessi richiesti.

Valutate le statistiche dei suoi membri del team, procede ad assegnare compiti specifici all'interno del progetto e definisce i loro turni di lavoro.

2.4.3 Gestione Progetti



In questo scenario si descrive come avviene la gestione dei progetti.

Attori: Paolo (Dirigente), Elisa, Francesco (Responsabile), Andrea, Martina (Subordinato)

Flusso eventi

1. Paolo dopo il colloquio con il committente, riceve in incarico lo sviluppo di un software. Decide quindi di collegarsi all'applicazione "Focus Project" e si dirige nella sezione "Dashboard Progetti" seleziona la voce "Aggiungi Progetto", dopodiché provvede nella compilazione dei campi quali: Nome ,progetto, Responsabile, Descrizione, Obbiettivi, Etc.
Nome del Progetto: "Progetto X";
Descrizione: "Breve descrizione del progetto";
Responsabile: Elisa (selezionato dall'elenco di Responsabili disponibili);
Obbiettivi: Serie di Compiti da eseguire al fine del completamento del Progetto.
2. Dopo essere stata informata da Paolo riguardo al nuovo progetto "Progetto X" e dopo aver esaminato i dettagli forniti, Elisa ha il compito di organizzare la gestione del progetto. La prima cosa che fa è dirigersi nella sezione "Dashboard progetti" presente nella sua home page e dopo aver cliccato sul nuovo progetto a lei assegnato, clicca su "Assegna subordinato" e aggiunge Andrea e Martina. In seguito dopo aver effettuato la suddivisione del progetto in fasi e compiti, li assegna ai subordinati dirigendosi nella apposita sezione "Gestione Task" presente nella pagina del progetto. In questa pagina Elisa, visualizza i subordinati che precedentemente ha scelto e per ognuno di loro decide quali Task assegnare, fornendo una descrizione di questi ultimi. Infine, Elisa, tramite la sezione "avvisi" comunicherà al proprio team eventuali aggiornamenti riguardanti il progetto, fornendo supporto dove necessario per garantire che il progetto proceda come previsto.
3. Martina accede all'applicazione e scopre che nella sezione "Dashboard progetti", è stata selezionata da Elisa per lavorare su un nuovo progetto, quindi lo seleziona. Dopo aver letto le informazioni dettagliate pubblicate da Paolo, all'interno del progetto, Martina esamina i compiti assegnati a lei da Elisa. Nel frattempo, Andrea, collega di progetto di Martina, ha già visualizzato e portato a termine un task che gli è stato assegnato. Si dirige quindi nella sezione "Task" premendo il pulsante presente nella pagina del progetto "Visualizza Task", a questo punto individua il compito che ha portato a termine e clicca "Completa Task". Terminate le ore del suo turno, Andrea effettua il log-out.

2.4.4 Gestione Comunicazioni



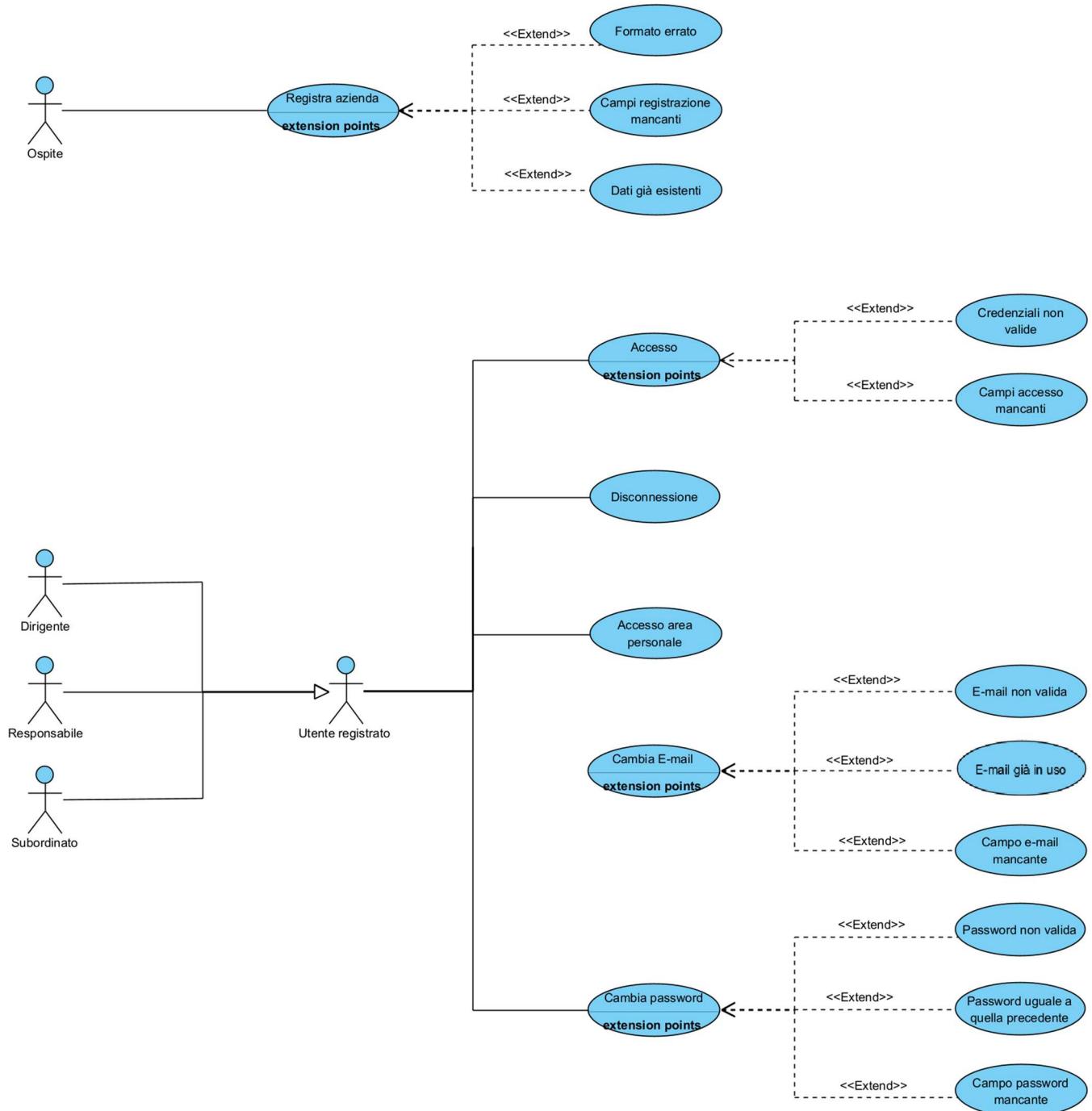
In questo scenario si descrive come avvengono le comunicazioni.

Attori: Paolo (Dirigente), Elisa, Francesco (Responsabile), Andrea, Martina (Subordinato)

Flusso eventi

1. Il dirigente Paolo, dopo un importante riunione aziendale ritorna nel suo ufficio con alcune importanti notizie da condividere con l'intera azienda, dopo aver effettuato l'accesso alla piattaforma si reca nella sezione "Comunicazioni", clicca su "Inserire news" e comincia a scrivere le nuove informazioni da condividere con tutto il personale.
2. La stessa mattina, i dipendenti dell'azienda dopo aver effettuato l'accesso all'applicazione si dirigono nella sezione comunicazioni dalla loro home page.
Leggono quindi, nella sezione "News" le informazioni comunicate dal dirigente Paolo.
3. Il giorno seguente il subordinato Andrea si accorge di avere un impegno importante che gli impedisce di andare al lavoro in azienda, nel giorno 21/10, pertanto, dopo aver effettuato l'accesso all'applicazione, si reca nella sezione "Comunicazioni" e poi su "Richiedi permesso", per appunto effettuare tale richiesta inserendo informazioni quali: Dal giorno, Al giorno e motivazione infine clicca su "Richiedi".
4. Nella stessa giornata in cui il subordinato Andrea effettua la richiesta di ferie, la responsabile Elisa dopo aver effettuato l'accesso all'applicazione, si reca nella sezione "Comunicazioni" e decide di gestire eventuali richieste di permessi da parte del suo team. Nota che ci sono richieste in sospeso e decide, cliccando sul tasto "Approva", di approvare la richiesta di permesso.

Modello dei Casi d'Uso



ID	UC_1 Registrazione	
Attore	Ospite	
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando l'Ospite si trova nella pagina principale e vuole registrare la propria azienda.	
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> L'Ospite preme sul tasto 'Registra Azienda'. L'Ospite inserisce i dati richiesti. L'Ospite conferma l'inserimento dei dati. L'utente visualizza il messaggio di avvenuta registrazione. L'attore visualizza la pagina di accesso. 	Sistema <ul style="list-style-type: none"> Il sistema mostra la pagina dedicata alla registrazione con i seguenti campi: <ul style="list-style-type: none"> Nome; Cognome; Nome azienda; P.IVA; E-mail; Password; Il sistema richiede una conferma. Il sistema verifica i dati e registra l'utente come Dirigente, notificando il successo dell'operazione. Il sistema reindirizza l'utente alla pagina di accesso per effettuare l'accesso.
Exit Condition	Il caso d'uso termina quando l'attore è registrato.	
Eccezioni	<p>UC_1.1 Formato errato I dati inseriti dall'utente non sono conformi al formato richiesto, per questo il sistema notifica all'utente un messaggio di errore.</p> <p>UC_1.2 Campi mancanti L'attore non compila tutti i campi necessari, per questo il sistema notifica all'utente un messaggio di errore.</p> <p>UC_1.3 Dati già esistenti Il sistema rileva che i dati inseriti sono già esistenti, per questo notifica all'utente un messaggio di errore.</p>	

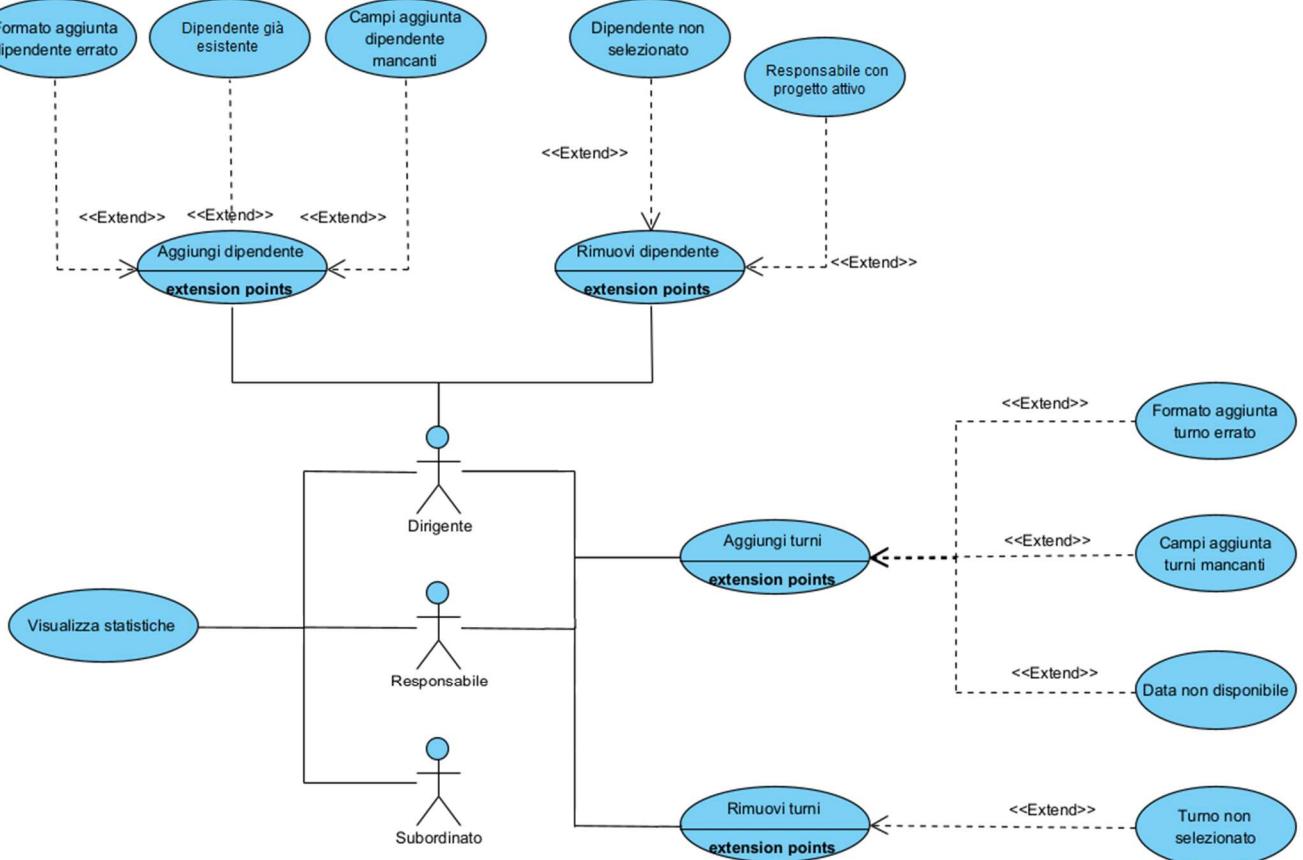
ID	UC_2 Accesso	
Attore	Dirigente, Responsabile, Subordinato	
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando l'Attore si trova nella pagina principale e vuole effettuare l'accesso al proprio account.	
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> • L'Ospite preme sul tasto 'Accedi'. • L'Ospite inserisce i dati richiesti. • L'Ospite conferma l'inserimento dei dati. 	<p style="text-align: center;">Sistema</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il sistema mostra la pagina dedicata all'accesso con i seguenti campi: <ul style="list-style-type: none"> ○ E-mail; ○ Password; • Il sistema richiede una conferma. • Il sistema verifica che l'indirizzo e-mail e la password corrispondano a un account registrato e reindirizza l'utente alla sua home page.
Exit Condition	I caso d'uso termina quando l'attore ha effettuato l'accesso.	
Eccezioni	<p style="text-align: center;">UC_2.1 Credenziali non valide</p> <p>Le credenziali inserite dall'attore non corrispondono a un account registrato, per questo il sistema notifica all'attore un messaggio di errore.</p> <p style="text-align: center;">UC_2.2 Campi mancanti</p> <p>L'attore non ha compilato tutti i campi necessari per l'accesso, per questo motivo il sistema notifica all'attore un messaggio di errore.</p>	

ID	UC_3 Disconnessione	
Attore	Dirigente, Responsabile, Subordinato	
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando l'attore è autenticato e vuole disconnettersi dal sistema.	
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> L'Attore clicca sul pulsante 'Esci' 	Sistema
		<ul style="list-style-type: none"> Il sistema disconnette l'utente e reindirizza l'attore alla pagina principale.
Exit Condition	Il caso d'uso termina quando l'attore viene disconnesso con successo dal proprio account.	
Eccezioni	N/A	

ID	UC_4 Accesso Area Personale	
Attore	Dirigente, Responsabile, Subordinato	
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando l'attore è autenticato al sistema e si trova nella sua pagina Principale.	
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> L'Attore seleziona l'opzione che consente di accedere all'area personale, facendo clic sul pulsante 'Area Utente'. 	Sistema
		<ul style="list-style-type: none"> Il sistema apre la pagina dedicata all'area personale dell'attore.
Exit Condition	Il caso d'uso termina quando l'Attore ha accesso alla sua area personale e può visualizzare le informazioni specifiche.	
Eccezioni	N/A	

ID	UC_5 Cambio E-mail	
Attore	Dirigente, Responsabile, Subordinato	
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando l'attore è autenticato e si è diretto nella sua area personale.	
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> L'Attore preme sul bottone 'Modifica e-mail'. L'Attore inserisce una nuova e-mail. L'Attore preme il tasto 'conferma' per validare l'e-mail. 	<p style="text-align: center;">Sistema</p> <ul style="list-style-type: none"> Il sistema abilita la modifica dei suoi dati tramite il relativo form. Il sistema richiede una conferma. Il sistema verifica i dati e notifica l'avvenuta modifica.
Exit Condition	Il caso d'uso termina quando l'attore ha effettuato il cambio e-mail.	
Eccezioni	<p style="text-align: center;">UC_5.1 E-mail non valida</p> <p>La nuova e-mail inserita non rispetta il formato stabilito, per questo il sistema notifica all'attore un messaggio di errore.</p> <p style="text-align: center;">UC_5.2 E-mail già in uso</p> <p>La nuova e-mail inserita risulta già in uso, per questo il sistema notifica un messaggio di errore.</p> <p style="text-align: center;">UC_5.3 Campi Mancanti</p> <p>L'attore non ha compilato tutti i campi necessari, per questo motivo il sistema notifica all'attore un messaggio di errore.</p>	

ID	UC_6 Cambio Password	
Attore	Dirigente, Responsabile, Subordinato	
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando l'attore è autenticato e si è diretto nella sua area personale.	
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> • L'Attore preme sul bottone 'Modifica password'. • L'Attore inserisce una nuova password. • L'Attore preme il tasto 'conferma' per validare la password. 	<p>Sistema</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il sistema abilita la modifica dei suoi dati tramite il relativo form. • Il sistema richiede una conferma. • Il sistema verifica i dati e notifica l'avvenuta modifica.
Exit Condition	Il caso d'uso termina quando l'attore ha effettuato il cambio password.	
Eccezioni	<p>UC_6.1 Password non valida La nuova password inserita non rispetta i requisiti di sicurezza stabiliti, per questo il sistema notifica all'attore un messaggio di errore.</p> <p>UC_6.2 Password uguale a quella precedente La nuova password inserita è identica a quella utilizzata precedentemente, per questo il sistema notifica un messaggio di errore.</p> <p>UC_6.3 Campi Mancanti L'attore non ha compilato tutti i campi necessari, per questo motivo il sistema notifica all'attore un messaggio di errore.</p>	



ID	UC_7 Aggiungi Dipendente	
Attore	Dirigente	
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando l'attore è autenticato, si trova nella sua pagina principale e clicca su "Dashboard dipendenti".	
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> • Il dirigente seleziona l'opzione 'Aggiungi Dipendente'. • Il Dirigente inserisce le informazioni richieste. • Il dirigente conferma l'inserimento dei dati, premendo sul relativo pulsante. 	Sistema <ul style="list-style-type: none"> • Il sistema mostra il modulo dedicato alla registrazione di un nuovo dipendente, inserendo dati, quali: <ul style="list-style-type: none"> ○ Nome; ○ Cognome; ○ E-mail; ○ Ruolo; • Il sistema richiede una conferma. • Il sistema verifica i dati e genera la password.
Exit Condition	Il Caso d'uso termina quando il nuovo dipendente è stato aggiunto al sistema.	
Eccezioni	UC_7.1 Formato errato I dati inseriti dall'utente non sono conformi al formato richiesto, per questo il sistema notifica un messaggio di errore.	
	UC_7.2 Campi mancanti L'attore non compila tutti i campi necessari, per questo il sistema notifica un messaggio di errore.	
	UC_7.3 Dipendente già esistente I dati inseriti dall'utente sono già presenti nel sistema, per questo viene notificato un messaggio di errore.	

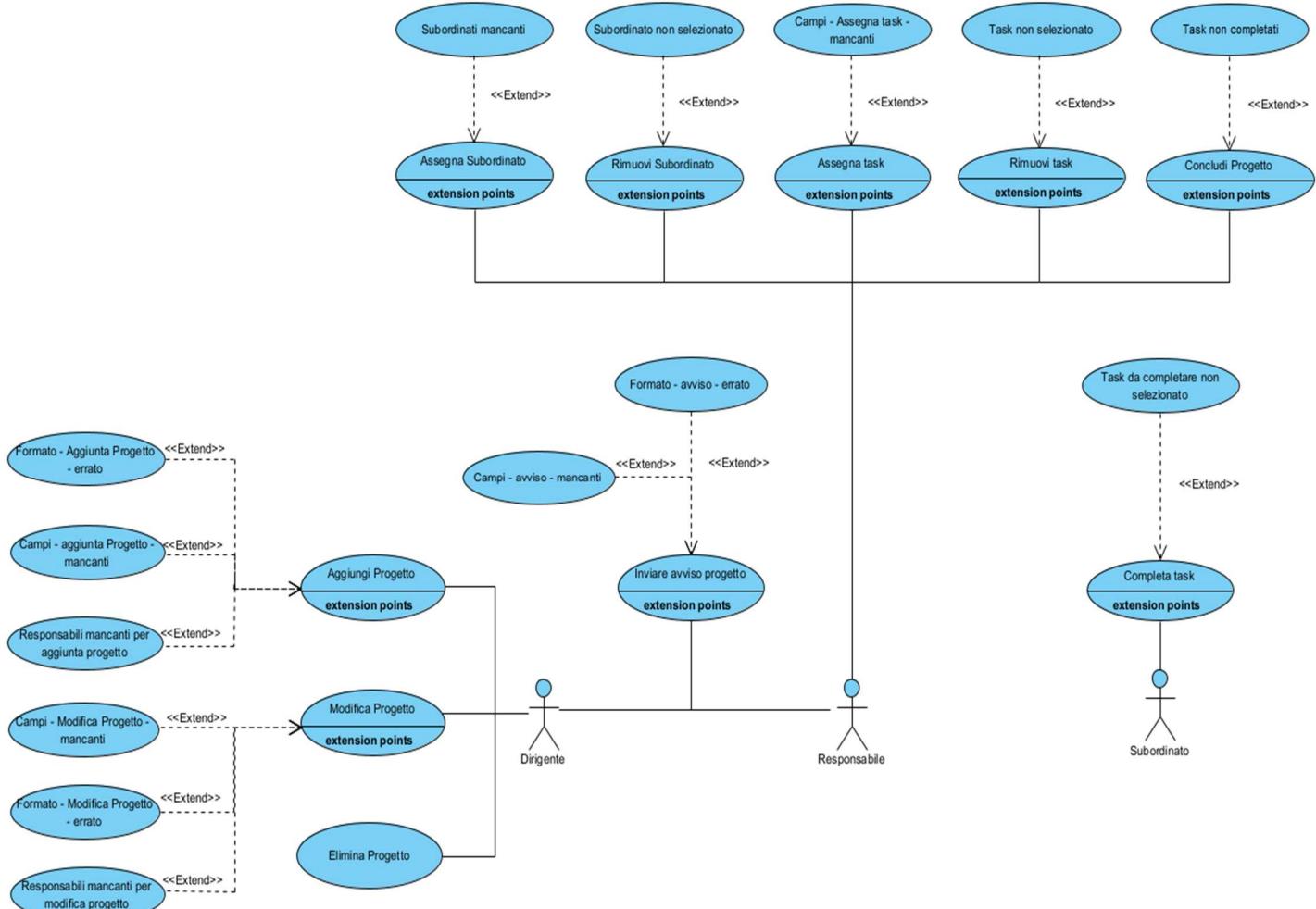
ID	UC_8 Rimuovi Dipendente	
Attore	Dirigente	
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando l'attore è autenticato nel sistema e clicca su "Dashboard Dipendenti".	
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> Il Dirigente seleziona l'opzione "Rimuovi Dipendente". Il Dirigente seleziona il dipendente che desidera rimuovere. Il Dirigente conferma la rimozione del dipendente. 	Sistema <ul style="list-style-type: none"> Il sistema visualizza un elenco di dipendenti attualmente registrati. Il sistema richiede una conferma.
Exit Condition	Il Caso d'uso termina quando il dipendente selezionato è rimosso con successo dal sistema.	
Note	Nel caso in cui il Dirigente rimuova un Subordinato che ha dei task non completati, nel secondo punto del sistema, ossia nella richiesta di conferma, viene semplicemente specificato che tutti i task ancora non completati verranno eliminati.	
Eccezioni	UC_8.1 Dipendente non selezionato Il Dirigente ha tentato di rimuovere un dipendente senza averlo selezionato e per questo il sistema notifica un messaggio di errore.	
Extension Point	Se il Dirigente ha tentato di rimuovere un responsabile che ha a carico dei progetti ancora attivi, si fa riferimento al caso d'uso ' <u>UC_9 Responsabile con progetto attivo</u> '	

ID	UC_9 Responsabile con progetto attivo	
Attore	Dirigente	
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando il dirigente ha tentato di rimuovere un responsabile che ha a carico dei progetti ancora attivi (in corso)	
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> Il Dirigente visualizza il messaggio di errore e preme sul pulsante "Ok". 	Sistema <ul style="list-style-type: none"> Il sistema notifica un messaggio di errore con il pulsante "Ok". Il sistema indirizza il Dirigente nella pagina "Dashboard Progetti".
Exit Condition	Il caso d'uso termina quando il Dirigente si trova nella pagina "Dashboard Progetti".	

ID	UC_10 Aggiungi turni	
Attore	Dirigente, Responsabile	
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando l'attore è autenticato nel sistema e clicca su "Dashboard Dipendenti".	
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> • L'Attore seleziona l'opzione per Aggiungere i turni. • L'Attore seleziona un dipendente. • L'Attore registra i nuovi dati e poi clicca su invio. • L'Attore conferma l'azione. 	<p style="text-align: center;">Sistema</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il sistema visualizza un elenco di dipendenti. • Il sistema mostra un form <ul style="list-style-type: none"> ○ Data; ○ Ora inizio; ○ Ora fine; • Il sistema richiede una conferma.
Exit Condition	Il Caso d'uso termina quando il turno è registrato con successo nel sistema.	
Eccezioni	<p style="text-align: center;">UC_10.1 Formato errato</p> <p>I dati inseriti dall'utente non sono conformi al formato richiesto, per questo il sistema notifica un messaggio di errore.</p> <p style="text-align: center;">UC_10.2 Campi mancanti</p> <p>L'attore non compila tutti i campi necessari, per questo il sistema notifica un messaggio di errore.</p> <p style="text-align: center;">UC_10.3 Date non disponibili</p> <p>L'attore ha inserito delle date non valide in quanto in quei giorni non possono essere assegnati turni al dipendente, e per questo il sistema notifica un messaggio di errore.</p>	

ID	UC_11 Rimuovi turni	
Attore	Dirigente, Responsabile	
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando l'attore è autenticato nel sistema e clicca su "Dashboard Dipendenti".	
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> L'Attore seleziona l'opzione per rimuovere i turni. L'Attore seleziona un turno. L'Attore seleziona uno o più dipendenti a cui rimuovere il turno L'Attore completa l'azione 	<p style="text-align: center;">Sistema</p> <ul style="list-style-type: none"> Il sistema visualizza un elenco di turni. Il sistema visualizza un elenco di dipendenti assegnati a quel turno Il sistema richiede una conferma.
Exit Condition	Il Caso d'uso termina quando il turno è eliminato dal sistema.	
Eccezioni	<p style="text-align: center;">UC_11.1 Turno non selezionato</p> <p>L'attore ha tentato di rimuovere un turno senza averlo selezionato e per questo il sistema notifica un messaggio di errore.</p>	

ID	UC_12 Visualizza statistiche	
Attore	Dirigente, Responsabile, Subordinato	
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando l'attore è autenticato nel sistema e clicca su "Statistiche".	
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> L'utente seleziona l'opzione per visualizzare le statistiche. 	<ul style="list-style-type: none"> Il sistema genera e mostra le statistiche.
Exit Condition	Il Caso d'uso termina quando l'attore visualizza con successo le statistiche desiderate.	
Note	Attenzione, il sistema mostrerà determinate statistiche a seconda della tipologia di attore.	
Eccezioni	N/A	



ID	UC_13 Aggiungi Progetto	
Attore	Dirigente	
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando il dirigente è autenticato e ha cliccato la voce "Dashboard Progetti".	
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> • Il Dirigente clicca sul tasto "Aggiungi progetto". • Il Dirigente compila il form. • Il Dirigente conclude l'inserimento cliccando sul bottone "Aggiungi progetto" 	<p style="text-align: center;">Sistema</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il sistema richiede le informazioni relative al nuovo progetto come: <ul style="list-style-type: none"> ○ Nome Progetto; ○ Responsabile; ○ Descrizione; ○ Obbiettivi; • Il sistema richiede una conferma. • Il sistema verifica i dati e salva il nuovo progetto.
Exit Condition	Il caso d'uso termina quando il sistema invia la notifica dell'aggiunta del progetto al responsabile.	
Eccezioni	UC_13.1 Campi mancanti	
	Il dirigente non compila tutti i campi necessari, quindi il sistema notifica un messaggio di errore.	
Extension Point	UC_13.2 Formato errato	
	I dati inseriti dall'utente non sono conformi al formato richiesto, per questo il sistema notifica un messaggio di errore.	
Extension Point	Se il Dirigente ha tentato di aggiungere un progetto, ma non ci sono responsabili esistenti, allora si fa riferimento al caso d'uso ' <u>UC_15 Responsabili mancanti</u> '	

ID	UC_14 Modifica Progetto	
Attore	Dirigente	
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando il dirigente è autenticato, ha cliccato la voce "Dashboard Progetti" e ha cliccato "visualizza" su un determinato progetto.	
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> Il Dirigente clicca sul tasto "Modifica progetto". Il Dirigente compila il form. Il dirigente conclude l'inserimento cliccando sul bottone "Aggiungi progetto" 	<p style="text-align: center;">Sistema</p> <ul style="list-style-type: none"> Il sistema visualizza le informazioni attuali del progetto. Il sistema richiede le informazioni relative alla modifica del progetto come: <ul style="list-style-type: none"> Nome Progetto; Responsabile; Descrizione; Obiettivi; Il sistema richiede una conferma. Il sistema verifica i dati e salva il nuovo progetto.
Exit Condition	Il caso d'uso termina quando il sistema invia la notifica dell'avvenuta modifica al responsabile.	
Eccezioni	UC_14.1 Campi mancanti	
	Il dirigente non compila tutti i campi necessari, quindi il sistema notifica un messaggio di errore.	
Extension Point	UC_14.2 Formato errato	
	I dati inseriti dall'utente non sono conformi al formato richiesto, per questo il sistema notifica un messaggio di errore.	
Extension Point	Se il Dirigente ha tentato di modificare il responsabile di un progetto, ma non ci sono responsabili esistenti, allora si fa riferimento al caso d'uso ' UC_15 Responsabili mancanti '	

ID	UC_15 Responsabili mancanti	
Attore	Dirigente	
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando il dirigente ha tentato di aggiungere un progetto o modificarne il responsabile, ma non ci sono responsabili esistenti.	
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> Il Dirigente visualizza il messaggio di errore e preme sul pulsante "Ok". 	Sistema <ul style="list-style-type: none"> Il sistema notifica un messaggio di errore con il pulsante "Ok". Il sistema indirizza il Dirigente nella pagina "Dashboard Dipendenti" al fine di aggiungere nuovi Responsabili.
Exit Condition	Il caso d'uso termina quando il Dirigente si trova nella pagina "Dashboard Dipendenti".	

ID	UC_16 Elimina Progetto	
Attore	Dirigente	
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando il dirigente è autenticato, ha cliccato la voce "Dashboard Progetti" e ha cliccato "visualizza" su un determinato progetto.	
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> Il dirigente clicca sul tasto "Elimina progetto". Il Dirigente conferma l'eliminazione del progetto. 	Sistema <ul style="list-style-type: none"> Il sistema richiede la conferma per l'eliminazione del progetto. Il sistema elimina il progetto.
Exit Condition	Il caso d'uso termina quando il sistema invia la notifica dell'avvenuta eliminazione al responsabile.	
Eccezioni	N/A	

ID	UC_17 Concludi Progetto	
Attore	Responsabile	
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando il responsabile è autenticato, ha cliccato la voce "Progetti in corso" e ha cliccato "visualizza" su un determinato progetto.	
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> Il responsabile clicca sul tasto "Concludi progetto". Il responsabile conferma la conclusione del progetto. 	Sistema <ul style="list-style-type: none"> Il sistema richiede la conferma per la conclusione del progetto. Il sistema segna il progetto come concluso.
Exit Condition	Il caso d'uso termina quando il sistema sposta il progetto nella sezione "Progetti conclusi".	
Extension Point	Se il Responsabile ha tentato di concludere un progetto con dei task ancora non completati, allora si fa riferimento al caso d'uso ' <u>UC 18 Task non completati</u> '	

ID	UC_18 Task non completati	
Attore	Responsabile	
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando il responsabile ha tentato di concludere un progetto con dei task ancora non completati.	
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> Il Responsabile visualizza il messaggio di errore e preme sul pulsante "Ok". 	Sistema <ul style="list-style-type: none"> Il sistema notifica un messaggio di errore con il pulsante "Ok". Il sistema indirizza il Responsabile nella pagina "Gestione Task".
Exit Condition	Il caso d'uso termina quando il Dirigente si trova nella pagina "Gestione Task".	

ID	UC_19 Assegna Subordinato	
Attore	Responsabile	
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando il responsabile è autenticato, ha cliccato la voce "Progetti in corso" e ha cliccato "visualizza" su un determinato progetto.	
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> • Il responsabile clicca sul tasto "Assegna subordinato". • Il Responsabile seleziona il Subordinato desiderato dall'elenco. • Il responsabile preme sul tasto 'conferma'. 	<p style="text-align: center;">Sistema</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il sistema mostra una lista di Subordinati non ancora assegnati al progetto. • Il sistema richiede una conferma. • Il sistema registra l'assegnazione del Subordinato al progetto.
Exit Condition	Il caso d'uso termina quando il sistema invia una notifica al subordinato che è stato assegnato al progetto.	
Eccezioni	<p style="text-align: center;">UC_19.1 Subordinati mancanti</p> <p>Non è possibile inserire subordinati in quanto non ci sono subordinati esistenti, per questo il sistema invia un messaggio di errore.</p>	

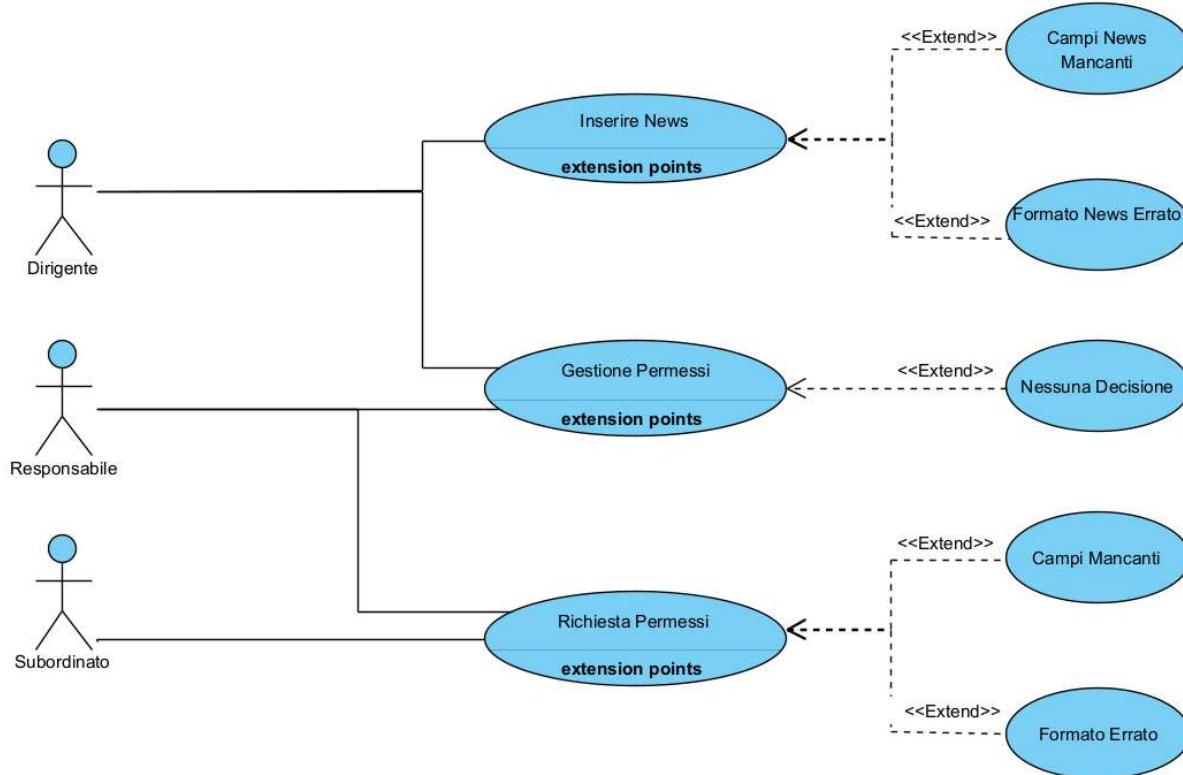
ID	UC_20 Rimuovi Subordinato	
Attore	Responsabile	
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando il responsabile è autenticato, ha cliccato la voce "Progetti in corso" e ha cliccato "visualizza" su un determinato progetto.	
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> • Il Responsabile clicca sul tasto "Rimuovi subordinato". • Il Responsabile seleziona un subordinato. • Il Responsabile clicca sul tasto 'conferma'. 	<p style="text-align: center;">Sistema</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il sistema mostra una lista di Subordinati assegnati a quel progetto. • Il sistema richiede una conferma. • Il sistema conferma la rimozione del Subordinato dal progetto.
Exit Condition	Il caso d'uso termina quando il sistema invia una notifica al subordinato che è stato rimosso dal progetto.	
Note	Nel caso in cui il Responsabile rimuova un Subordinato che ha dei task non completati, nel secondo punto del sistema, ossia nella richiesta di conferma, viene semplicemente specificato che tutti i task ancora non completati verranno eliminati.	
Eccezioni	<p style="text-align: center;">UC_20.1 Subordinato non selezionato</p> <p>L'attore ha tentato di rimuovere un subordinato senza averlo selezionato e per questo il sistema notifica un messaggio di errore.</p>	

ID	UC_21 Assegna task	
Attore	Responsabile	
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando il responsabile è autenticato, ha cliccato la voce "Progetti in corso", ha cliccato "visualizza" su un determinato progetto e ha cliccato il pulsante "Gestione task".	
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> • Il Responsabile clicca sul tasto "Assegna task" • Il Responsabile seleziona un subordinato e inserisce le informazioni relative al task. • Il responsabile clicca su 'conferma'. 	<p style="text-align: center;">Sistema</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il sistema mostra un form con una lista di subordinati e con un campo in cui inserire la descrizione del task. • Il sistema richiede una conferma. • Il sistema elabora le informazioni e assegna il task.
Exit Condition	Il caso d'uso termina quando il sistema invia una notifica al subordinato.	
Eccezioni	<p style="text-align: center;">UC_21.1 Campi mancati</p> <p>L'attore non compila tutti i campi necessari, per questo il sistema notifica un messaggio di errore.</p>	

ID	UC_22 Rimuovi task	
Attore	Responsabile	
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando il responsabile è autenticato, ha cliccato la voce "Progetti in corso", ha cliccato "visualizza" su un determinato progetto e ha cliccato il pulsante "Gestione task".	
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> • Il Responsabile clicca sul tasto "Rimuovi task" • Il responsabile seleziona un subordinato. • Il responsabile seleziona il task che decide rimuovere. • Il responsabile clicca su 'conferma'. 	<p>Sistema</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il sistema mostra una lista di Subordinati assegnati a quel progetto. • Il sistema mostra una lista di task assegnati a quel subordinato. • Il sistema richiede una conferma. • Il sistema conferma la rimozione del task.
Exit Condition	Il caso d'uso termina quando il sistema invia una notifica al subordinato per segnalare che il task è stato rimosso.	
Eccezioni	<p>UC_22.1 Task non selezionato</p> <p>L'attore ha tentato di rimuovere un task senza averlo selezionato e per questo il sistema notifica un messaggio di errore.</p>	

ID	UC_23 Completa task	
Attore	Subordinato	
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando il subordinato è autenticato, ha cliccato la voce "Progetti in corso" e ha cliccato "visualizza" su un determinato progetto.	
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> • Il Subordinato clicca sul tasto "Visualizza task". • Il subordinato spunta il task che intende segnare come 'completato'. • Il subordinato clicca su 'conferma' 	<p style="text-align: center;">Sistema</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il sistema mostra una lista di task assegnati a quel subordinato relativi al progetto corrente. • Il sistema richiede una conferma. • Il sistema segna il task come 'completato'
Exit Condition	Il caso d'uso termina quando il sistema invia una notifica per segnalare che il task è 'completato'.	
Eccezioni	<p style="text-align: center;">UC_23.1 Task non selezionato</p> <p>L'attore ha tentato di segnare un task come completato senza averlo selezionato e per questo il sistema notifica un messaggio di errore.</p>	

ID	UC_24 Inviare Avviso Progetto	
Attore	Dirigente, Responsabile	
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando l'attore è autenticato, ha cliccato la voce "Progetti in corso" e ha cliccato "visualizza" su un determinato progetto.	
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> • L'Attore clicca sul tasto 'Invia avviso'. • L'Attore inserisce le informazioni che desidera fornire. • L'Attore preme sul tasto 'invia'. 	<p style="text-align: center;">Sistema</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il sistema apre un pop-up dedicato all'inserimento di un avviso. • Il sistema richiede una conferma. • Il sistema elabora e invia l'avviso.
Exit Condition	Il caso d'uso termina quando il sistema invia la notifica ai dipendenti nella sezione "Progetti in corso".	
Eccezioni	<p style="text-align: center;">UC_24.1 Formato errato</p> <p>I dati inseriti dall'utente non sono conformi al formato richiesto, per questo il sistema notifica un messaggio di errore.</p>	
	<p style="text-align: center;">UC_24.2 Campi mancanti</p> <p>L'attore non compila tutti i campi necessari, per questo il sistema notifica un messaggio di errore.</p>	



ID	UC_25 Inserire News			
Attore	Dirigente, Responsabile			
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando l'attore è autenticato nel sistema e ha cliccato la voce "Comunicazioni" nella sua pagina Principale.			
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> L'attore clicca sul pulsante "Inserire News". L'attore compila i campi del modulo. L'attore preme sul pulsante "invia". 	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Sistema</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> Il sistema apre un form dedicato all'inserimento di una news e richiede dati, quali: <ul style="list-style-type: none"> Titolo Testo Il sistema richiede una conferma. Il sistema elabora e invia la richiesta. </td></tr> </tbody> </table>	Sistema	<ul style="list-style-type: none"> Il sistema apre un form dedicato all'inserimento di una news e richiede dati, quali: <ul style="list-style-type: none"> Titolo Testo Il sistema richiede una conferma. Il sistema elabora e invia la richiesta.
Sistema				
<ul style="list-style-type: none"> Il sistema apre un form dedicato all'inserimento di una news e richiede dati, quali: <ul style="list-style-type: none"> Titolo Testo Il sistema richiede una conferma. Il sistema elabora e invia la richiesta. 				
Exit Condition	Il caso d'uso termina quando il Sistema invia la notifica ad ogni dipendente nella sezione comunicazioni.			
Eccezioni	UC_25.1 Formato errato I dati inseriti dall'utente non sono conformi al formato richiesto, per questo il sistema notifica un messaggio di errore.			
	UC_25.2 Campi mancanti L'attore non compila tutti i campi necessari, per questo il sistema notifica un messaggio di errore.			

ID	UC_26 Richiesta Permesso	
Attore	Responsabile, Subordinato	
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando l'attore è autenticato nel sistema e accede all'area "Comunicazioni" per richiedere un permesso.	
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> • L'attore preme sul pulsante "Richiedi Permesso". • L'attore compila i dettagli della richiesta di permesso. • L'Attore preme sul pulsante "Invia". 	<p style="text-align: center;">Sistema</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il sistema apre un modulo dedicato all'inserimento dei dati, quali: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Data di inizio ◦ Data di fine ◦ Motivazione • Il sistema richiede una conferma. • Il sistema verifica i dati e invia la richiesta.
Exit Condition	Il caso d'uso termina quando il Sistema invia la notifica al superiore interessato.	
Eccezioni	<p style="text-align: center;">UC_26.1 Formato errato</p> <p>I dati inseriti dall'utente non sono conformi al formato richiesto, per questo il sistema notifica un messaggio di errore.</p>	
	<p style="text-align: center;">UC_26.2 Campi mancanti</p> <p>L'attore non compila tutti i campi necessari, per questo il sistema notifica un messaggio di errore.</p>	

ID	UC_27 Gestione Permessi	
Attore	Dirigente, Responsabile	
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando l'attore è autenticato e si reca nella sezione "Comunicazioni" per visualizzare le richieste di permesso ricevute.	
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> • L'attore preme sul pulsante "Gestione Permessi". • L'attore visualizza l'elenco delle richieste di permesso in sospeso e ne seleziona una. • L'Attore seleziona un'opzione. • L'Attore conferma l'azione selezionata premendo sul pulsante "Conferma". 	<p style="text-align: center;">Sistema</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il Sistema mostra una lista di richieste di permesso in sospeso. • Il Sistema mostra due opzioni: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Approva richiesta; ◦ Rifiuta richiesta; • Il Sistema richiede una conferma. • Il Sistema aggiorna lo stato del permesso.
Exit Condition	Il caso d'uso termina quando il Sistema invia la notifica al dipendente nella sezione "Comunicazioni".	
Eccezioni	<p style="text-align: center;">UC_27.1 Nessuna selezione</p> <p>L'attore preme sul tasto 'conferma' senza aver selezionato alcuna opzione, per questo il sistema notifica un messaggio di errore.</p>	

Tabella registrazione

#	Campo	Formato	Messaggio di Errore
1	Nome	Max 30 caratteri (A-Z, a-z)	"Il nome contiene caratteri non validi".
2	Cognome	Max 30 caratteri (A-Z, a-z)	"Il cognome contiene caratteri non validi".
3	Nome azienda	Max 30 caratteri (A-Z, a-z, 0-9)	"Il cognome contiene caratteri non validi".
4	P. IVA	11 caratteri numerici (0-9)	"La P. IVA deve essere composta da 11 numeri"
4	E-mail	<stringa>@<dominio>.<estensione>	"L'indirizzo e-mail non rispetta il formato standard".
5	Password	Min 8 caratteri: inclusa almeno una lettera minuscola (a-z), una lettera maiuscola (A-Z), un numero (0-9) e un carattere speciale.	"La password ha un basso livello di sicurezza".

Tabella accesso

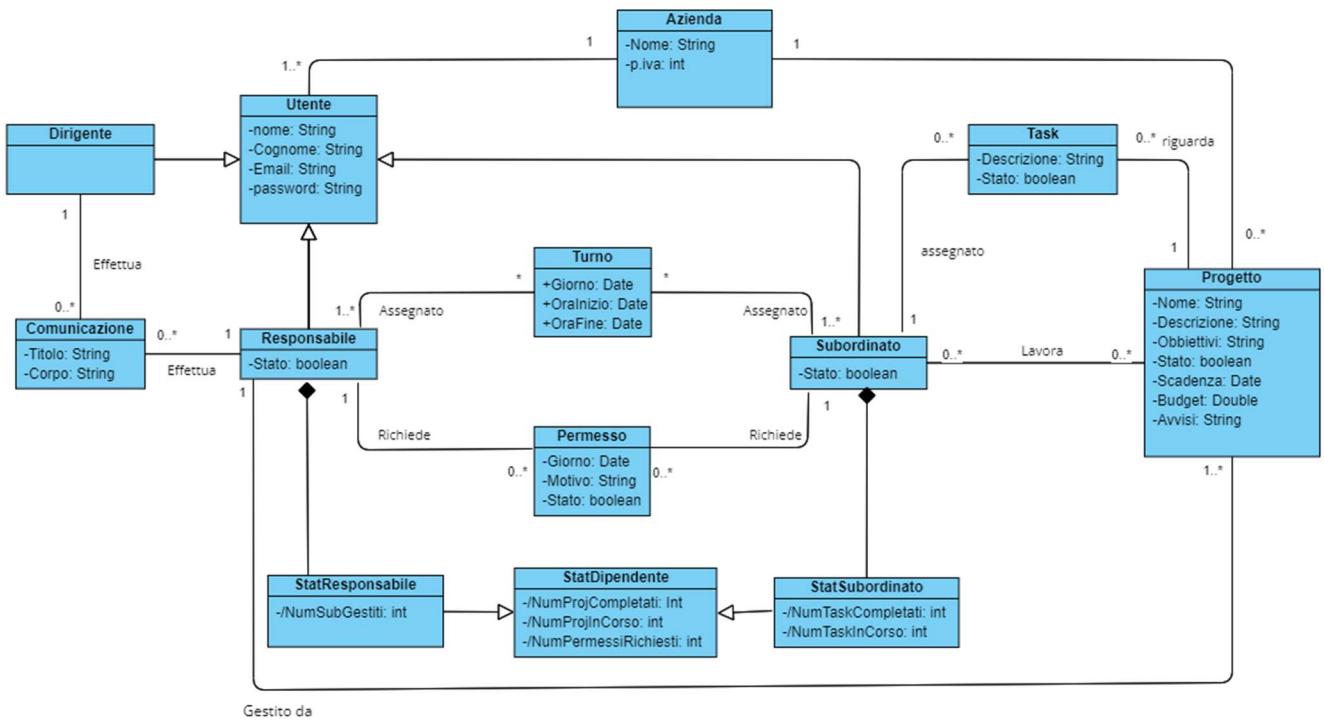
#	Campo	Formato	Messaggio di Errore
1	E-mail	<stringa>@<dominio>.<estensione>	"L'indirizzo e-mail non corrisponde ad alcun account".
2	Password	Min 8 caratteri	"La password inserita non è corretta".

Tabella Aggiunta/modifica progetto

#	Campo	Formato	Messaggio di Errore
1	Nome progetto	Max 30 caratteri (A-Z, a-z, 0-9)	"Il nome contiene caratteri non validi".
2	Descrizione	Max. 500 caratteri (A-Z, a-z, 0-9, caratteri speciali)	"La descrizione contiene caratteri non validi".

Modello a Oggetti

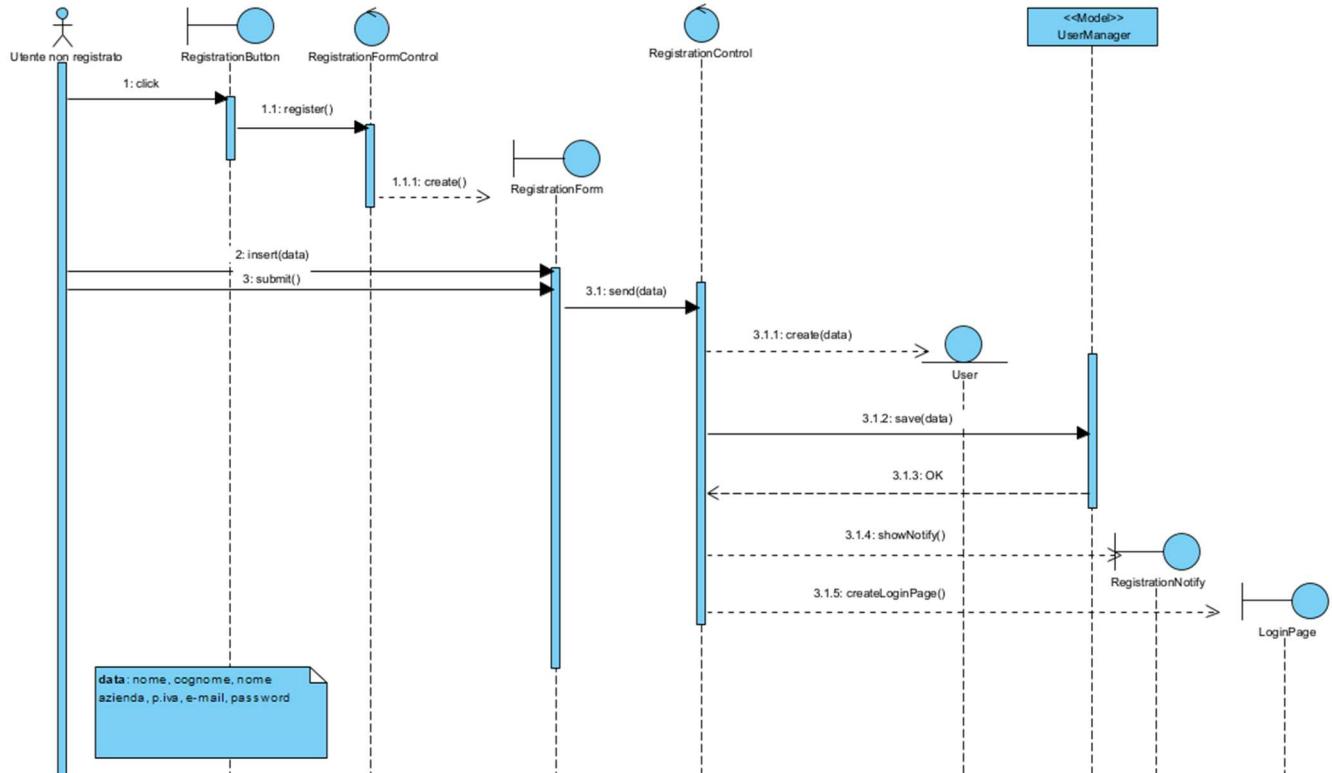
Class Diagram



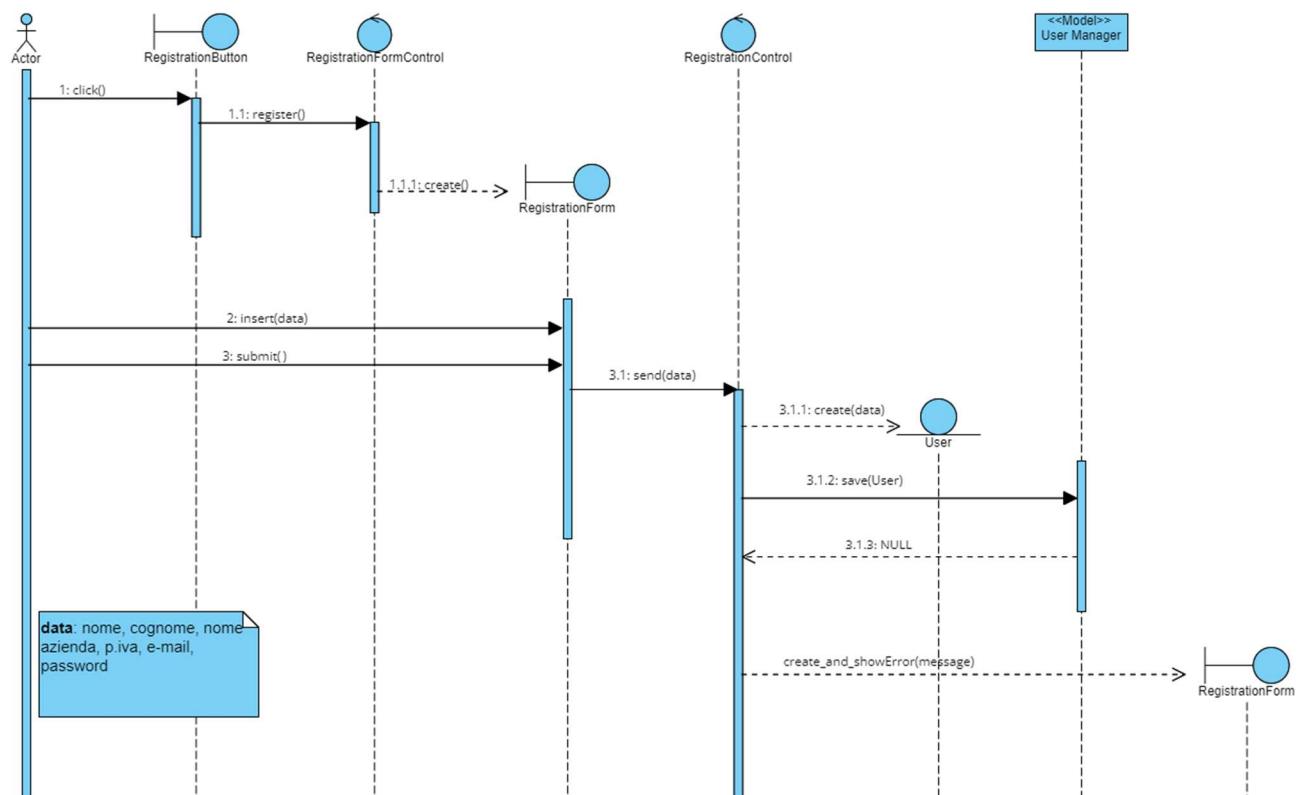
Modello Dinamico

Sequence Diagrams relativi ai Casi d'Uso

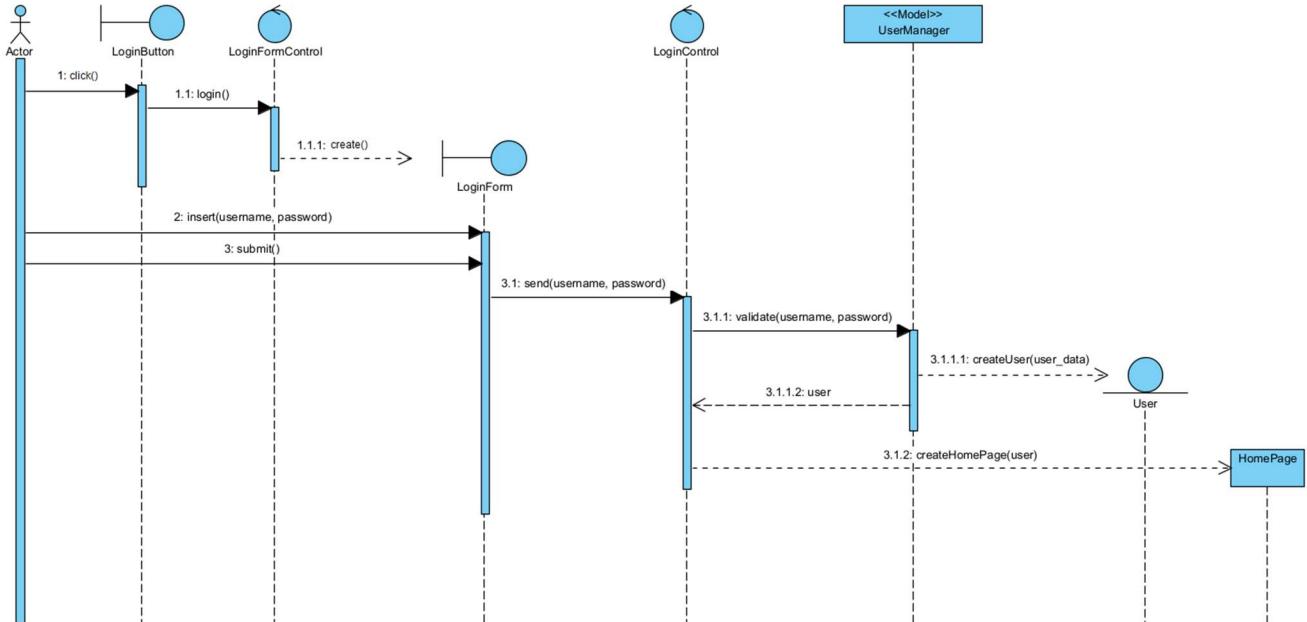
SD_1: Registrazione



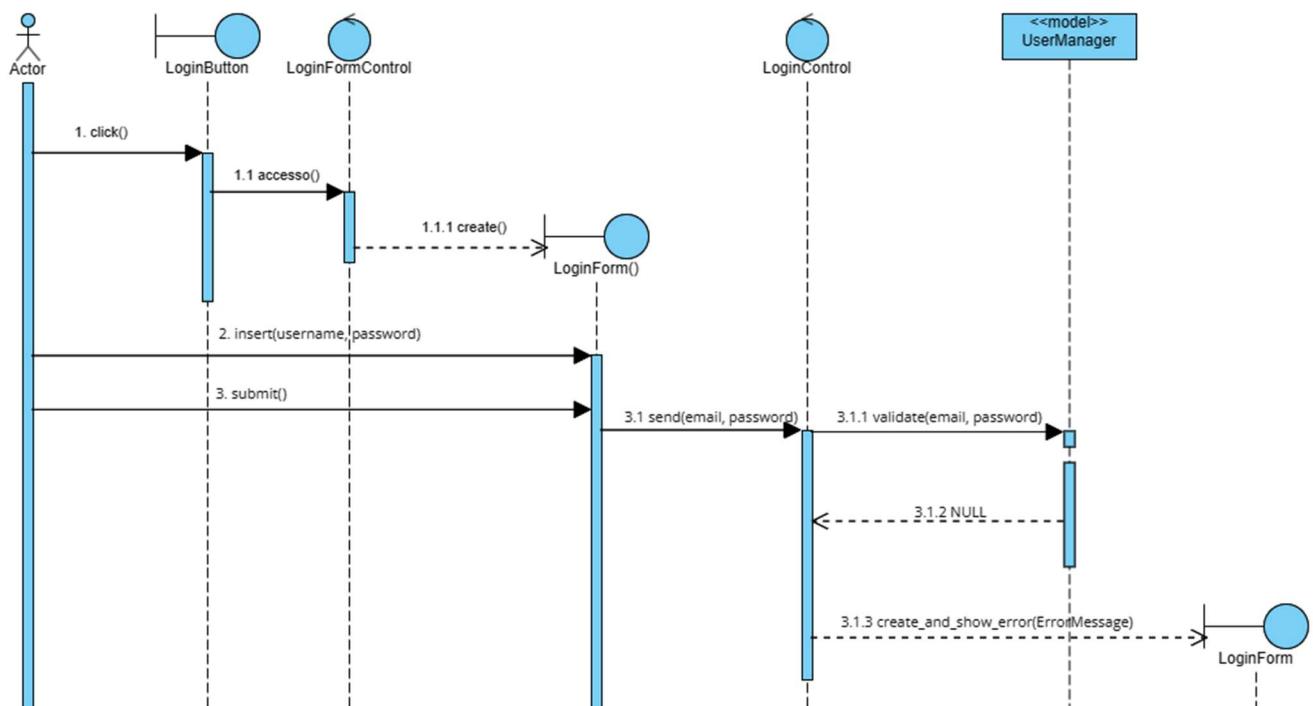
SD_1.1: Registrazione fallita



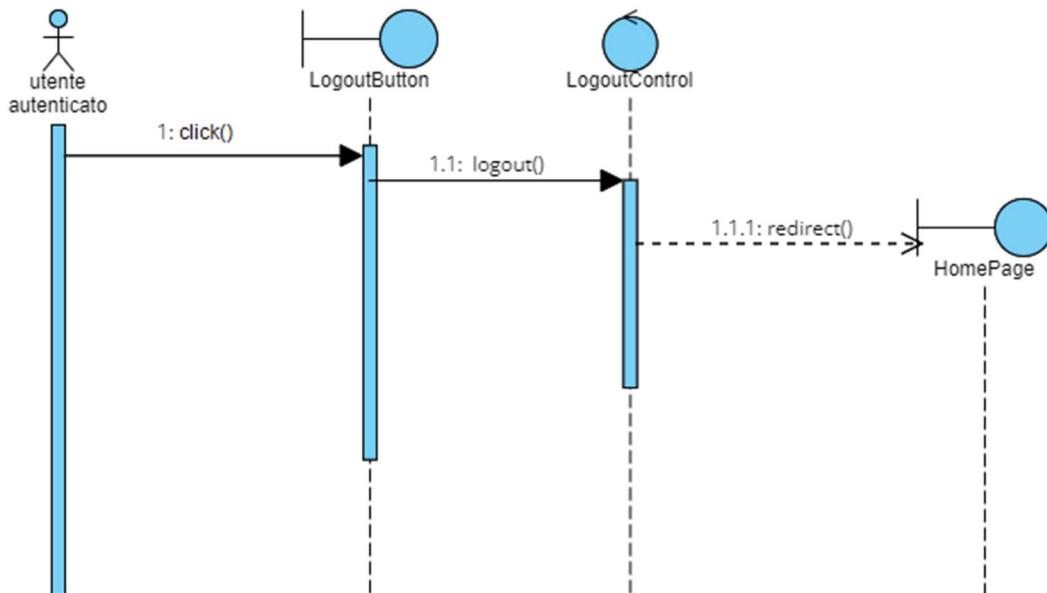
SD_2: Accesso



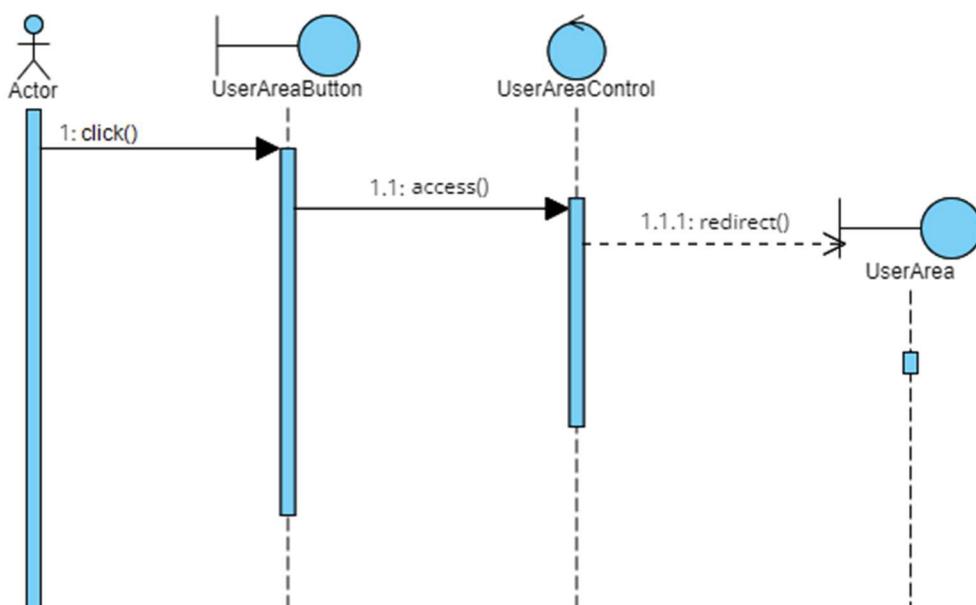
SD_2.1: Accesso fallito



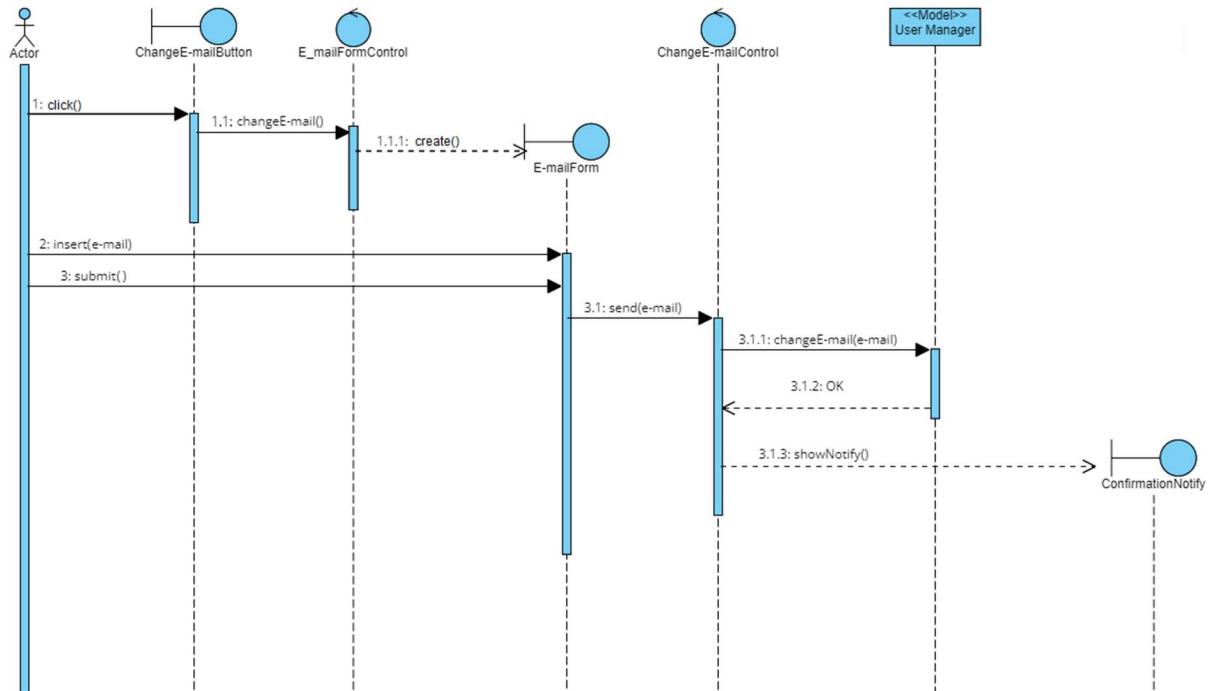
SD_3: Disconnessione



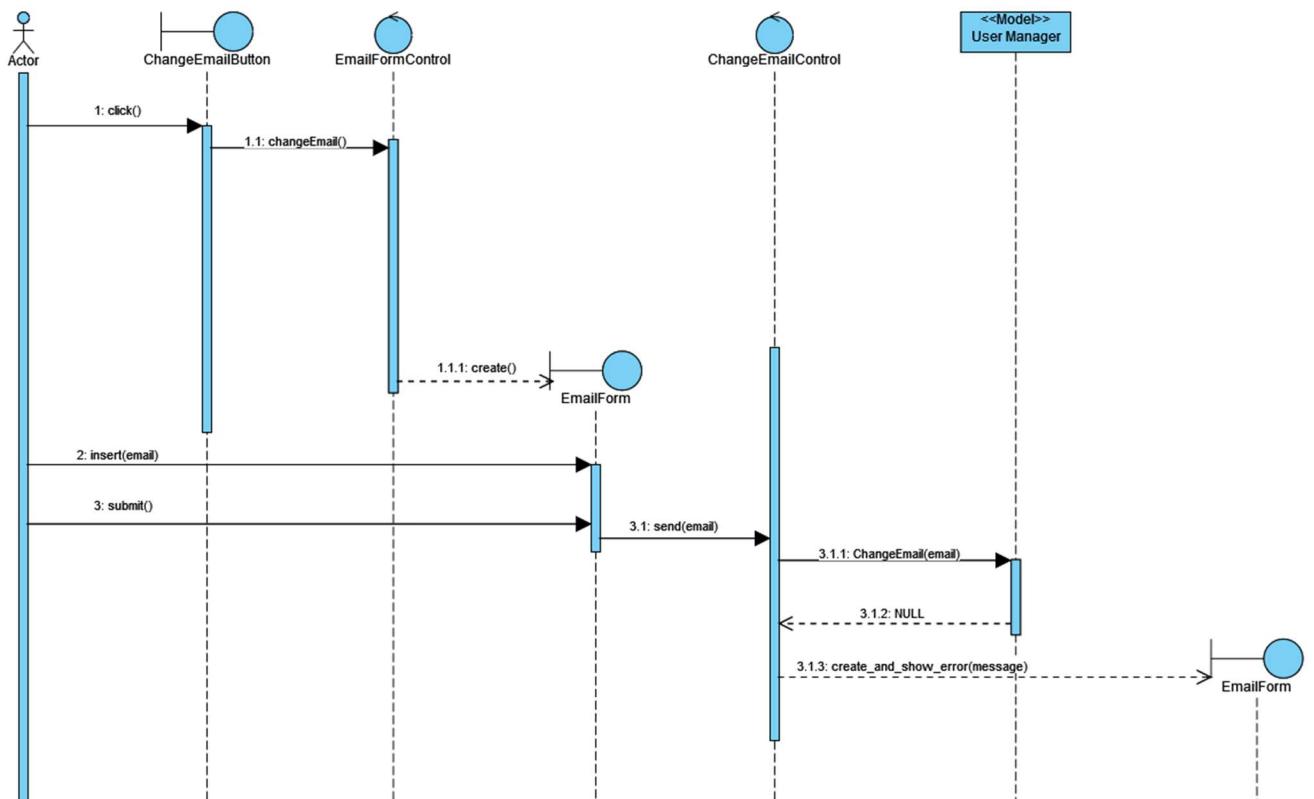
SD_4: Accesso Area Personale



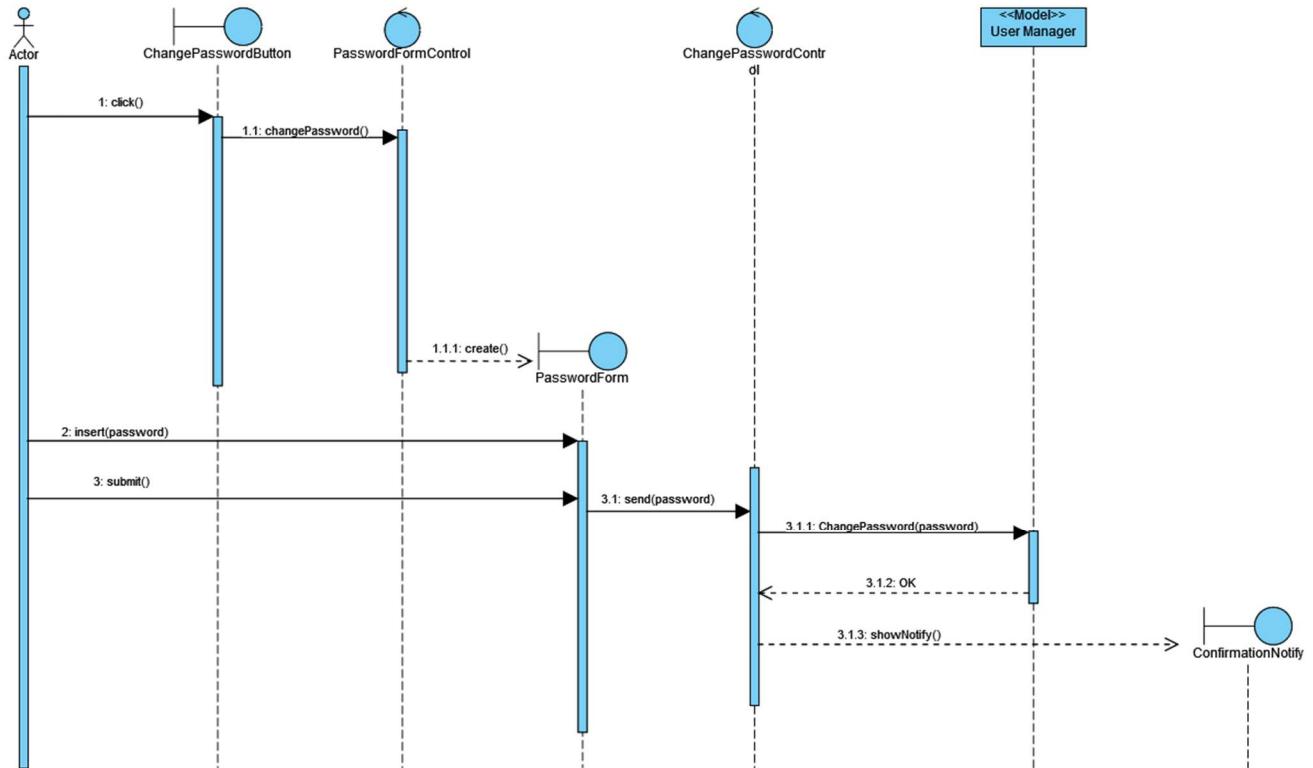
SD_5: Cambio E-mail



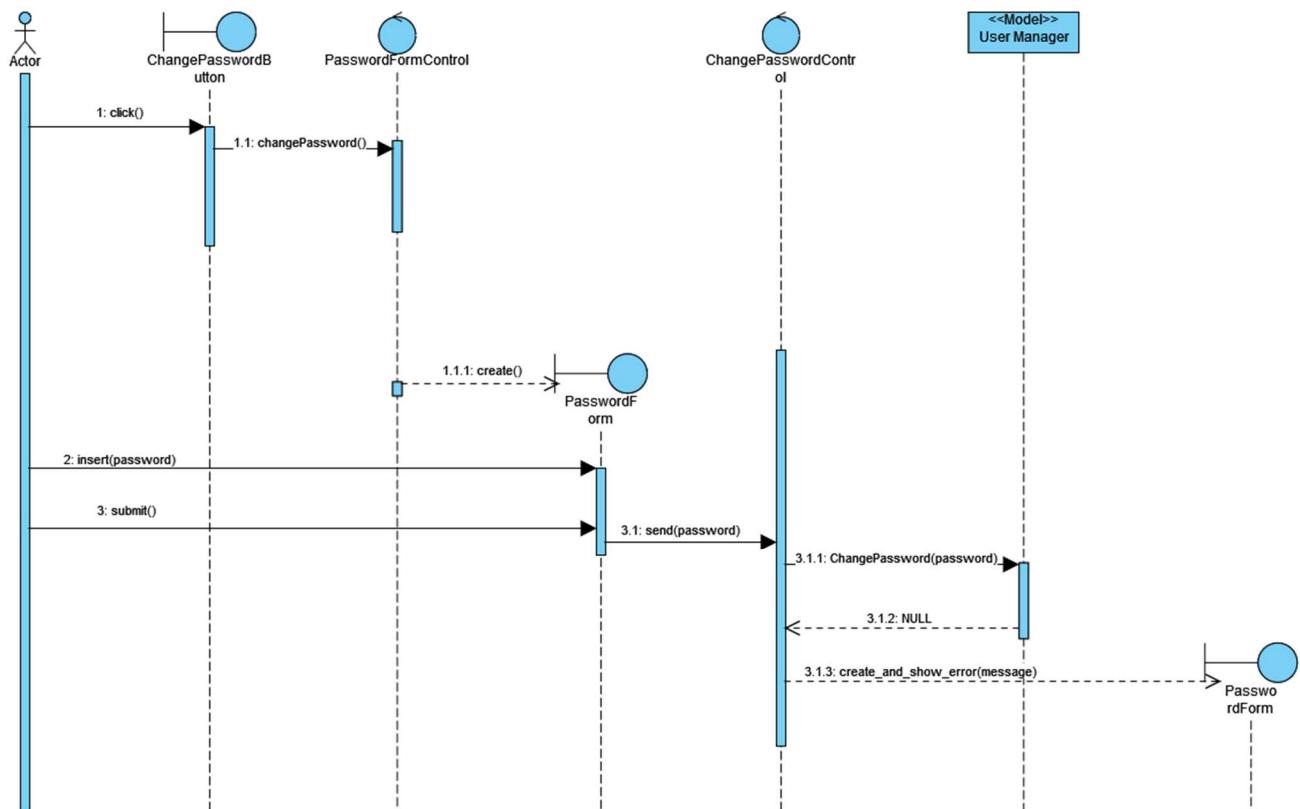
SD_5.1: Cambio E-mail fallito



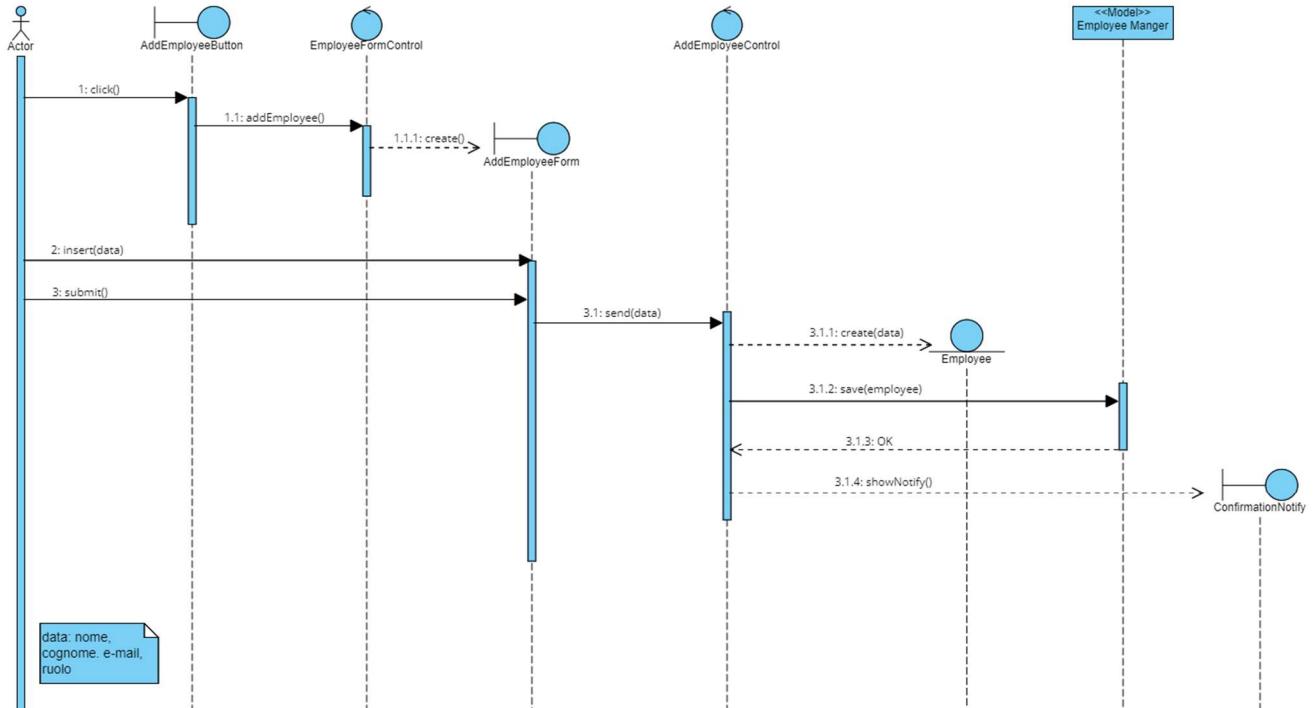
SD_6: Cambio Password



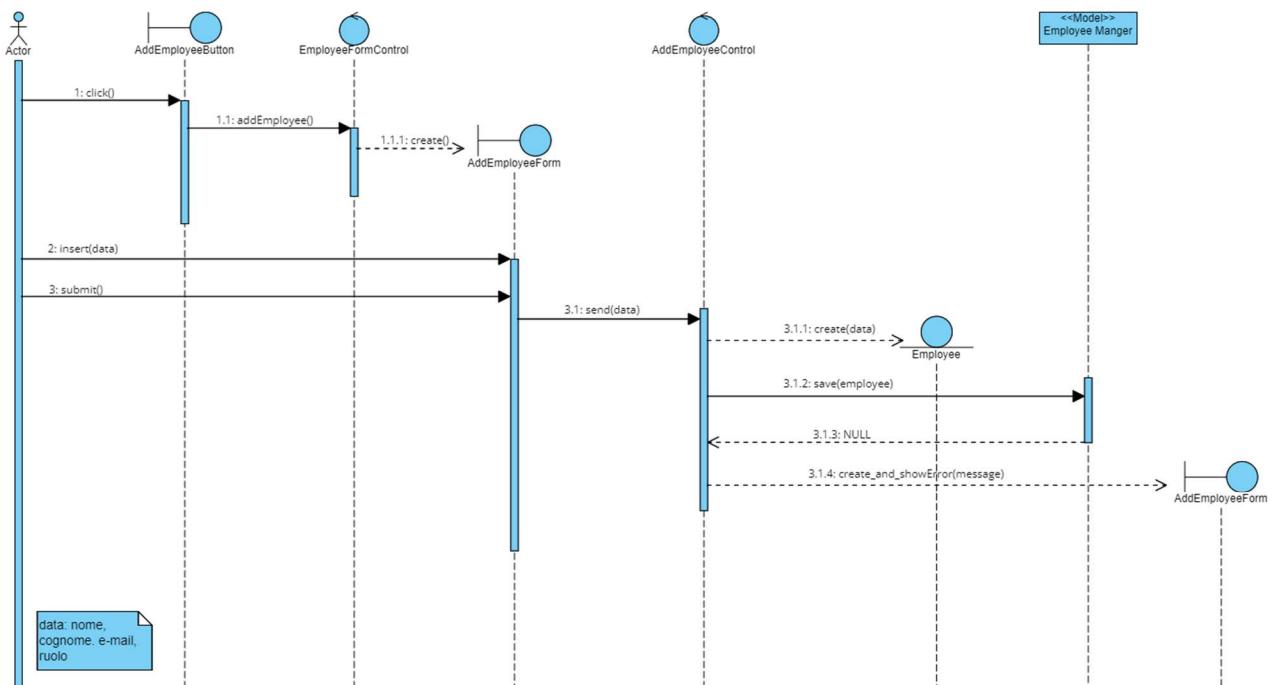
SD_6.1: Cambio Password fallito



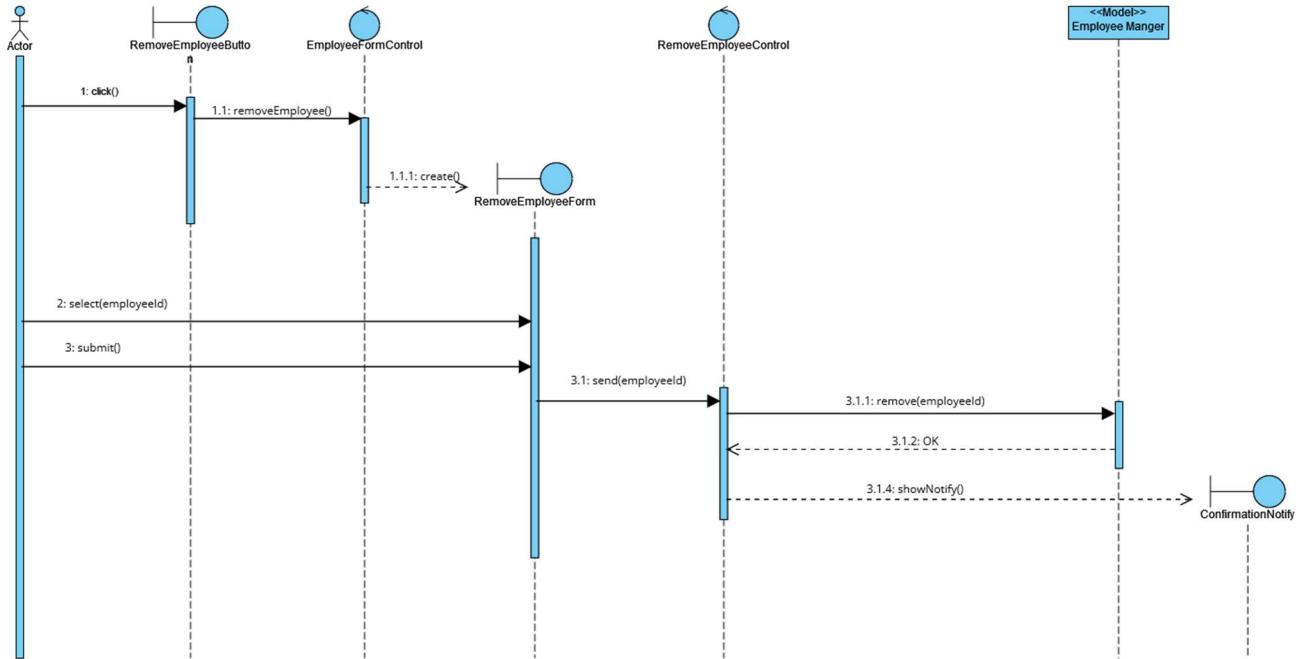
SD_7: Aggiungi Dipendente



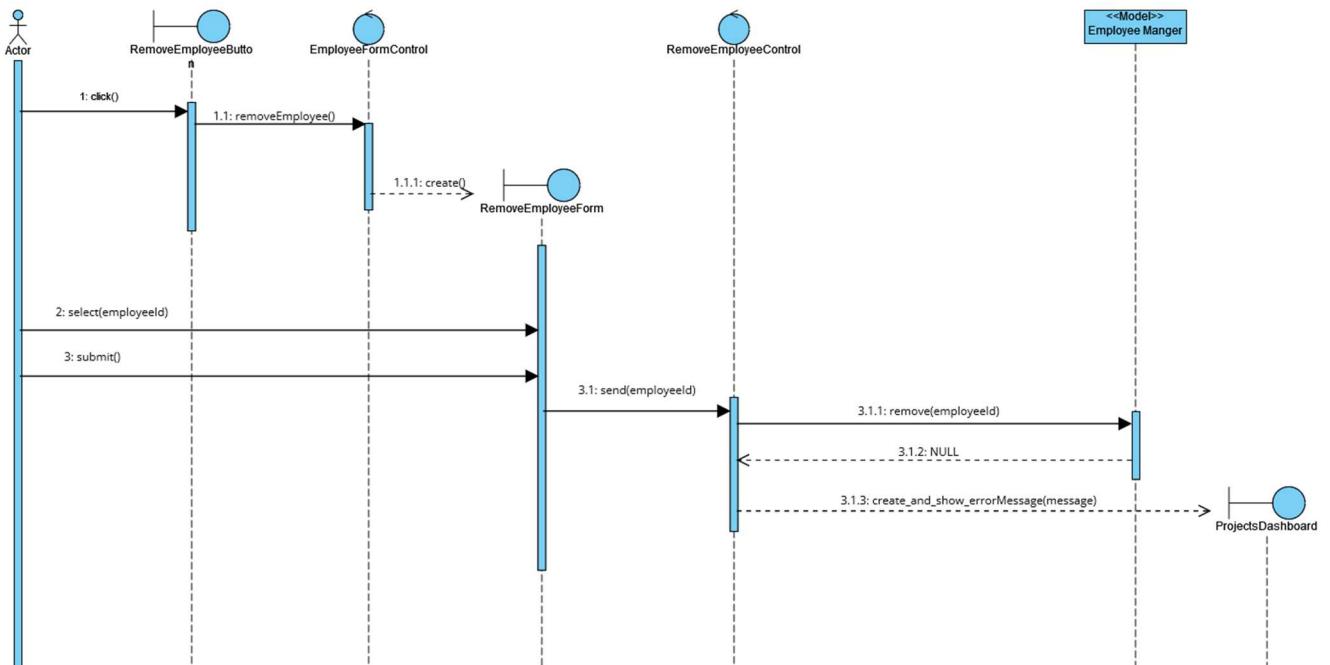
SD_7.1: Aggiunta dipendente fallita



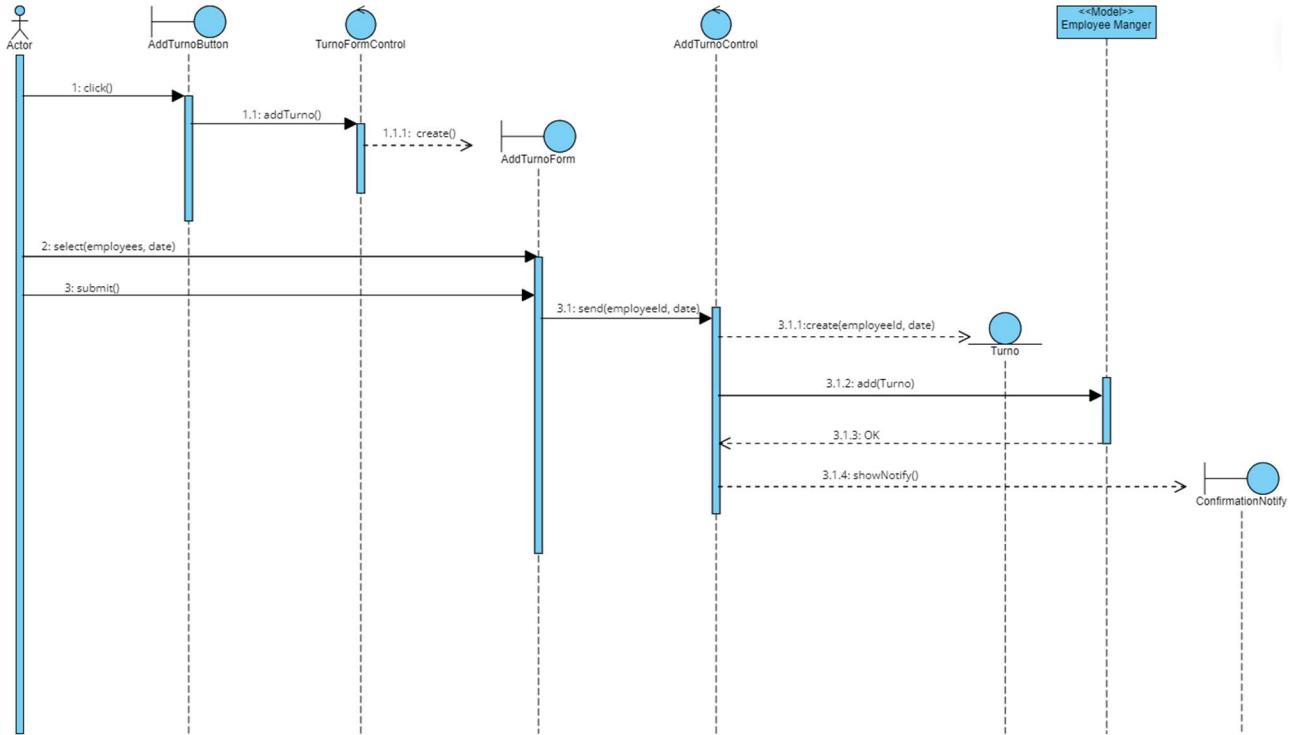
SD_8: Rimuovi Dipendente



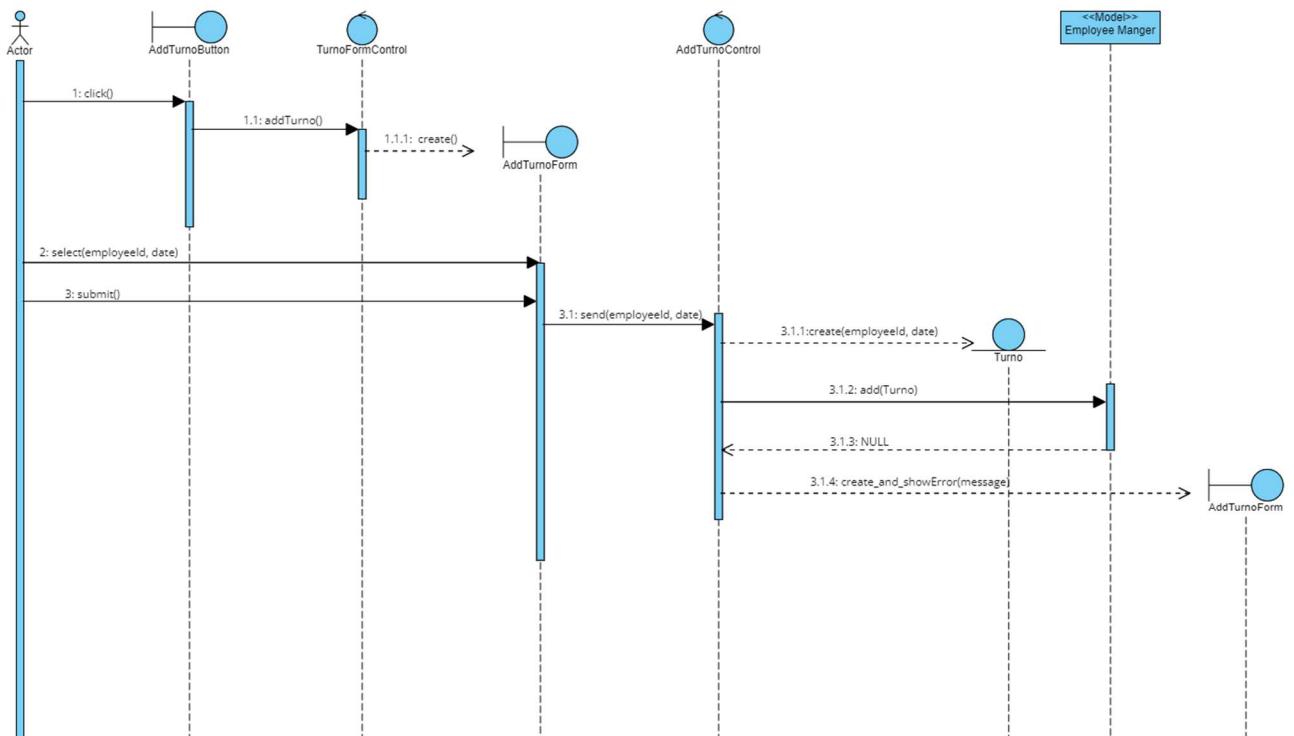
SD_8.1: Rimuovi dipendente fallito per Responsabile con progetto attivo



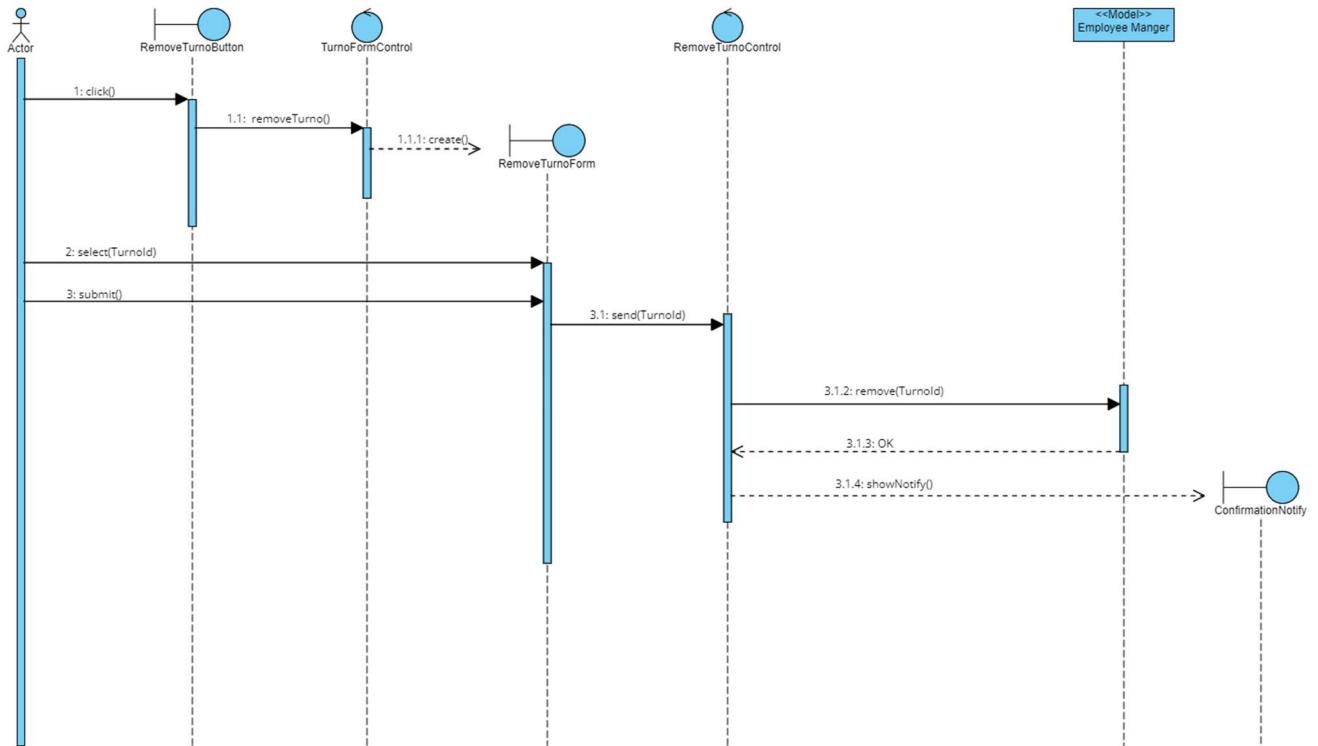
SD_9: Aggiungi Turno



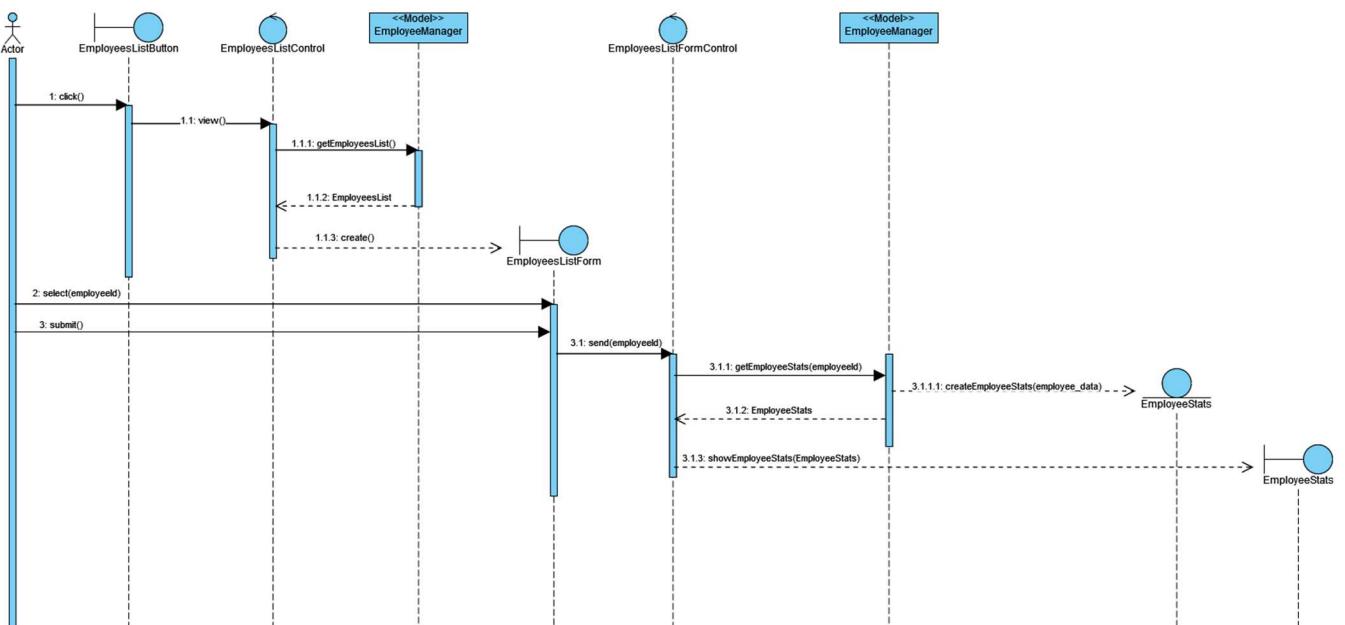
SD_9.1: Aggiunta turno fallita



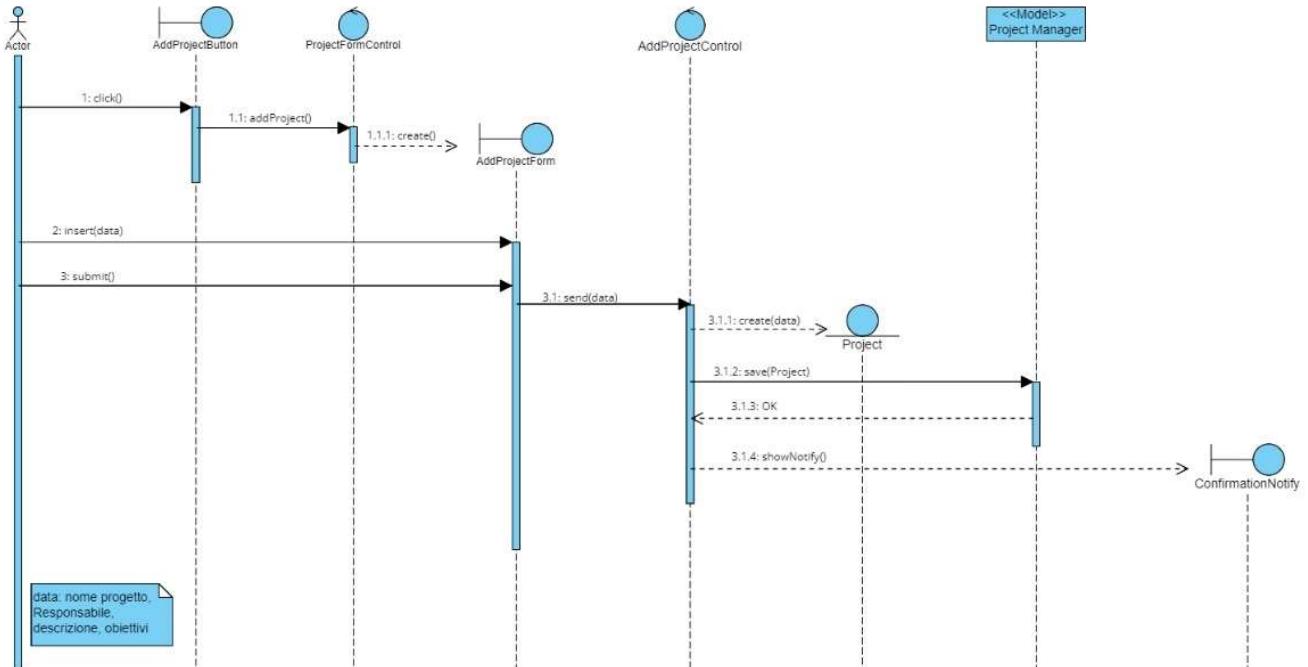
SD_10: Rimuovi Turno



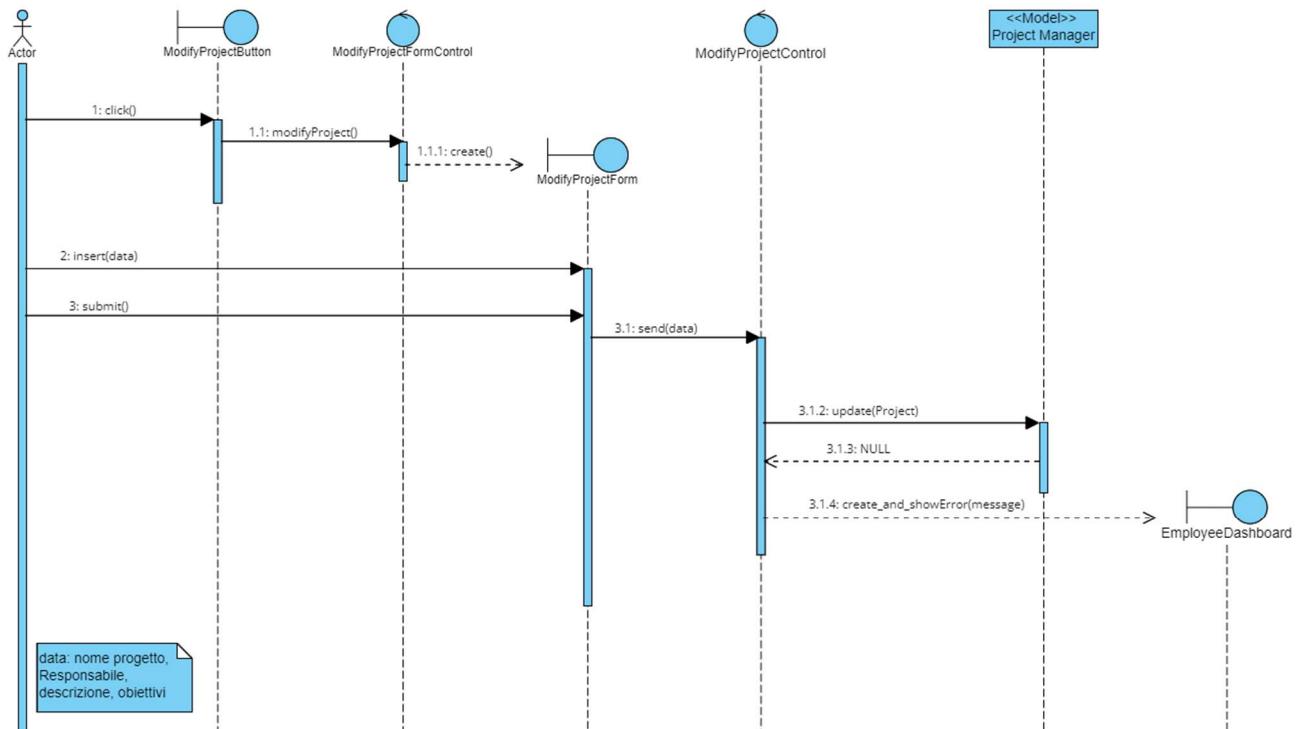
SD_11: Visualizza Statistiche



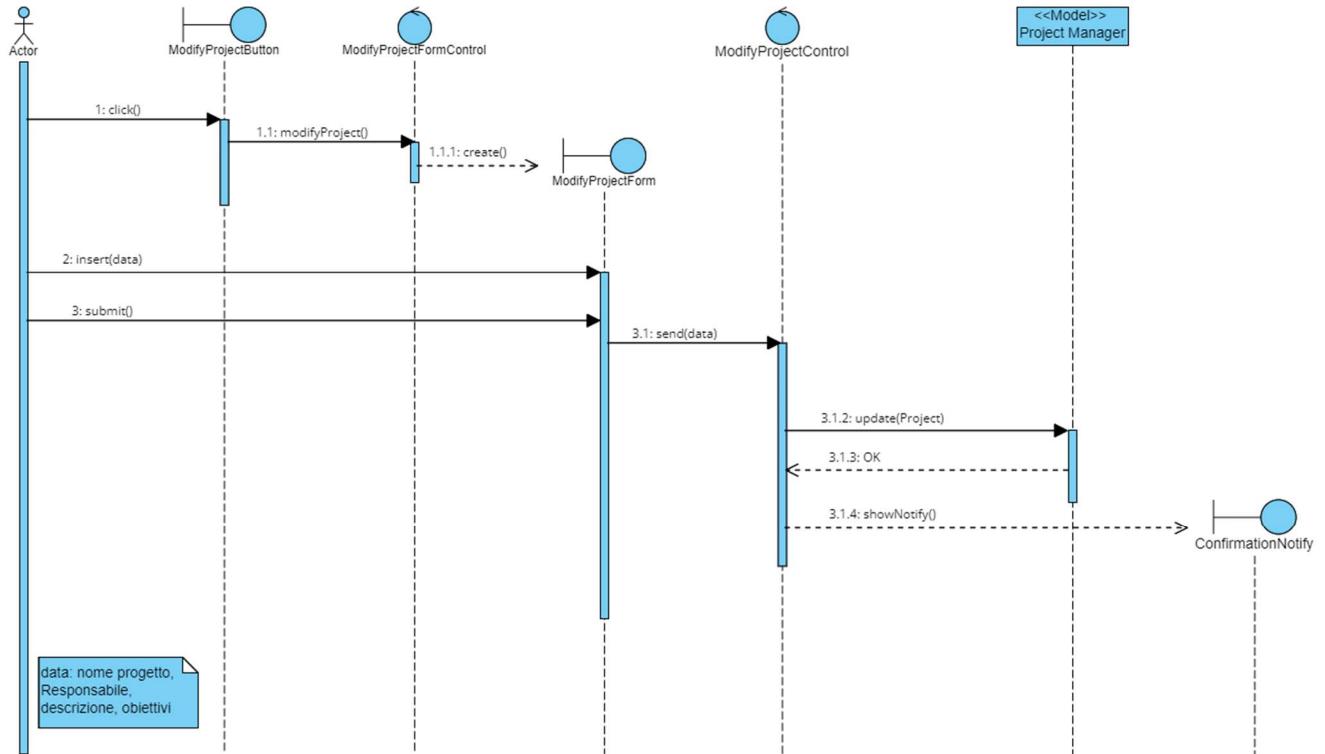
SD_12: Aggiungi Progetto



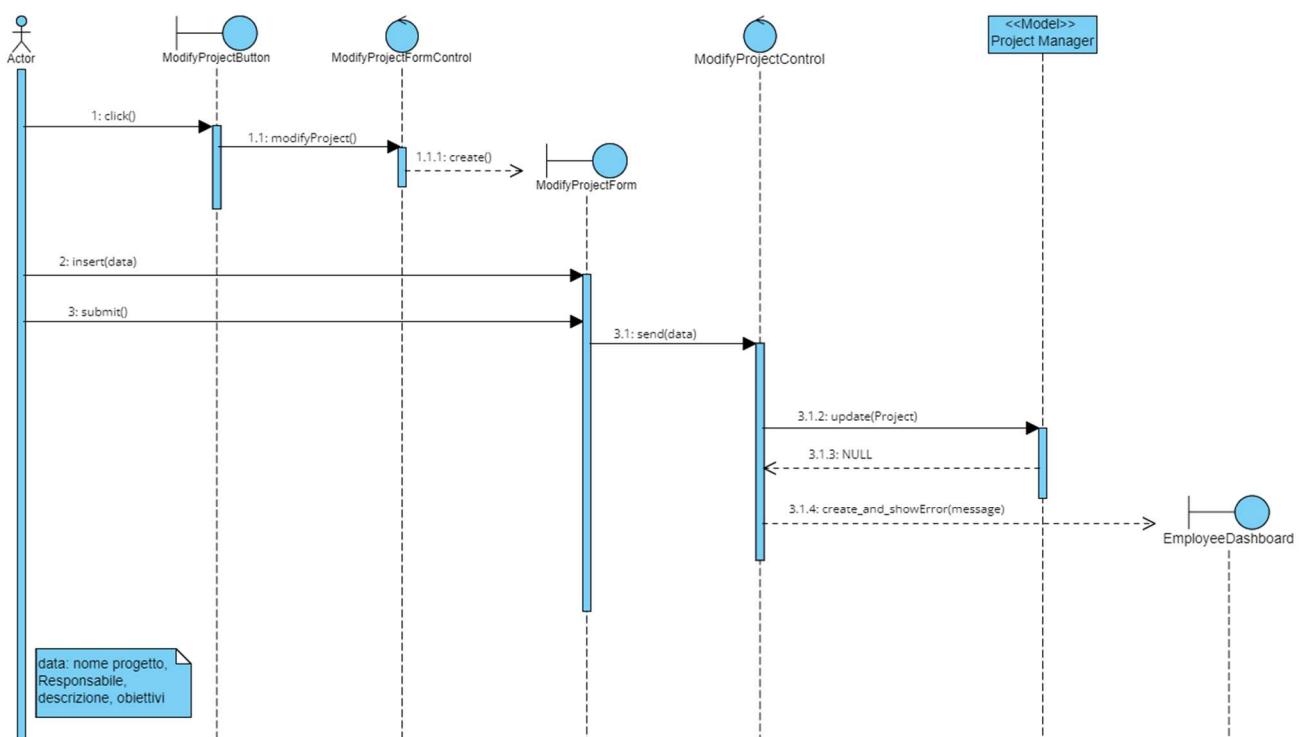
SD_12.1: Aggiunta Progetto fallita per Responsabili mancanti



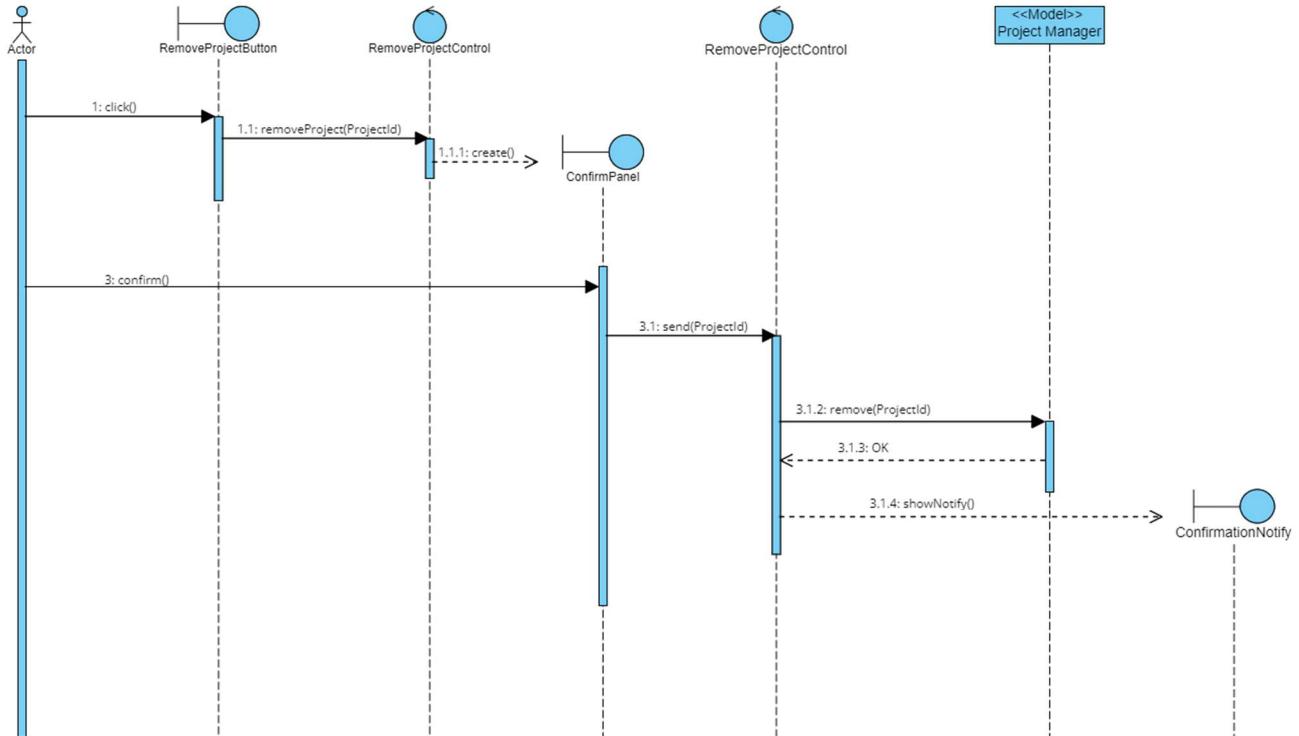
SD_13: Modifica Progetto



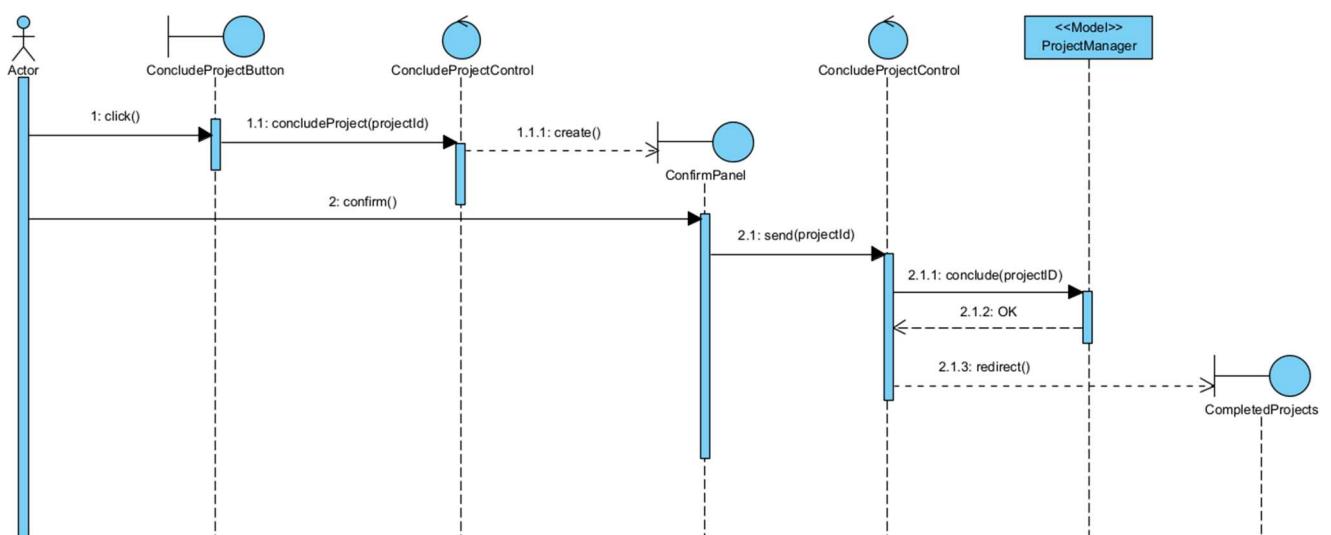
SD_13.1: Modifica Progetto fallita per Responsabili mancanti



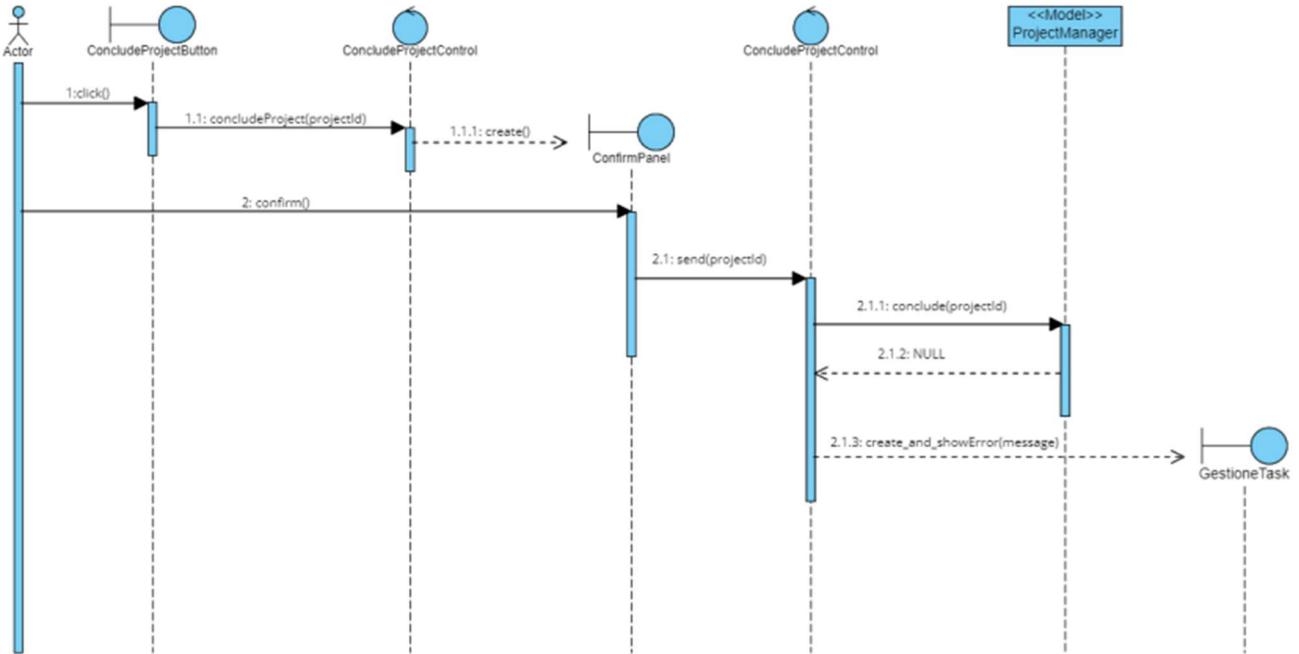
SD_14: Elimina Progetto



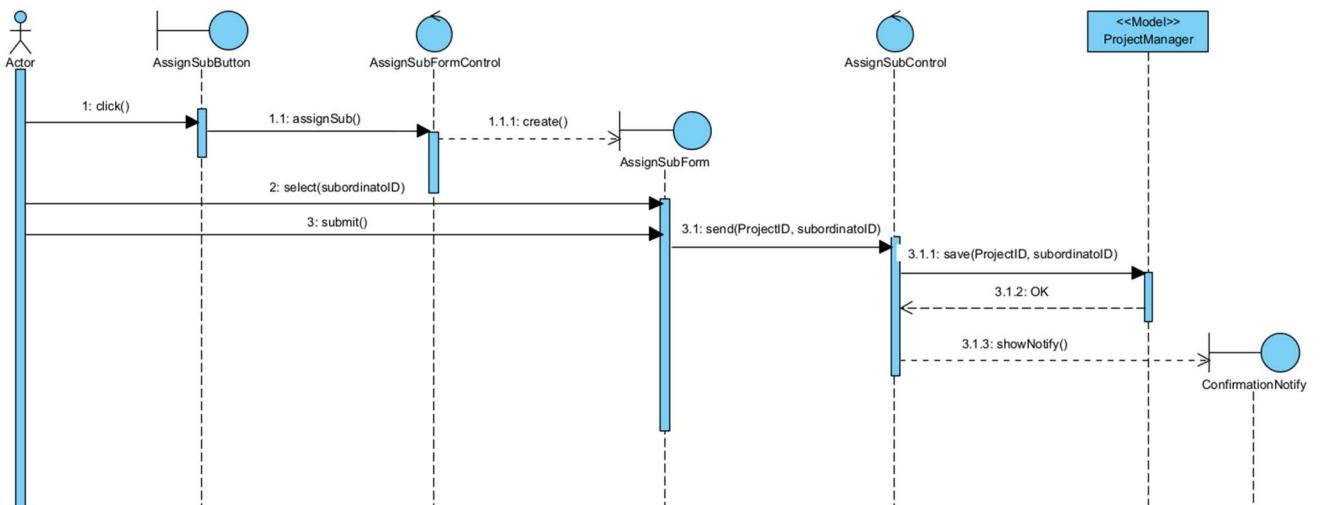
SD_15: Concludi Progetto



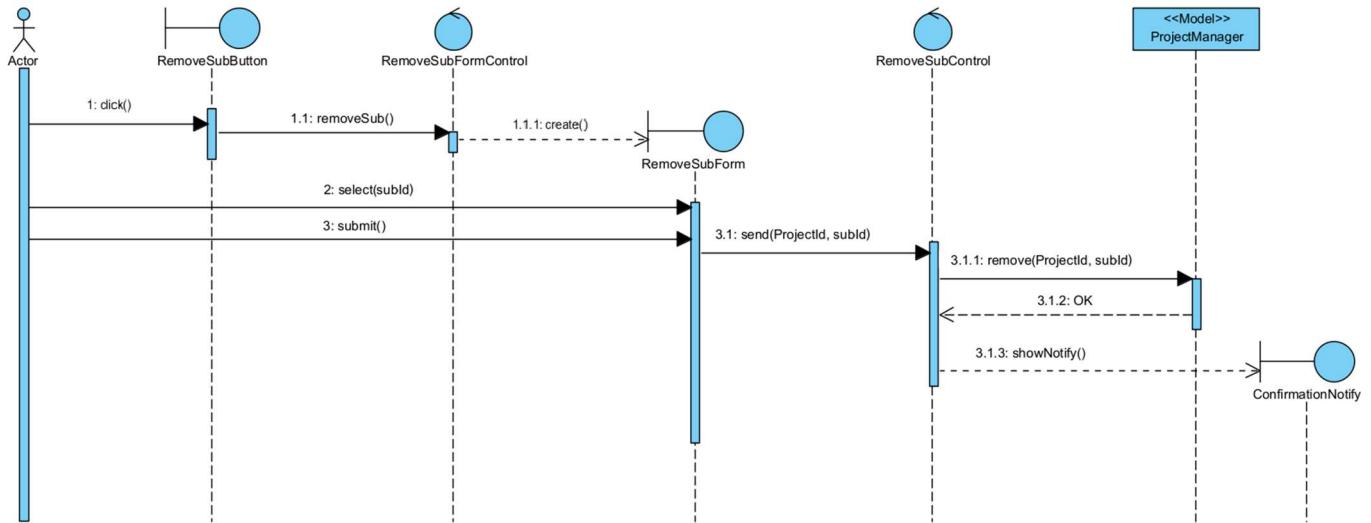
SD_16: Conclusione progetto fallita per Task non completati



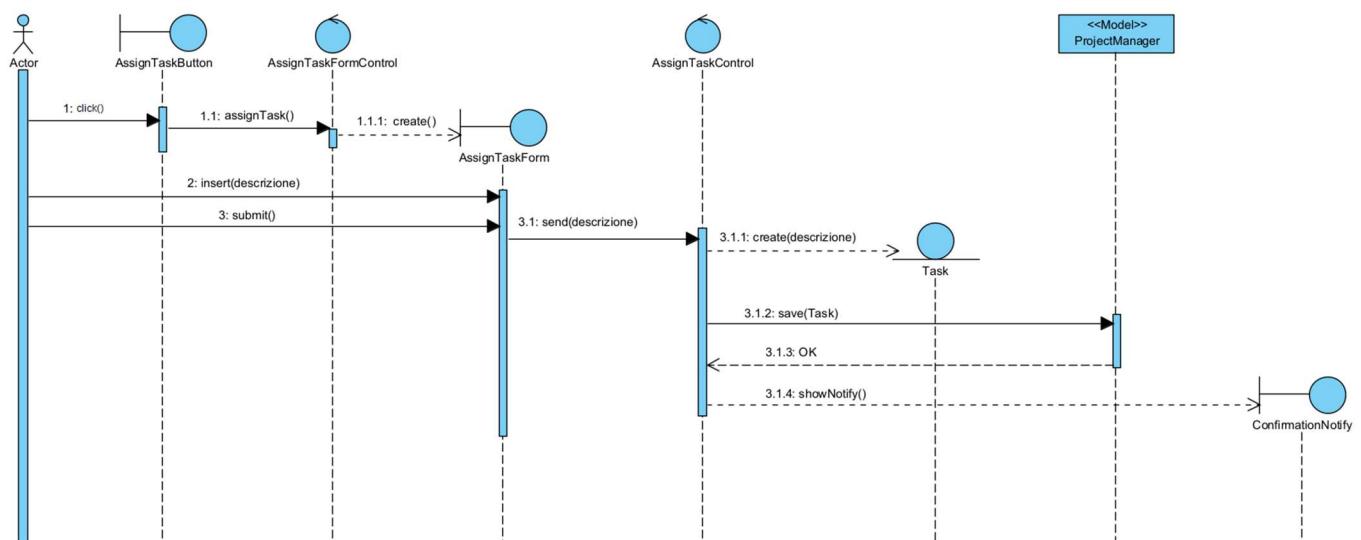
SD_17: Assegna Subordinato



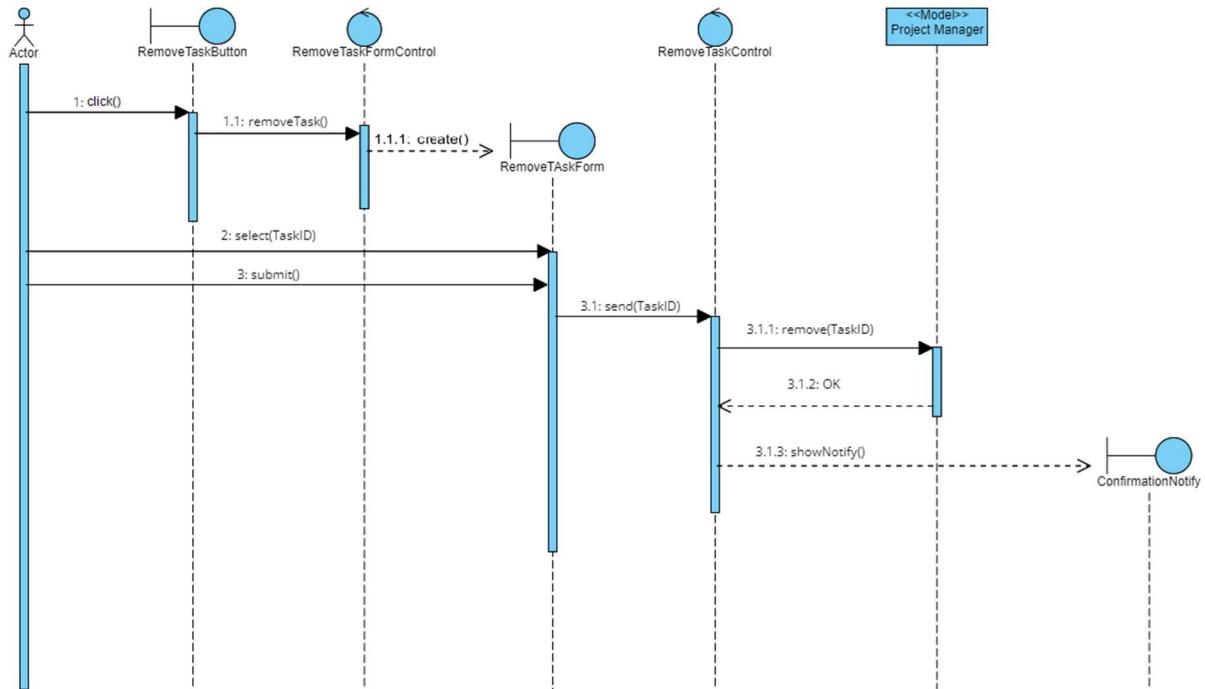
SD_18: Rimuovi Subordinato



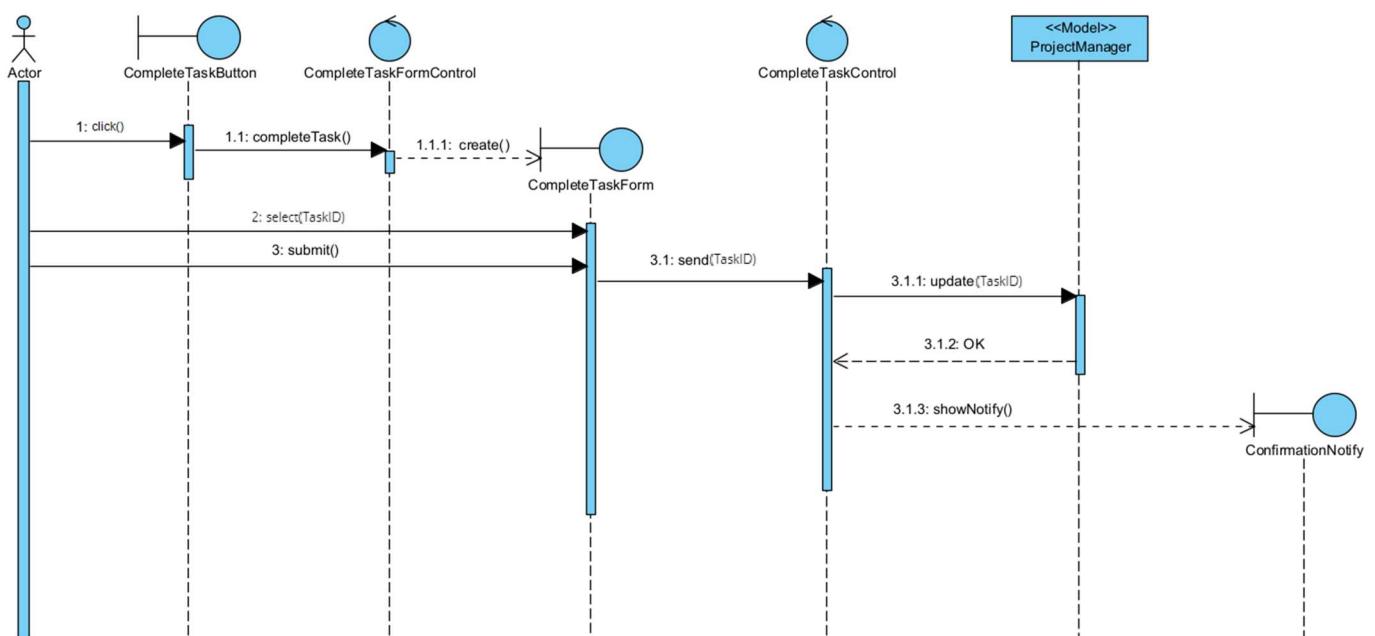
SD_19: Assegna Task



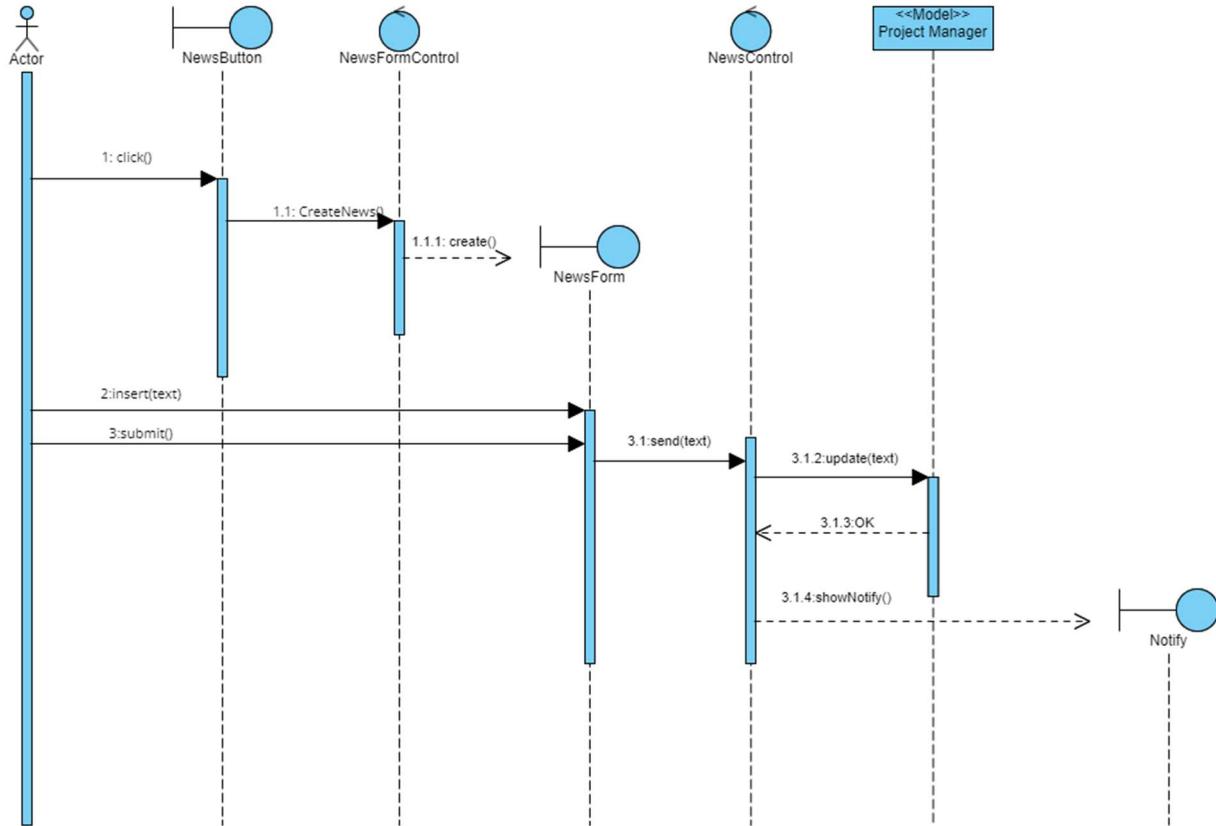
SD_20: Rimuovi Task



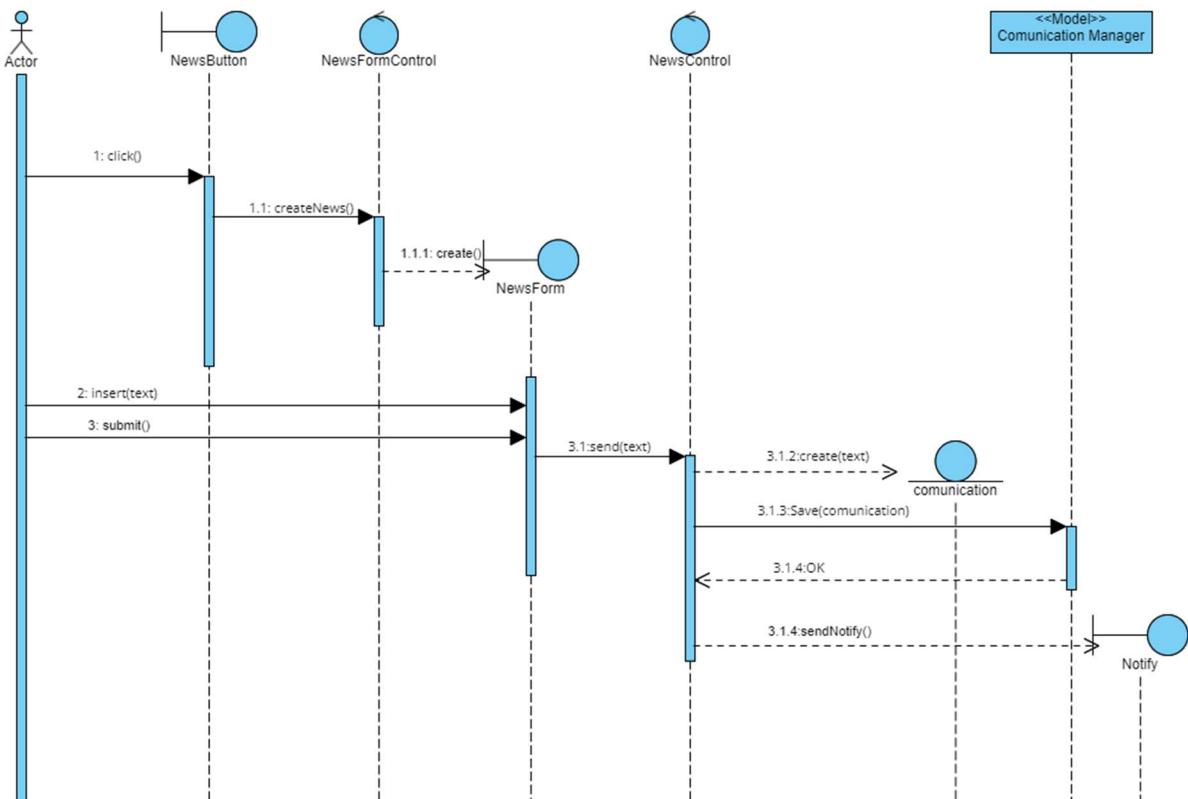
SD_21: Completa Task



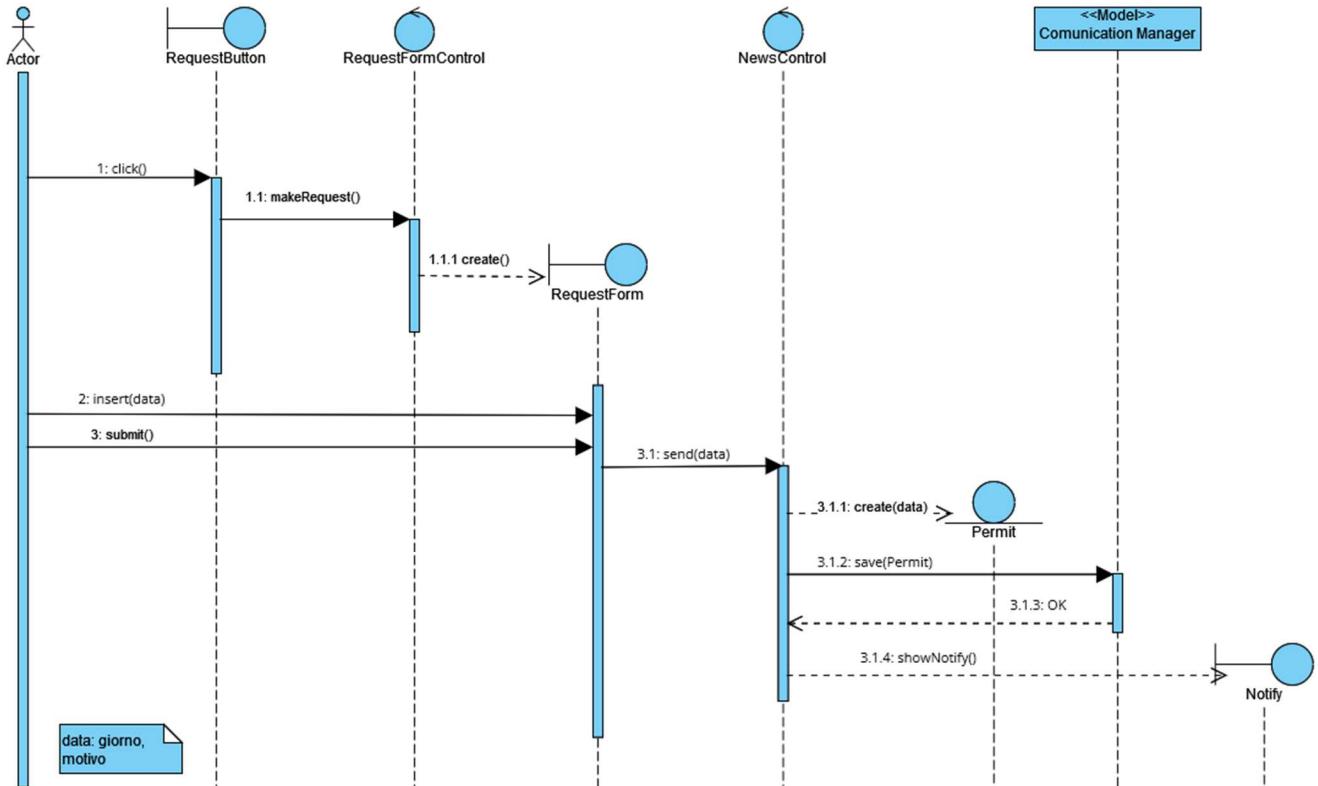
SD_22: Inviare Avviso Progetto



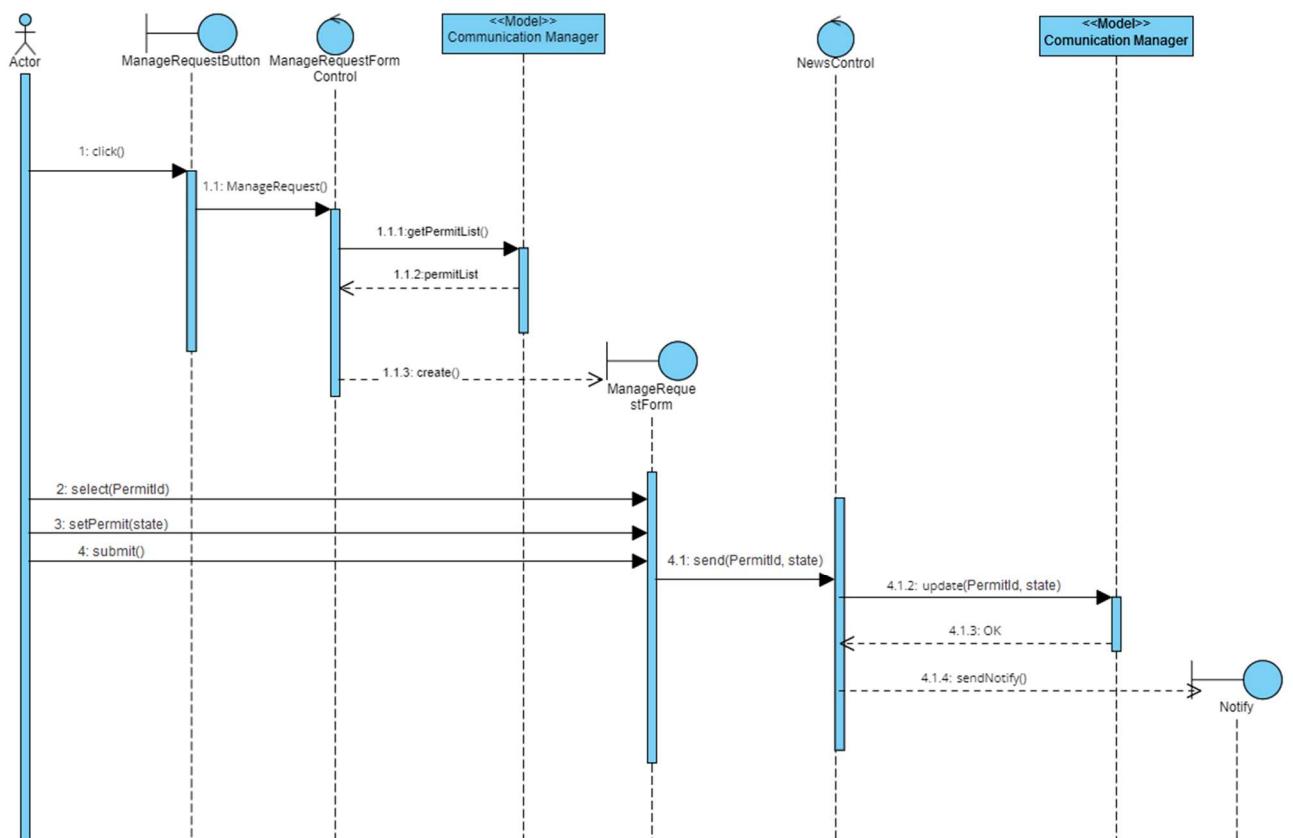
SD_23: Inserire News



SD_24: Richiesta Permesso

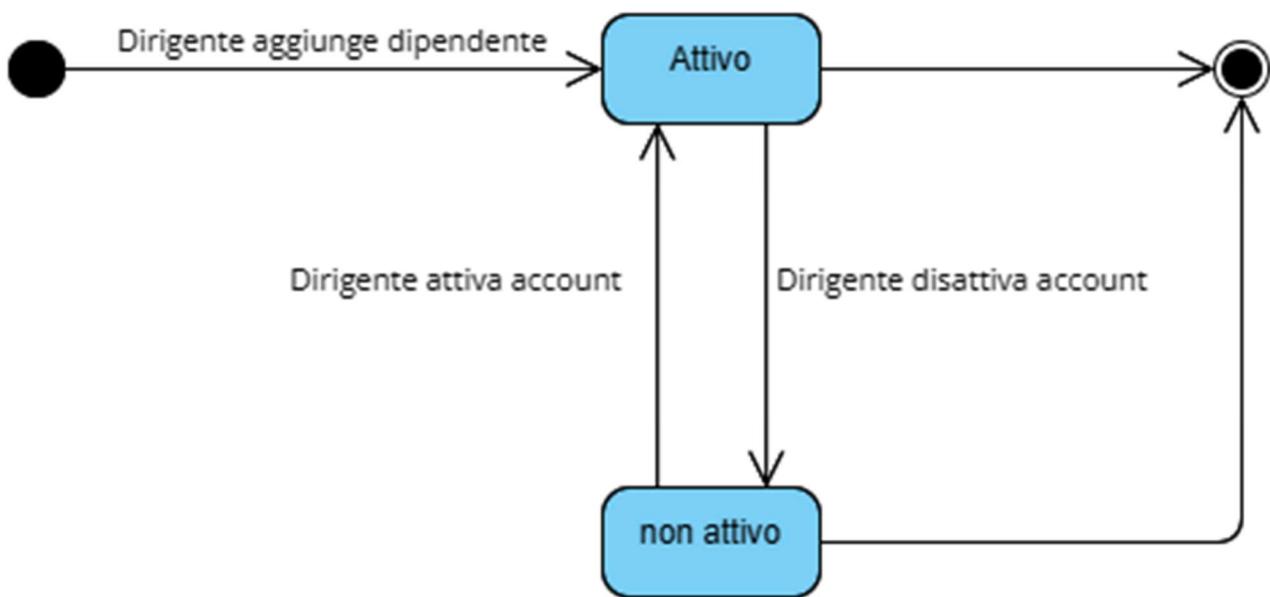


SD_25: Gestione Permessi

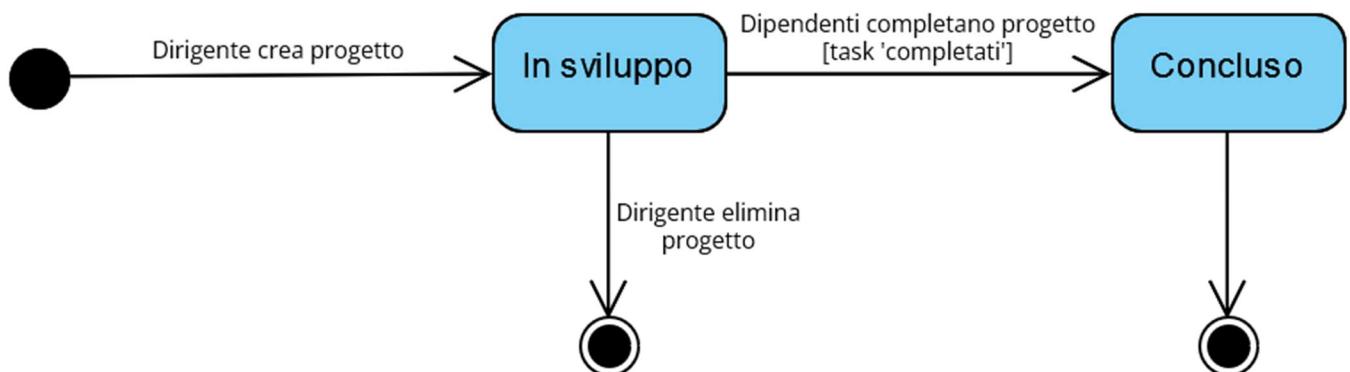


State chart Diagrams

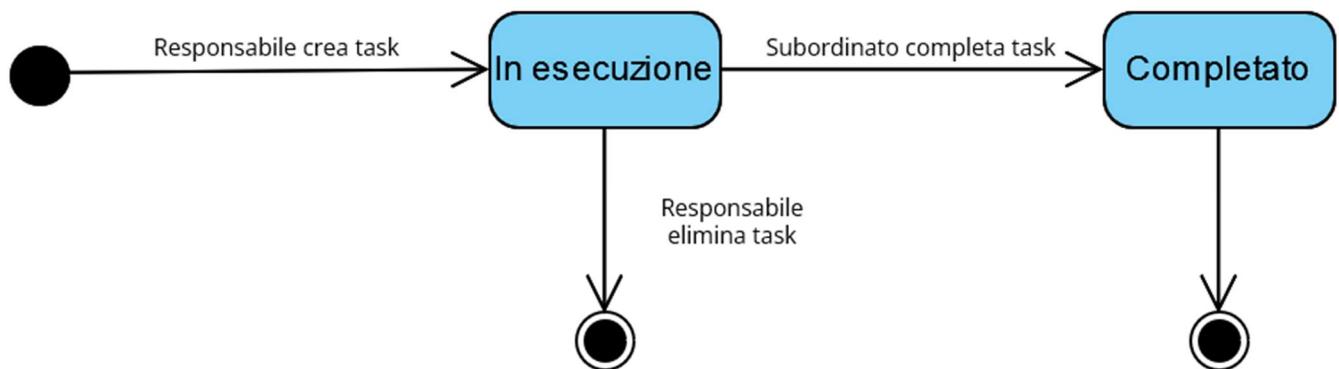
SC1_Dipendente



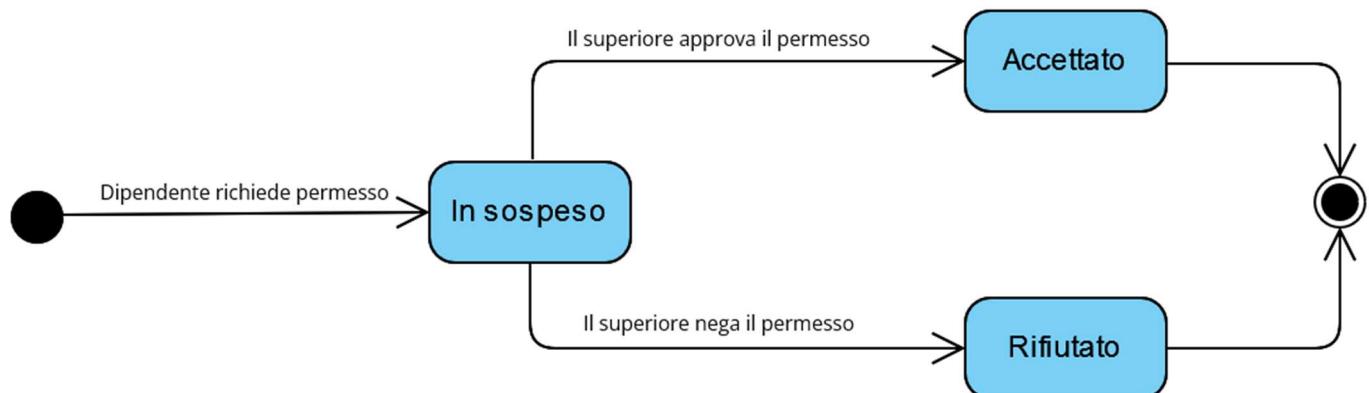
SC2_Progetto



SC3_Task



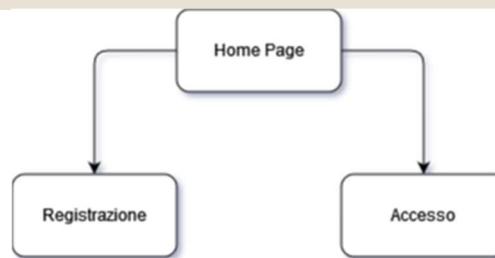
SC4_Permission



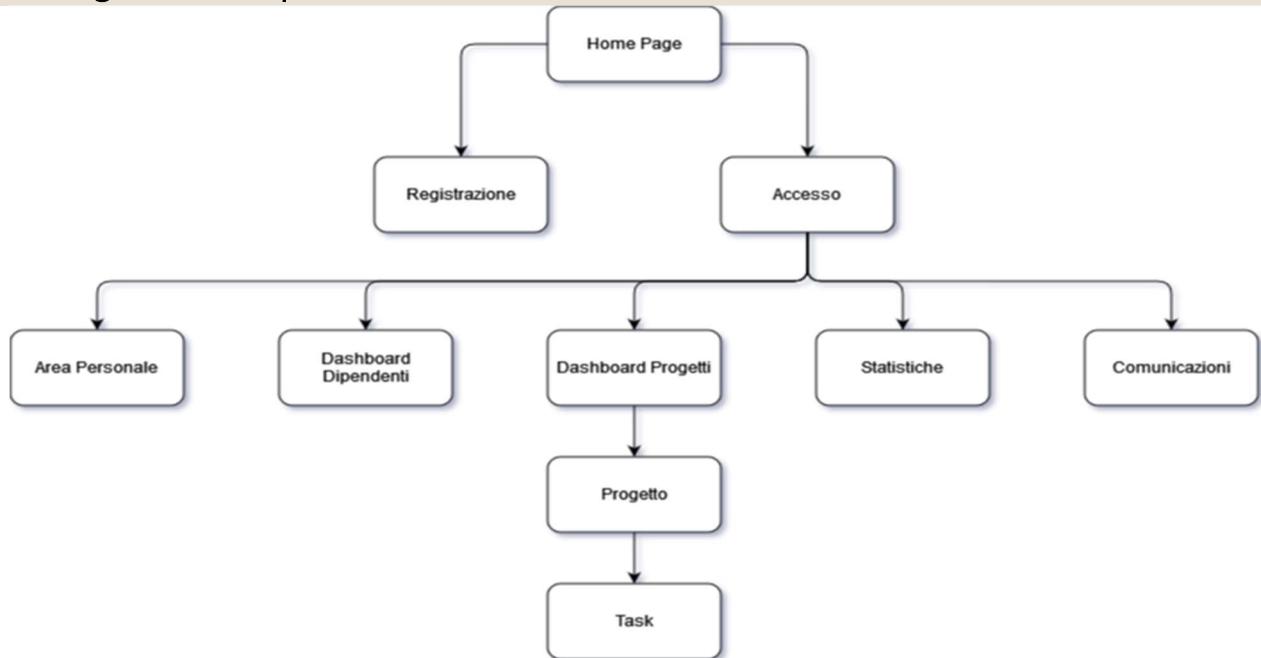
Interfaccia Utente

Navigational Paths

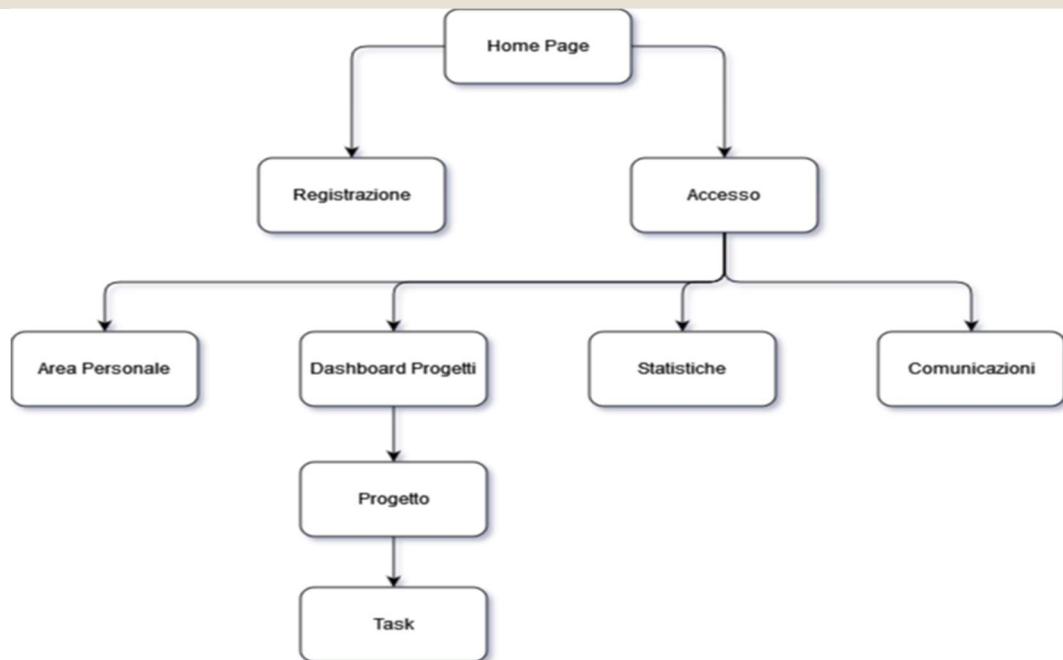
Utente non registrato



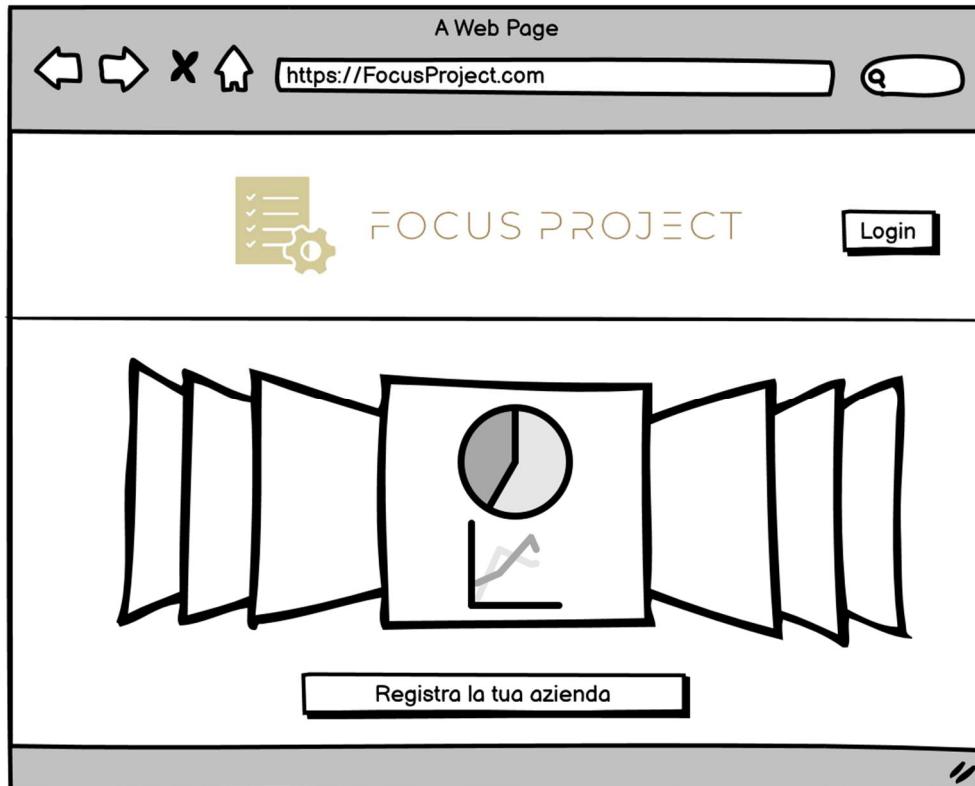
Dirigente e Responsabile



Subordinato



Mockups



A Web Page
https://FocusProject/Registrazione

FOCUS PROJECT

Login

Nome

Cognome

P.iva

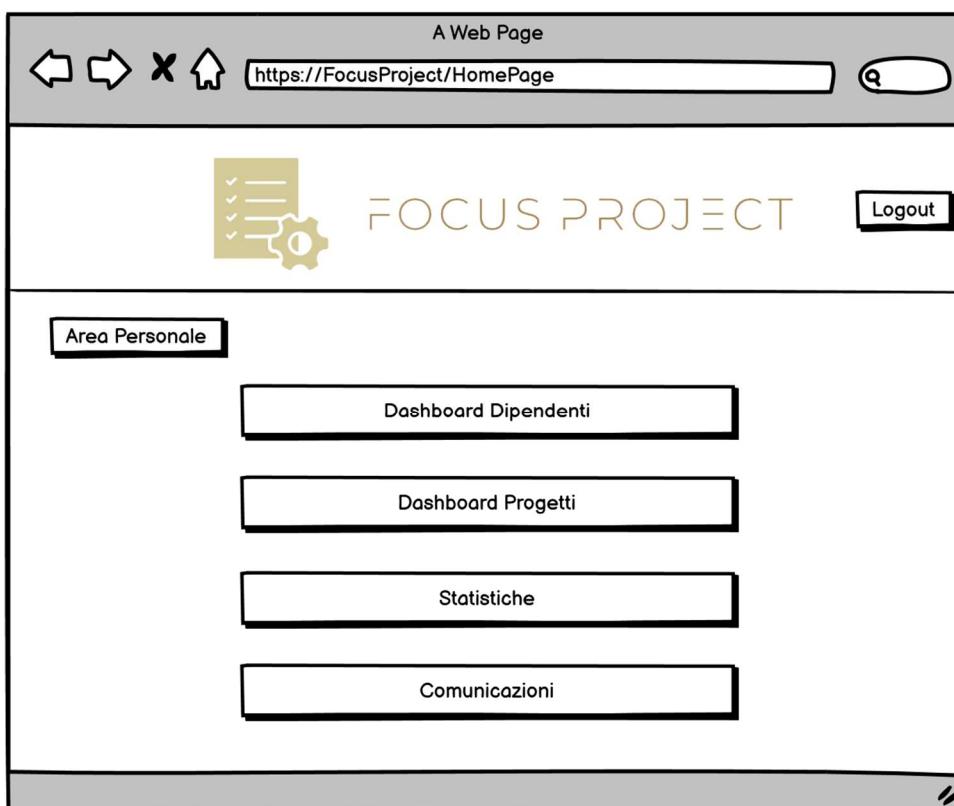
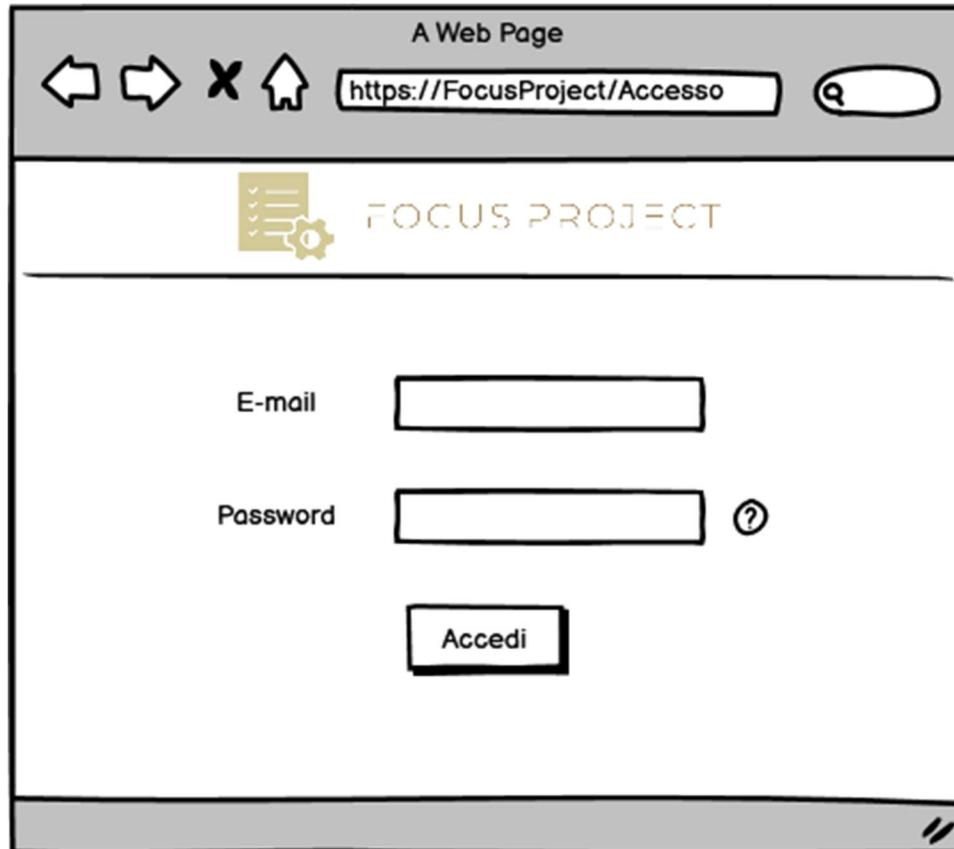
Nome Azienda

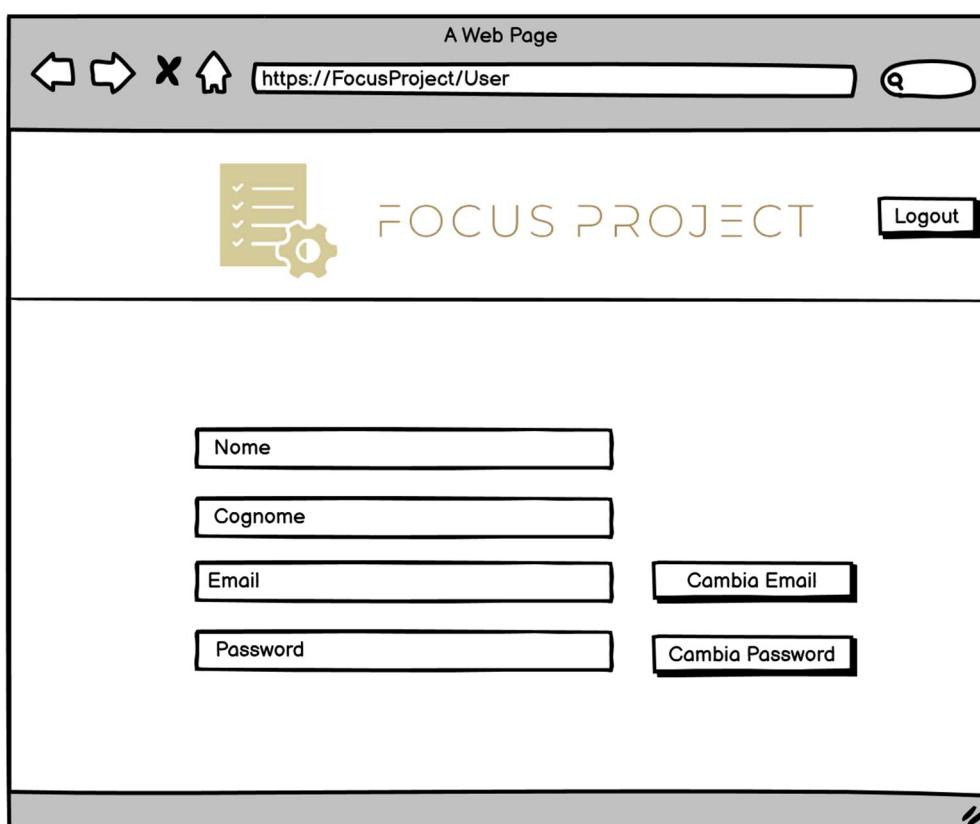
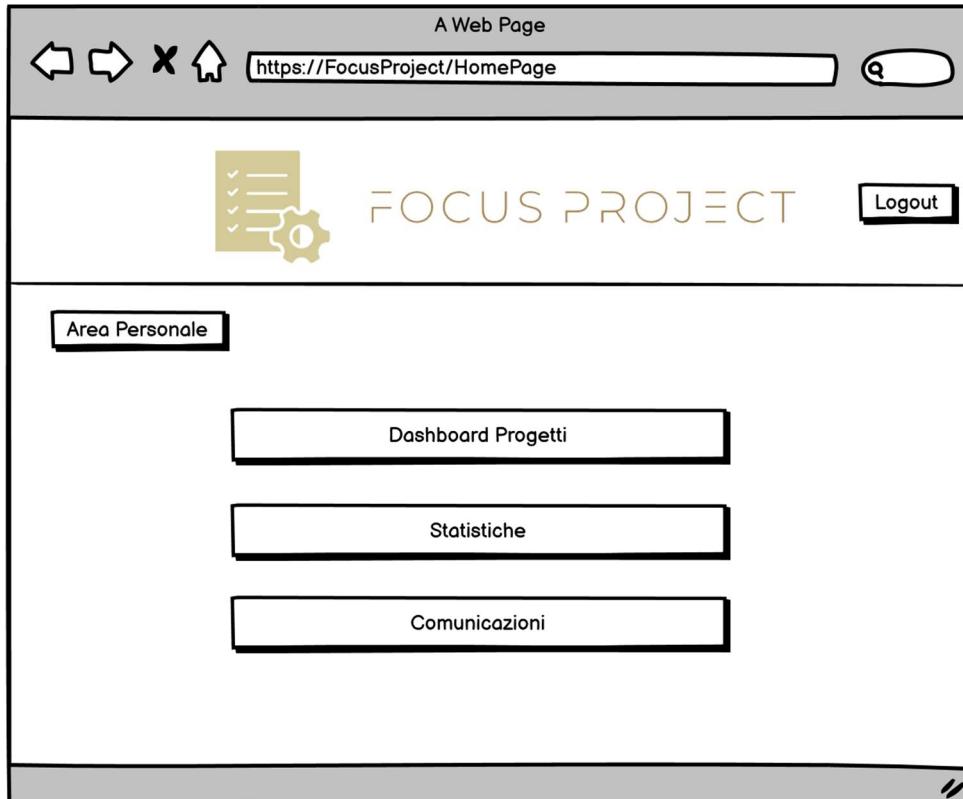
Email

Password

Avanti

The mockup shows a web browser window titled "A Web Page" with the URL "https://FocusProject/Registrazione". The page header features a yellow gear icon and the text "FOCUS PROJECT". A "Login" button is located in the top right corner. The main content area is a registration form with fields for "Nome", "Cognome", "P.iva", "Nome Azienda", "Email", and "Password", each accompanied by an input field. At the bottom of the form is a button labeled "Avanti". The bottom of the page has a grey footer bar.





A Web Page
<https://FocusProject/DashboardDipendenti>

FOCUS PROJECT [Logout](#)

Aggiungi dipendente

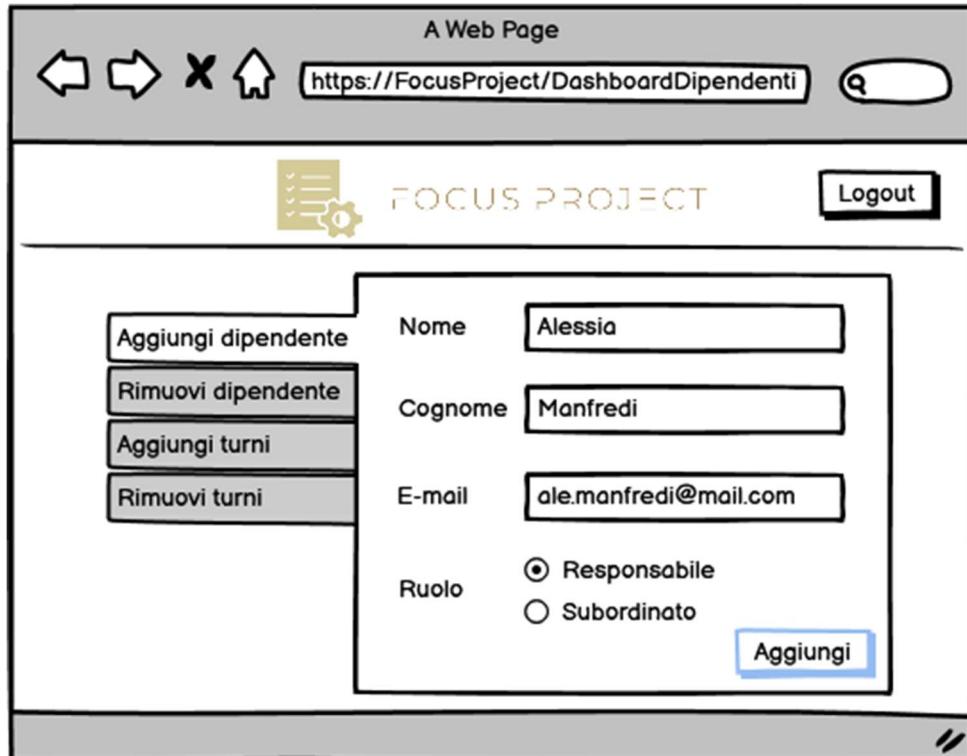
Nome Alessia

Cognome Manfredi

E-mail ale.manfredi@mail.com

Ruolo Responsabile Subordinato

[Aggiungi](#)



A Web Page
<https://FocusProject/DashboardProgetti>

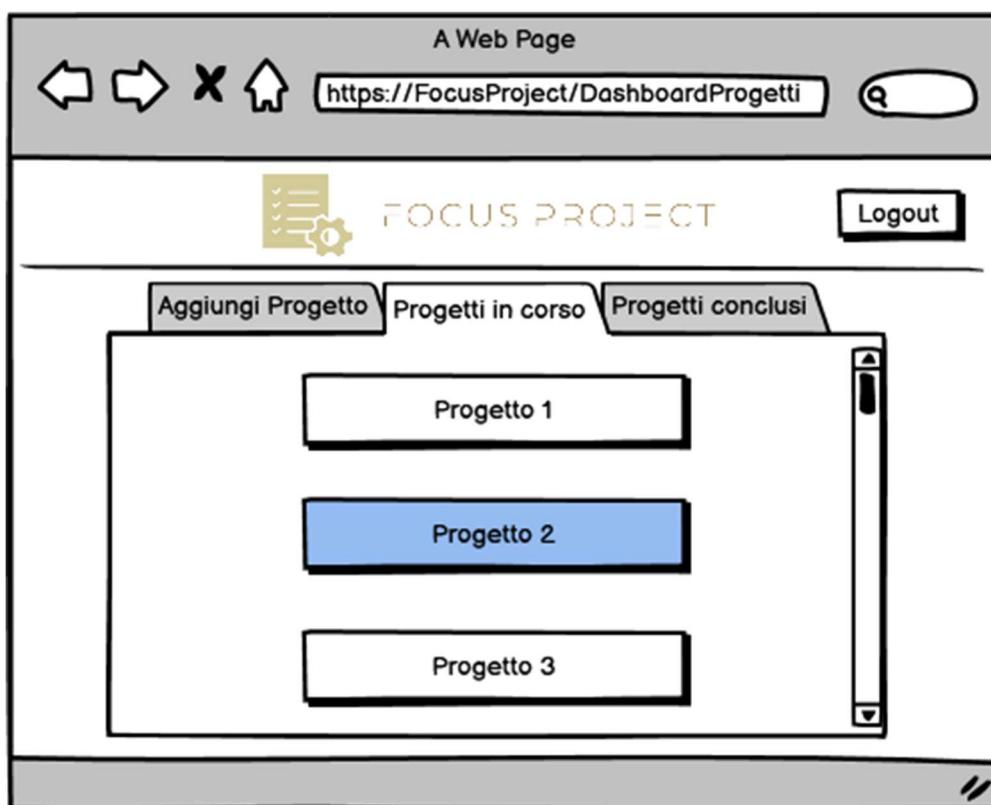
FOCUS PROJECT [Logout](#)

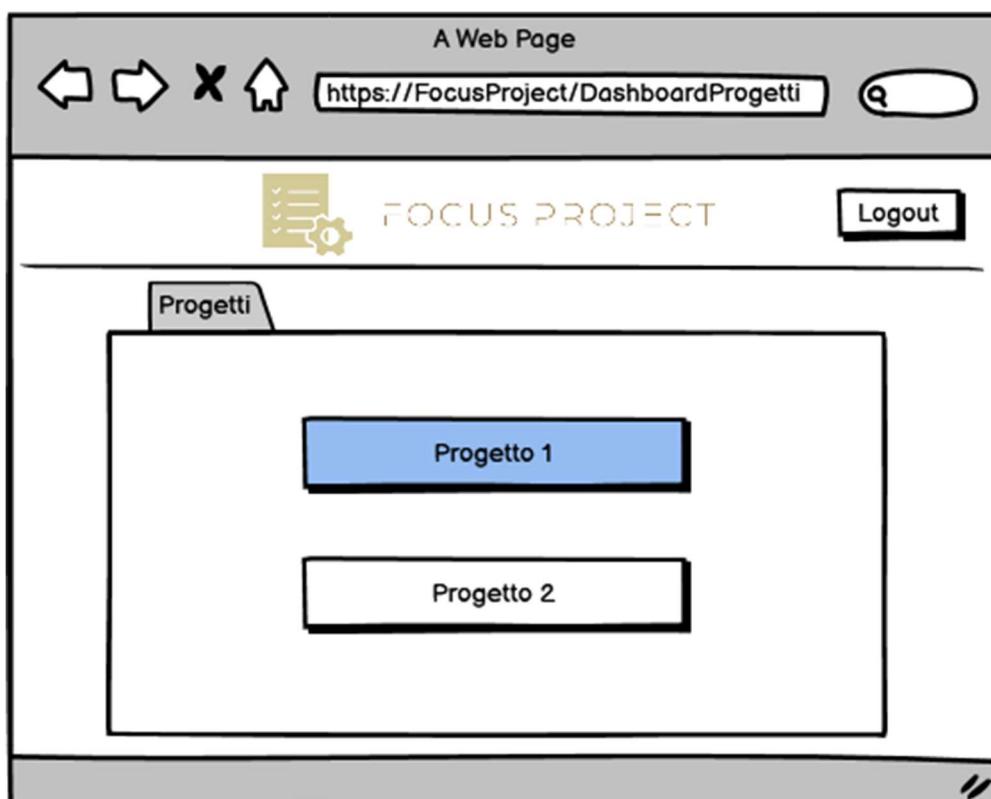
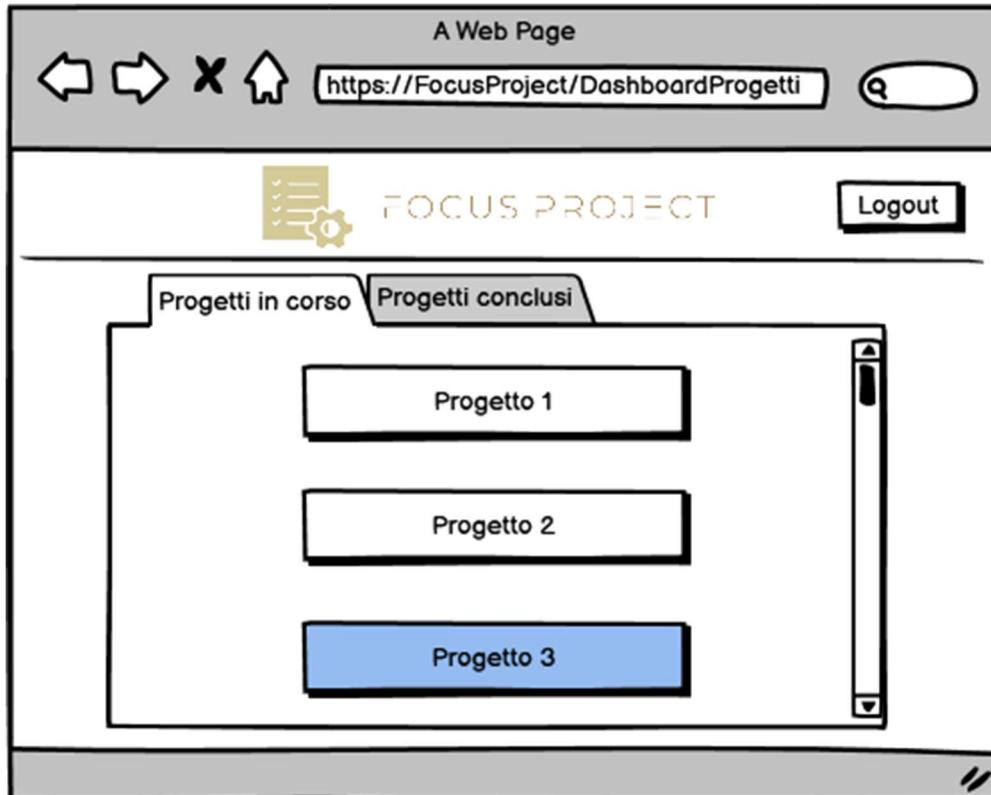
[Aggiungi Progetto](#) [Progetti in corso](#) [Progetti conclusi](#)

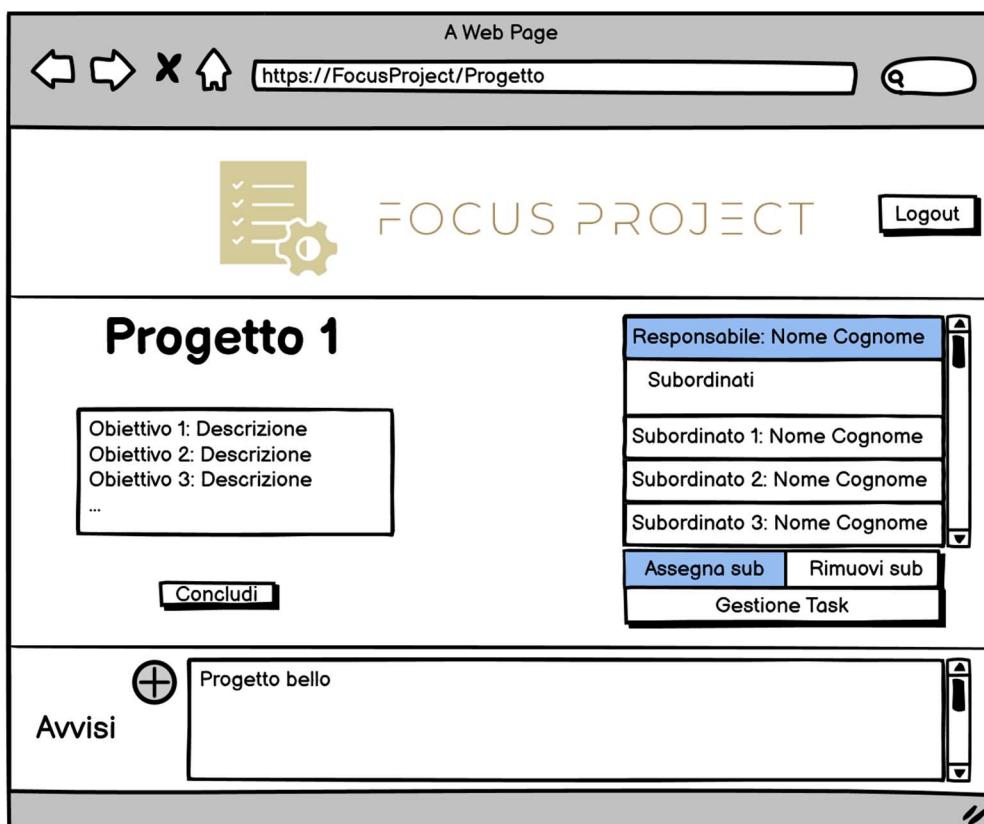
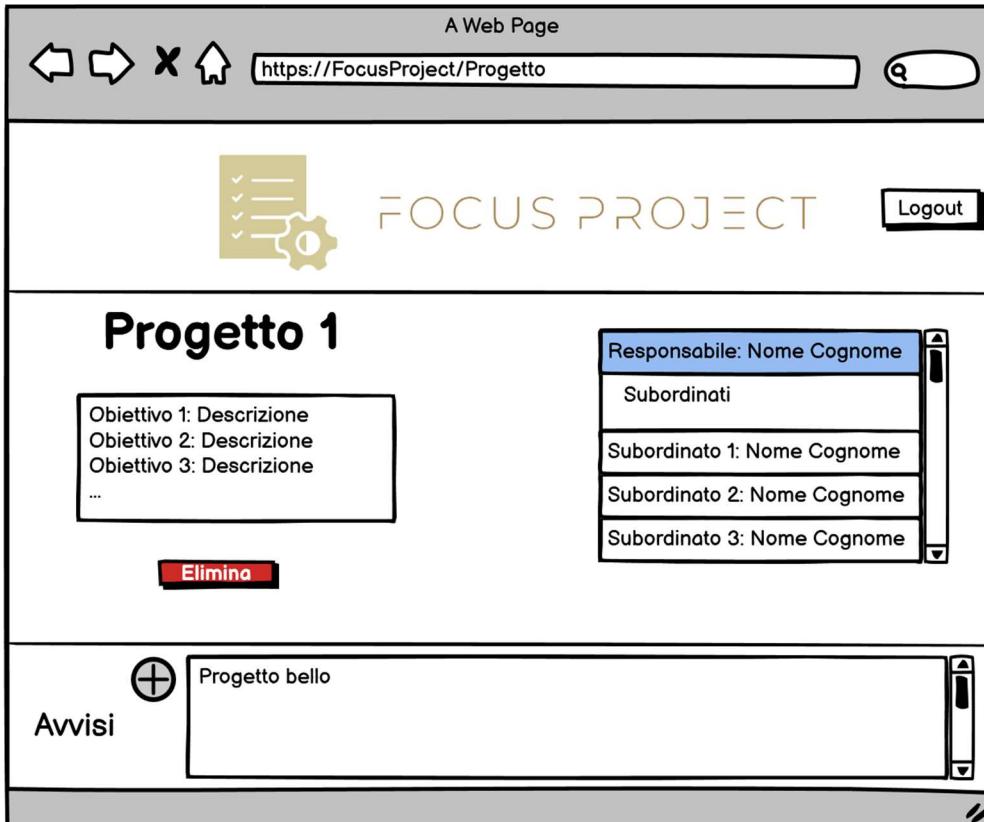
Progetto 1

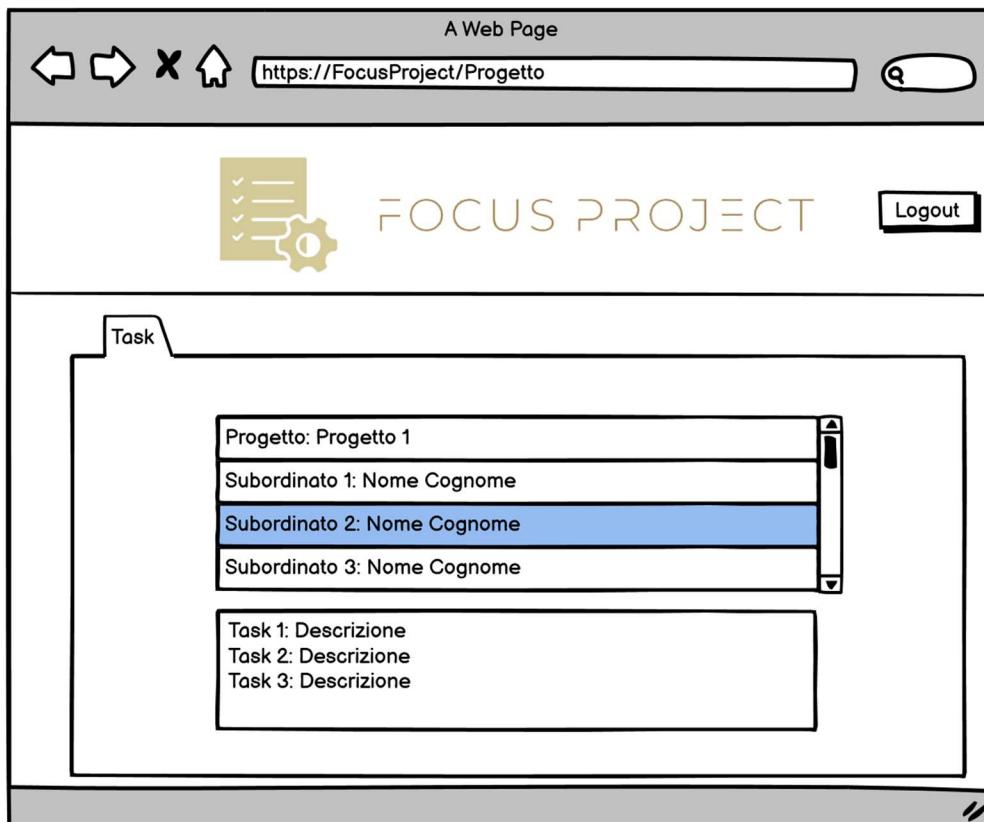
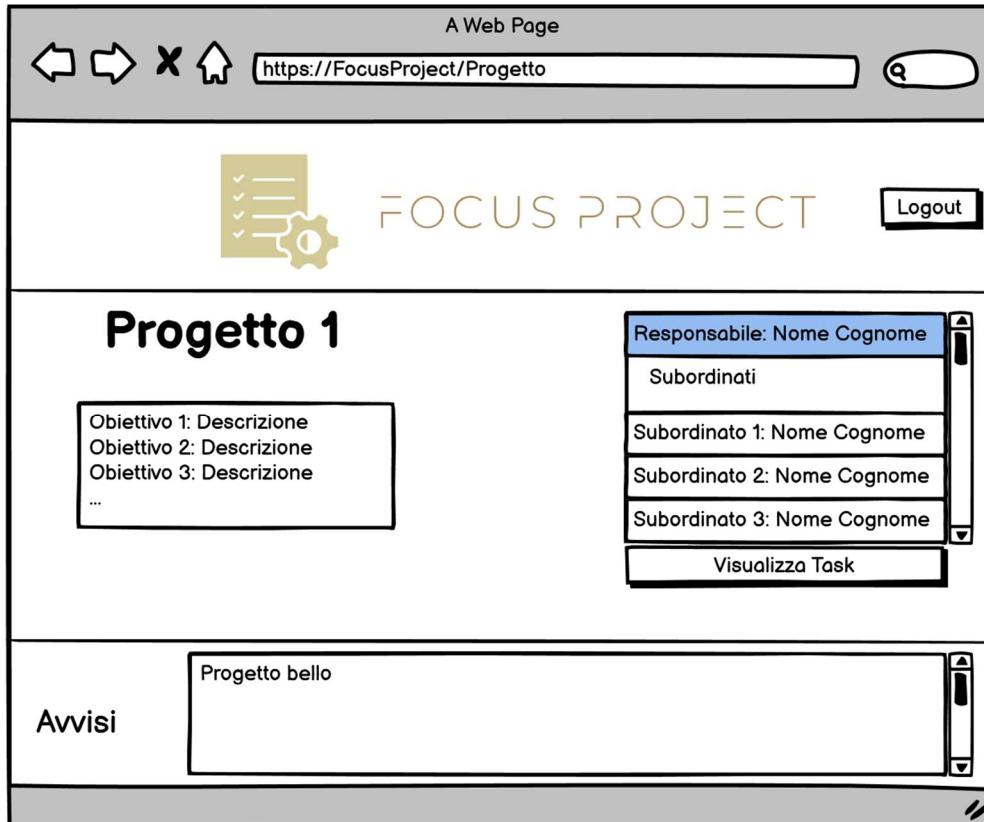
Progetto 2

Progetto 3









A Web Page

https://FocusProject/Progetto

FOCUS PROJECT

Logout

Aggiungi Task Rimuovi Task

Progetto: Progetto 1

Subordinato 1: Nome Cognome

Subordinato 2: Nome Cognome

Subordinato 3: Nome Cognome

Descrizione

Avanti

This screenshot shows a web-based project management application. At the top, there's a header with navigation icons (back, forward, search, etc.) and a URL bar containing 'https://FocusProject/Progetto'. Below the header is the 'FOCUS PROJECT' logo with a gear icon. On the right side of the header is a 'Logout' button. The main content area contains a form for adding a task. It has two buttons at the top: 'Aggiungi Task' and 'Rimuovi Task'. The form includes a list of subordinates under the project 'Progetto: Progetto 1': 'Subordinato 1: Nome Cognome', 'Subordinato 2: Nome Cognome' (which is highlighted in blue), and 'Subordinato 3: Nome Cognome'. Below this is a large text input field labeled 'Descrizione'. At the bottom of the form is a 'Avanti' button.

A Web Page

https://FocusProject/Progetto

FOCUS PROJECT

Logout

i miei Task

Progetto: Progetto 1

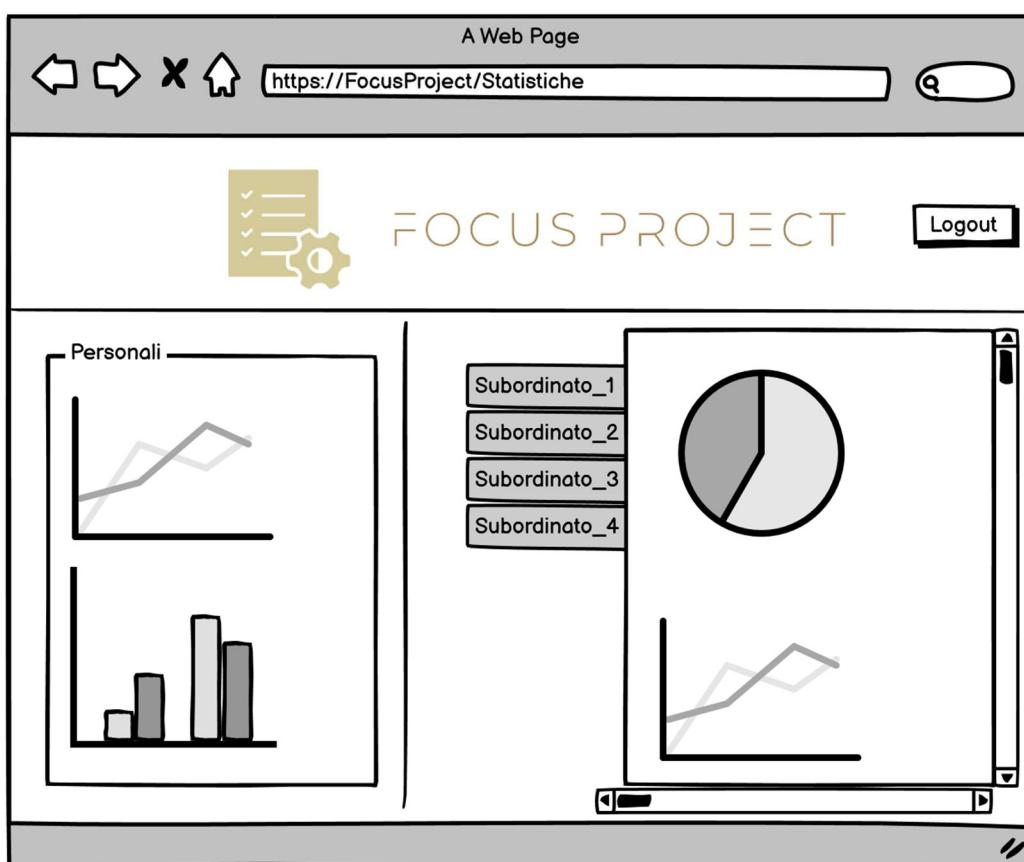
Task 1: Descrizione

Task 2: Descrizione

Task 3: Descrizione

Completa task

This screenshot shows a list of tasks assigned to the user. At the top, it displays the 'FOCUS PROJECT' logo and a 'Logout' button. Below this is a heading 'i miei Task'. The main content is a table listing tasks under the project 'Progetto: Progetto 1'. The tasks are: 'Task 1: Descrizione', 'Task 2: Descrizione', and 'Task 3: Descrizione'. Each task row has an edit icon at the end. At the bottom of the list is a 'Completa task' button.





A Web Page

https://FocusProject/Comunicazioni

The screenshot shows a web browser window titled "A Web Page" with the URL "https://FocusProject/Comunicazioni". At the top right is a "Logout" button. On the left, there is a yellow icon of a document with a gear. The main area is titled "FOCUS PROJECT". On the left side, there are two buttons: "Inserire news" and "Gestione permessi". In the center, there is a form for creating a news item. It includes fields for "Titolo" (Title) containing "FESTA AZIENDALE!" and "Testo" (Text) containing "Giovedì si terranno dei festeggiamenti". At the bottom right of the form is a blue "Invia" (Send) button.

A Web Page
https://FocusProject/Comunicazioni

FOCUS PROJECT Logout

News Richiedi permesso

Dal giorno 29/11/2023

Al giorno 02/12/2023

Motivazione

A Web Page
https://FocusProject/Comunicazioni

FOCUS PROJECT Logout

News Richiedi permesso Gestione permessi

Dal giorno 12/11/2023

Al giorno / /

Motivazione

3. GLOSSARIO

-
- **Dirigente:** il dirigente è il responsabile dell'azienda, questi ha il compito di assumere personale, assegnare ruoli e progetti, nonché prendere decisioni strategiche.
 - **Responsabile:** il responsabile è colui a cui vengono assegnati progetti. Egli si occupa del coordinamento del lavoro del suo team. Assegna compiti, gestisce risorse e risponde alle richieste del suo team.
 - **Subordinato:** i subordinati sono i membri del team che lavorano sotto la supervisione del responsabile. Eseguono i compiti assegnati.
 - **Progetto:** Un progetto è un compito specifico che richiede una pianificazione e una gestione. Può essere, ad esempio, lo sviluppo di un software o qualsiasi altro obiettivo aziendale.
 - **Attore:** è un'entità esterna che interagisce con il sistema, svolgendo un ruolo specifico nelle attività.
 - **Requisito Funzionale:** è una specifica di comportamento che il sistema deve soddisfare per adempiere ai bisogni degli utenti.
 - **Requisito Non Funzionale:** è un requisito che specifica criteri che non riguardano direttamente il comportamento del sistema, ma piuttosto attributi come le prestazioni, la sicurezza, la scalabilità, ecc
 - **Modello di Sistema:** esso è una rappresentazione astratta e strutturata di un sistema, che può includere modelli di dati, modelli di comportamento, e altri aspetti architetturali.
 - **Scenario:** uno scenario è una sequenza specifica di eventi o azioni che illustra un possibile sviluppo o risultato in un contesto particolare.
 - **Caso d'Uso:** descrive come attori e sistema interagiscono per raggiungere un obiettivo specifico.
 - **Modello a Oggetti:** è una rappresentazione concettuale di un sistema che utilizza oggetti, i loro attributi e le relazioni tra di essi.
 - **Modello Dinamico:** è una rappresentazione di come il sistema cambia e risponde nel tempo, focalizzandosi sugli stati, sugli eventi e sul comportamento dinamico.
 - **Class Diagram:** il Class Diagram è un diagramma UML che rappresenta visivamente le classi di un sistema e le relazioni tra di esse.
 - **Sequence Diagram:** un Sequence Diagram è un diagramma UML che mostra come gli oggetti in un sistema interagiscono sequenzialmente tra loro in un determinato contesto.
 - **State chart Diagram:** Gli State Chart Diagrams sono diagrammi utilizzati rappresentare il comportamento dinamico di un sistema attraverso la visualizzazione degli stati degli oggetti che lo compongono.
 - **Navigational Paths:** essi rappresentano i percorsi attraverso cui gli utenti possono navigare all'interno di un'applicazione per accedere a diverse funzionalità.
 - **Mockups:** sono un prototipo di un'interfaccia utente, spesso utilizzata per la presentazione o la valutazione delle idee di progettazione.