



FOCUS PROJECT

Focus Project

Repository:
smartire1/FocusProject

Ingegneria del Software
2023/2024

Paladino Kevin
Martire Salvatore
Landolfi Andrea

REQUIREMENT ANALYSIS DOCUMENT



FOCUS PROJECT

INDICE

1. INTRODUZIONE.....	2
Scopo del Sistema	2
Ambito del Sistema	2
Obiettivi e Criteri di Successo.....	3
Definizioni, acronimi e abbreviazioni.....	3
2. SISTEMA PROPOSTO	4
2.1 Overview.....	4
2.2 Requisiti funzionali	5
RF_1: Gestione account	5
RF_2: Gestione dipendenti	6
RF_3: Gestione Progetti.....	7
RF_4: Comunicazioni	8
2.3 Requisiti non funzionali.....	9
Usability	9
Performance.....	9
Implementation	10
2.4 Modelli di sistema.....	11
Scenari	11
Modello dei Casi d'Uso	14
Modello a Oggetti	38
Modello Dinamico	39
Interfaccia Utente	52
3. GLOSSARIO	62

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, l'assegnazione delle risorse e la gestione delle scadenze - 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 riguarda 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.
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**, 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 Aggiorna Stato di Avanzamento**

Attori: Responsabile

Il responsabile deve poter aggiornare lo stato di avanzamento, registrando le attività completate.

- **RF_3.13 Inviare Avviso Progetto**

Attori: Dirigente, Responsabile

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

- **RF_3.14 Visualizza Statistiche Progetto**

Attori: Dirigente, Responsabile, Subordinato

Ogni utente connesso deve poter visualizzare statistiche relative ai progetti. In particolare:
il Dirigente può visualizzare le statistiche di ogni progetto;
il Responsabile può visualizzare le statistiche di tutti i progetti a cui è stato assegnato, inclusi quelli conclusi;
il Subordinato può visualizzare le statistiche dei progetti a cui è attualmente impegnato.

RF_4: Comunicazioni

- **RF_4.1 Inserire News**

Attori: Dirigente

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 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". Paolo 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 a Elisa e Francesco, mentre ad Andrea e Martina il ruolo di Subordinato.
Vista la fretta di iniziare a lavorare, Paolo assegna turni ai responsabili Elisa e Francesco nella "dashboard dipendenti".

2. Elisa, ora Responsabile, accede all'applicazione e nota una notifica nell'area Progetti: le è stato assegnato un progetto da Paolo. Si dirige così nella sezione "Progetti" e una volta individuato il nuovo progetto, clicca su "Visualizza" e dopo aver letto le informazioni pubblicate da Paolo preme il pulsante "Incarica Subordinato" e inizia a selezionare i membri del team che saranno coinvolti nel progetto.
Elisa esamina attentamente il profilo di ciascun subordinato, valutando le loro competenze e abilità in modo da assegnare loro compiti che siano in linea con le loro capacità. Una volta selezionati i membri del team, procede ad assegnare loro compiti specifici all'interno del progetto e definisce i loro turni di lavoro.

2.4.2 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" selezione la voce "Aggiungi Progetto", dopodiché provvede nella compilazione dei campi quali:
 - Nome progetto;
 - Responsabile;
 - Descrizione;
 - Obiettivi;

Nome del Progetto: "Progetto X";
Descrizione: "Breve descrizione del progetto con budget e scadenze";
Responsabile: Elisa (selezionato dall'elenco di Responsabili disponibili);
Obiettivi: Serie di Compiti da eseguire al fine del completamento del Progetto.
2. Dopo aver ricevuto la notifica da Paolo attraverso l'applicazione "Focus Project" 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 dashboard personale e dopo aver cliccato "Visualizza" sul nuovo progetto a lei assegnato, successivamente clicca su "Aggiungi subordinato" e aggiunge Andrea e Martina.
In seguito dopo aver effettuato la suddivisione del progetto in fasi e task e aver specificato le priorità di questi ultimi, li assegna ai subordinati.
Infine Elisa, tramite la sezione "Crea avviso" comunicherà al proprio team eventuali aggiornamenti e news riguardanti il progetto, fornendo supporto dove necessario per garantire che il progetto proceda come previsto.
3. Martina accede all'applicazione e scopre da una notifica, nella sezione "Dashboard progetti", che 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 e verifica le priorità per ciascun compito.

2.4.3 Gestione Comunicazioni



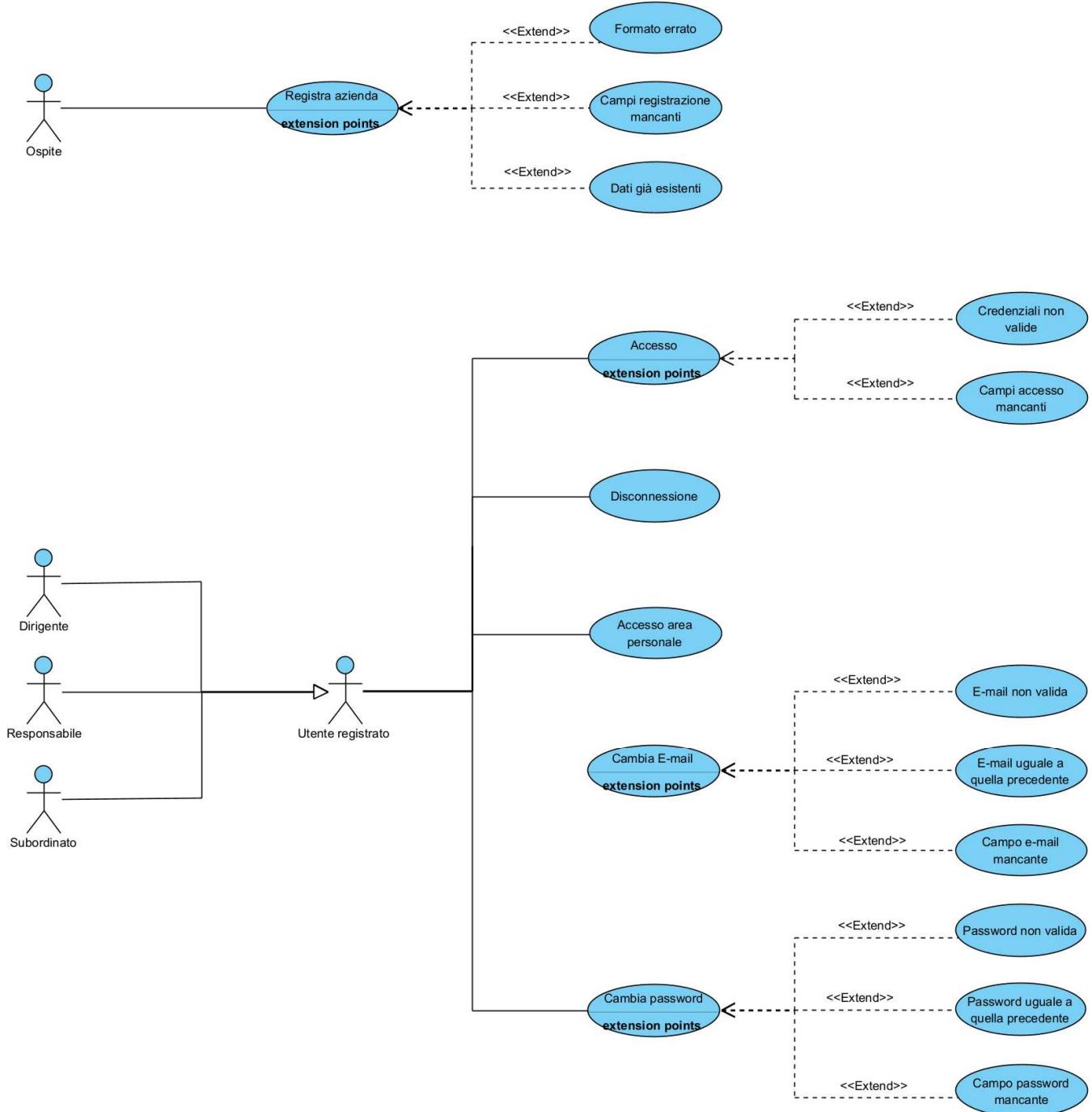
In questo scenario si descrive come avvengono le comunicazioni.

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 "Focus Project" notano una notifica nella sezione comunicazioni dalla loro dashboard. Effettuato l'accesso alla sezione "Comunicazioni" e leggono 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 "Focus Project" si reca nella sezione "Comunicazioni" e poi su "Richiedi permesso", per appunto effettuare tale richiesta.
4. Nella stessa giornata in cui il subordinato Andrea effettua la richiesta di ferie, la responsabile Elisa dopo aver effettuato l'accesso all'applicazione "Focus Project" 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 "Concedi permesso", 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. 	Sistema
Exit Condition	Il caso d'uso termina quando l'attore è registrato.	
Eccezioni	<p>UC_1.1 Formato errato</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>Il sistema rileva che i dati inseriti sono già esistenti, per questo notifica all'utente un messaggio di errore.</p>	

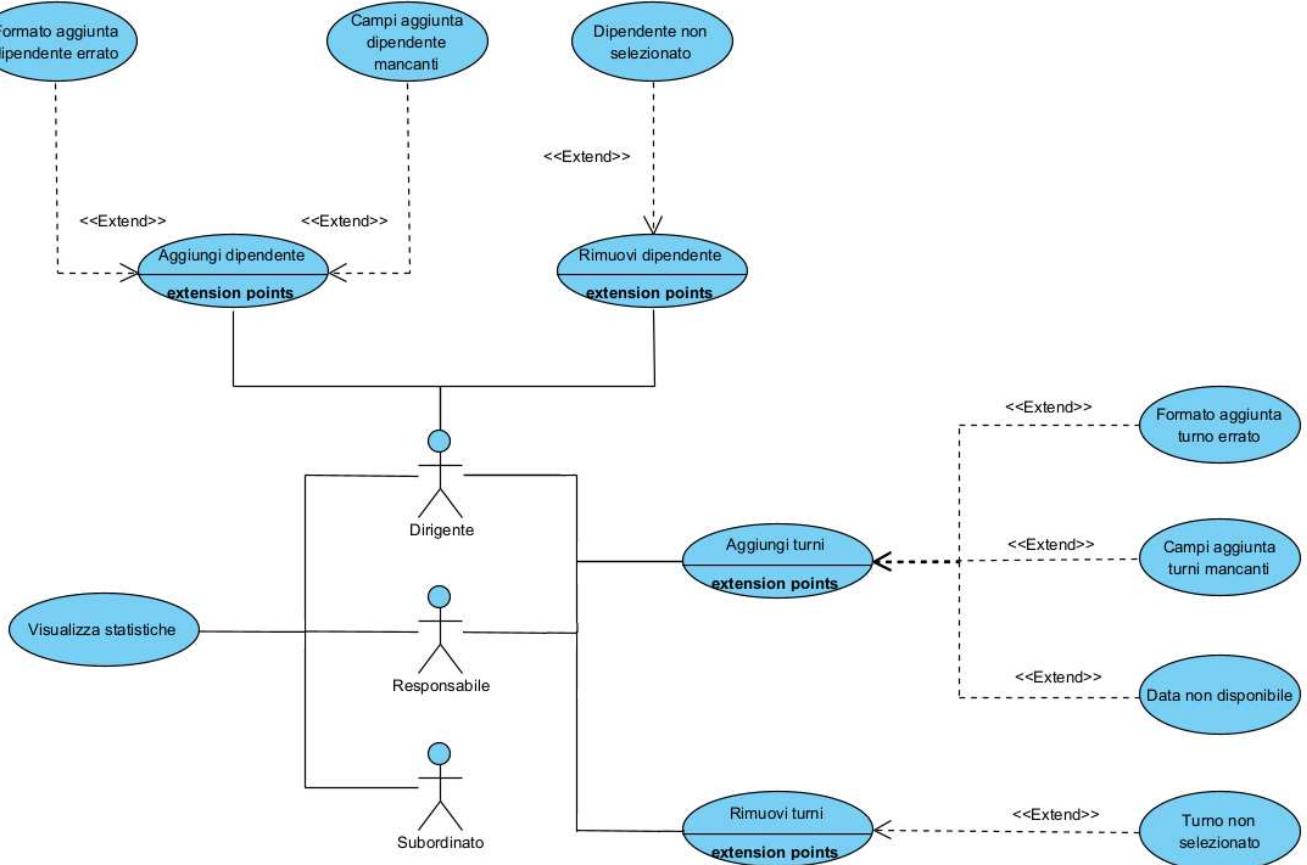
ID	UC_2 Accesso			
Attore	Dirigente, Responsabile, Subordinato			
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando l'Attore si trova nella pagina principale e vuole effettuare l'accesso al proprio account.			
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> • L'Ospite preme sul tasto 'Log-in'. • L'Ospite inserisce i dati richiesti. • L'Ospite conferma l'inserimento dei dati. 	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #d3d3d3;">Sistema</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <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 verifica che l'indirizzo email e la password corrispondano a un account registrato. • Se i dati inseriti sono validi, l'utente viene reindirizzato alla sua home page. </td></tr> </tbody> </table>	Sistema	<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 verifica che l'indirizzo email e la password corrispondano a un account registrato. • Se i dati inseriti sono validi, l'utente viene reindirizzato alla sua home page.
Sistema				
<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 verifica che l'indirizzo email e la password corrispondano a un account registrato. • Se i dati inseriti sono validi, l'utente viene reindirizzato alla sua home page. 				
Exit Condition	I caso d'uso termina quando l'attore ha effettuato l'accesso.			
Eccezioni	UC_2.1 Credenziali non valide			
	Le credenziali inserite dall'attore non corrispondono a un account registrato nel sistema, per questo il sistema notifica all'attore un messaggio di errore.			
UC_2.2 Campi mancanti				
L'attore non ha compilato tutti i campi necessari per l'accesso, per questo motivo il sistema notifica all'attore un messaggio di errore.				

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 'Log-out' 	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 contenente il nome 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>Sistema</p> <ul style="list-style-type: none"> Il sistema abilita la modifica dei suoi dati tramite il relativo form. Il sistema controlla i dati. Il sistema mostra un avviso confermando che la modifica dell'e-mail è avvenuta con successo.
Exit Condition	Il caso d'uso termina quando l'attore ha effettuato il cambio e-mail.	
Eccezioni	UC_5.1 E-mail non valida La nuova e-mail inserita non rispetta il formato stabilito, per questo il sistema notifica all'attore un messaggio di errore.	
	UC_5.2 E-mail uguale a quella precedente La nuova e-mail inserita è identica a quella utilizzata precedentemente, per questo il sistema notifica un messaggio di errore.	
	UC_5.3 Campi Mancanti L'attore non ha compilato tutti i campi necessari, per questo motivo il sistema notifica all'attore un messaggio di errore.	

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 controlla i dati. Il sistema mostra un avviso confermando che la modifica della password è avvenuta con successo.
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>	



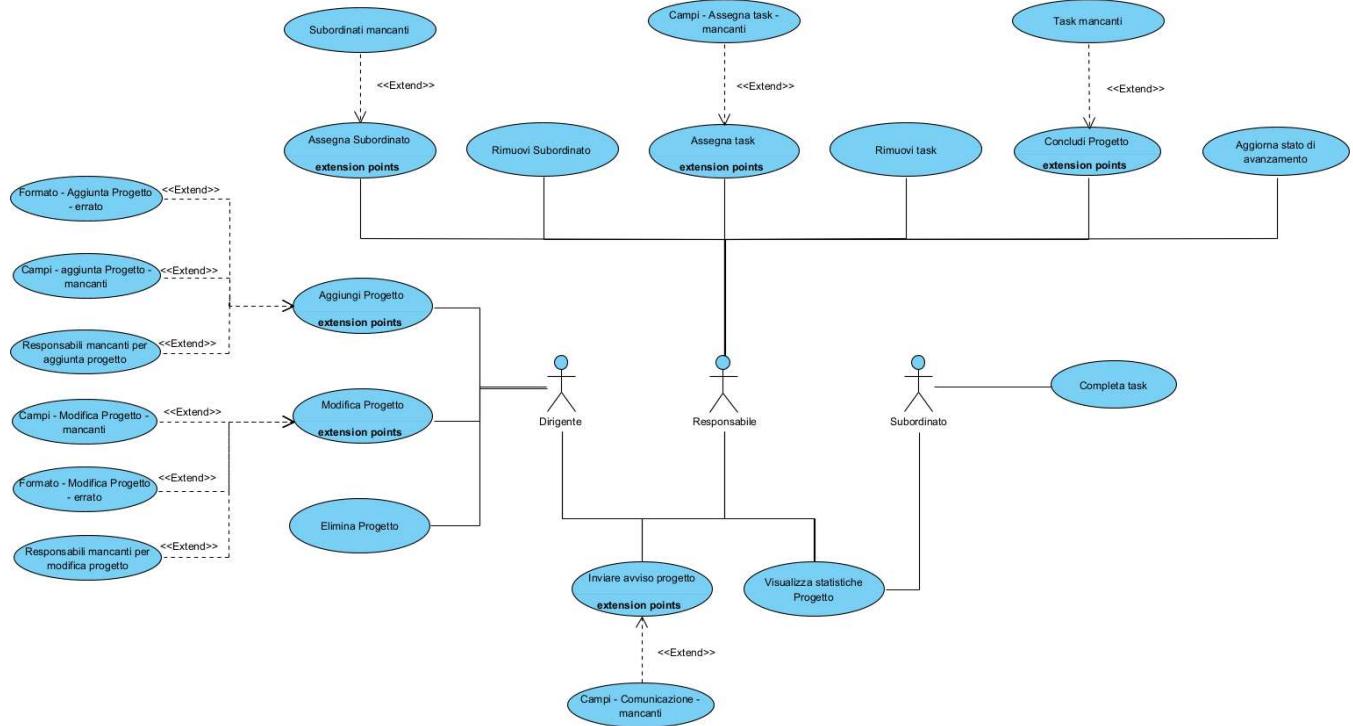
ID	UC_7 Aggiungi Dipendente	
Attore	Dirigente	
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando l'attore è autenticato, si trova nella sua pagina principale e clicca su "Dashboard dipendenti".	
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> • Il dirigente seleziona l'opzione 'Aggiungi Dipendente'. • Il Dirigente inserisce le informazioni richieste. • Il dirigente conferma l'inserimento dei dati, premendo sul relativo pulsante. 	<p style="text-align: center;">Sistema</p> <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 effettua la verifica dei dati. • Il sistema genera la password.
Exit Condition	Il Caso d'uso termina quando il nuovo dipendente è stato aggiunto al sistema.	
Eccezioni	<p style="text-align: center;">UC_7.1 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_7.2 Campi mancanti</p> <p>L'attore non compila tutti i campi necessari, per questo il sistema notifica un messaggio di errore.</p>	

ID	UC_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. 	<p style="text-align: center;">Sistema</p> <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.	
Eccezioni	<p style="text-align: center;">UC_8.1 Dipendente non selezionato</p> <p>Il dirigente ha tentato di rimuovere un dipendente senza averlo selezionato e per questo il sistema notifica un messaggio di errore.</p>	

ID	UC_9 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 gestire i turni. • L'attore seleziona "Aggiungi turno" su uno o più dipendenti. • L'attore registra i nuovi dati e poi clicca su invio. • L'attore conferma l'azione. 	Sistema <ul style="list-style-type: none"> • Il sistema visualizza un elenco di dipendenti. • Il sistema richiede una conferma.
Exit Condition	Il Caso d'uso termina quando il turno è registrato con successo nel sistema.	
Eccezioni	<p>UC_9.1 Formato errato I dati inseriti dall'utente non sono conformi al formato richiesto, per questo il sistema notifica un messaggio di errore.</p> <p>UC_9.2 Campi mancanti L'attore non compila tutti i campi necessari, per questo il sistema notifica un messaggio di errore.</p> <p>UC_9.3 Date non disponibili 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_10 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 gestire i turni. L'attore seleziona "Rimuovi turno" su uno o più dipendenti. L'attore conferma l'azione. 	Sistema <ul style="list-style-type: none"> Il sistema visualizza un elenco di dipendenti. Il sistema richiede una conferma.
Exit Condition	Il Caso d'uso termina quando il turno è eliminato dal sistema.	
Eccezioni	UC_10.1 turno non selezionato L'attore ha tentato di rimuovere un turno senza averlo selezionato e per questo il sistema notifica un messaggio di errore.	

ID	UC_11 Visualizza statistiche	
Attore	Dirigente, Responsabile, Subordinato	
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando l'attore è autenticato nel sistema e clicca su "Dashboard Statistiche".	
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> L'utente seleziona l'opzione per visualizzare le statistiche cliccando sul tasto 'visualizza statistiche'. 	<ul style="list-style-type: none"> Il sistema genera e mostra le statistiche in una nuova pagina.
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_12 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 controlla i dati • Il sistema aggiorna i progetti memorizzati
Exit Condition	Il caso d'uso termina quando il sistema invia la notifica dell'aggiunta del progetto al responsabile.	
Eccezioni	<p style="text-align: center;">UC_12.1 Campi mancanti</p> <p>Il dirigente non compila tutti i campi necessari, quindi il sistema notifica un messaggio di errore.</p> <p style="text-align: center;">UC_12.2 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_12.3 Responsabili mancanti</p> <p>Non è possibile inserire subordinati in quanto non ci sono subordinati disponibili, per questo il sistema invia un messaggio di errore.</p>	

ID	UC_13 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 la modifica cliccando sul bottone 'Conferma'. 	<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 controlla i dati • Il sistema aggiorna i progetti memorizzati
Exit Condition	Il caso d'uso termina quando il sistema invia la notifica dell'avvenuta modifica al responsabile.	
Eccezioni	<p style="text-align: center;">UC_13.1 Campi mancanti</p> <p>Il dirigente non compila tutti i campi necessari, quindi il sistema notifica un messaggio di errore.</p> <p style="text-align: center;">UC_13.2 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_13.3 Responsabili mancanti</p> <p>Non è possibile effettuare la modifica in quanto non ci sono altri responsabili disponibili, per questo il sistema invia un messaggio di errore.</p>	

ID	UC_14 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_15 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".	
Eccezioni	UC_15.1 Task mancanti Il progetto non può essere concluso in quanto ci sono altri task da completare, quindi il sistema notifica un messaggio di errore.	

ID	UC_16 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 "Incarica subordinato". Il Responsabile seleziona il Subordinato desiderato dall'elenco. Il responsabile preme sul tasto confermo. 	Sistema <ul style="list-style-type: none"> Il sistema mostra una lista di Subordinati disponibili. 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	UC_16.1 Subordinati mancanti Non è possibile inserire subordinati in quanto non ci sono subordinati disponibili, per questo il sistema invia un messaggio di errore.	

ID	UC_17 Rimuovi Subordinato	
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 la voce "visualizza subordinati"	
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> Il responsabile seleziona un subordinato Il responsabile clicca sul tasto "rimuovi subordinato". 	Sistema <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.	
Eccezioni	N/A	

ID	UC_18 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 la voce "visualizza subordinati"	
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> • Il responsabile seleziona un subordinato • Il responsabile clicca sul tasto "assegna task". • Il responsabile inserisce le informazioni e 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 un form in cui inserire le informazioni sul task, quali: <ul style="list-style-type: none"> ○ Descrizione ○ Stato • Il sistema elabora le informazioni
Exit Condition	Il caso d'uso termina quando il sistema invia una notifica al subordinato.	
Eccezioni	<p>UC_18.1 Campi mancati</p> <p>L'attore non compila tutti i campi necessari, per questo il sistema notifica un messaggio di errore.</p>	

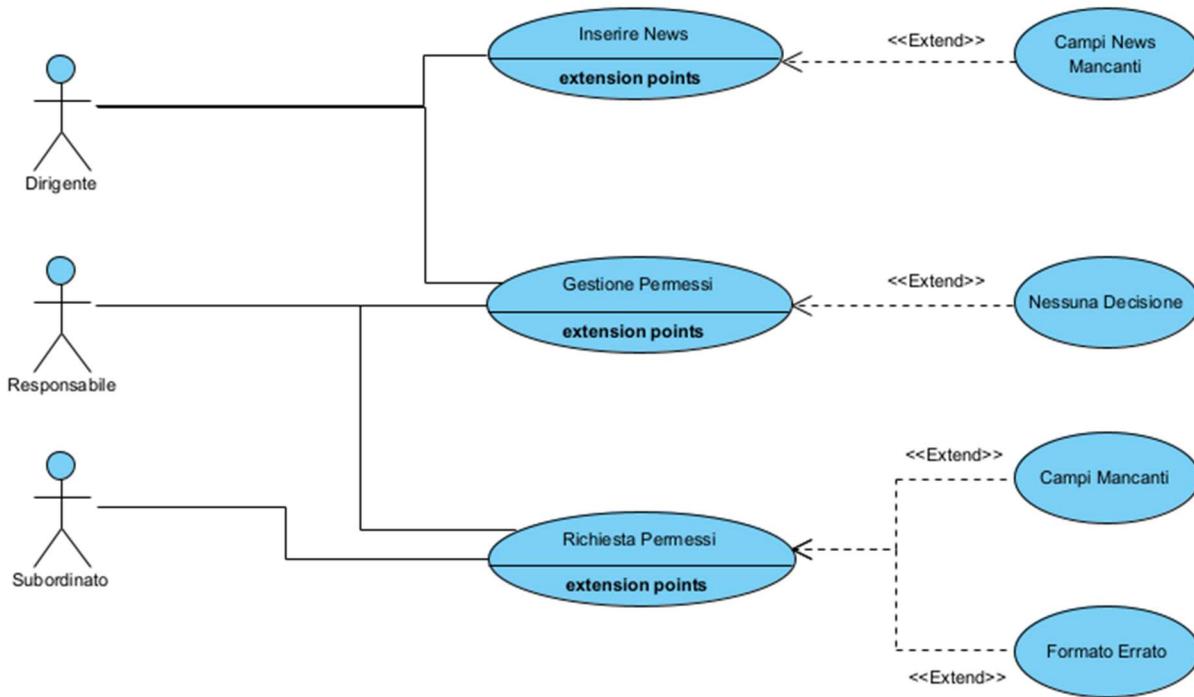
ID	UC_19 Rimuovi task	
Attore	Responsabile	
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando il responsabile è autenticato, ha cliccato la voce "Progetti in corso", ha cliccato "visualizza" su un determinato progetto e ha cliccato la voce "visualizza subordinati"	
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> • Il responsabile seleziona un subordinato • Il responsabile seleziona il task che decide rimuovere • e clicca su 'conferma' 	Sistema <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	N/A	

ID	UC_20 Completa task	
Attore	Subordinato	
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando il subordinato è autenticato, ha cliccato la voce "Progetti in corso", ha cliccato "visualizza" su un determinato progetto.	
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> • Il subordinato spunta il task che intende segnare come 'completato'. 	Sistema <ul style="list-style-type: none"> • Il sistema mostra una lista di task assegnati a quel progetto
Exit Condition	Il caso d'uso termina quando il sistema invia una notifica per segnalare che il task è 'completato'.	
Eccezioni	N/A	

ID	UC_21 Aggiorna Stato di Avanzamento	
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 "Stato di Avanzamento". Il responsabile inserisce le informazioni sull'avanzamento del progetto. 	Sistema <ul style="list-style-type: none"> Il sistema mostra una lista di obiettivi associati al progetto. Il sistema registra le informazioni sull'avanzamento del progetto.
Exit Condition	Il caso d'uso termina quando il sistema aggiorna lo stato di avanzamento.	
Eccezioni	N/A	

ID	UC_22 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. 	Sistema <ul style="list-style-type: none"> Il sistema apre un pop-up dedicato all'inserimento di un avviso. Il sistema elabora e invia la richiesta.
Exit Condition	Il caso d'uso termina quando il sistema invia la notifica ai dipendenti nella sezione "Progetti in corso".	
Eccezioni	UC_22.1 Campi mancanti L'attore non compila tutti i campi necessari, per questo il sistema notifica un messaggio di errore.	

ID	UC_23 Visualizza Statistiche Progetto	
Attore	Dirigente, Responsabile, Subordinato	
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando l'attore ha effettuato l'accesso, 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 "Visualizza Statistiche". 	Sistema <ul style="list-style-type: none"> • Il sistema genera e mostra le statistiche relative a quel progetto.
Exit Condition	Il caso d'uso termina quando l'attore principale ha visualizzato con successo le statistiche relative al progetto selezionato.	
Note	Attenzione, il sistema mostrerà determinate statistiche a seconda della tipologia di attore.	
Eccezioni	N/A	



ID	UC_24 Inserire News	
Attore	Dirigente	
Entry Condition	Il caso d'uso inizia quando il Dirigente è autenticato nel sistema e ha cliccato la voce "Comunicazioni" nella sua pagina Principale.	
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> Il Dirigente clicca sul pulsante "Inserire News". Il Dirigente compila i campi del modulo, che consistono in: <ul style="list-style-type: none"> Titolo Testo Dopo aver inserito i dettagli preme sul pulsante "invia". 	<p style="text-align: center;">Sistema</p> <ul style="list-style-type: none"> Il sistema apre un pop-up dedicato all'inserimento di una news. 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	<p style="text-align: center;">UC_24.1 Campi mancati</p> <p>L'attore non compila tutti i campi necessari, per questo il sistema notifica un messaggio di errore.</p>	

ID	UC_25 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. • Dopo aver inserito i dettagli, l'attore preme sul pulsante "Invia Richiesta". 	<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 verifica i dati e invia la richiesta.
Exit Condition	Il caso d'uso termina quando il Sistema invia la notifica al superiore interessato.	
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 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. • Dopo aver preso una decisione, 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 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_26.1 Nessuna decisione</p> <p>L'attore conferma senza aver effettuato alcuna decisione, 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

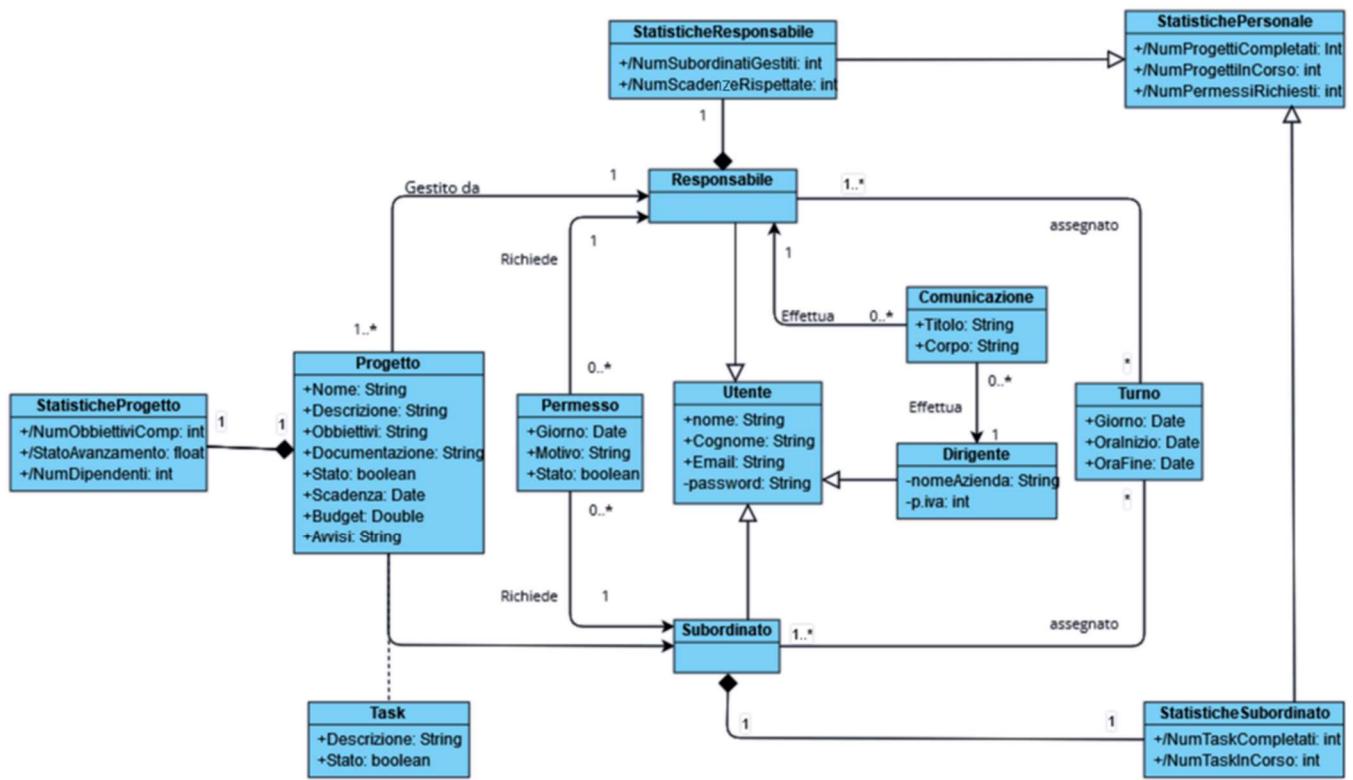
#	Campo	Formato	Messaggio di Errore
1	E-mail	<stringa>@<dominio>.<estensione>	"L'indirizzo e-mail non corrisponde ad alcun account".
2	Password	Min 8 caratteri	"La password inserita non è corretta".

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

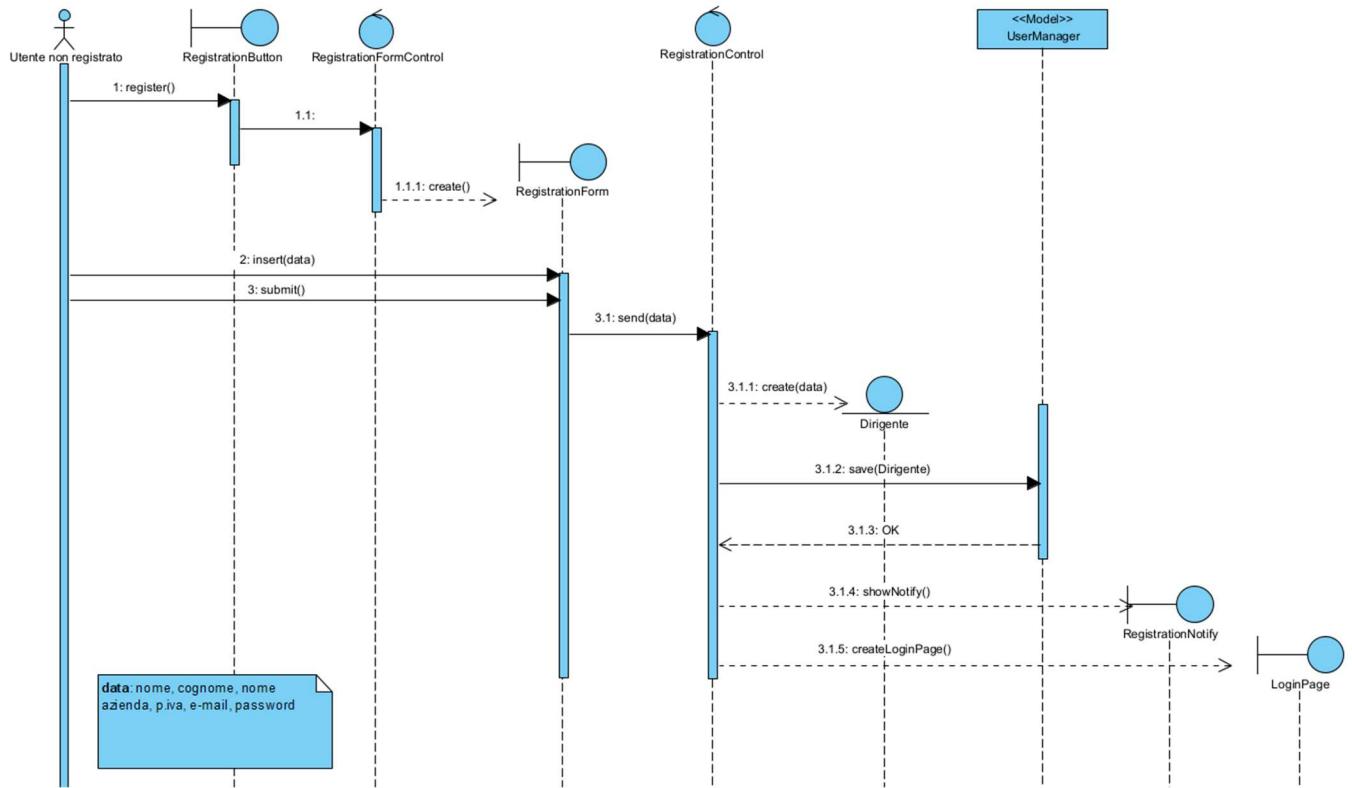
Class Diagram



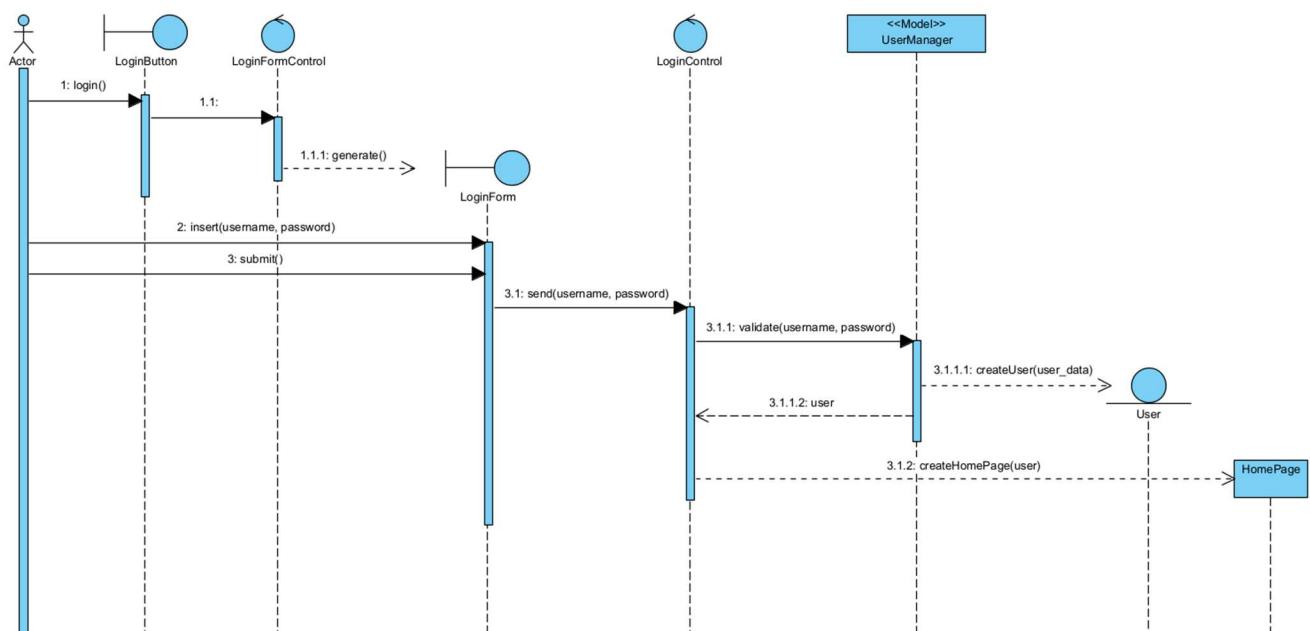
Modello Dinamico

Sequence Diagrams relativi ai Casi d'Uso

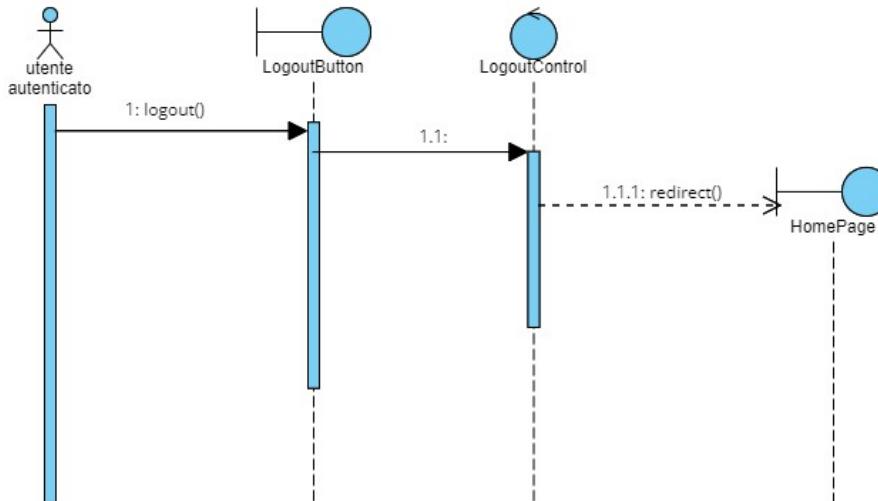
SD_1: Registrazione



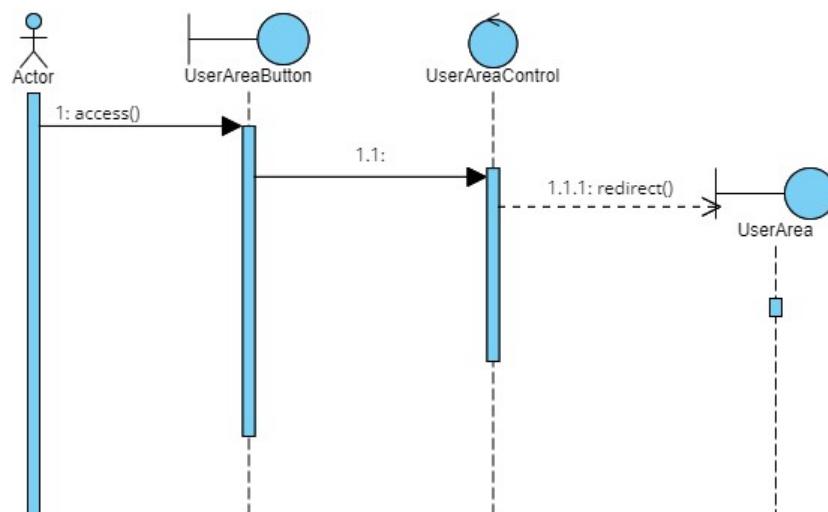
SD_2: Accesso



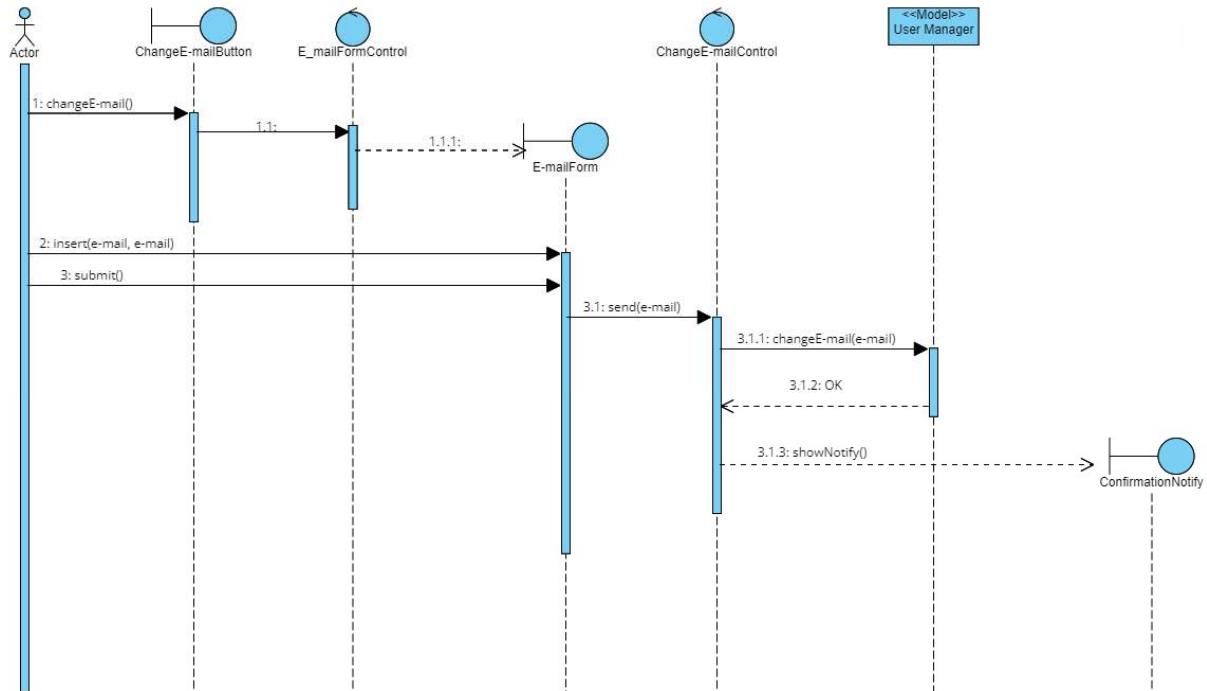
SD_3: Disconnectione



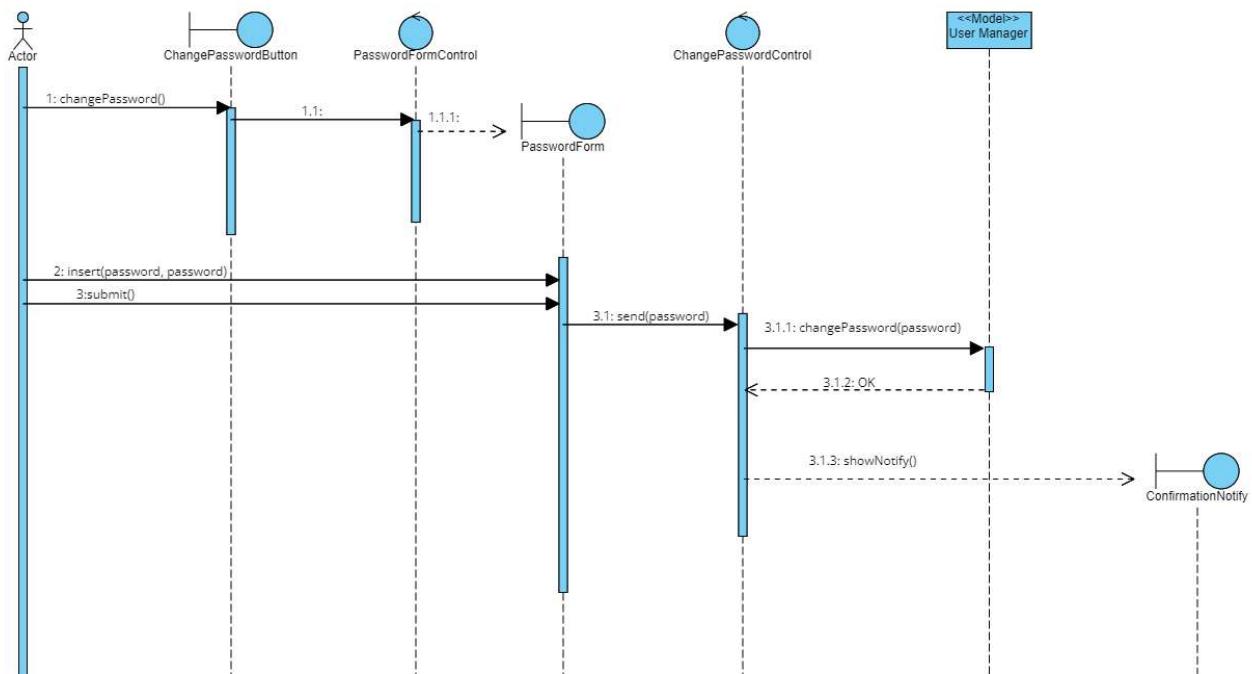
SD_4: Accesso Area Personale



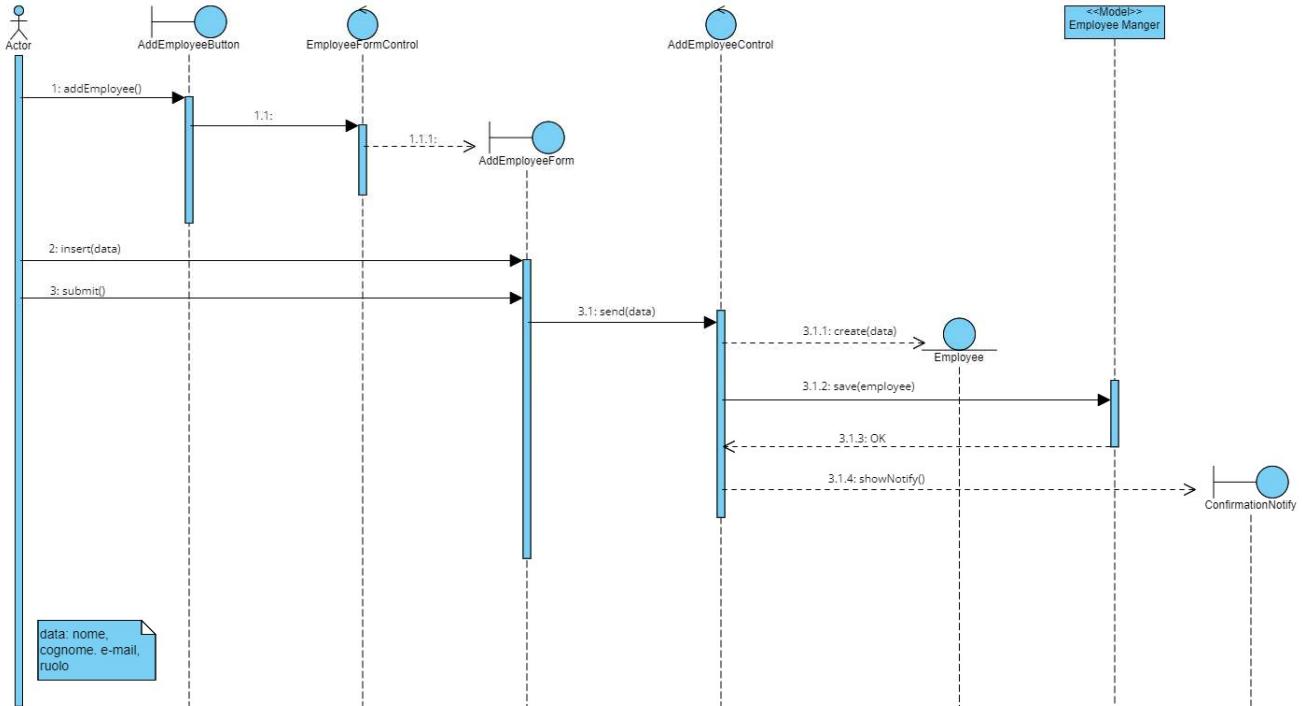
SD_5: Cambio E-mail



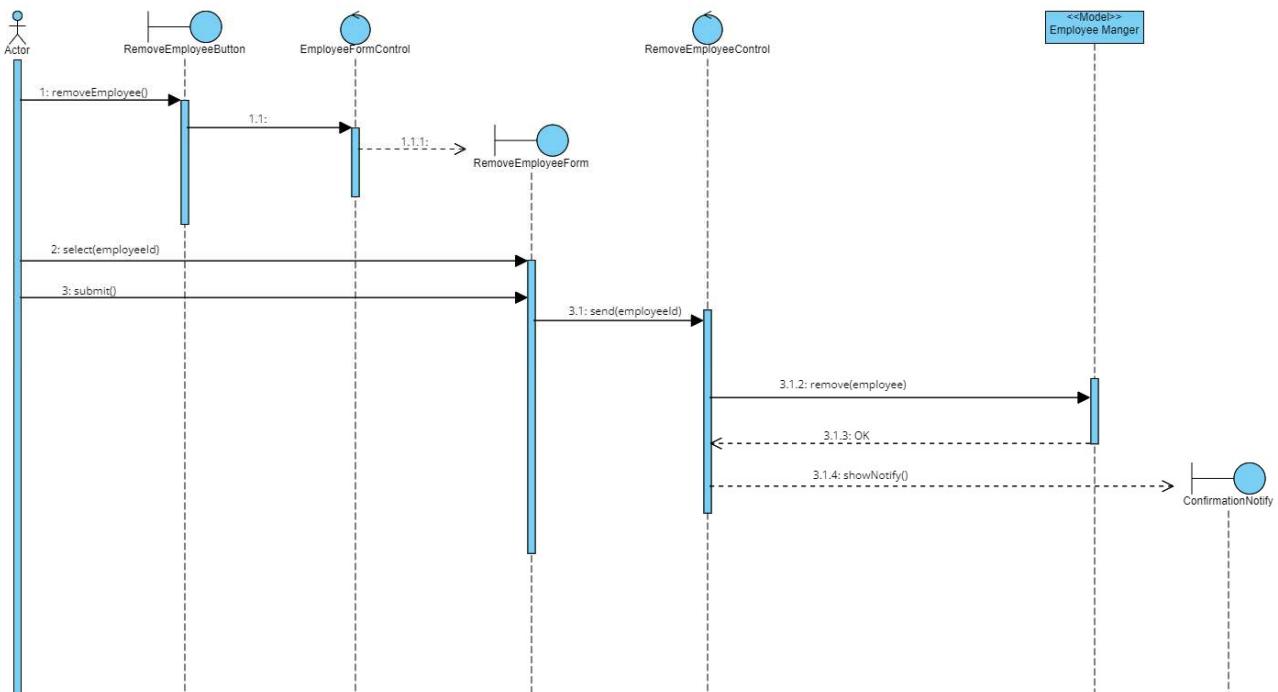
SD_6: Cambio Password



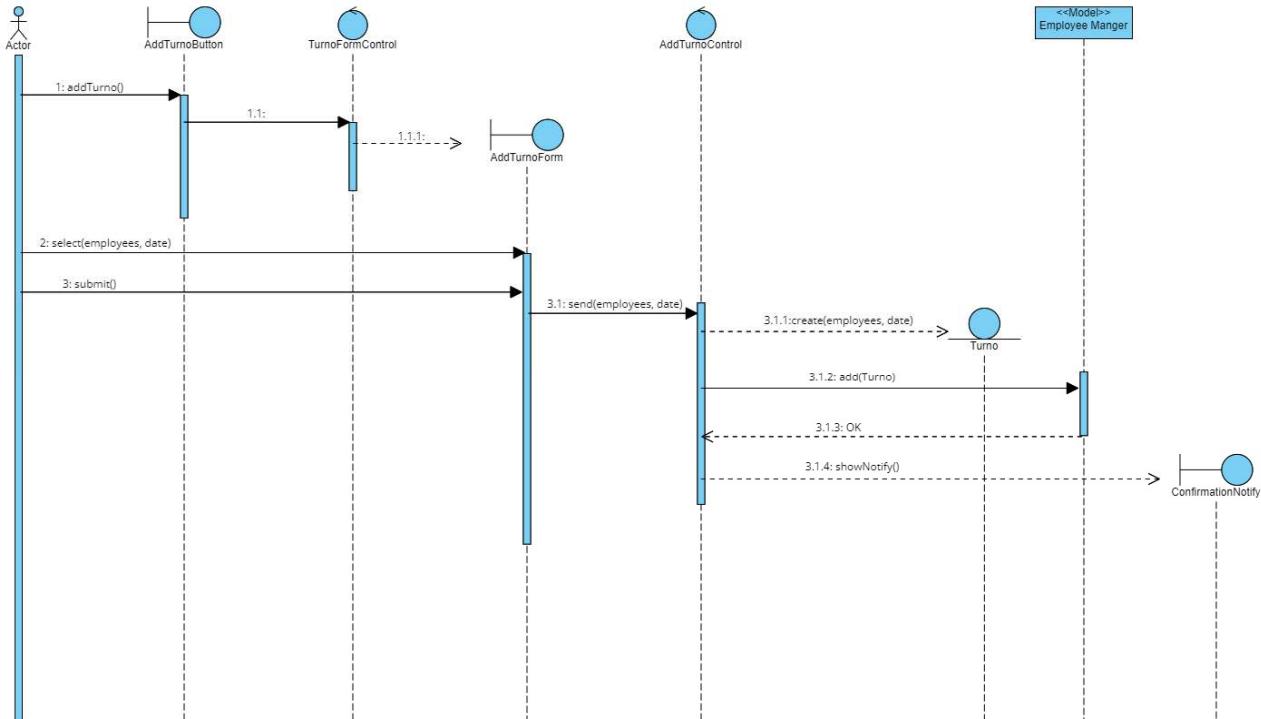
SD_7: Aggiungi Dipendente



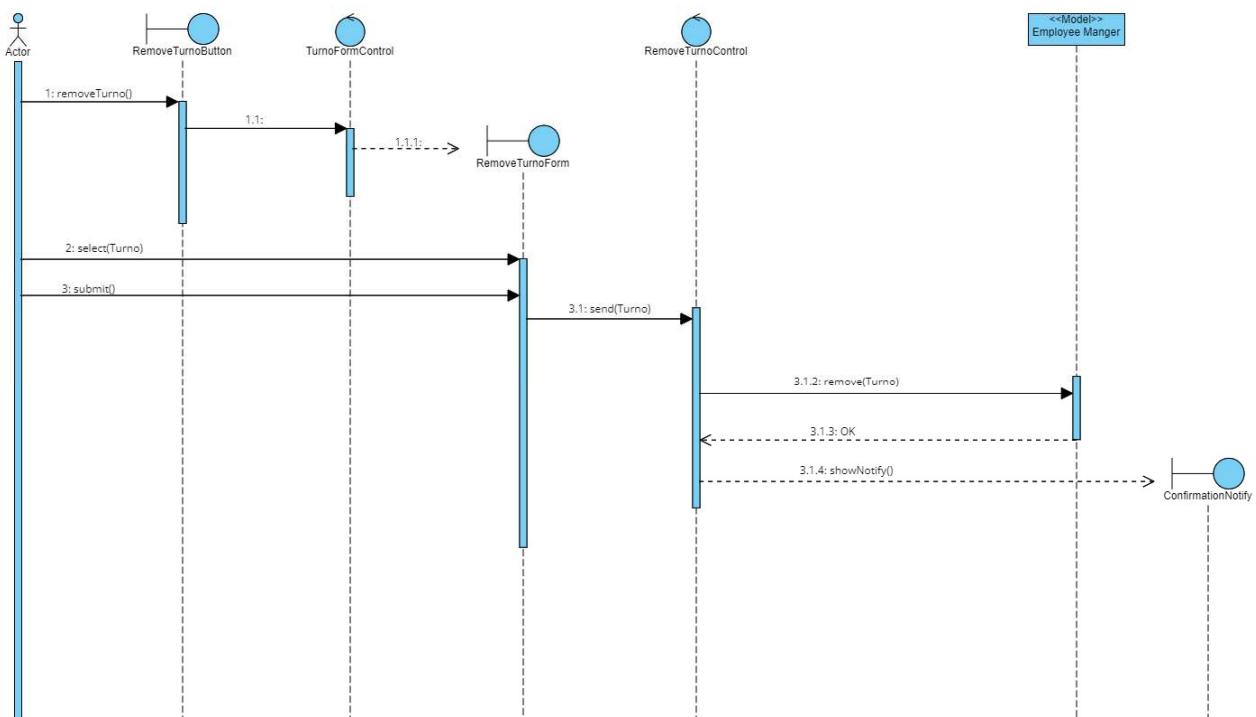
SD_8: Rimuovi Dipendente



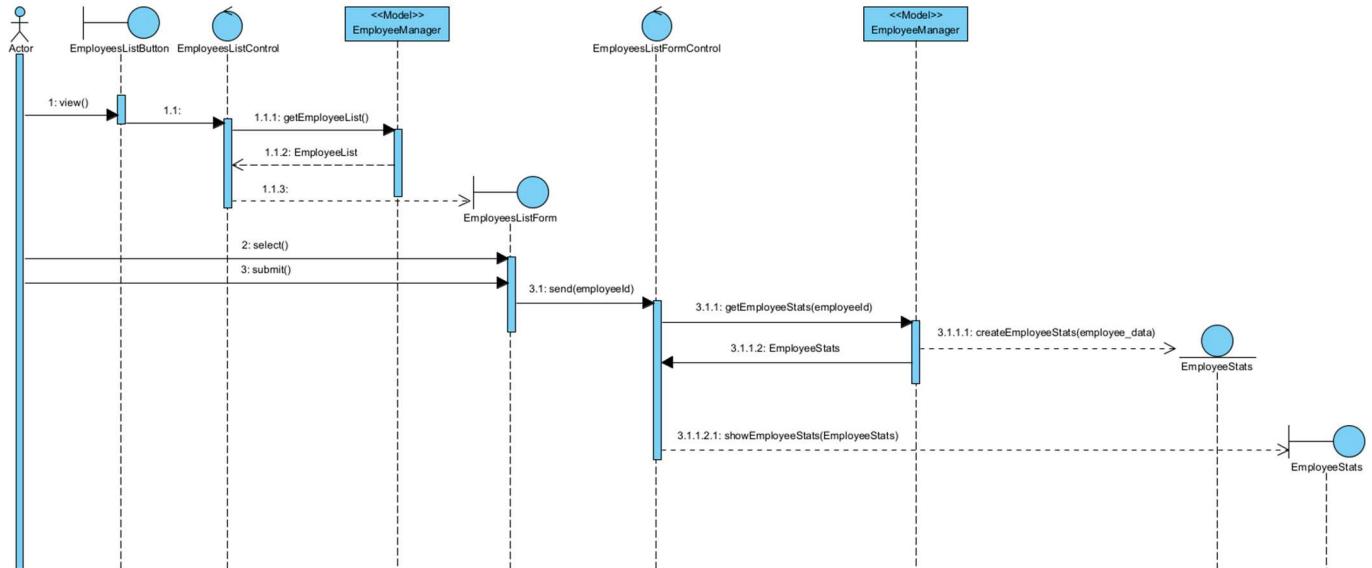
SD_9: Aggiungi Turni



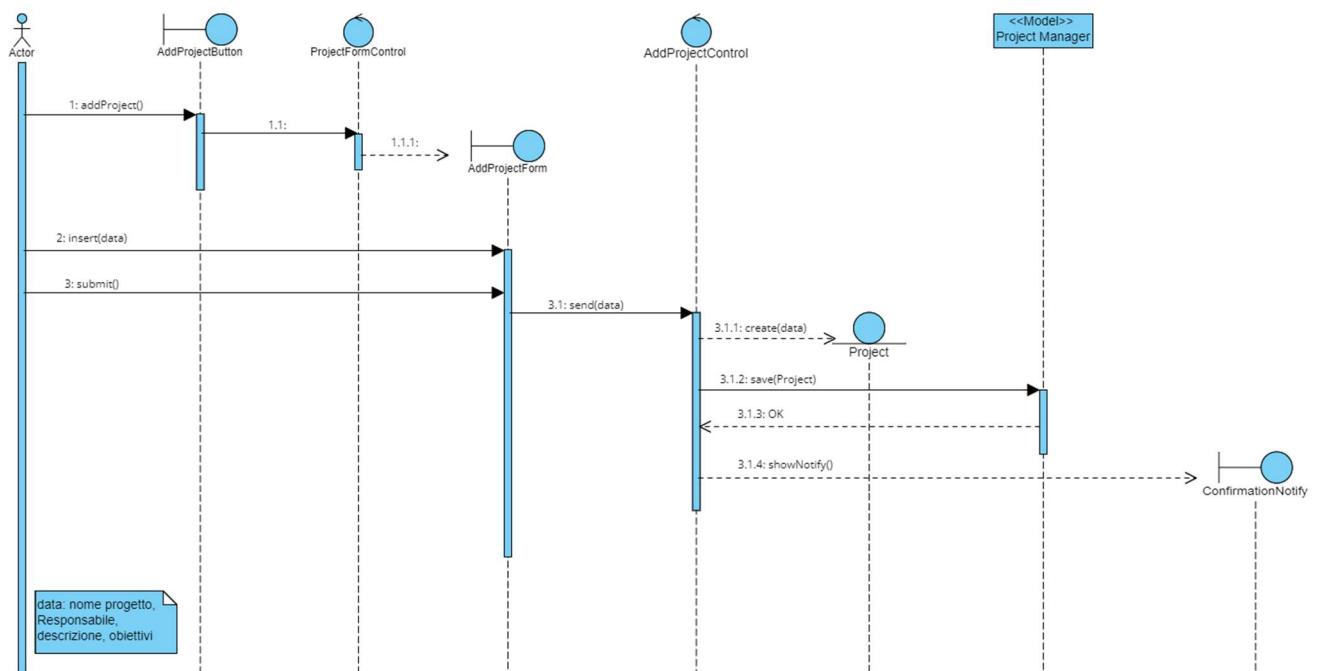
SD_10: Rimuovi Turni



SD_11: Visualizza Statistiche

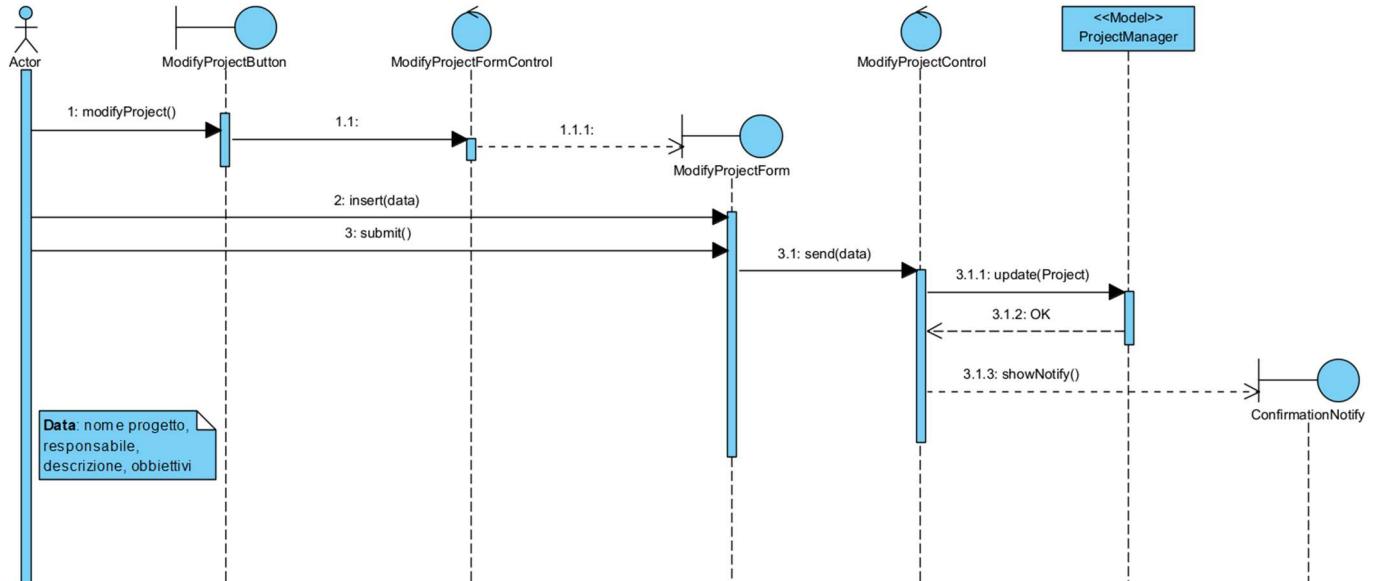


SD_12: Aggiungi Progetto

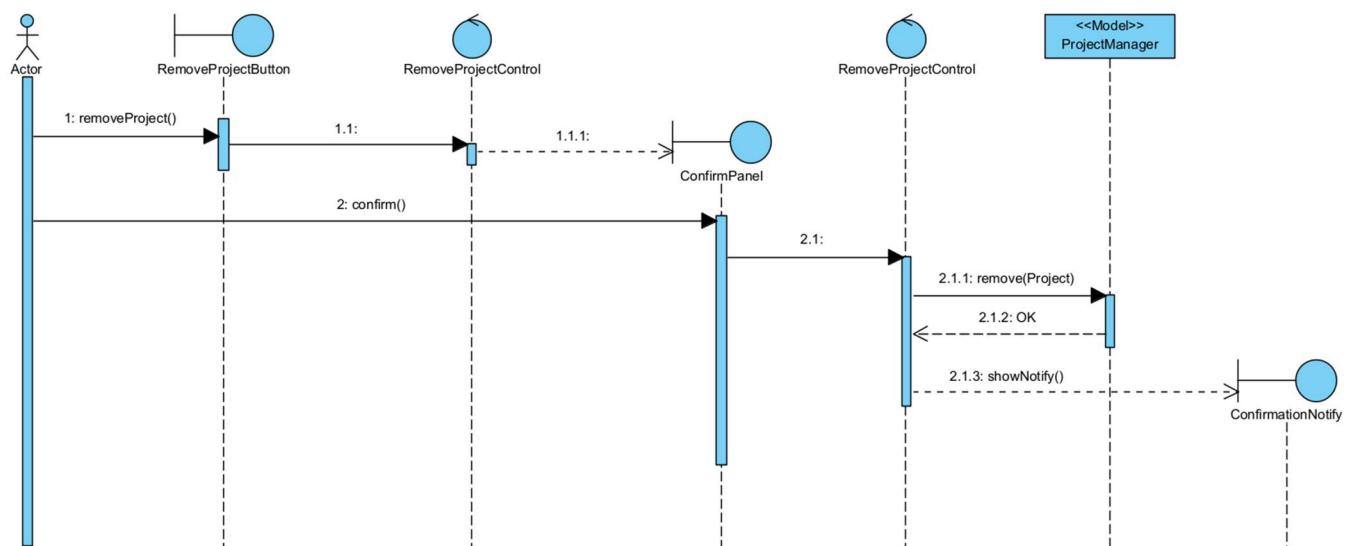


data: nome progetto,
Responsabile,
descrizione, obiettivi

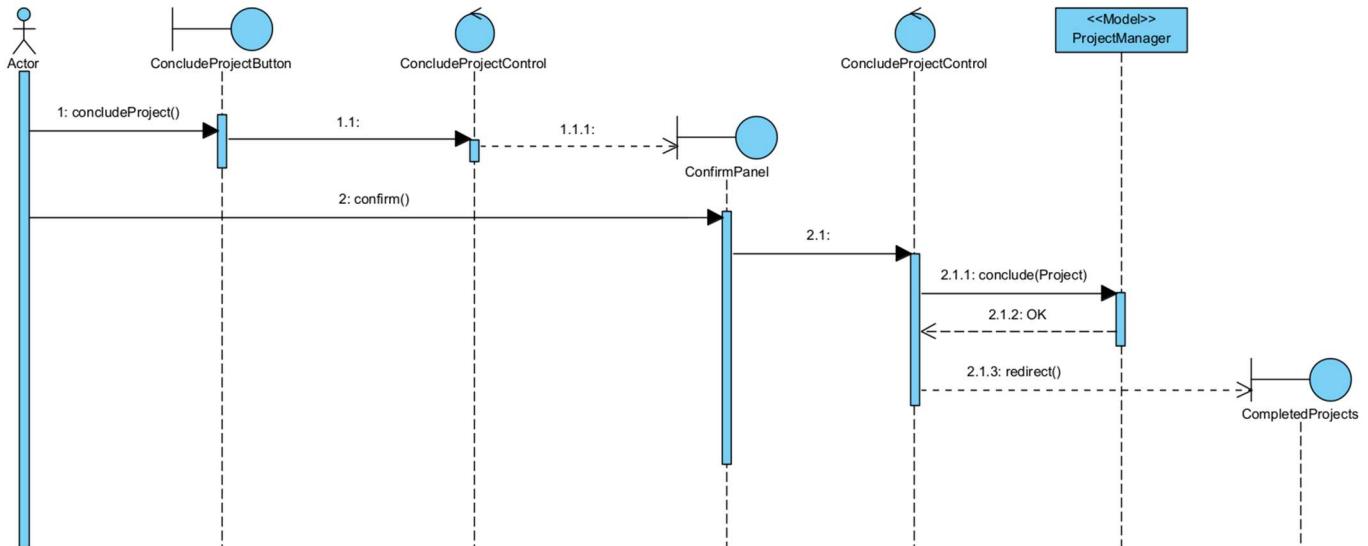
SD_13: Modifica Progetto



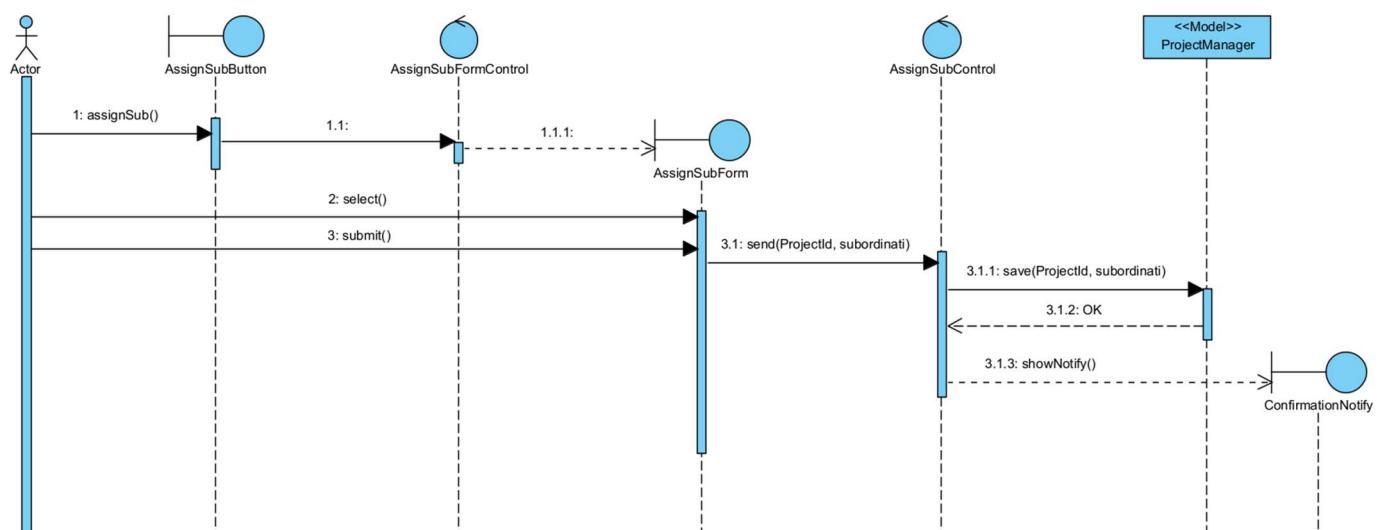
SD_14: Elimina Progetto



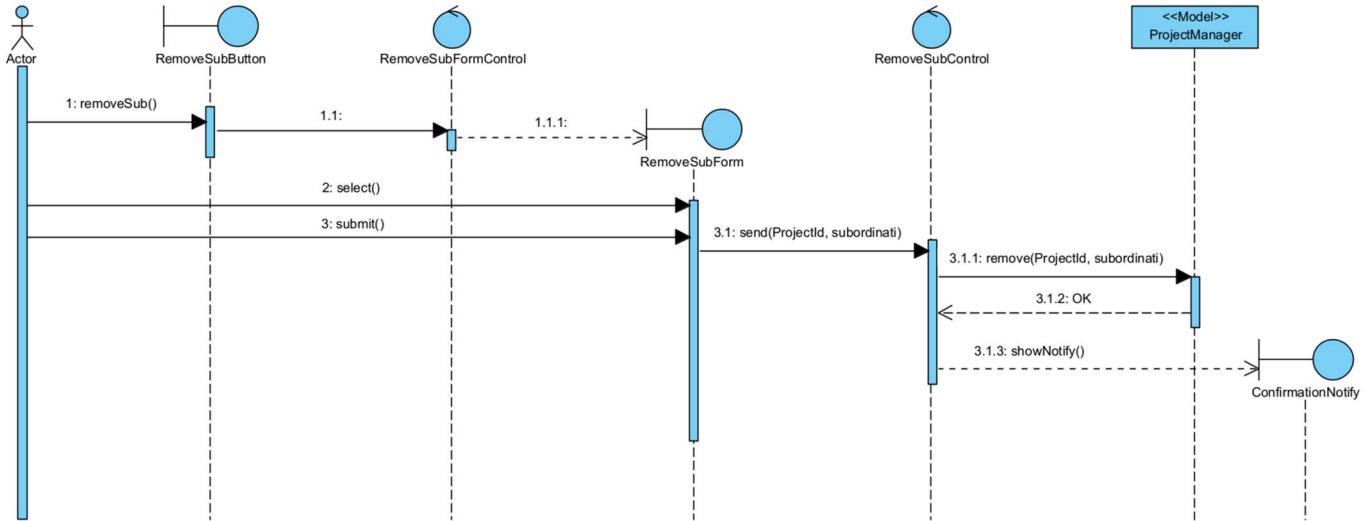
SD_15: Concludi Progetto



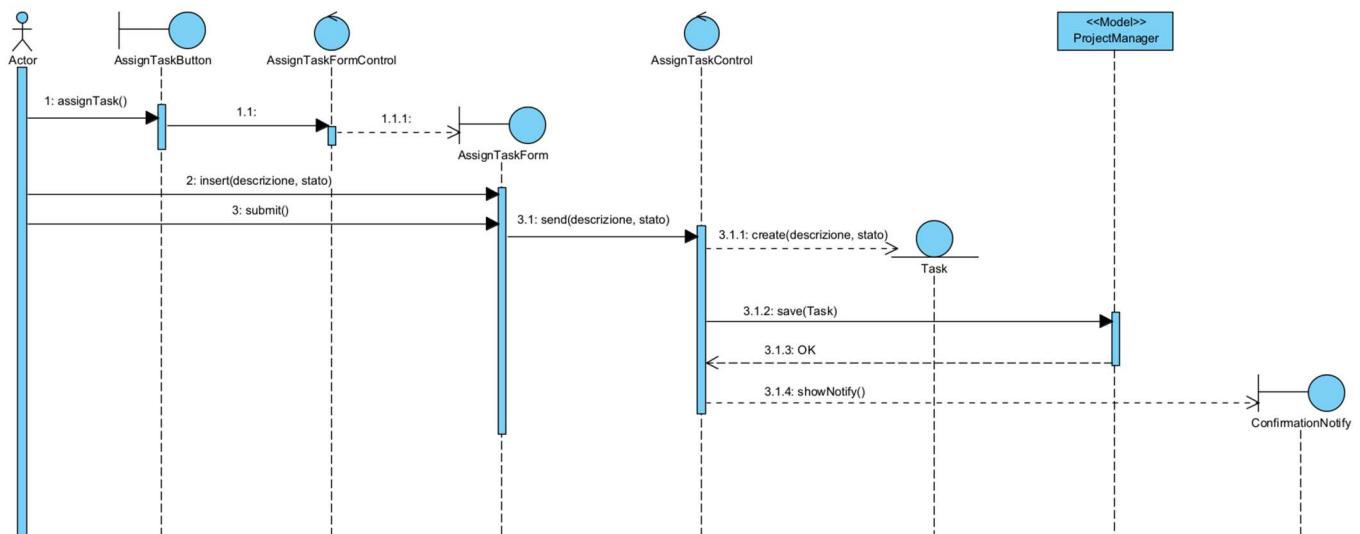
SD_16: Assegna Subordinato



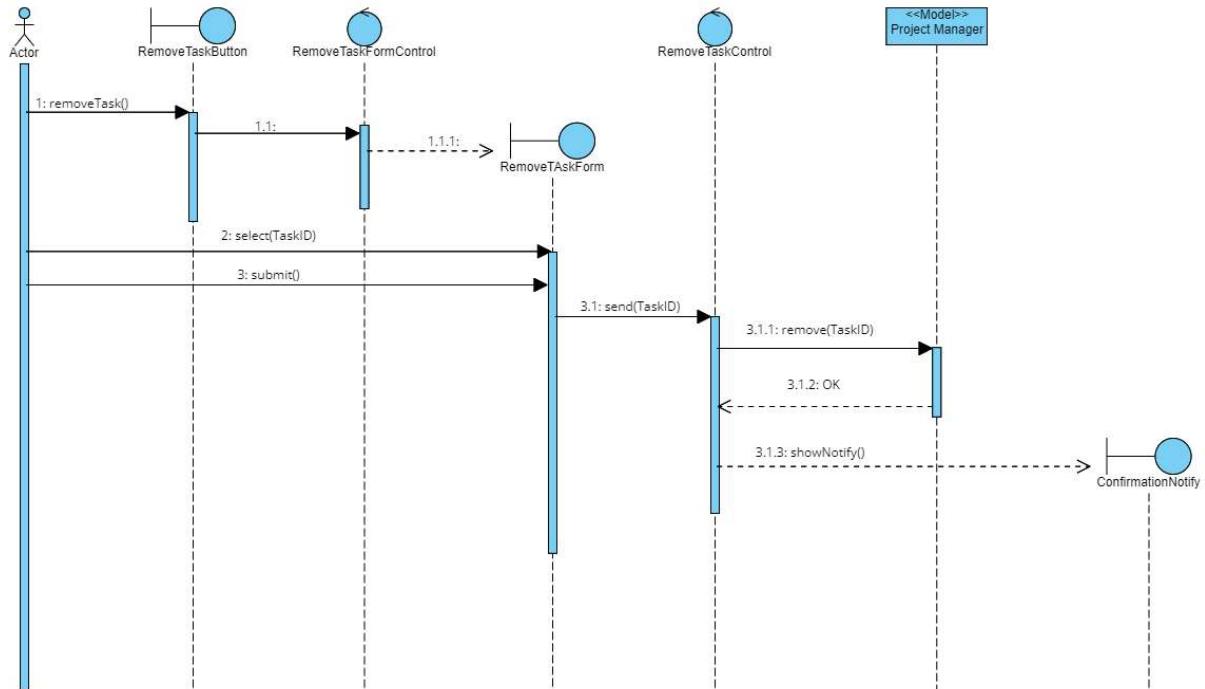
SD_17: Rimuovi Subordinato



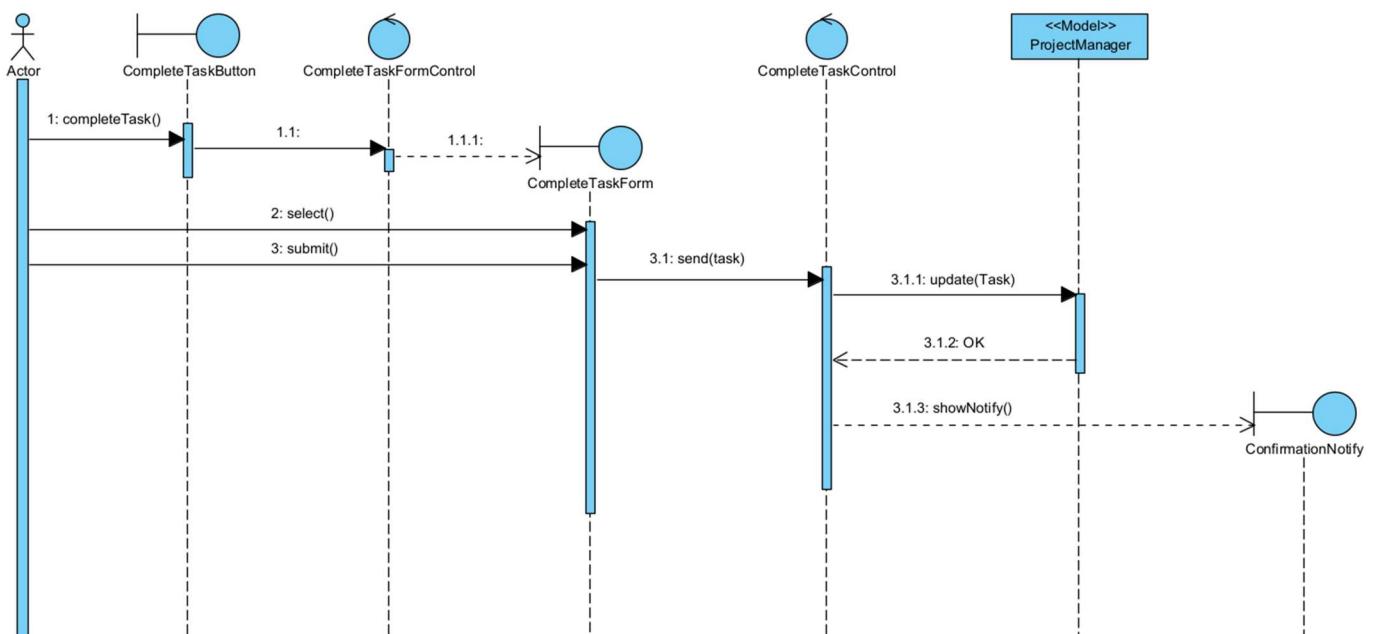
SD_18: Assegna Task



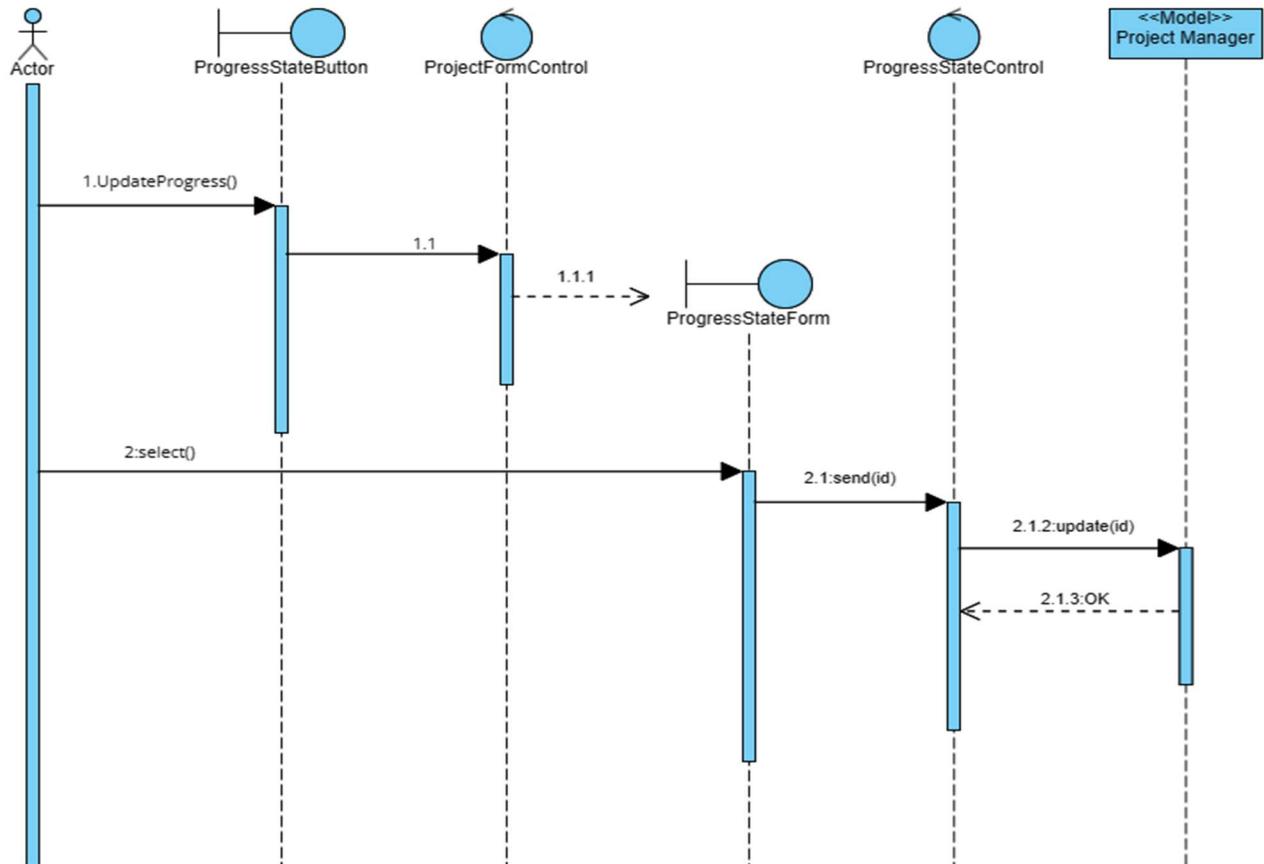
SD_19: Rimuovi Task



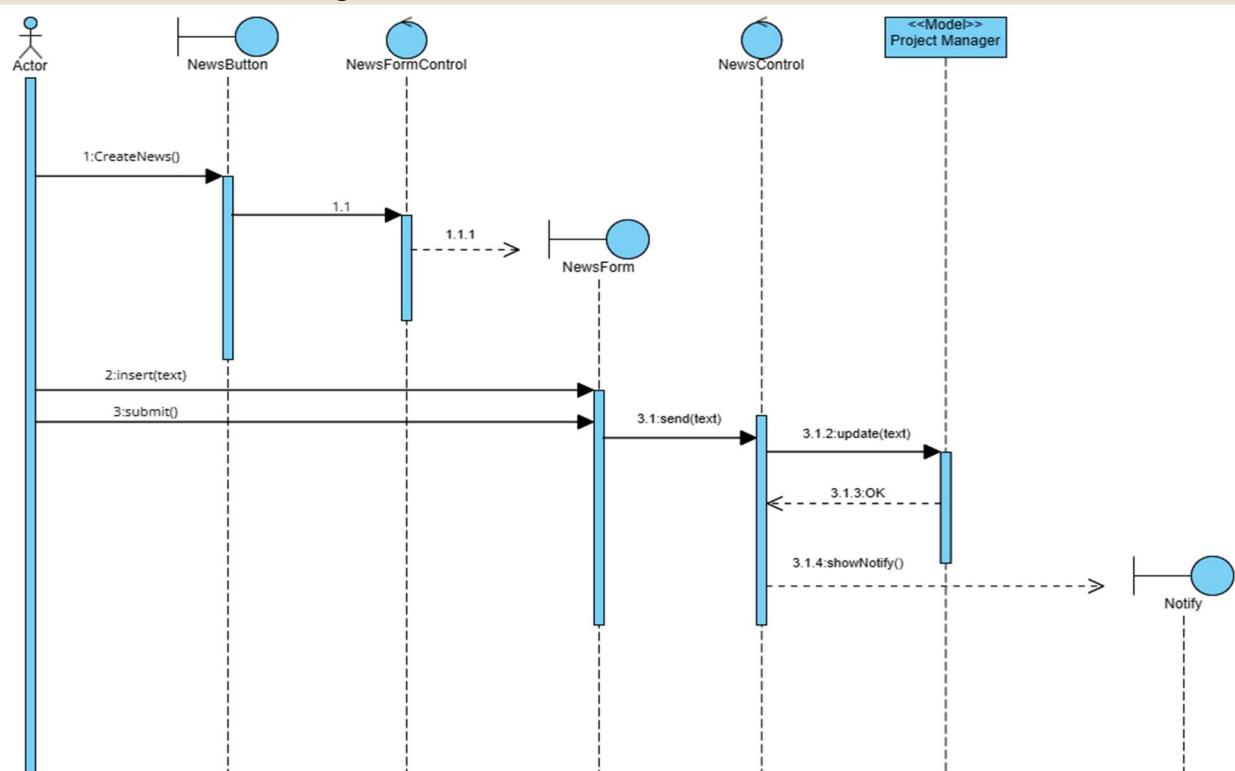
SD_20: Completa Task



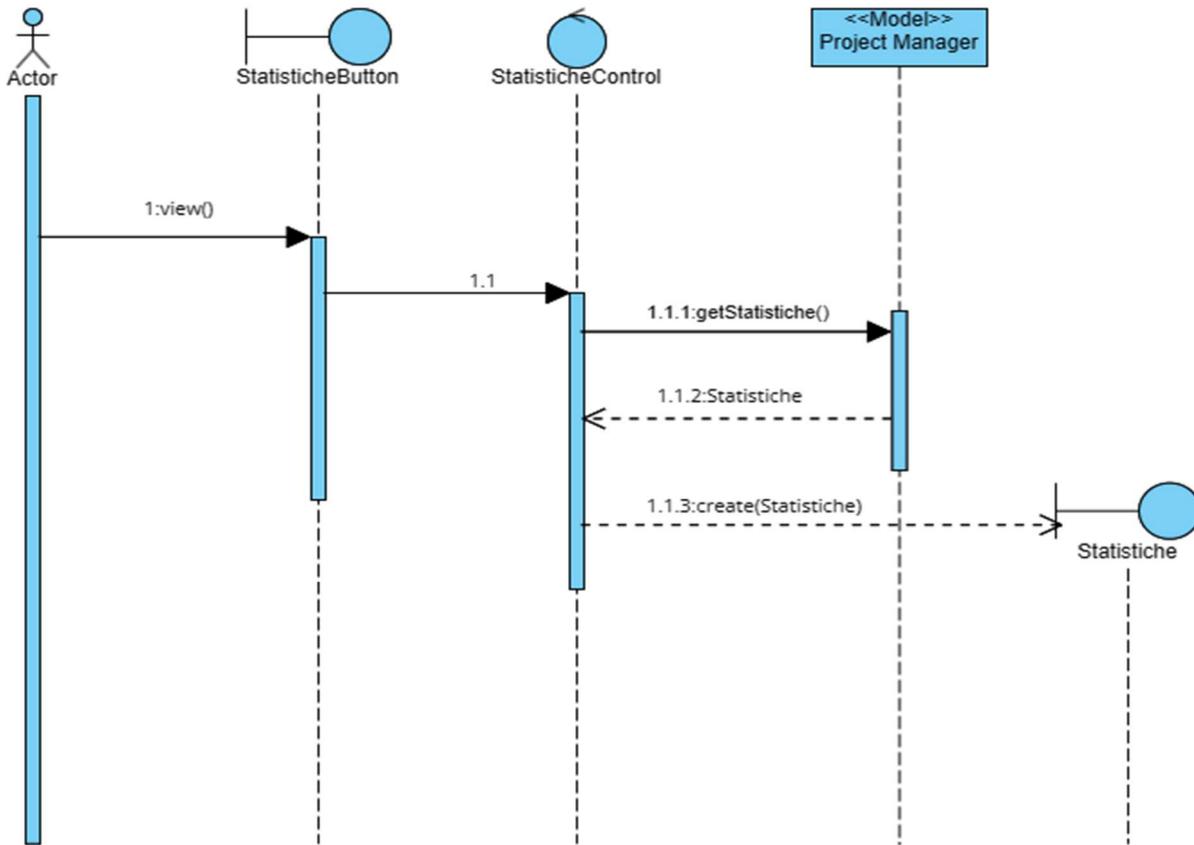
SD_21: Aggiorna Stato di Avanzamento



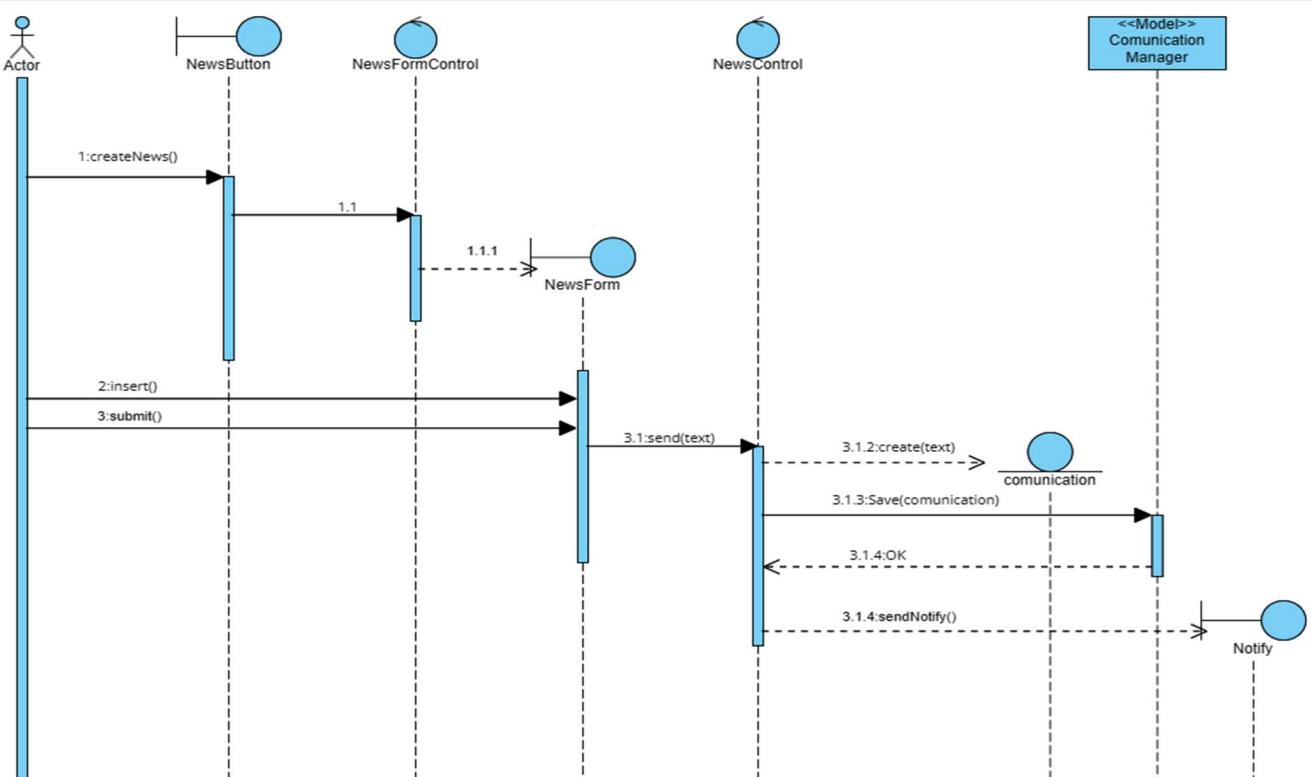
SD_22: Inviare Avviso Progetto



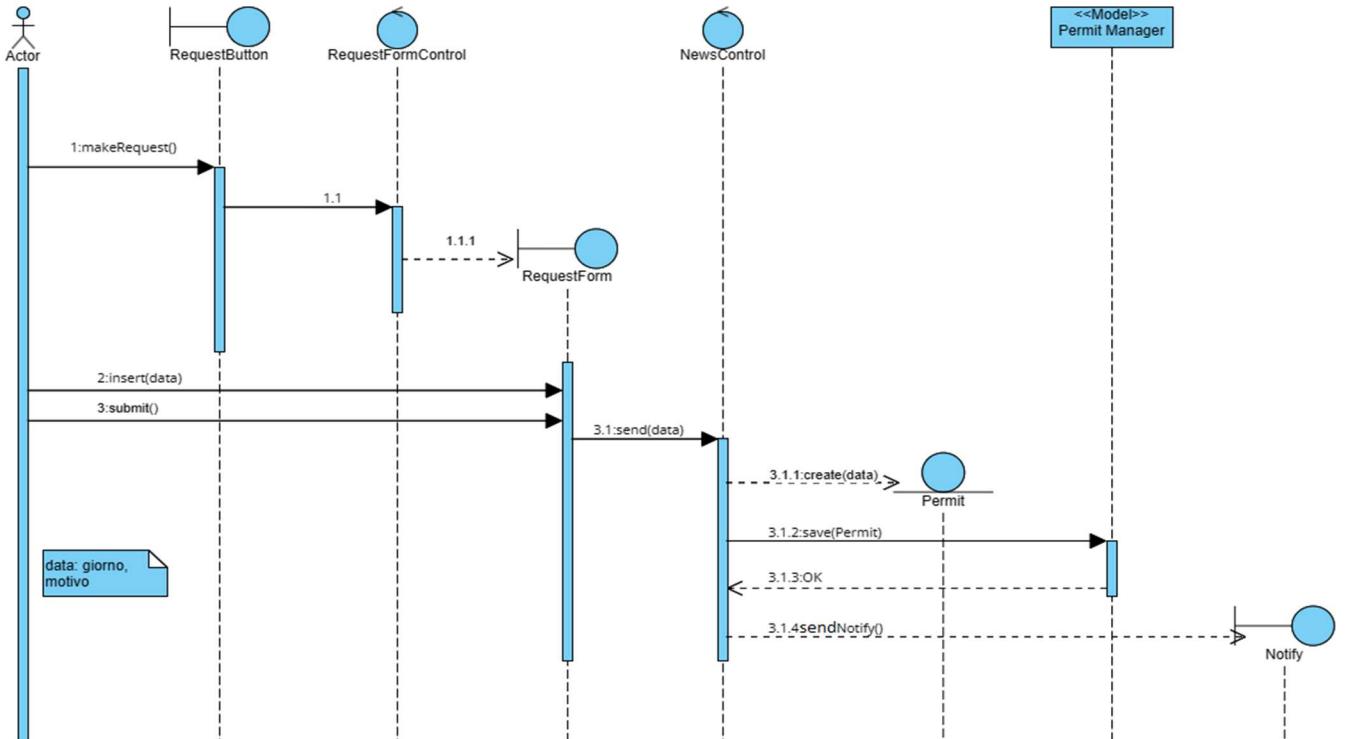
SD_23: Visualizza Statistiche Progetto



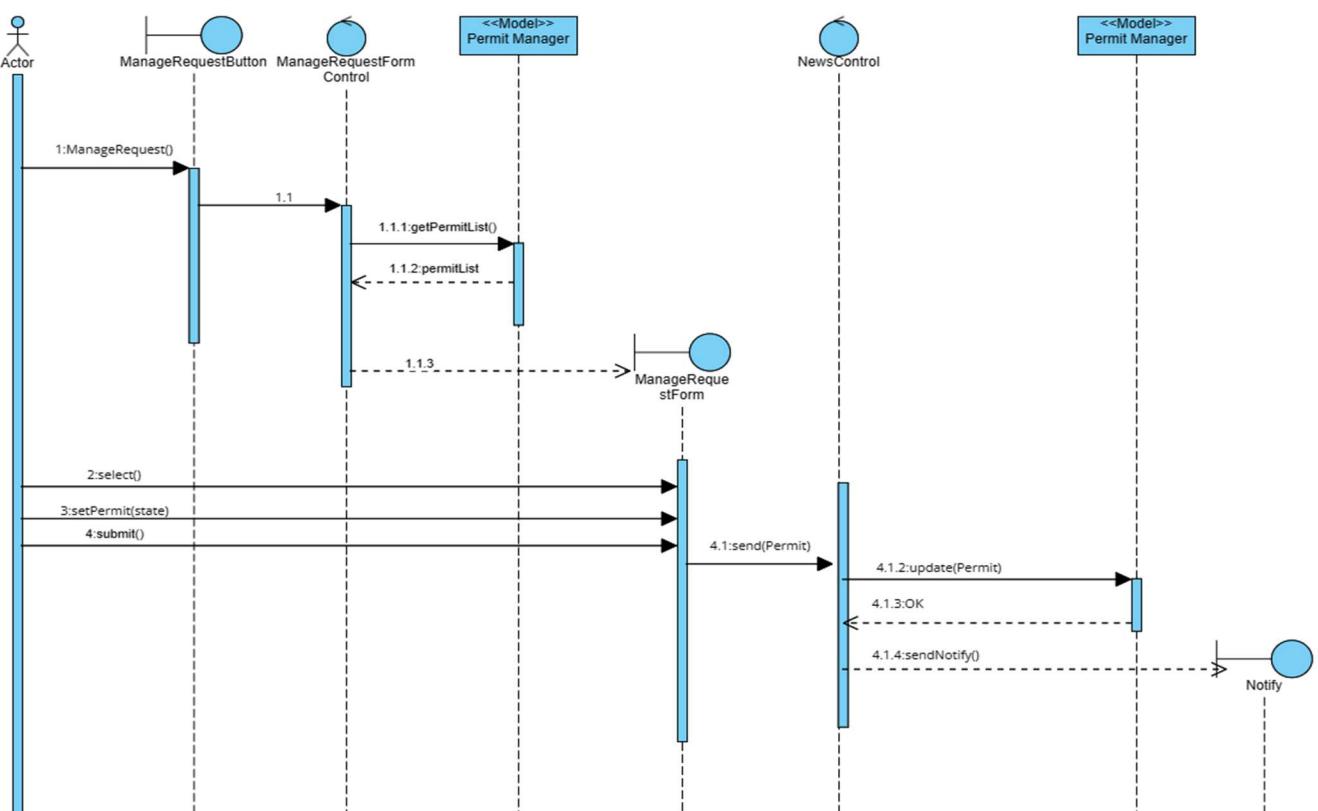
SD_24: Inserire News



SD_25: Richiesta Permesso



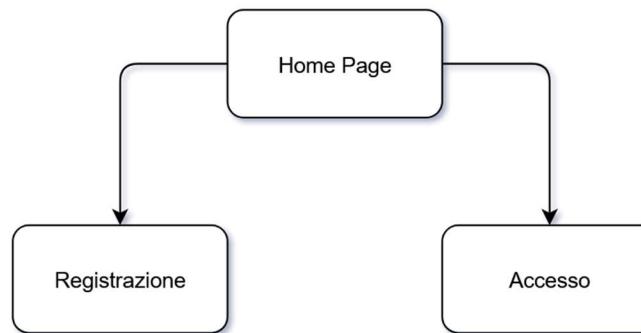
SD_26: Gestione Permessi



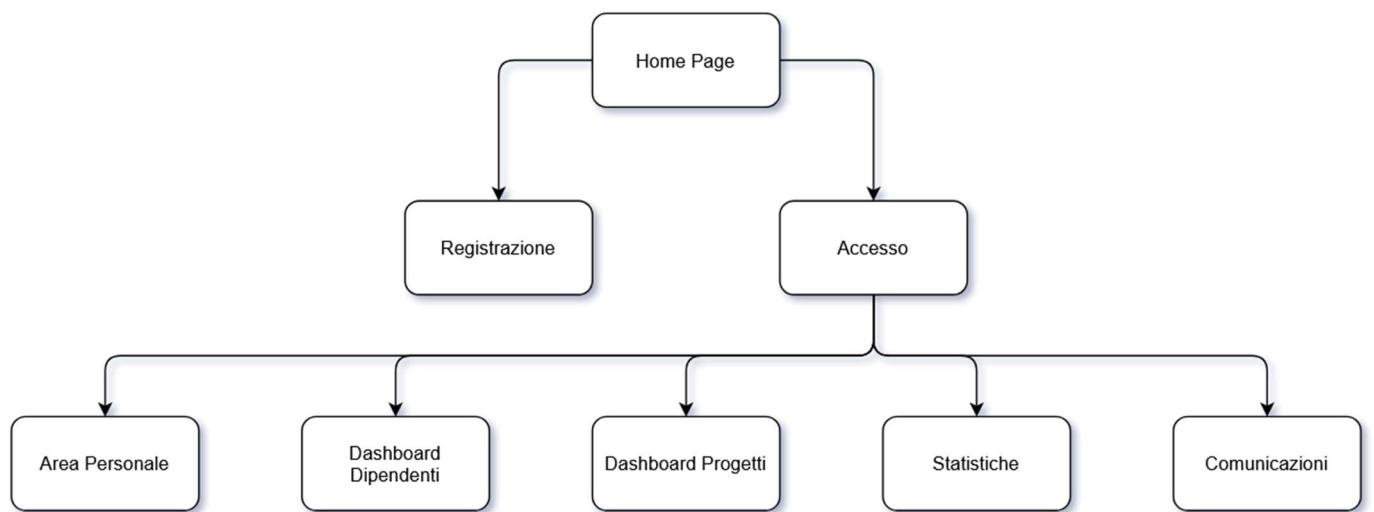
Interfaccia Utente

Navigational Paths

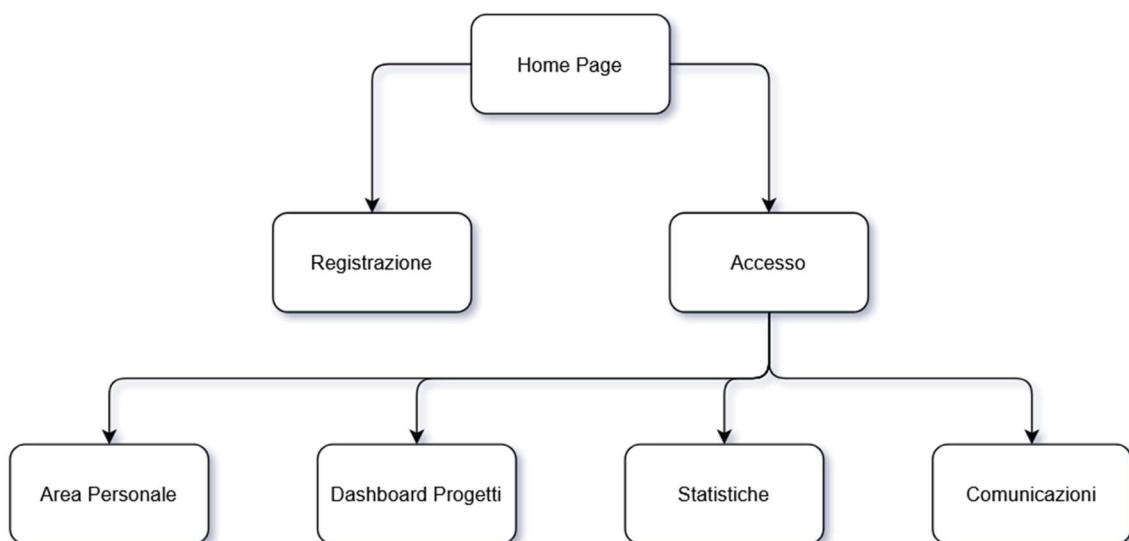
Utente non registrato



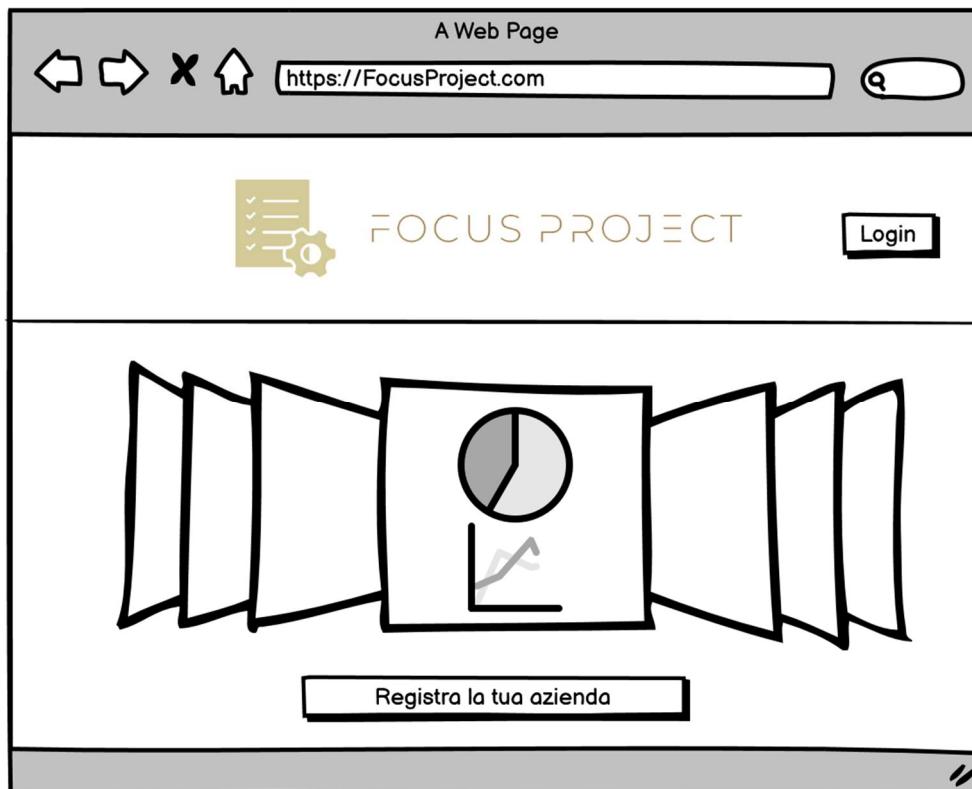
Dirigente e Responsabile



Subordinato



Mockups



A Web Page
https://FocusProject/Registrazione

FOCUS PROJECT

Login

Nome

Cognome

P.iva

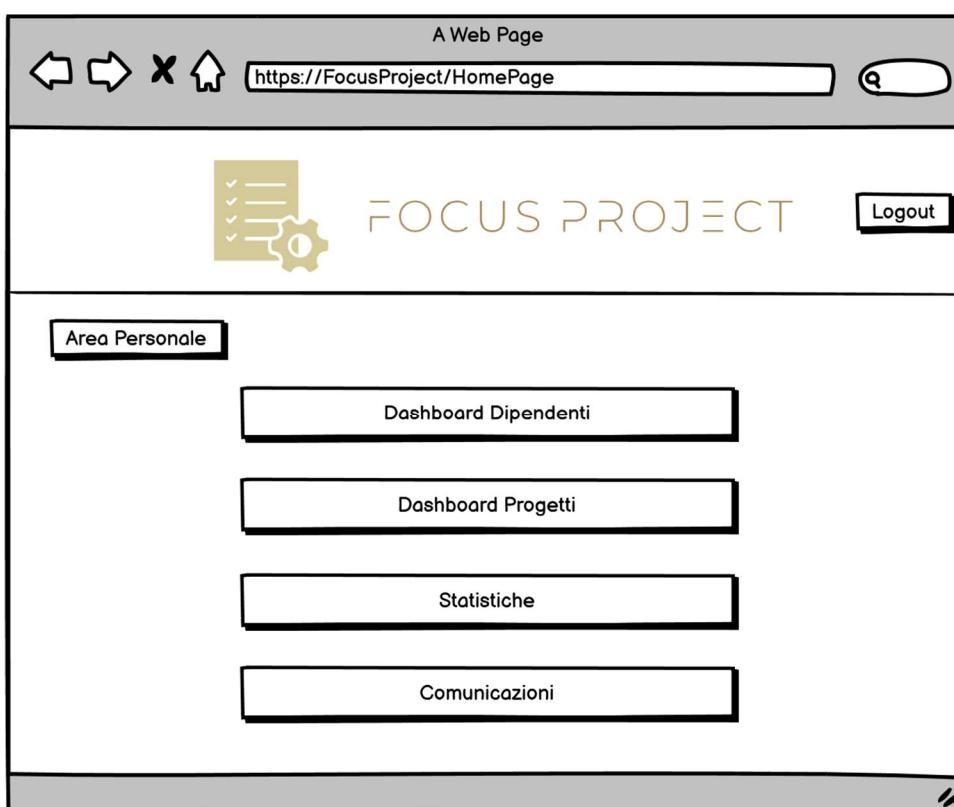
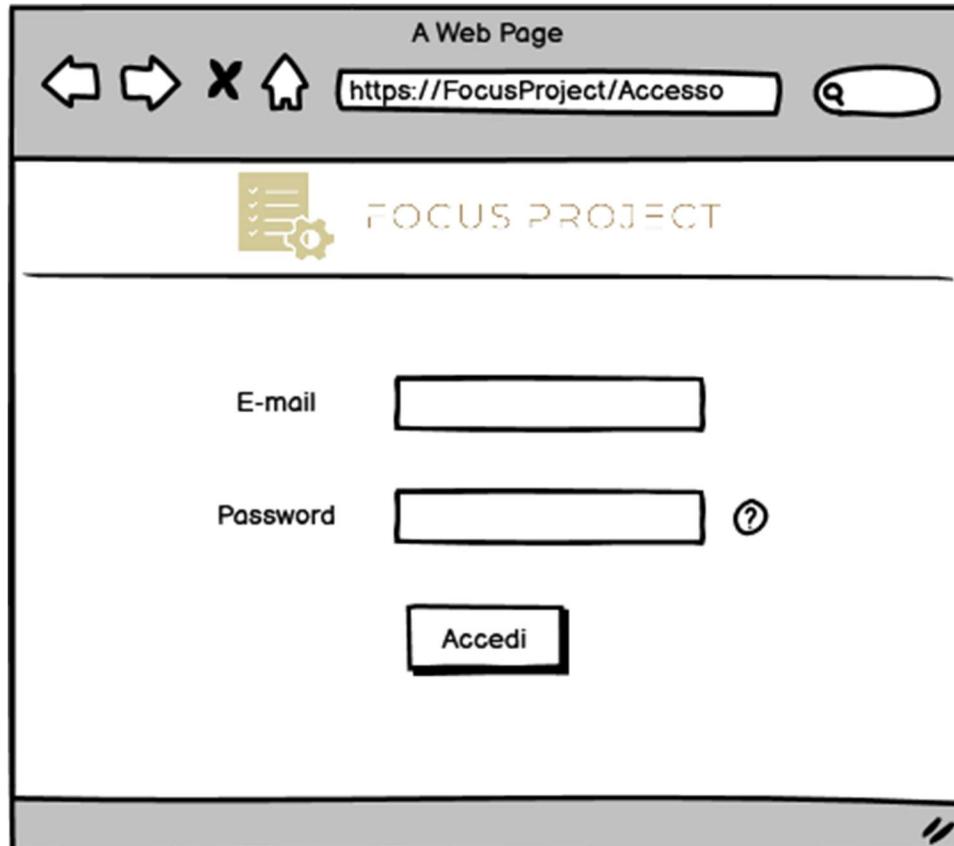
Nome Azienda

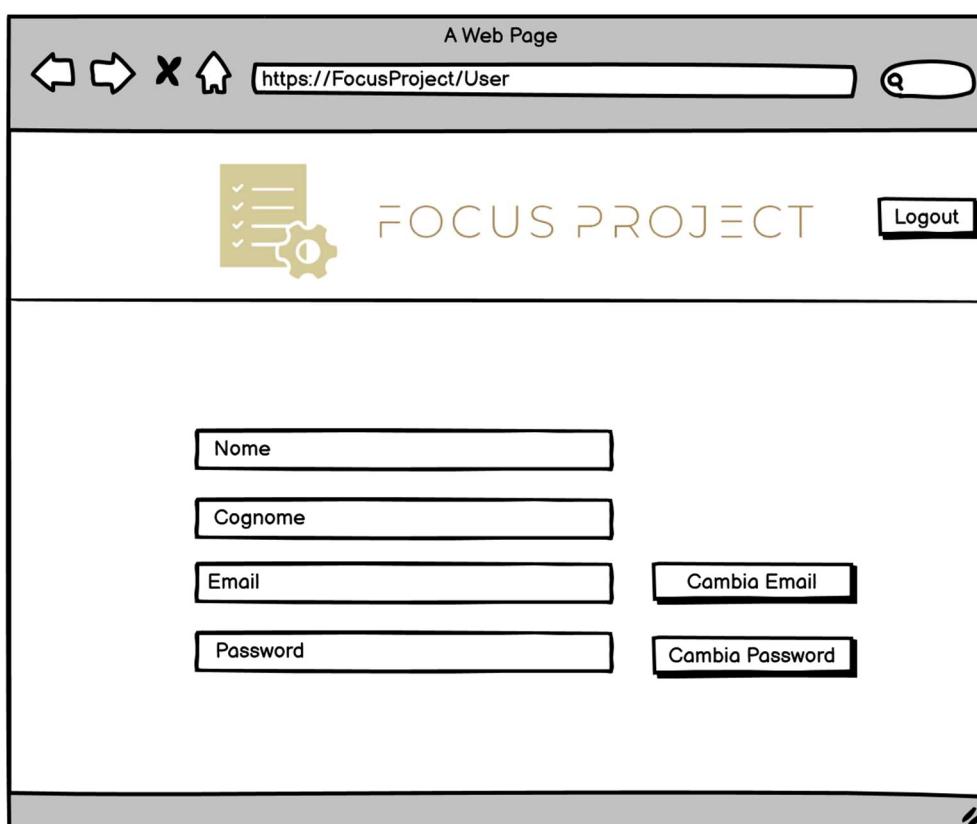
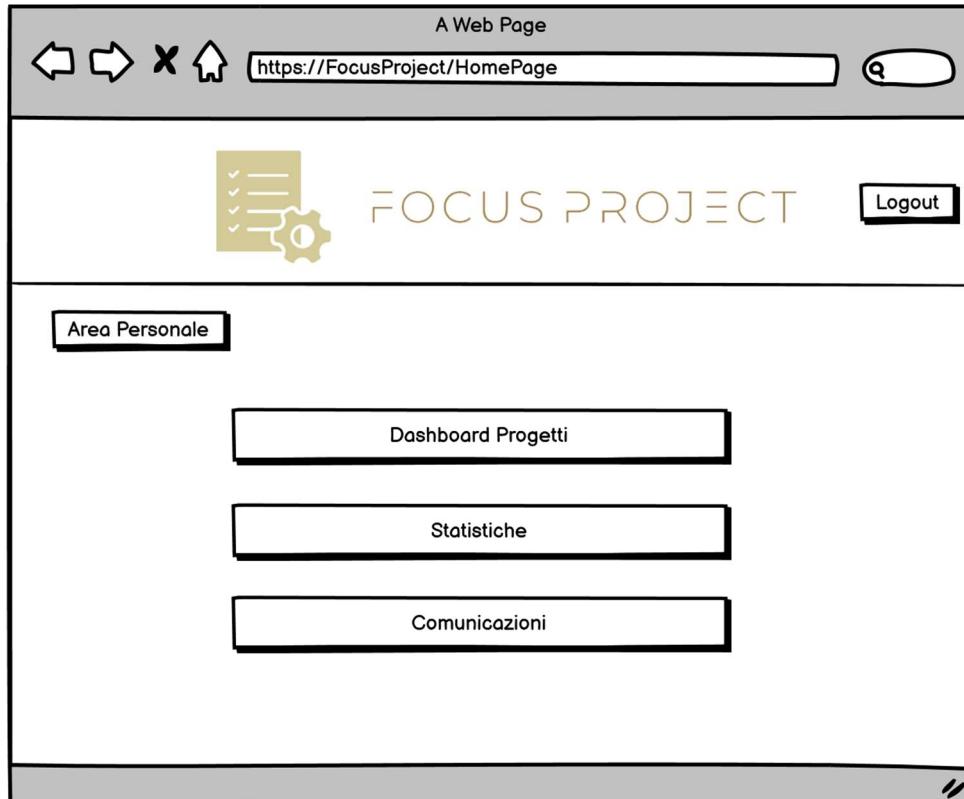
Email

Password

Avanti

This mockup shows a registration form page. The header is identical to the homepage, with the 'FOCUS PROJECT' logo and a 'Login' button. The main content consists of six input fields for personal information: 'Nome', 'Cognome', 'P.iva', 'Nome Azienda', 'Email', and 'Password'. Below these fields is a large 'Avanti' (Next) button.





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>

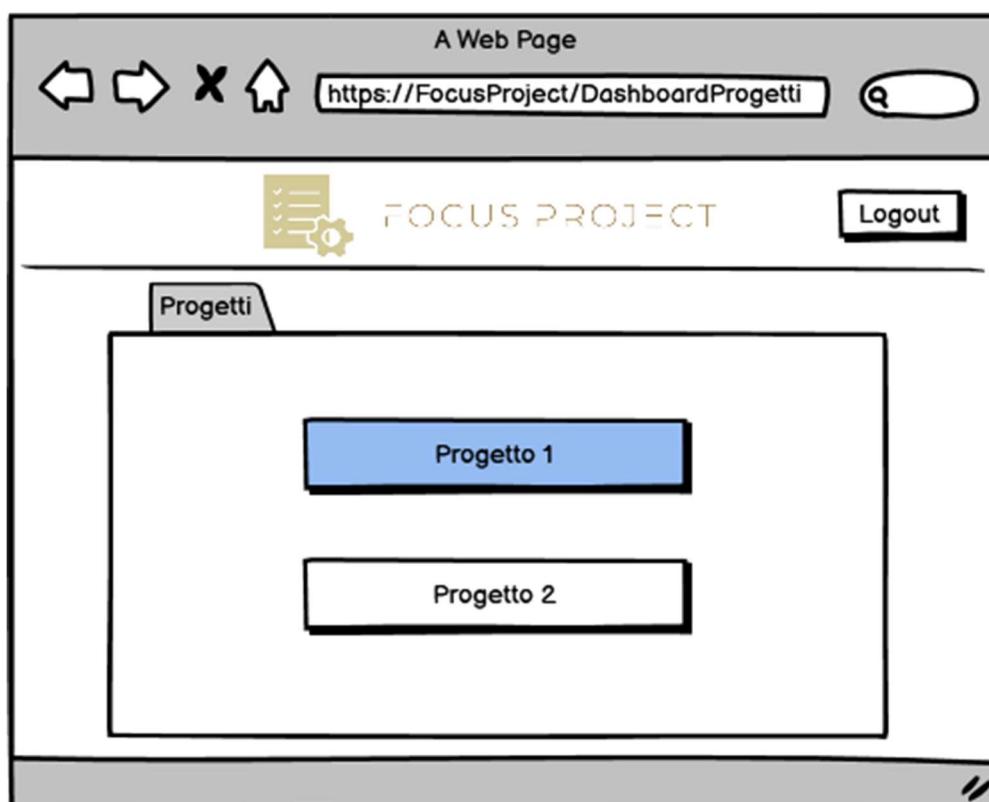
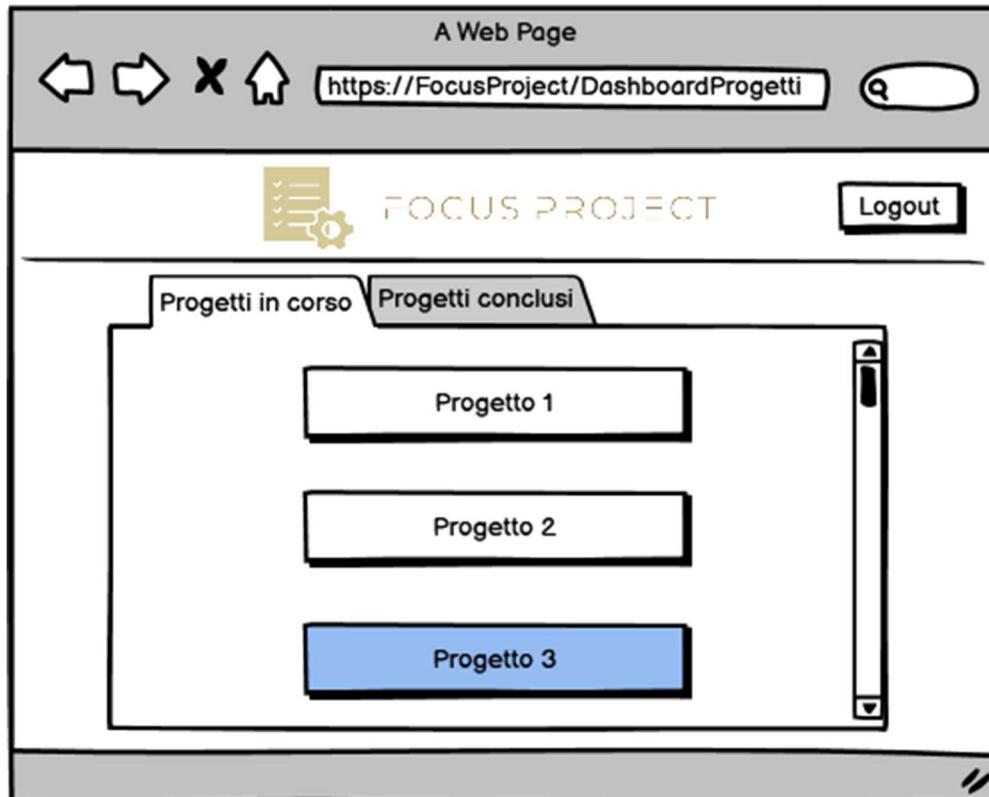
FOCUS PROJECT [Logout](#)

Aggiungi Progetto **Progetti in corso** **Progetti conclusi**

Progetto 1

Progetto 2

Progetto 3



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

FOCUS PROJECT Logout

Progetto 1

Obiettivo 1
 Obiettivo 2
 Obiettivo 3

Stato di avanzamento

Concludi

Subordinato_1
Subordinato_2
Subordinato_3
Subordinato_4

Line chart:

Avvisi

Progetto bello

+/ Avvisi

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

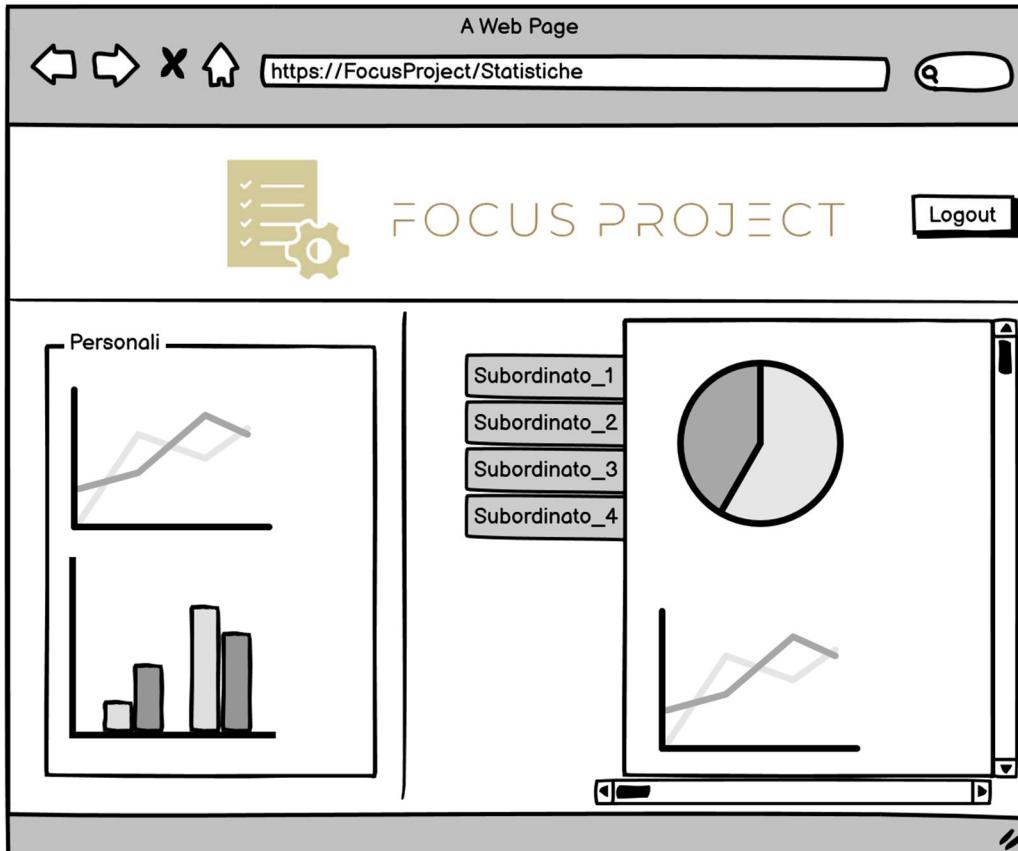
FOCUS PROJECT Logout

Responsabile_1
Responsabile_2
Responsabile_3
Responsabile_4

Subordinato_1
Subordinato_2
Subordinato_3
Subordinato_4

Bar chart, Line chart, Pie chart

Pie chart, Line chart



A Web Page
https://FocusProject/Comunicazioni

FOCUS PROJECT Logout

Inserire news

Gestione permessi

Titolo: FESTA AZIENDALE!

Testo: Giovedì si terranno dei festeggiamenti

Invia

This screenshot shows the 'Inserire news' (Insert news) section of the Focus Project communication module. It features a title field containing 'FESTA AZIENDALE!' and a text area containing 'Giovedì si terranno dei festeggiamenti'. A blue 'Invia' (Send) button is located at the bottom right of the form.

A Web Page
https://FocusProject/Comunicazioni

FOCUS PROJECT Logout

News

Richiedi permesso

Dal giorno: 29/11/2023

Al giorno: 02/12/2023

Motivazione: ...

Richiedi

This screenshot shows the 'Richiedi permesso' (Request permission) section of the Focus Project communication module. It includes fields for selecting a date range from 'Dal giorno' (From day) to 'Al giorno' (To day), both set to '29/11/2023' and '02/12/2023' respectively. A text area labeled 'Motivazione' (Motivation) contains the placeholder text '...'. A black 'Richiedi' (Request) button is positioned at the bottom right.

A Web Page

https://FocusProject/Comunicazioni

FOCUS PROJECT

Logout

News

Richiedi permesso

Gestione permessi

Dal giorno 12/11/2023

Al giorno / /

Motivazione

Richiedi

The diagram illustrates a web application interface. At the top, there's a header bar with standard browser controls (back, forward, search, etc.) and a URL field containing 'https://FocusProject/Comunicazioni'. Below the header is the 'FOCUS PROJECT' logo, which includes a stylized gear icon. To the right of the logo is a 'Logout' button. The main content area is divided into two sections. On the left, a sidebar contains three buttons: 'News' (highlighted with a grey background), 'Richiedi permesso', and 'Gestione permessi'. The main section contains a form for requesting permission. It has three input fields: 'Dal giorno' with the value '12/11/2023' and a calendar icon; 'Al giorno' with a placeholder '/ /' and a calendar icon; and 'Motivazione' with an empty text input field. At the bottom of the form is a 'Richiedi' button.

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.
 - **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.