



Università
Ca' Foscari
Venezia



ESIFunds
European Structural Investment
Funds made easy!

Università' Ca' Foscari di Venezia

Dipartimento di Scienze Ambientali,
Informatica e Statistica

Corso di Ingegneria del
Software

A.A. 2017-2018

Docente: Prof. Agostino Cortesi

DOCUMENTO DI PROGETTAZIONE

Studenti

Gemin Francesco

Longhin Federico

Sponchiado Francesco

22/12/2017

Indice

Indice	2
1 Introduzione	3
1.1 Scopo del Documento	3
1.2 Struttura del Documento	3
2 Glossario	4
3 Struttura del Sistema	5
4 Modello di Controllo	5
5 Diagramma degli Stati	6
5.1 Primo Accesso	6
5.2 Accesso Normale	7
6 Interfaccia Grafica	8
6.1 Primo Accesso	8
6.2 Pagina Principale	9
6.3 Bando d'Opportunita' Specifico	10
6.4 Ricerca	11
6.5 Menu'	12
6.6 Registrazione/Login	13

1 Introduzione

1.1 Scopo del Documento

In questo documento si andranno ad analizzare le specifiche di progettazione architeturale dell'applicativo e le funzionalita' che verranno implementate.

1.2 Struttura del Documento

Il documento sara' caratterizzato dalle seguenti sezioni:

- **Glossario:** elenco dettagliato di termini d'uso tecnico utilizzati nel documento.
- **Struttura del sistema:** contiene informazioni all'interazione fra le varie componenti presenti nel sistema.
- **Modello di controllo:** sara' illustrato il modello di controllo scelto con lo scopo di stabilire le relazioni tra i sottosistemi presenti.
- **Diagramma degli stati:** presenta tutti i diagrammi di stato utili a dare una descrizione delle relazione del sistema.
- **Interfaccia grafica:** sezione del documento in cui sono contenute le principali schermate visibili da un primo prototipo dell'applicativo.

2 Glossario

- **Client:** Un client, in informatica, indica genericamente un qualunque componente che accede ai servizi o alle risorse di un'altra componente detta server.
- **Modello E/R:** Il modello entita'-associazione viene spesso utilizzato nella prima fase della progettazione di una base di dati in cui e' necessario tradurre le informazioni risultanti dall'analisi di un determinato dominio in uno schema concettuale, chiamato schema E-R.
- **Server:** Un server in informatica e telecomunicazioni e' un componente o sottosistema informatico di elaborazione e gestione del traffico di informazioni che fornisce, a livello logico e fisico, un qualunque tipo di servizio ad altre componenti.

3 Struttura del Sistema

Il modello scelto come struttura per l'applicativo e' quello di tipo client-server. Questa tipologia viene usata poiche' viene identificato come client l'applicazione utilizzata dall'utente tramite il proprio dispositivo e un server costituito dal database.

E' stato deciso di utilizzare un database server dato che lo sfruttamento dello stesso consente una piu' efficiente e veloce trasmissione di aggiornamenti riguardanti le informazioni.

Il database e' stato progettato con in mente tre tabelle principali, una per gli utenti, una per i bandi ed una che collega le due appena citate per rappresentare i preferiti. La struttura effettiva della tabella non e' ancora alla sua fase definitiva, dato che l'applicativo si trova ancora nelle prime fasi di sviluppo, il che porta ad una continua modifica del modello E/R in base alle esigenze degli sviluppatori.

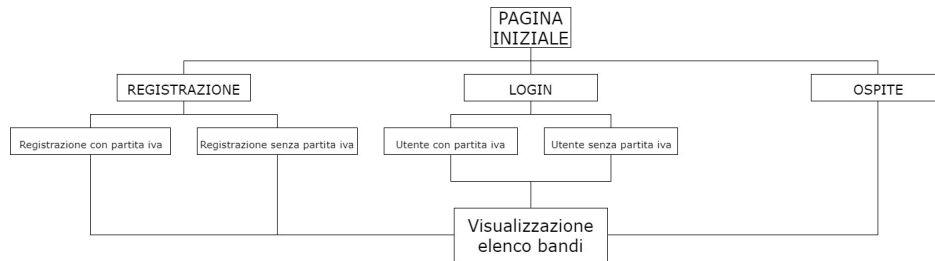
4 Modello di Controllo

Il modello di controllo che intendiamo utilizzare e' orientato ad eventi ed e' di tipo broadcast selettivo. Il gestore conserva un registro dei sottosistemi e degli eventi a cui sono interessati. I sottosistemi generano eventi che indicano, per esempio, che alcuni dati sono disponibili per l'elaborazione; il gestore individua gli eventi, consulta il registro e li invia a quei sottosistemi che hanno dichiarato di esserne interessati.

5 Diagramma degli Stati

In questa sezione sono indicati i due principali diagrammi di stato ottenibili dalla navigazione all'interno dell'applicazione.

5.1 Primo Accesso

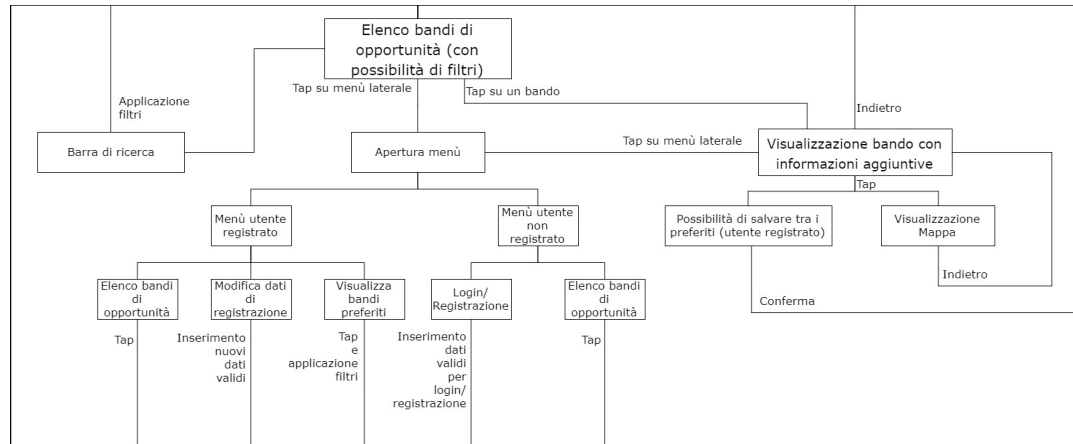


Questo diagramma e' relativo al primo avvio dell'applicazione "EZFunds" da parte dell'utente. Quando si effettua per la prima volta l'accesso si apre immediatamente una schermata in cui l'utente puo' decidere tra tre diverse opzioni:

- **Login:** nel caso l'utente abbia gia' un'account registrato da un precedente dispositivo.
- **Registrazione:** l'utente puo' registrarsi con email e password solamente oppure avvalersi della possibilita' di inserire anche la propria partita iva per avere poi agevolazioni all'interno dell'applicativo.
- **Ospite:** si potra' anche scegliere di entrare senza autenticazione per avere solo una visione del listato dei possibili bandi.

Finito cio' l'utente avra' accesso alla pagina principale contenente l'elenco dei bandi attivi.

5.2 Accesso Normale



Lo schema è relativo al normale utilizzo da parte dell'utente dell'applicazione "EZFunds". La navigazione ad ogni accesso inizierà dalla visualizzazione dell'elenco dei bandi attivi. Da questa schermata, sta all'utente decidere se passare ad un'analisi dettagliata di ogni singolo bando con le informazioni e relativa geolocalizzazione oppure passare alla navigazione tramite apposito pulsante di menu' negli altri moduli messi a disposizione. Questo sarà disponibile in due versioni che saranno disponibili a seconda che l'utente sia autenticato o meno. Ogni tap sulle voci del menu' porterà alla schermata relativa ad ogni modulo. Sarà inoltre possibile, dalla pagina principale, filtrare i bandi secondo alcuni vincoli o specifiche desiderate dall'utente.

6 Interfaccia Grafica

6.1 Primo Accesso



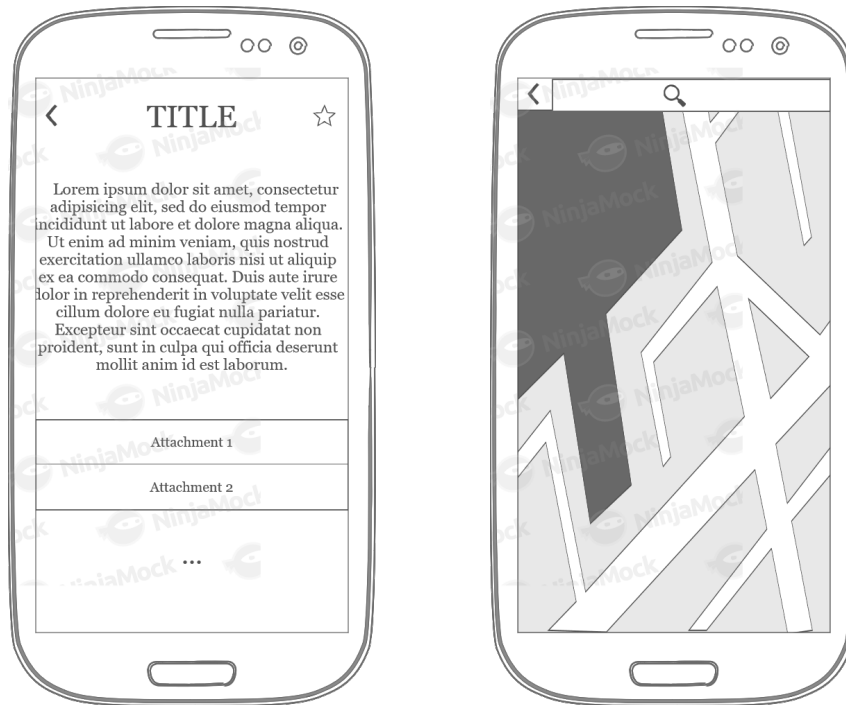
Questa prima schermata fa riferimento al primo accesso effettuato dall'utente, da qui si potrà procedere nelle tre opzioni visualizzate a schermo. Nel caso della registrazione verranno richieste la mail, la password e la conferma di questa, più la possibilità, non obbligatoria, di inserire la partita iva. La pagina di login richiede delle credenziali corrette per poter accedere. Mentre l'opzione ospite ti consente di entrare senza la possibilità però di salvare niente.

6.2 Pagina Principale



In questa schermata l'utente può visualizzare l'elenco dei bandi disponibili, accedere ad un singolo bando a cui è interessato, aggiungerli alla propria lista preferiti se registrato, accedere alla modalità ricerca e al menu'.

6.3 Bando d'Opportunita' Specifico



Nella prima immagine viene rappresentata la schermata che viene visualizzata quando si clicca su un bando, qua sono descritte le specifiche di questo con eventuali allegati ed e' presente la possibilita' di aggiungerlo ai preferiti, inoltre da qui si puo' accedere alla seconda schermata quella della mappa che localizza il bando.

6.4 Ricerca



La pagina visualizzata fa riferimento all'opzione di ricerca, le varie "TAB" sono le varie tipologie proposte dall'applicazione come: piu' visualizzate, preferite dagli utenti, suggerite per te (quest'ultima si basera' su ricerche precedenti e partita iva), oltre alla possibilita' di cercare manualmente un bando specifico.

6.5 Menu'



Queste due schermate rappresentano rispettivamente il menu' se si ha effettuato l'accesso come ospite e quello invece quando ci si autentica, nella prima ci sono solo due opzioni cioe' quella di registrarsi o effettuare il login o tornare alla schermata di elenco bandi, nella seconda al posto dell'autenticazione ci sara' la possibilita' di modificare i dati di accesso e in aggiunta ci sara' la possibilita' di gestire i preferiti.

6.6 Registrazione/Login



Queste ultime due immagini sono la pagina di Login e quella di Registrazione, nella prima servono le credenziali già registrate per poter accedere all'applicazione come utente verificato, nella seconda invece servono una mail valida, una password con la conferma e la possibilità di inserire anche la partita iva.