

Laboratorio 10: Casi d'uso e Mockup

Esercizio 1

Si consideri il seguente problema

Un sistema di pianificazione degli incontri (si veda come esempio <http://doodle.com>) permette di fissare un incontro tenendo conto delle disponibilità dei diversi (potenziali) partecipanti.

L'organizzatore dell'evento deve definire un sondaggio fornendo l'argomento, un titolo, e le proprie generalità, deve poi selezionare i giorni in cui potrebbe essere collocato l'evento, indicare le fasce orarie. A questo punto il sistema considera aperto il sondaggio e crea un URL che può essere inviato ai partecipanti.

Ogni partecipante, seguendo il link ricevuto, accede ad una pagina in cui sono mostrate tutte le opzioni e può indicare quelle di sua preferenza.

Durante questa fase l'organizzatore può visualizzare lo stato del sondaggio e capire quali sono le opzioni più popolari.

Alla fine l'organizzatore decide di chiudere il sondaggio e, in base a quali sono le scelte più popolari, calendarizza l'incontro.

In questa fase i partecipanti che seguono il link vedono semplicemente qual è la scelta fatta dall'organizzatore ma non possono più inserire le proprie preferenze.

1. Identificare gli attori con i rispettivi obiettivi (goal) e rappresentarli tramite un diagramma dei casi d'uso UML.
2. Descrivere un caso d'uso di livello *summary* che illustri l'uso generale del sistema.
3. Descrivere i casi d'uso di livello *user-goal* relativi agli obiettivi identificati precedentemente.

Esercizio 2

Considerando i casi d'uso di livello *user goal* definiti precedentemente, definire i mockup necessari.