

Computazione Pervasiva 27 Gennaio 2017

Sviluppare un sistema client server che consenta di porre domande e fornire risposte in una comunità di utenti caratterizzata da uno stesso interesse (e.g. una classe, un gruppo sportivo, una famiglia...). Il sistema deve prevedere:

- 1) Una app Android che consenta ad un utente, previa autenticazione, di:
 - inoltrare una domanda al server;
 - ricevere notifiche man mano che le risposte ad una propria domanda sono disponibili sul server;
 - leggere le risposte disponibili per una propria domanda;
 - “chiudere” una propria domanda quando si è ottenuta una risposta soddisfacente;
 - ricevere una notifica quando c'è una nuova domanda aperta sul server e, se l'utente lo desidera, fornire una risposta;
 - registrarsi al sistema.

- 2) Una componente server che consenta di:
 - gestire una comunità di interesse (per semplicità, si assuma che una istanza del server gestisca una sola comunità);
 - aggiungere/rimuovere domande e risposte.

- 3) Un'applicazione web per “amministratore” che consenta ad una utente autorizzato (amministratore) di:
 - rimuovere un utente registrato dal sistema;
 - visualizzare tutte le domande e le relative risposte nel sistema;
 - cancellare dal sistema domande e risposte.

Scenario: Pasquale, Andrea, Benedetta, Mario e Giorgio sono utenti registrati al sistema:

1. Benedetta Invia al server la richiesta: “Cosa ha detto il professore a riguardo della prova d'esame del 12 Marzo?”;
2. Pasquale, Andrea, Mario e Giorgio ricevono una notifica con la domanda;
3. Pasquale decide di rispondere: “Non so, non ero in classe”;
4. Benedetta riceve una notifica per la risposta di Pasquale, legge la risposta ma non risolve il suo problema;
5. Mario risponde: “la seduta è rimandata al 13 Aprile”;
6. Benedetta riceve una notifica per la nuova risposta, la legge e decide di chiudere la richiesta;
7. Nessun altro utente potrà fornire risposte a tale richiesta.