

SocialNotes
Requirements Analysis Document
Versione 1.0



Data: 16/12/2021

Partecipanti:

Nome	Matricola
Alfonso Califano	0512109653
Armando Caso	0512106453
Francesco Di Lauro	0512106873
Simone Della Porta	0512109134

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autore
16/12/2021	1.0	Prima stesura del documento	Membri del team

Indice

1. Introduzione

- 1.1. Scopo del sistema**
- 1.2. Ambito del sistema**
- 1.3. Obiettivi e criteri di successo del progetto**
- 1.4. Definizioni, acronimi e abbreviazioni**

2. Sistema corrente (Competitor)

3. Sistema proposto

- 3.1. Overview**
- 3.2. Requisiti funzionali**
- 3.3. Requisiti non funzionali**
- 3.4. Modelli di sistema**
 - 3.4.1. Scenari**
 - 3.4.2. Modello dei casi d'uso**
 - 3.4.3. Modello a oggetti**
 - 3.4.4. Modello dinamico**
 - 3.4.5. Mock-ups e Navigational Path**

1. INTRODUZIONE

1.1. Scopo del sistema

L'attuale periodo storico, caratterizzato da restrizioni e paure, ha portato alla luce una nuova esigenza: la DAD. La didattica a distanza, adottata come metodo di apprendimento alternativo, sembra però determinare conseguenze negative, sia a breve che a lungo termine, sul benessere di tutti gli studenti. Essa infatti rappresenta un vero e proprio limite per chi ha difficoltà nell'apprendimento e nell'organizzazione dello studio.

Se già normalmente non è impresa semplice rendere interessante, appassionante una lezione universitaria, trascorrere ore davanti ad uno schermo significa limitare il coinvolgimento attivo nel rapporto tra docenti e studenti e ciò riduce la concentrazione dei ragazzi e di conseguenza il loro rendimento.

Per far fronte alle problematiche che reca la didattica a distanza si è deciso di sviluppare SocialNotes.

1.2. Ambito del sistema

Il sistema riguarda l'ambiente web ed è dedicato a tutti gli studenti universitari che hanno intenzione di acquistare materiale per il proprio studio e di interagire con altri utenti della piattaforma per eventuali chiarimenti.

1.3. Obiettivi e criteri di successo del progetto

L'obiettivo di SocialNotes è quello di fornire agli studenti universitari una piattaforma sulla quale reperire o caricare materiale di studio per metterlo a disposizione degli altri studenti.

Il sito nasce non solo per l'acquisto di appunti ma anche per creare una piattaforma che garantisca l'interazione tra gli utenti registrati sulla piattaforma; tale interazione avviene tramite l'utilizzo di chat individuali o di gruppo che permettono agli utenti di mettersi in collegamento e scambiarsi messaggi, dando al sito anche uno spunto di socializzazione.

I criteri di accettazione del sistema sono:

- Il sistema deve essere responsive cioè deve potersi adattare a tutti i dispositivi
- Il sistema deve implementare tutti i requisiti con priorità ALTA e MEDIA

1.4. Definizioni, acronimi e abbreviazioni

Coins: rappresentano la moneta virtuale utilizzabile per l'acquisto di materiale sul sito

Materiale: rappresenta gli appunti che vengono caricati sul sito dagli utenti

2. SISTEMA CORRENTE(Competitor)

Il sistema attualmente non esiste ma sulla rete ci sono parecchi competitor che forniscono la possibilità di acquistare/vendere materiale universitario.

3. SISTEMA PROPOSTO

3.1 Overview

Il sistema proposto dal team di SocialNotes è una piattaforma che consente l'acquisto e la vendita di materiale universitario e l'interazione tra utenti.

3.2 Requisiti funzionali

La piattaforma SocialNotes prevede i seguenti utenti:

- Utente guest;
- Utente registrato;
- News manager;
- Users manager;
- Notes Manager;

Il sistema deve consentire all'utente guest di:

- **RF_1 Registrarsi al sito** : il sistema deve permettere ad un utente non registrato di effettuare la procedura di registrazione.
PRIORITA' : ALTA
- **RF_2 Ricerca news**: il sistema deve permettere ad un utente non registrato di poter cercare determinate news in base al titolo e alla descrizione.
PRIORITA' : MEDIA
- **RF_3 Visualizzazione news** : il sistema deve permettere ad un utente non registrato di visualizzare le news caricate sulla piattaforma.
PRIORITA' : MEDIA
- **RF_4 Ricerca del materiale**: il sistema deve permettere ad un utente non registrato di poter

cercare materiale caricato sulla piattaforma (secondo alcuni filtri).
PRIORITA' : ALTA

- **RF_5 Visualizzazione materiale:** il sistema deve permettere ad un utente non registrato di poter visualizzare un'anteprima del materiale selezionato dopo la ricerca.
PRIORITA' : MEDIA
- **RF_6 Visualizzazione prezzi:** il sistema deve permettere ad un utente non registrato di poter visualizzare le informazioni sul pricing della piattaforma.
PRIORITA' : BASSA

Il sistema deve consentire all'utente registrato di:

- **RF_7 Effettuare il login:** il sistema deve permettere ad un utente registrato di poter autenticarsi sulla piattaforma.
PRIORITA' : ALTA
- **RF_8 Effettuare il logout:** il sistema deve permettere ad un utente registrato di poter effettuare il logout sulla piattaforma.
PRIORITA' : ALTA
- **RF_9 Recuperare password :** il sistema deve permettere ad un utente registrato di poter recuperare la password del proprio account nel caso non la ricordasse.
PRIORITA' : MEDIA
- **RF_10 Ricerca news:** il sistema deve permettere ad un utente registrato di poter cercare determinate news in base al titolo e alla descrizione.
PRIORITA' : MEDIA
- **RF_11 Visualizzazione news :** il sistema deve permettere ad un utente registrato di visualizzare le news caricate sulla piattaforma.
PRIORITA' : MEDIA
- **RF_12 Ricerca del materiale:** il sistema deve permettere ad un utente registrato di poter cercare materiale caricato sulla piattaforma (secondo alcuni filtri).
PRIORITA' : ALTA
- **RF_13 Visualizzazione materiale:** il sistema deve permettere ad un utente registrato di poter visualizzare un'anteprima del materiale selezionato dopo la ricerca.
PRIORITA' : MEDIA
- **RF_14 Aggiungere il materiale al carrello:** il sistema deve permettere ad un utente registrato di poter aggiungere il materiale selezionato al carrello.
PRIORITA' : ALTA
- **RF_15 Aggiungere un feedback:** il sistema deve permettere ad un utente registrato di poter aggiungere un feedback al materiale acquistato.

PRIORITA' : MEDIA

- **RF_16 Caricare materiale:** il sistema deve permettere ad un utente registrato di poter caricare il proprio materiale sulla piattaforma.
PRIORITA' : ALTA
- **RF_17 Visualizzare l'homepage:** il sistema deve permettere ad un utente registrato di poter visualizzare la propria homepage con le relative informazioni sul suo profilo, gli amici aggiunti di recente e il materiale pubblicato dai suoi amici.
PRIORITA' : ALTA
- **RF_18 Visualizzare il carrello:** il sistema deve permettere ad un utente registrato di poter visualizzare il materiale inserito nel carrello.
PRIORITA' : ALTA
- **RF_19 Rimuovere il materiale dal carrello:** il sistema deve permettere ad un utente registrato di poter rimuovere il materiale precedentemente inserito nel carrello.
PRIORITA' : ALTA
- **RF_20 Acquisto del materiale presente nel carrello:** il sistema deve permettere ad un utente registrato di poter procedere con l'acquisto del materiale inserito nel carrello.
PRIORITA' : ALTA
- **RF_21 Scaricare il materiale acquistato:** il sistema deve permettere ad un utente registrato di poter scaricare il materiale acquistato.
PRIORITA' : ALTA
- **RF_22 Visualizzare lo storico del materiale acquistato:** il sistema deve permettere ad un utente registrato di poter visualizzare lo storico del materiale acquistato in precedenza.
PRIORITA' : MEDIA
- **RF_23 Modificare i dati personali :** il sistema deve permettere ad un utente registrato di poter modificare i propri dati e il metodo di pagamento.
PRIORITA': ALTA
- **RF_24 Ricerca utenti:** il sistema deve permettere ad un utente registrato di poter ricercare gli utenti registrati sulla piattaforma in base a vari parametri.
PRIORITA' : MEDIA
- **RF_25 Visualizzare profilo utenti :** il sistema deve permettere ad un utente registrato di poter visualizzare il profilo di altri utenti registrati sulla piattaforma con le relative informazioni ed il materiale caricato.
PRIORITA' : MEDIA
- **RF_26 Aggiungere amici:** il sistema deve permettere ad un utente registrato di poter aggiungere gli altri utenti registrati al sito come amici.
PRIORITA': MEDIA

- **RF_27 Rimuovere amici** : il sistema deve permettere ad un utente registrato di poter rimuovere un utente dalle amicizie.
PRIORITA' : MEDIA
- **RF_28 Visualizzare chat:** il sistema deve permettere ad un utente registrato di poter visualizzare le sia le chat con un solo utente e sia le chat di gruppo.
PRIORITA' : ALTA
- **RF_29 Creare chat:** il sistema deve permettere ad un utente registrato di poter creare una chat con uno o più amici.
PRIORITA' : ALTA
- **RF_30 Inviare messaggi** : il sistema deve permettere ad un utente registrato di poter inviare messaggi in una determinata chat.
PRIORITA' : ALTA
- **RF_31 Visualizzare il numero di coins** : il sistema deve permettere ad un utente registrato di poter visualizzare i coins posseduti.
PRIORTIA' : ALTA
- **RF_32 Visualizzazione prezzi:** il sistema deve permettere ad un utente registrato di poter visualizzare le informazioni sul pricing della piattaforma.
PRIORITA' : ALTA
- **RF_33 Acquistare coins** : il sistema deve permettere ad un utente registrato di poter acquistare coins.
PRIORITA' : ALTA
- **RF_34 Ricevere Coins** : il sistema deve permettere ad un utente registrato di poter ricevere coins dall'approvazione del materiale da parte del Notes Manager
PRIORITA':ALTA

Il sistema deve consentire al News manager di:

- **RF_35 Effettuare il login:** il sistema deve permettere al News manager di poter autenticarsi sulla piattaforma.

PRIORITA' : ALTA

- **RF_36 Effettuare il logout:** il sistema deve permettere al News manager di poter effettuare il logout sulla piattaforma.
PRIORITA' : ALTA
- **RF_37 Recuperare password :** il sistema deve permettere al News manager di poter recuperare la password del proprio account nel caso non la ricordasse.
PRIORITA' : MEDIA
- **RF_38 Aggiungere news :** il sistema deve permettere al News manager di poter creare e pubblicare una nuova news sul sito.
PRIORITA' : ALTA
- **RF_39 Ricerca news:** il sistema deve permettere al News manager di poter cercare determinate news in base al titolo e alla descrizione.
PRIORITA' : ALTA
- **RF_40 Visualizzazione news :** il sistema deve permettere al News manager di poter visualizzare le news caricate sulla piattaforma.
PRIORITA' : ALTA

Il sistema deve consentire allo Users manager di:

- **RF_41 Effettuare il login:** il sistema deve permettere allo Users manager di poter autenticarsi sulla piattaforma.
PRIORITA' : ALTA
- **RF_42 Effettuare il logout:** il sistema deve permettere allo Users manager di poter effettuare il logout sulla piattaforma.
PRIORITA' : ALTA
- **RF_43 Recuperare password :** il sistema deve permettere allo Users manager di poter recuperare la password del proprio account nel caso non la ricordasse.
PRIORITA' : ALTA
- **RF_44 Bannare un utente :** il sistema deve permettere allo Users manager di poter bannare un utente registrato al sito.
PRIORITA' : ALTA
- **RF_45 Rimuovere il ban ad un utente :** il sistema deve permettere allo Users manager di poter togliere il ban ad un utente precedentemente bannato.
PRIORITA' : ALTA
- **RF_46 Visualizzare profilo utenti :** il sistema deve permettere allo Users manager di poter visualizzare il profilo degli utenti registrati sulla piattaforma con le relative informazioni.
PRIORITA' : ALTA

- **RF_47 Archiviare segnalazioni** : il sistema deve permettere allo Users manager di poter archiviare le segnalazione effettuate dal Notes Manager
PRIORITA' : ALTA
- **RF_48 Visualizzazione segnalazioni** : il sistema deve permettere allo Users manager di poter visualizzare le segnalazione effettuate dal Notes Manager.
PRIORITA' : ALTA

Il sistema deve consentire al Notes Manager di:

- **RF_49 Effettuare il login**: il sistema deve permettere al Notes manager di poter autenticarsi sulla piattaforma.
PRIORITA' : ALTA
- **RF_50 Effettuare il logout**: il sistema deve permettere al Notes manager di poter effettuare il logout sulla piattaforma.
PRIORITA' : ALTA
- **RF_51 Recuperare password** : il sistema deve permettere al Notes manager di poter recuperare la password del proprio account nel caso non la ricordasse.
PRIORITA' : ALTA
- **RF_52 Visualizzare il materiale da approvare** : il sistema deve permettere al Notes manager di poter visualizzare il materiale caricato dagli utenti.
PRIORITA' : ALTA
- **RF_53 Approvare il materiale**: il sistema deve permettere al Notes manager di poter approvare il materiale caricato dagli utenti.
PRIORITA' : ALTA
- **RF_54 Segnalare il materiale**: il sistema deve permettere al Notes manager di poter segnalare il materiale caricato dagli alti utenti in caso il materiale non rispetti le politiche della piattaforma.
PRIORITA' : ALTA

3.3 Requisiti non funzionali

3.3.1 USABILITA':

- **RNF_1**: Il sistema deve fornire un'interfaccia grafica
PRIORITA':ALTA
- **RNF_2**:Il sistema deve fornire una navbar che permetta di navigare il sito
PRIORITA':ALTA

- **RNF_3:** Il sistema deve essere responsive cioè deve potersi adattare a tutti i dispositivi
PRIORITA':ALTA

3.3.2 AFFIDABILITA':

- **RNF_4:** Il sistema deve essere in grado di definire il motivo per il quale si è verificato un errore
PRIORITA':MEDIA
- **RNF_5:** Il sistema deve continuare a funzionare anche in caso di input errati e deve gestirli in modo adeguato
PRIORITA':ALTA
- **RNF_6:** Il sistema deve garantire che le password siano criptate
PRIORITA':ALTA
- **RNF_7:** Il sistema deve prevenire l'iniezione di dati malevoli
PRIORITA':ALTA

3.3.3 PERFORMANCE:

- **RNF_8:** Il sistema deve consentire l'accesso contemporaneo ad almeno 50 utenti
PRIORITA':BASSA
- **RNF_9:** Il sistema deve consentire di scaricare gli appunti in meno di 10 secondi.
PRIORITA':BASSA

3.3.4 SUPPORTABILITA':

- **RNF_10:** Il sistema deve prevedere un'architettura a tre livelli per favorire la manutenibilità
PRIORITA':ALTA

3.3.5 PSEUDO REQUISITI:

- **RNF_11: Requisiti legali:** Il sistema deve garantire il rispetto delle norme in vigore per il trattamento dei dati personali. In particolare deve rispettare le norme stabilite dal GDPR (General Data Protection Regulation) entrato in vigore il 25 maggio 2018 che è un regolamento europeo che stabilisce come le aziende devono trattare i dati
PRIORITA':MEDIA

3.4 MODELLI DI SISTEMA

3.4.1 SCENARI:

SC_1. Caricamento materiale:

L'utente Armando Caso entra nel sito, ritrovandosi nella pagina principale della piattaforma, e accede alla sezione "Accedi".



Effettua il Login

Registrati ora

Log In

Torna indietro

Hai dimenticato la password?

© 2021 SocialNotes


L'utente viene indirizzato alla pagina di autenticazione e si autentica inserendo la sua e-mail: armando0524@gmail.com, o il suo username: Armando0524, e la password: Armando0524. Una volta conseguita con successo l'autenticazione l'utente viene riportato sulla sua homepage, dalla quale visualizza il numero di coins in suo possesso, il numero di elementi nel carrello, la lista degli amici aggiunti di frequente, quanto materiale ha condiviso, osserva il materiale aggiunto di recente dagli amici e visualizza l'opzione per caricare del nuovo materiale.

Armando utilizza la funzionalità “Scegli file” e seleziona, dalla cartella che si apre una volta attivata la funzionalità, il file: Appunti Programmazione 1. Armando inoltre inserisce l’immagine di anteprima del materiale attraverso la funzionalità “Scegli file” selezionando l’immagine: Programmazione.jpg dalla cartella che appare una volta attivata la funzionalità menzionata sopra. L’utente fornisce anche una descrizione del materiale che sta per caricare inserendola nell’apposita textarea, in modo da offrire agli utenti che visualizzeranno il suo materiale una sintesi di ciò che è contenuto nel file da lui caricato. Armando inserisce infine il corso di Laurea: Informatica consentendo così agli utenti che cercano materiale utilizzando la keyword (in questo caso “Informatica”) di trovare facilmente il materiale caricato dall’utente. A questo punto Armando utilizza la funzionalità “Share” per condividere il materiale e visualizza una scritta che lo informa che il materiale è stato caricato; l’utente ora deve aspettare che il Notes Manager analizzi e validi il suo materiale, inserendo anche un costo a quest’ultimo. Svolto questo lavoro, Armando riceve un numero di coins pari al prezzo impostato dal Notes Manager ed inoltre il materiale caricato è ufficialmente pubblicato sulla piattaforma e pronto ad essere acquistato e visualizzato.

SC_2. Segnalazione da parte del Notes Manager:

Il Notes Manager Mario Rossi entra sul sito web. Prosegue nell'area di accesso ed inserisce nel form di login le sue credenziali: email mariorossi@gmail.com e password Mrossi1. L'accesso va a buon fine e Mario viene riportato sulla schermata principale. Da qui seleziona l'opzione verifica materiale e accede all'area interessata. Viene visualizzata in questa pagina una lista di tutto il materiale caricato dagli utenti registrati della

piattaforma, dove per ogni materiale viene visualizzato il nome utente di chi l'ha caricato, la data di caricamento, la descrizione del materiale, una preview del documento e un campo dove inserire il prezzo assegnatogli. Mario si sofferma sul materiale caricato più recentemente, dall'utente Luigi Bianchi, che mostra come preview l'immagine di una equazione matematica e ha come descrizione "appunti equazioni".



L.Bianchi
Luigi Bianchi

0 days ago

appunti equazioni

Risolvere la seguente equazione di primo grado

$$\frac{3-2x}{5} + x = \frac{2+x}{3} + \frac{x-1}{6}$$

La prima cosa da fare è il minimo comune multiplo che deve essere uguale nei due membri

$$\frac{6(3-2x) + 30x}{30} = \frac{10(2+x) + 5(x-1)}{30}$$

Il minimo comune multiplo si può eliminare senza imporre nessuna condizione in quanto non compare la x al denominatore

$$\frac{6(3-2x) + 30x}{\cancel{30}} = \frac{10(2+x) + 5(x-1)}{\cancel{30}}$$

Una volta eliminato il denominatore, l'equazione diventa intera nella quale si devono svolgere prodotti e somme

$$\begin{aligned} 6(3-2x) + 30x &= 10(2+x) + 5(x-1) \\ 18 - 12x + 30x &= 20 + 10x + 5x - 5 \\ 18 + 18x &= 15 + 15x \end{aligned}$$

Ora si portano le x al primo membro e i numeri senza la x al secondo membro. Fatto ciò, si effettuano le somme
N.B. Ogni volta che si trasferisce una quantità da un membro all'altro, occorre cambiare il suo segno

$$\begin{aligned} 18x - 15x &= -18 + 15 \\ 3x &= -3 \end{aligned}$$

Per determinare la x, si dividono i due membri per il coefficiente della x; in questo caso si divide tutto per 3

$$\frac{3x}{3} = \frac{-3}{3} \rightarrow x = -1$$


Soluzione dell'equazione

Costo

Imposta prezzo

Segnala Materiale

Mario provvede a visualizzare il documento caricato, e nota che il documento si chiama "Hello, Android" ed è il formato pdf di un libro sulla programmazione android. Mario torna indietro alla visualizzazione del materiale, e clicca sulla voce "segnala materiale". Viene quindi riportato su una nuova pagina, dove inserisce come motivo della segnalazione "materiale incongruente" e procede ad inviare la segnalazione.



LBianchi
 Luigi Bianchi

0 days ago

appunti equazioni

Risolvere la seguente equazione di primo grado	
	$\frac{3-2x}{5} + x = \frac{2+x}{3} + \frac{x-1}{6}$
La prima cosa da fare è il minimo comune multiplo che deve essere uguale nei due membri	$\frac{6(3-2x) + 30x}{30} = \frac{10(2+x) + 5(x-1)}{30}$
Il minimo comune multiplo si può eliminare senza imporre nessuna condizione in quanto non compare la x al denominatore	$\frac{6(3-2x) + 30x}{\cancel{30}} = \frac{10(2+x) + 5(x-1)}{\cancel{30}}$
Una volta eliminato il denominatore, l'equazione diventa intera nella quale si devono svolgere prodotti e somme	$6(3-2x) + 30x = 10(2+x) + 5(x-1)$ $18 - 12x + 30x = 20 + 10x + 5x - 5$ $18 + 18x = 15 + 15x$
Ora si portano le x al primo membro e i numeri senza la x al secondo membro. Fatto ciò, si effettuano le somme N.B. Ogni volta che si trasferisce una quantità da un membro all'altro, occorre cambiare il suo segno	$18x - 15x = -18 + 15$ $3x = -3$
Per determinare la x, si dividono i due membri per il coefficiente della x, in questo caso si divide tutto per 3	$\frac{3x}{3} = \frac{-3}{3} \rightarrow x = -1$
	Soluzione dell'equazione

Materiale incongruente

Invia segnalazione

SC_3. Acquisto materiale (Cerca il materiale ed effettua l'acquisto):

L'utente Simone Della Porta accede al sito e visualizza la home page principale e prosegue nella sezione "Accedi".

L'utente Simone Della Porta viene reindirizzato alla pagina di autenticazione e inserisce le sue credenziali che sono le seguenti: email: sdellaporta34@gmail.com o username: sime00 & password: Sime00 e viene reindirizzato sulla sua home page personale.

Simone utilizza la barra di ricerca presente nella nav-bar della sua home page e digita la parola chiave "Programmazione" ed effettua la ricerca.

Viene visualizzata la pagina con appunti che rispettano i criteri di ricerca, inoltre sulla parte alta della pagina è visualizzata una sezione per ordinare i risultati ottenuti in base ad alcuni criteri quali: ordine di caricamento, ordine in base al rating, rating (solo gli appunti con uno specifico rating).


Per ogni blocco di appunti visualizza un'immagine di anteprima, il suo titolo, l'utente che ha caricato il blocco di appunti, il suo costo, la data di caricamento, il numero di feedback medio di quel blocco di appunti ed il corso di laurea al quale si riferiscono.

Ordine di caricamento

Ordine in base al Rating:


Rating

Cerca




Appunti programmazione

Utente: pipp8
 Costo :10
 Data caricamento : 2021-08-26
 Feedback :3
 Corso : programmazione1




esercizi 7

Utente: pipp8
 Costo :10
 Data caricamento : 2021-08-31
 Feedback :1
 Corso : programmazione1



Appunti di programmazione 1

Utente: pipp8
 Costo :30
 Data caricamento : 2021-09-02
 Feedback :1
 Corso : Programmazione 1



appunti per il corso di programmazione 1 UNISA a Fisciano

Utente: pipp8
 Costo :25
 Data caricamento : 2021-09-02
 Feedback :0

Simone seleziona il prodotto desiderato (Capitolo sui cicli (FOR,WHILE) LINGUAGGIO C) e viene riportato sulla pagina informativa degli appunti che mostra le loro caratteristiche (nome del file,rating,le informazioni precedentemente visualizzate e i feedback che sono stati effettuati per quegli appunti).

Recupero della Prova in Itinere n. 1 (Laboratorio) del 11 gennaio 2017

Cognome e Nome _____ Matricola _____ / _____

Riservato per la correzione			
1	2	3	Totale
/15	/25	/10	/50

Esercizio 1 (15 pt)

Considerare il seguente programma.

```

#include<stdio.h>
#include<unistd.h>

int main() {
    int i;
    for(i=0;i<=5;i++)
        if (i%2)
            fork();
    return 0;
}
```

Compreso il processo padre iniziale, quanti processi saranno creati in tutto? Motivare la risposta.

20170412_appello_straordinario-17.Pdf

★★★★★

Aggiungi al carrello

Capitolo sui cicli (FOR,WHILE,DO-WHILE) LINGUAGGIO C

Caricato da: Laura Gialli
 Data: 2021-09-02
 Corso: programmazione
 Università: Università degli Studi di Roma La Sapienza
 Coin: 22

Valutazione

★★★★★

gli appunti sono fatti molto bene e ben formattati

— pipp8 DATA: 2021-9-7 0:0

L'utente Simone utilizza la funzionalità del sito "aggiungi al carrello" per aggiungere il blocco di appunti al suo carrello , può verificare che l'operazione è andata a buon fine dall'icona del carrello presente sulla nav-bar della pagina.




L'utente accede al suo carrello per visualizzare gli appunti che ha precedentemente aggiunto al carrello. I prodotti nel carrello vengono visualizzati in modo tabellare e di essi può visualizzare le informazioni precedentemente visualizzate (ovvero visualizza un'immagine di anteprima , il titolo , l'utente che ha caricato il blocco di appunti , la

riportato sulla pagina delle chat , dove oltre a visualizzare le chat già presenti, visualizzerà anche la nuova chat con titolo “Gruppo Progetto Ingegneria del Software”.

Titolo

Gruppo progetto ingegneria del software

Scegli gli amici con cui vuoi chattare

UTENTI	Nome	Cognome
<input checked="" type="checkbox"/>  Armando0524	Armando	Caso
<input checked="" type="checkbox"/>  Fry	Francesco	Di Lauro
<input checked="" type="checkbox"/>  sime00	Simone	Della Porta


Crea chat

Reset


Alfonso, quindi, seleziona la chat dove vuole inviare il messaggio, ovvero quella con titolo “Progetto Ingegneria del Software”. Una volta selezionato, gli comparirà la chat vuota ovvero senza messaggio e un’area di testo dove poter scrivere il messaggio. L’utente Alfonso scrive nell’area di testo “Buongiorno ragazzi” e per inviare il messaggio utilizza la funzionalità “Invia messaggio”, così facendo il messaggio verrà visualizzato sia dall’utente Alfonso e sia dagli altri utenti che fanno parte della chat.


Chat


Crea Nuova Chat +


 Gruppo progetto ingegneria del software

To: Gruppo progetto ingegneria del software

Dec 12, 2021, 7:00:37 PM 

califano03 ha creato la chat 
califano03

Dec 12, 2021, 7:00:54 PM 

Buongiorno ragazzi 
califano03

Type your message here...

Invia il messaggio

3.4.2 MODELLO DEI CASI D'USO

CASI D'USO DELLO SCENARIO 1:

ID	UC_1	
NOME	Login	
DESCRIZIONE	Descrizione del login alla piattaforma da parte dell'utente	
ATTORI	Utente non autenticato	
ENTRY CONDITION	<p>L'utente prima di effettuare il login può trovarsi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • nella homepage del sito • nella sezione "News" • nella sezione "Pricing" • nella pagina di ricerca materiale • nella pagina "Chi siamo" <p>Inoltre l'utente può essere reindirizzato al form di login:</p> <ul style="list-style-type: none"> • cliccando sulla funzione "Naviga" presente nella homepage del sito • cliccando sulla funzione "Cerca Amici" presente nella homepage del sito • cliccando sulla funzione "Mettiti in contatto col mondo" presente nella homepage del sito 	
EXIT CONDITION	Il sistema reindirizza l'utente sulla sua pagina personale	
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI
	1 UTENTE	L'utente compila il form di login inserendo username (o e-mail) e password
	2 UTENTE	L'utente invia i dati al sistema
	3 SISTEMA	Il sistema verifica l'autenticità delle credenziali inserite
	4 SISTEMA	Il sistema reindirizza l'utente alla sua pagina principale una volta verificato che le credenziali siano corrette
FLUSSO DI EVENTI ALTERNATIVO	NOME	UC_1.1 Login fallito
	PUNTO DI ESTENSIONE	Step 3: il sistema rileva che le credenziali non sono esatte
	STEP	AZIONI
	1 SISTEMA	Il sistema genera un messaggio di errore "Attenzione! Nome utente e/o password non

		corrispondono”
	2 SISTEMA	Il sistema ripresenta il form di login

ID	UC_2	
NOME	Caricamento materiale	
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura di caricamento del materiale da parte dell’utente	
ATTORI	Utente autenticato al sito	
ENTRY CONDITION	L’utente si trova nella sua pagina personale	
EXIT CONDITION	Il materiale viene caricato sulla piattaforma	
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI
	1 UTENTE	L’utente utilizza la funzionalità “Scegli file” e sceglie il file corrispondente al materiale da voler caricare
	2 UTENTE	L’utente utilizza la funzionalità “Scegli file” per l’immagine di anteprima del file e sceglie il file corrispondente all’immagine da voler caricare
	3 UTENTE	L’utente inserisce una descrizione del materiale per informare gli altri utenti su ciò che contiene il file
	4 UTENTE	L’utente inserisce il corso di laurea a cui è riferito il materiale caricato
	5 UTENTE	L’utente clicca il tasto “Share”
	6 UTENTE	Il sistema verifica la correttezza dei dati inseriti
	7 SISTEMA	Il sistema genera un messaggio “Il materiale è stato caricato correttamente!” per avvisare della corretta esecuzione dell’operazione

FLUSSO DI EVENTI ALTERNATIVO	NOME	UC_2.1 File PDF vuoto
	PUNTO DI ESTENSIONE	Step 1: l'utente non inserisce alcun file PDF
	STEP	AZIONI
	1 SISTEMA	Il sistema genera un messaggio di avviso "Seleziona un file", altrimenti non sarà possibile continuare l'operazione
	NOME	UC_2.2 File immagine vuoto
	PUNTO DI ESTENSIONE	Step 2: l'utente non inserisce alcuna immagine
	STEP	AZIONI
	1 SISTEMA	Il sistema genera un messaggio di avviso "Seleziona un file", altrimenti non sarà possibile continuare l'operazione
	NOME	UC_2.3 Campo descrizione materiale vuoto
	PUNTO DI ESTENSIONE	Step 3: l'utente non inserisce una descrizione del materiale
	STEP	AZIONI
	1 SISTEMA	Il sistema genera un messaggio di avviso "Compila questo campo", altrimenti non sarà possibile continuare l'operazione
	NOME	UC_2.4 Campo corso di laurea vuoto
	PUNTO DI ESTENSIONE	Step 4: l'utente non inserisce alcun corso di laurea a cui il materiale è riferito
	STEP	AZIONI
	1 SISTEMA	Il sistema genera un messaggio di avviso "Compila questo campo", altrimenti non sarà possibile continuare l'operazione

CASI D'USO DELLO SCENARIO 2:

ID	UC 3	
NOME	Visualizzazione Materiale da approvare	
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per la visualizzazione del materiale da approvare	
ATTORI	Notes Manager	
ENTRY CONDITION	Notes Manager loggato alla piattaforma	
EXIT CONDITION	Visualizzazione del materiale caricato dagli utenti della piattaforma	
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI
	1)Notes manager:	Il Notes manager utilizza la funzione “verifica materiale” presente nella propria area personale.
	2)Sistema:	Il sistema restituisce il materiale non ancora approvato, caricato dagli utenti della piattaforma.
FLUSSO DI EVENTI ALTERNATIVO	NOME	UC_3.1 Nessun materiale presente da approvare
	PUNTO DI ESTENSIONE	2) Il sistema non presenta materiale da approvare
	STEP	AZIONI
	1)Sistema:	Il sistema restituisce una pagina segnalando “Nessun materiale da approvare”

ID	UC 4	
NOME	Segnalazione Materiale	
DESCRIZIONE	Descrizione della segnalazione da parte del notes manager di materiale non idoneo alla piattaforma	
ATTORI	Notes Manager	
ENTRY CONDITION	Notes Manager loggato alla piattaforma, sulla schermata di visualizzazione del materiale	
EXIT CONDITION	Segnalazione riguardante il materiale inviata al sistema	
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI
	1)Notes Manager:	Il Notes Manager clicca sul materiale che intende verificare
	2)Sistema:	Il sistema restituisce una pagina che consente la visualizzazione

		del materiale per intero.
	3)Notes Manager:	Il Notes Manager torna indietro alla visualizzazione di tutto il materiale.
	4)Notes Manager:	Il Notes Manager clicca sul pulsante “segnala materiale” del materiale in questione
	5)Sistema:	Il sistema indirizza il Notes Manager nella pagina di segnalazione.
	6)Notes Manager:	Il Notes Manager inserisce il motivo della segnalazione nell’apposito campo.
	7)Notes Manager:	Il Notes Manager clicca sul pulsante “invia segnalazione”.
	8)Sistema:	Il sistema prende in carico la segnalazione ed elimina il materiale segnalato.
	9)Sistema:	Il sistema notifica il Notes Manager dell’avvenuta segnalazione.

ID	UC 5	
NOME	Approvazione Materiale	
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per l’approvazione del materiale da parte del Notes Manager	
ATTORI	Notes Manager	
ENTRY CONDITION	Notes Manager loggato alla piattaforma, sulla schermata di visualizzazione del materiale	
EXIT CONDITION	Approvazione del materiale selezionato	
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI
	1)Notes manager:	Il Notes Manager clicca sul materiale che intende verificare.
	2)Notes Manager:	Il sistema restituisce una pagina che consente la visualizzazione del materiale per intero.
	3)Notes Manager:	Il Notes Manager torna indietro alla visualizzazione

		di tutto il materiale.
	4)Notes Manager:	Il Notes Manager inserisce il prezzo in coins da assegnare al materiale, nell'apposito campo.
	5)Notes Manager:	Il Notes Manager clicca su "Imposta prezzo".
	6)Sistema:	Il Sistema imposta il materiale come approvato, in modo tale da poter essere ricercato e acquistato normalmente.
	7)Sistema:	Il Sistema avvisa il Notes Manager dell'avvenuta approvazione del materiale

ID	UC_6	
NOME	Visualizza segnalazioni	
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per la visualizzazione delle segnalazioni arrivate allo User Manager	
ATTORI	Users Manager	
ENTRY CONDITION	Users Manager Loggato alla piattaforma, sulla sua homepage	
EXIT CONDITION	Visualizzazione delle segnalazioni effettuate dal Notes Manager, nei confronti di materiale non idoneo alla piattaforma	
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI
	1)Users manager:	Lo Users Manager utilizza la funzione "visualizza segnalazioni" presente nella propria area personale
	2)Sistema:	Il sistema reindirizza l'utente su una pagina che mostra le segnalazioni prese in carico, contenenti, per ciascuna segnalazione, il motivo di questa e l'utente segnalato.
FLUSSO DI EVENTI ALTERNATIVO	NOME	UC_6.1 Nessuna Segnalazione presente
	PUNTO DI ESTENSIONE	2) Il sistema non presenta segnalazioni inviate
	STEP	AZIONI
	1)Sistema:	Il sistema reindirizza l'utente su una pagina con riportato

		“nessuna segnalazione”

ID	UC 7	
NOME	Archivia segnalazione	
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per archiviare una segnalazione	
ATTORI	Users Manager	
ENTRY CONDITION	Users Manager sulla pagina di visualizzazione delle segnalazioni	
EXIT CONDITION	La segnalazione viene archiviata	
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI
	1)Users manager:	Lo Users Manager utilizza la funzione “archivia segnalazione”
	2)Sistema:	Il sistema imposta la segnalazione come archiviata

ID	UC 8	
NOME	Visualizza segnalazioni archiviate	
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per la visualizzazione delle segnalazioni archiviate dallo User Manager	
ATTORI	Users Manager	
ENTRY CONDITION	Users Manager Loggato alla piattaforma, sulla sua homepage	
EXIT CONDITION	Visualizzazione delle segnalazioni archiviate dallo Users Manager	
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI
	1)Users manager:	Lo Users Manager utilizza la funzione “visualizza segnalazioni archiviate” presente nella propria area personale.
	2)Sistema:	Il sistema reindirizza l’utente su una pagina che mostra le segnalazioni archiviate.

ID	UC_9	
NOME	Ban Utente	
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per il ban di un Utente del sito	
ATTORI	Users Manager	
ENTRY CONDITION	Users Manager Loggato alla piattaforma, sulla sua homepage	
EXIT CONDITION	Un utente viene bannato dalla piattaforma	
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI
	1)Users manager:	Lo Users Manager utilizza la funzione “gestisci utenti” presente nella propria area personale.
	2)Sistema:	Il sistema reindirizza l’utente su una pagina che mostra gli utenti della piattaforma.
	3)Users manager:	Lo Users Manager seleziona l’utente che intende bannare, e utilizza l’apposita funzione per bannarlo temporaneamente dalla piattaforma, inserendo la data di terminazione del ban
	4)Sistema:	Il sistema imposta l’utente come bannato temporaneamente, e rimuove le segnalazioni effettuate su di lui.

CASI D’USO DELLO SCENARIO 3:

ID	UC_10
NOME	Ricerca materiale
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per la ricerca del materiale
ATTORI	Utente che è interessato alla ricerca di appunti

ENTRY CONDITION	L'utente si può trovare: <ul style="list-style-type: none"> - nella home page del sito - nella sezione news - nella sezione Storico acquisti - nella sezione pricing - nella home page personale (utente registrato) - nella sezione chat (utente registrato) - nel pagina del carrello (utente registrato) - nella pagina modifica dati personali (utente registrato) - nella sezione cerca persone (utente registrato) - nella pagina del profilo di un altro utente (utente registrato) - nella pagina di visualizzazione del materiale (utente registrato) - nella pagina che mostra i risultati della ricerca 		
EXIT CONDITION	Ridirezionamento sulla pagina contenente i risultati prodotti dalla ricerca		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI	
	1. Utente	l'utente utilizza la funzionalità "ricerca" e digita una keyword	
	2. Sistema	il sistema ricerca tutto il materiale che rispetta la keyword	
	3. Sistema	il sistema reindirizza l'utente su un'altra pagina che mostra i risultati della ricerca	
FLUSSO DI EVENTI ALTERNATIVO	NOME	UC_10.1 Ricerca fallita	
	PUNTO DI ESTENSIONE	L'utente al punto 1 fornisce una keyword per la quale non vengono prodotti risultati	
	STEP	AZIONI	
	1. Sistema	il sistema reindirizza l'utente alla pagina d'errore	

ID	UC_11
NOME	Visualizza materiale
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per la visualizzazione del materiale d'interesse

ATTORI	Utente che è interessato alla visualizzazione del materiale		
ENTRY CONDITION	L'utente si può trovare: <ul style="list-style-type: none"> - nella pagina contenente i risultati della ricerca - nella home page personale - nella pagina del carrello - nella pagina del profilo di un altro utente 		
EXIT CONDITION	Redirezionamento sulla pagina che visualizza il materiale		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI	
	1. Utente	l'utente utilizza la funzionalità "visualizza materiale"	
	2. Sistema	Il sistema reindirizza l'utente su un'altra pagina che visualizza le informazioni che riguardano il materiale	

ID	UC 12
NOME	Aggiungi al carrello
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per l'aggiunta di materiale al carrello
ATTORI	Utente che è interessato all'aggiunta di materiale al carrello
ENTRY CONDITION	L'utente si può trovare: <ul style="list-style-type: none"> - nella home page personale - nella pagina che mostra lo specifico materiale - nella pagina del profilo di un altro utente
EXIT CONDITION	Il materiale viene aggiunto al carrello

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI	
	1. Utente	l'utente utilizza la funzionalità "aggiungi al carrello" per aggiungere il materiale d'interesse al carrello	
	2. Sistema	il sistema aggiorna il carrello aggiungendo ad esso il materiale selezionato	
	3. Sistema	il sistema mostra la medesima pagina, cioè la pagina nella quale si trovava l'utente quando ha utilizzato la funzionalità "aggiungi al carrello"	
	4. Utente	l'utente può verificare che l'operazione è andata a buon fine dall'icona del carrello situata nella navbar	
FLUSSO DI EVENTI ALTERNATIVO	NOME	UC_12.1 Materiale già presente nel carrello	
	PUNTO DI ESTENSIONE	al punto 2 il sistema verifica che il prodotto è già presente nel carrello	
	STEP	AZIONI	
	1. Sistema	il sistema mostra il messaggio d'errore "materiale già presente nel carrello"	

ID	UC_13
NOME	Visualizza carrello
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per la visualizzazione del carrello
ATTORI	Utente che è interessato alla visualizzazione del carrello
ENTRY CONDITION	L'utente si può trovare: <ul style="list-style-type: none"> - nella sezione news - nella sezione pricing - nella sezione storico acquisto - nella home page personale - nella sezione chat

	<ul style="list-style-type: none"> - nella pagina modifica dati personali - nella sezione cerca persone - nella pagina del profilo di un altro utente - nella pagina di visualizzazione del materiale - nella pagina che mostra i risultati della ricerca 		
EXIT CONDITION	Visualizzazione della pagina del carrello		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI	
	1. Utente	l'utente utilizza la funzionalità "visualizza carrello"	
	2. Sistema	il sistema mostra la pagina del carrello con il materiale aggiunto ad esso	

ID	UC 14		
NOME	Acquisto del materiale		
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per l'acquisto di materiale		
ATTORI	Utente che è interessato all'acquisto di materiale		
ENTRY CONDITION	L'utente si deve trovare nella pagina del carrello		
EXIT CONDITION	Viene effettuato l'acquisto del materiale e il carrello risulterà vuoto		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI	
	1. Utente	l'utente utilizza la funzionalità "continua acquisto"	
	2. Sistema	il sistema verifica che l'utente ha abbastanza coins per poter effettuare l'acquisto	
	3. Sistema	il sistema aggiorna il numero di coins dell'utente	
	4. Sistema	il sistema aggiorna lo storico del materiale acquistato dall'utente	
	5. Sistema	il sistema svuota il carrello	
	6. Sistema	il sistema reindirizza l'utente sulla pagina di acquisto confermato	

FLUSSO DI EVENTI ALTERNATIVO	NOME	UC_14.1 Carrello vuoto
	PUNTO DI ESTENSIONE	al punto 1 il sistema verifica che nel carrello non c'è nessun materiale
	STEP	AZIONI
	1. Sistema	il sistema reindirizza l'utente su un'altra pagina la quale notifica che il carrello è vuoto
	NOME	UC_14.2 Coins insufficienti
	PUNTO DI ESTENSIONE	al punto 2 il sistema verifica che l'utente non ha abbastanza coins per poter effettuare l'acquisto del materiale
	STEP	AZIONI
	1. Sistema	il sistema reindirizza l'utente su un'altra pagina la quale notifica l'insufficienza di coins per effettuare l'acquisto

ID	UC 14.1		
NOME	Carrello vuoto		
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura quando il carrello è vuoto		
ATTORI	Utente che è interessato all'acquisto del materiale presente nel carrello		
ENTRY CONDITION	L'utente si deve trovare nella pagina del carrello e quest'ultimo non deve contenere materiale		
EXIT CONDITION	L'utente viene reindirizzato su un'altra pagina che notifica l'utente che il carrello è vuoto		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI	
	1. Utente	l'utente usa la funzionalità "continua acquisto"	
	2. Sistema	il sistema verifica che il carrello non contiene materiale	
	3. Sistema	il sistema reindirizza	

		l'utente su un'altra pagina che notifica l'utente dell'assenza di materiale nel carrello	
	4. Utente	l'utente utilizza la funzionalità "vai al carrello" e viene reindirizzato alla pagina del carrello	
FLUSSO DI EVENTI ALTERNATIVO	NOME	UC_14.1.1 Torna alla home	
	PUNTO DI ESTENSIONE	al punto 4 l'utente utilizza la funzionalità "vai alla home" e viene reindirizzato alla home page personale	

ID	UC_14.2		
NOME	Coins insufficienti		
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura quando l'utente non ha abbastanza coin per acquistare il materiale		
ATTORI	Utente che è interessato all'acquisto del materiale presente nel carrello		
ENTRY CONDITION	L'utente si deve trovare nella pagina del carrello e quest'ultimo deve contenere del materiale		
EXIT CONDITION	L'utente viene reindirizzato su un'altra pagina che notifica l'utente che non ha abbastanza coins per continuare l'acquisto		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI	
	1. Utente	l'utente utilizza la funzionalità "continua acquisto"	
	2. Sistema	il sistema verifica che l'utente non ha abbastanza coins per effettuare l'acquisto	
	3. Sistema	il sistema reindirizza l'utente su un'altra pagina che notifica l'utente che non ha abbastanza coins per effettuare l'acquisto	
	4. Utente	l'utente utilizza la funzionalità "acquista coins" e viene	

		reindirizzato su un'altra pagina per poter acquistare ulteriori coins	
FLUSSO DI EVENTI ALTERNATIVO	NOME	UC_14.2.1 Torna alla home	
	PUNTO DI ESTENSIONE	al punto 4 l'utente utilizza la funzionalità "vai alla home" e viene reindirizzato alla home page personale	

ID	UC 15		
NOME	Acquista coins		
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per l'acquisto di coins		
ATTORI	Utente che è interessato all'acquisto di coins		
ENTRY CONDITION	L'utente si deve trovare nella sezione pricing		
EXIT CONDITION	Viene effettuato l'acquisto di coin		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI	
	1. Utente	l'utente sceglie quanti coin acquistare e utilizza la funzionalità acquista coin	
	2. Sistema	il sistema reindirizza l'utente su un'altra pagina che permette di scegliere quale carta utilizzare per effettuare il pagamento	
	3. Utente	l'utente seleziona la carta che vuole utilizzare	
	4. Sistema	il sistema ridireziona l'utente su un'altra pagina che mostra i dati della carta selezionata	
	5. Utente	l'utente inserisce il cvv della carta nell'apposito	

		campo	
	6. Utente	l'utente utilizza la funzionalità "conferma acquisto"	
	7. Sistema	il sistema reindirizza l'utente su un'altra pagina la quale notifica il successo della transazione	
	8. Utente	l'utente utilizza la funzionalità "vai alla home" e viene rimandato alla sua home page personale	
FLUSSO DI EVENTI ALTERNATIVO	NOME	UC_15.1 Nessuna carta disponibile	
	PUNTO DI ESTENSIONE	al punto 2 il sistema verifica che l'utente non ha inserito nessuna carta per effettuare il pagamento	
	STEP	AZIONI	
	1. Sistema	il sistema mostra un messaggio d'errore che notifica l'utente che non ha inserito nessuna carta	
	2.	l'utente utilizza la funzionalità "aggiungi metodo pagamento" per aggiungere una carta ed effettuare l'acquisto	

ID	UC_16		
NOME	Download del materiale		
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per il download del materiale		
ATTORI	Utente che è interessato al download del materiale		
ENTRY CONDITION	L'utente si deve trovare nella pagina dello storico degli acquisti		
EXIT CONDITION	Viene effettuato il download del materiale		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI	
	1. Utente	l'utente seleziona il materiale da scaricare	
	2. Utente	l'utente utilizza la funzionalità "scarica materiale"	
	3. Sistema	il sistema crea un file .zip contenente i file del materiale selezionato	
	4. Sistema	il sistema effettua il download del file .zip	

ID	UC_17		
NOME	Modifica dati personali		
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per la modifica dei dati personali		
ATTORI	Utente interessato alla modifica dei propri dati personali		
ENTRY CONDITION	L'utente si deve trovare nella pagina di modifica dei dati personali		
EXIT CONDITION	I dati personali dell'utente vengono modificati		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI	
	1. Utente	l'utente modifica i suoi dati personali aggiungendo una nuova foto, un nuovo indirizzo email, una nuova università, una nuova password, una nuova carta	
	2. Utente	l'utente utilizza la funzionalità "salva le modifiche"	
	3. Sistema	il sistema verifica che il formato dell'email, della password e della nuova carta siano validi	

	4. Sistema	il sistema notifica l'utente dell'avvenuta modifica dei dati personali	
FLUSSO DI EVENTI ALTERNATIVO	NOME	UC_17.1 Dati errati	
	PUNTO DI ESTENSIONE	Al punto 3 il sistema verifica che l'email e/o la password e/o i dati della carta non è/sono validi	
	STEP	AZIONI	
	1. Sistema	Il sistema notifica l'utente che che l'email e/o la password e/o i dati della carta nono rispetta/rispettano il formato prestabilito	
	NOME	UC_17.2 Modifica foto	
	PUNTO DI ESTENSIONE	Al punto 1 l'utente inserisce solamente la nuova foto senza modificare le altre informazioni	
	NOME	UC_17.3 Modifica email	
	PUNTO DI ESTENSIONE	Al punto 1 l'utente inserisce solamente la nuova email senza modificare le altre informazioni	
	NOME	UC_17.4 Cambia università	
	PUNTO DI ESTENSIONE	Al punto 1 l'utente inserisce solamente la nuova università senza modificare le altre informazioni	
	NOME	UC_17.5 Modifica password	
	PUNTO DI ESTENSIONE	Al punto 1 l'utente inserisce solamente la nuova password senza	

		modificare le altre informazioni
	NOME	UC_17.6 Aggiungi metodo pagamento
	PUNTO DI ESTENSIONE	Al punto 1 l'utente inserisce solamente i dati della nuova carta senza modificare le altre informazioni

ID	UC 17.2	
NOME	Modifica foto	
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per la modifica della foto di profilo	
ATTORI	Utente che intende cambiare la propria foto di profilo	
ENTRY CONDITION	L'utente si deve trovare nella pagina di modifica dei dati personali	
EXIT CONDITION	La foto profilo dell'utente viene modificata	
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI
	1. Utente	L'utente usa la funzionalità "modifica" posta in corrispondenza della foto profilo
	2. Utente	L'utente usa la funzionalità "aggiungi foto"
	3. Sistema	Il sistema mostra il file chooser di sistema per poter selezionare la nuova foto
	4. Utente	L'utente seleziona la nuova foto ed utilizza la funzionalità "salva le modifiche" per salvare le modifiche effettuate
	5. Sistema	Il sistema notifica l'utente l'avvenuta modifica

ID	UC 17.3
NOME	Modifica email
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per la modifica dell'email

ATTORI	Utente interessato a cambiare la propria mail personale		
ENTRY CONDITION	L'utente si deve trovare sulla pagina di modifica dei dati personali		
EXIT CONDITION	L'email dell'utente viene modificata		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI	
	1. Utente	L'utente utilizza la funzionalità "modifica" posta in corrispondenza dell'email	
	2. Utente	L'utente inserisce la nuova email ed utilizza la funzionalità "salva le modifiche" per salvare le modifiche effettuate	
	3. Sistema	Il sistema verifica che l'email inserita rispetti il formato	
	4. Sistema	Il sistema notifica l'utente dell'avvenuta modifica	
FLUSSO DI EVENTI ALTERNATIVO	NOME	UC_17.1 Dati errati	
	PUNTO DI ESTENSIONE	Al punto 3 il sistema verifica che l'email e/o la password e/o i dati della carta non è/sono validi	
	STEP	AZIONI	
	1. Sistema	Il sistema notifica l'utente che che l'email e/o la password e/o i dati della carta nono rispetta/rispettano il formato prestabilito	

ID	UC 17.4
NOME	Cambia università
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per modificare l'università di appartenenza
ATTORI	Utente interessato a cambiare la propria università di appartenenza
ENTRY CONDITION	L'utente si deve trovare sulla pagina di modifica dei dati personali
EXIT CONDITION	Viene modificata l'università di appartenenza

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI
	1. Utente	L'utente utilizza la funzionalità "modifica" posta in corrispondenza dell'università di appartenenza
	2. Utente	L'utente seleziona la nuova università e il dipartimento dalla lista disponibile e utilizza la funzionalità "salva le modifiche" per salvare le modifiche effettuate
	3. Sistema	Il sistema notifica l'utente dell'avvenuta modifica dei dati

ID	UC 17.5	
NOME	Modifica password	
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per modificare la password personale	
ATTORI	Utente interessato alla modifica della propria password	
ENTRY CONDITION	L'utente si deve trovare sulla pagina di modifica dei dati personali	
EXIT CONDITION	Viene modificata la password dell'utente	
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI
	1. Utente	L'utente utilizza la funzionalità "modifica" posta in corrispondenza della password
	2. Utente	L'utente inserisce la password corrente, la nuova password ed utilizza la funzionalità "salva le modifiche" per salvare le modifiche effettuate
	3. Sistema	Il sistema verifica che la password corrente corrisponda alla password salvata nel database e che la nuova password sia conforme
	4. Sistema	Il sistema notifica l'utente dell'avvenuta

		modifica dei dati	
FLUSSO DI EVENTI ALTERNATIVO	NOME	UC_17.1 Dati errati	
	PUNTO DI ESTENSIONE	Al punto 3 il sistema verifica che l'email e/o la password e/o i dati della carta non è/sono validi	
	STEP	AZIONI	
	1. Sistema	Il sistema notifica l'utente che che l'email e/o la password e/o i dati della carta nono rispetta/rispettano il formato prestabilito	

ID	UC_17.6		
NOME	Aggiungi metodo pagamento		
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per aggiungere una nuova carta		
ATTORI	Utente che è interessato all'aggiunta di una nuova carta		
ENTRY CONDITION	L'utente si deve trovare nella pagina di modifica dei dati personali		
EXIT CONDITION	Viene aggiunto un nuovo metodo di pagamento		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI	
	1. Utente	l'utente utilizza la funzionalità "modifica" posta in corrispondenza della voce aggiungi metodo pagamento	
	2. Sistema	il sistema mostra una schermata per aggiungere un metodo di pagamento	
	3. Utente	l'utente inserisce i dati della carta (nome,cognome,numero carta,data scadenza,cvv)	
	4. Utente	l'utente utilizza la funzionalità "salva modifiche"	

	5. Sistema	il sistema salva i dati della carta	
	6. Sistema	Il sistema notifica l'utente che l'inserimento è avvenuto con successo	
FLUSSO DI EVENTI ALTERNATIVO	NOME	UC_17.1 Dati errati	
	PUNTO DI ESTENSIONE	Al punto 3 il sistema verifica che l'email e/o la password e/o i dati della carta non è/sono validi	
	STEP	AZIONI	
	1. Sistema	Il sistema notifica l'utente che che l'email e/o la password e/o i dati della carta nono rispetta/rispettano il formato prestabilito	

ID	UC_18		
NOME	Rimuovi metodo pagamento		
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per eliminare una carta		
ATTORI	Utente interessato ad eliminare una carta dal proprio profilo		
ENTRY CONDITION	L'utente si deve trovare nella pagina di modifica dei dati personali		
EXIT CONDITION	Viene eliminata una carta associata all'utente		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI	
	1. Utente	L'utente utilizza la funzionalità "modifica" posta in corrispondenza della voce elimina metodo di pagamento	
	2. Utente	L'utente inserisce il numero della carta che intende rimuovere ed utilizza la funzionalità "salva le modifiche"	
	3. Sistema	Il sistema verifica che il numero di carta inserito sia associato all'utente e che sia conforme	
	4. Sistema	Il sistema notifica	

		l'utente dell'avvenuta modifica dei dati	
FLUSSO DI EVENTI ALTERNATIVO	NOME	UC_17.1 Dati errati	
	PUNTO DI ESTENSIONE	Al punto 3 il sistema verifica che l'email e/o la password e/o i dati della carta non è/sono validi	
	STEP	AZIONI	
	1. Sistema	Il sistema notifica l'utente che che l'email e/o la password e/o i dati della carta nono rispetta/rispettano il formato prestabilito	

ID	UC_19		
NOME	Rimozione materiale dal carrello		
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per la rimozione di materiale dal carrello		
ATTORI	Utente che è interessato a rimuovere materiale dal carello		
ENTRY CONDITION	L'utente si deve trovare sulla pagina del carrello e quest'utimo deve avere del materiale al suo interno		
EXIT CONDITION	Il materiale selezionato viene eliminato dal carrello e viene aggiornato il carrello e il prezzo totale		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI	
	1. Utente	l'utente utilizza la funzionalità "elimina materiale " per eliminare un determinato materiale dal carrello	
	2. Sistema	il sistema aggiorna il carrello rimuovendo il materiale selezionato	
	3. Sistema	il sistema aggiorna il prezzo totale del carrello sottraendo il prezzo del materiale rimosso	

CASI D'USO DELLO SCENARIO 4:

ID	UC_20	
NOME	Accesso alle chat	
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per accedere alla pagina dove ci sono tutte le chat dell'utente	
ATTORI	Utente , che è interessato ad accedere alla pagina delle chat	
ENTRY CONDITION	L'utente si può trovare : <ul style="list-style-type: none"> - sulla propria aria personale - sulla pagina delle news - sulla pagina dello storico acquisti - sulla pagina dei prezzi - sulla pagina di ricerca del materiale - sulla pagina di ricerca che consente di cercare altri utenti - sulla pagina di "Modifica Profilo" - sulla pagina dove viene mostrato il carrello - sulla pagina del profilo di un altro utente - sulla pagina di visualizzazione del materiale 	
EXIT CONDITION	L'utente visualizza la pagina delle chat	
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI
	1 UTENTE	L'utente clicca sull'icona delle chat disposta sulla navbar
	2 SISTEMA	Il sistema reindirizza l'utente alla pagina delle chat

ID	UC_21	
NOME	Crea chat	
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per la creazione di una chat	
ATTORI	Utente , che è interessato alla creazione di una chat per comunicare tramite messaggi di testo con uno o più utenti	
ENTRY CONDITION	L'utente si deve trovare nella pagina delle chat	

EXIT CONDITION	La chat viene creata	
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI
	1 UTENTE	L'utente utilizza la funzionalità "Crea nuova chat"
	2 SISTEMA	Il sistema controlla gli amici dell'utente
	3 SISTEMA	Il sistema reindirizza l'utente sulla pagina di creazione chat
	4 UTENTE	L'utente specifica il titolo della chat e gli amici che dovranno far parte della chat
	5 UTENTE	L'utente utilizza la funzionalità "Crea chat"
	6 SISTEMA	Il sistema verifica che l'utente abbia inserito un titolo della chat ed abbia selezionato almeno un amico che dovrà far parte della chat
	7 SISTEMA	Il sistema provvede a creare la chat con i parametri specificati (titolo della chat, utenti che faranno parte della chat)
	8 SISTEMA	Il sistema reindirizza l'utente alla pagina delle chat
FLUSSO DI EVENTI ALTERNATIVO	NOME	UC_21.1 Errore creazione chat
	PUNTO DI ESTENSIONE	6
	STEP	AZIONI
	1 SISTEMA	Il sistema verifica che non è stato inserito un titolo per la chat e/o che non è stato selezionato almeno un amico che dovrà far parte della chat.
	2 SISTEMA	Il sistema notifica l'utente che non è stato inserito un titolo per la chat e/o che non

		è stato selezionato almeno un amico che doveva far parte della chat.
--	--	---

ID	UC 22	
NOME	Visualizzazione chat	
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per visualizzare una chat	
ATTORI	Utente , che è interessato a visualizzare il contenuto di una chat	
ENTRY CONDITION	L'utente si deve trovare sulla pagina delle chat	
EXIT CONDITION	L'utente visualizza il contenuto della chat	
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI
	1 UTENTE	L'utente clicca sulla chat che vuole visualizzare
	2 SISTEMA	Il sistema mostra all'utente la chat

ID	UC 23	
NOME	Invio messaggio	
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per l'invio di un messaggio all'interno di una chat	
ATTORI	Utente , che è interessato all'invio di un messaggio all'interno di una chat.	
ENTRY CONDITION	L'Utente si deve trovare sulla chat nella quale	

	vuole inviare il messaggio.	
EXIT CONDITION	Viene inviato il messaggio sulla chat	
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI
	1 UTENTE	L'utente scrive il messaggio nell'apposita casella di testo.
	2 UTENTE	L'utente utilizza la funzionalità "Invia il messaggio" per inviare il messaggio
	3 SISTEMA	Il sistema controlla che l'utente abbia scritto un messaggio testuale all'interno della casella di testo.
	4 SISTEMA	Il sistema salva il messaggio
	5 SISTEMA	Il sistema aggiorna la chat facendo visualizzare i messaggi che sono stati inviati (quindi salvati precedentemente dal sistema) fino a quel momento.
FLUSSO DI EVENTI ALTERNATIVO	NOME	UC_23.1 Testo del messaggio non presente
	PUNTO DI ESTENSIONE	3
	STEP	AZIONI
	1 SISTEMA	Il sistema verifica che nella casella di testo non è stato specificato nessun messaggio testuale.
	2 SISTEMA	Il sistema notifica l'utente che non può inviare il messaggio essendo che non è stato specificato nessun messaggio di testo.

ULTERIORI CASI D'USO:

ID	UC 24		
NOME	Cerca amici		
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per cercare amici		
ATTORI	Utente che è interessato alla ricerca di amici		
ENTRY CONDITION	L'utente si può trovare: <ul style="list-style-type: none"> - nella home page personale - nella sezione chat - nella sezione storico acquisti - nella pagina del carrello - nella pagina modifica dati personali - nella sezione cerca persone - nella pagina del profilo di un altro utente - nella pagina di visualizzazione del materiale - nella pagina che mostra i risultati della ricerca 		
EXIT CONDITION	L'utente viene reindirizzato su un'altra pagina che contiene i risultati della ricerca		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI	
	1. Utente	L'utente utilizza la funzionalità "cerca persone"	
	2. Sistema	Il Sistema reindirizza l'utente su un'altra pagina per poter effettuare la ricerca	
	3. Utente	L'utente digita il nome dell'utente che desidera cercare	
	4. Sistema	Il sistema cerca gli utenti con il nome inserito e mostra i risultati all'utente	

FLUSSO DI EVENTI ALTERNATIVO	NOME	UC_24.1 Ricerca fallita
	PUNTO DI ESTENSIONE	Al punto 4 il sistema non trova nessun utente con il nome inserito
	STEP	AZIONI
	1. Sistema	Il sistema mostra un messaggio d'errore che notifica l'utente che la ricerca non ha prodotto nessun risultato

ID	UC_25		
NOME	Visualizza profilo		
DESCRIZIONE	Descrizione della funzionalità per visualizzare il profilo di una persona		
ATTORI	Utente interessato a visualizzare il profilo di una persona		
ENTRY CONDITION	L'utente si può trovare: <ul style="list-style-type: none"> - Nella pagina che mostra i risultati della ricerca delle persone - Nella home page personale 		
EXIT CONDITION			
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI	
	1. Utente	L'utente seleziona il profilo dell'utente che vuole visualizzare	
	2. Sistema	Il sistema reindirizza l'utente su un'altra pagina che mostra il profilo dell'utente selezionato	

ID	UC_26		
NOME	Aggiungi amico		
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per aggiungere una persona tra gli amici		
ATTORI	Utente interessato ad aggiungere una persona tra gli amici		
ENTRY CONDITION	L'utente si deve trovare nella pagina che mostra il profilo della persona che si desidera aggiungere tra gli amici		
EXIT CONDITION	La persona selezionata viene aggiunta tra gli amici		

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI	
	1. Utente	L'utente utilizza la funzionalità "aggiungi amico"	
	2. Sistema	Il sistema aggiunge la persona in questione tra gli amici dell'utente	
	3. Sistema	Il sistema mostra la pagina aggiornata del profilo dell'amico	

ID	UC 27		
NOME	Rimuovi amico		
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per rimuovere un amico		
ATTORI	Utente interessato ad eliminare una persona dai suoi amici		
ENTRY CONDITION	L'utente si deve trovare sulla pagina che mostra il profilo di una persona che è tra i suoi amici		
EXIT CONDITION	La persona in questione viene rimossa dagli amici dell'utente		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI	
	1. Utente	L'utente utilizza la funzionalità "rimuovi amico"	
	2. Sistema	Il sistema rimuove dagli amici dell'utente la persona in questione	
	3. Sistema	Il sistema mostra la pagina aggiornata del profilo della persona	

ID	UC 28		
NOME	Ricerca news		
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per ricercare una news		
ATTORI	Utente interessato alla ricerca di news		
ENTRY CONDITION	L'utente si trova nella sezione News		
EXIT CONDITION	L'utente visualizza i risultati della ricerca		

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI
	1 Utente	L'utente utilizza la funzionalità "cerca" e digita una keyword
	2 Sistema	Il sistema ricerca le news che rispettano le keyword
	3 Sistema	Il sistema mostra le news corrispondenti alla keyword
FLUSSO DI EVENTI ALTERNATIVO	NOME	UC_28.1
	PUNTO DI ESTENSIONE	Step 1: l'utente inserisce una keyword che non produce risultati
	STEP	AZIONI
	1 Sistema	Il sistema produce il messaggio "La ricerca non ha prodotto risultati"
	2 Utente	L'utente inserisce una nuova keyword

ID	UC_29	
NOME	Visualizza news	
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per visualizzare una news	
ATTORI	Utente interessato alla visualizzazione della news	
ENTRY CONDITION	L'utente si trova nella sezione News	
EXIT CONDITION	L'utente viene ridirezionato alla pagina che visualizza la news	
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI
	1 Utente	L'utente utilizza la funzionalità "Vai alla notizia"
	2 Sistema	Il sistema reindirizza l'utente su un'altra pagina che visualizza la news

ID	UC_30	
NOME	Caricamento news	
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura di caricamento di una news da parte del News Manager	
ATTORI	News Manager	
ENTRY CONDITION	Il News Manager ha effettuato l'accesso	
EXIT CONDITION	La news viene caricata sulla piattaforma	
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI
	1 News Manager	Il News Manager trascina o seleziona un'immagine di anteprima della news
	2 News Manager	Il News Manager assegna un titolo alla news
	3 News Manager	Il News Manager specifica l'argomento trattato dalla news
	4 News Manager	Il News Manager inserisce il contenuto della news
	5 News Manager	Il News Manager clicca il tasto "Pubblica News" e invia quanto caricato al sistema
	6 Sistema	Il sistema genera un messaggio "Il file è stato caricato correttamente." per avvisare della corretta esecuzione dell'operazione
FLUSSO DI EVENTI ALTERNATIVO	NOME	UC_30.1 File immagine vuoto
	PUNTO DI ESTENSIONE	Step 1: il News Manager non inserisce alcun file immagine
	STEP	AZIONI
	1 Sistema	Il sistema genera un messaggio di avviso "Seleziona un file", altrimenti non sarà possibile continuare l'operazione
	NOME	UC_30.2 Campo titolo vuoto
	PUNTO DI ESTENSIONE	Step 2: il News Manager non inserisce un titolo alla news
	STEP	AZIONI
	1 Sistema	Il sistema genera un messaggio di avviso "Compila

		questo campo”, altrimenti non sarà possibile continuare l’operazione
	NOME	UC_30.3 Campo argomento vuoto
	PUNTO DI ESTENSIONE	Step 3: il News Manager non inserisce alcun argomento a cui la news è riferita
	STEP	AZIONI
	1 Sistema	Il sistema genera un messaggio di avviso “Compila questo campo”, altrimenti non sarà possibile continuare l’operazione
	NOME	UC_30.4 Campo contenuto vuoto
	PUNTO DI ESTENSIONE	Step 4: il News Manager non inserisce alcun contenuto riguardante la news
	STEP	AZIONI
	1 Sistema	Il sistema genera un messaggio di avviso “Compila questo campo”, altrimenti non sarà possibile continuare l’operazione

ID	UC_31
NOME	Logout
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per effettuare il logout
ATTORI	Utente , che è interessato ad effettuare il logout dal sito
ENTRY CONDITION	L’utente si può trovare : <ul style="list-style-type: none"> - sulla propria aria personale - sulla pagina delle news - sulla pagina dei prezzi - sulla pagina dello storico acquisti

	<ul style="list-style-type: none"> - sulla pagina di ricerca del materiale - sulla pagina di ricerca che consente di cercare altri utenti - sulla pagina di “Modifica Profilo” - sulla pagina dove viene mostrato il carrello - sulla pagina del profilo di un altro utente - sulla pagina di visualizzazione del materiale 	
EXIT CONDITION	L'utente visualizza la homepage del sito	
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI
	1 UTENTE	L'utente utilizza la funzionalità “logout” presente sulla nav-bar
	2 SISTEMA	Il sistema reindirizza l'utente all'homepage del sito.

ID	UC 32	
NOME	Aggiunta di un feedback	
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per aggiungere un feedback al materiale acquistato sul sito	
ATTORI	Utente , che è interessato ad aggiungere un feedback al materiale acquistato	
ENTRY CONDITION	L'utente si deve trovare sulla pagina del materiale che ha acquistato	
EXIT CONDITION	L'utente visualizza la pagina del materiale acquistato aggiornata	
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI
	1 UTENTE	L'utente clicca sul numero di stelle(punteggio da 0 a 5) che vuole assegnare al materiale e aggiunge un proprio commento nell'apposita area “Effettua una recensione” presente sul pagina
	2 UTENTE	L'utente utilizza la funzionalità “Invia” per poter aggiungere il proprio feedback al materiale
	3 SISTEMA	Il sistema aggiorna la

		pagina del materiale facendo visualizzare anche il feedback inserito
FLUSSO DI EVENTI ALTERNATIVO	NOME	UC_32.1 Testo del commento non presente
	PUNTO DI ESTENSIONE	2
	STEP	AZIONI
	1 SISTEMA	Il sistema verifica che nell'area di testo non è stato specificato nessun testo.
	2 SISTEMA	Il sistema notifica l'utente che non può aggiungere il commento essendo che non è stato specificato nessun testo.

ID	UC 33
NOME	Visualizzazione dello storico del materiale acquistato
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per visualizzare lo storico del materiale acquistato dall'utente
ATTORI	Utente , che è interessato a visualizzare lo storico del materiale che ha acquistato sul sito
ENTRY CONDITION	L'utente si può trovare : <ul style="list-style-type: none"> - sulla propria aria personale - sulla pagina delle news - sulla pagina dei prezzi - sulla pagina di ricerca del materiale - sulla pagina di ricerca che consente di cercare altri utenti - sulla pagina di “Modifica Profilo” - sulla pagina dove viene mostrato il carrello - sulla pagina del profilo di un altro utente sulla pagina di visualizzazione del materiale
EXIT CONDITION	L'utente visualizza lo storico del materiale acquistato

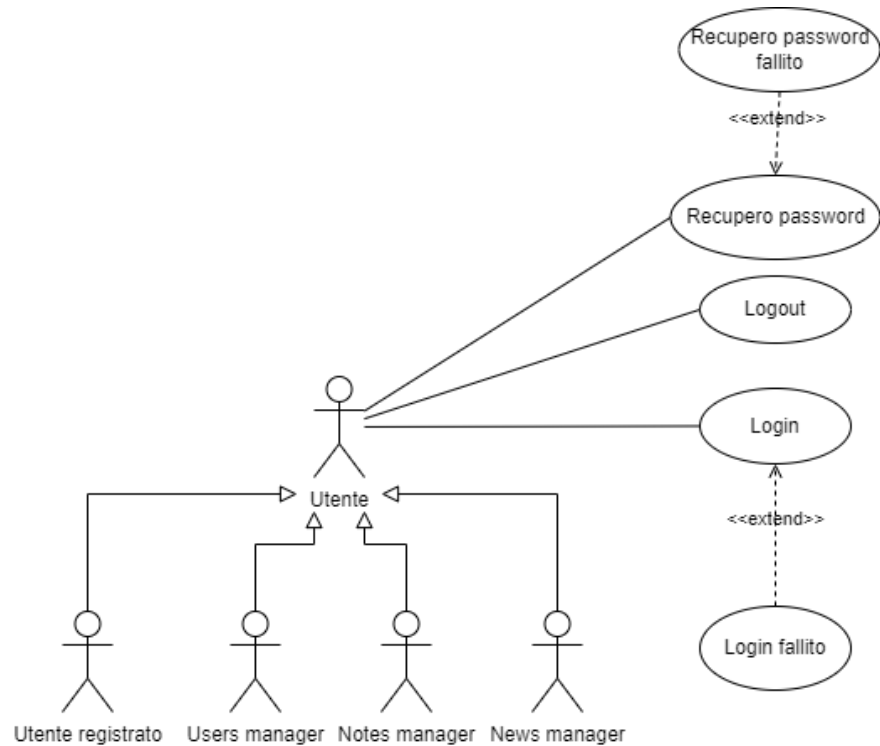
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI
	1 UTENTE	L'utente clicca sull'icona dello "storico materiale" presente sulla navbar
	2 SISTEMA	Il sistema indirizza l'utente alla pagina dello storico del materiale
	3 UTENTE	L'utente visualizza una lista dove è presente tutto il materiale che ha acquistato sulla piattaforma.
FLUSSO DI EVENTI ALTERNATIVO	NOME	UC_33.1 Storico materiale non presente
	PUNTO DI ESTENSIONE	3
	STEP	AZIONI
	1 SISTEMA	Il sistema rileva che non c'è nessun materiale acquistato da parte dell'utente e mostra il messaggio "Nessun materiale acquistato".

ID	UC 34	
NOME	Recupero password	
DESCRIZIONE	Descrizione della procedura per recuperare la password	
ATTORI	Utente , che è interessato a recuperare la password del suo account	
ENTRY CONDITION	L'utente si deve trovare sulla pagina di Login	
EXIT CONDITION	L'utente riceve un'email dove è presente la nuova password per accedere alla piattaforma	
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE	STEP	AZIONI
	1 UTENTE	L'utente utilizza la funzionalità "Hai dimenticato la password?"
	2 SISTEMA	Il sistema indirizza l'utente alla pagina di recupero password
	3 UTENTE	L'utente inserisce l'indirizzo email

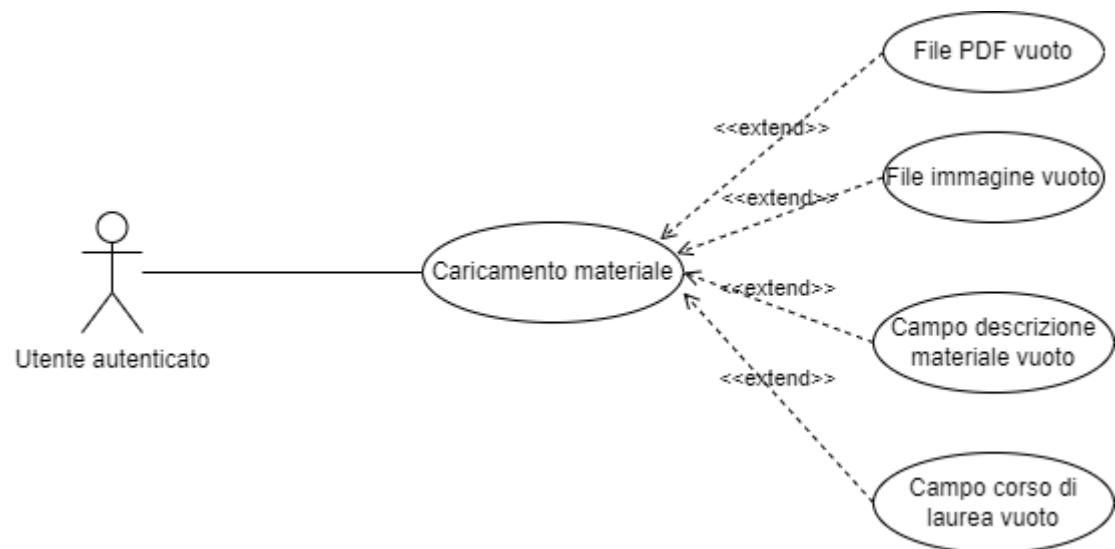
		nell'apposito form con il quale si è registrato al sito e utilizza la funzionalità "Recupera password"
	4 SISTEMA	Il sistema verifica che sia presente un account registrato con l'email specificata dall'utente.
	5 SISTEMA	Il sistema genera un pin e lo invia all'utente per email
	6 UTENTE	L'utente inserisce nuovamente il suo username e il pin ricevuto via mail ed utilizza la funzionalità recupera password
	7 SISTEMA	Il sistema verifica che il pin inserito sia uguale a quello inviato via mail
	8 SISTEMA	Il sistema genera una nuova password, sostituendola a quella vecchia ed invia all'utente un'email dove è presente la password aggiornata.

USE CASE DIAGRAM

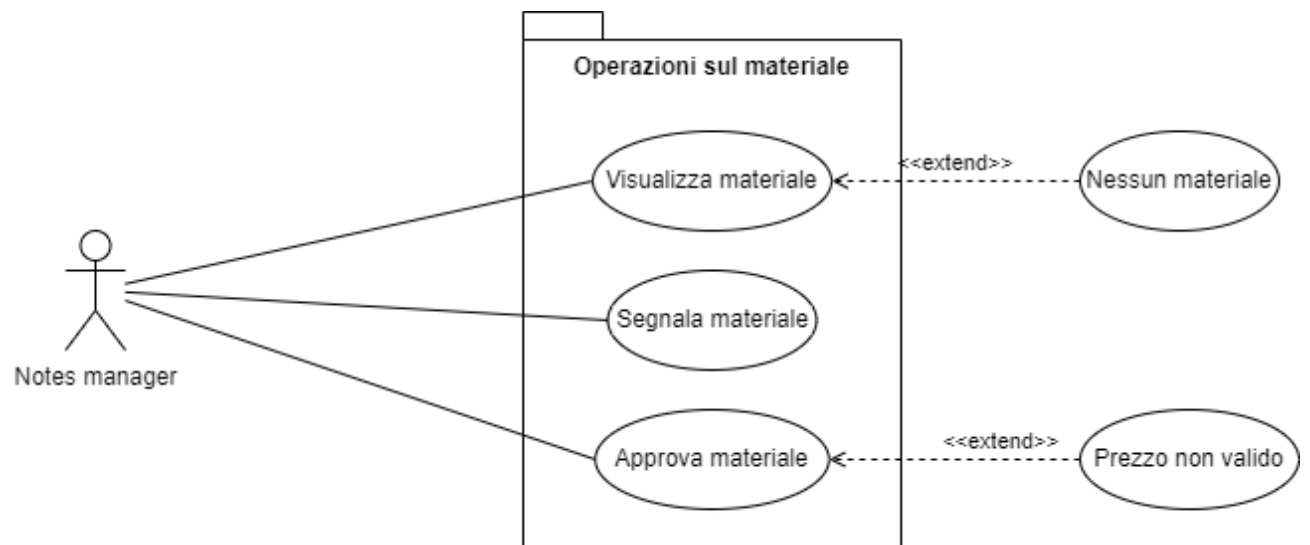
UCD_1:



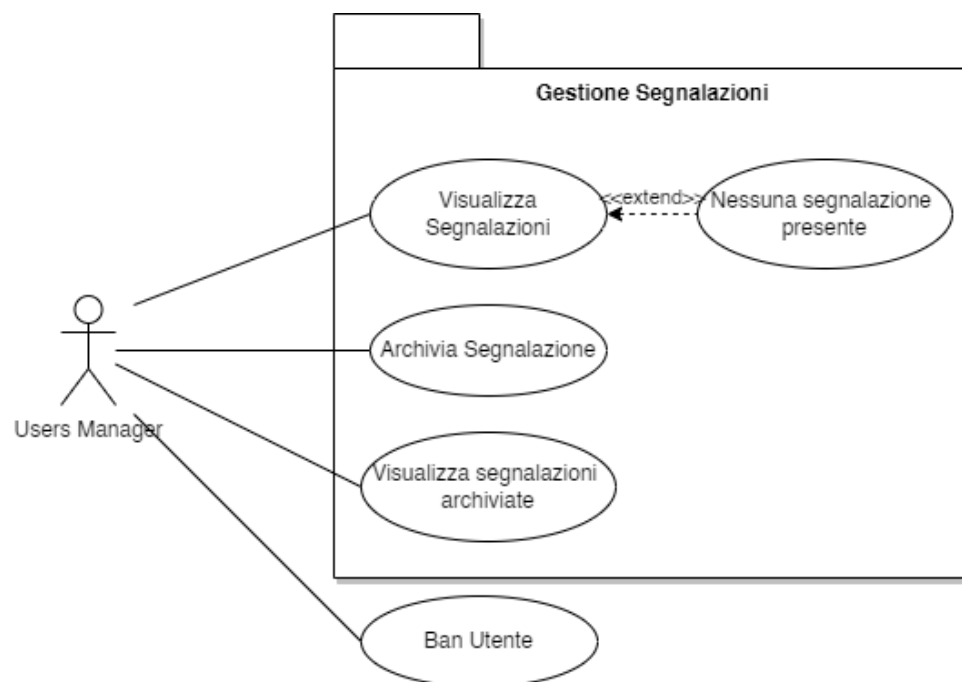
UCD_2:



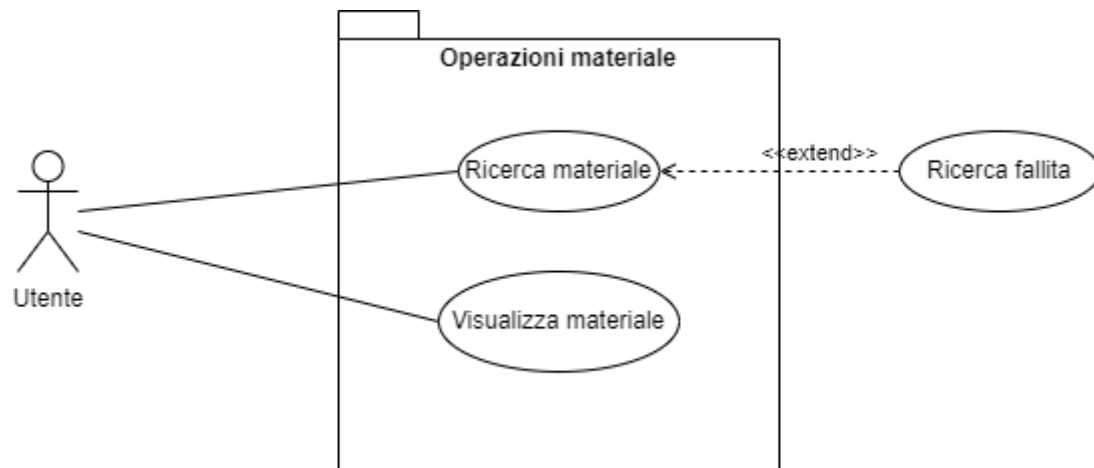
UCD_3:



UCD_4:



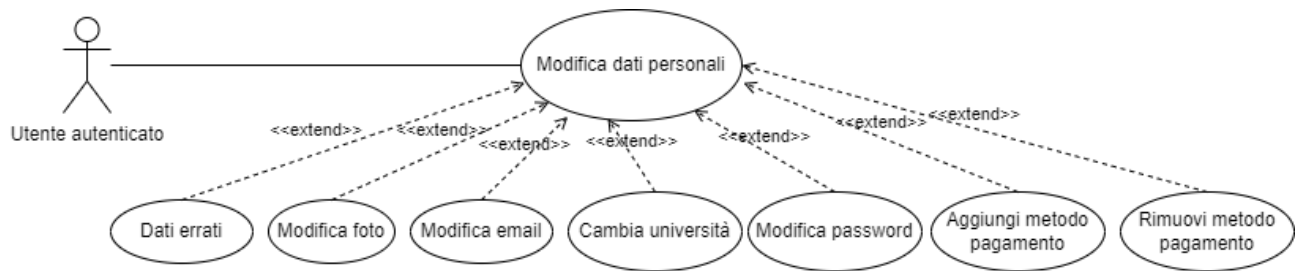
UCD_5:



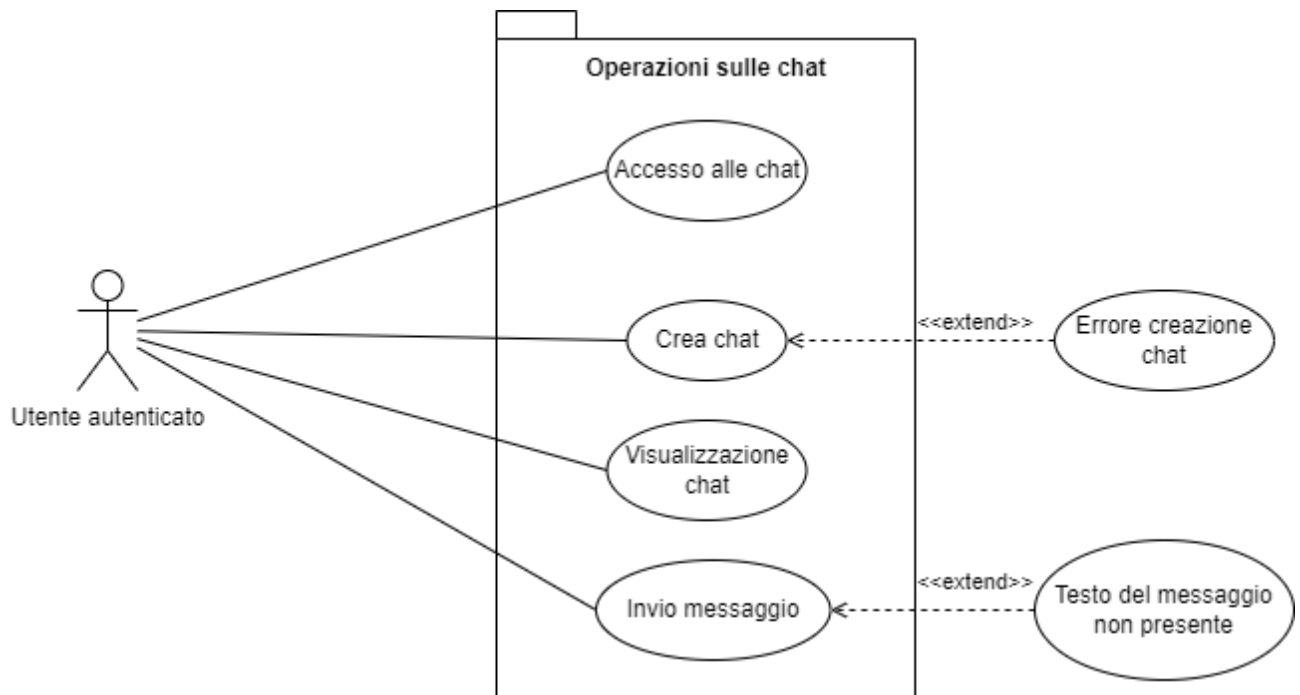
UCD_6:



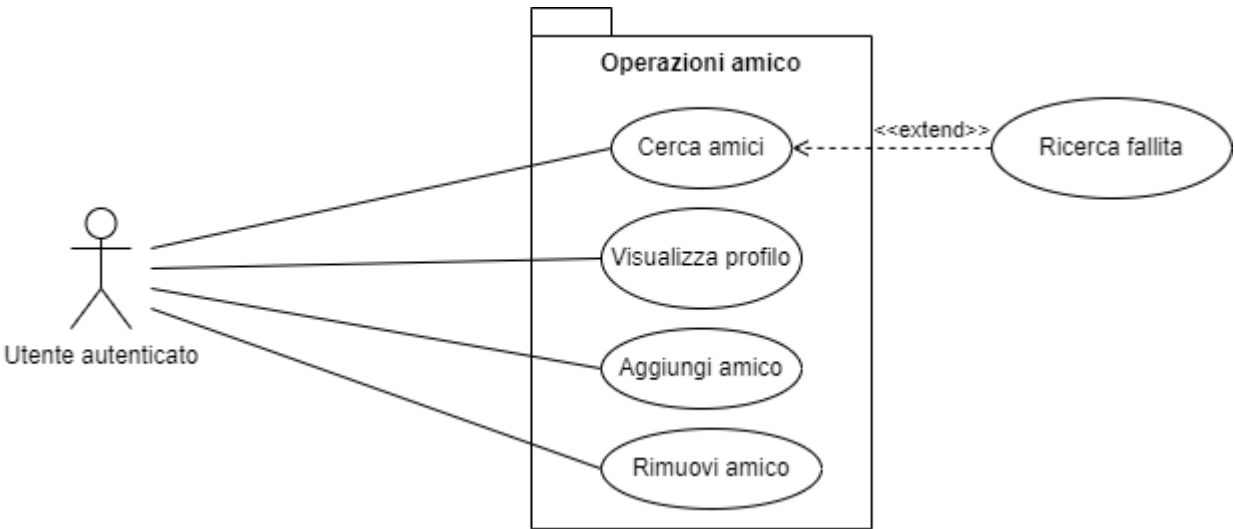
UCD_7:



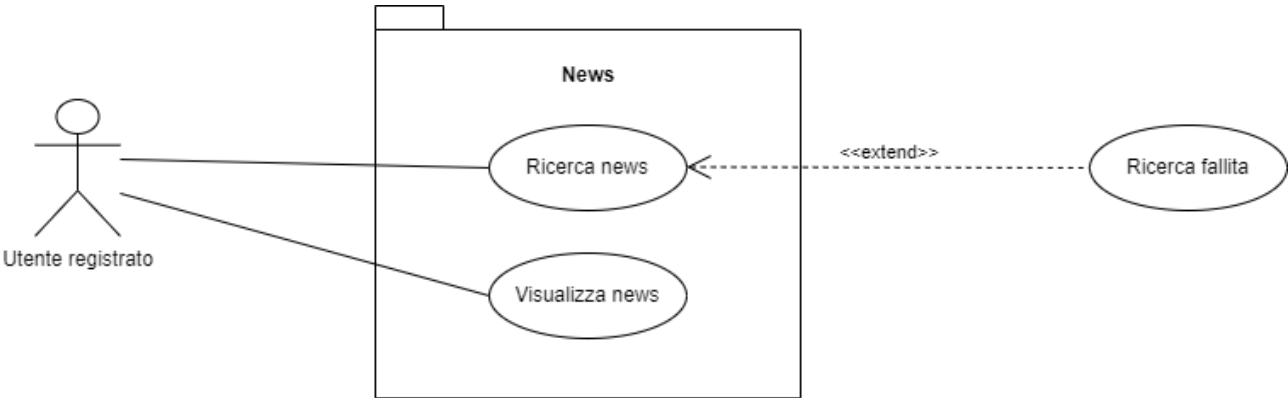
UCD_8:



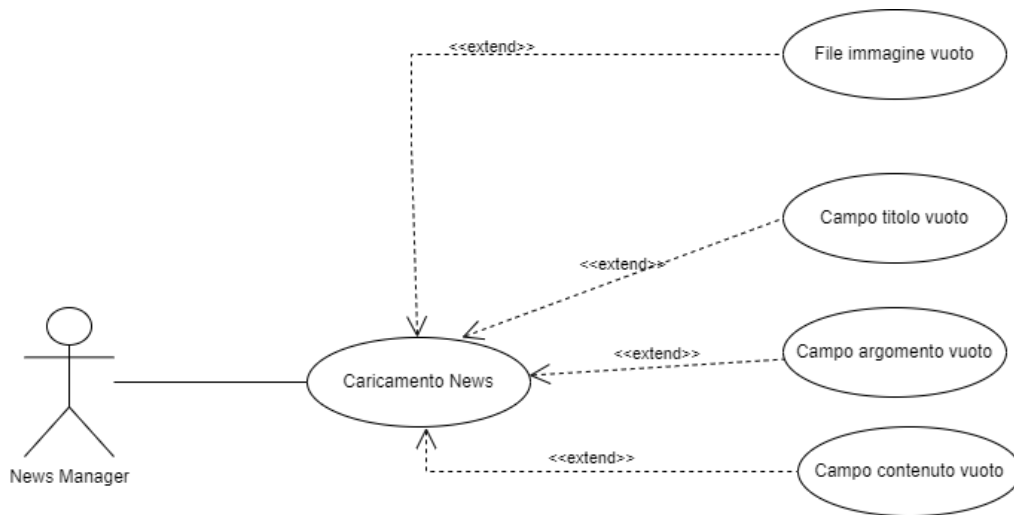
UCD_9:



UCD_10:



UCD_11:



3.4.3 MODELLO A OGGETTI

3.4.3.1 DIZIONARIO DEI DATI

ENTITY OBJECT	
NOME	DESCRIZIONE
Chat	Rappresenta le chat che si possono creare tra gli utenti
Chat_Manager	L'oggetto permette di memorizzare e gestire le informazioni sulle chat
Report	Rappresenta la segnalazione fatta all'utente
Report_Manager	L'oggetto permette di memorizzare e gestire le informazioni sulle segnalazioni
Feedback	Rappresenta i feedback che possono essere fatti per il

	materiale
Feedback_Manager	L'oggetto permette di memorizzare e gestire le informazioni sui feedback
File	Rappresenta i file che vengono caricati dagli utenti
File_Manager	L'oggetto permette di memorizzare e gestire le informazioni sui file
Amicizia	Rappresenta la relazione di amicizia che ci può essere tra due utenti
Friends_Manager	L'oggetto permette di memorizzare e gestire le informazioni riguardanti le amicizie
Materiale	Rappresenta il materiale che gli utenti caricano sul sito
Material_Manager	L'oggetto permette di memorizzare e gestire le informazioni sul materiale caricato dagli utenti
Messaggio	Rappresenta i messaggi che vengono inviati dagli utenti nelle chat
Message_Manager	L'oggetto permette di memorizzare e gestire i messaggi
News	Rappresenta le news che vengono caricate sul sito dal News manager
News_Manager	L'oggetto permette di memorizzare e gestire le news
Metodo pagamento	Rappresenta la/le carta/e utilizzate per l'acquisto di coin utili ad acquistare il materiale
PaymentMethod_Manager	L'oggetto permette di memorizzare e gestire le informazioni sulle carte
Utente	Rappresenta gli utenti che effettuano la registrazione al sito
User_Manager	L'oggetto permette di memorizzare e gestire le informazioni sugli utenti che si registrano al sito
Carrello	L'oggetto permette di memorizzare il materiale che l'utente intende acquistare
Acquisto	Rappresenta l'acquisto del

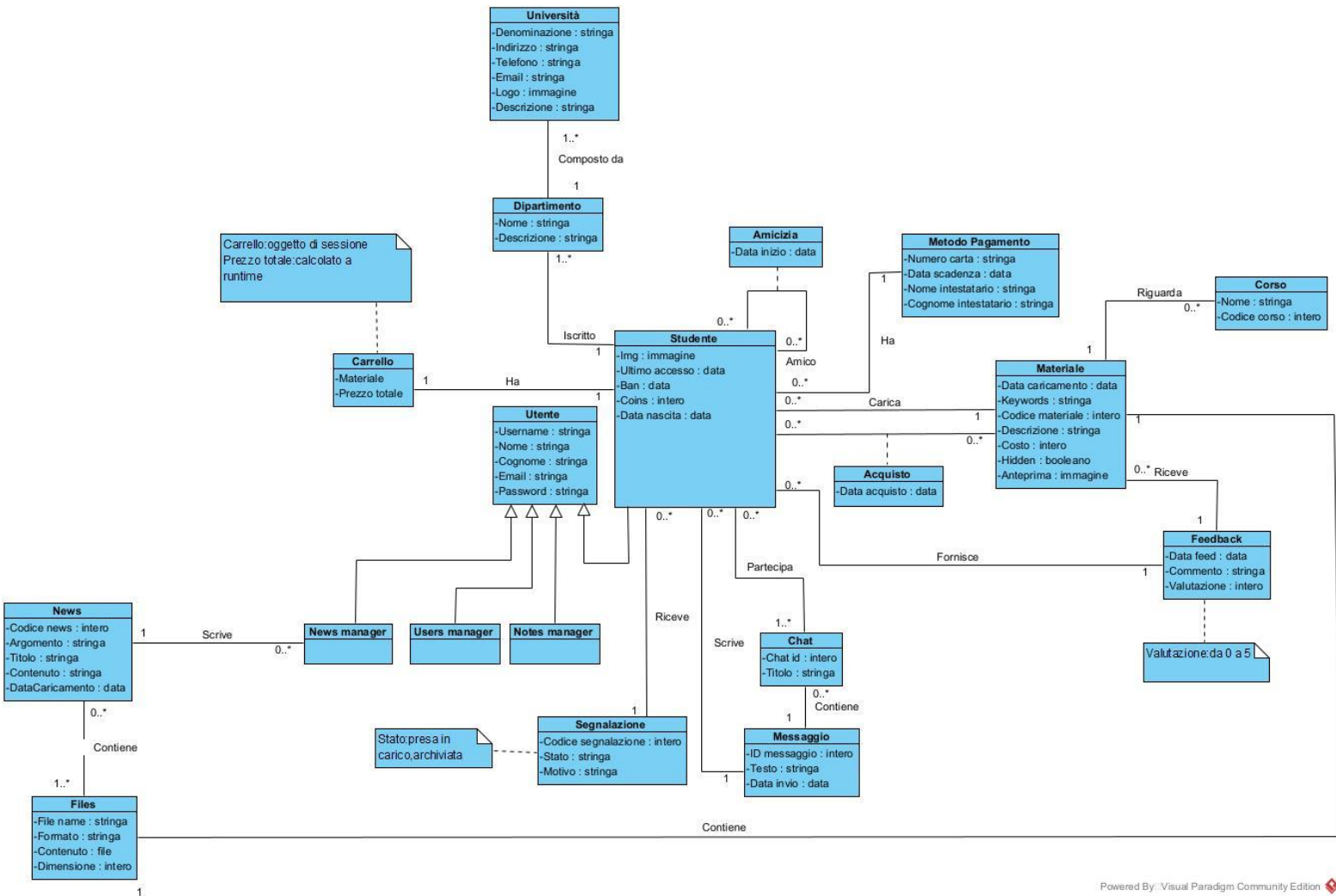
	materiale da parte dell' Utente
Storico_Manager	L'oggetto permette di memorizzare e gestire le informazioni riguardo gli acquisti degli utenti

CONTROL OBJECT	
NOME	DESCRIZIONE
AddCoin_Control	Gestisce le operazioni per poter assegnare coin ad un utente
AddFeedback_Control	Gestisce le operazioni per l'aggiunta di feedback
AddFriend_Control	Gestisce le operazioni per l'aggiunta di un amico
AddToCart_Control	Gestisce le operazioni per l'aggiunta di materiale al carrello
Archive_Control	Gestisce le operazioni di archiviazione delle segnalazioni
ChangeProfile_Control	Gestisce le operazioni per poter effettuare la modifica dei dati personali
ChatCreate_Control	Gestisce le operazioni per la creazione di una nuova chat
FileUpload_Control	Gestisce le operazioni per il caricamento di un nuovo materiale
InsertMessage_Control	Gestisce le operazioni per l'invio di un messaggio
Login_Control	Gestisce le operazioni per effettuare il login
Logout_Control	Gestisce le operazioni per effettuare il logout
NewsUpload_Control	Gestisce le operazioni per il caricamento di news
PrintAnteprima_Control	Gestisce le operazioni per stampare l'immagine di anteprima del materiale
DownloadZip_Control	Gestisce le operazioni per la creazione dei file .zip per poter scaricare il materiale acquistato
RecoveryPass_Control	Gestisce le operazioni per effettuare il recupero della password
RemoveFriend_Control	Gestisce le operazioni per rimuovere una persona dagli

	amici
RemoveFromCart_Control	Gestisce le operazioni per rimuovere il materiale dal carrello
Report_Control	Gestisce le operazioni per inserire una segnalazione
SearchFriend_Control	Gestisce le operazioni per la ricerca di persone
Search_Control	Gestisce le operazioni per la ricerca di materiale
SetBan_Control	Gestisce le operazioni per bannare un utente dal sito
SetPrice_Control	Gestisce le operazioni per impostare il prezzo ad un determinato materiale

BOUNDARY OBJECT
NOME
archive_Boundary
buyMaterial_Boundary
ban_Boundary
cart_Boundary
change_Boundary
chat_Boundary
choosePayment_Boundary
creaChat_Boundary
documentPreview_Boundary
errorSearch_Boundary
homepage_user_Boundary
Login_Boundary
materiale_Boundary
news_Boundary
uploadNews_Boundary
paymentSuccess_Boundary
RecoveryPassword_Boundary
Report_Boundary
Search_Boundary
searchFriend_Boundary
showNews_Boundary
Success_Boundary
SearchBar_Boundary
VisitUser_Boundary

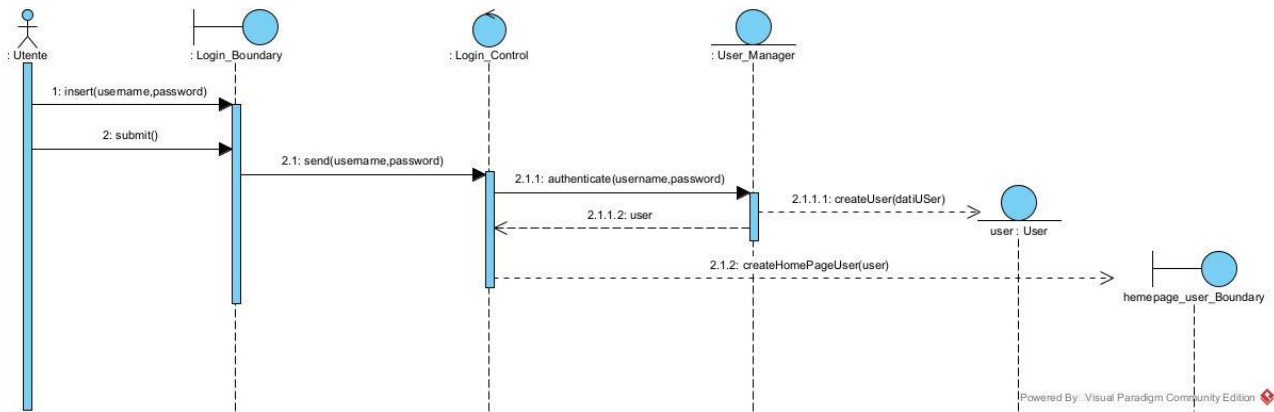
3.4.3.2 CLASS DIAGRAM



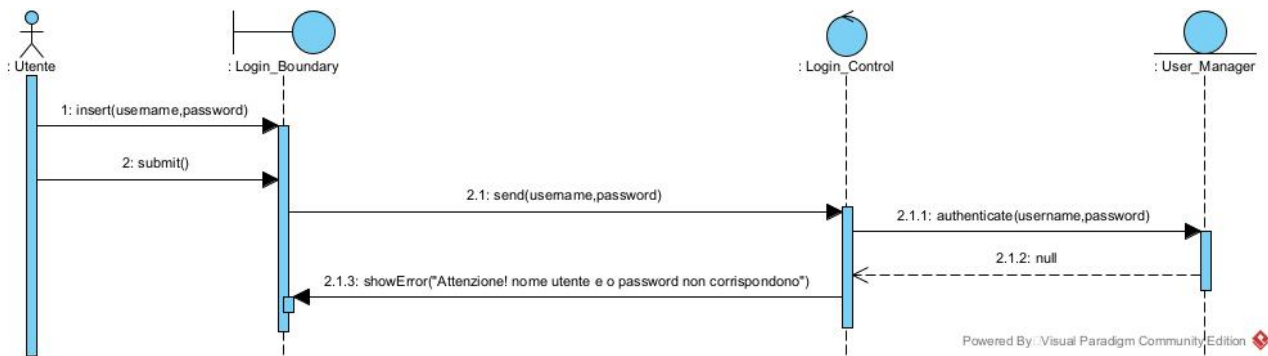
3.4.4 MODELLO DINAMICO

3.4.4.1 SEQUENCE DIAGRAM:

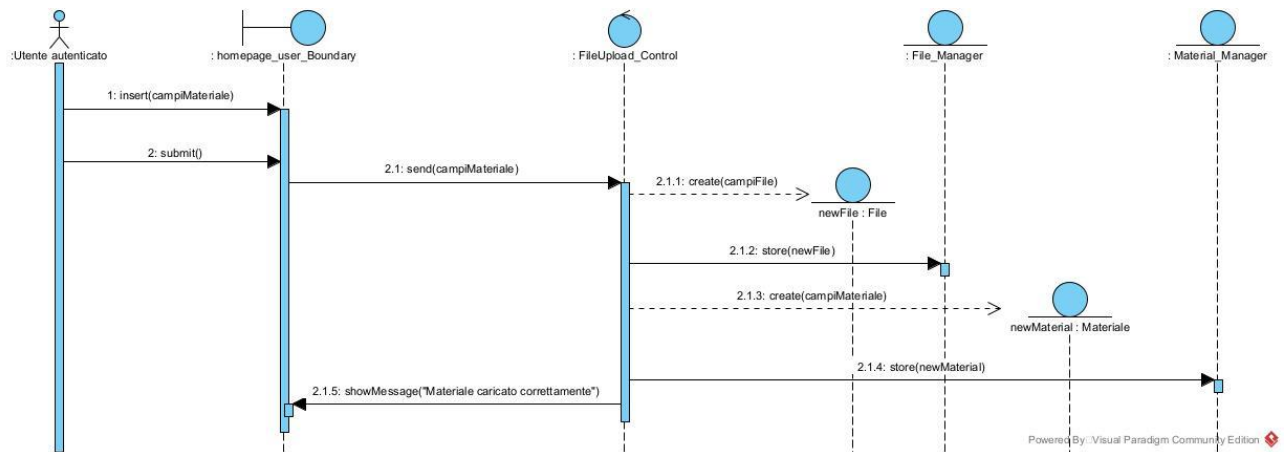
SD_1: Login



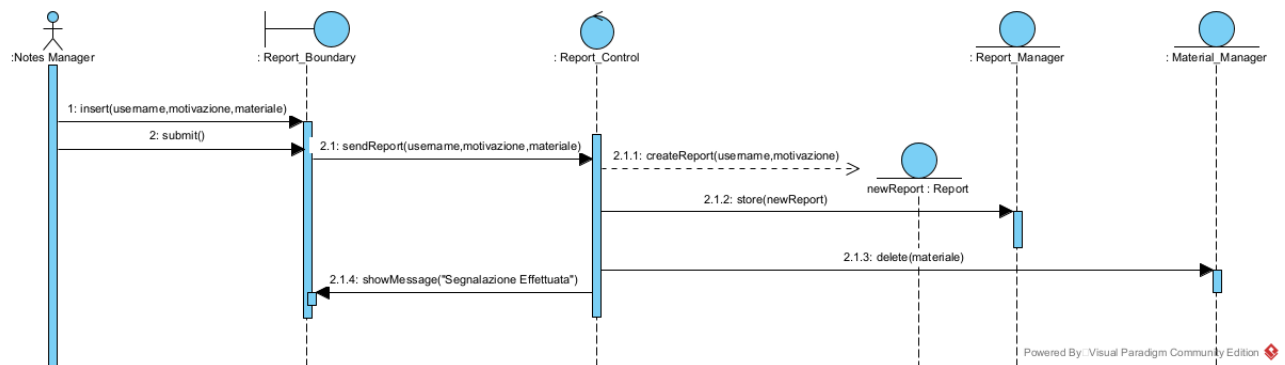
SD_1.1: Login fallita



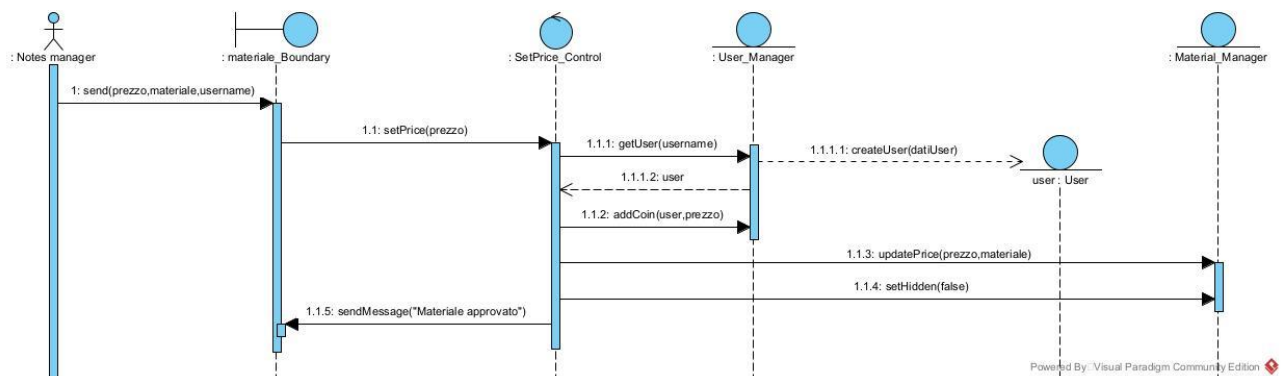
SD_2:Caricamento materiale



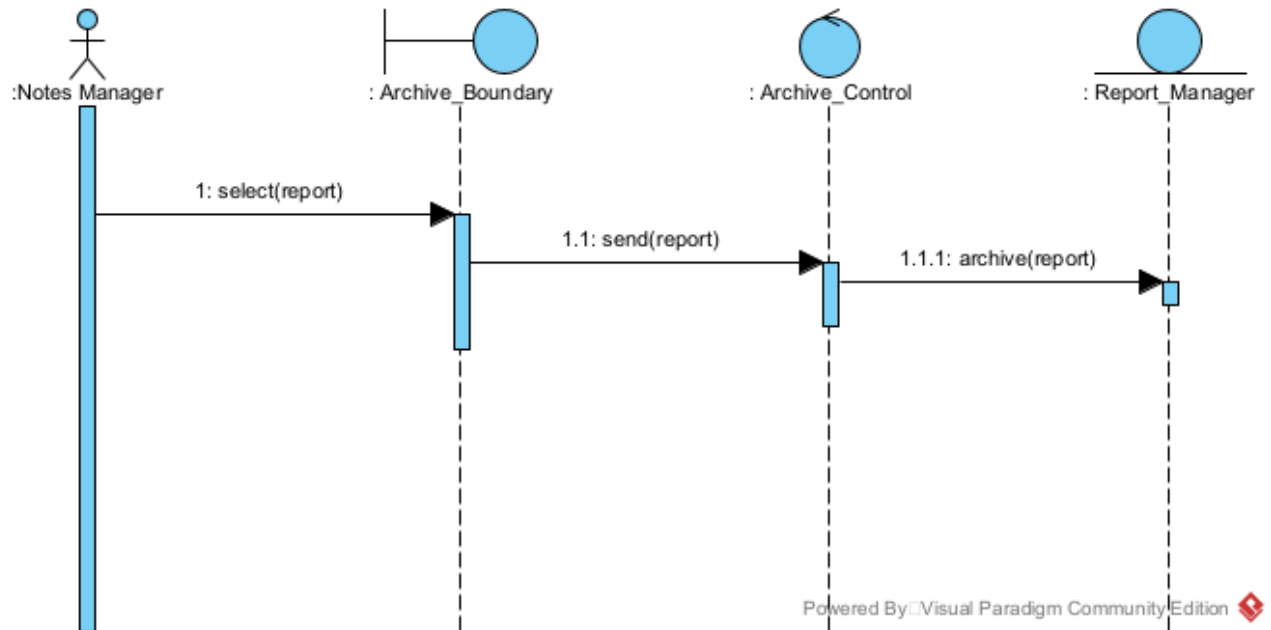
SD_3:Segnalazione materiale



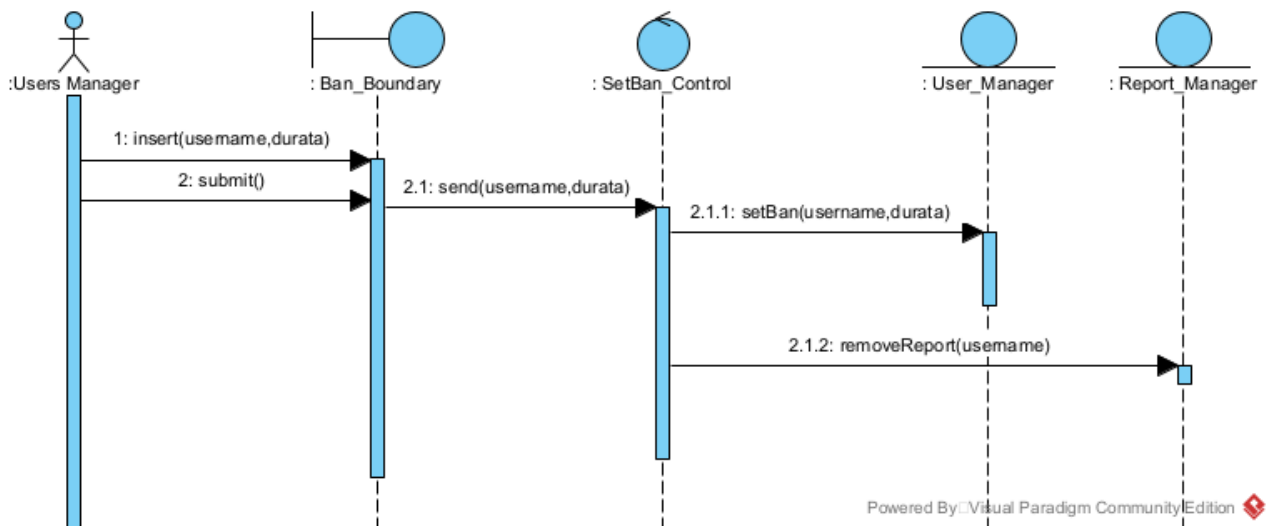
SD_4:Approvazione materiale



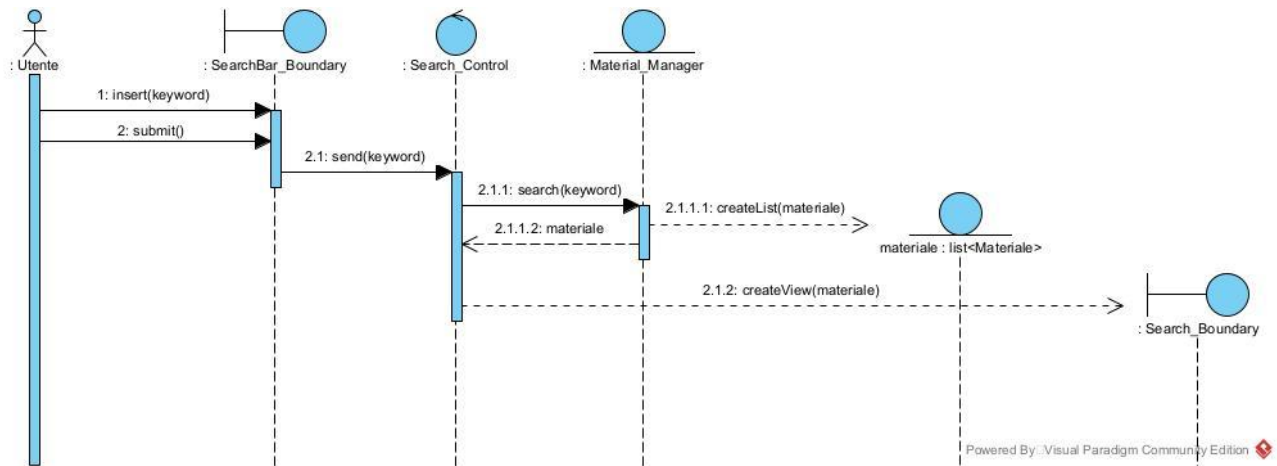
SD_5:Archivia segnalazione



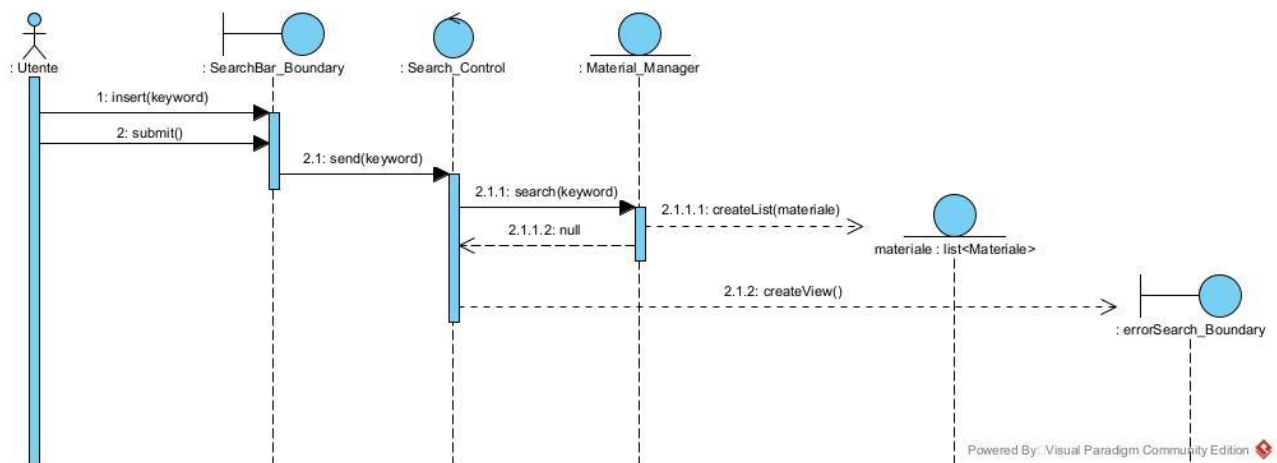
SD_6:Ban utente



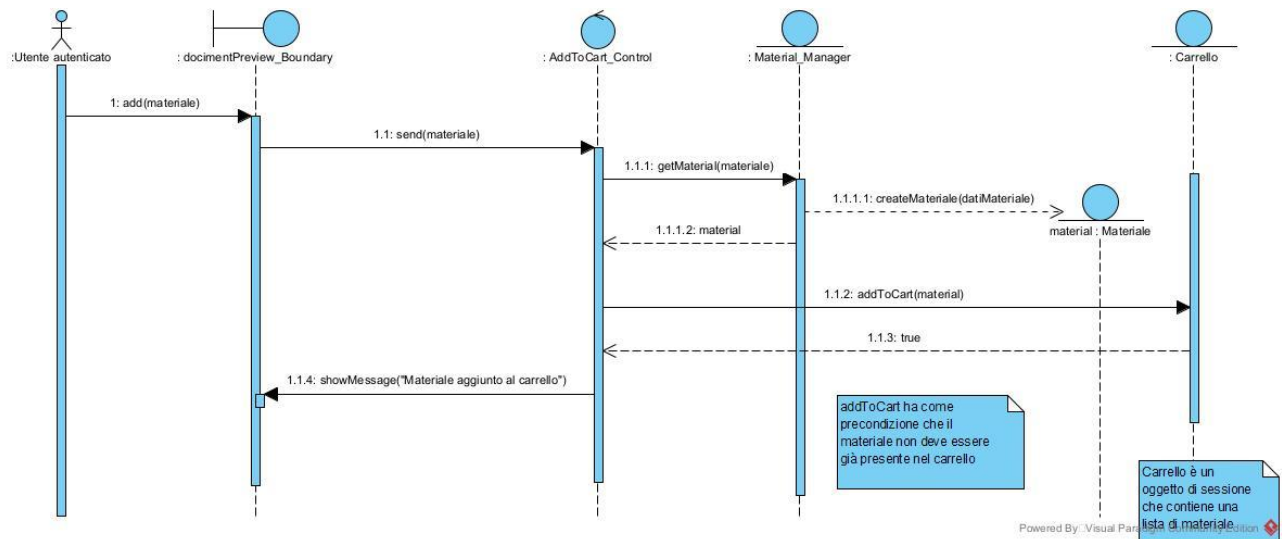
SD_7:Ricerca materiale



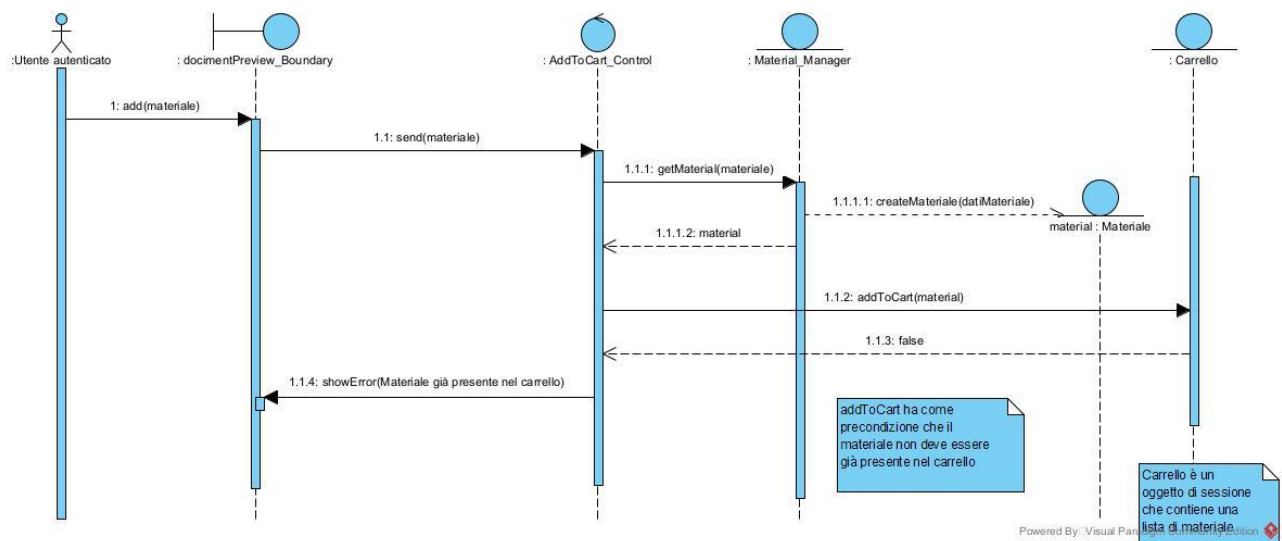
SD_7.1:Ricerca fallita



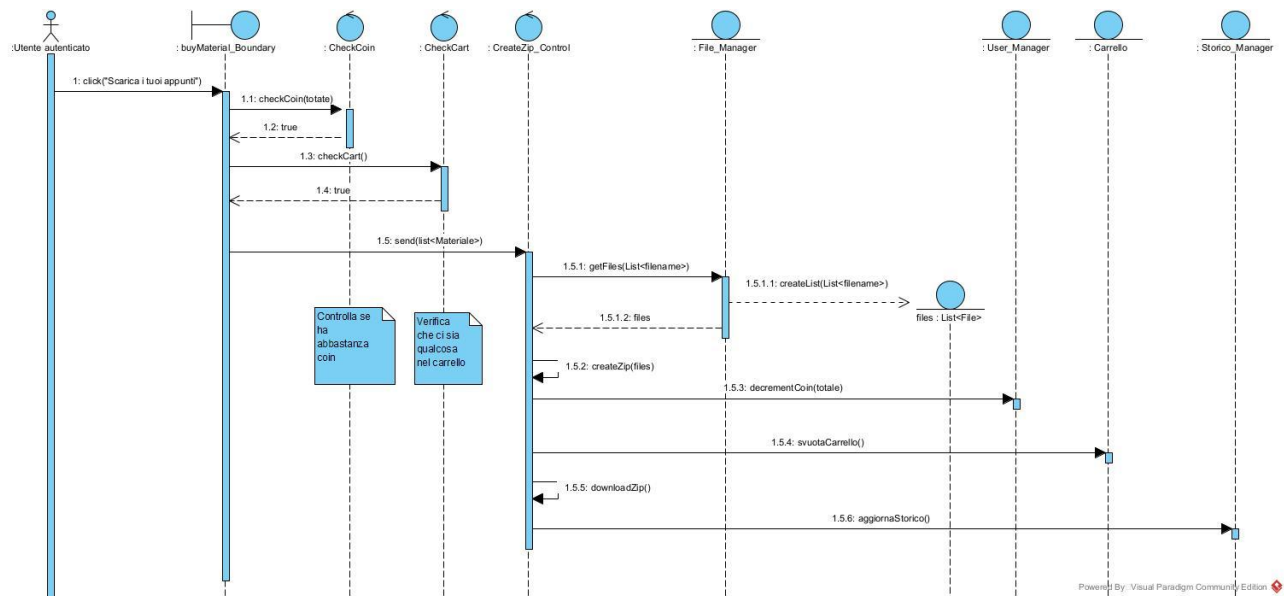
SD_8:Aggiungi al carrello



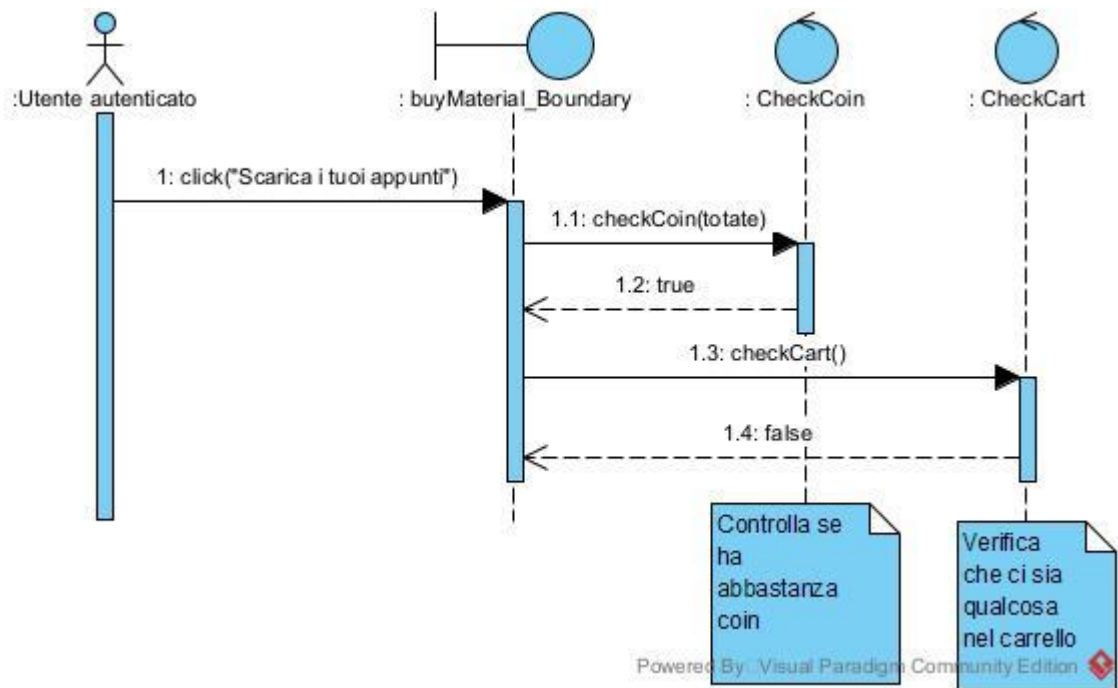
SD_8.1:Materiale già presente nel carrello



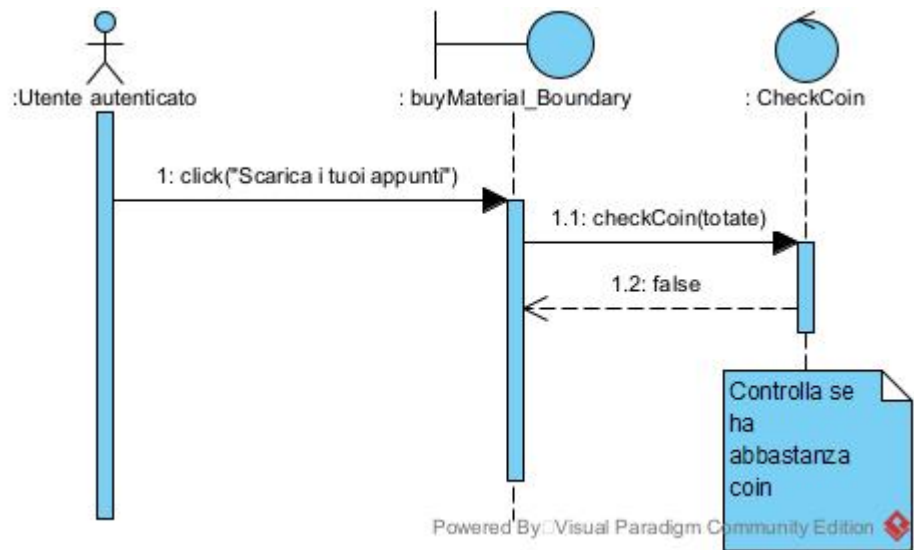
SD_9:Acquisto del materiale



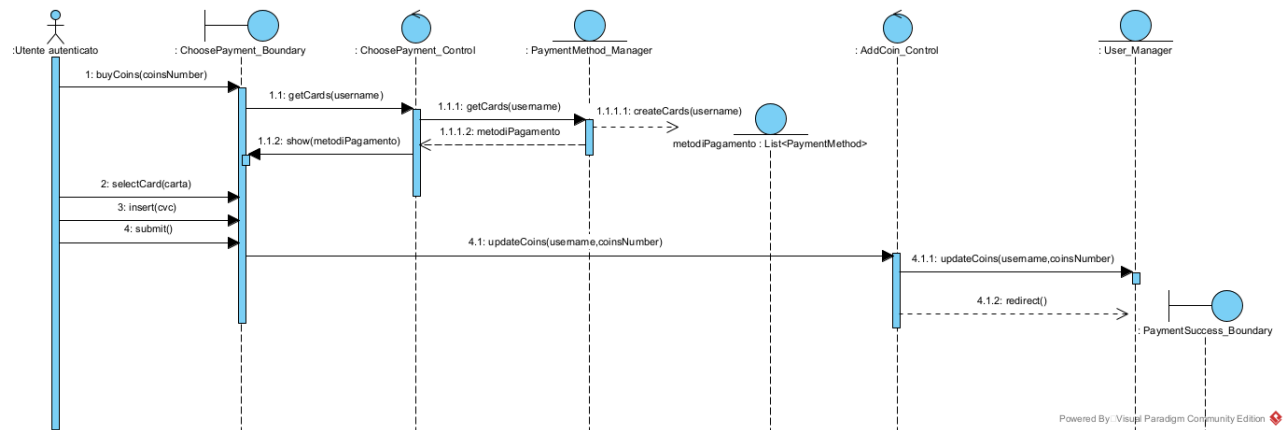
SD_9.1:Carrello vuoto



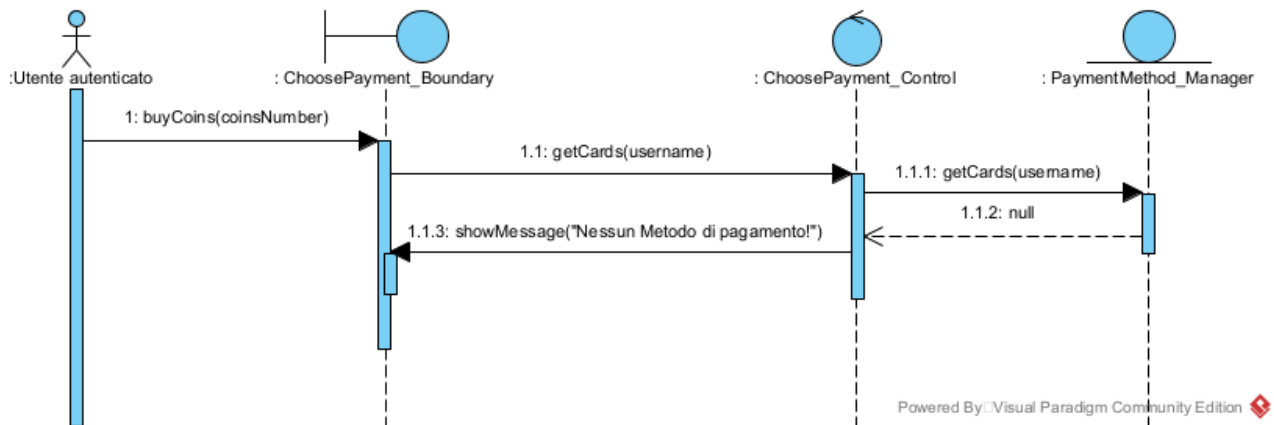
SD_9.2:Coins insufficienti



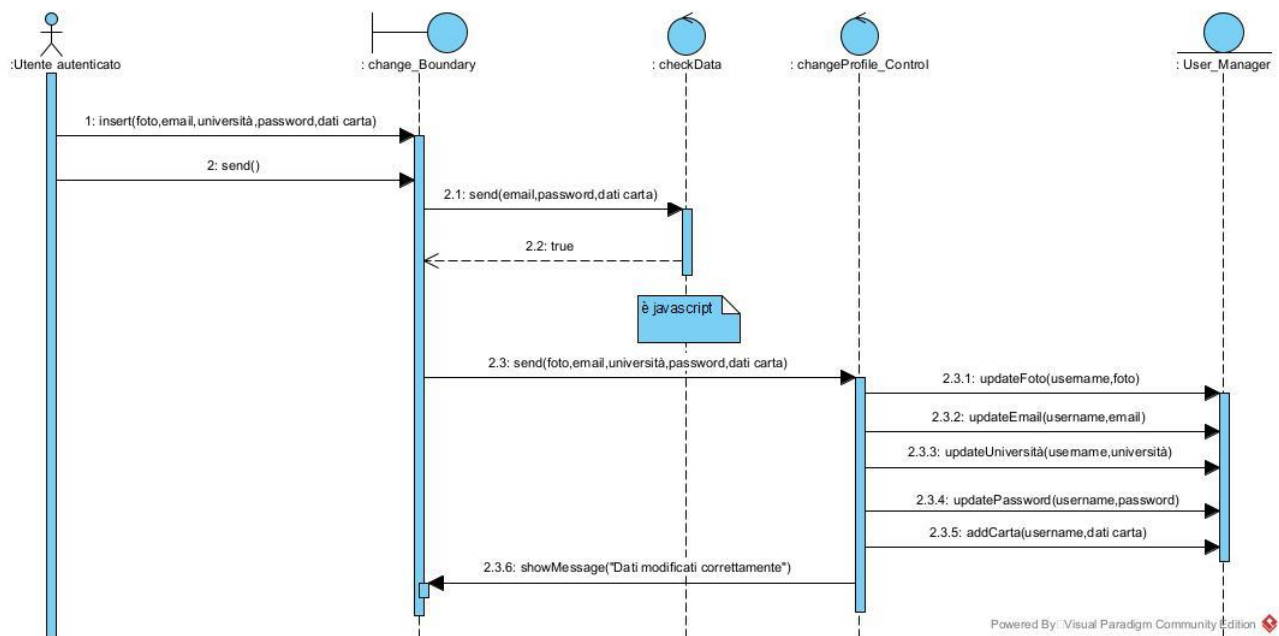
SD_10:Acquista coins



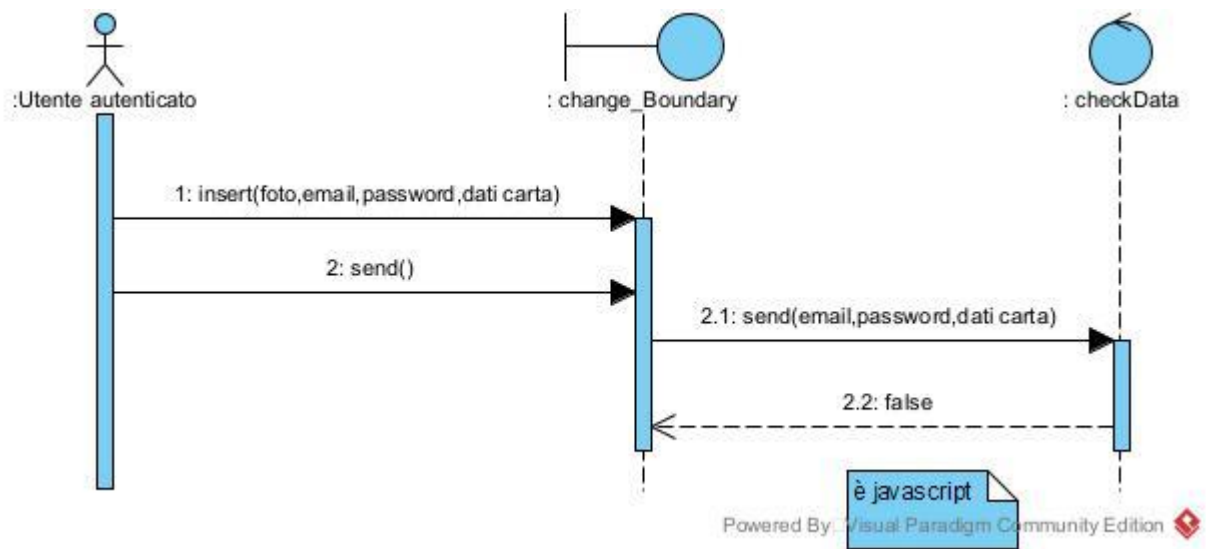
SD_10.1:Nessuna carta disponibile



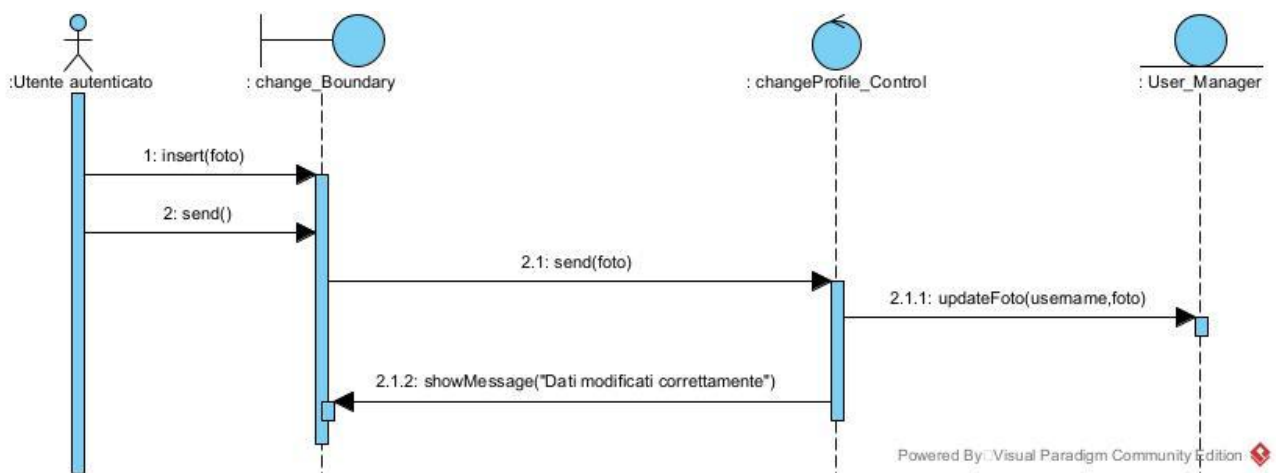
SD_11:Modifica dati personali



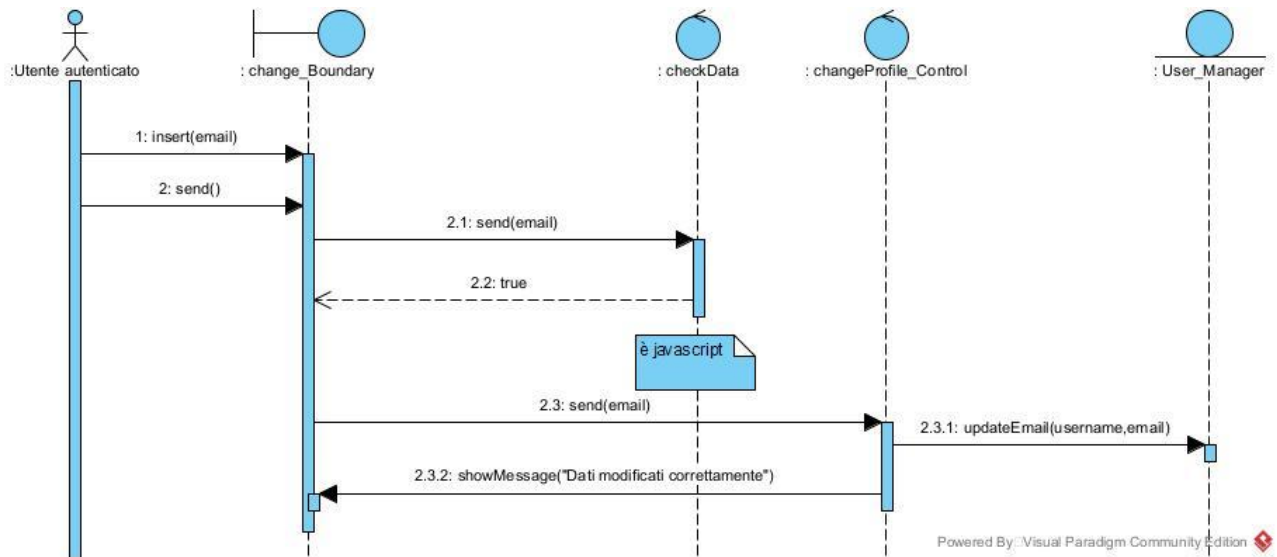
SD_11.1:Dati errati



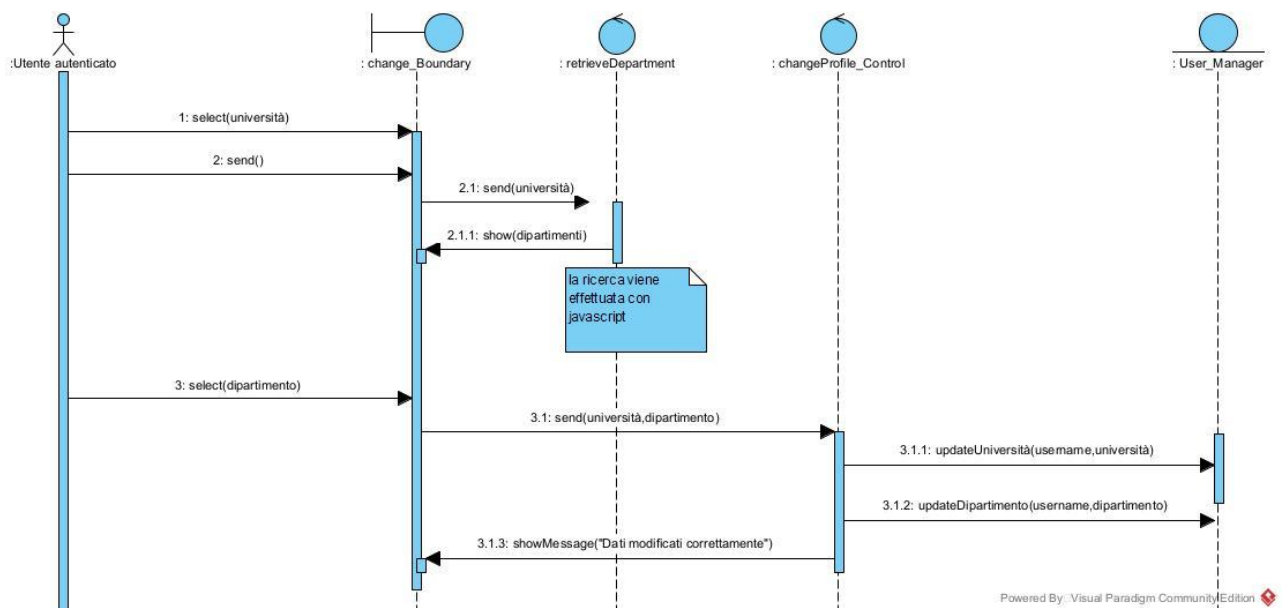
SD_11.2:Modifica foto



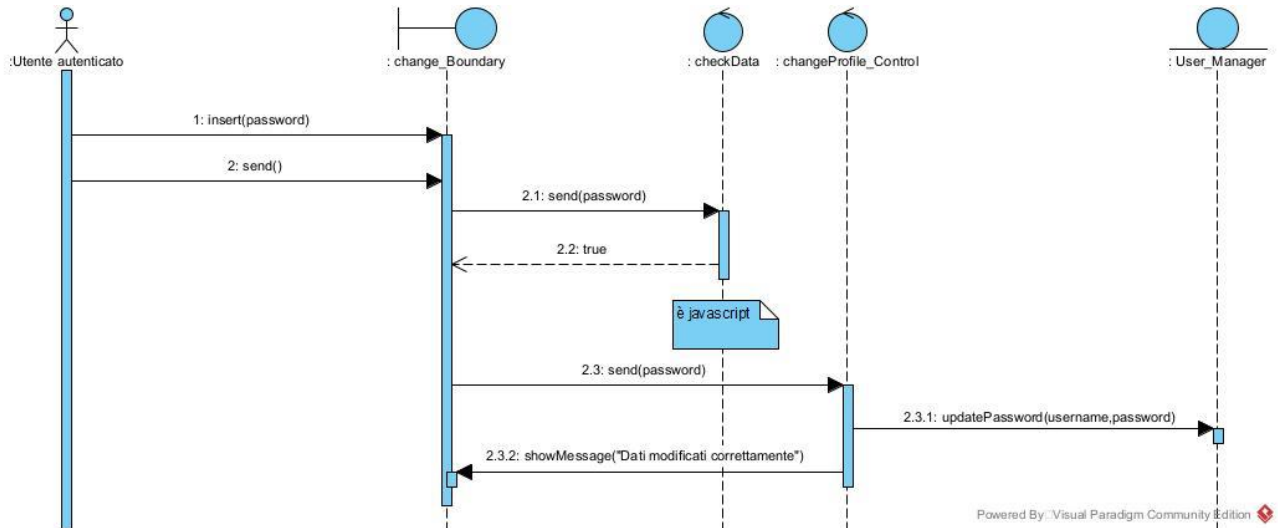
SD_11.3:Modifica email



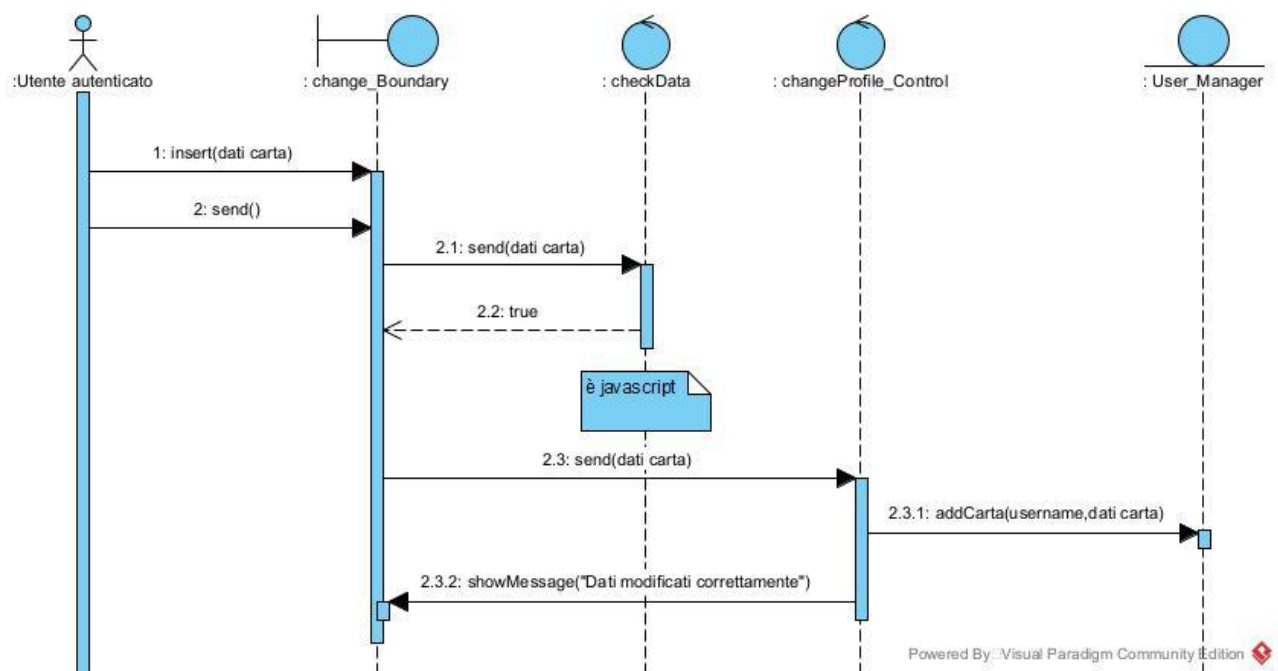
SD_11.4:Cambia università



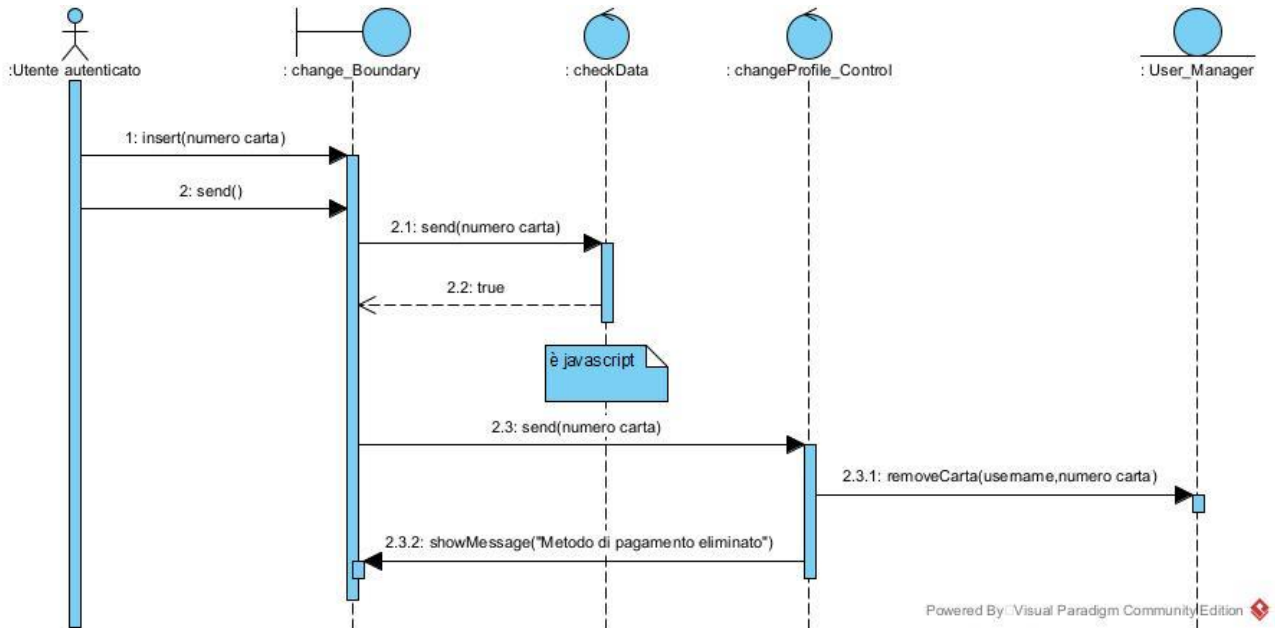
SD_11.5:Modifica password



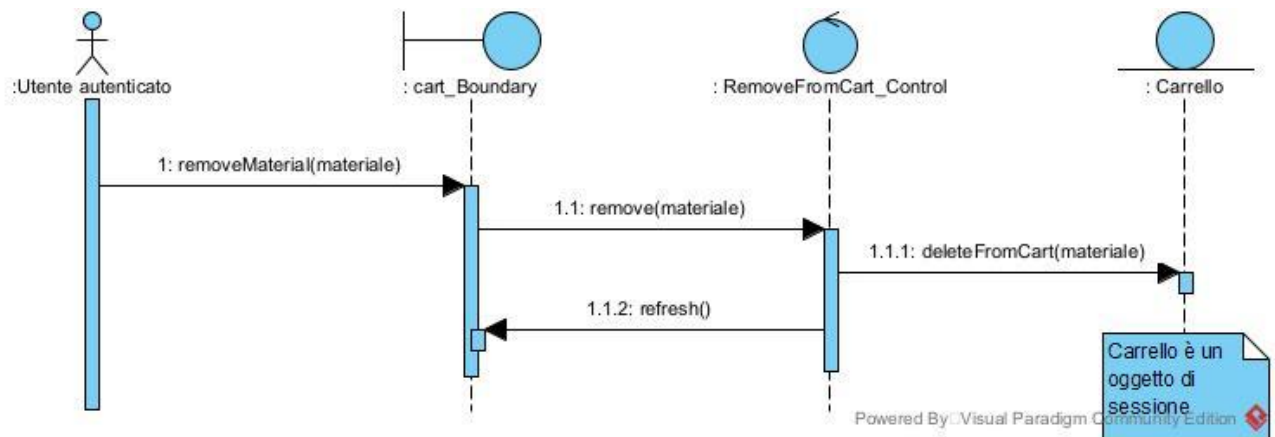
SD_11.6:Aggiungi metodo pagamento



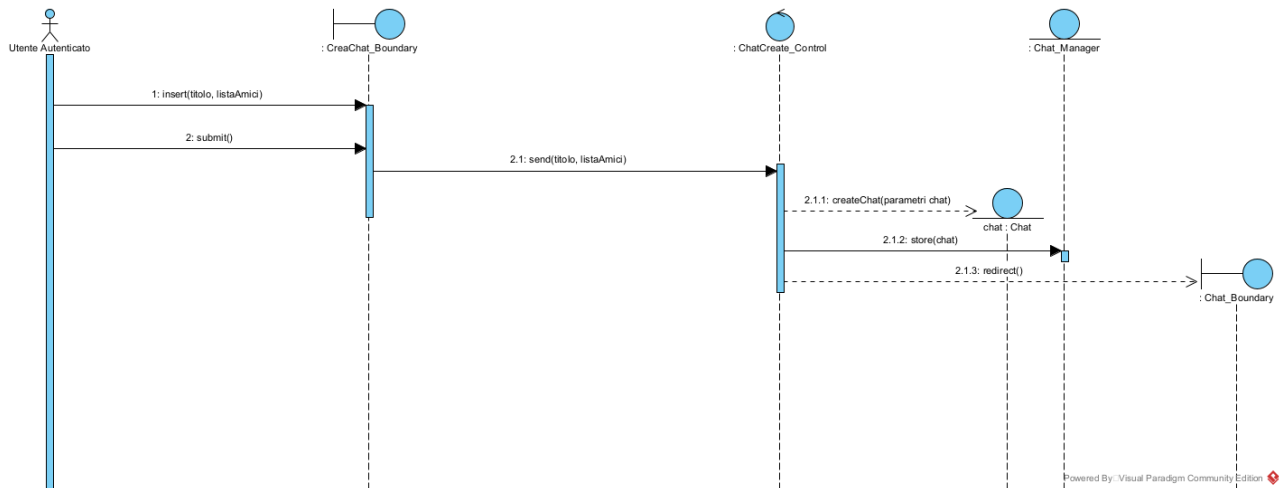
SD_12: Rimuovi metodo pagamento



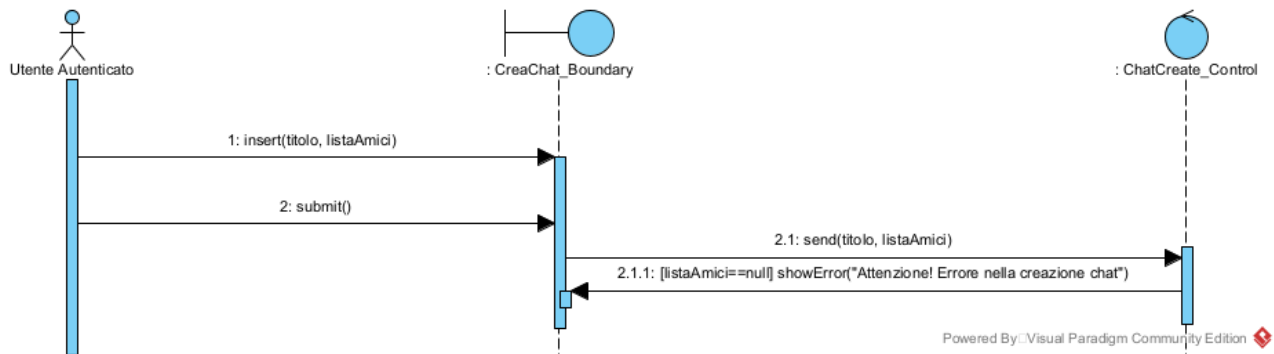
SD_13: Rimozione materiale dal carrello



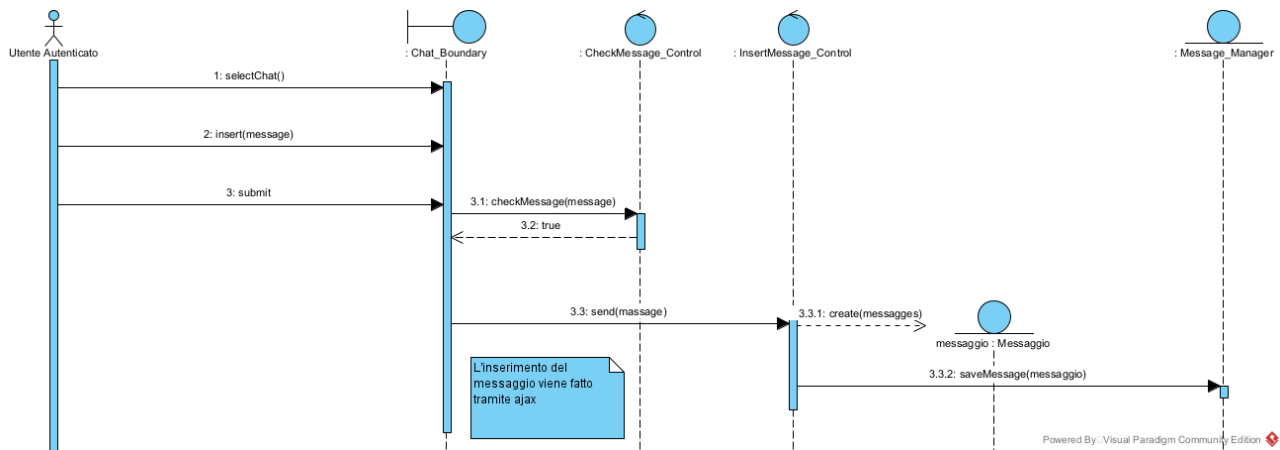
SD_14:Crea chat



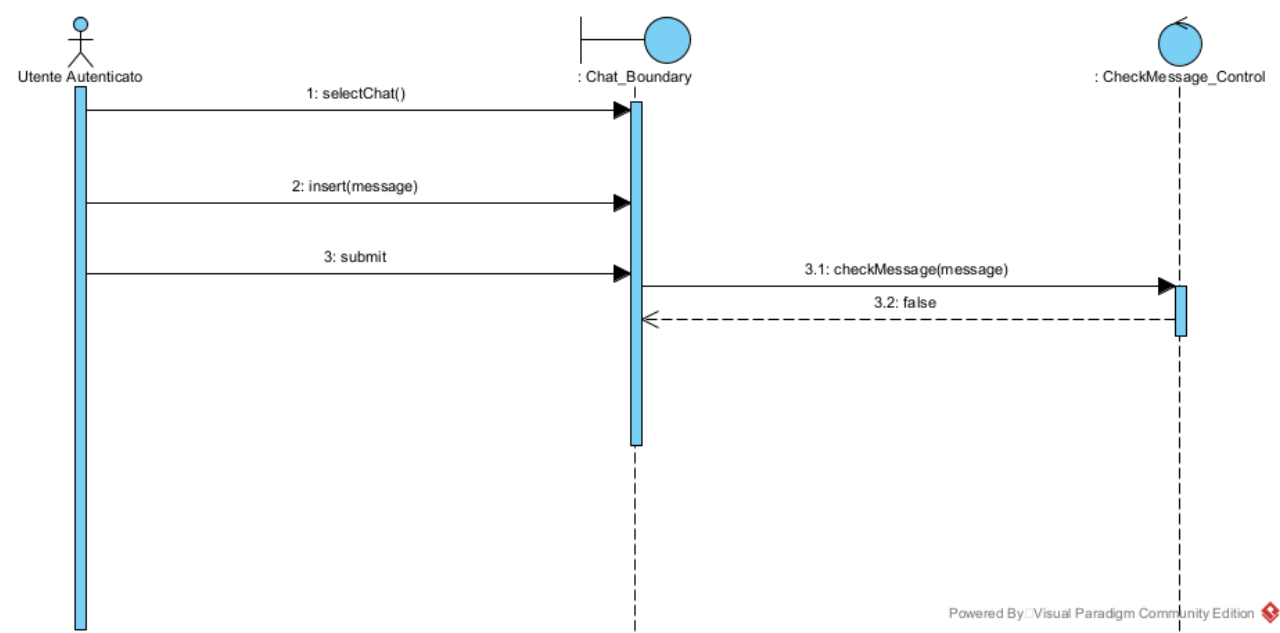
SD_14.1:Errore creazione chat



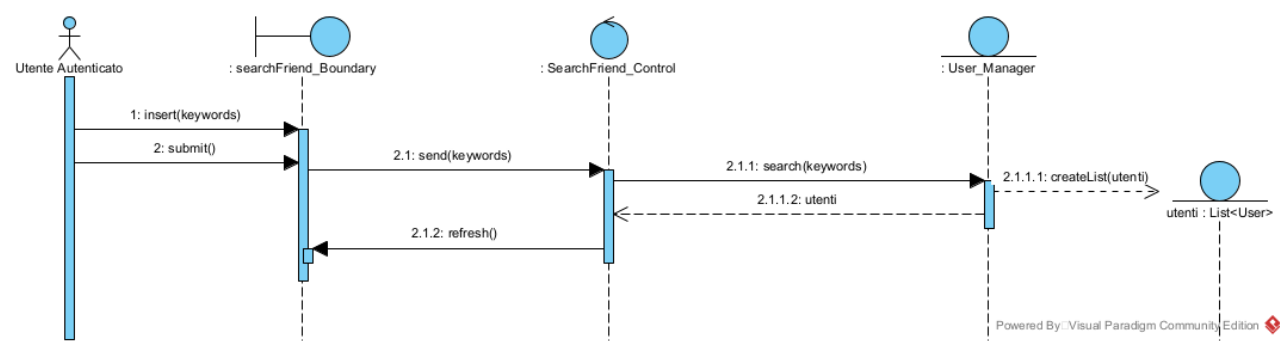
SD_15:Invia messaggio



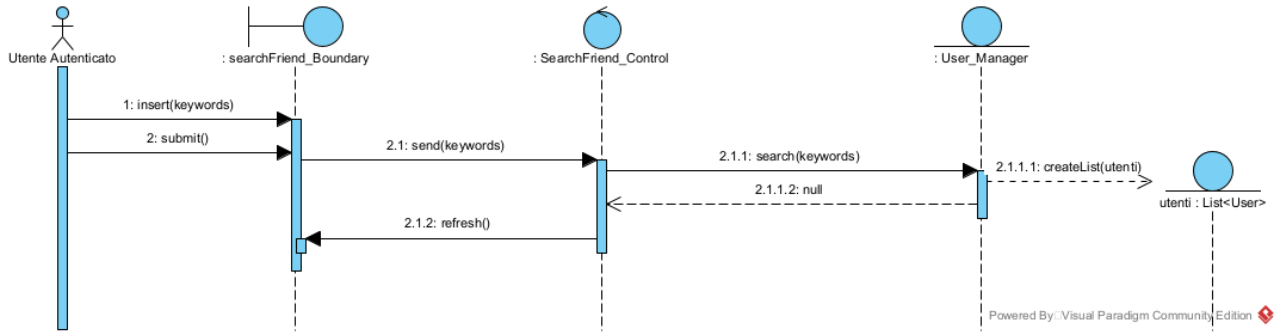
SD_15.1:Testo del messaggio non presente



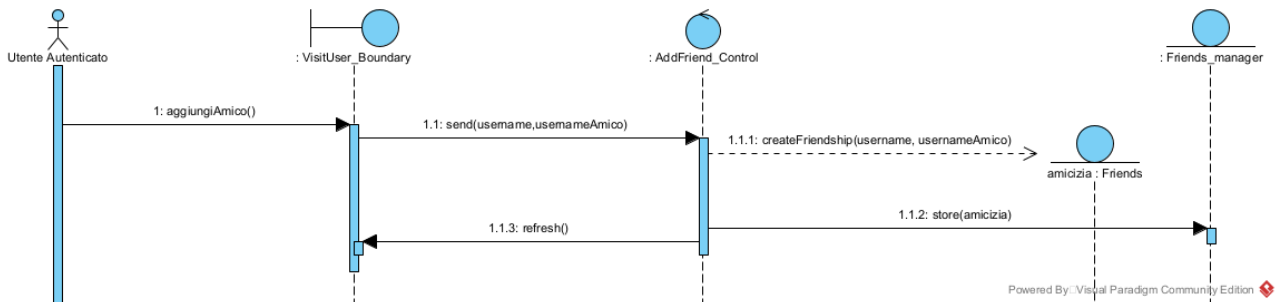
SD_16:Cerca amici



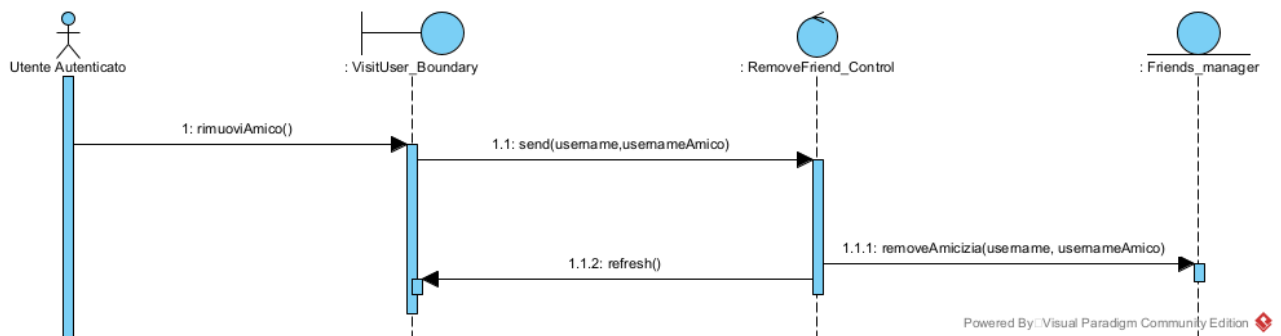
SD_16: Ricerca amico fallita



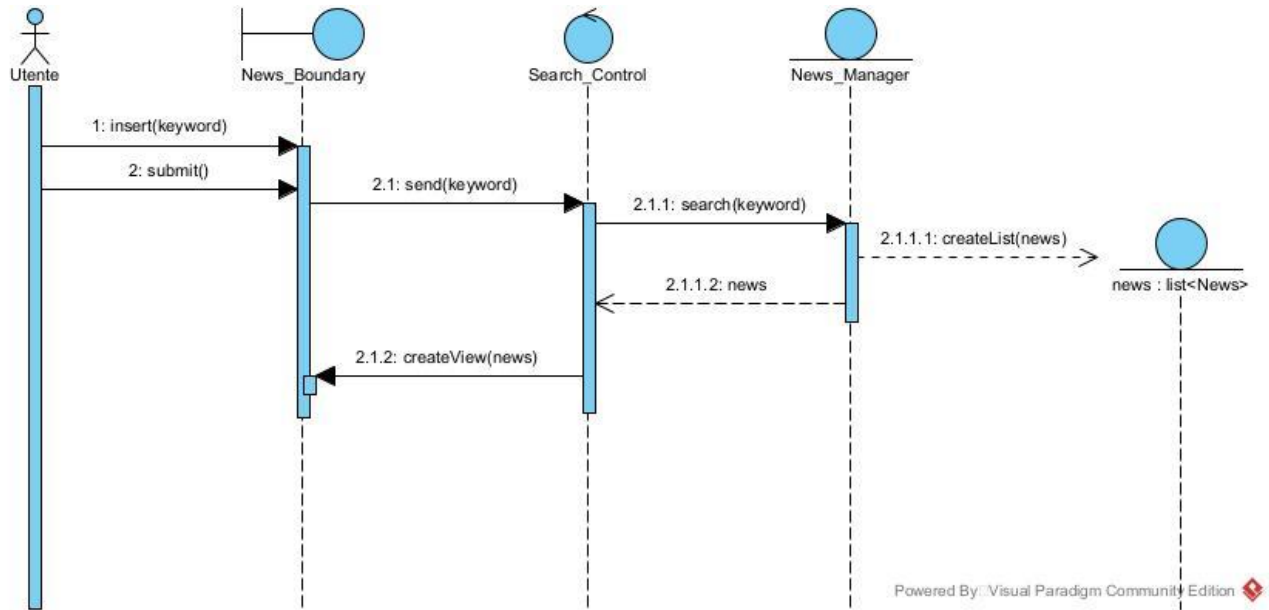
SD_17: Aggiungi amico



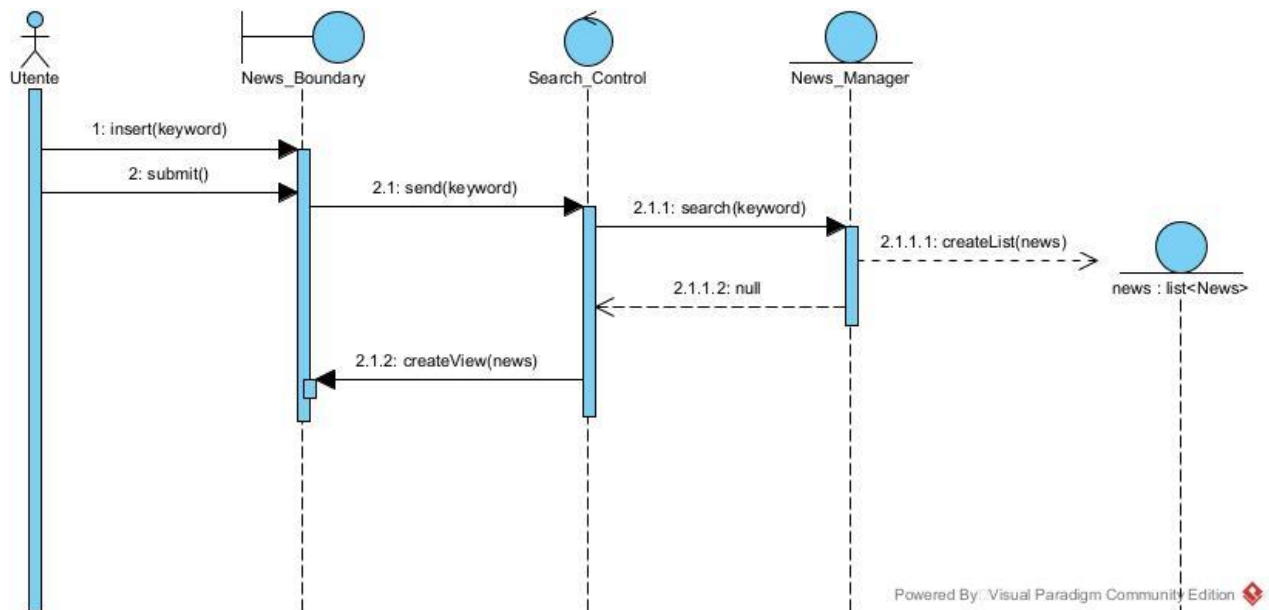
SD_18: Rimuovi amico



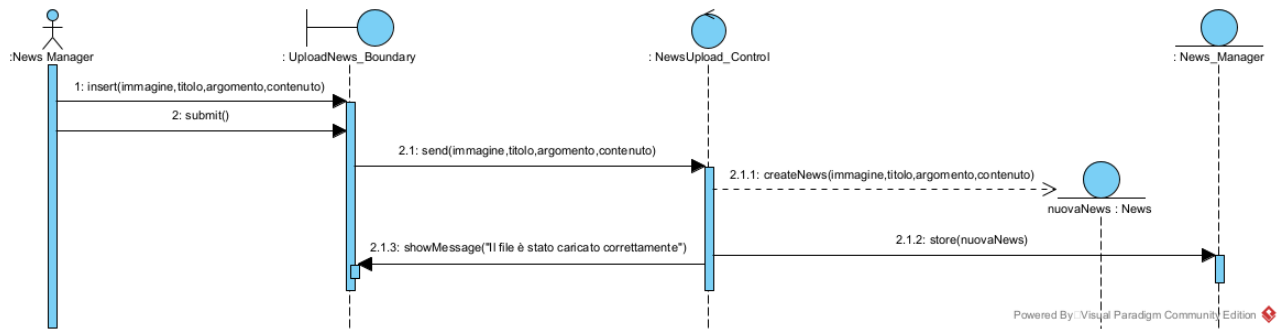
SD_19:Ricerca news



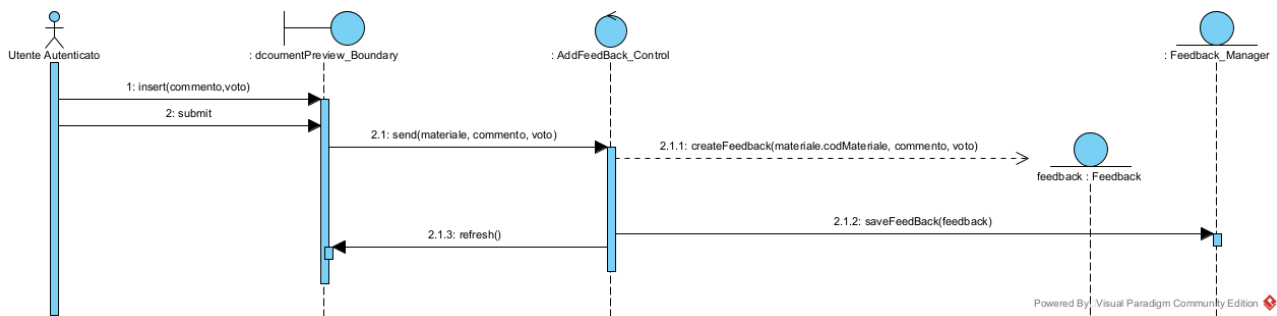
SD_19.1:Ricerca news fallita



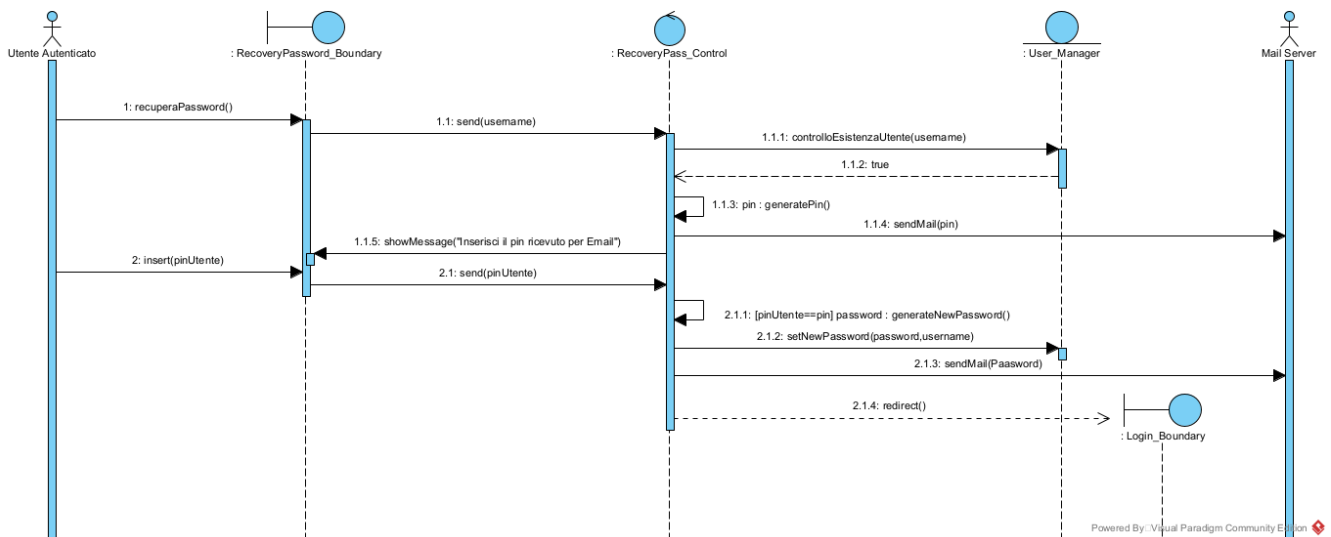
SD_20:Caricamento news



SD_21:Aggiunta feedback

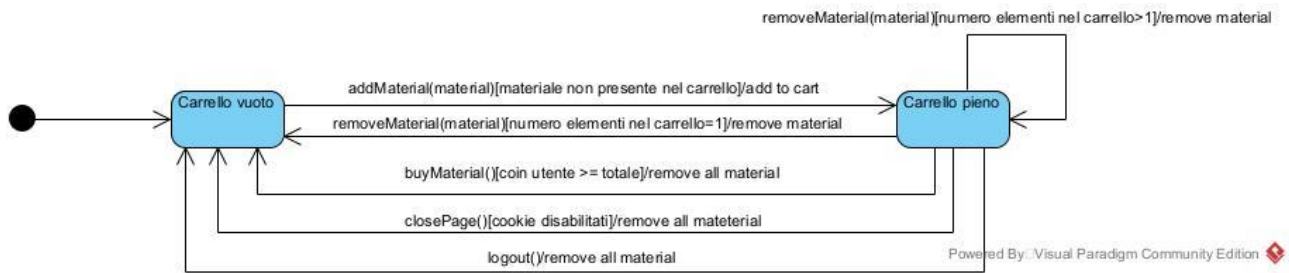


SD_22:Recupero password

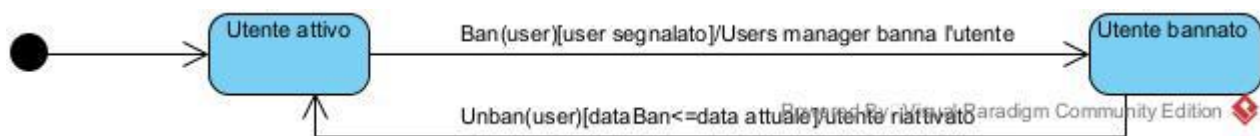


3.4.4.2 STATECHART DIAGRAM:

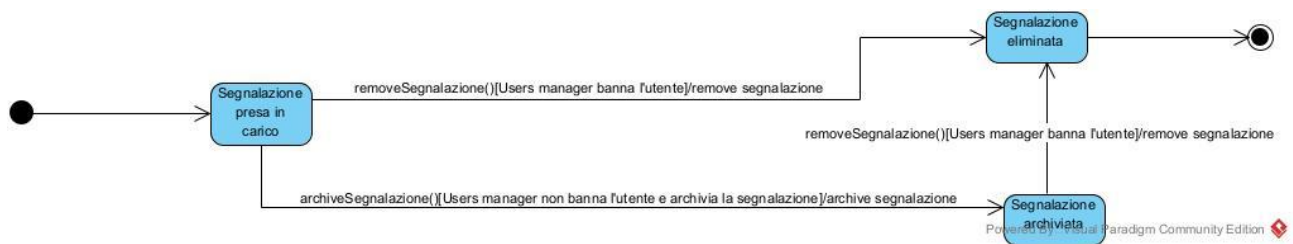
SCD_1:Carrello



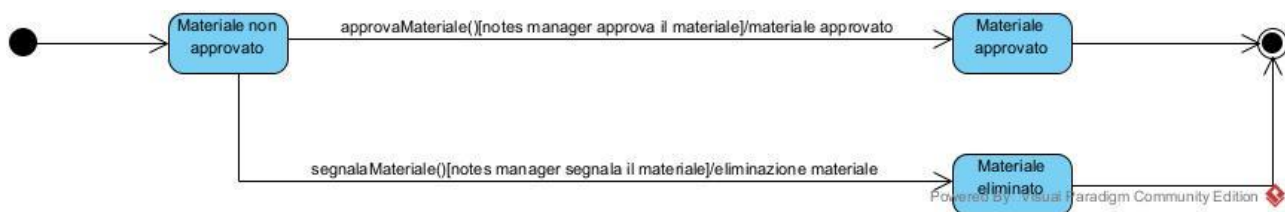
SCD_2:Ban utente



SCD_3:Segnalazione utente



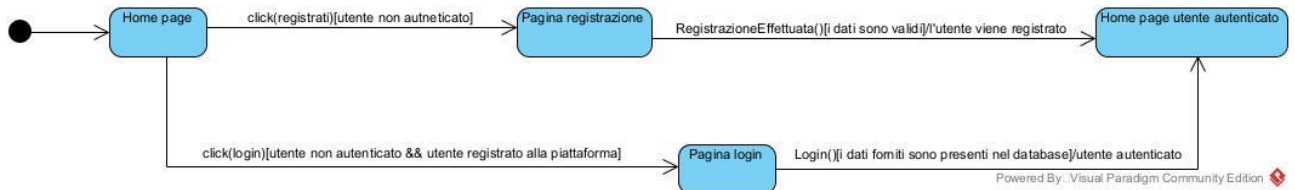
SDC_4:Approvazione materiale



3.4.5 MOCKUPS E NAVIGATIONAL PATH

3.4.5.2 NAVIGATIONAL PATH

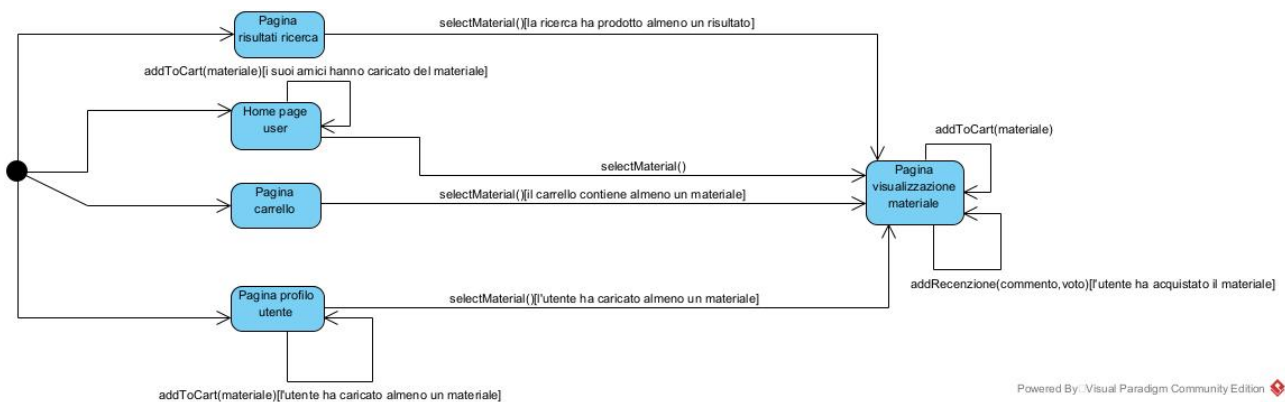
NP_1:



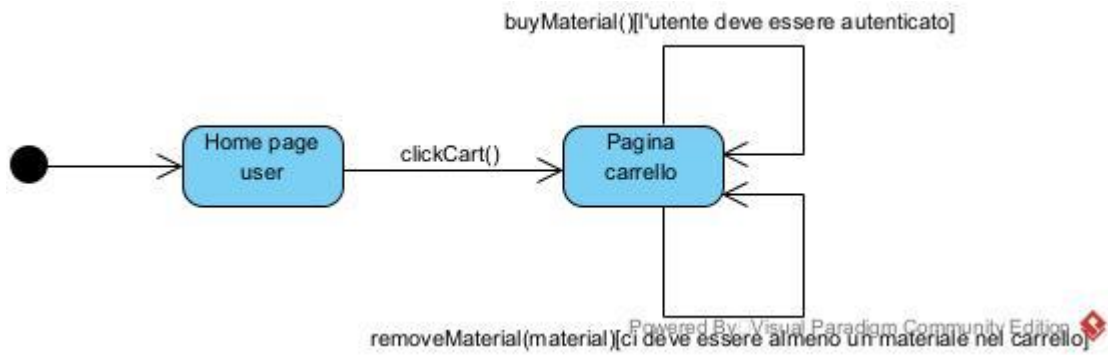
NP_2:



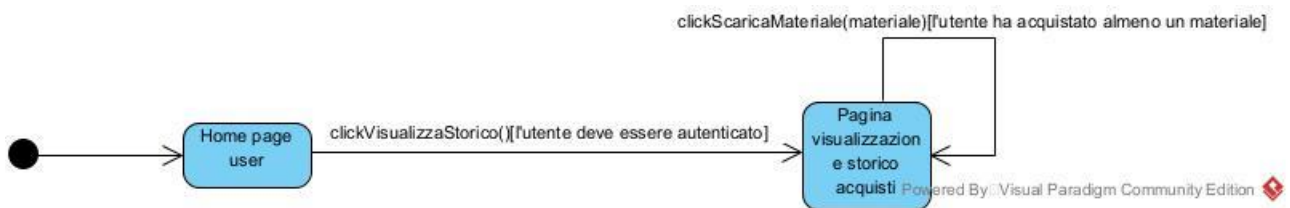
NP_3:



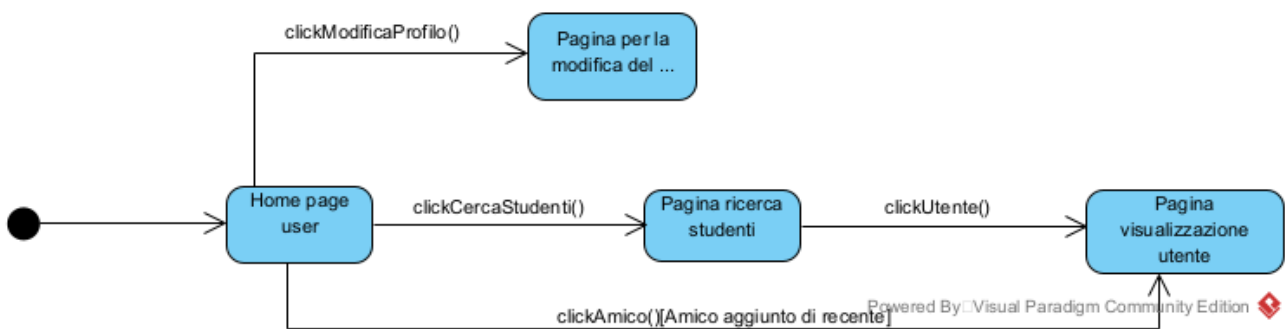
NP_4:



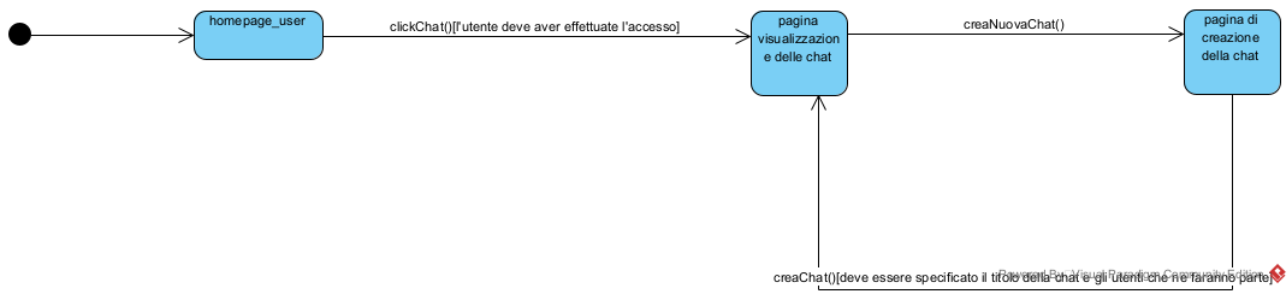
NP_5:



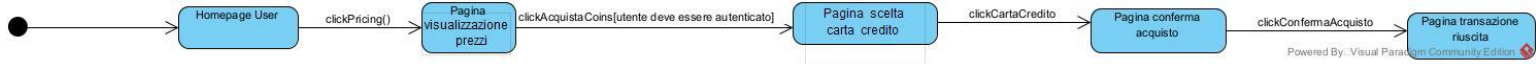
NP_6:



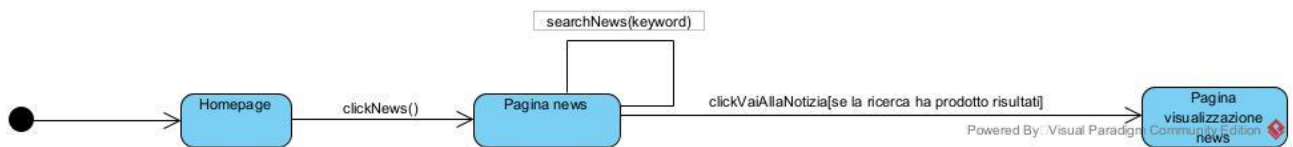
NP_7:



NP_8:



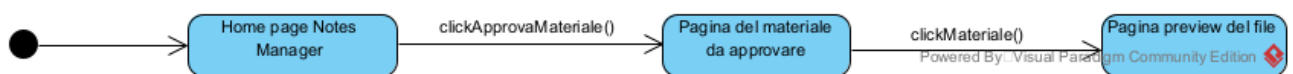
NP_9:



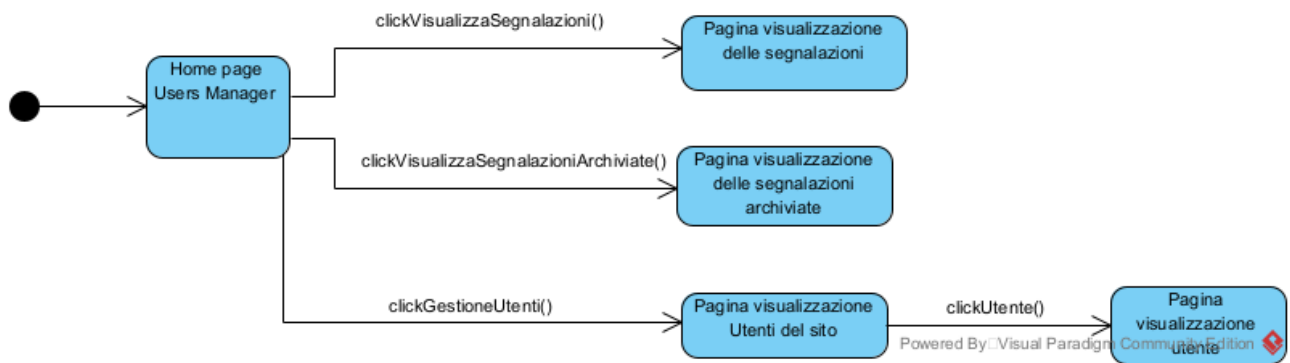
NP_10:



NP_11:



NP_12:



NP_13:

