

ADC Store

Documentazione del progetto

**Angelo Casciani (matricola: 259321)**

**David Di Marco (matricola: 259120)**

**Chiara Romano (matricola: 261485)**

Programmazione per il Web

Ingegneria dell’Informazione

Università degli Studi dell’Aquila

 Anno accademico 2020/21

Sommario

[Obiettivi del progetto 1](#_Toc69722175)

[Motivazioni 1](#_Toc69722176)

[Tipologie di utenti 1](#_Toc69722177)

[Funzionalità principali richieste dagli utenti: casi d’uso 1](#_Toc69722178)

[Altri requisiti del progetto 4](#_Toc69722179)

# Obiettivi del progetto

L’applicazione web in questione facilita la gestione della catena locale di supermercati *ADC Store* con diversi punti vendita dislocati in città. Essa permette agli utenti di effettuare la propria spesa online e di scegliere le modalità di consegna/ritiro.

# Motivazioni

Il progetto nasce dalla necessità della catena di supermercati di digitalizzare i servizi offerti ai clienti. L’importanza di tale digitalizzazione risulta evidente per far fronte alle difficoltà poste dall’attuale pandemia, sia nei confronti dell’attività, che ne risulta agevolata, sia verso i clienti, che possono effettuare la spesa comodamente da casa, senza necessità di spostamenti.

# Tipologie di utenti

* **Amministratore**

Gestisce la merce in vendita e possiede una panoramica degli utenti registrati.

* **Utenti registrati**

Possono effettuare la spesa, accumulare punti e salvare carrelli preferiti.

* **Utenti non registrati**

Possono visualizzare i prodotti in vendita ed effettuare la registrazione per avere accesso alle funzionalità offerte agli utenti registrati.

# Funzionalità principali richieste dagli utenti: casi d’uso

* *Cercare un prodotto*

Precondizione: nessuna.

1. L’utente chiede al sistema di visualizzare i prodotti in vendita.
2. Il sistema li mostra, fornendo anche una barra di ricerca insieme alla lista dei prodotti.
3. L’utente inserisce nella barra di ricerca la tipologia o il nome specifico del prodotto desiderato
4. Il sistema mostra i prodotti inerenti alla ricerca.

* *Aggiungere un prodotto al carrello*

Precondizione: l’utente deve essere registrato.

1. L’utente cerca il prodotto.
2. L’utente seleziona il prodotto desiderato.
3. Il sistema mostra la schermata con i dettagli del prodotto (nome, tipologia, marca, descrizione, foto, prezzo e quantità residua).
4. L’utente aggiunge il prodotto al carrello, specificandone la quantità.

* *Modificare la quantità di un prodotto nel carrello*

Precondizione: l’utente deve essere registrato.

1. L’utente chiede di visualizzare il carrello.
2. Il sistema mostra il carrello con i prodotti.
3. L’utente inserisce la nuova quantità desiderata del prodotto.
4. Il sistema registra la nuova quantità e, se essa è pari a zero, rimuove il prodotto dal carrello.

* *Acquistare i prodotti nel carrello*

Precondizione: l’utente deve essere loggato.

1. L’utente aggiunge i prodotti al carrello
2. L’utente chiede di visualizzare il carrello
3. Il sistema mostra il carrello con i prodotti
4. L’utente procede con l’acquisto
5. Il sistema mostra le opzioni di acquisto (carte di credito o, eventualmente, buoni sconto) e la sezione relativa alle modalità di ritiro/consegna
6. L’utente compila i campi relativi alle opzioni di acquisto, seleziona un punto di ritiro oppure l’indirizzo presso il quale desidera ricevere la spesa e conferma
7. Il sistema manda un’e-mail di conferma, assegna i punti all’utente in base alla spesa effettuata, rimuove eventuali buoni usati e registra l’ordine effettuato.

* *Acquistare premi con i punti*

Precondizione: l’utente deve essere loggato.

1. L’utente chiede di entrare nella sezione premi
2. Il sistema mostra il catalogo dei premi
3. L’utente seleziona il premio desiderato
4. Il sistema mostra una schermata con i dettagli del premio (nome, descrizione, quantità residua, punti necessari), un campo per specificare la quantità che si desidera acquistare e l’indirizzo di consegna
5. L’utente seleziona l’indirizzo presso il quale desidera ricevere il premio, specifica la quantità desiderata e procede con l’acquisto tramite punti
6. Il sistema scala i punti necessari a tale acquisto (se l’utente ne ha a sufficienza) e notifica all’utente l’esito dell’operazione.

* Aggiungere una carta di credito

Precondizione: l’utente deve essere loggato.

1. L’utente chiede di entrare nel proprio profilo
2. Il sistema mostra la schermata del profilo dell’utente
3. L’utente chiede di gestire le carte di credito
4. Il sistema mostra una schermata con le carte di credito registrate (con l’opzione per rimuoverle) ed un form per aggiungere una nuova carta (titolare, numero, circuito, data di scadenza, cvv)
5. L’ utente compila il form corrispondente con i dettagli della carta e conferma
6. Il sistema registra la nuova carta e mostra i dettagli della carta aggiunta nell’elenco delle carte salvate.

* Rimuovere una carta di credito

Precondizione: l’utente deve essere loggato.

1. L’utente chiede di entrare nel proprio profilo
2. Il sistema mostra la schermata del profilo dell’utente
3. L’utente chiede di gestire le carte di credito
4. Il sistema mostra una schermata con le carte di credito registrate (con l’opzione per rimuoverle) ed un form per aggiungere una nuova carta (titolare, numero, circuito, data di scadenza, cvv)
5. L’utente chiede di rimuovere la carta desiderata cliccando sull’apposita opzione.
6. Il sistema rimuove la carta dall’elenco.

* Aggiungere un indirizzo

Precondizione: l’utente deve essere loggato.

1. L’utente chiede di entrare nel proprio profilo
2. Il sistema mostra la schermata del profilo dell’utente
3. L’utente chiede di gestire l’indirizzo
4. Il sistema mostra una schermata con gli indirizzi precedentemente salvati (se presenti) ed un form per aggiungere un nuovo indirizzo (via, numero, comune, provincia, CAP)
5. L’utente compila l’apposito form
6. Il sistema registra il nuovo indirizzo

* *Regalare i punti*

Precondizione: l’utente deve essere loggato.

1. L’utente chiede di entrare nel proprio profilo
2. Il sistema mostra la schermata del profilo dell’utente
3. L’utente chiede di regalare punti
4. Il sistema mostra un form per regalare i punti (e-mail dell’utente beneficiario, quantità dei punti da regalare e un eventuale messaggio)
5. L’utente compila tale form e lo invia
6. Il sistema riceve i dati, esegue il trasferimento dei punti ed invia un’e-mail di notifica al destinatario.

* *Salvare carrelli*

Precondizione: l’utente deve essere loggato.

1. L’utente aggiunge i prodotti al carrello
2. L’utente chiede di visualizzare il carrello
3. Il sistema mostra il carrello con i prodotti
4. L’utente chiede di salvare il carrello tra i preferiti, fornendogli un nome
5. Il sistema salva il carrello tra i preferiti

* *Visualizzare i carrelli salvati*

Precondizione: l’utente deve essere loggato.

1. L’utente chiede di entrare nel proprio profilo
2. Il sistema mostra la schermata del profilo dell’utente
3. L’utente chiede di visualizzare i carrelli preferiti
4. Il sistema mostra i carrelli salvati in precedenza con l’opzione per eliminarli o recuperarli

* *Modifica carrello salvato*

Precondizione: l’utente deve essere loggato.

1. L’utente chiede di visualizzare i carrelli salvati
2. L’utente chiede di recuperare un carrello salvato
3. Il sistema mostra il carrello con i prodotti.
4. L’utente inserisce la nuova quantità desiderata di un prodotto.
5. L’utente chiede di salvare il carrello modificato
6. Il sistema registra le modifiche effettuate dall’utente, sovrascrivendo il vecchio carrello (se la quantità di un prodotto è stata settata su 0 tale prodotto viene rimosso dal carrello).

* *Visualizzare buoni sconto*

Precondizione: l’utente deve essere loggato.

1. L’utente chiede di entrare nel proprio profilo
2. Il sistema mostra la schermata del profilo dell’utente
3. L’utente chiede di visualizzare i buoni sconto
4. Il sistema mostra i buoni sconto dell’utente (codice, ammontare, data di scadenza)

* *Selezionare un prodotto*

Precondizione: essere loggato come amministratore del sistema.

1. L’amministratore chiede al sistema di entrare nella sezione prodotti
2. Il sistema mostra tale sezione (elenco prodotti e azioni disponibili)
3. L’amministratore seleziona il prodotto
4. Il sistema mostra i dettagli del prodotto (id, nome, marca, descrizione, quantità residua, e prezzo) e il campo per rifornire tale prodotto (modifica della quantità).

* *Rifornire un prodotto*

Precondizione: essere loggato come amministratore del sistema.

1. L’amministratore seleziona un prodotto
2. L’amministratore aggiorna la quantità del prodotto selezionato usufruendo del campo adibito a tale modifica
3. Il sistema salva le modifiche e mostra i dettagli aggiornati del prodotto

* *Aggiungere un prodotto*

Precondizione: essere loggato come amministratore del sistema.

1. L’amministratore chiede al sistema di aggiungere un prodotto
2. Il sistema mostra un form per inserire i dettagli del nuovo prodotto (nome, tipologia, descrizione, quantità, prezzo, marca e immagine)
3. L’amministratore compila i campi con i dati del prodotto da inserire e conferma
4. Il sistema registra il nuovo prodotto

* *Aggiungere premi*

Precondizione: essere loggato come amministratore del sistema.

1. L’amministratore chiede al sistema di aggiungere un premio
2. Il sistema mostra un form per inserire i dettagli del premio (nome, descrizione, quantità, punti necessari, immagine, marca)
3. L’amministratore compila i campi con i dati del premio da inserire e conferma
4. Il sistema registra il nuovo premio

* *Inviare buoni sconto ai clienti*

Precondizione: essere loggato come amministratore del sistema.

1. L’amministratore chiede al sistema di inviare un buono.
2. Il sistema mostra un form per inserire i dettagli del buono: ammontare (in percentuale o assoluto) e un messaggio opzionale (scadenza automatica dopo un mese dall’invio)
3. L’amministratore inserisce l’ammontare dello sconto, l’eventuale messaggio e conferma
4. Il sistema invia un’e-mail al cliente con il buono sconto

* *Effettuare la registrazione*

Precondizione: essere un utente non registrato.

1. L’utente chiede al sistema di registrarsi
2. Il sistema risponde fornendo il form per la registrazione
3. L’utente inserisce i propri dati per la registrazione (nome, cognome, e-mail e password)
4. Il sistema registra l’utente e mostra la schermata per il login

# Altri requisiti del progetto

* **Architetturali:** applicazione web distribuita su tre livelli (presentation, application e data management).
* **Tecnologici:** 
  + Linguaggio lato server: PHP
  + DBMS: MySQL
  + Web: HTML + CSS
* **Interfaccia:** responsive