

**8-bit**

**Requirements Analysis Document – RAD**

**Versione 2.0**



# **INDICE**

## **1. Introduction**

### **1.1 Purpose of the system**

### **1.2 Scope of the system**

### **1.3 References**

## **2. Current system**

## **3. Proposed system**

### **3.1 Overview**

### **3.2 Functional requirements**

### **3.3 Nonfunctional requirements**

#### **3.3.1 Usability**

#### **3.3.2 Reliability**

#### **3.3.3 Performance**

#### **3.3.4 Supportability**

### **3.4 System models**

#### **3.4.1 Scenarios**

#### **3.4.2 Use case model**

#### **3.4.3 Object model**

#### **3.4.4 Dynamic model**

#### **3.4.5 User Interface - navigational paths and screen mock-ups.**

## **4. Glossary**

# 1. INTRODUCTION

## 1.1. Purpose of the system

Si vuole realizzare un software, denominato 8-bit, per la gestione di un sito e-commerce destinato alla vendita di giochi retrò per appassionati di “videogaming”, inoltre vuole comunque rivolgersi ad un pubblico che desidera avvicinarsi a questo nuovo(vecchio) mondo per la prima volta. I giochi sono caratterizzati da titolo, prezzo, descrizione, anno, copertina, sconto, genere, console, softwarehouse. Un utente che si collega al nostro sito, può registrarsi e diventare un potenziale cliente. Un cliente viene identificato attraverso il suo nome utente che è unico, quindi non ci possono essere due utenti che hanno lo stesso nome utente. Il software che si vuole realizzare dovrà consentire ai gestori di autenticarsi, inserire un nuovo gioco o cancellarne uno vecchio. Il software dovrà consentire agli utenti registrati di: autenticarsi, effettuare acquisti, tenere traccia degli acquisti effettuati, tenere traccia dei prodotti scelti per un eventuale acquisto, eliminare uno o più prodotti dal carrello, iscriversi alla newsletter. Inoltre, un utente registrato(cliente) avrà accesso alla propria area utente nella quale troverà le seguenti sezioni: Giochi consigliati, Libreria dei giochi acquistati precedentemente e il riepilogo delle fatture. Il software dovrà consentire ad un utente non registrato di: iscriversi alla newsletter, effettuare ricerche dei giochi, consultare lo store, aggiungere giochi al carrello, però a differenza del cliente non potrà effettuare acquisti. Ogni gioco all’interno del sito avrà anche delle foto ad esso associato.

## 1.2. Scope of the System

Le funzionalità del sito sono principalmente le seguenti:

- Registrazione al sito
- Login area utente
- Area Utente
  - Giochi consigliati
  - Libreria giochi acquistati
  - Riepilogo fatture
- Acquisto giochi on-line

- Effettuare ricerche dei giochi
- Visualizzazione news
- Visualizzazione contatti
- Iscrizione newsletter
- Inserimento di un gioco
- Eliminazione di un gioco

### 1.3. References

Riferimento ad altri siti di e-commerce esistenti:

[www.retrogramingshop.it](http://www.retrogramingshop.it)

Offre le seguenti possibilità:

- Acquisto di giochi on-line
- Acquisto di console on-line
- Iscrizione al sito, con relativa area utente
- Possibilità di ricerca all'interno del sito
- Iscrizione a newsletter
- Accesso alla sezione contatti

## 2. CURRENT SYSTEM

Il sistema non sostituisce nessun altro sistema esistente ma si ispira ad un sistema già esistente [www.retrogramingshop.it](http://www.retrogramingshop.it).

## 3. PROPOSED SYSTEM

### 3.1. Overview

Requirement Analysis Document (RAD) è costituito da:

- Requisiti Funzionali
- Requisiti Non Funzionali
- Scenari
- Use Case Model
- Sequence Diagrams

### **3.2. Functional Requirements**

**RF1:** Il software dovrà permettere agli utenti la visualizzazione dei giochi commercializzati.

**RF2:** Il software dovrà permettere agli utenti di autenticarsi nel momento in cui vorranno selezionare i giochi da acquistare .

**RF3:** Il software dovrà permettere la registrazione dei vari clienti compilando un apposito form.

**RF4:** Il software dovrà permettere ai clienti di poter acquistare in diverse quantità uno o più giochi.

**RF5:** Il software dovrà permettere ai clienti di poter modificare le quantità dei giochi da acquistare.

**RF6:** Il software dovrà permettere ai clienti di effettuare visualizzazione di news e contatti.

**RF7:** Il software dovrà permettere ai clienti di iscriversi alle newsletter per essere aggiornati sui vari prodotti che il sito offre.

**RF8:** Il software dovrà permettere all'amministratore l'inserimento di un gioco.

**RF9:** Il software dovrà permettere all'amministratore la cancellazione di un gioco.

**RF10:** Il software dovrà permettere l'autenticazione tramite login e password, dei clienti e dell'amministratore in modo che possano accedere alla loro area utente.

### **3.3. NonFunctional requirements**

#### **Usability**

Il sistema sarà sviluppato per la visualizzazione web, è responsive per favorire un maggior utilizzo da parte degli utenti, è dotata di interfaccia semplice, immediata ed intuitiva. Per la grafica si utilizzerà uno stile

vicino agli standard del HTML5, potendo appoggiarsi come framework a bootstrap.

### **Reliability**

Il software è disponibile 24 ore su 24. Inoltre dovrà garantire la sicurezza su tutte le operazioni effettuate sia dall' amministratore che dagli utenti. Nel caso in cui si verifichino dei comportamenti anomali, da parte di questi ultimi, verranno notificati tramite avvisi.

### **Performance**

Il software dovrà rispondere velocemente alle richieste del sistema. Il numero degli utenti che potranno collegarsi e acquistare prodotti contemporaneamente sarà dato dalla disponibilità del Web Server utilizzato.

### **Supportability**

Il software è un sistema client/server in cui il server è disponibile su tutte le piattaforme mentre il client potrà collegarsi a tale server mediante un qualsiasi browser. Il Browser su cui viene fatto girare è Google Chrome.

### **Packaging**

Il software viene installato attraverso una procedura di installazione.

### **Gestione**

Il software sarà gestito da un amministratore che sarà anche il gestore dello store.

### **Implementazione**

I dati saranno caricati attraverso appositi form in cui il gestore dello Store andrà a specificare il prodotto caricato, attraverso nome, codice,

sconto, prezzo, ed inoltre specificherà la quantità del prodotto a disposizione nello Store.

### 3.4. System models

#### 3.4.1. Scenari

##### SCENARIO LOGIN CLIENTE

Scenario Nome:	loginCliente
Attore:	Andrea: Cliente
Flusso di eventi:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Andrea si collega al software mediante qualsiasi browser.</li><li>2. Il software visualizza homepage.</li><li>3. Andrea clicca sul tasto login.</li><li>4. Il software risponde mostrando la pagina di login</li><li>5. Andrea compila i campi del form e clicca sul bottone login.</li><li>6. Il software visualizza l'area utente.</li></ol>

##### SCENARIO LOGOUT CLIENTE

Scenario Nome:	logoutCliente
Attore:	Andrea: Cliente
Flusso di eventi:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Andrea si trova nell'area utente del sito e clicca sul bottone di logout.</li></ol>

2. Il software mostra la homepage del sito.

## SCENARIO CARICA PRODOTTO

Scenario Nome:

caricaProdotto

Attore:

Carlo: Gestore

Flusso di Eventi:

1. Carlo si collega al software mediante un qualsiasi browser.
2. Il software visualizza la homepage.
3. Carlo clicca sul tasto di login.
4. Il software risponde mostrando la pagina di login.
5. Carlo, per loggarsi, inserisce e-mail e password e clicca sulla voce Accedi.
6. Il software risponde mostrando l'area riservata all'amministratore.
7. Carlo entra nella pagina "inserimento di un gioco".
8. Il software mostra un form di inserimento del prodotto.
9. Carlo compila il form con le seguenti descrizioni:  
Titolo, Prezzo, Anno di Uscita, Console, SoftwareHouse, Categoria, Descrizione e preme sul pulsante inserisci.



10. Il software elabora la richiesta.

11. Se l'elaborazione va a buon fine sarà mostrato il prodotto appena caricato, altrimenti sarà mostrato un messaggio di errore.

## SCENARIO CARRELLO CLIENTE

Scenario Nome:

carrelloCliente

Attore:

Andrea: Cliente

Flusso degli Eventi:

1. Andrea si collega al software mediante un qualsiasi browser.

2. Il software visualizza la homepage.

3. Andrea clicca sul tasto di login.

4. Il software risponde mostrando la pagina di login.

5. Andrea, per loggarsi, inserisce e-mail e password e clicca sulla voce Accedi.

6. Il software restituisce l'area riservata all'utente.

7. Andrea accede allo store e prende visione dei vari prodotti e per accedere ai dettagli del prodotto clicca sul tasto dettagli.

8. Il software restituisce la pagina di descrizione del prodotto che contiene:

Titolo, Descrizione, Prezzo, PrezzoScontato, Anno di Uscita, Genere, Console, SoftwareHouse, Lingua, Quantità consentendo di aggiungere al carrello il prodotto che si sta visionando.

9. Andrea procede all'aggiunta del prodotto nel carrello tramite il pulsante aggiungi al carrello.

10. Il software elabora la richiesta e permette ad Andrea di continuare la ricerca di altri prodotti. Inserendo una quantità maggiore rispetto alla quantità disponibile del prodotto e nel caso in cui la quantità non fosse specificata o si inserisce una quantità negativa, il software avviserà, tramite messaggio di errore.

11. Una volta selezionati i vari prodotti ne prende visione nella sezione carrello.

12. Il software per ogni prodotto nel carrello mostra i seguenti campi: descrizione, prezzo, quantità, sconto e totale.

9. Andrea può rimuovere un prodotto dal carrello premendo sul pulsante "elimina".

10. Il software risponderà ricaricando la pagina senza mostrare più il prodotto eliminato.

## **SCENARIO ACQUISTO PRODOTTI CLIENTE**

Scenario Nome:	acquistoProdottiCliente
Attore:	Andrea: Cliente
Flusso di Eventi:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Andrea attraverso la propria sezione carrello visualizza i vari prodotti precedentemente selezionati.</li><li>2. Il software mostra la lista dei prodotti selezionati precedentemente.</li><li>3. Andrea ricontrolla i prodotti, verificando il nome, descrizione e le quantità selezionate ed effettua l'acquisto premendo il pulsante acquista.</li><li>4. Il software elabora la richiesta del cliente. Se l'elaborazione va a buon fine il software visualizza nuovamente il carrello con le varie informazioni di tutti gli acquisti effettuati da Andrea, altrimenti verrà mostrato un messaggio di errore e non si potrà procedere all'acquisto.</li></ol>

## **SCENARIO ISCRIZIONE ALLE NEWSLETTER**

Scenario Nome:	iscrizioneNewsletter
----------------	----------------------

Attore:

Andrea: Cliente

Flusso di Eventi:

1. Andrea si collega al software mediante un qualsiasi browser.
2. Il sistema visualizza la homepage.
3. Andrea clicca sul pulsante "newsletter."
4. il sistema mostra un form contenente il campo e-mail.
5. Andrea compila il form inserendo la sua e-mail. Se il procedimento è andato a buon fine ad Andrea arriverà una e-mail di avvenuta iscrizione, altrimenti comparirà un messaggio di errore sullo schermo.

## **SCENARIO STORICO CLIENTE**

Scenario Nome:

storicoCliente

Attore:

Andrea: Cliente

Flusso di Eventi:

1. Andrea, se non è già loggato, clicca sul pulsante login per entrare nella sua area utente.
2. il sistema mostra l'area utente del cliente.
3. Andrea clicca sul pulsante Dettagli Ordini.
4. Il sistema mostra la pagina delle fatture, dove è possibile trovare informazioni su: num\_fattura, data, totale, dettagli.

## SCENARIO REGISTRAZIONE UTENTE

Scenario Nome:	registrazioneUtente
Attore:	Michele: Utente(non registrato)
Flusso di Eventi:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Michele accede al sistema da un qualsiasi browser.</li><li>2. Il sistema mostra la homepage.</li><li>3. Michele, clicca sul pulsante iscriviti.</li><li>4. il sistema gli restituisce un form ("Entra nel mondo dei videogame"), con i seguenti campi da compilare: e-mail, nickname, password, ripetiPassword e il pulsante iscriviti.</li><li>5. Michele compila il form e clicca sul pulsante iscriviti.</li><li>6. Il sistema restituisce la pagina con l'area utente nel caso in cui la registrazione sia avvenuta con successo; altrimenti restituisce un messaggio di errore.</li></ol>

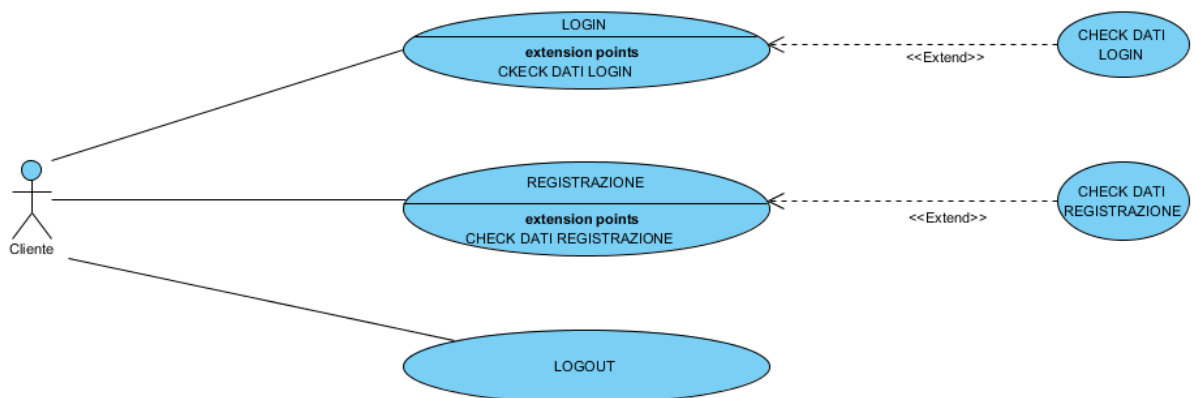
## SCENARIO ELIMINA PRODOTTO

Scenario Nome:	eliminaProdotto
Attore:	Michele: gestore
Flusso di Eventi:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Michele accede al sito mediante un qualsiasi browser.</li><li>2. il sistema risponde mostrando la homepage.</li><li>3. Michele clicca sul pulsante login.</li><li>4. il sistema risponde mostrando un form contenente i campi e-mail, password</li></ol>

5. Michele compila i campi e clicca sul pulsante entra.
6. il sistema mostra l'area admin che contiene una form contenente i campi: inserisci gioco, elimina gioco.
7. Michele clicca sul pulsante elimina gioco.
8. il sistema mostra un form contenente il campo gioco.
9. Michele seleziona il gioco da eliminare e clicca sul pulsante elimina.
10. il sistema mostra il messaggio di avvenuta eliminazione "gioco eliminato correttamente".

### 3.4.2. Use case model

#### Caso d'uso: Registrazione Cliente, login e logout.



#### Caso d'uso: registrazione utente

Nome del caso d'uso: registrazioneUtente

- Attori partecipanti: utente

- Entry condition:
  - L'utente si trova nella homepage
- Flusso di Eventi:
  - L'utente clicca sul pulsante login
  - L'utente clicca sul pulsante iscriviti
  - Il sistema mostra il form per l'iscrizione
  - L'utente inserisce e-mail, nickname, password, ripetiPassword.
  - L'utente clicca sul tasto registrati.
- Exit Condition:
  - Il sistema risponde mostrando l'area utente
- Exception:
  - Se almeno un campo non è stato compilato in maniera corretta dall'utente, il sistema risponderà mostrando un messaggio di errore.

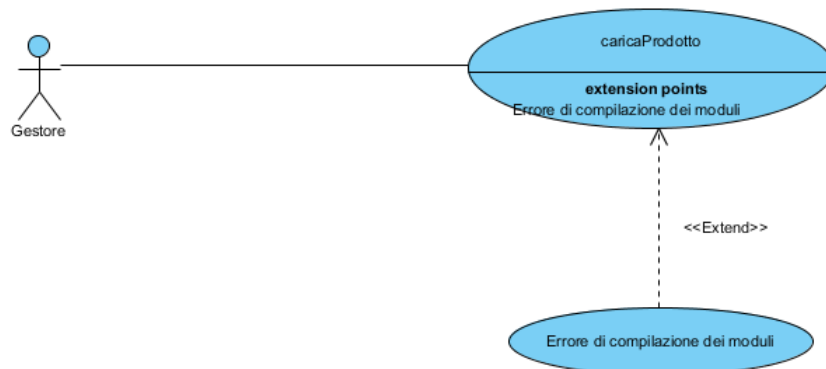
### **Caso d'uso: login Utente**

- Nome del caso d'uso:    login
- Attori partecipanti:     utente
- Entry condition:
  - L'utente si collega alla pagina di login.
- Flusso di eventi:
  - Il software risponde mostrando la pagina di login, con i campi e-mail e password da compilare.
  - L'utente inserisce l'e-mail e password e clicca sul tasto accede.
- Exit condition:
  - Il software risponde mostrando la pagina con l'area utente.
- Exception:
  - Se l'email o la password inseriti dall'utente non sono corretti viene mostrata una pagina di errore.

### Caso d'uso: logout Utente

- Nome del caso d'uso:   logoutUtente
- Attori Partecipanti:     Utente
- Entry Condition:
  - L'utente si trova nella sua area utente
- Flusso di eventi:
  - L'utente preme il tasto logout.
- Exit Condition:
  - Il sistema risponde mostrando la pagina del logout.

### Caso d'uso: caricaProdotto



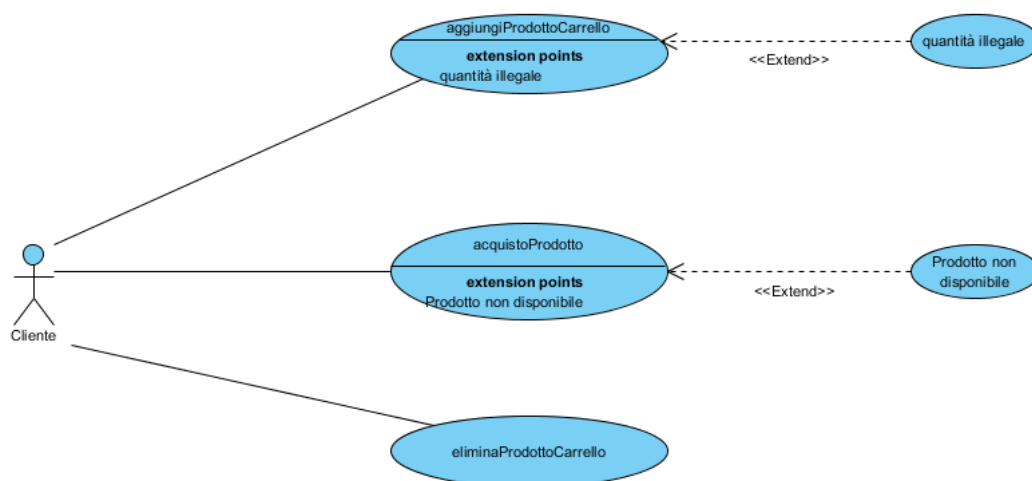
Nome del caso d'uso: registrazioneUtente

- Attore partecipante:     gestore
- Entry condition:
  - Il gestore accede alla sua area utente



- Flusso di Eventi:
  - Il gestore clicca sul pulsante inserisci un gioco
  - Il sistema risponde mostrando un form con i seguenti campi: titolo, prezzo, anno, console, softwareHouse, categoria, descrizione.
  - L'utente compila i campi e clicca sul pulsante inserisci
  - Il sistema mostra un messaggio di avvenuto caricamento
- Exit Condition:
  - Il sistema mostra la pagina di prodotti aggiornati
- Exception:
  - Se il gestore non ha compilato correttamente il form per il caricamento del prodotto viene mostrato un messaggio di errore vietando così la possibilità di completare il caricamento del prodotto.

**Caso d'uso: aggiungiProdottoCarrello, acquistoProdotto, eliminaProdottoCarrello.**



**Caso d'uso: aggiungiProdottoCarrello**

Nome caso d'uso: aggiungiProdottoCarrello

- Attori partecipanti: utente
- Entry Condition:
  - L'utente si trova nella pagina store
- Flusso di Eventi:
  - L'utente clicca sul gioco che intende aggiungere al carrello.
  - Il sistema permette di inserire la quantità del prodotto.
  - L'utente sceglie la quantità desiderata e clicca sul pulsante aggiungi al carrello.
- Exit Condition:
  - Il sistema mostra il prodotto nel carrello.
- Exception:
  - Se il cliente digita una quantità negativa o nulla, il sistema mostra un messaggio di errore vietando così la possibilità di completare l'aggiunta al carrello.

### **Caso d'uso: eliminaProdottoCarrello**

Nome caso d'uso: eliminaProdottoCarrello

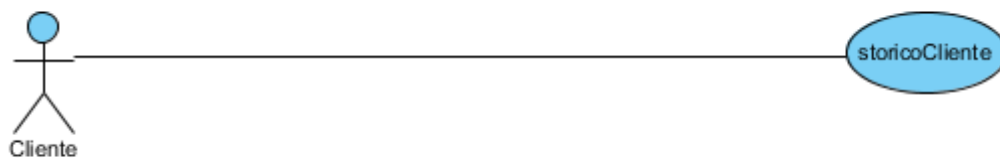
- Attori partecipanti: utente
- Entry Condition:
  - L'utente si trova all'interno del carrello
- Flusso di Eventi:
  - L'utente clicca sul pulsante remove.
- Exit Condition:
  - Il carrello viene aggiornato eliminando il prodotto.

## Caso d'uso: acquistoProdotto

Nome caso d'uso: acquistoProdotto

- Attori Partecipanti: cliente
- Entry Condition:
  - Il cliente si trova nella pagina del carrello
- Flusso di Eventi:
  - Il cliente preme sul tasto acquista.
  - Il sistema mostra un form “riepilogo fattura” contenente i campi: carta di credito, numero carta.
  - Il cliente compila i campi e clicca sul pulsante procedi.
- Exit Condition:
  - Il sistema mostra un messaggio di avvenuto acquisto.
- Exception:
  - Se il cliente non compila il form correttamente il sistema mostra un messaggio di errore vietando così la possibilità di acquisto.

## Caso d'uso: storicoCliente

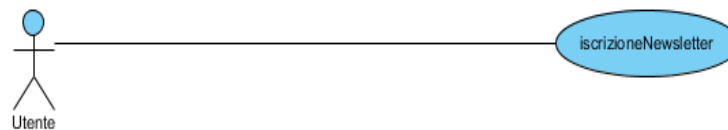


Nome caso d'uso: storicoCliente

- Attori partecipanti: cliente
- Entry Condition:

- Il cliente si trova nella sua area utente
- Flusso di Eventi:
  - Il cliente preme sul pulsante “dettagli ordini”
- Exit Condition:
  - Il sistema mostra la pagina “fattura” contenente i campi: num\_fattura, data, totale, dettagli.

### Caso d'uso: iscrizioneNewsLetter

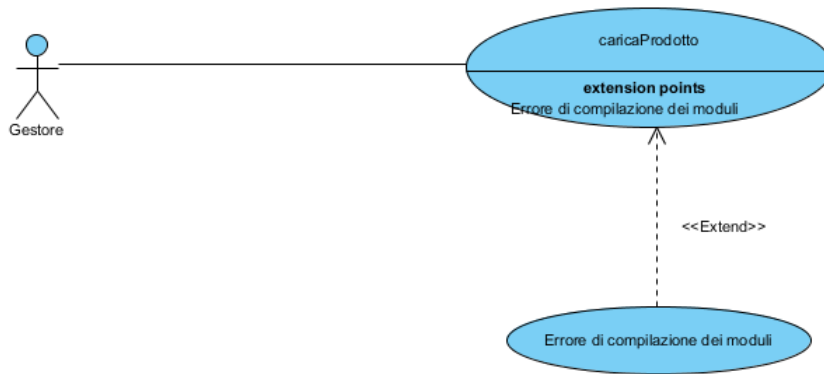


#### Nome caso d'uso: iscrizioneNewsLetter

- Attori partecipanti: utente
- Entry condition:
  - L'utente si trova nella homepage
- Flusso di Eventi:
  - Il cliente preme sul pulsante “newsletter”.
  - Il sistema mostra un form contenente il campo e-mail.
  - Il cliente compila il form e clicca sul pulsante “subscribe now!”.
- Exit Condition:
  - Il sistema mostra un messaggio di avvenuta iscrizione.
- Exception:

- Se l'utente compila il form in maniera irregolare il sistema lancerà un messaggio di errore impedendo all'utente di registrarsi correttamente alla newsletter.

### Caso d'uso: caricaProdotto



Nome caso d'uso: caricaProdotto

- Attori partecipanti: gestore
- Entry Condition:
  - Il gestore si trova nella sua area gestore
- Flusso di Eventi:
  - Il gestore clicca sul pulsante "inserisci un gioco"
  - Il sistema mostra un form contenente i campi: titolo, prezzo, prezzo scontato, anno di uscita, console, softwarehouse, categoria, descrizione.
  - Il gestore compila il form e clicca sul pulsante inserisci.
- Exit Condition:
  - Il sistema mostra la pagina dei prodotti aggiornati.
- Exception:
  - Se il gestore non ha compilato il form per il caricamento del prodotto il sistema mostra un messaggio di errore vietando così al gestore di completare il caricamento del prodotto.

## Caso d'uso: eliminaProdotto



Nome caso d'uso: eliminaProdotto

- Attori partecipanti: gestore
- Entry Condition:
  - Il gestore si trova nella sua area gestore
- Flusso di Eventi:
  - Il gestore clicca sul pulsante “elimina un gioco”.
  - Il sistema restituisce un form contenente il campo gioco.
  - Il gestore seleziona il gioco da eliminare e clicca sul pulsante elimina.
- Exit condition:
  - Il sistema mostra la pagina dei prodotti aggiornati.

### 3.4.3 .Object Model

#### 3.4.3.1 Data Dictionary

<b>Cliente:</b> questa classe modella le persone che si registrano al sito e le persone che assolvono al ruolo di gestore al sito	
indica il nome dell'utente o del gestore.	<b>Nickname</b>
indica la password con la quale l'utente e il gestore accedono al sito.	<b>Password</b>
Indica l'email con la quale l'utente o il gestore accedono al sito.	<b>Email</b>

Restituisce un valore che permette di riconoscere se la password è valida.	<b>isValid()</b>
Restituisce il nickname del cliente o del gestore	<b>getNickname()</b>
Restituisce la password del cliente o del gestore	<b>getPassword()</b>
Restituisce l'email relativa all'utente o al gestore	<bgetemail()< b=""></bgetemail()<>
Setta la password del cliente o del gestore	<b b="" setpassword()<=""></b>
Setta l'email del cliente o del gestore	<b b="" setemail()<=""></b>
Setta il nickname del cliente o del gestore	<b b="" setnickname()<=""></b>

<b>Fattura:</b> questa classe modella le fatture che vengono omesse nel momento si effettua un acquisto	
Indica la data dell'acquisto della fattura	<b>dataAcquisto</b>
Indica id della fattura	<b>idFattura</b>
Indica il nome del cliente che ha acquistato il gioco	<b>Nickname</b>
Indica il tipo di carta da utilizzare per effettuare il pagamento.	<b>Carta</b>
Indica l'identificativo della carta	<b>numCarta</b>
Indica il totale della fattura	<b>totale Fattura</b>
Restituisce l'id della fattura	<b>getIdFattura()</b>
Setta l'id della fattura	<b>setIdFattura()</b>
Restituisce il nome del cliente che acquista il gioco	<b>getNickname()</b>
Setta il nome del cliente che acquista il gioco	<b>setNickname()</b>
Restituisce il totale della fattura	<b>getTotaleFattura()</b>
Setta il totale della fattura	<b>setTotaleFattura()</b>
Restituisce il tipo di carta da utilizzare per effettuare il pagamento.	<b>getCarta()</b>
Setta il tipo di carta.	<b>setCarta()</b>
Restituisce il numero della carta	<b>getNumCarta()</b>
Setta il numero della carta	<b>setNumCarta()</b>
Restituisce la data dell'acquisto del prodotto.	<b>getDataAcquisto()</b>
Setta la data di acquisto del prodotto.	<b>setDataAcquisto()</b>

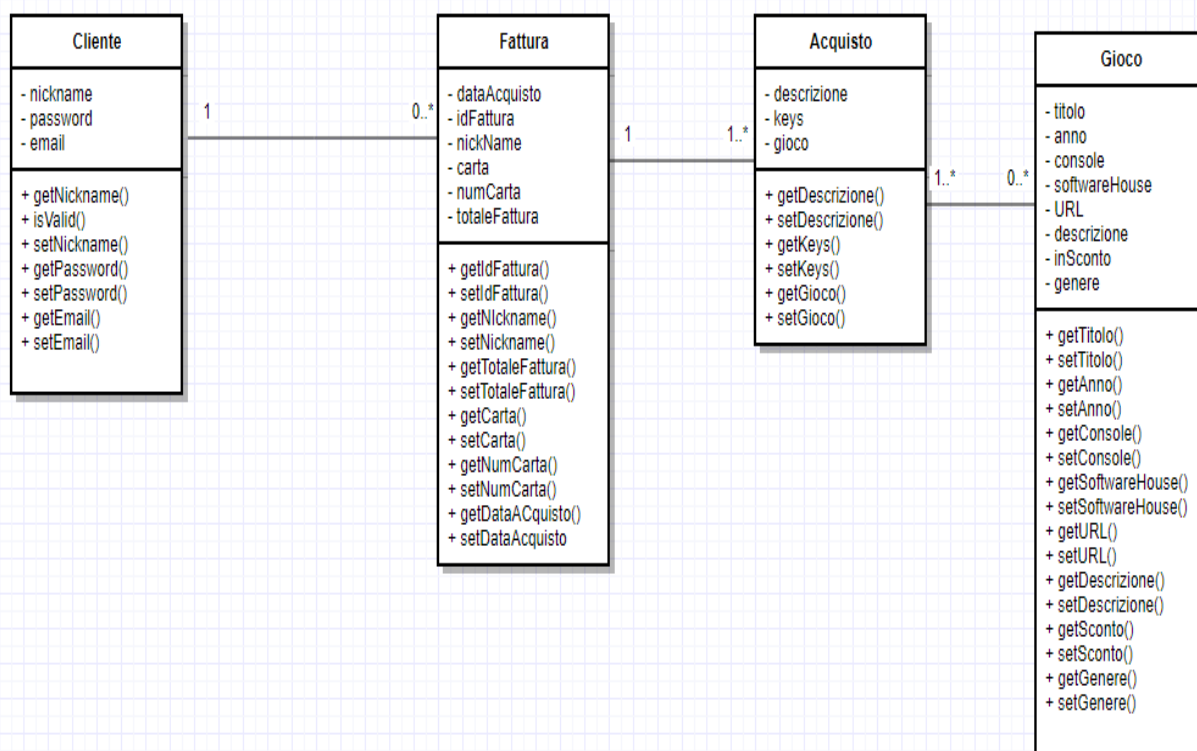
<b>Gioco:</b> questa classe modella i prodotti all'interno dello store	
Indica il titolo del gioco	<b>Titolo</b>
Indica l'anno di uscita del gioco	<b>Anno</b>
Indica la console compatibile con il gioco	<b>Console</b>
Indica il nome della softwareHouse che ha prodotto il gioco	<b>software House</b>
Indica l'url del gioco	<b>URL</b>
Indica la descrizione del gioco	<b>Descrizione</b>
Indica lo sconto del gioco	<b>inSconto</b>
Indica il genere del gioco	<b>Genere</b>
Restituisce il titolo del gioco	<b>getTitolo()</b>
Setta il titolo del gioco	<b>setTitolo()</b>
Restituisce l'anno di uscita del gioco	<b>getAnno()</b>
Setta l'anno di uscita del gioco	<b>setAnno()</b>
Restituisce la console compatibile con il gioco	<b>getConsole()</b>
Setta la console compatibile con il gioco	<b>setConsole()</b>
Restituisce la software house che ha prodotto il gioco	<b>getSoftwareHouse()</b>
Setta la software house che ha prodotto il gioco	<b>setSoftwareHouse()</b>
Restituisce l'URL del gioco	<b>getUrl()</b>
Setta l'URL del gioco	<b>setUrl()</b>
Restituisce la descrizione del gioco	<b>getDescrizione()</b>
Setta la descrizione del gioco	<b>setDescrizione()</b>
Restituisce lo sconto del gioco	<b>getInSconto()</b>
Setta lo sconto del gioco	<b>setInSconto()</b>
Restituisce il genere del gioco	<b>getGenere()</b>
Setta il genere del gioco	<b>setGenere()</b>

<b>Acquisto:</b> questa classe modella l'acquisto di un gioco	
Indica la descrizione del gioco	<b>Descrizione</b>
Indica la chiave di acquisto del gioco	<b>Keys</b>
Indica il gioco da acquistare	<b>Gioco</b>



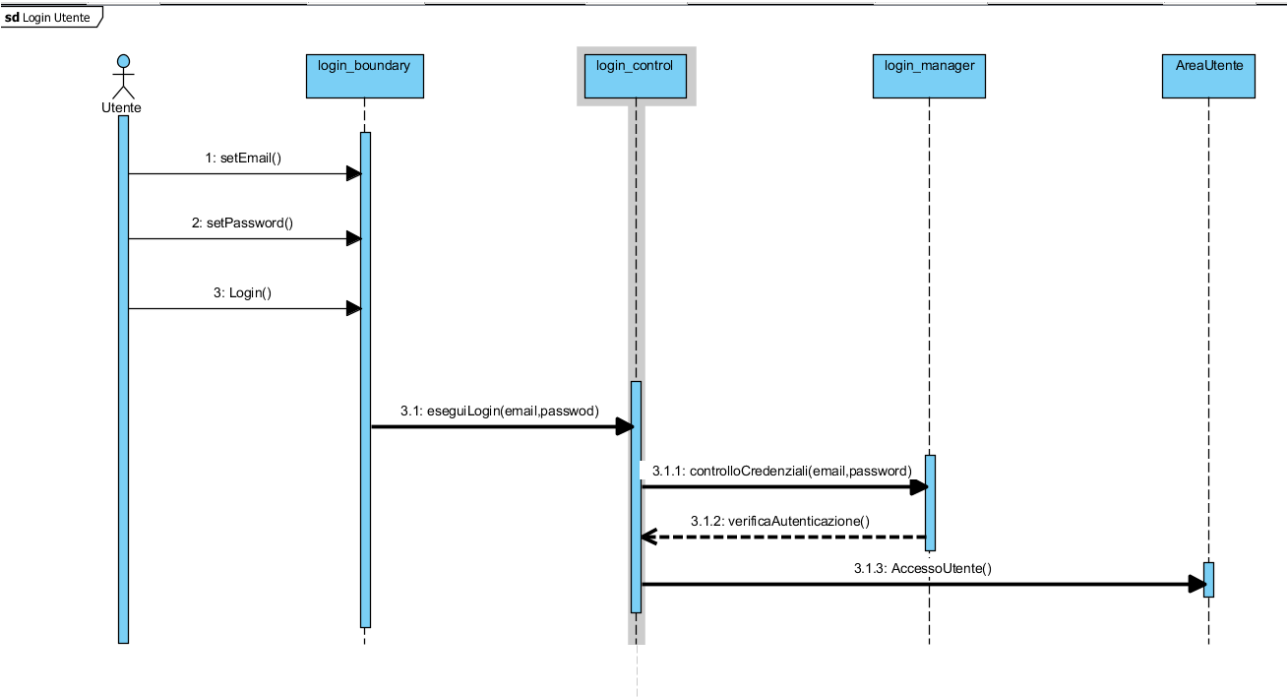
-Restituisce la descrizione del gioco	<b>getDescrizione()</b>
Setta la descrizione del gioco	<b>setDescrizione()</b>
Restituisce la chiave di acquisto del gioco	<b>getKeys()</b>
Setta la chiave di attivazione del gioco	<b>setKeys()</b>
Restituisce il gioco da acquistare	<b>getGioco()</b>
Setta il gioco da acquistare	<b>setGioco()</b>

### 3.4.3.2 Class Diagram

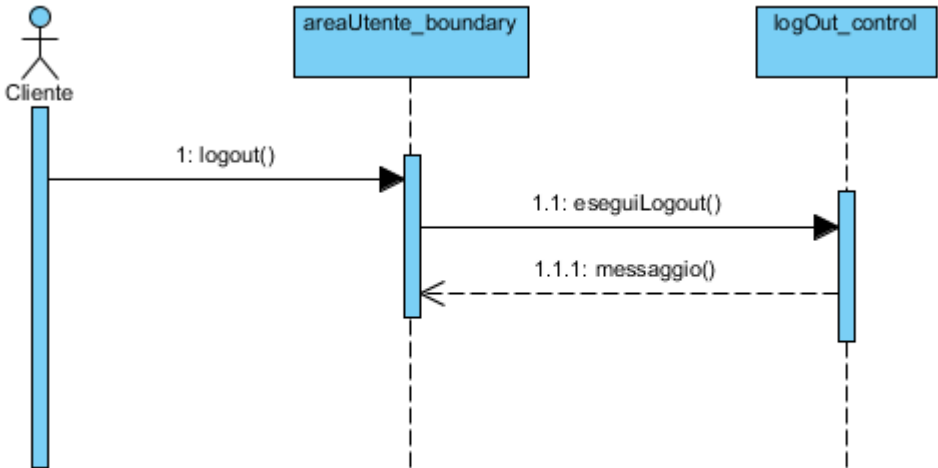


3.4.3.3 Sequence Diagram

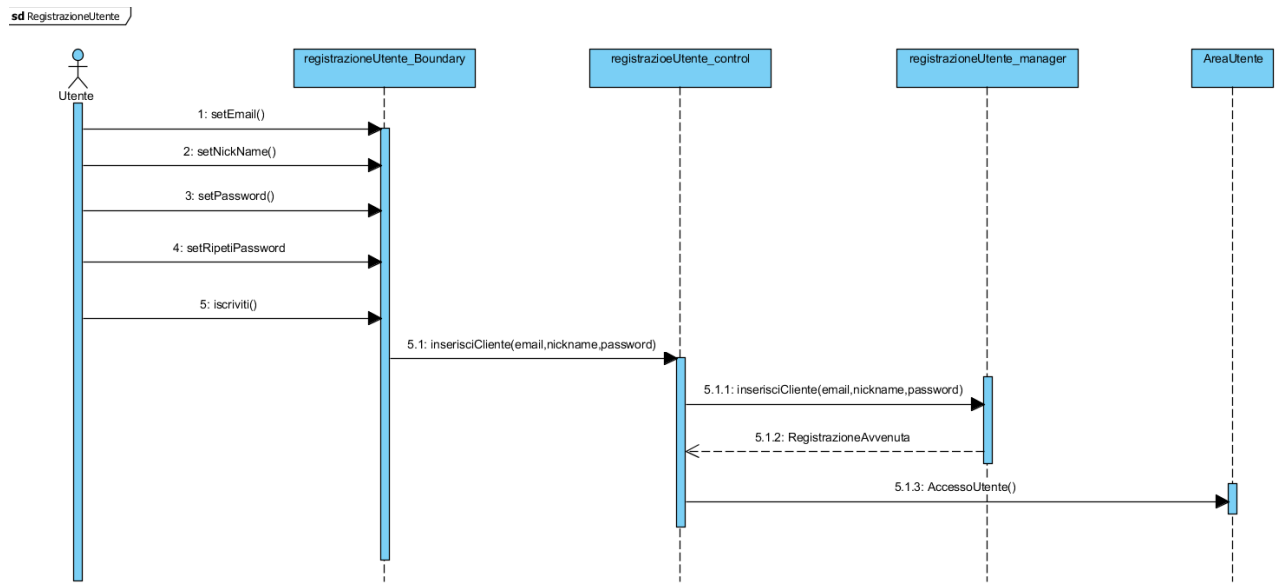
LOGIN UTENTE E GESTORE



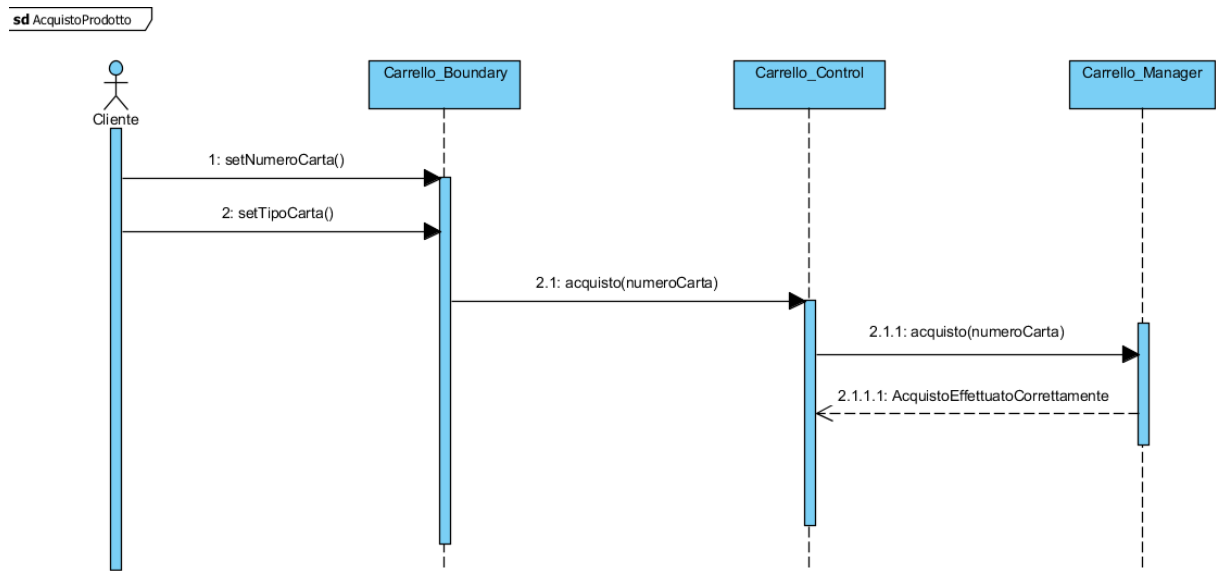
LOGOUT UTENTE E GESTORE



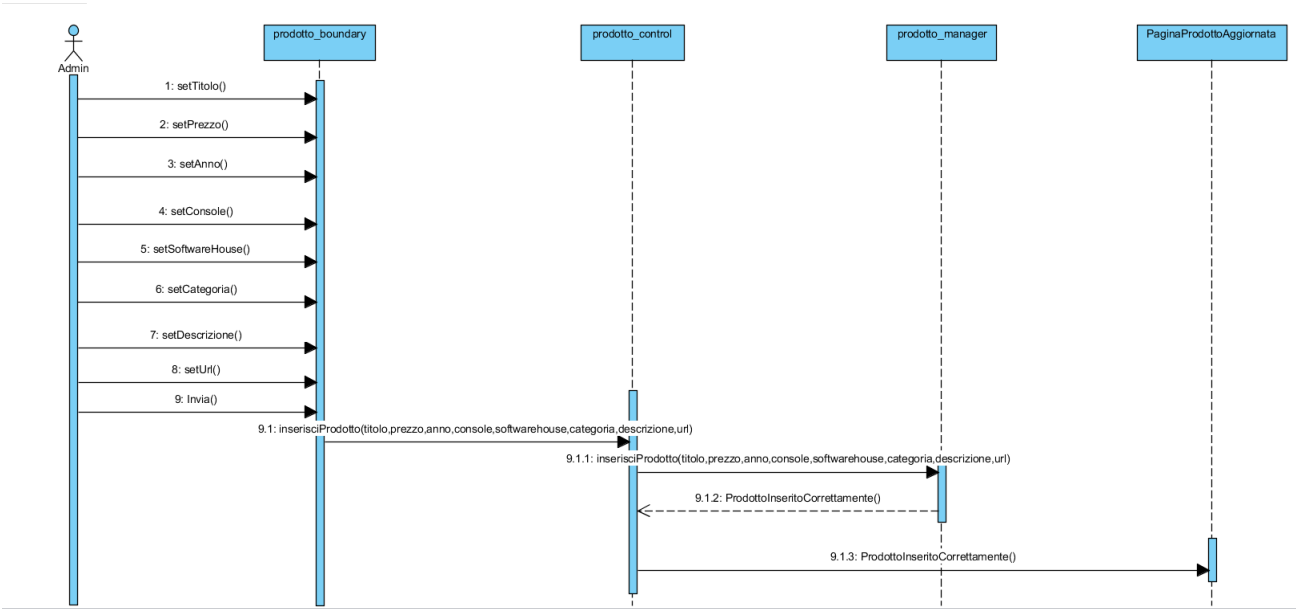
# REGISTRAZIONE UTENTE



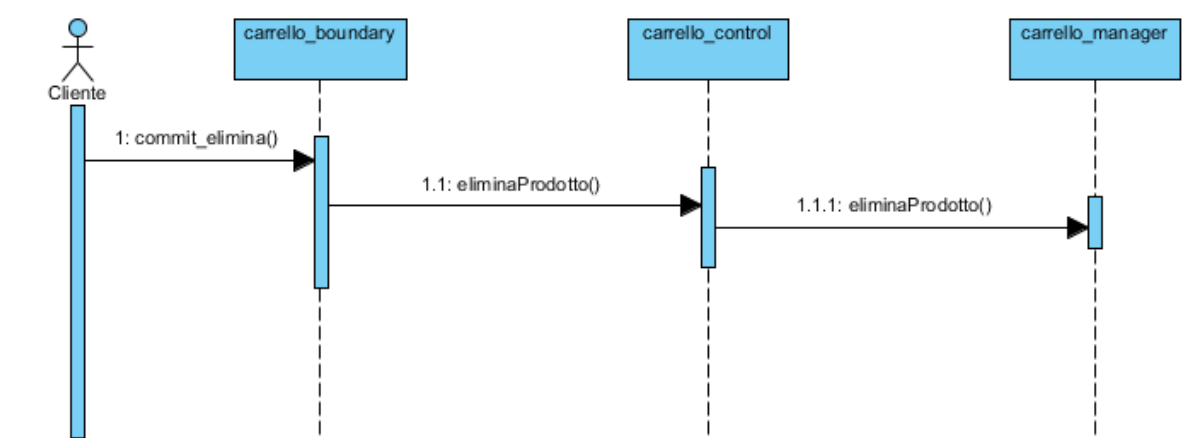
# Acquisto Prodotto



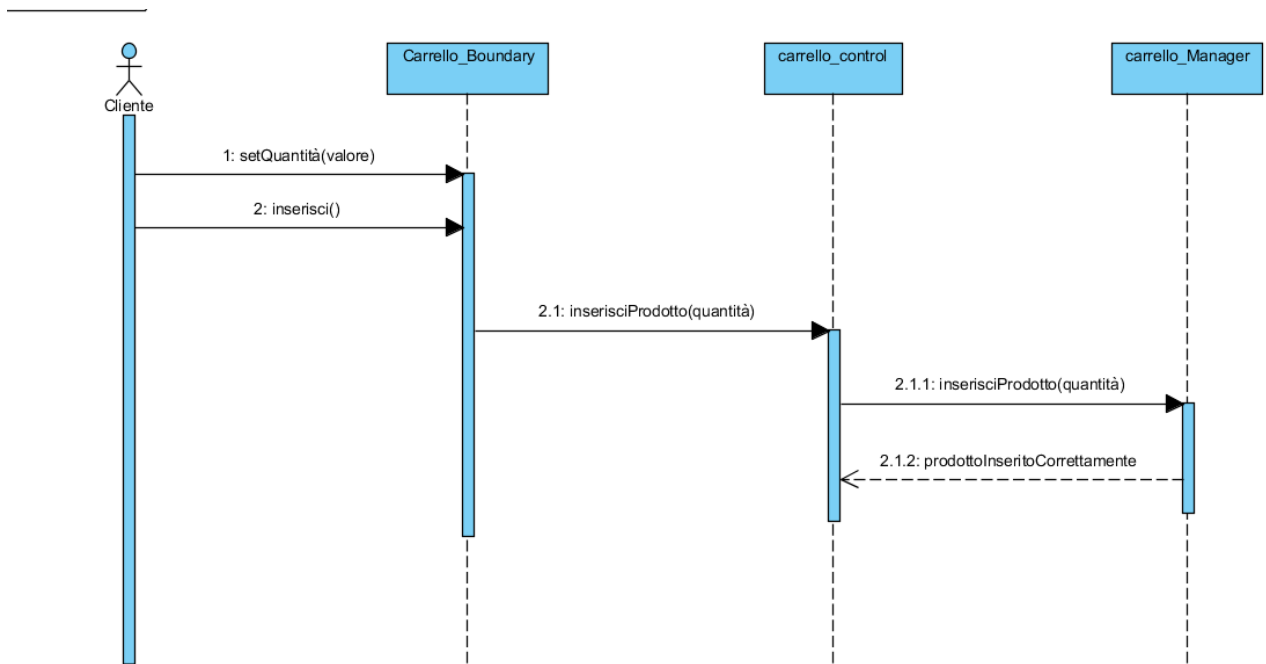
# CARICA PRODOTTO



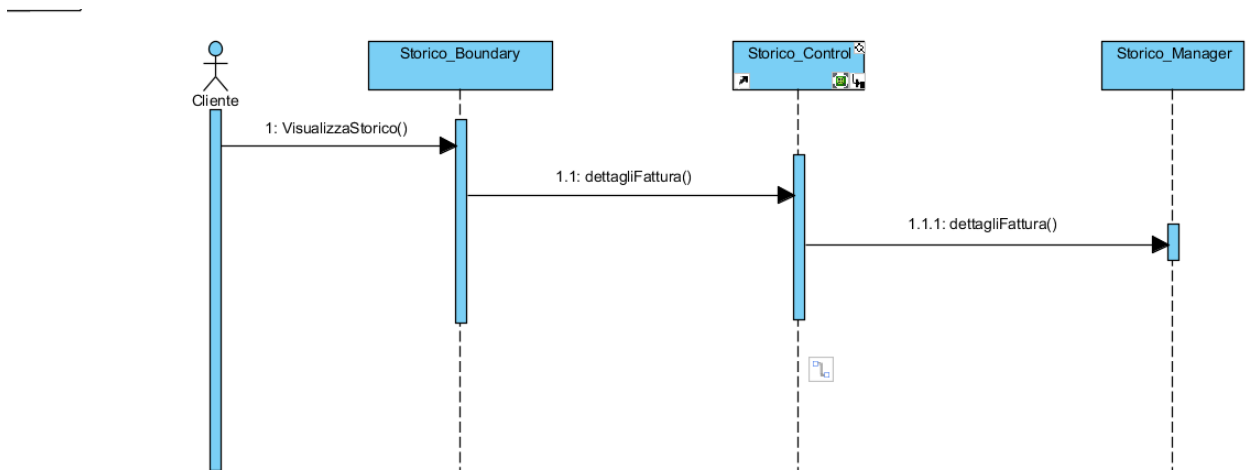
# ELIMINA PRODOTTO



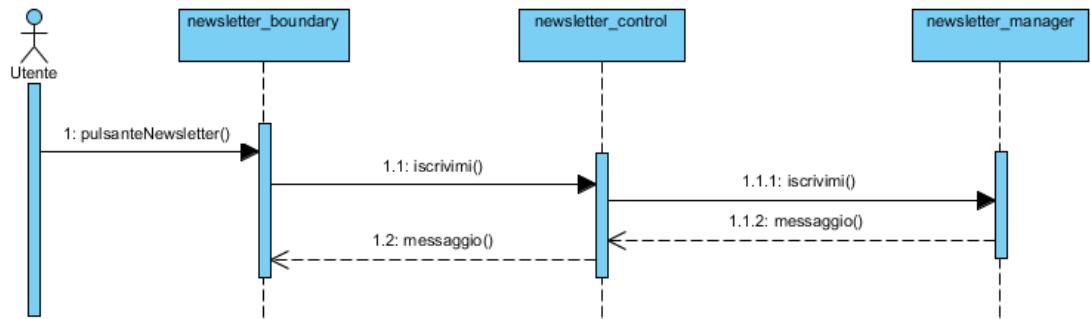
# AGGIUNGI PRODOTTO AL CARRELLO



## Storico Cliente

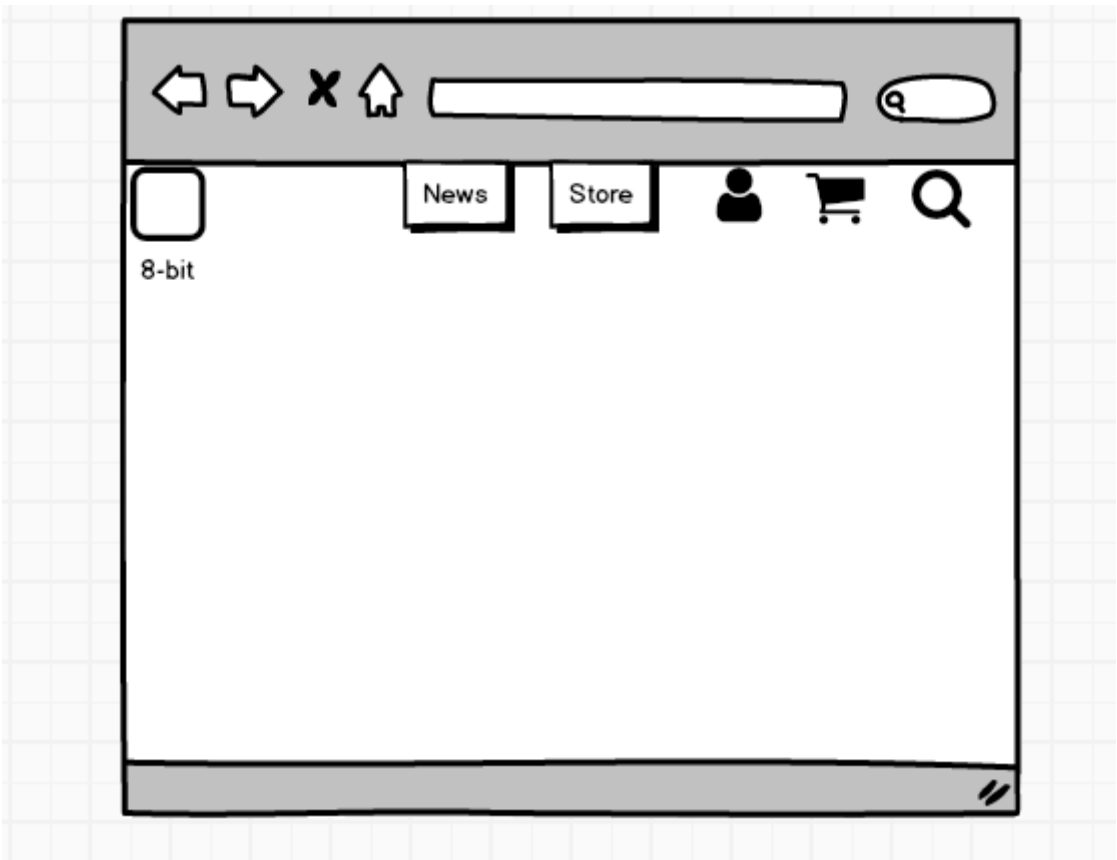


# ISCRIZIONE NEWSLETTER

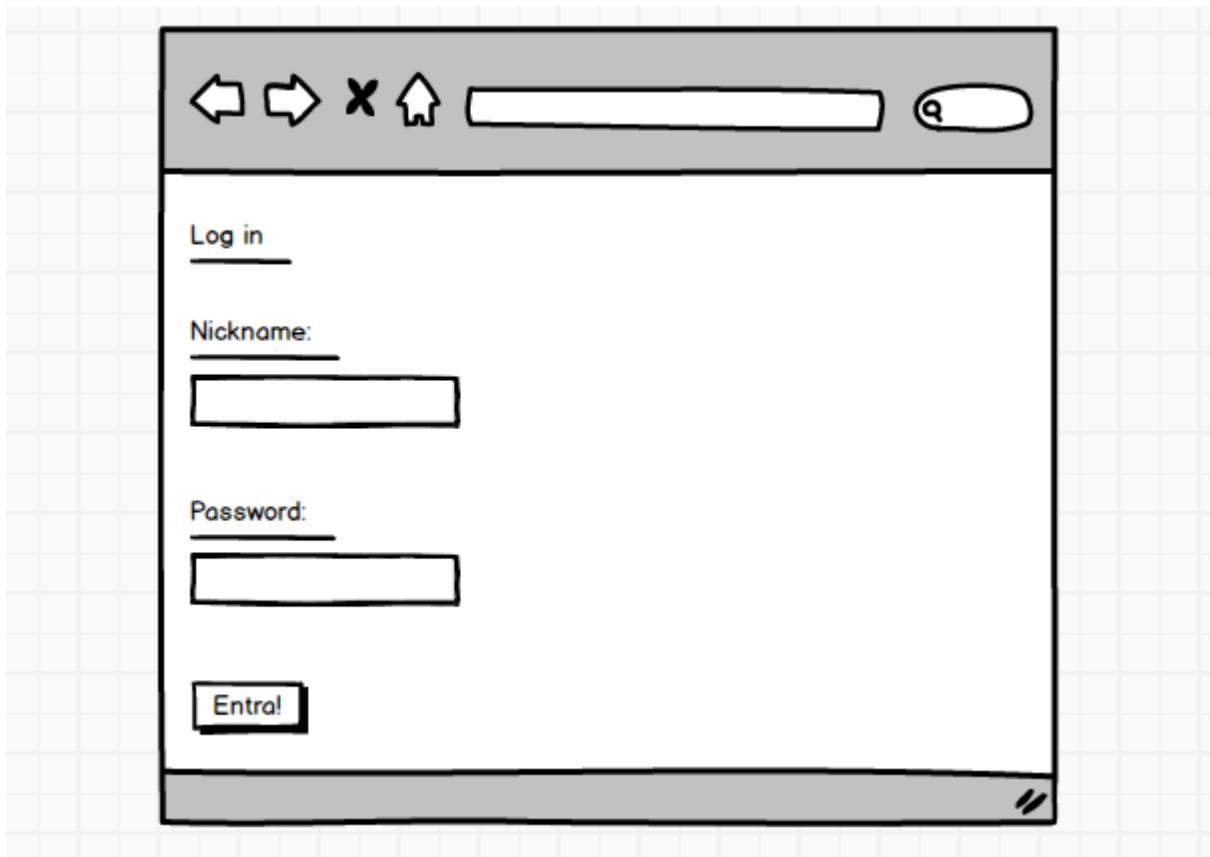


## 3.4.5.1 User Interface

### HOME



## LOGIN

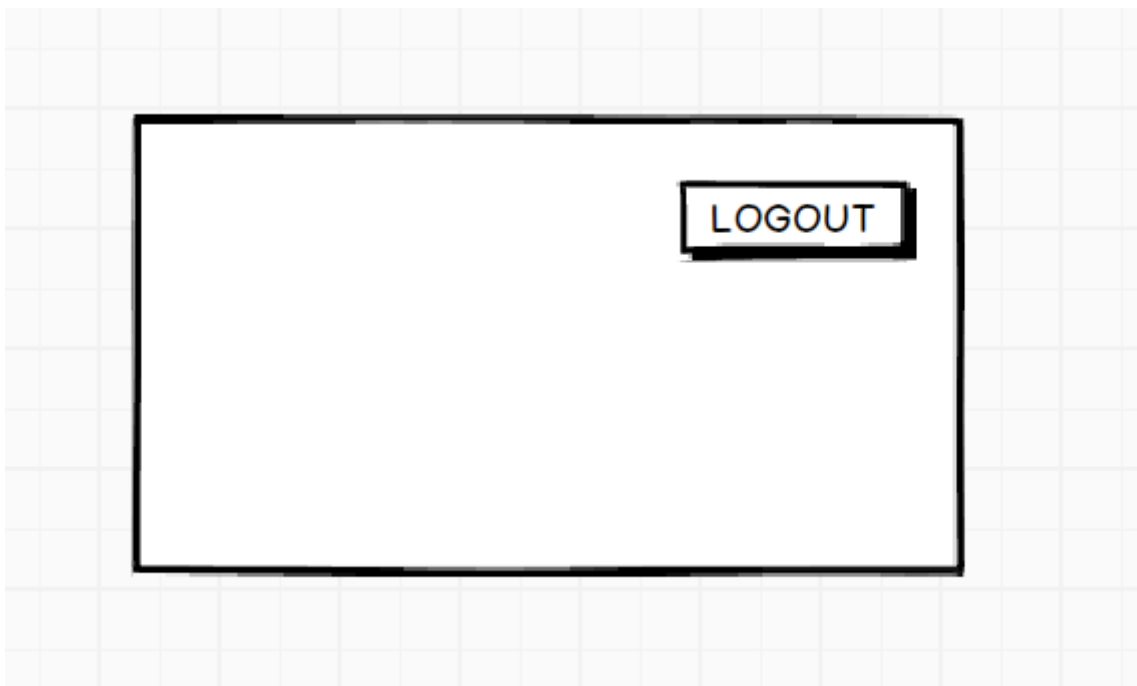


A hand-drawn sketch of a login form within a browser window. The browser window has a grey header bar containing navigation icons (back, forward, stop, home) and a search bar. The main content area is white and contains the following elements:

- The text "Log in" followed by a horizontal line.
- The label "Nickname:" followed by a horizontal line and a rectangular input field.
- The label "Password:" followed by a horizontal line and a rectangular input field.
- A button labeled "Entral" with a drop shadow.

The browser window has a grey footer bar with a small icon in the bottom right corner.

## LOGOUT



A hand-drawn sketch of a logout form. It consists of a large rectangular box with a black border. In the top right corner of this box, there is a button labeled "LOGOUT" with a drop shadow.

## REGISTRAZIONE UTENTE

A hand-drawn sketch of a user registration form, titled "REGISTRAZIONE UTENTE". The form is presented within a browser window interface. The browser's address bar is empty. The form itself has a title "Form di registrazione utente" and contains three input fields, each preceded by a label: "Nickname", "Password", and "Email". The sketch is drawn on a grid background.

Form di registrazione utente

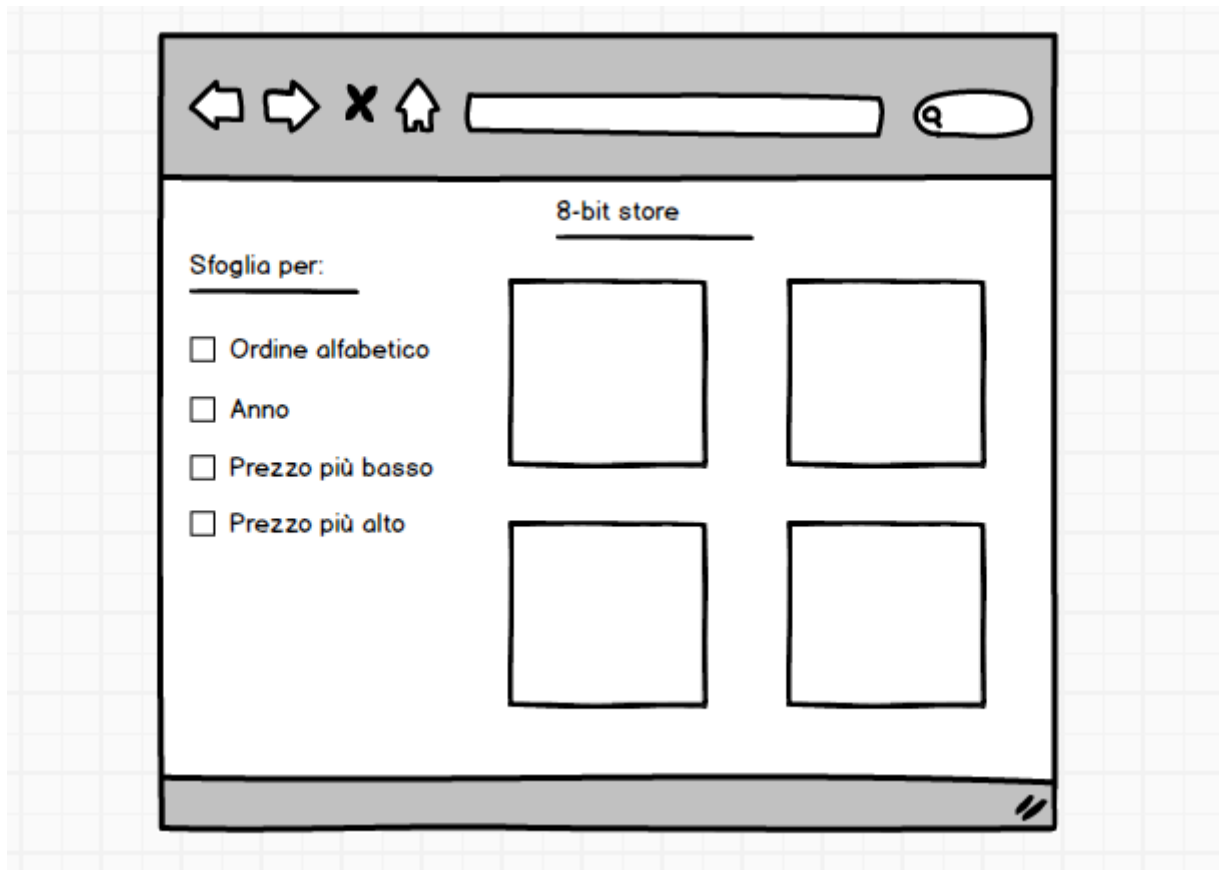
Nickname

Password

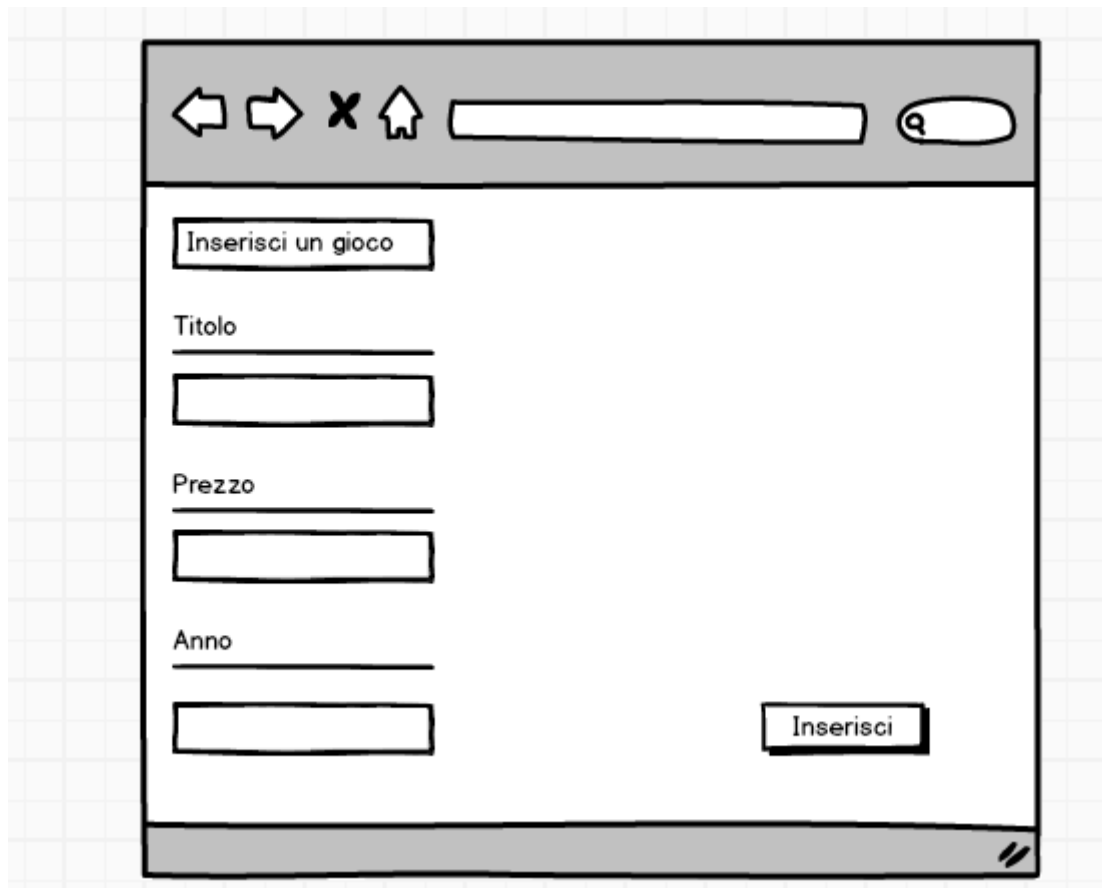
Email



## STORE



## INSERIMENTO GIOCO



A hand-drawn sketch of a web browser window titled "INSERIMENTO GIOCO". The browser's address bar is empty. The page content includes a header box with the text "Inserisci un gioco", followed by three input fields labeled "Titolo", "Prezzo", and "Anno". An "Inserisci" button is located at the bottom right of the form area. The browser window has a standard toolbar with back, forward, close, and home buttons, and a search icon in the address bar.

Inserisci un gioco

Titolo

Prezzo

Anno

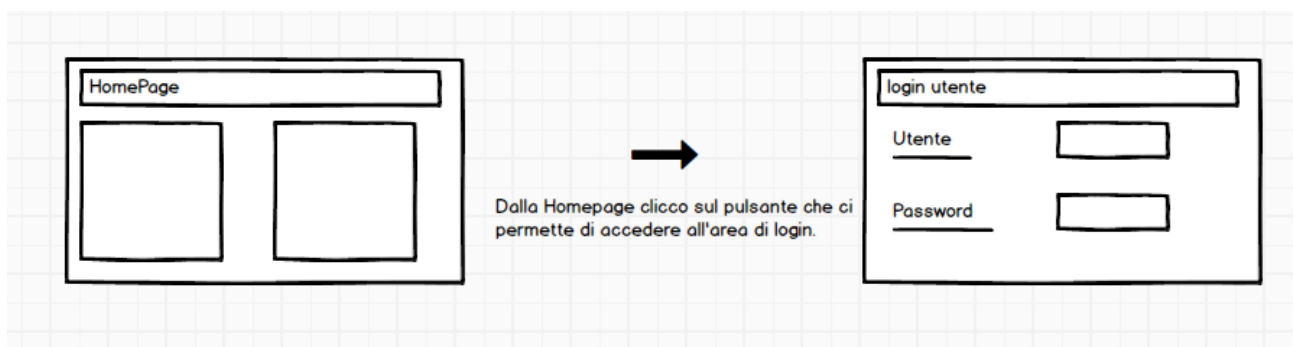
Inserisci

## ELIMINA GIOCO

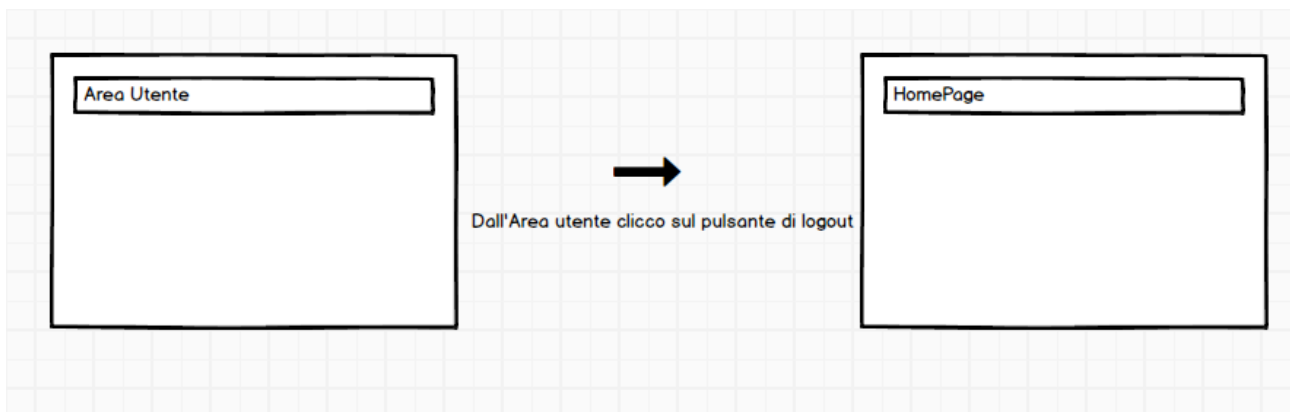
A hand-drawn wireframe of a web browser window. The browser's address bar is empty. The main content area contains a button labeled "Elimina gioco". Below this button is a label "Gioco:" followed by a horizontal line and a dropdown menu with a downward arrow. The browser window has a standard header with back, forward, and home icons, and a search icon.

## NAVIGATIONAL PATH

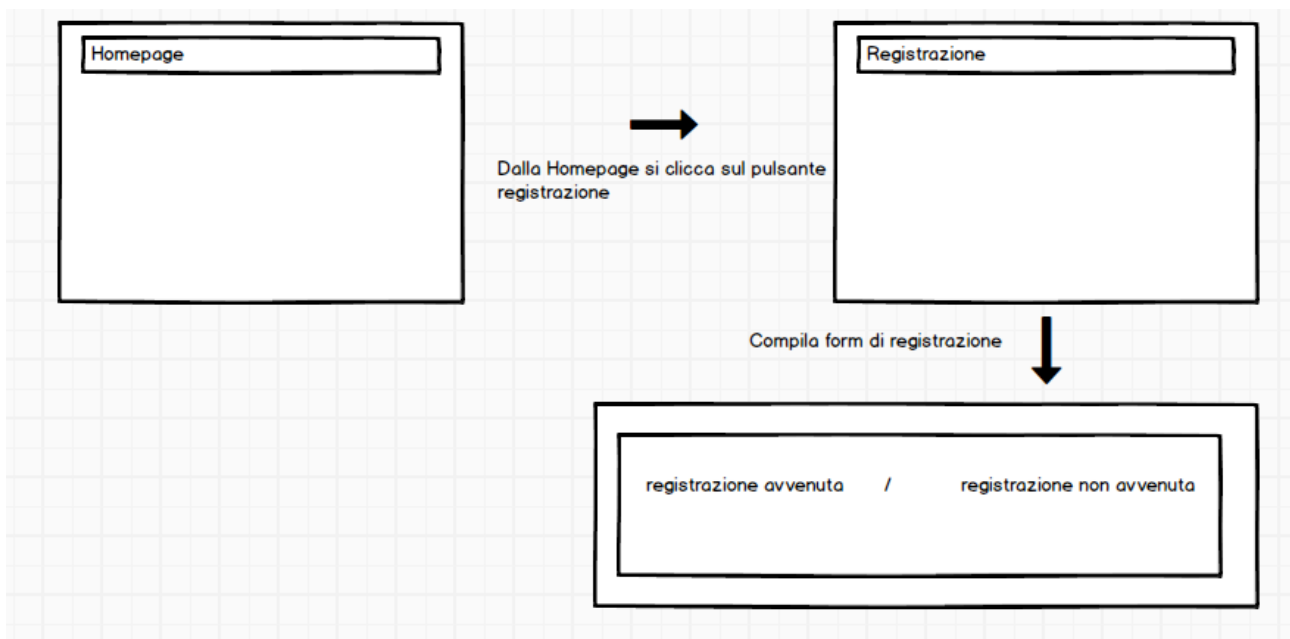
### LOGIN



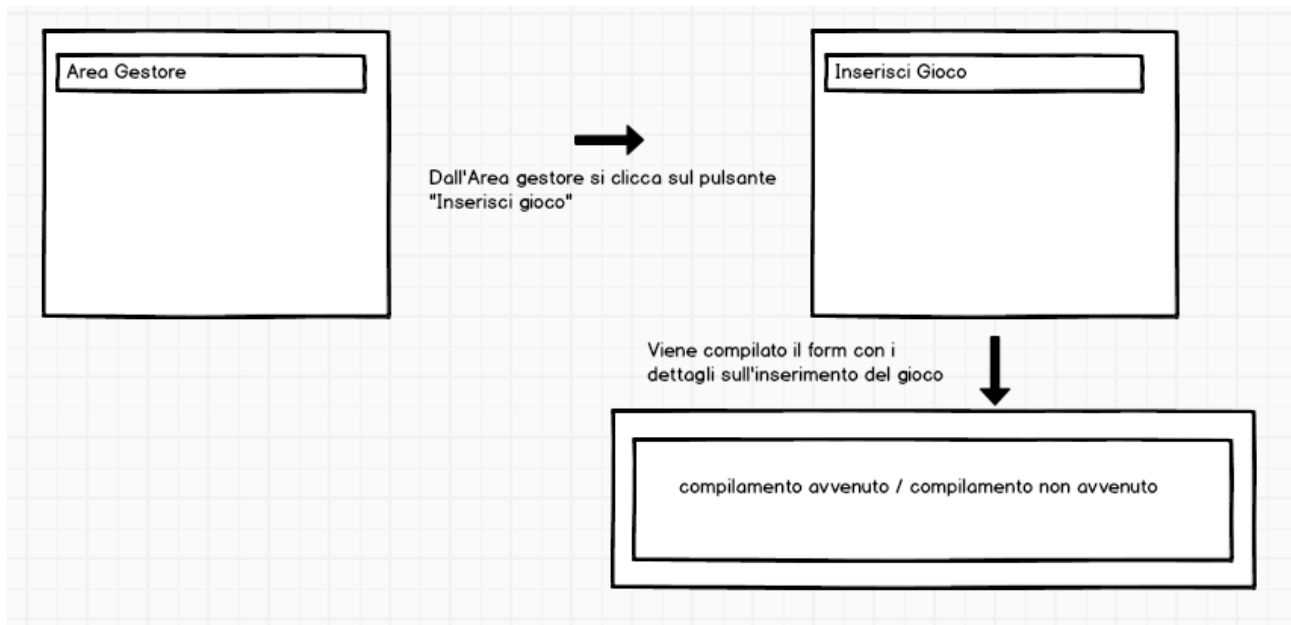
## LOGOUT



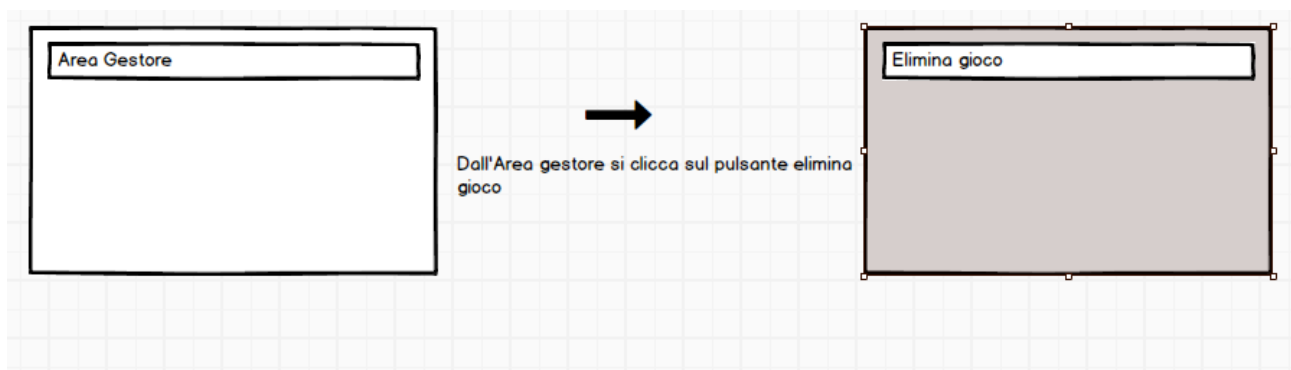
## REGISTRAZIONE UTENTE



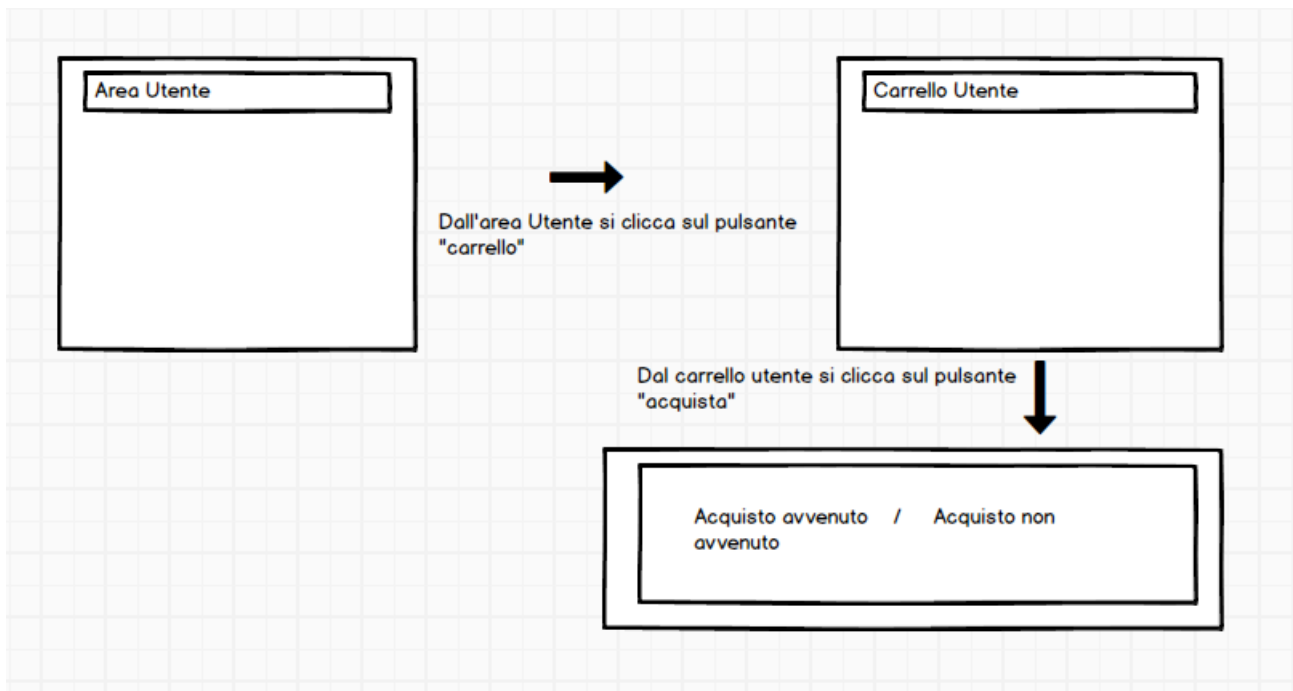
## INSERIMENTO GIOCO



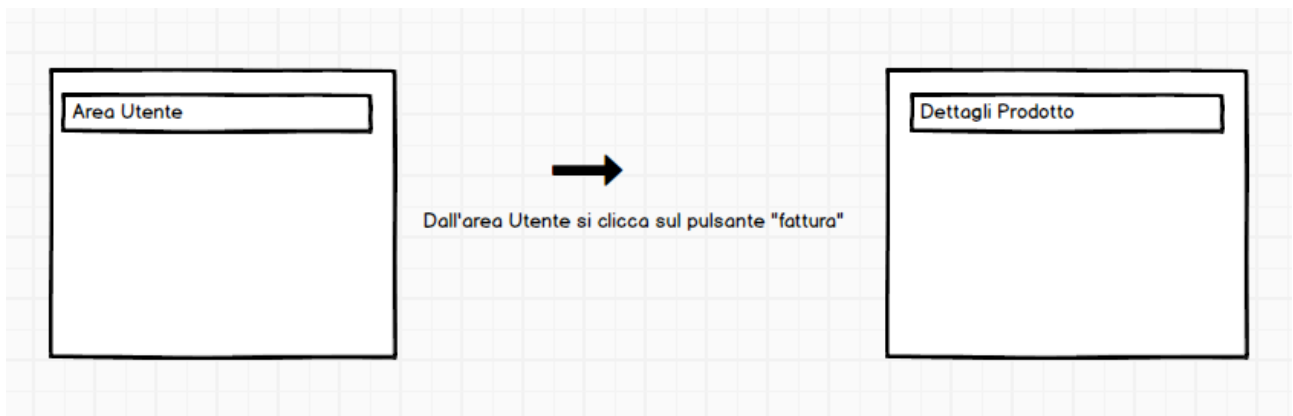
## ELIMINAZIONE GIOCO



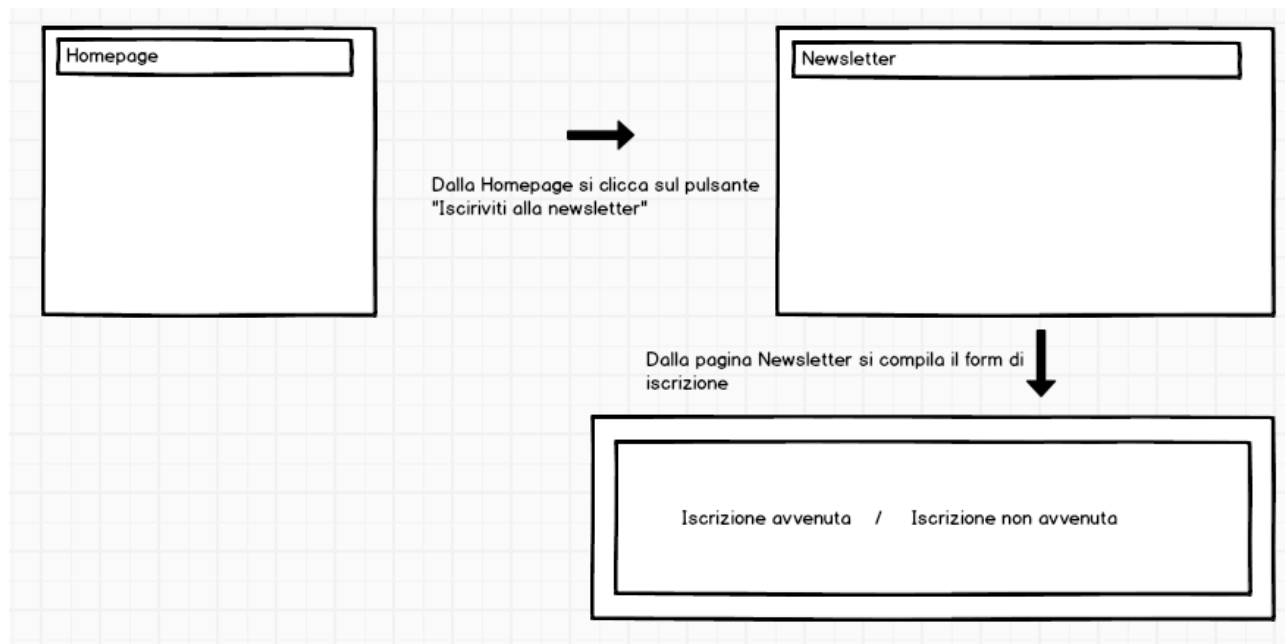
## CARRELLO



## STORICO



## NEWSLETTER



## 4. GLOSSARY

SINONIMI	DESCRIZIONE	TERMINE
<b>Utente loggato</b>	Persona che si registra al sito per comprare un gioco.	<b>CLIENTE</b>
<b>Utente non loggato</b>	Persona che visita il sito ma non è registrato, quindi non può comprare.	<b>UTENTE</b>
	Il gioco che il sito vende	<b>PRODOTTO</b>
<b>Amministratore</b>	Il gestore del sito web	<b>GESTORE</b>
	Documento con le indicazioni del cliente e prodotto venduto.	<b>FATTURA</b>
	Rappresenta il prodotto che è stato acquistato	<b>ACQUISTO</b>