



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO
DIPARTIMENTO DI INFORMATICA
DIPARTIMENTO DI ECCELLENZA

Corso Enterprise Mobile Application Development

JustPet
Requirement Analysis Document
Versione 1.2

LOGO PROGETTO



JustPet

Data: 14/11/2022

Progetto: JustPet	Versione: 1.2
Documento: Titolo Documento	Data: 14/11/2022

Coordinatore del progetto:

Nome
Rita FRANCESE
Angelo MATARAZZO

Partecipanti:

Nome	Matricola
Andrea Tranquillo	0522501139
Simone Giglio	0522501292
Antonio Zizzari	0522501309

Scritto da:	Andrea Tranquillo, Simone Giglio, Antonio Zizzari
--------------------	---

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autore
22/10/22	1.0	Prima stesura	Tranquillo,Giglio,Zizzari
07/11/22	1.1	Rinomina del “Bestiario” a “Enciclopedia delle razze delle razze delle razze” e aggiornamento funzionalità della chat	Tranquillo
07/11/22	1.2	Cambio logo	Giglio

	Enterprise Mobile Application Development	Pagina 2 di 33
--	---	----------------

Indice

1 Sistema proposto	5
1.2 Requisiti funzionali	5
1.3 Requisiti non funzionali	6
2. System model	6
2.1 Scenari	6
2.2 Modello dei Casi d'Uso	12
2.2.1 Diagramma dei casi d'uso	12
2.2.2 Casi d'uso più significativi	15
2.3 Object model	21
2.3.1 Class Diagrams	21
3 Il prototipo	22
3.1 Diagramma navigazionale	22
3.2 Mocks up	25
3.2.1 Funzionalità generali	25
3.2.2 Funzionalità veterinario	27
3.2.3 Funzionalità cliente	29
3.2.4 Funzionalità venditore	33

1 Sistema proposto

a. 1.2 Requisiti funzionali

RF01 – registrazione Utente: Il sistema dovrà fornire la possibilità ad un visitatore di registrarsi, non possono esserci due utenti registrati con la stessa email;

RF02 - login: Il sistema dovrà fornire la possibilità di autenticarsi tramite nome, cognome, data di nascita e password per poter accedere alle funzionalità dell'app;

RF03 - logout: Il sistema dovrà fornire la possibilità a quasi utente di disconnettersi dall'app;

RF04 – Chat: Il sistema dovrà fornire la possibilità, sia ad utenti veterinari che utenti clienti, di comunicare tra loro tramite messaggi testuali.

RF05 – Videochiamate: Il sistema dovrà fornire la possibilità, sia ad utenti veterinari che utenti clienti, di comunicare tra loro tramite videochiamate.

RF06 – Invio documenti: Il sistema dovrà fornire la possibilità, sia ad utenti veterinari che utenti clienti, di scambiarsi documenti.

RF07 – Aggiungere il proprio animale domestico: Il sistema dovrà fornire la possibilità agli utenti clienti di poter aggiungere un animale dalla lista dei propri animali domestici

RF08 – Modificare il proprio animale domestico: Il sistema dovrà fornire la possibilità agli utenti clienti di poter modificare un animale dalla lista dei propri animali domestici

RF09 – Rimuovere il proprio animale domestico: Il sistema dovrà fornire la possibilità agli utenti clienti di poter eliminare un animale dalla lista dei propri animali domestici

RF10 – Consultare la scheda salute di ogni animale: il sistema dovrà permettere all'utente cliente di visionare la scheda salute di ogni animale che possiede e all'utente veterinario la scheda di salute di ogni animale posseduto dal cliente

RF11 – Consultare dizionario medico: Il sistema dovrà permettere all'utente veterinario di consultare un dizionario in cui sarà presente una lista di farmaci. Per ognuno di essi vengono visualizzate le relative informazioni.

RF12 – Calendario dei turni di lavoro: il sistema dovrà permettere all'utente veterinario di creare un calendario dei propri turni di lavoro con relativo orario.

RF13 – Visualizzare lista di prenotazioni: il sistema dovrà permettere all'utente veterinario di visualizzare tutte le prenotazioni effettuate dagli utenti clienti

RF14 – Registrazione video: il sistema dovrà permettere all'utente cliente e all'utente veterinario di poter registrare video ed inviarli

RF15 – Prenotare un appuntamento: il sistema dovrà permettere all'utente cliente di prenotare un appuntamento presso un qualsiasi veterinario scegliendo un orario disponibile

RF16 – Enciclopedia delle razze: il sistema dovrà permettere all'utente cliente di consultare un'Enciclopedia delle razze contenente informazioni su tutte le razze dei vari animali che possiede

RF17 – Acquisto prodotti: il sistema dovrà permettere all'utente cliente di poter aggiungere al carrello i prodotti in vendita da un PetShop

RF18 – Visualizzare il carrello: il sistema dovrà permettere all'utente cliente di poter visionare un carrello di tutti i prodotti aggiunti durante gli acquisti ed eventualmente

concludere l'ordine.

RF19 – Ricerca veterinari: il sistema dovrà permettere all'utente cliente di ricercare tutti i veterinari nei suoi dintorni e di visualizzarne una scheda relativa

RF20 – Vendita prodotti: il sistema dovrà permettere all'utente PetShop di mettere in vendita i propri prodotti, impostando un determinato prezzo.

RF21 - Aggiungere Videocorsi: il sistema dovrà permettere all'utente cliente di poter creare videocorsi, specificando anche il prezzo

RF22 - Visualizzare Videocorsi: il sistema dovrà permettere all'utente cliente di poter visualizzare tutti i video corsi disponibili.

RF23 - Acquistare Videocorsi: il sistema dovrà permettere all'utente cliente di poter acquistare videocorsi creati da altri utenti clienti o veterinari.

RF24 - Aggiungere fondi: il sistema dovrà permettere all'utente cliente di poter aggiungere fondi, chiamati PetCoin, al proprio account, pagando con valuta reale.

b. 1.3 Requisiti non funzionali

RNF01 - usabilità: Il sistema dovrà usare un font-text maggiore o uguale a 14 (**priorità alta**);

RNF02 – policy: Il sistema dovrà rendere obbligatoria l'accettazione delle policy della piattaforma (**priorità alta**);

RNF03 - 24H: Il sistema dovrà essere accessibile ad ogni ora del giorno (**priorità media**)

RNF04 – sql injection: Il sistema dovrà essere impenetrabile da attacchi sql injection (**priorità alta**);

RNF05 – hashing password: Il sistema dovrà essere memorizzare le password non in chiaro, tramite l'uso di uno dei principali algoritmi di hashing (MD5, sha256 oppure sha512) (**priorità alta**);

RNF06 – robustezza: Il sistema dovrà continuare a funzionare nonostante l'immissione di input erranei o tentativi di manomissione (**priorità alta**);

RNF07 – quantità utenza: Il sistema dovrà garantire di poter essere accessibile da almeno 1000 utenti in contemporanea (**priorità bassa**);

RNF08 – tempo risposta: Il sistema dovrà garantire un tempo di risposta inferiore a 3.5 secondi (**priorità media**);

RNF09 – mean time to failure: Il sistema dovrà garantire un mean time to failure inferiore a 2 giorni (**priorità bassa**);

RNF10 – manutenzione e aggiornamento: Il sistema dovrà essere mantenuto e aggiornato per 3 mesi (**priorità bassa**);

2. System model

c. 2.1 Scenari

	Enterprise Mobile Application Development	Pagina 6 di 33
--	--	----------------

NOME:	SCN01 - Utente acquista prodotto
RIFERIMENTI A REQUISITI FUNZ.:	RF02, RF17
ISTANZE DI ATTORI PARTECIPANTI:	Francesco: Utente Consumatore
FLUSSO DI EVENTI:	<p>1. Francesco si connette alla piattaforma e dalla homepage si indirizza alla pagina di login;</p> <p>2. Effettua quindi il login tramite l'email(francesco30@unisa.it) e password(ciccio30L);</p> <p>3. Viene successivamente reindirizzato alla home, nell'attimo seguente clicca sul menu a sinistra dell'interfaccia e seleziona la voce "Pet shop";</p> <p>4. In questa sezione Francesco visualizzerà gli articoli in evidenza da poter acquistare; si dirige sulla barra di ricerca digitando "gioco per cane", cliccando sull'apposito pulsante;</p> <p>5. Vengono quindi mostrati gli articoli disponibili: "Doppia corda gioco per cani", "Corda con due palline". Decide di acquistare sul secondo articolo, cliccando sul bottone "Aggiungi al carrello";</p> <p>6. Una volta che l'articolo è stato inserito nel carrello, Gioele decide di acquistare anche un giochino per gatti, quindi clicca di nuovo sul bottone dei prodotti nel lato sinistro dell'interfaccia, e decide di cambiare tipologia di prodotto;</p> <p>7. Vengono mostrati gli articoli disponibili: Francesco sceglie l'articolo "Gioco per gatti Round About" e clicca "Aggiungi al carrello";</p> <p>8. Subito dopo si dirige sull'apposito pulsante sull'interfaccia sinistra che porta al carrello;</p> <p>9. Francesco può visualizzare i prodotti nel carrello, i relativi costi ed anche il costo totale. Nel carrello sono presenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Corda con due palline (50 PTC) ● Gioco per gatti Round About (100 PTC) ● Costo totale 150 PTC. <p>Infine preme sul bottone "Conferma Ordine". A Francesco viene mostrato un messaggio di conferma dell'ordine.</p> <p>Francesco rimane nella pagina del carrello. Il sistema sottrae il prezzo di 150 PTC dal</p>

	conto di Francesco
--	--------------------

NOME:	SCN02 - Utente prenota un appuntamento
RIFERIMENTI A REQUISITI FUNZ.:	RF02, RF15
ISTANZE DI ATTORI PARTECIPANTI:	Federica: Cliente
FLUSSO DI EVENTI:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Federica avvia l'app ed effettua l'accesso con i suoi dati, inserendo nome utente e password 2. Apre il menù delle funzioni e sceglie la voce dedicata alle prenotazioni dal veterinario 3. Scorre la lista di veterinari più vicini a lei e seleziona quello che gradisce di più: Dott. Salvo Salvini 4. Una volta selezionato, sceglie, tra gli orari disponibili, quello più comodo per lei: 9:15 5. Il sistema mostrerà un riepilogo di tutte le informazioni, ovvero: <ol style="list-style-type: none"> a. Veterinario: Dott. Salvo Salvini b. Orario: 9:15 c. Prezzo: 150 PTC 6. Federica conferma tali informazioni e preme sul pulsante "Prenota ora" 7. Il sistema sottrae il prezzo di 150 PTC dal conto di Federica

NOME:	SCN03 - Utente avvia una conversazione testuale
RIFERIMENTI A REQUISITI FUNZ.:	RF02, RF04
ISTANZE DI ATTORI PARTECIPANTI:	Cristiano: Cliente
FLUSSO DI EVENTI:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cristiano avvia l'app ed effettua il login inserendo il suo username e la sua password. 2. Apre il menù presente nella home e seleziona la voce "Comunicazioni".

	<p>3. Scorre la lista di veterinari e seleziona il veterinario con cui vuole iniziare una comunicazione: la Dott.ssa Roberta Gialli</p> <p>4. Una volta aperta la scheda del veterinario, preme sul pulsante presente in alto con il simbolo di un messaggio.</p> <p>5. Gli viene mostrata un'interfaccia dove può scrivere un messaggio, inviare un documento o iniziare una videochiamata</p> <p>6. Cristiano inizia a scrivere nella barra del testo il messaggio: "Salve Dottoressa Gialli. Le invio un documento con la tabella dei farmaci assunti dal mio cane durante questo mese".</p> <p>7. Cristiano preme sul pulsante "Invia" ed il messaggio viene recapitato al veterinario.</p>
--	---

NOME:	SCN04 - Utente acquista un videocorso
RIFERIMENTI A REQUISITI FUNZ.:	RF02, RF21
ISTANZE DI ATTORI PARTECIPANTI:	Giovanni: Cliente
FLUSSO DI EVENTI:	<p>1. Giovanni avvia l'app ed effettua il login inserendo il proprio username e la propria password.</p> <p>2. Apre il menù cliccando sull'apposito pulsante presente nella home</p> <p>3. Seleziona la categoria "Videocorsi"</p> <p>4. Il sistema gli mostrerà una lista di tutti i videocorsi disponibili.</p> <p>5. Giovanni seleziona il videocorso "Come lavare correttamente il proprio barboncino".</p> <p>6. Visualizza tutte le informazioni riguardanti il videocorso, quali prezzo, recensioni e descrizione.</p> <p>7. Convinto della scelta, Giovanni clicca sul pulsante "Acquista ora".</p> <p>8. Il sistema provvederà a sottrarre il valore del videocorso dai suoi fondi personali.</p>

NOME:	SCN05 - Veterinario consulta il dizionario
--------------	--

RIFERIMENTI A REQUISITI FUNZ.:	RF02, RF11
ISTANZE DI ATTORI PARTECIPANTI:	Giorgia: Veterinario
FLUSSO DI EVENTI:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Giorgia avvia l'app ed effettua il login inserendo la propria username e la propria password. 2. Apre il menù cliccando sull'apposito pulsante presente nella home. 3. Seleziona la categoria "Dizionario" 4. Giorgia vuole sapere il dosaggio preciso in base alla taglia dei cani del farmaco anti-pulci. 5. Scrive nella barra di ricerca "Anti-pulci" ed il sistema gli mostra il farmaco che desidera. 6. Giorgia clicca sul farmaco. 7. Le si apre una schermata con tutte le informazioni riguardanti il farmaco "anti-pulci".

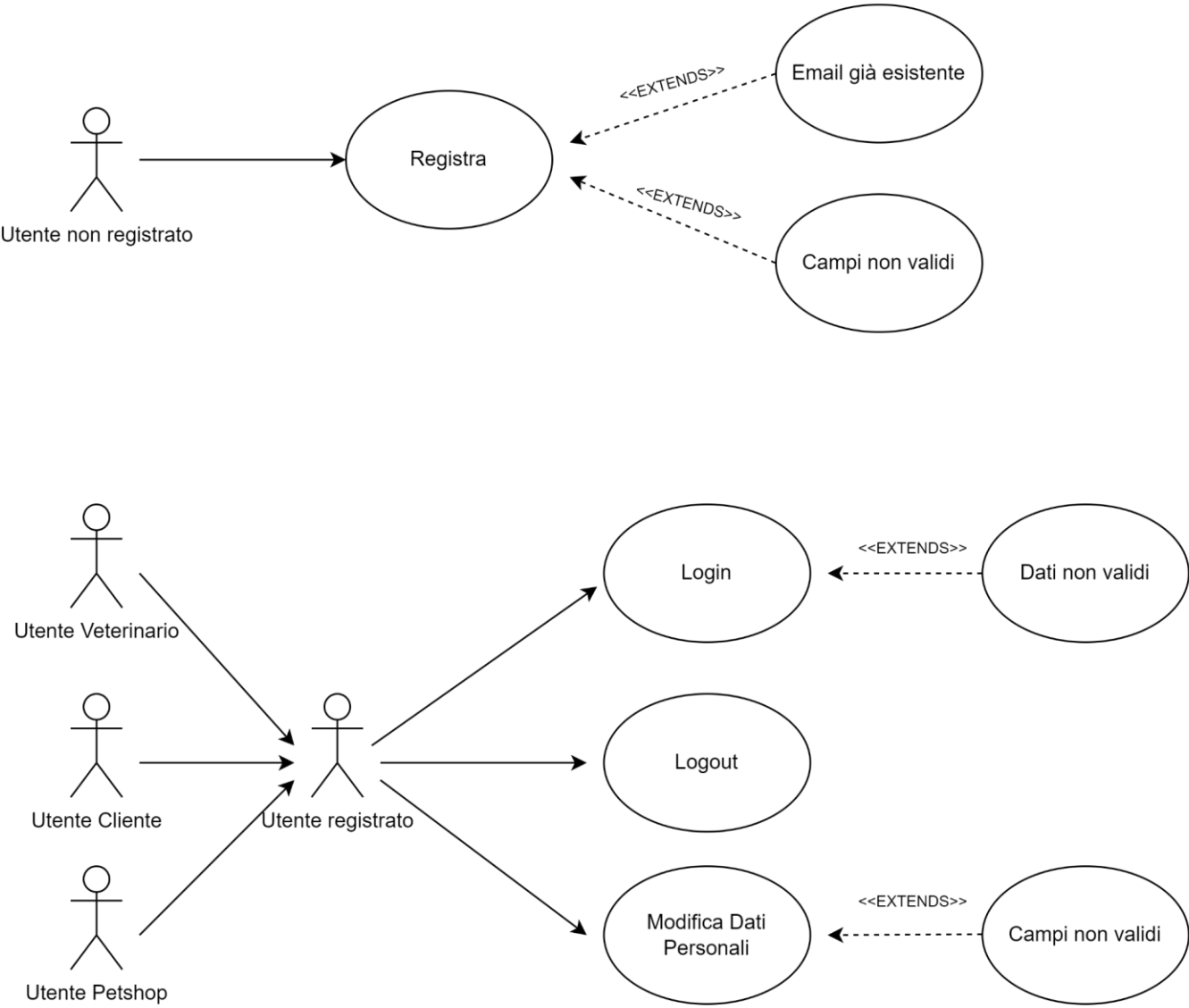
NOME:	SCN06 - Utente aggiunge animale
RIFERIMENTI A REQUISITI FUNZ.:	RF02, RF07
ISTANZE DI ATTORI PARTECIPANTI:	Vincenzo: Utente Consumatore
FLUSSO DI EVENTI:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vincenzo si connette alla piattaforma e dalla homepage si indirizza alla pagina di login; 2. Effettua quindi il login tramite l'email(vins99@unisa.it) e password(enzuccio00); 3. Viene successivamente reindirizzato alla home, nell'attimo seguente clicca sul menu a sinistra dell'interfaccia e seleziona la voce "I miei animali"; 4. In questa sezione Vincenzo visualizzerà la lista di tutti i suoi animali registrati nella piattaforma; Vincenzo clicca sull'apposito pulsante "Aggiungi animale"; 5. Viene reindirizzato sull'apposita pagina, Vincenzo allora digita tutti i dati per l'animale; 6. Una volta che ha finito di inserire i dati, Vincenzo clicca sull'apposito bottone di conferma. Gli viene mostrato un messaggio di

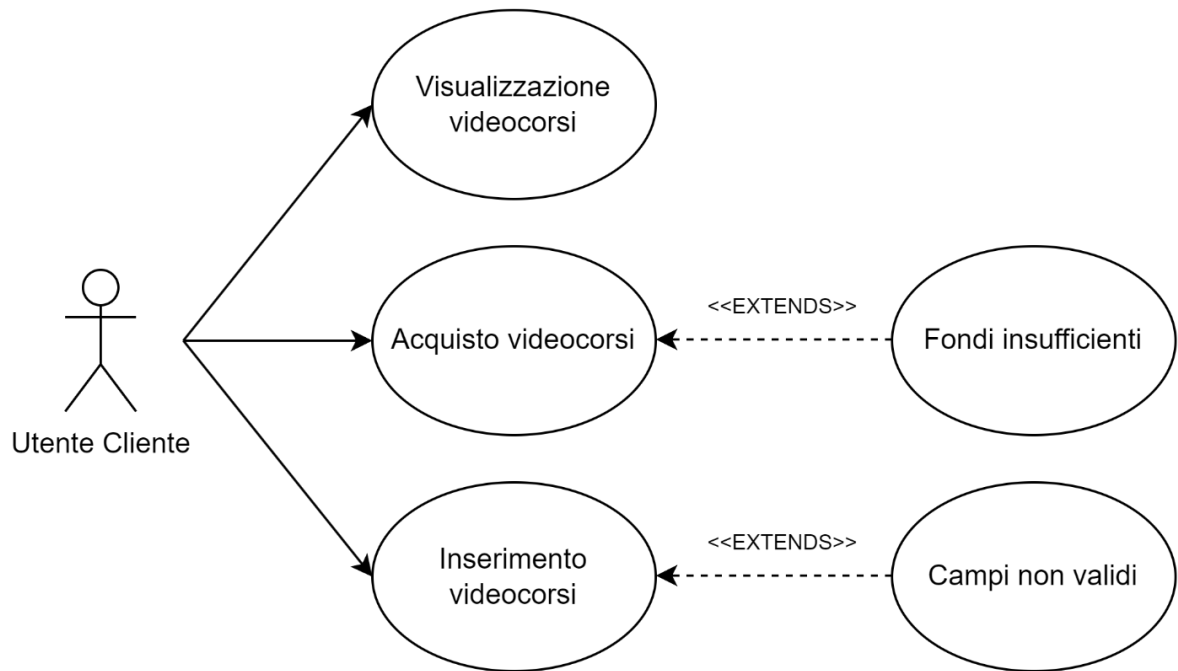
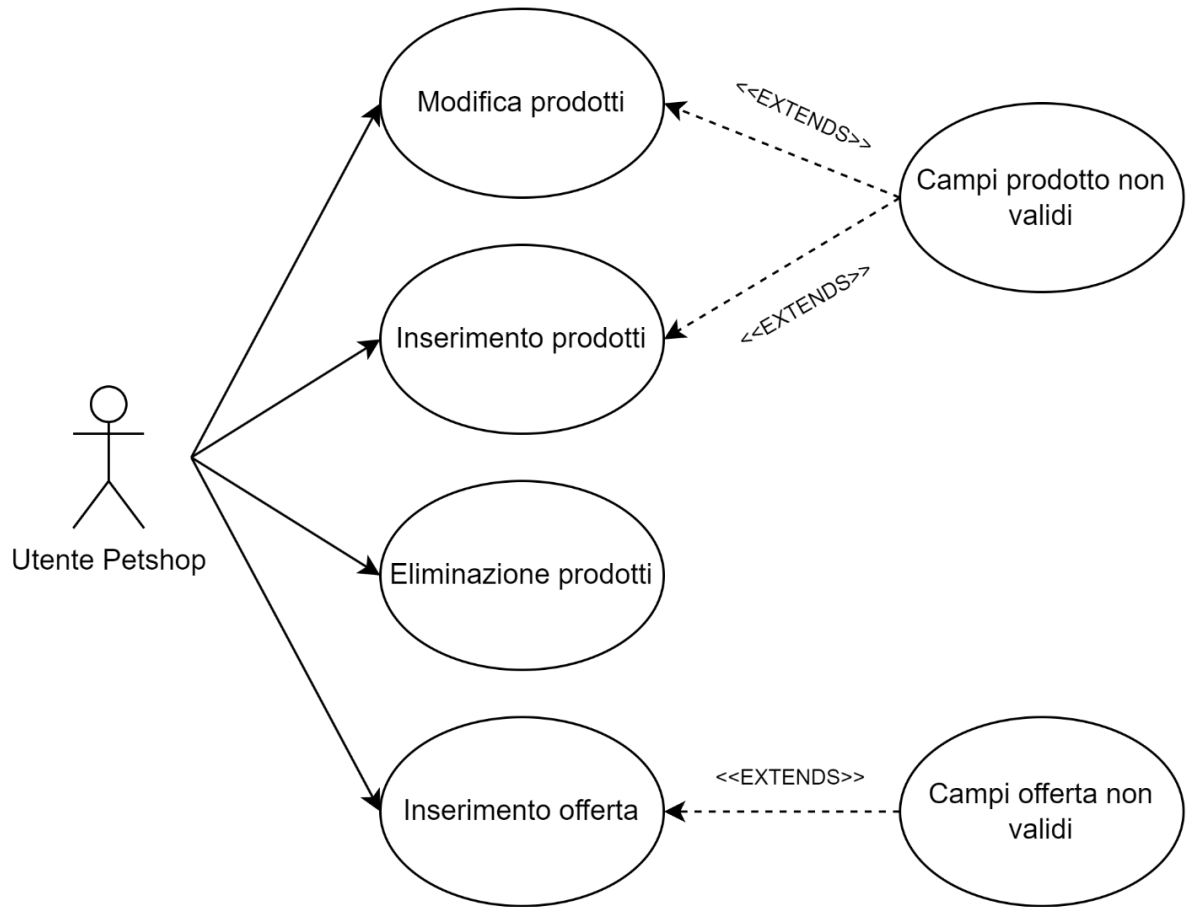
	<p>successo.</p> <p>7. Vincenzo viene reindirizzato alla pagina precedente, visualizzando tutti i suoi animali registrati, compreso il nuovo animale.</p>
--	---

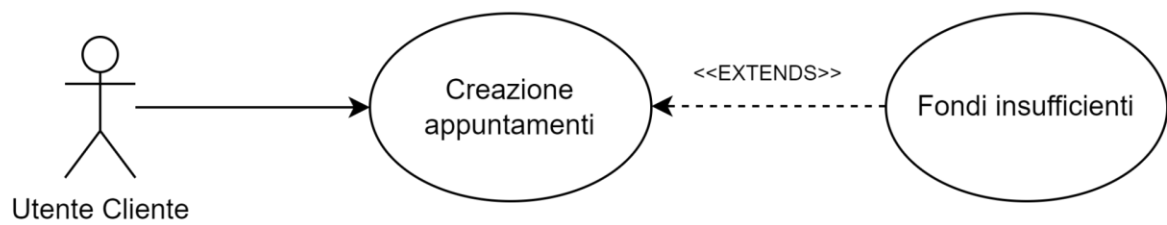
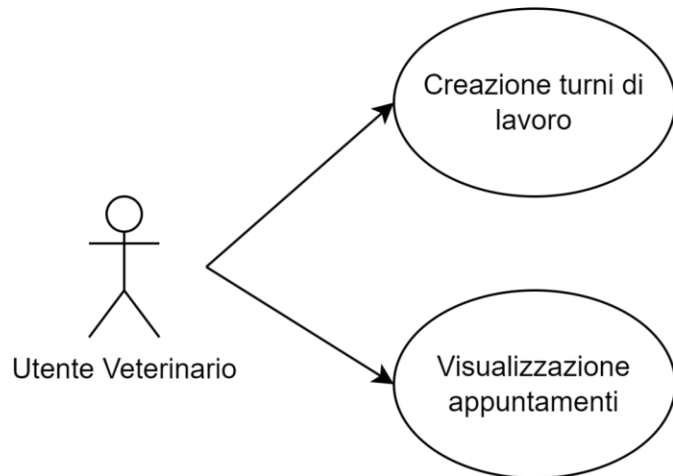
NOME:	SCN07 - Utente aggiunge fondi al portafoglio
RIFERIMENTI A REQUISITI FUNZ.:	RF02, RF24
ISTANZE DI ATTORI PARTECIPANTI:	Vincenzo: Utente Consumatore
FLUSSO DI EVENTI:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vincenzo si connette alla piattaforma e dalla homepage si indirizza alla pagina di login; 2. Effettua quindi il login tramite l'email(vins99@unisa.it) e password(enzuccio00); 3. Viene successivamente reindirizzato alla home, nell'attimo seguente clicca sul menu a sinistra dell'interfaccia e seleziona la voce "Wallet"; 4. Vincenzo visualizzerà il suo credito residuo e tutte le transazioni effettuate, filtrate per periodo di tempo; Vincenzo clicca sull'apposito pulsante "Ricarica"; 5. Viene reindirizzato sull'apposita pagina, Vincenzo allora digita tutti i suoi dati per poter ricaricare il suo portafoglio 6. Una volta che ha finito di inserire i dati, Vincenzo clicca sull'apposito bottone "Effettua ricarica". Gli viene mostrato un messaggio di successo. Il credito residuo viene aggiornato.

e. 2.2 Modello dei Casi d’Uso

i.2.2.1 Diagramma dei casi d’ uso







ii.2.2.2 Casi d'uso più significativi

NOME CASO D'USO	Utente cliente acquista prodotto
ID	UC02_ACQ_PRO
ATTORI PARTECIPANTI	Utente cliente
CONDIZIONI DI ENTRATA	<ul style="list-style-type: none"> • L'utente è loggato nel sistema e si trova nella home dell'app
FLUSSO DI EVENTI	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente clicca sul menu a sinistra dell'interfaccia e seleziona la voce "PetShop"; 2. In questa sezione visualizzerà tutti i PetShop più vicini geograficamente a lui. L'utente clicca sul PetShop di suo interesse e gli si pare una nuova schermata 3. In questa schermata visualizzerà i tipi di articoli disponibili da poter acquistare. L'utente clicca sull'apposito pulsante relativo al tipo di prodotto che desidera acquistare; 4. Vengono quindi mostrati i prodotti disponibili in base al tipo selezionato: l'utente clicca sull'apposito bottone "Aggiungi al carrello" relativo al prodotto che vuole acquistare. 5. Subito dopo si dirige sull'apposito pulsante sull'interfaccia sinistra che porta al carrello; 6. L'utente può visualizzare i prodotti nel carrello, i relativi costi ed anche il costo totale. Preme sul bottone "Conferma Ordine". Viene mostrato un messaggio di conferma dell'ordine;
CONDIZIONI DI USCITA	<ul style="list-style-type: none"> • L'utente ha effettuato l'acquisto; • L'utente rimane sulla pagina del carrello;
ECCEZIONI	N.D.

NOME CASO D'USO	<i>Aggiungi prodotto</i>
ID	<i>UC06_INS_PRO</i>
ATTORI PARTECIPANTI	<i>Utente PetShop</i>
CONDIZIONI DI ENTRATA	<ul style="list-style-type: none"> • L'utente PetShop è loggato nel sistema e si trova nella home dell'app;
FLUSSO DI EVENTI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sposta il cursore sul menù posto a sinistra e clicca sulla voce "Modifica Prodotti"; 2. Viene mostrata la pagina delle categorie degli articoli presenti nel catalogo; l'utente clicca sulla categoria relativa al prodotto che vuole inserire; 3. Vengono mostrati tutti i prodotti della tipologia selezionata: 4. L'utente clicca sull'apposito bottone "Inserisci nuovo prodotto"; 5. Compare un'interfaccia e da lì inserisce i dati del nuovo prodotto: Nome, Prezzo e Foto (cliccando sull'apposito bottone "Sfoglia" inserisce la foto relativa al nuovo prodotto); 6. L'utente allora termina cliccando sul pulsante "Salva".
CONDIZIONI DI USCITA	<ul style="list-style-type: none"> • Viene inserito il nuovo prodotto nel sistema; • L'utente PetShop si trova nella pagina di modifica dei prodotti.

ECCEZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Inserimento campi non validi per la “tabella dei campi”, il prodotto non viene inserito e viene visualizzato un messaggio di errore di inserimento del prodotto.
------------------	--

NOME CASO D'USO	<i>Aggiungi animale domestico alla propria lista</i>
ID	<i>UC06_INS_PRO</i>
ATTORI PARTECIPANTI	<i>Utente Cliente</i>
CONDIZIONI DI ENTRATA	<ul style="list-style-type: none"> • L'utente Cliente è loggato nel sistema e si trova nella home dell'app;
FLUSSO DI EVENTI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sposta il cursore sul menù posto a sinistra e clicca sulla voce “I miei animali”; 2. Viene mostrata la pagina in cui è presente la lista degli animali domestici aggiunti dall'utente. L'utente quindi clicca sul pulsante con il simbolo “+” 3. Viene mostrata una schermata con tutti i campi da inserire per aggiungere l'animale alla sua lista 4. L'utente compila tutti i campi e preme sul pulsante “aggiungi”.
CONDIZIONI DI USCITA	<ul style="list-style-type: none"> • Viene inserito il nuovo animale nella lista personale; • L'utente PetShop si trova nella pagina della lista di animali posseduti;

ECCEZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Inserimento campi non validi per la “tabella dei campi”, l’animale non viene inserito e viene visualizzato un messaggio di errore di inserimento.
------------------	---

NOME CASO D’USO	<i>Utente avvia una comunicazione</i>
ID	<i>UC06_INS_PRO</i>
ATTORI PARTECIPANTI	<i>Utente Cliente</i>
CONDIZIONI DI ENTRATA	<ul style="list-style-type: none"> • L’utente Cliente è loggato nel sistema e si trova nella home dell’app;
FLUSSO DI EVENTI	<ol style="list-style-type: none"> 2. Sposta il cursore sul menù posto a sinistra e clicca sulla voce “Chat”; 3. Viene mostrata la pagina in cui è presente la cronologia dei messaggi inviati dall’utente. L’utente quindi clicca sul pulsante con il simbolo “+” 4. Viene mostrata una schermata con la lista di tutti i veterinari della zona. L’utente seleziona il veterinario con cui iniziare una conversazione 5. Si apre una schermata in cui l’utente può scrivere messaggi, inviare documenti o iniziare una videochiamata. L’utente inizia a scrivere un messaggio nel relativo campo 6. Preme sul pulsante “invia” 7. Il sistema provvederà a recapitare il messaggio al veterinario
CONDIZIONI DI USCITA	<ul style="list-style-type: none"> • Il nuovo messaggio viene mostrato sulla finestra di chat con l’utente Veterinario

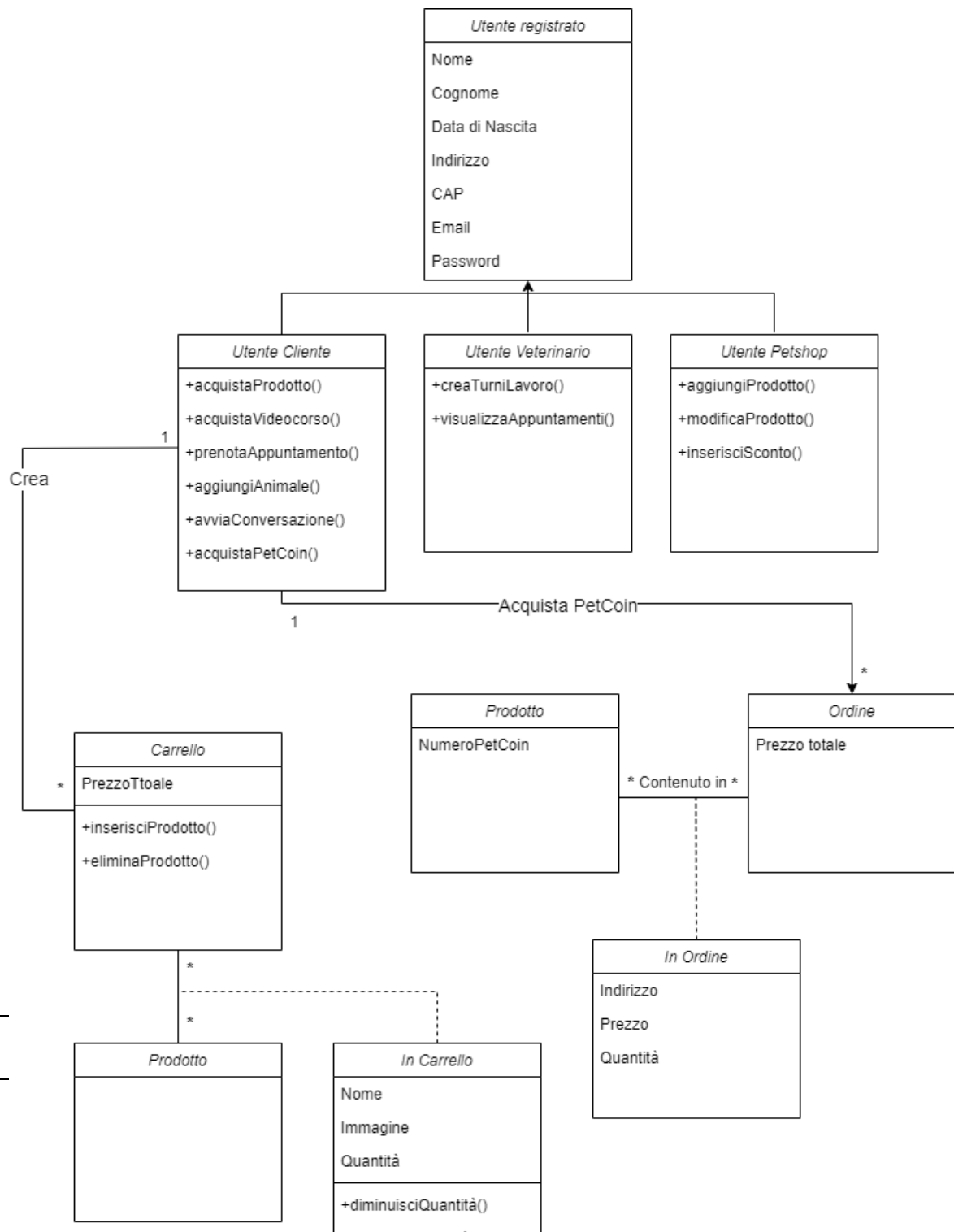
ECCEZIONI	<ul style="list-style-type: none"> N.D.
------------------	--

NOME CASO D'USO	Utente acquista PetCoin
ID	UC06_INS_PRO
ATTORI PARTECIPANTI	Utente Cliente
CONDIZIONI DI ENTRATA	<ul style="list-style-type: none"> L'utente Cliente è loggato nel sistema e si trova nella home dell'app;
FLUSSO DI EVENTI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sposta il cursore sul menù posto a sinistra e clicca sull'immagine del suo profilo; 2. Viene mostrata la pagina in cui è presente una scheda con tutte le informazioni riguardanti il cliente ed i suoi attuali fondi. Clicca sul pulsante "Aggiungi fondi" 3. L'utente seleziona la quantità di denaro da aggiungere ed il metodo di pagamento da utilizzare 4. Confermate le informazioni e preme sul pulsante "Paga ora" 5. Il sistema provvederà a concludere la transazione
CONDIZIONI DI USCITA	<ul style="list-style-type: none"> L'importo dei fondi del cliente viene aggiornata con la taglia della valuta acquistata L'utente viene reindirizzato sulla sua scheda profilo
ECCEZIONI	<ul style="list-style-type: none"> Il sistema restituisce errore nel caso in cui il metodo di pagamento scelto dall'utente non avesse fondi sufficienti

per la transazione

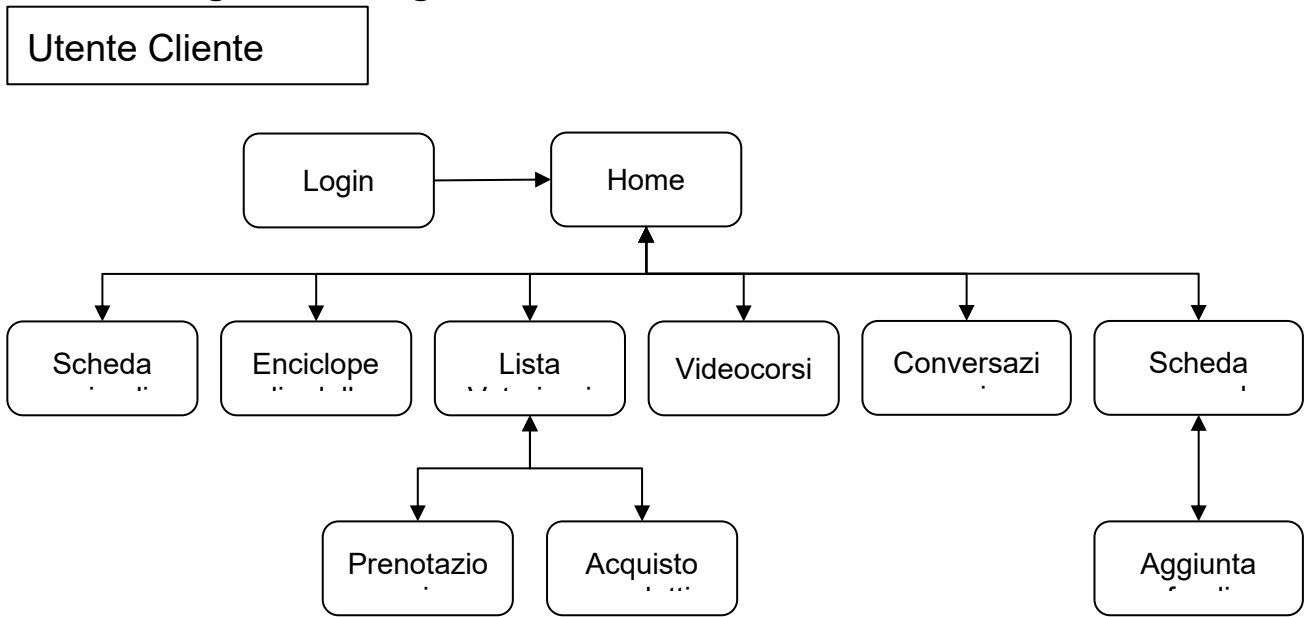
a. 2.3 Object model

i.2.3.1 Class Diagrams

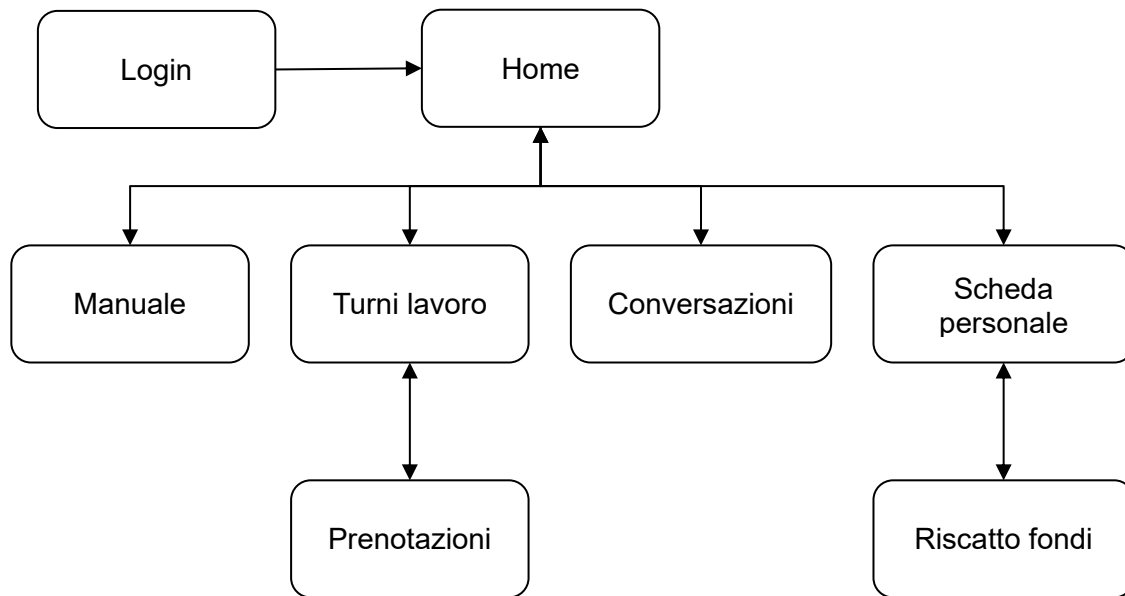


3 Il prototipo

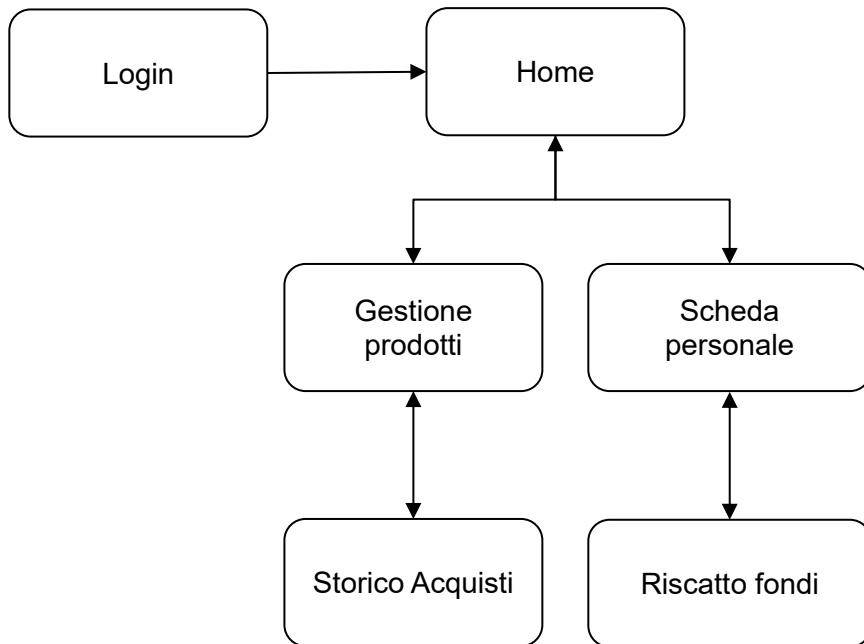
b. 3.1 Diagramma navigazionale



Utente Veterinario

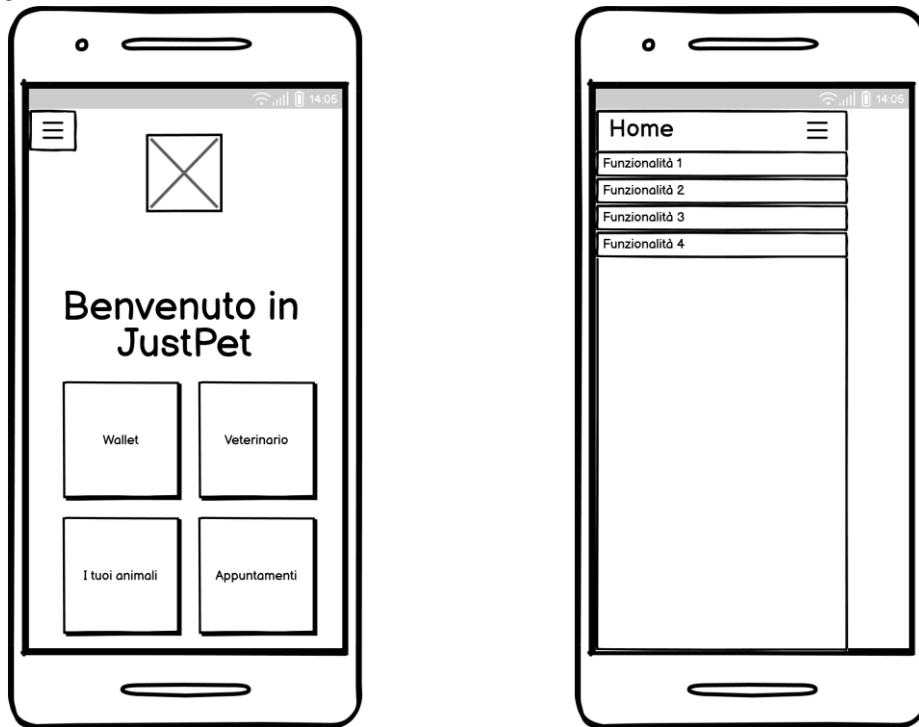


Utente Petshop

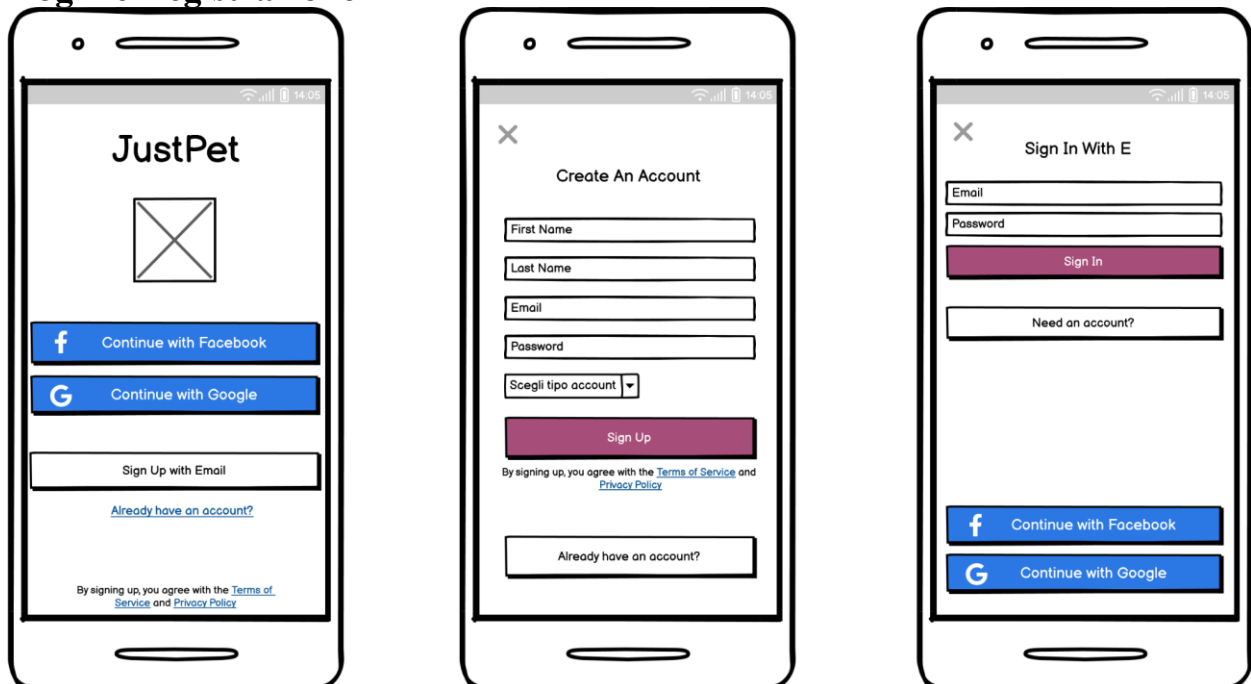


- d. 3.2 Mocks up
- i. 3.2.1 Funzionalità generali

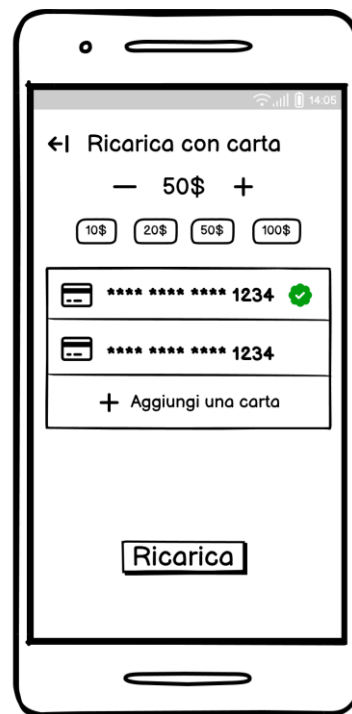
Home



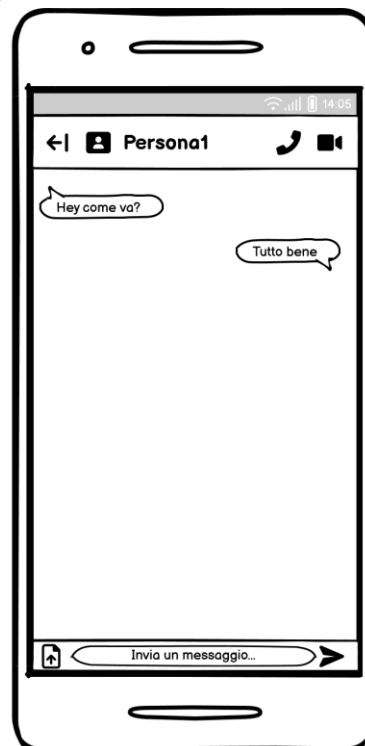
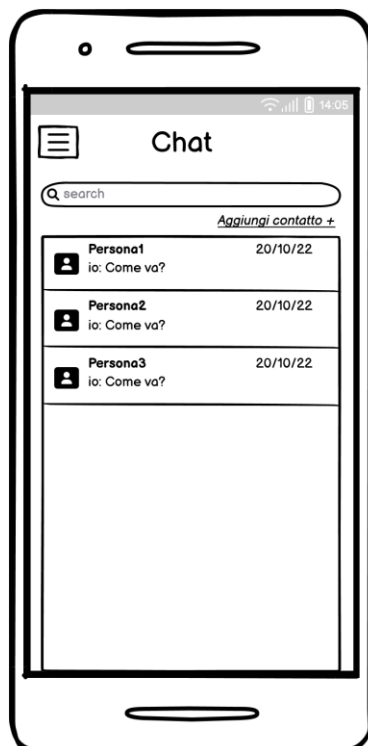
Login e Registrazione



Wallet

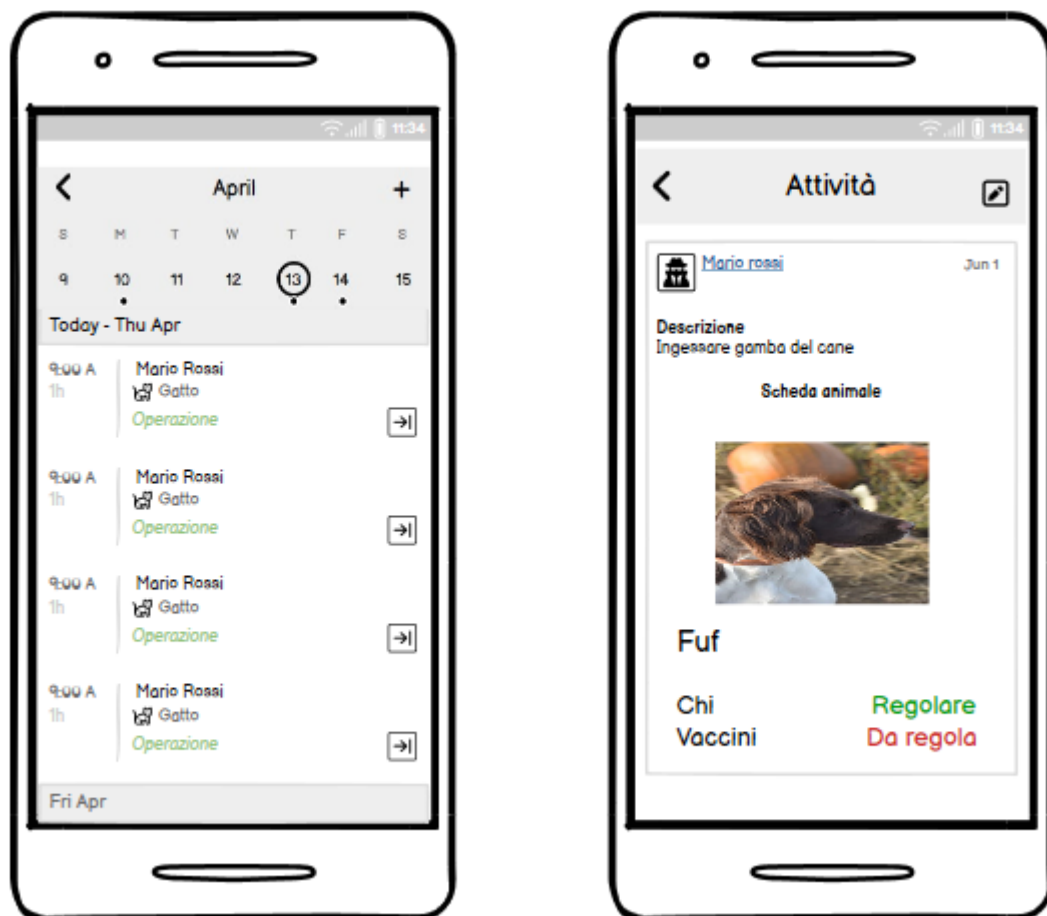


Chat

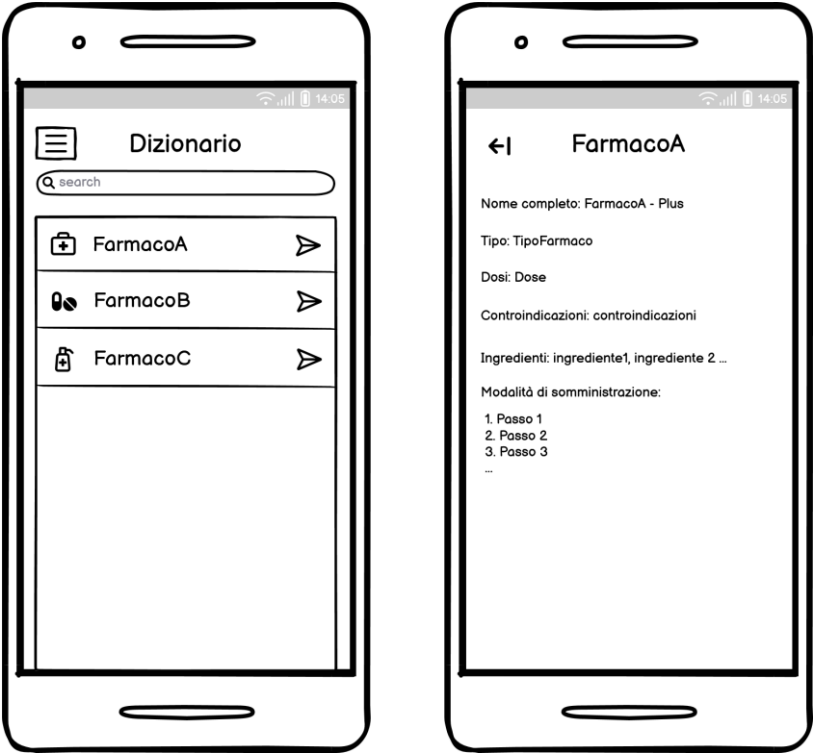


ii.3.2.2 Funzionalità veterinario

Turni lavoro

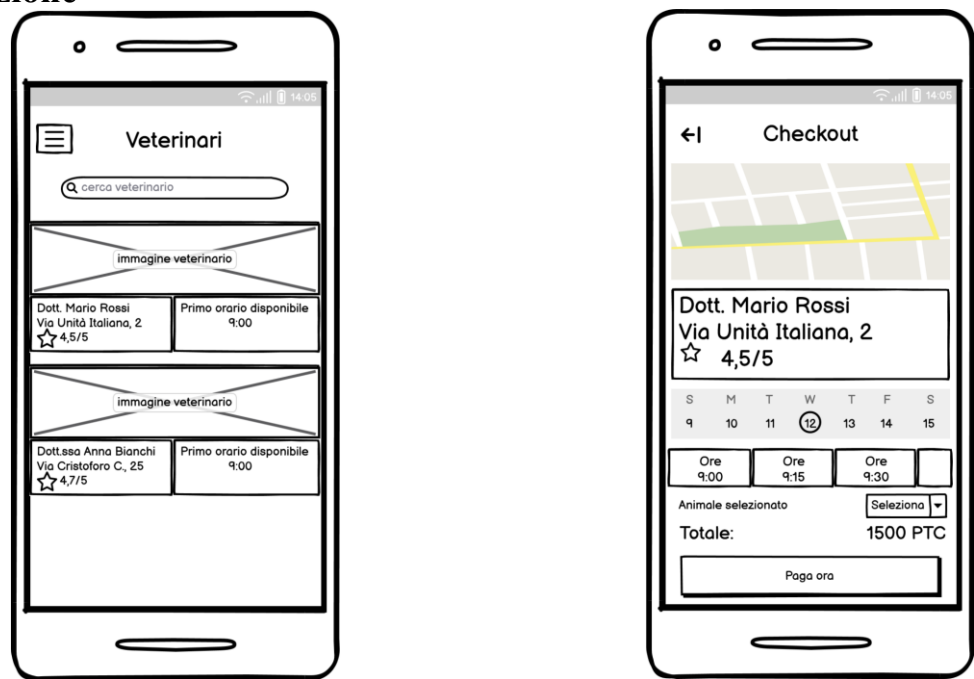


Dizionario

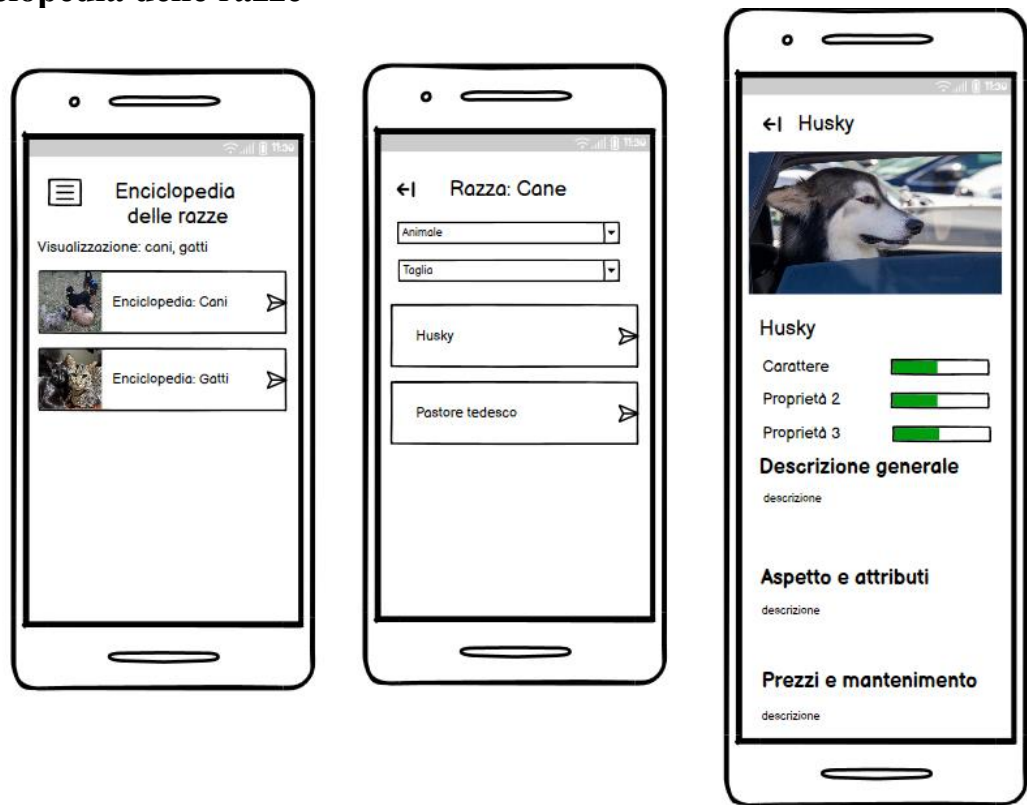


iii.3.2.3 Funzionalità cliente

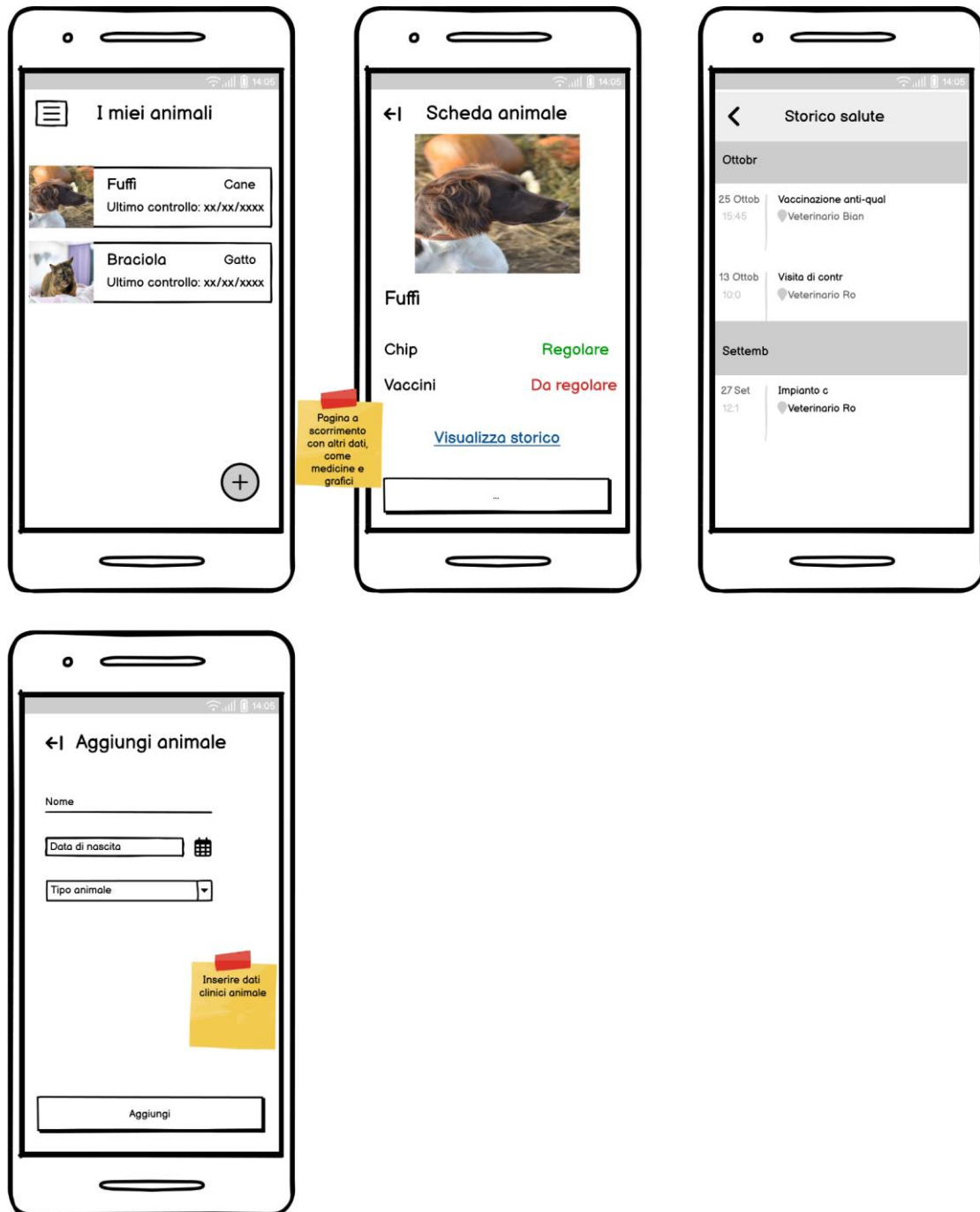
Prenotazione



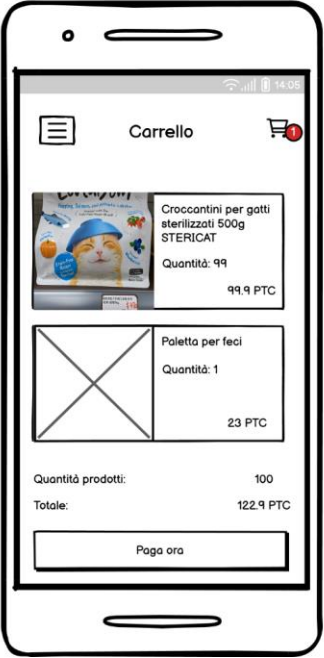
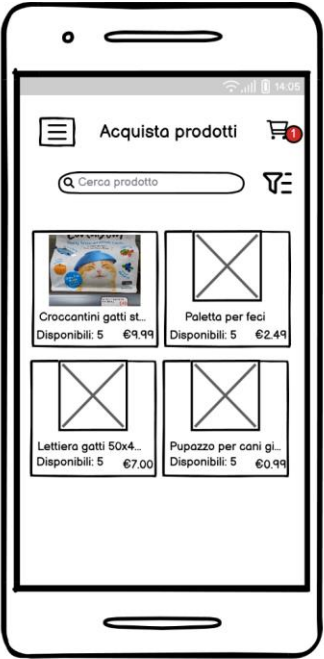
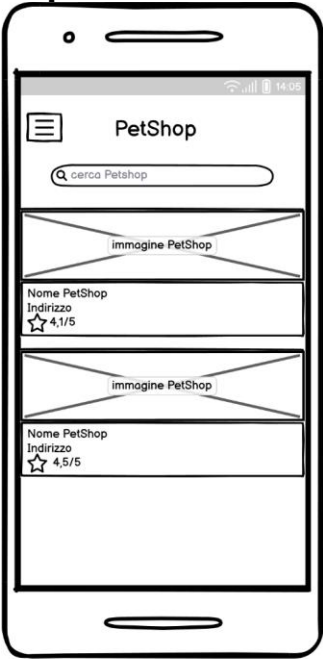
Enciclopedia delle razze



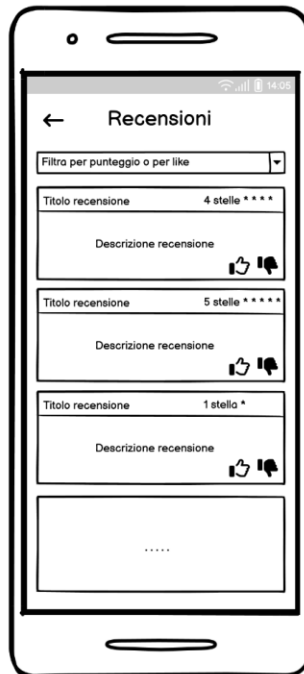
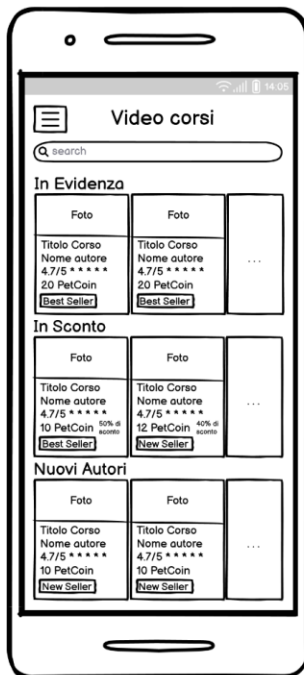
Scheda animale



Acquisto Prodotti



Videocorsi



La schermata di inserimento di un nuovo corso è uguale alla schermata di modifica, salvo piccole modifiche

iv.3.2.4 Funzionalità venditore

Gestione prodotti

I miei articoli

In vendita (...)

Foto

Nome articolo

Descrizione articolo

Foto

Nome articolo

Descrizione articolo

Foto

Nome articolo

Descrizione articolo

.....

+

Inserisci articolo

Carica foto

Inserisci titolo:

Croccantini per gatti sterilizzati

Inserisci descrizione breve:

Croccantini per gatti sterilizzati 500g STERICAT

Inserisci costo:

15 PetCoin

Inserisci disponibilità:

20

Metti in vendita

La schermata di inserimento di un nuovo prodotto è uguale alla schermata di modifica, salvo piccole modifiche