



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO  
**DIPARTIMENTO DI INFORMATICA**  
**DIPARTIMENTO DI ECCELLENZA**

Corso Enterprise Mobile Application Development

**JustPet**  
**Requirement Analysis Document**  
**Versione 1.0**

**LOGO PROGETTO**



Data: 14/11/2022

Progetto: JustPet	Versione: 1.0
Documento: Titolo Documento	Data: 14/11/2022

### Coordinatore del progetto:

Nome
Rita FRANCESA
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

# **Indice**

<b>1 Sistema proposto</b>	<b>4</b>
1.2 Requisiti funzionali	4
1.3 Requisiti non funzionali	5
<b>2. System model</b>	<b>6</b>
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	14
2.3 Object model	20
2.3.1 Class Diagrams	20
<b>3 Il prototipo</b>	<b>22</b>
3.1 Diagramma navigazionale	22
3.2 Mocks up	25

# 1 Sistema proposto

## 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, videochiamate e invio documenti:** Il sistema dovrà fornire la possibilità, sia ad utenti veterinari che utenti clienti, di comunicare tra loro tramite messaggi, videochiamate e documenti.

**RF05 – 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

**RF06 – 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

**RF07 – 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

**RF08 – 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

**RF09 – 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.

**RF10 – Calendario dei turni di lavoro:** il sistema dovrà permettere all'utente veterinario di creare un calendario dei propri turni di lavoro con relativo orario.

**RF11 – Visualizzare lista di prenotazioni:** il sistema dovrà permettere all'utente veterinario di visualizzare tutte le prenotazioni effettuate dagli utenti clienti

**RF12 – Registrazione video:** il sistema dovrà permettere all'utente cliente e all'utente veterinario di poter registrare video ed inviarli

**RF13 – Prenotare un appuntamento:** il sistema dovrà permettere all'utente cliente di prenotare un appuntamento presso un qualsiasi veterinario scegliendo un orario disponibile

**RF14 – Bestiario:** il sistema dovrà permettere all'utente cliente di consultare un bestiario contenente informazioni su tutte le razze dei vari animali che possiede

**RF15 – Acquisto prodotti:** il sistema dovrà permettere all'utente cliente di poter aggiungere al carrello i prodotti in vendita da un PetShop

	Enterprise Mobile Application Development	Pagina 4 di 32
--	---	----------------

**RF16 – 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.

**RF17 – Ricerca veterinari:** il sistema dovrà permettere all’utente cliente di ricercare tutti i veterinari nei suoi dintorni e di visualizzarne una scheda relativa

**RF18 – Vendita prodotti:** il sistema dovrà permettere all’utente PetShop di mettere in vendita i propri prodotti, impostando un determinato prezzo.

**RF19 - Aggiungere Videocorsi:** il sistema dovrà permettere all’utente cliente di poter creare videocorsi, specificando anche il prezzo

**RF20 - Visualizzare Videocorsi:** il sistema dovrà permettere all’utente cliente di poter visualizzare tutti i video corsi disponibili.

**RF21 - Acquistare Videocorsi:** il sistema dovrà permettere all’utente cliente di poter acquistare videocorsi creati da altri utenti clienti o veterinari.

**RF22 - Aggiungere fondi:** il sistema dovrà permettere all’utente cliente di poter aggiungere fondi, chiamati PetCoin, al proprio account, pagando con valuta reale.

## 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 erronei 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 manutenuto e aggiornato per 3 mesi (**priorità bassa**);

	Enterprise Mobile Application Development	Pagina 5 di 32
--	---	----------------

## 2. System model

### 2.1 Scenari

<b>NOME:</b>	SCN01 - Utente acquista prodotto
<b>RIFERIMENTI A REQUISITI FUNZ.:</b>	RF02, RF15
<b>ISTANZE DI ATTORI PARTECIPANTI:</b>	Francesco: Utente Consumatore
<b>FLUSSO DI EVENTI:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Francesco si connette alla piattaforma e dalla homepage si indirizza alla pagina di login;</li><li>2. Effettua quindi il login tramite l'email(francesco30@unisa.it) e password(ciccio30L);</li><li>3. Viene successivamente reindirizzato alla home, nell'attimo seguente clicca sul menu a sinistra dell'interfaccia e seleziona la voce "Pet shop";</li><li>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;</li><li>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";</li><li>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;</li><li>7. Vengono mostrati gli articoli disponibili: Francesco sceglie l'articolo "Gioco per gatti Round About" e clicca "Aggiungi al carrello";</li><li>8. Subito dopo si dirige sull'apposito pulsante sull'interfaccia sinistra che porta al carrello;</li></ol>

	<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"> <li>• Corda con due palline (50 PTC)</li> <li>• Gioco per gatti Round About (100 PTC)</li> <li>• Costo totale 150 PTC.</li> </ul> <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 conto di Francesco</p>
--	---

<b>NOME:</b>	SCN02 - Utente prenota un appuntamento
<b>RIFERIMENTI A REQUISITI FUNZ.:</b>	RF02, RF13
<b>ISTANZE DI ATTORI PARTECIPANTI:</b>	Federica: Cliente
<b>FLUSSO DI EVENTI:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Federica avvia l'app ed effettua l'accesso con i suoi dati, inserendo nome utente e password</li> <li>2. Apre il menù delle funzioni e sceglie la voce dedicata alle prenotazioni dal veterinario</li> <li>3. Scorre la lista di veterinari più vicini a lei e seleziona quello che gradisce di più: Dott. Salvo Salvini</li> <li>4. Una volta selezionato, sceglie, tra gli orari disponibili, quello più comodo per lei: 9:15</li> <li>5. Il sistema mostrerà un riepilogo di tutte le informazioni, ovvero: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Veterinario: Dott. Salvo Salvini</li> <li>b. Orario: 9:15</li> <li>c. Prezzo: 150 PTC</li> </ul> </li> <li>6. Federica conferma tali informazioni e preme sul pulsante “Prenota ora”</li> <li>7. Il sistema sottrae il prezzo di 150 PTC dal conto di Federica</li> </ol>

	Enterprise Mobile Application Development	Pagina 7 di 32
--	---	----------------

<b>NOME:</b>	SCN03 - Utente avvia una comunicazione
<b>RIFERIMENTI A REQUISITI FUNZ.:</b>	RF02, RF04
<b>ISTANZE DI ATTORI PARTECIPANTI:</b>	Cristiano: Cliente
<b>FLUSSO DI EVENTI:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cristiano avvia l'app ed effettua il login inserendo il suo username e la sua password.</li> <li>2. Apre il menù presente nella home e seleziona la voce “Comunicazioni”.</li> <li>3. Scorre la lista di veterinari e seleziona il veterinario con cui vuole iniziare una comunicazione: la Dott.ssa Roberta Gialli</li> <li>4. Una volta aperta la scheda del veterinario, preme sul pulsante presente in alto con il simbolo di un messaggio.</li> <li>5. Gli viene mostrata un’interfaccia dove può scrivere un messaggio, inviare un documento o iniziare una videochiamata</li> <li>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”.</li> <li>7. Cristiano preme sul pulsante “Invia” ed il messaggio viene recapitato al veterinario.</li> </ol>

<b>NOME:</b>	SCN04 - Utente acquista un videocorso
<b>RIFERIMENTI A REQUISITI FUNZ.:</b>	RF02, RF19
<b>ISTANZE DI ATTORI PARTECIPANTI:</b>	Giovanni: Cliente
<b>FLUSSO DI EVENTI:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Giovanni avvia l'app ed effettua il login inserendo il proprio username e la propria password.</li> <li>2. Apre il menù cliccando sull’apposito pulsante presente nella home</li> </ol>

	Enterprise Mobile Application Development	Pagina 8 di 32
--	---	----------------

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Seleziona la categoria “Videocorsi”</li> <li>4. Il sistema gli mostrerà una lista di tutti i videocorsi disponibili.</li> <li>5. Giovanni seleziona il videocorso “Come lavare correttamente il proprio barboncino”.</li> <li>6. Visualizza tutte le informazioni riguardanti il videocorso, quali prezzo, recensioni e descrizione.</li> <li>7. Convinto della scelta, Giovanni clicca sul pulsante “Acquista ora”.</li> <li>8. Il sistema provvederà a sottrarre il valore del videocorso dai suoi fondi personali.</li> </ol>
--	--

<b>NOME:</b>	SCN05 - Veterinario consulta il dizionario
<b>RIFERIMENTI A REQUISITI FUNZ.:</b>	RF02, RF09
<b>ISTANZE DI ATTORI PARTECIPANTI:</b>	Giorgia: Veterinario
<b>FLUSSO DI EVENTI:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Giorgia avvia l'app ed effettua il login inserendo la propria username e la propria password.</li> <li>2. Apre il menù cliccando sull'apposito pulsante presente nella home.</li> <li>3. Seleziona la categoria “Dizionario”</li> <li>4. Giorgia vuole sapere il dosaggio preciso in base alla taglia dei cani del farmaco anti-pulci.</li> <li>5. Scrive nella barra di ricerca “Anti-pulci” ed il sistema gli mostra il farmaco che desidera.</li> <li>6. Giorgia clicca sul farmaco.</li> <li>7. Le si apre una schermata con tutte le informazioni riguardanti il farmaco “anti-pulci”.</li> </ol>

<b>NOME:</b>	SCN06 - Utente aggiunge animale
<b>RIFERIMENTI A REQUISITI FUNZ.:</b>	RF02, RF05
<b>ISTANZE DI ATTORI PARTECIPANTI:</b>	Vincenzo: Utente Consumatore

	Enterprise Mobile Application Development	Pagina 9 di 32
--	---	----------------

<b>FLUSSO DI EVENTI:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Vincenzo si connette alla piattaforma e dalla homepage si indirizza alla pagina di login;</li> <li>2. Effettua quindi il login tramite l'email(vins99@unisa.it) e password(enzuccio00);</li> <li>3. Viene successivamente reindirizzato alla home, nell'attimo seguente clicca sul menu a sinistra dell'interfaccia e seleziona la voce "I miei animali";</li> <li>4. In questa sezione Vincenzo visualizzerà la lista di tutti i suoi animali registrati nella piattaforma; Vincenzo clicca sull'apposito pulsante "Aggiungi animale";</li> <li>5. Viene reindirizzato sull'apposita pagina, Vincenzo allora digita tutti i dati per l'animale;</li> <li>6. Una volta che ha finito di inserire i dati, Vincenzo clicca sull'apposito bottone di conferma. Gli viene mostrato un messaggio di successo.</li> <li>7. Vincenzo viene reindirizzato alla pagina precedente, visualizzando tutti i suoi animali registrati, compreso il nuovo animale.</li> </ol>
--------------------------	--

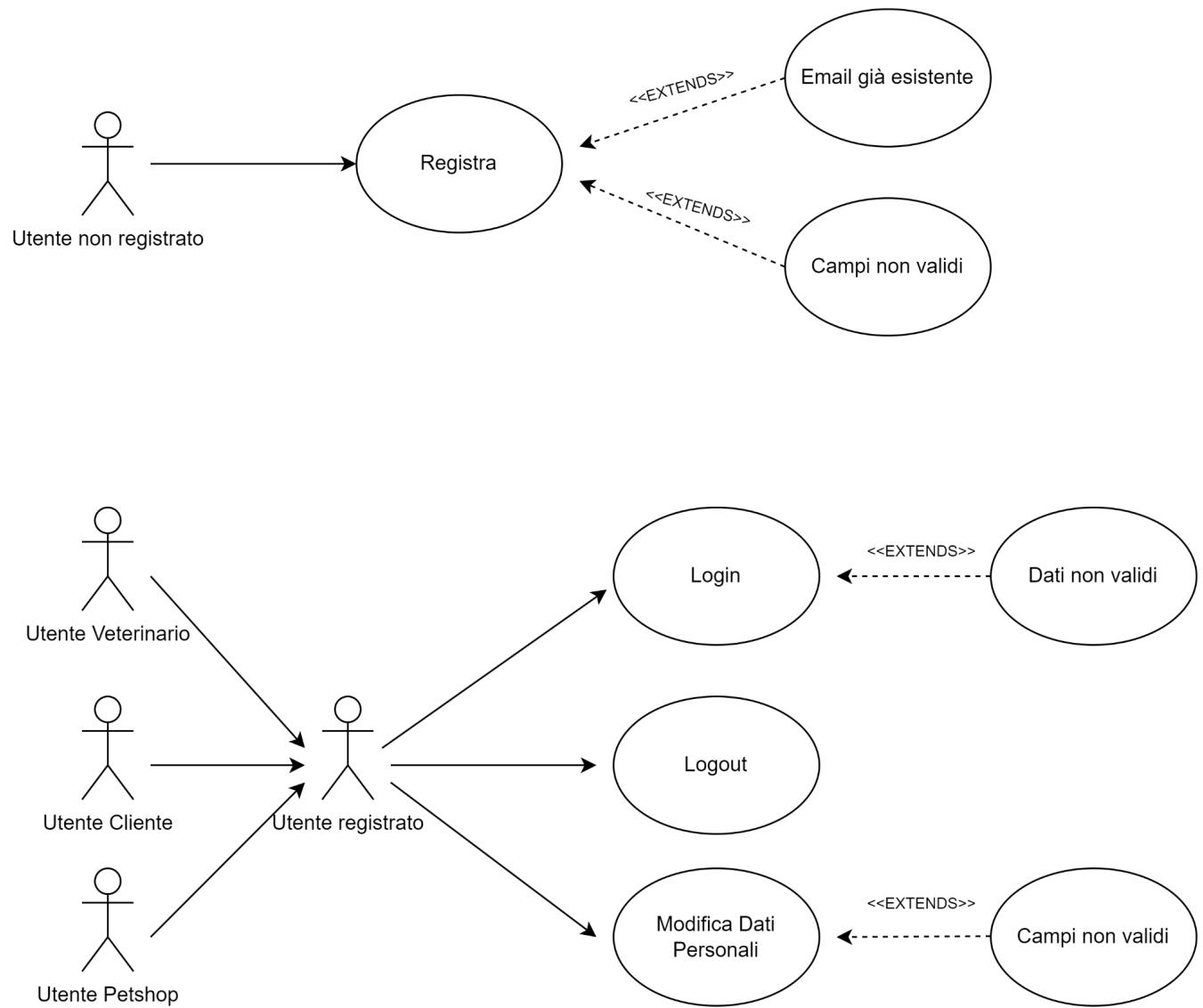
<b>NOME:</b>	SCN07 - Utente aggiunge fondi al portafoglio
<b>RIFERIMENTI A REQUISITI FUNZ.:</b>	RF02, RF22
<b>ISTANZE DI ATTORI PARTECIPANTI:</b>	Vincenzo: Utente Consumatore
<b>FLUSSO DI EVENTI:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Vincenzo si connette alla piattaforma e dalla homepage si indirizza alla pagina di login;</li> <li>2. Effettua quindi il login tramite l'email(vins99@unisa.it) e password(enzuccio00);</li> <li>3. Viene successivamente reindirizzato alla home, nell'attimo seguente clicca sul menu a sinistra dell'interfaccia e seleziona la voce "Wallet";</li> <li>4. Vincenzo visualizzerà il suo credito residuo e tutte le transazioni effettuate, filtrate per periodo di tempo; Vincenzo</li> </ol>

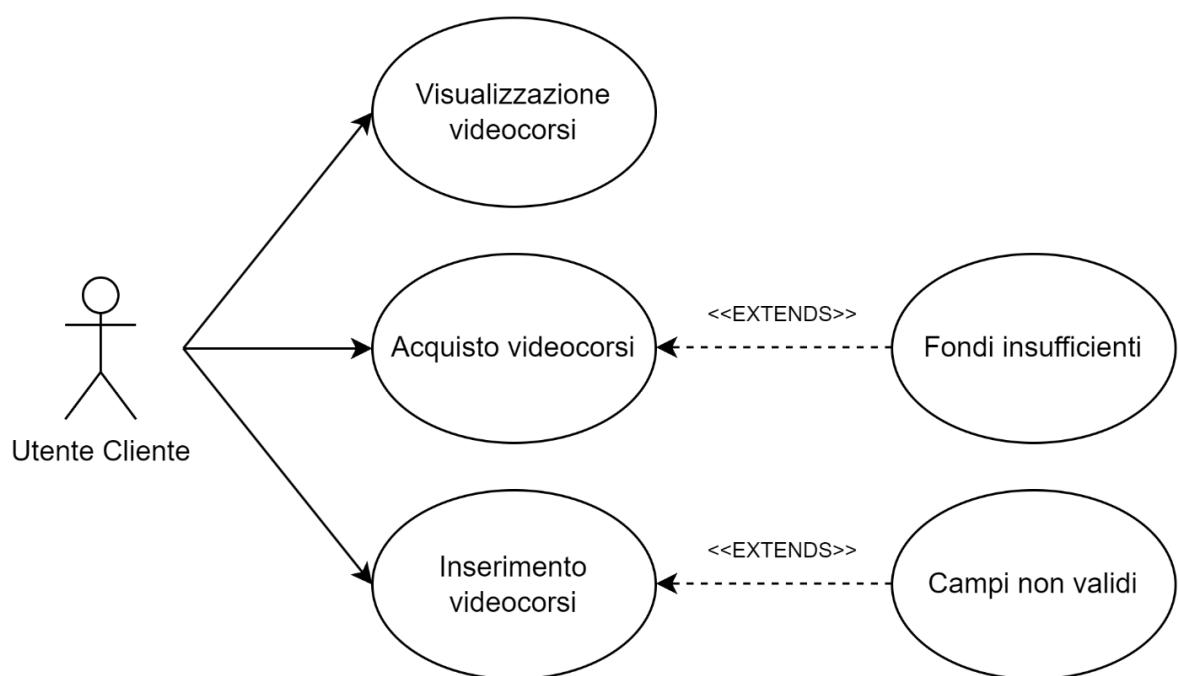
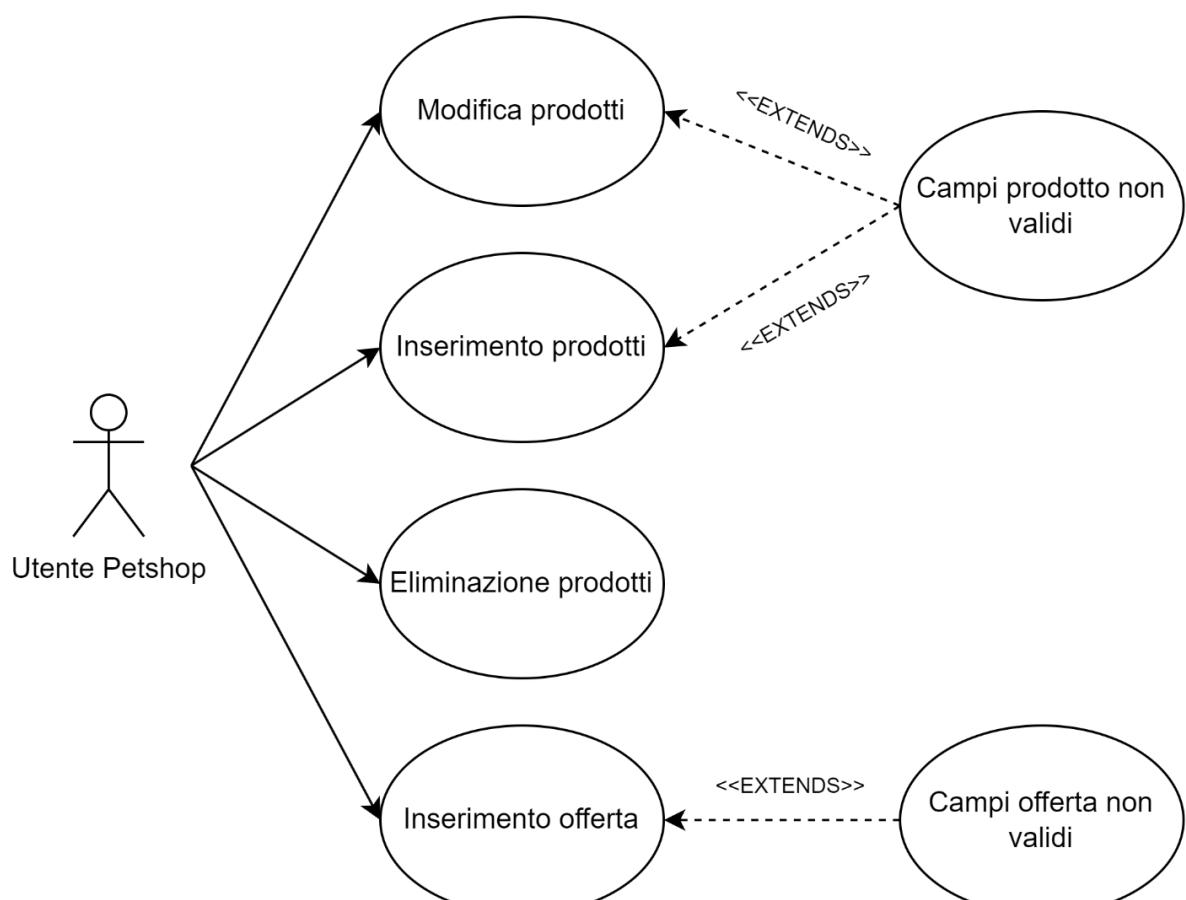
	<p>clicca sull'apposito pulsante “Ricarica”;</p> <p>5. Viene reindirizzato sull'apposita pagina, Vincenzo allora digita tutti i suoi dati per poter ricaricare il suo portafoglio</p> <p>6. Una volta che ha finito di inserire i dati, Vincenzo clicca sull'apposito bottone “Effettua ricarica”. Gli viene mostrato un messaggio di successo. Il credito residuo viene aggiornato.</p>
--	--

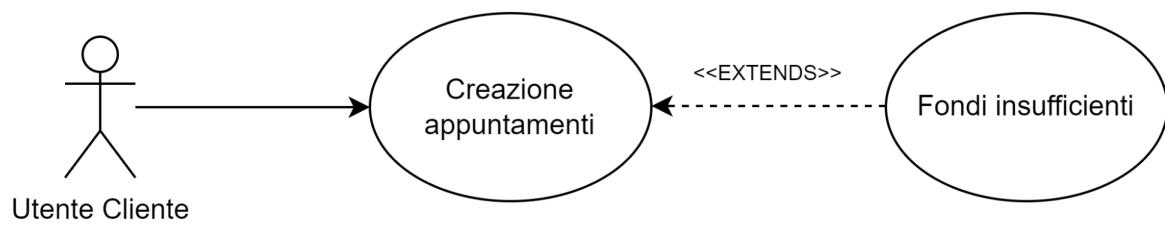
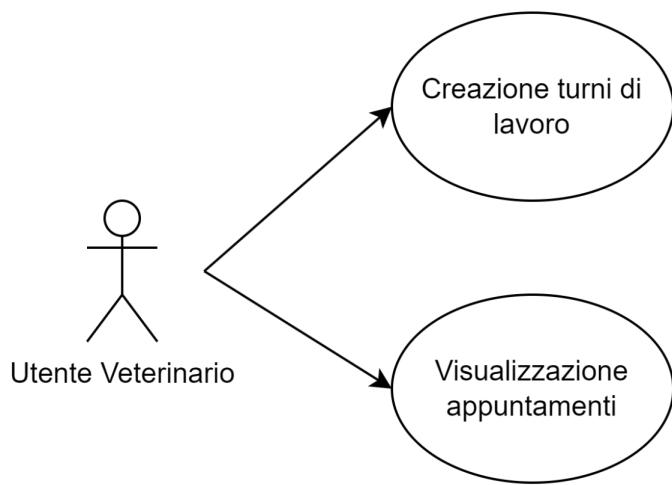
	Enterprise Mobile Application Development	Pagina 11 di 32
--	---	-----------------

## 2.2 Modello dei Casi d'Uso

### 2.2.1 Diagramma dei casi d'uso







### 2.2.2 Casi d'uso più significativi

<b>NOME CASO D'USO</b>	<b>Utente cliente acquista prodotto</b>
<b>ID</b>	<b>UC02_ACQ_PRO</b>
<b>ATTORI PARTECIPANTI</b>	<b>Utente cliente</b>

<b>CONDIZIONI DI ENTRATA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'utente è loggato nel sistema e si trova nella home dell'app</li> </ul>
<b>FLUSSO DI EVENTI</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'utente clicca sul menu a sinistra dell'interfaccia e seleziona la voce "PetShop";</li> <li>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</li> <li>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;</li> <li>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.</li> <li>5. Subito dopo si dirige sull'apposito pulsante sull'interfaccia sinistra che porta al carrello;</li> <li>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;</li> </ol>
<b>CONDIZIONI DI USCITA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'utente ha effettuato l'acquisto;</li> <li>L'utente rimane sulla pagina del carrello;</li> </ul>
<b>ECCEZIONI</b>	N.D.

<b><i>NOME CASO D'USO</i></b>	<i>Aggiungi prodotto</i>
-------------------------------	--------------------------

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

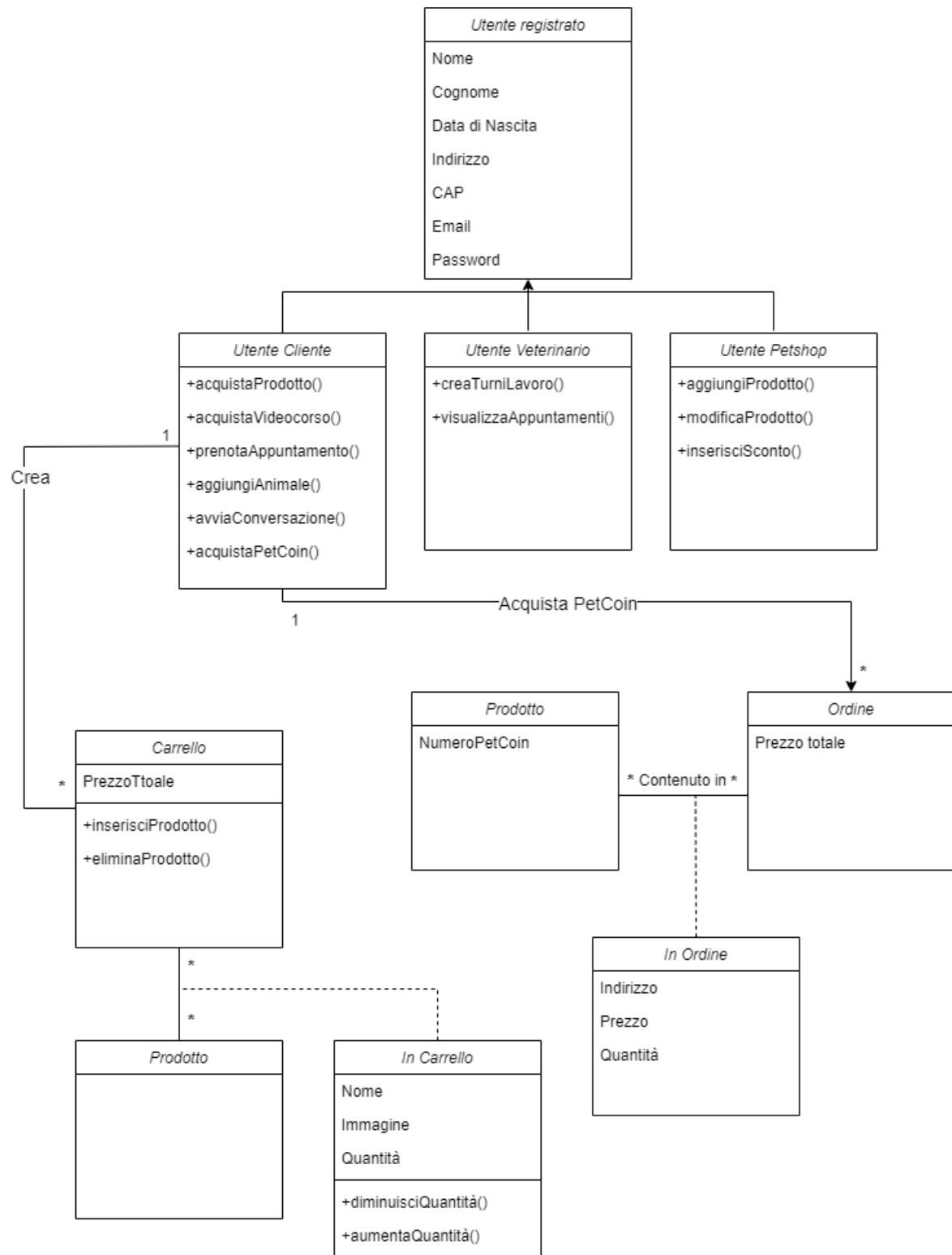
<b>NOME CASO D'USO</b>	<i>Aggiungi animale domestico alla propria lista</i>
<b>ID</b>	<b>UC06_INS_PRO</b>
<b>ATTORI PARTECIPANTI</b>	<b>Utente Cliente</b>
<b>CONDIZIONI DI ENTRATA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'utente Cliente è loggato nel sistema e si trova nella home dell'app;</li> </ul>
<b>FLUSSO DI EVENTI</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Sposta il cursore sul menù posto a sinistra e clicca sulla voce "I miei animali";</li> <li>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 "+"</li> <li>Viene mostrata una schermata con tutti i campi da inserire per aggiungere l'animale alla sua lista</li> <li>L'utente compila tutti i campi e preme sul pulsante "aggiungi".</li> </ol>
<b>CONDIZIONI DI USCITA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Viene inserito il nuovo animale nella lista personale;</li> <li>L'utente PetShop si trova nella pagina della lista di animali posseduti;</li> </ul>
<b>ECCEZIONI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Inserimento campi non validi per la "tabella dei campi", l'animale non viene inserito e viene visualizzato un messaggio di errore di inserimento.</li> </ul>

<b>NOME CASO D'USO</b>	<i>Utente avvia una comunicazione</i>
<b>ID</b>	<b>UC06_INS_PRO</b>
<b>ATTORI PARTECIPANTI</b>	<i>Utente Cliente</i>
<b>CONDIZIONI DI ENTRATA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'utente Cliente è loggato nel sistema e si trova nella home dell'app;</li> </ul>
<b>FLUSSO DI EVENTI</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Sposta il cursore sul menù posto a sinistra e clicca sulla voce "Chat";</li> <li>Viene mostrata la pagina in cui è presente la cronologia dei messaggi inviati dall'utente. L'utente quindi clicca sul pulsante con il simbolo "+"</li> <li>Viene mostrata una schermata con la lista di tutti i veterinari della zona. L'utente seleziona il veterinario con cui iniziare una conversazione</li> <li>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</li> <li>Preme sul pulsante "invia"</li> <li>Il sistema provvederà a recapitare il messaggio al veterinario</li> </ol>
<b>CONDIZIONI DI USCITA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Il nuovo messaggio viene mostrato sulla finestra di chat con l'utente Veterinario</li> </ul>
<b>ECCEZIONI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>N.D.</li> </ul>

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

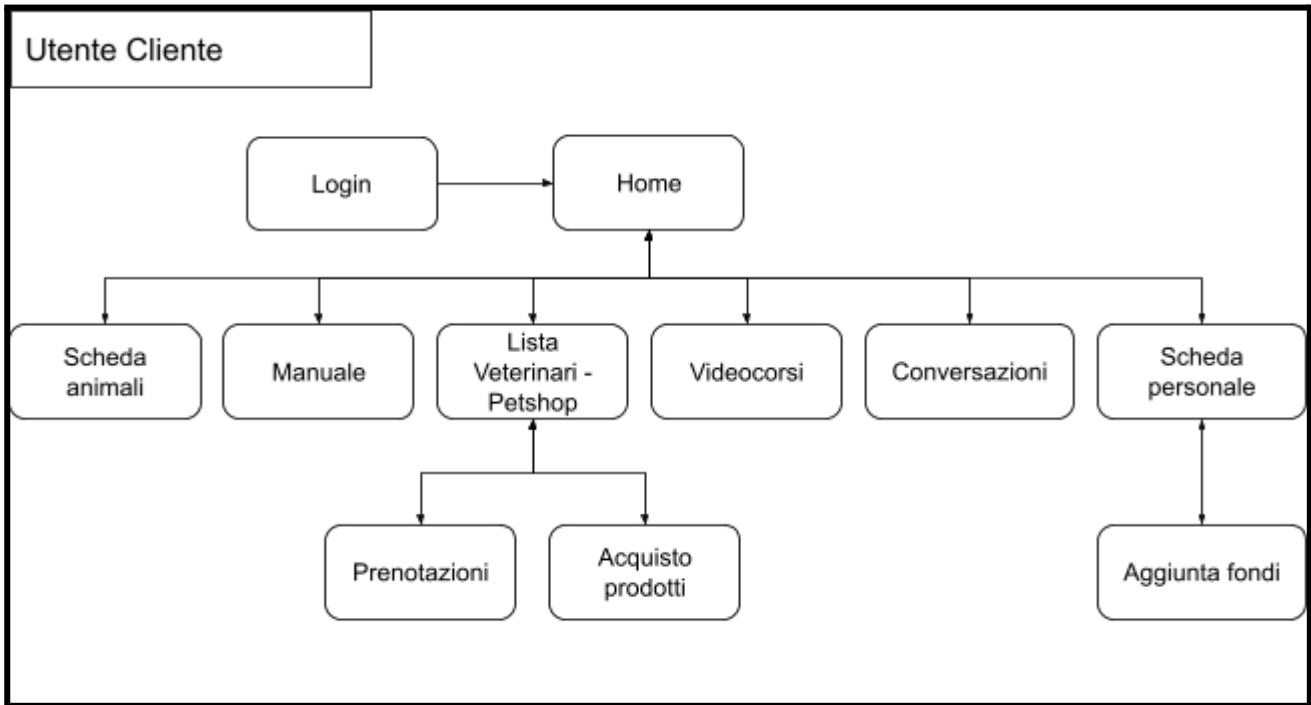
## 2.3 Object model

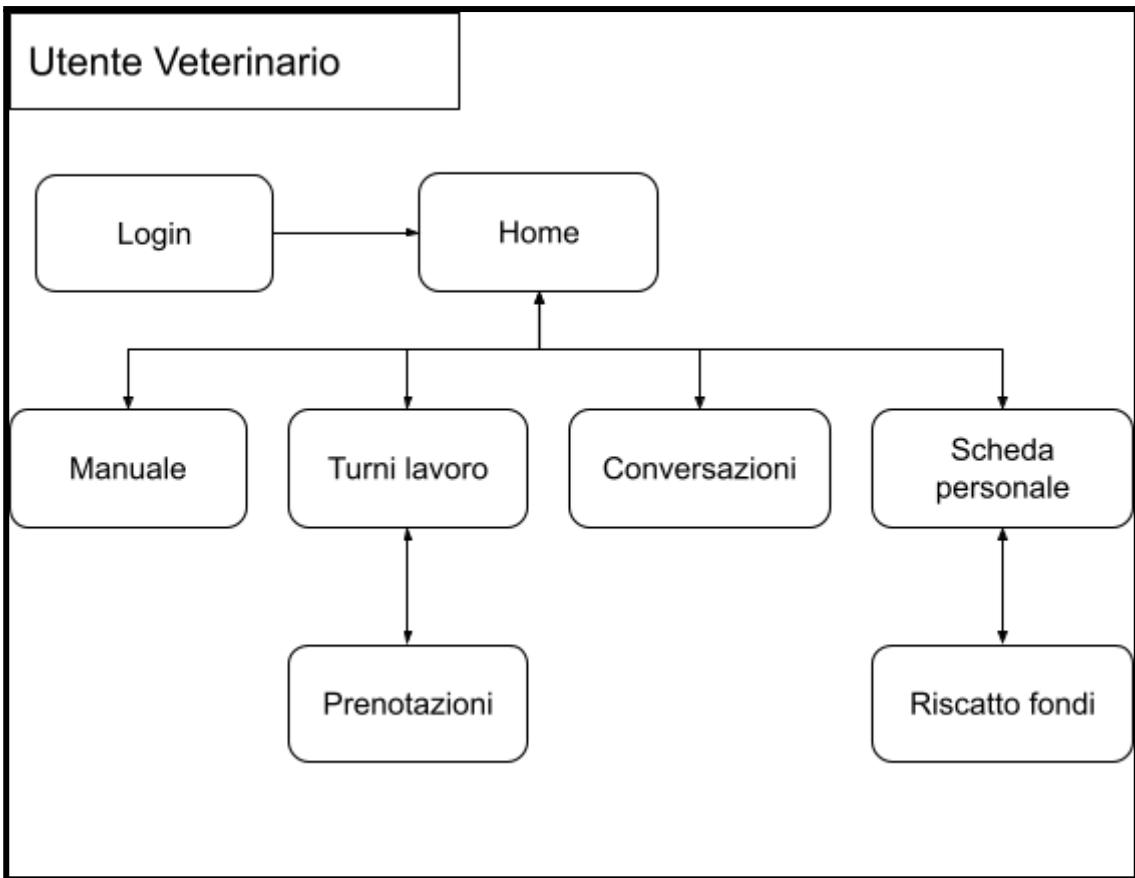
### 2.3.1 Class Diagrams

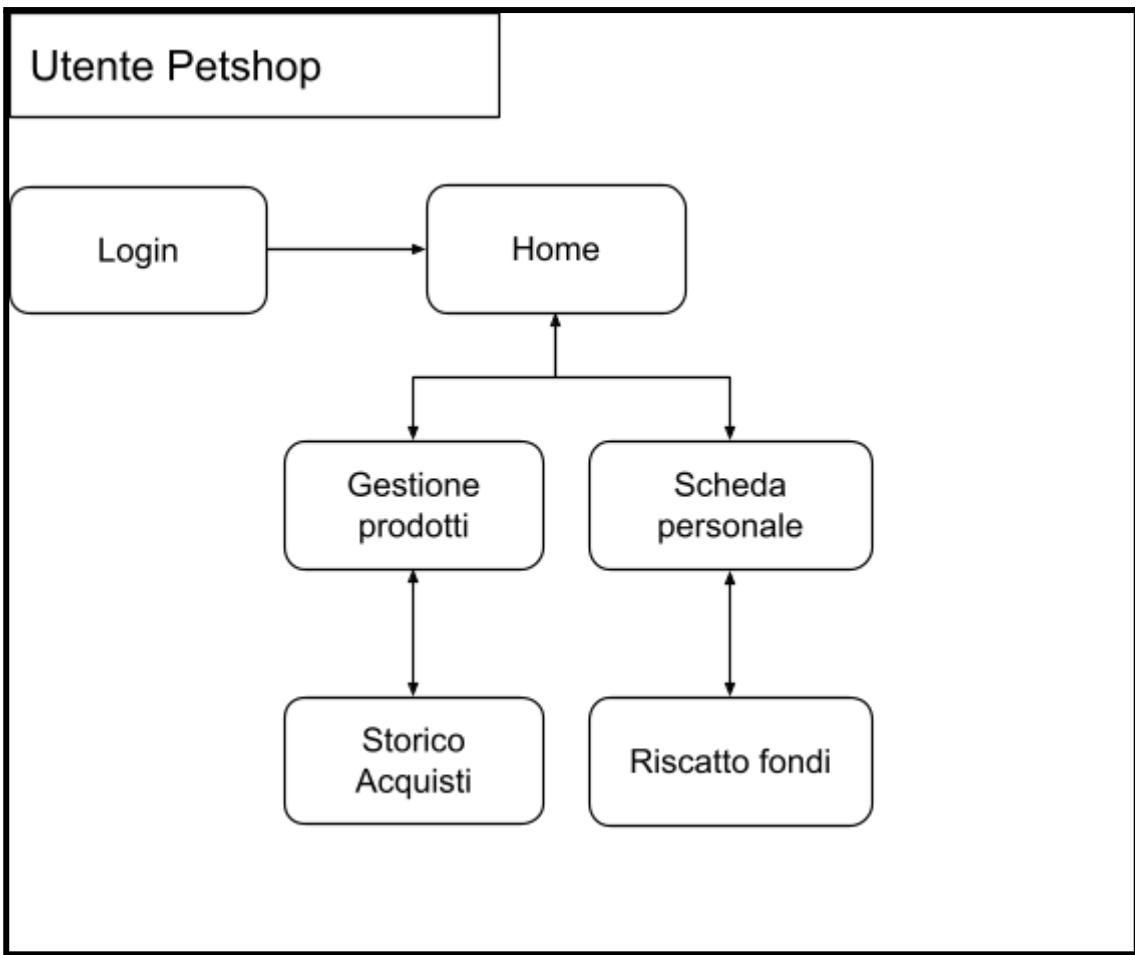


# 3 Il prototipo

## 3.1 Diagramma navigazionale



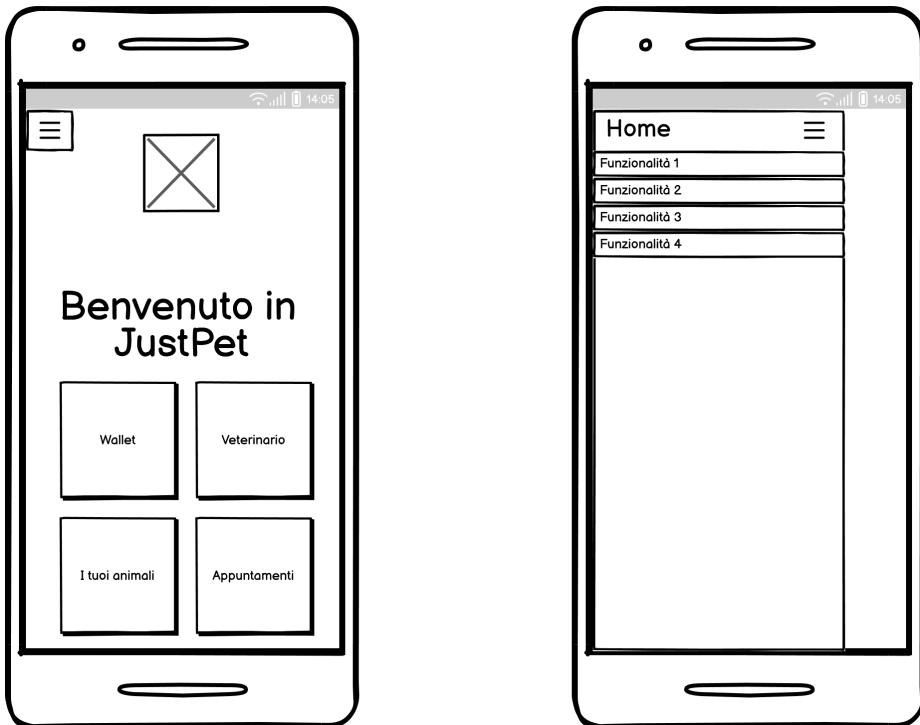




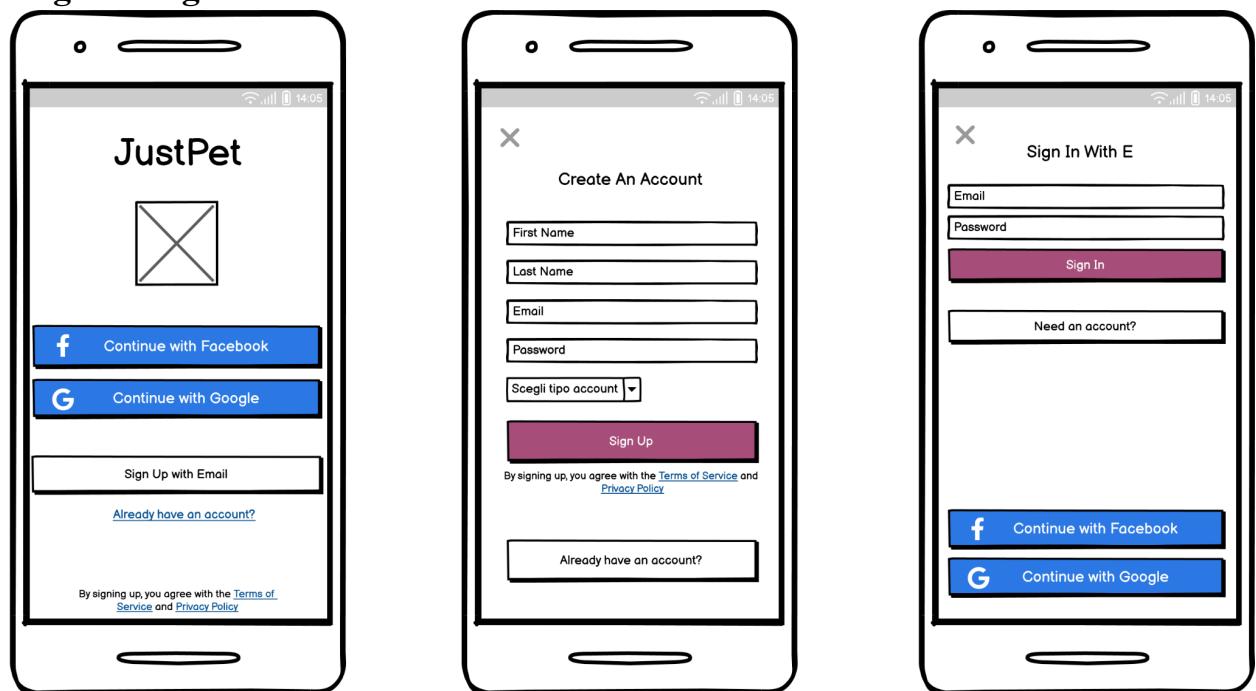
## 3.2 Mocks up

### 3.2.1 Funzionalità generali

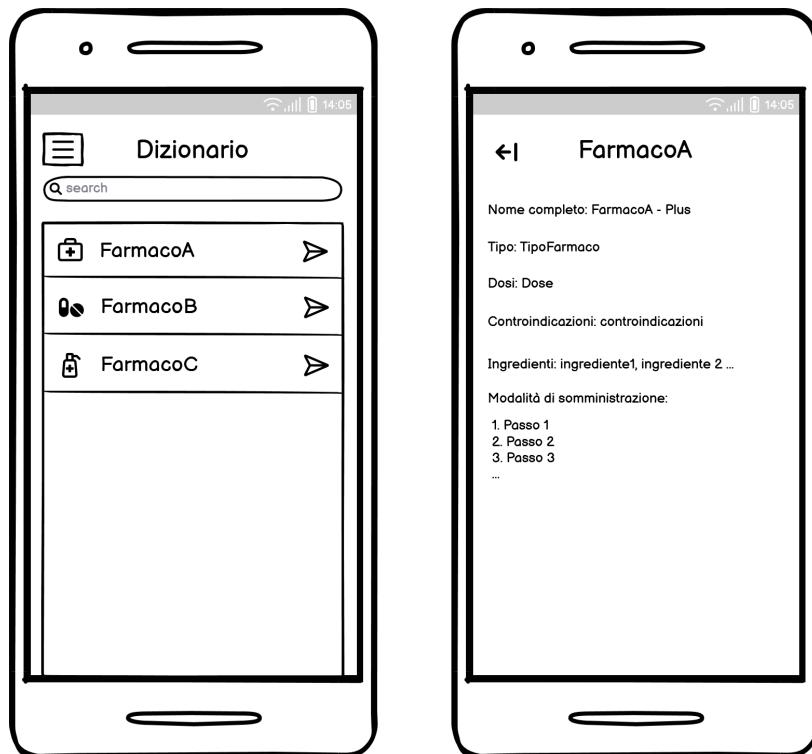
#### Home



#### Login e Registrazione



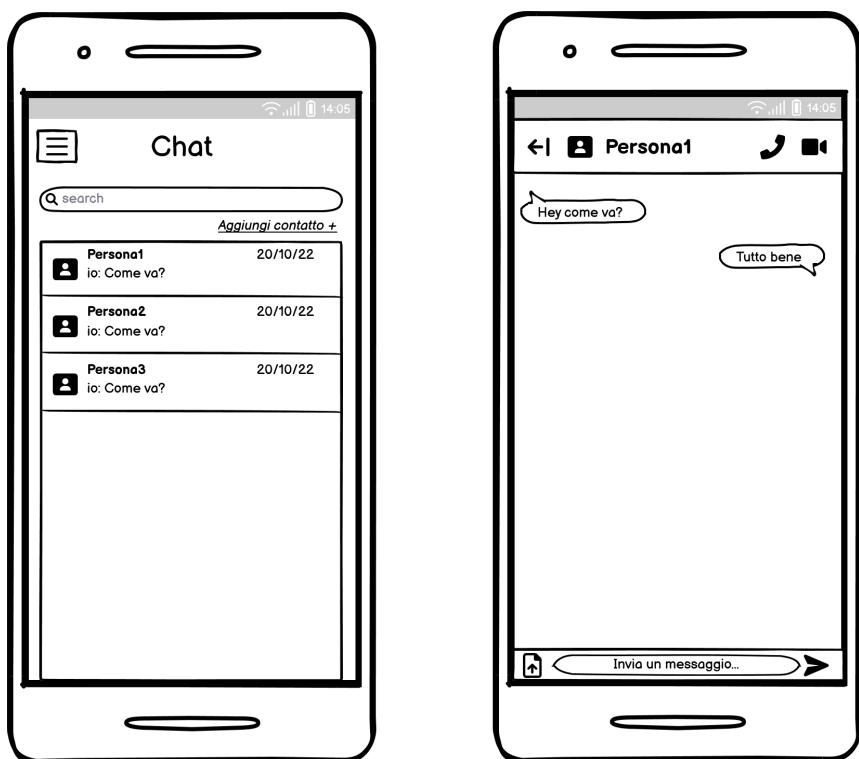
## Dizionario



## Wallet

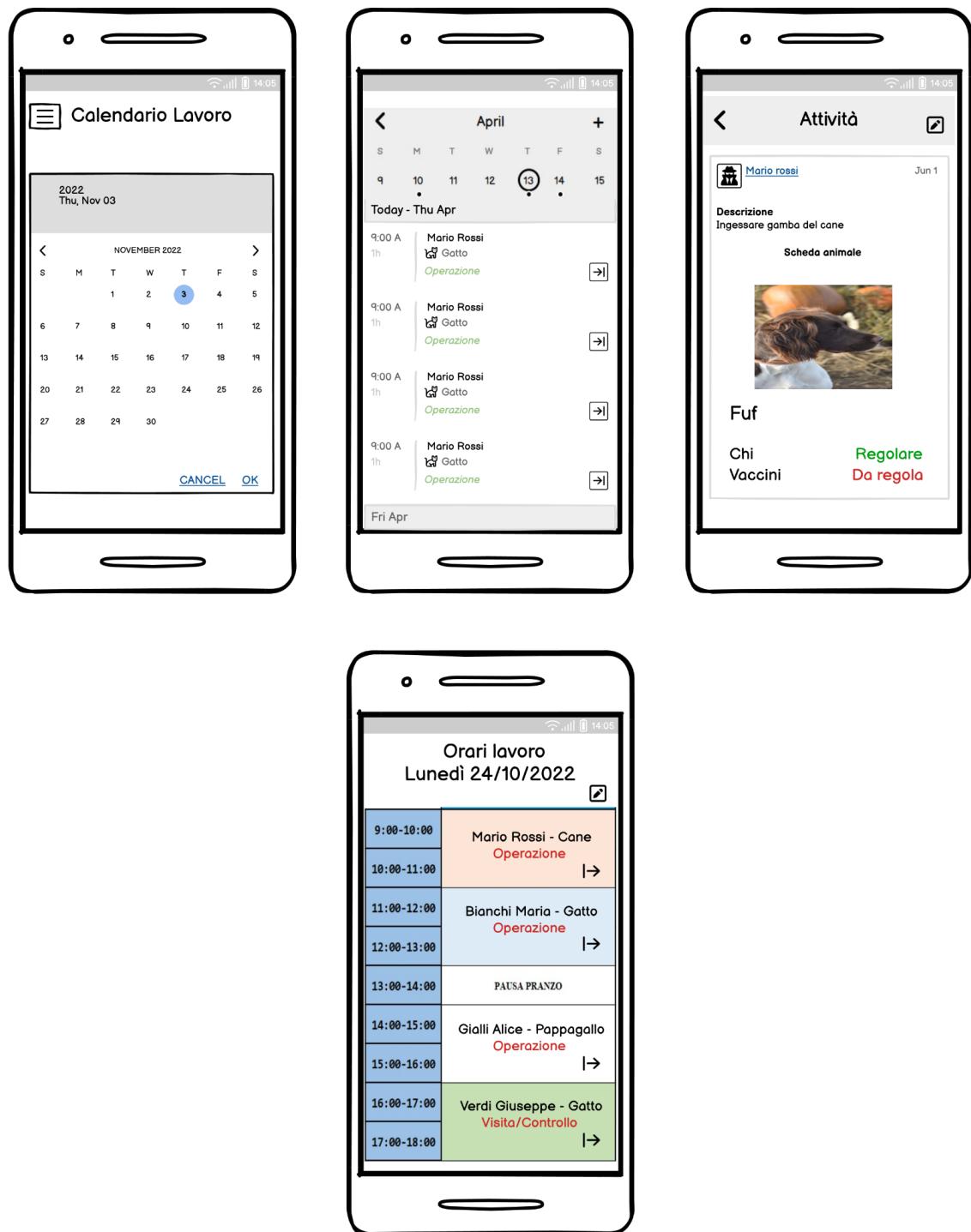


## Chat



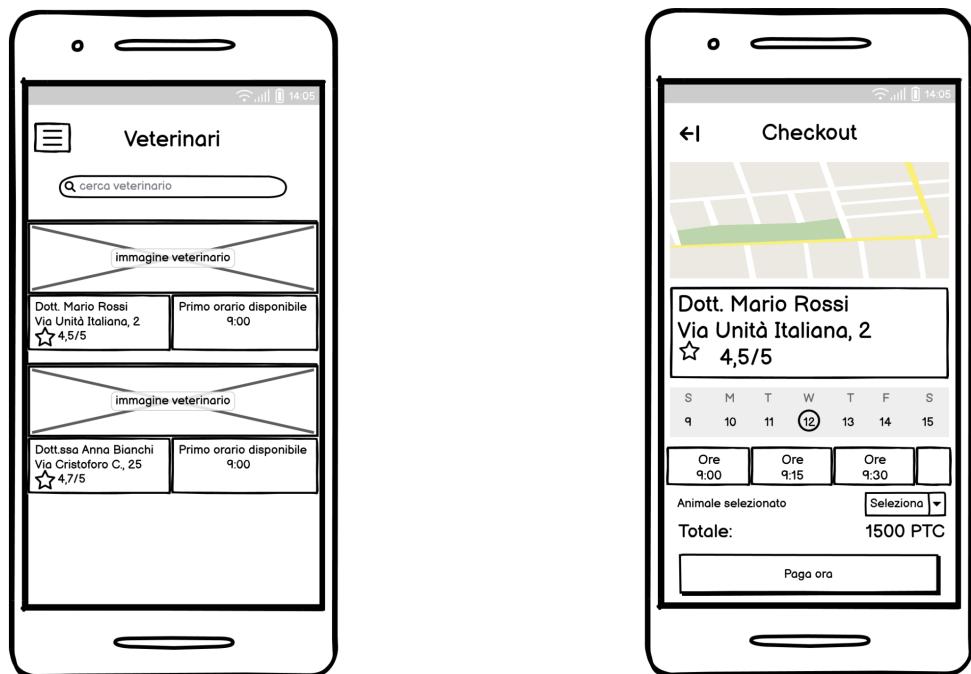
### 3.2.2 Funzionalità veterinario

#### Turni lavoro

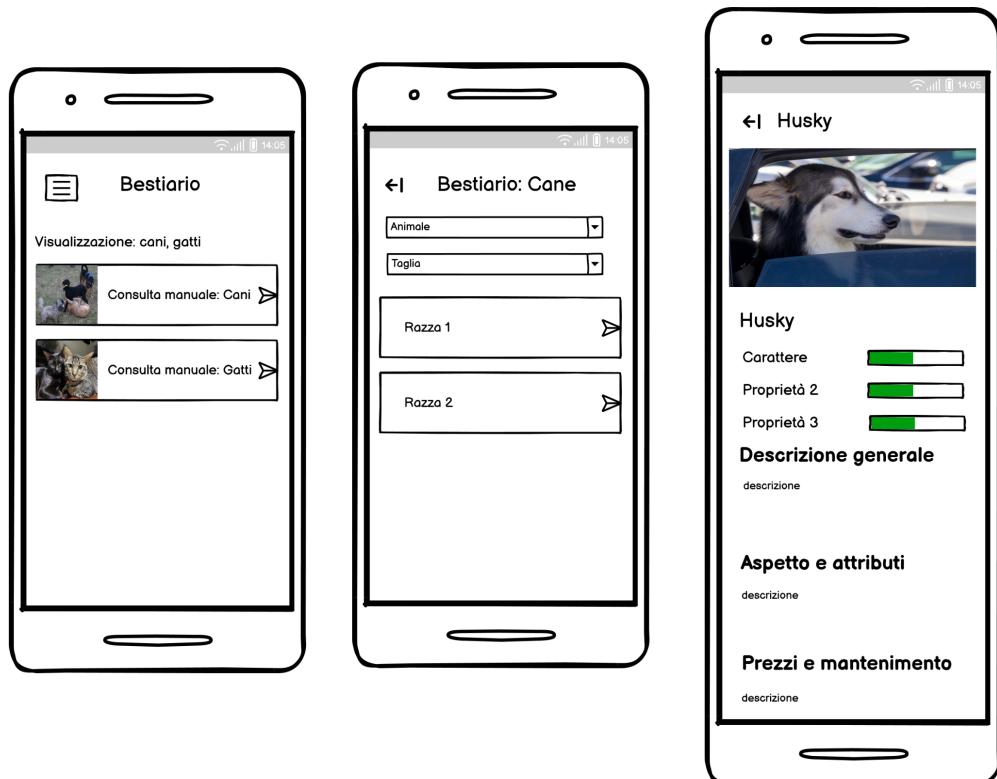


### 3.2.3 Funzionalità cliente

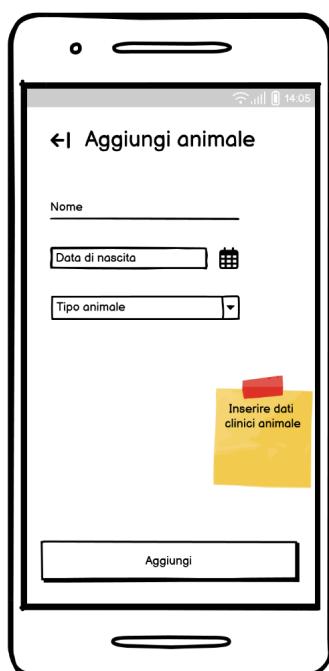
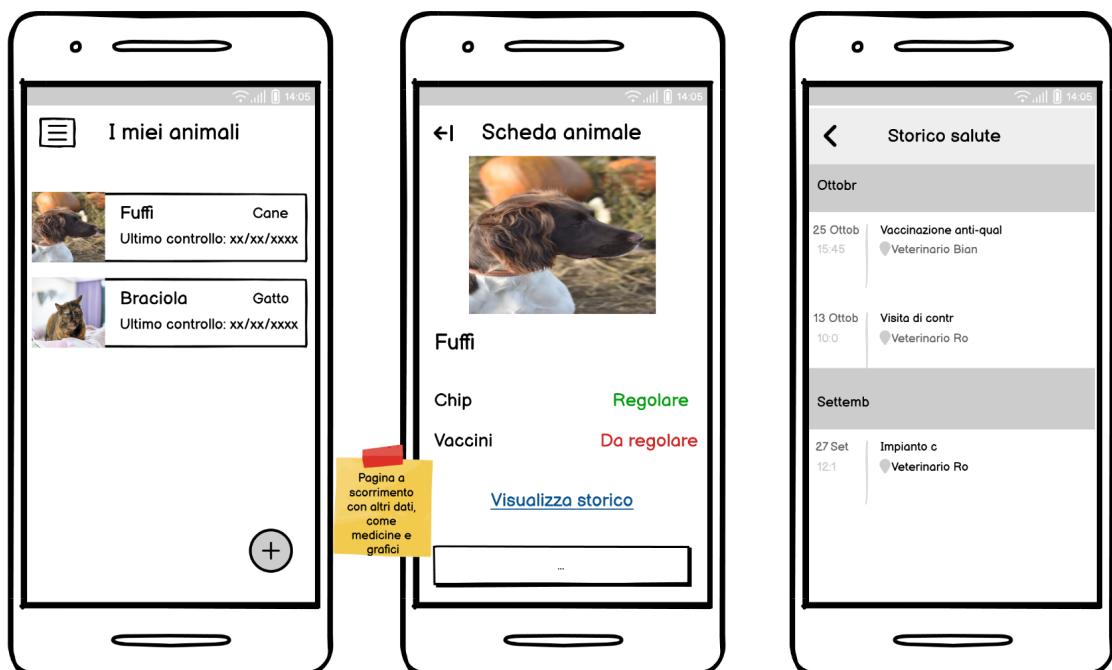
#### Prenotazione



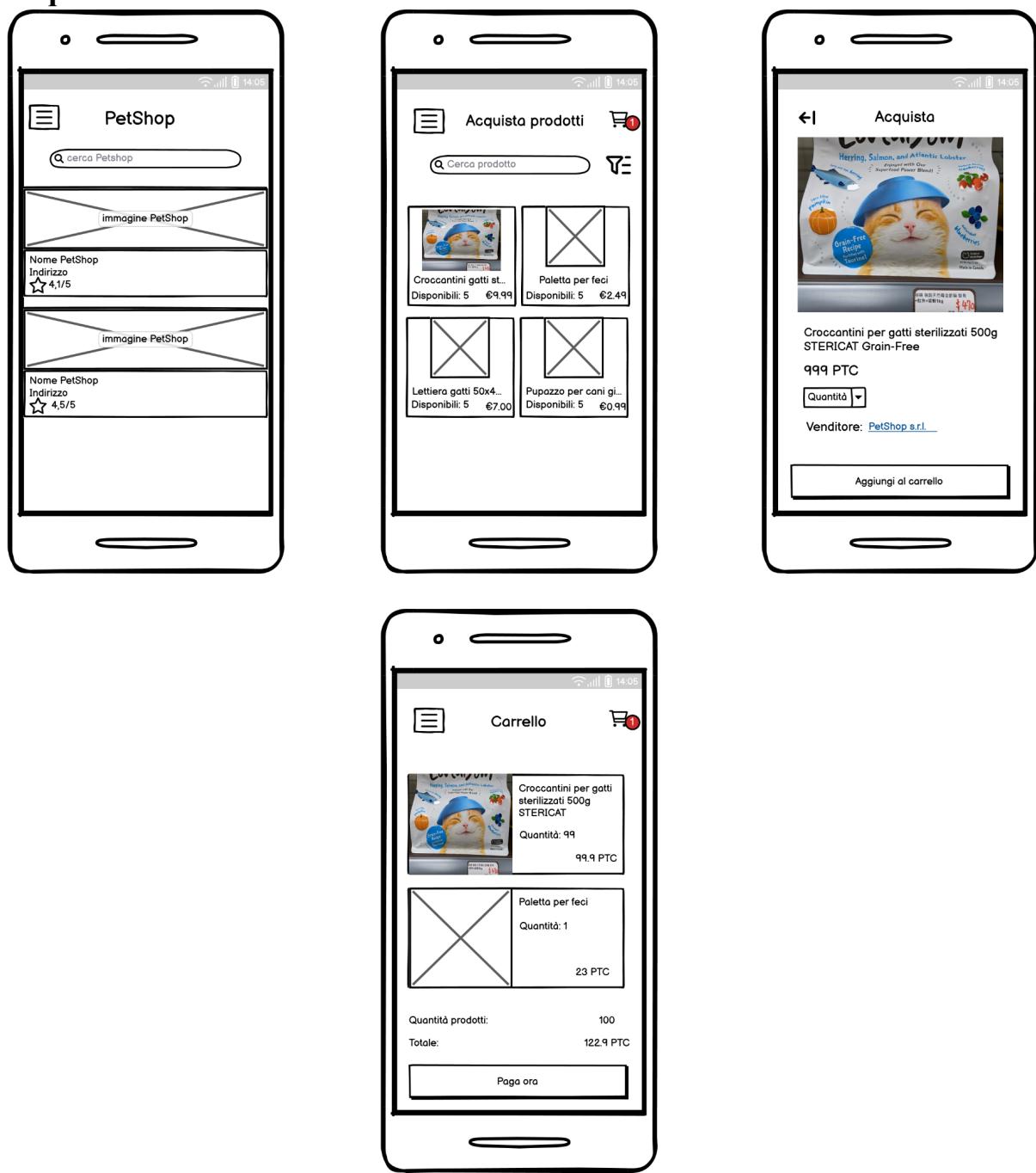
#### Bestiario



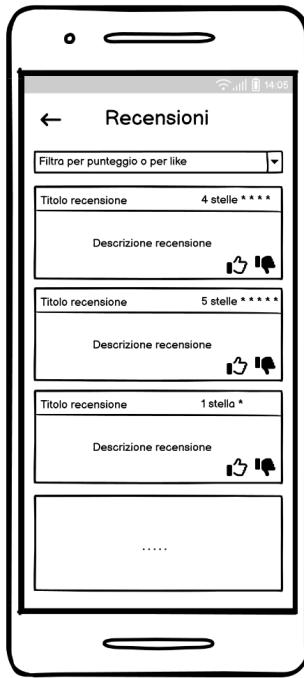
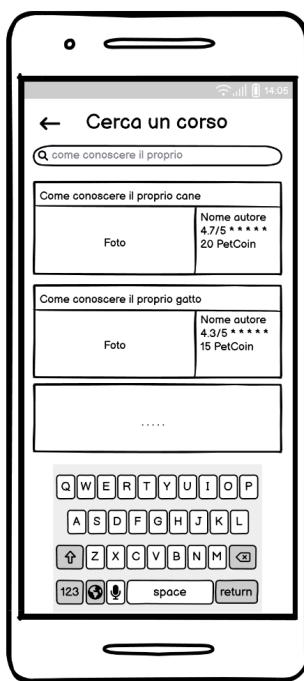
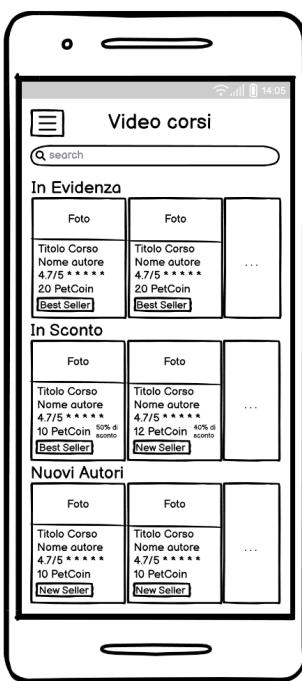
## Scheda animale



## Acquisto Prodotti



## Videocorsi



### 3.2.4 Funzionalità venditore

#### Gestione prodotti

