



Laurea Magistrale in informatica-Università di Salerno
Corso di *Gestione dei Progetti Software*- Prof.ssa F. Ferrucci



RAD

C05

DressMe Now

Riferimento	
Versione	1.4
Data	21/12/2024
Destinatario	Prof.ssa F. Ferrucci
Presentato da	Luigi Allocca, Luigi Emanuele Sica
Approvato da	



Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
28/10/2023	0.1	Creazione	Tutti i membri del team
01/11/2023	0.2	Aggiornamento	Tutti i membri del team
03/11/2023	0.3	Aggiornamento	Tutti i membri del team
07/11/2023	0.4	Aggiornamento	Tutti i membri del team
11/11/2023	0.5	Aggiornamento	Tutti i membri del team
14/11/2023	0.6	Aggiornamento	Tutti i membri del team
16/11/2023	0.7	Aggiornamento	Tutti i membri del team
20/11/2023	0.8	Revisione	Carlo di Vico
04/12/2023	0.9	Aggiornamento	Tutti i membri del team
13/12/2023	0.10	Revisione	Tutti i membri del team
13/12/2023	1.0	Prima Stesura completa	Tutti i membri del team
18/12/2023	1.1	Aggiornamento	Tutti i membri del team
21/12/2023	1.2	Aggiornamento	Tutti i membri del team
22/12/2023	1.3	Revisione	Tutti i membri del team
19/01/2024	1.4	Revisione	Carlo di Vico



Sommario

1. Introduzione
 - 1.1. Obiettivo del sistema
 - 1.2. Ambito del sistema
 - 1.3. Obiettivi e criteri di successo del sistema
 - 1.4. Organizzazione del documento
2. Sistema Corrente
 - 2.1. Panoramica
 - 2.2. Scenari
 - 2.3. Activity diagram
3. Sistema Proposto
 - 3.1. Panoramica
 - 3.2. Requisiti Funzionali
 - 3.3. Requisiti non Funzionali
 - 3.4. Modello di Sistema
 - 3.4.1. Scenari con mock-up
 - 3.4.2. Casi d'uso
 - 3.4.3. Use Case Diagram
 - 3.4.4. Activity Diagram
 - 3.4.5. Modello ad oggetti
 - 3.4.6. Class Diagram
 - 3.4.7. Sequence Diagram
 - 3.4.8. State Chart Diagram
 - 3.4.9. Navigational Path
4. Revision history



Introduzione (tutti i membri del team)

1.1 Obiettivo del sistema

L'obiettivo primario di DressMeNow consiste nel migliorare significativamente la precisione nella selezione della taglia e nella valutazione della vestibilità, mediante l'introduzione di un avatar virtuale. Tale innovazione mira a ridurre in modo sostanziale il numero di resi da parte degli utenti. L'avatar consentirà agli utenti di visualizzare in maniera realistica e dettagliata come i prodotti si adattano alle varie morfologie del corpo, con l'obiettivo di migliorare l'esperienza di shopping online e di minimizzare le probabilità di acquisti errati. Inoltre, l'implementazione di questa tecnologia contribuirà a promuovere transazioni più sostenibili dal punto di vista ecologico, considerando che i resi rappresentano una delle principali fonti di inquinamento derivanti dagli acquisti online.

1.2 Ambito del sistema

DressMeNow è un e-commerce specializzato nella vendita di abbigliamento.

1.3 Obiettivi e criteri di successo del sistema

Assumendo aziende grandi come Zalando che nell'anno 2020 ha effettuato 185,5 milioni di ordini. Secondo dati di mercato, è noto che il 10% di questi ordini, pari a 18.550.000 circa, viene reso. Di questi 18.550.000 ordini il 42% corrispondenti a 7.797.000 ordini corrispondono a resi dovuti a cambi di idea sulla vestibilità del prodotto. Poiché il nostro software mira a ridurre significativamente questi resi, che rappresentano un costo totale di $7.797.000 * 5\text{€}$ (dove 5€ rappresenta il costo di una spedizione in media per una azienda) annui per resi dovuti al cambio di idea della vestibilità arriviamo a parlare di 38,985,000€ di spedizioni secondo le statistiche. Ci aspettiamo di catturare il 0,5% di questo importo, ovvero 194.250€. Tale collaborazione si tradurrà in un notevole miglioramento nella precisione degli ordini effettuati dagli utenti. Questa collaborazione con aziende di alto profilo incoraggerà i clienti a effettuare acquisti con maggiore fiducia e, di conseguenza, a ridurre il numero di resi. Ciò, a sua volta, comporterà risparmi per l'azienda e nel tempo attirerà un numero crescente di clienti. Portando un guadano di minimo un milione l'anno. Sicuramente ogni anno puteremo a far sì che il nostro software si sempre più preciso e perfetto nella simulazione e puntando in base al successo di aumentare anche le tasse per d'uso in base all'inflazione dell'aggiunta del nostro software.

DressMeNow si impegna a far ridurre la quantità di resi effettuati dai clienti per avere un impatto dal punto di vista ecologico migliore rispetto ai principali competitor nell'ambito di e-commerce specializzati nella vendita di indumenti. In particolar modo si è studiato che:



- Nel 2020, il tasso di restituzione dei prodotti di e-commerce è aumentato del 70% rispetto all'anno precedente (soocial.com).
- Si stima che nel 2020 siano stati restituiti 428 miliardi di dollari di merce al dettaglio, con poco più di 100 miliardi di dollari di merce online restituita (clevertap.com).
- Solo negli Stati Uniti, il 21% dei prodotti restituiti erano articoli di abbigliamento (nosto.com).
- Il tasso medio di ritorno nell'e-commerce è del 18,1% (NRF, HubSpot).
- Il 34% degli acquirenti Amazon ha restituito un articolo perché la taglia, il colore o la vestibilità erano sbagliati (Narvar).
- Shopify registra una diminuzione del 40% dei resi di prodotti grazie alla visualizzazione in 3D (Wizeline)

1.4 Organizzazione del documento

Il documento è organizzato come descritto nell'indice. Alla fine dell'introduzione troviamo l'attuale sistema che c'è. Una volta finita questa breve introduzione, passeremo al sistema che proponiamo noi, mostrando le varie differenze che proponiamo rispetto ai nostri attuali competitor. Infine, troviamo i riferimenti e il glossario



Sistema corrente (tutti i membri del team)

2.1 Panoramica

Il sistema corrente si basa sull'acquisto di vari prodotti di abbigliamento (felpa, maglie, t-shirt, camicie, pantaloni, gonne, giacche, cappotti, abbigliamento vario ecc.) suddiviso in sezioni (Donna, Uomo e Bambini).

I prodotti vengono visualizzati suddivisi nelle categorie sopracitate. I processi di acquisto variano da sito a sito ma c'è una linea comune indipendente dal sito: il catalogo virtuale dei prodotti contiene immagini, descrizione e prezzi dei prodotti; gli acquirenti possono creare un account utente che spesso include informazioni come indirizzo di spedizione, dati di pagamento e preferenze di taglia; Gli utenti navigano attraverso il sito, utilizzano filtri di ricerca e selezionano i prodotti che desiderano acquistare. I prodotti selezionati vengono aggiunti al carrello virtuale, dove gli utenti possono rivedere gli articoli scelti, modificare le quantità e procedere al pagamento. Gli acquirenti passano al processo di checkout, inserendo le informazioni di pagamento e l'indirizzo di spedizione. Alcuni e-commerce offrono opzioni di pagamento sicuro, come carte di credito, PayPal o altri servizi di pagamento online. Dopo il completamento dell'ordine, gli acquirenti ricevono una conferma dell'acquisto via e-mail, con dettagli sull'ordine, il numero di tracciamento della spedizione e le informazioni sul reso. Una volta confermato l'ordine, il rivenditore prepara e spedisce i prodotti. Gli acquirenti possono monitorare lo stato della spedizione utilizzando i servizi di tracciamento. Gli e-commerce di vestiti spesso offrono politiche di reso, permettendo agli acquirenti di restituire gli articoli che non soddisfano le aspettative.

Consideriamo in questo caso l'esempio di Mario, utente comune scelto come attore principale per i nostri scenari comuni

Autori: Carlo di Vico

Nome	Ruolo
Mario	Utente



2.2 Scenari

Autori: Aniello Tremulo, Carlo Di Vico.

Nome Scenario: Reso di un prodotto (Sistema corrente)		
Partecipanti: Mario		
Flusso di eventi	Mario	Sistema
	Entra sulla home del sito	
		Richiama la homepage del sito, contenente header, categorie, logo del sito, icona con omino, icona per visualizzare i preferiti e icona per visualizzare i prodotti nel carrello, diverse sezioni (Novità, abbigliamento, scarpe, sport, accessori, designer, brand, promo, second hand, idee regalo), sezione con i vari top brand, categorie più acquistate, accesso alla newsletter, footer
	Clicca sull'icona dell'omino	
		Richiama il modulo di login
	Inserisce le proprie credenziali	
		Reindirizza l'utente alla pagina della "panoramica dell'utente"
	Seleziona l'opzione "effettua un reso"	
		Reindirizza alla pagina dei resi, con lo storico dei resi effettuati e tutti i prodotti che possono essere restituiti
	Seleziona il prodotto da rendere e la modalità: ritiro a domicilio (programmando giorno, fascia oraria e indirizzo) o punto di raccolta	
		Reindirizza alla pagina di conferma reso



Autore: Alfredo Baratta.

Nome Scenario: Pagamento		
Partecipanti: Mario		
Flusso di eventi	Mario	Sistema
	Accede al carrello cliccando sull'icona apposita nella navbar	
		Reindirizza il cliente alla pagina del carrello
	Poiché il carrello non è vuoto, clicca sul pulsante "Procedi"	
		Reindirizza il cliente alla pagina di conferma dell'indirizzo di consegna
	Seleziona l'indirizzo di consegna o ne aggiunge uno (indirizzo, CAP, civico, città, provincia, nazione)	
		Verifica i dati e li memorizza
	Clicca su "Procedi"	
		Reindirizza il cliente alla pagina di conferma del pagamento
	Revisiona i dati inseriti e sceglie un metodo di pagamento per poi cliccare su "Procedi al pagamento"	
		Utilizza il gateway di pagamento specificato e apre un popup oppure reindirizza l'utente sul sito web specifico
		Inserisce i dati di pagamento
		Verifica i dati mandati dal gateway, li memorizza e reindirizza l'utente sulla pagina di notifica opportuna.



Autori: Christian Iervasi, Guerino Pio Altieri.

Nome Scenario: Acquisto prodotto

Partecipanti: Mario

Flusso di eventi	Mario	Sistema
	Accede al sito e seleziona la voce "Uomo" nella navbar	
		Il sistema reindirizza il cliente alla pagina selezionata
	Clicca su un prodotto (una maglia) di suo interesse	
		Il sistema reindirizza il cliente alla pagina del prodotto selezionato
	Seleziona la taglia (L) e clicca sul pulsante "Aggiungi al carrello"	
		Il sistema aggiunge il prodotto al carrello del cliente
	Clicca sull'icona del carrello presente nella navbar	
		Il sistema reindirizza il cliente alla pagina del carrello
	Clicca sul pulsante "Procedi"	
		Il sistema reindirizza il cliente alla pagina di inserimento dell'indirizzo di consegna



Autore: Carlo Di Vico.

Nome Scenario: Visualizza dettagli prodotto		
Partecipanti: Mario		
Flusso di eventi	Mario	Sistema
	Accede al sito	
		Reindirizza alla homepage
	Accede alla sezione "Uomo"	
		Reindirizza alla sezione uomo
	Seleziona la categoria che gli interessa (Felpe, T-Shirt, Camicie, Giubbotti, Jeans, Scarpe...)	
		Reindirizza alla pagina della categoria selezionata
	Trova il prodotto che gli interessa e accede alla sua pagina	
		Reindirizza alla pagina del prodotto selezionato
	Visualizza il prodotto e le sue informazioni (immagini, prezzo, caratteristiche...)	

Autore: Alfredo Napoli.



Nome scenario: Login		
Partecipanti: Mario		
Flusso di eventi	Mario	Sistema
	Accede alla funzionalità di login tramite un apposito pulsante presente nell'header della Homepage.	
		Reindirizza l'utente ad una pagina contenente un form compilabile con le credenziali di accesso.
	Inserisce le credenziali di accesso corrette e preme sul pulsante "accedi".	
		Effettua un controllo della correttezza delle credenziali e, in quanto corrette, reindirizza l'utente sulla Homepage.
	Visualizza la Homepage ove è presente un messaggio di informazione riguardo l'accesso effettuato correttamente.	



Autore: Pietro Lagioia, Alfredo Baratta.

Nome Scenario: Ricerca di un prodotto		
Partecipanti: Mario		
Flusso di eventi	Mario	Sistema
	Utilizza la barra di ricerca presente nella homepage, nella quale digita il nome del prodotto e preme invio	
		Effettua la ricerca dei prodotti che soddisfano i requisiti di Francesco e li restituisce
	Visualizza una pagina contenente una griglia di prodotti inerenti al prodotto cercato da lui precedentemente	



Autore: Aniello Tremulo.

Nome Scenario: Aggiunta di Prodotti al Carrello		
Partecipanti: Mario		
Flusso di eventi	Mario	Sistema
	Naviga tra i prodotti disponibili e seleziona quelli che desidera aggiungere al carrello.	
		Verifica la disponibilità dei prodotti nel magazzino se la quantità desiderata è disponibile, il sistema aggiorna il contenuto del carrello con i nuovi prodotti.
	Può visualizzare il carrello per verificare i prodotti selezionati e la quantità.	
		Aggiorna il contenuto del carrello con i nuovi prodotti.
	Ha l'opzione di continuare lo shopping o procedere al pagamento.	



Autore: Guerino Pio Altieri.

Nome Scenario: Registrazione		
Partecipanti: Mario		
Flusso di eventi	Mario	Sistema
	Accede alla pagina di registrazione cliccando sulla voce "Registrati"	
		Reindirizza Mario alla pagina della registrazione
	Inserisce le informazioni richieste nel modulo di registrazione, inclusi nome, cognome, indirizzo e-mail, sesso, data di nascita e password e le invia	
		Riceve i dati inseriti da Mario nel modulo di registrazione e li verifica. Dopo la validazione, viene creato un nuovo profilo utente per Mario. Successivamente viene inviata una mail di verifica all'indirizzo e-mail fornito da Mario, contenente un link univoco per l'attivazione dell'account
	Apre l'e-mail e clicca sul link di verifica	
		Riceve la richiesta di verifica quando Mario clicca sul link nell'e-mail. Convalida il link e attiva l'account

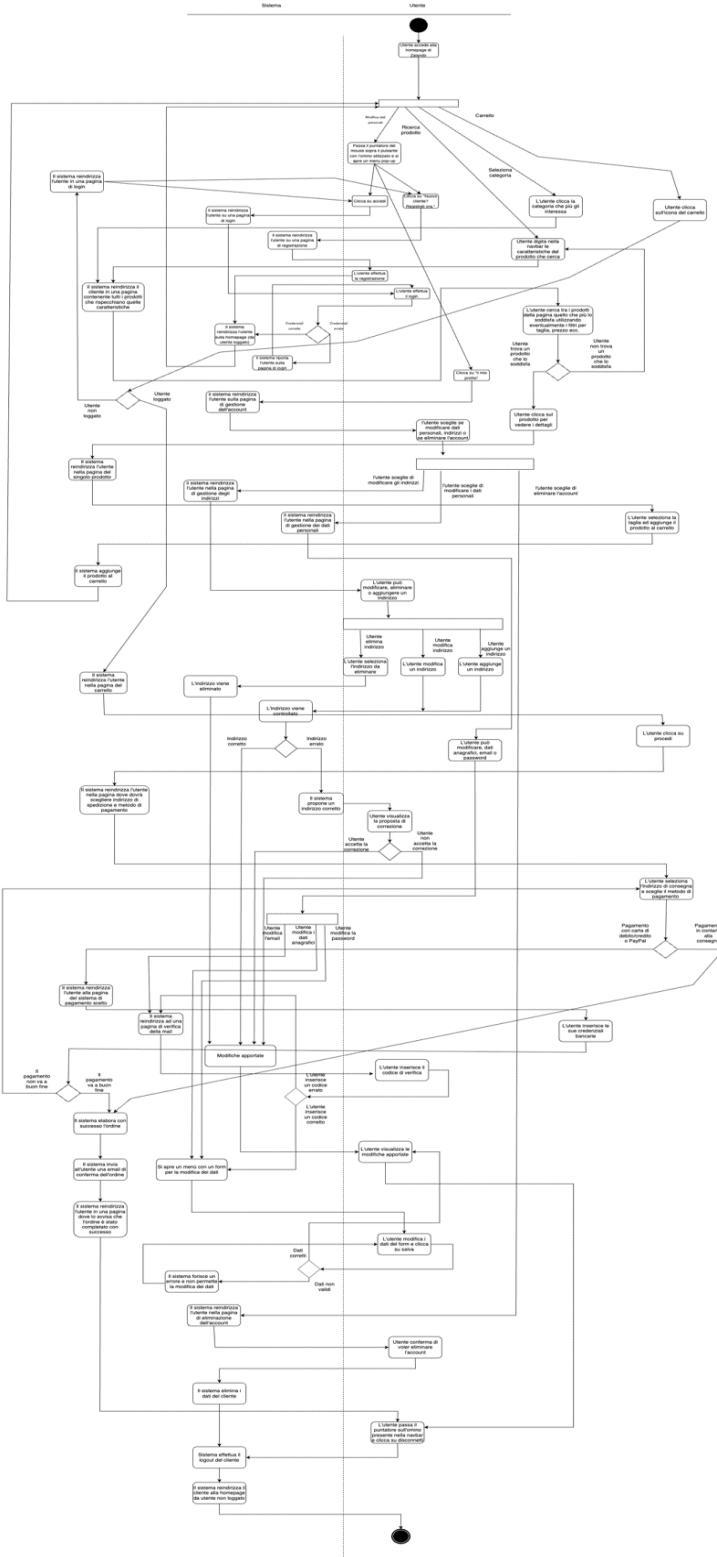


Autori: Christian Iervasi, Guerino Pio Altieri.

Nome Scenario: Modifica dati del profilo		
Partecipanti: Mario		
Flusso di eventi	Mario	Sistema
	Accede al sito web e visualizza la home, tenta di accedere al suo account, cliccando sul pulsante di accesso al proprio account nell'header.	
		Reindirizza ad una pagina contenente un form per l'inserimento delle credenziali
	Inserisce le sue credenziali e clicca il pulsante accedi	
		Reindirizza alla pagina del profilo utente
	Seleziona l'opzione "Dati Personalini" dalla sua pagina del profilo.	
		Reindirizza alla pagina contenente un modulo che include campi per la modifica dei dati
	Decide di modificare i dati dell'account, quindi clicca sul pulsante modifica	
		Reindirizza ad un form in cui digitare i nuovi dati da associare al suo account, (Nome, cognome, data di nascita, sesso) ed un tasto salva presente alla fine del form
	Inserisce i nuovi dati e li salva	
		Reindirizza alla pagina del profilo personale mostrando un avviso di successo nella modifica



2.3 Activity Diagram (Autori: Pietro Lagioia, Aniello Tremulo, Christian Iervasi).





Sistema proposto (tutti i membri del team)

3.1 Panoramica

Il nostro sito web lavora nell'industria della moda e-commerce, con l'obiettivo di portare avanti l'innovazione nel settore dell'abbigliamento sostenibile. Abbiamo l'ambizione di migliorare l'esperienza di shopping degli utenti, introducendo un elemento innovativo: un avatar 2D personalizzabile. Questo avatar non è solo un'aggiunta estetica, ma un'importante funzione che permette agli utenti di provare i prodotti virtualmente prima di effettuare un acquisto. Questo approccio non solo potenzialmente riduce il numero di resi, ma contribuisce anche a ridurre l'impatto ambientale complessivo della moda.

Stiamo quindi lavorando per creare un'esperienza di shopping personalizzata e coinvolgente. Il nostro avatar 2D personalizzabile non solo permette agli utenti di provare i nostri prodotti virtualmente, ma offre anche un modo per esprimere la loro personalità e il loro stile. Questo approccio coinvolgente può aiutare a creare un legame più forte con i nostri clienti e a promuovere i nostri prodotti.

Il nostro sito si distingue per la sua dedizione all'eco-sostenibilità. Abbiamo l'obiettivo di minimizzare l'impatto ambientale dei nostri prodotti, sia nel ciclo di vita del prodotto che nel processo di produzione. Per fare ciò, stiamo lavorando per garantire che i nostri prodotti siano realizzati con materiali sostenibili e che il nostro processo di produzione sia il più efficiente possibile.

Inoltre, utilizziamo tecnologie innovative basate sull'intelligenza artificiale per rendere più efficiente la ricerca di prodotti in base a determinate specifiche fornite dall'utente. In questo modo cerchiamo di rendere più efficiente tale meccanismo e la proposta dei singoli prodotti, in modo da soddisfare a pieno le esigenze del cliente.

3.2 Requisiti funzionali

3.3 Requisiti non funzionali



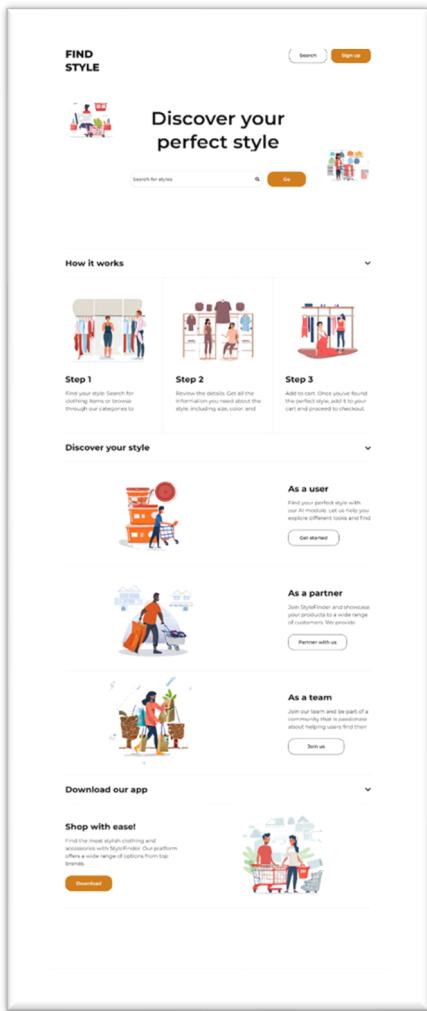
3.4 Modello di sistema

3.4.1 Scenari con mock-up

Scenario – Ricerca di un prodotto con NPL (Autore: Carlo Di Vico).

Mario, vuole individuare prodotti che rispecchino il suo stile personale. Si avvicina alla funzionalità "Comprendi il mio stile". Attraverso questa interfaccia, egli ha l'opportunità di fornire dettagli intricati riguardanti le sue preferenze e gusti personali, inclusi elementi come colori preferiti, design preferenziali e altre caratteristiche distintive.





Una volta che Mario ha compilato e inviato la descrizione del suo stile attraverso l'interfaccia, il sistema attiva un modulo di intelligenza artificiale che si mette subito al lavoro per interpretare e comprendere i dettagli forniti dal cliente.

L'IA, sfruttando un vasto database interno, esegue una complessa analisi incrociata delle preferenze di Mario con le informazioni relative ai prodotti disponibili. Questo processo consente al sistema di identificare e selezionare accuratamente una serie di prodotti che meglio si adattano alle richieste specifiche di Mario.

Una volta completata la ricerca, il sistema presenta a Mario una pagina dettagliata che espone tutti i prodotti individuati, ciascuno dei quali è stato accuratamente scelto per rispecchiare le esigenze e il gusto estetico del cliente. Questa pagina offre una panoramica completa e organizzata dei prodotti, consentendo a Mario di esplorarli con facilità e di trovare esattamente ciò che sta cercando, senza dover perdersi in una vasta gamma di opzioni che non rispecchiano il suo stile personale.

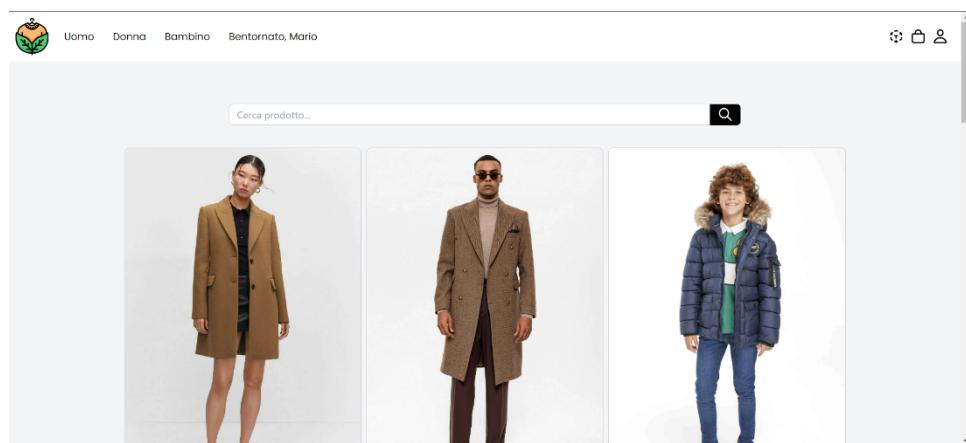


The screenshot shows a website interface for a men's apparel store. At the top, there's a header with a logo, a search bar, and navigation links for "Uomo", "Donna", and "Bambino". Below the header, a banner displays two products: a red polo shirt and a red hoodie. Each product has a small image, a name ("Maglia" or "Felpe"), a brief description ("Maggia rossa molto comoda" or "Felpe rossa molto comoda"), a size ("Vestibilità: L"), and a price ("30.00€" or "50.00€"). At the bottom of the page, there's a footer with links for "Chi siamo", "Social", and "Assistenza".

Scenario - Acquisto prodotto (Autori: Christian Iervasi, Guerino Pio Altieri).

Il Cliente (Mario) accede al sito visualizzando la schermata principale, composta da un header che presenta vari elementi, tra cui:

- Il logo del sito, che al click consente l'accesso alla pagina principale
- Le categorie Uomo, Donna e Bambino
- Un'icona raffigurante una persona che permette l'accesso al proprio account o, in alternativa, la registrazione. Inoltre, è anche possibile, tramite questa icona, accedere alle sezioni “Profilo”, “Ordini” e “Logout”
- Un'icona per l'accesso al modulo di intelligenza artificiale “Comprendi il mio stile”
- Un'icona raffigurante il carrello

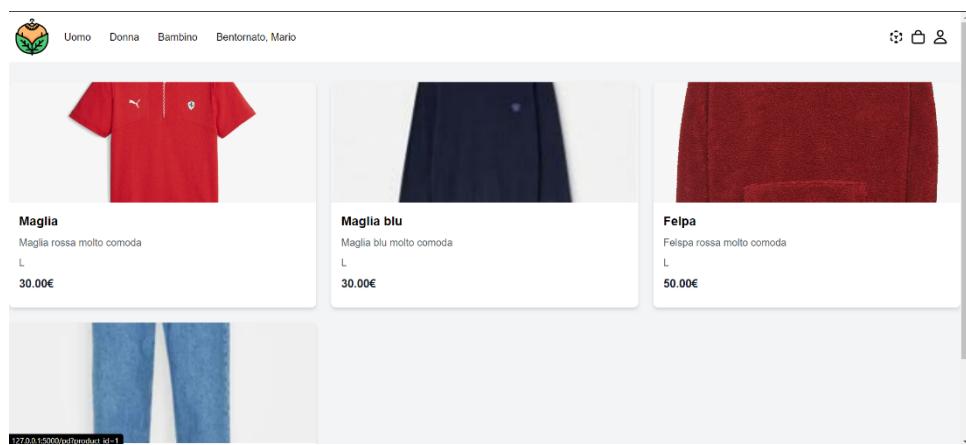


Mario ha interesse nell'acquistare una maglia e seleziona quindi la categoria Uomo. Il sistema lo indirizza ad una schermata dove visualizza una serie di prodotti destinati agli uomini:

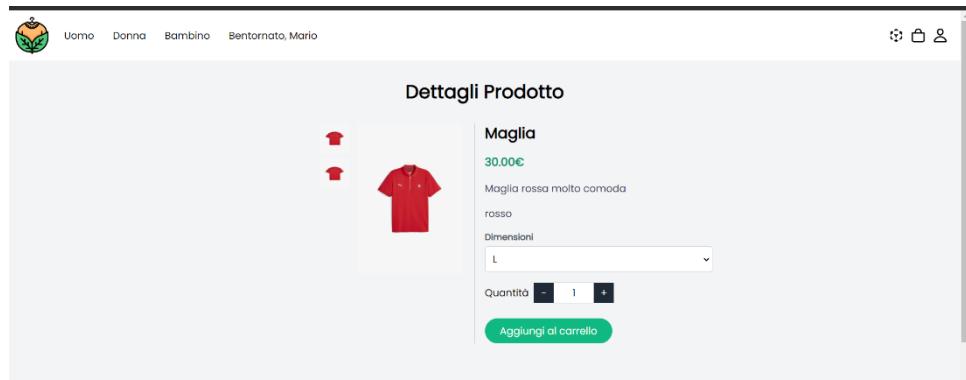
- Pantaloni
- Maglie
- Felpe
- Jeans

Ogni prodotto è descritto mediante:

- Un'immagine illustrativa
- Il brand
- Il nome
- Il prezzo



Mario individua un prodotto di suo interesse, clicca su di esso, ne seleziona la taglia e, attraverso l'apposito bottone “Aggiungi al carrello” lo aggiunge al carrello.



Successivamente, fa click sull’icona del carrello situata nella navbar in alto a destra. Nella schermata del carrello, sono disponibili le seguenti opzioni:

- Elimina, rappresentato da un’icona associata ad ogni singolo prodotto presente nel carrello
- Rimuovi tutto
- Completa l’acquisto



Laurea Magistrale in informatica-Università di Salerno
Corso di *Gestione dei Progetti Software*- Prof.ssa F. Ferrucci

The screenshot shows a shopping cart interface. On the left, under 'Carrello', there is a red t-shirt icon with the text 'Maglia' and 'Taglia: L'. Below it, 'Quantità: 1' and 'Prezzo: 30,00€' are listed. To the right, a 'Rimuovi tutto' (Remove all) button is visible. On the right, a 'Riepilogo dell'Ordine' (Order Summary) table shows 'Totale Prodotti:' (Total Products:), 'Spedizione:' (Delivery:), 'Totale:' (Total:), and values '5,00€' and '35,00€'. A blue 'Completa l'acquisto' (Complete purchase) button is at the bottom. At the bottom of the page, a 'Prova i prodotti sull'avatar!' (Test products on the avatar!) section with a 'Prova ora' (Test now) button is shown. A small 'Torna Indietro' (Go back) link is at the very bottom left.

Mario procede quindi con l'ordine al fine di completare l'acquisto del prodotto.

Mario è reindirizzato alla pagina di aggiunta del metodo di pagamenti, dove può inserire i dati della sua carta come:

- **L'intestatario della carta:** Mario Rossi
- **Il numero della carta:** 5342-7845-6321-9754
- **La data di scadenza:** 05/26
- **Il codice cvc:** 527

Necessari per effettuare il pagamento.

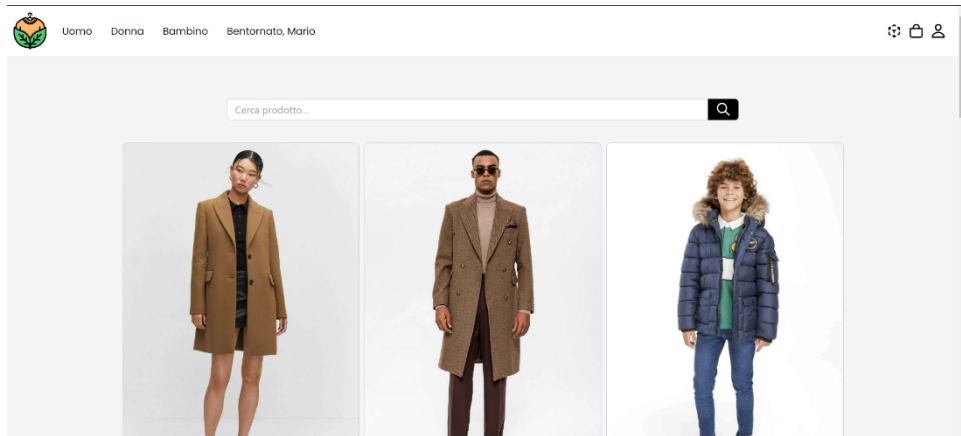
A questo punto, vengono eseguiti diversi controlli al fine di verificare l'esito del pagamento. Una volta completato il pagamento con successo, Mario viene reindirizzato verso una pagina specifica in cui visualizzerà un messaggio di conferma relativo all'esito dell'ordine.

The screenshot shows a confirmation message. A central box contains the text 'Conferma Acquisto' (Purchase Confirmation) in orange, followed by 'Grazie per il tuo acquisto. Torna alla home' (Thank you for your purchase. Return to home). The background is light yellow.



Scenario – Ricerca prodotto (Autori: Alfredo Baratta, Pietro Lagioia).

Il Cliente (Mario) accede al sito visualizzando la schermata principale, composta da un header che presenta vari elementi, tra cui: Il logo del sito, che al click consente l'accesso alla pagina principale; le categorie Uomo, Donna e Bambino; un'icona raffigurante il carrello; un pulsante che permette l'accesso al proprio account o, in alternativa, la registrazione ed un pulsante che consente di utilizzare il modulo d'intelligenza artificiale



Mario, utilizzando la barra di ricerca presente nella homepage, ricerca un prodotto di suo interesse (jeans) e preme sul pulsante raffigurante una lente di ingrandimento per effettuare la ricerca. Successivamente, il cliente viene reindirizzato sulla pagina di ricerca dove vengono visualizzati i prodotti trovati inerenti alla ricerca effettuata.



Risultati di ricerca per: jeans

Jeans
Jeans molto bello
Taglia: M
50.00€

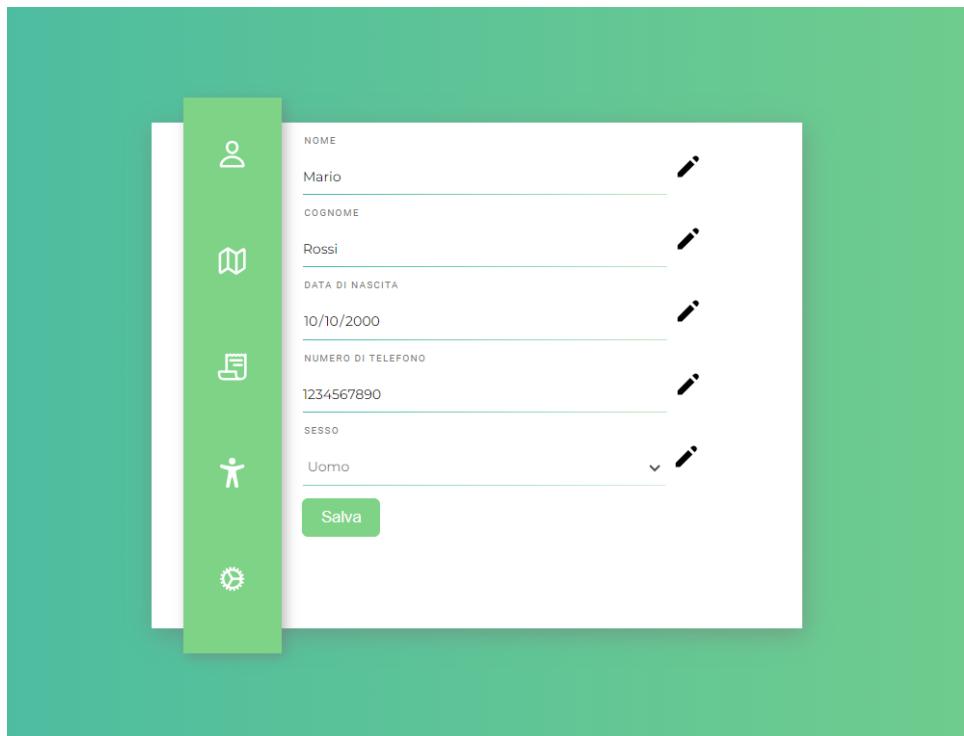
Scenario - Personalizza avatar (Autori: Alfredo Baratta, Aniello Tremulo, Christian Iervasi, Pietro Lagioia).

Il cliente (Mario) accede al sito, effettua il login e viene riportato sulla pagina iniziale. Lì al posto del tasto “Login” ne troverà uno per accedere alla sua area personale, cliccandoci verrà reindirizzato alla pagina della propria area personale con varie opzioni:

- Modifica informazioni personali
- Indirizzi
- I miei ordini



- Modifica avatar
- Impostazioni



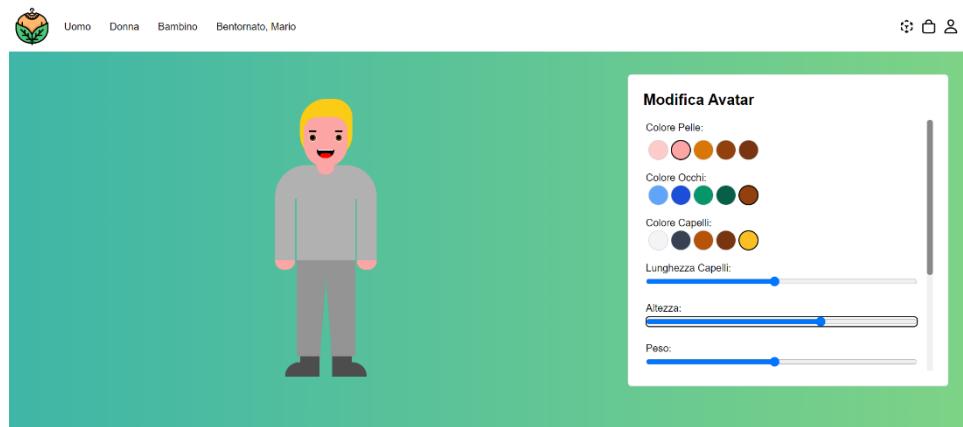
Cliccando su “modifica avatar”, Mario accederà ad una pagina dove l’avatar potrà essere modificato a seconda delle proprie preferenze:

1. Possibilità di selezionare il sesso: Gli utenti hanno la capacità di indicare il sesso del loro Avatar, potendo scegliere tra uomo o donna.
2. Selezione dell’età.
3. Personalizzazione degli aspetti fondamentali dell’Avatar, tra cui:
 - Colore della pelle
 - Colore degli occhi
 - Colore dei capelli
 - Lunghezza dei capelli
 - Altezza
 - Peso

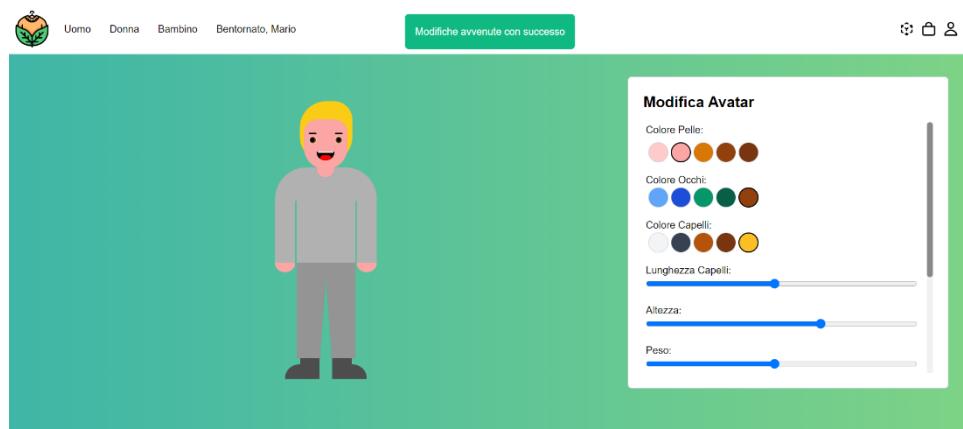


Laurea Magistrale in informatica-Università di Salerno
Corso di *Gestione dei Progetti Software*- Prof.ssa F. Ferrucci

- Presenza di barba
- Prova degli indumenti: Gli utenti possono provare gli indumenti del loro carrello sull'avatar personalizzabile.



Cliccando su salva l'avatar verrà aggiornato mantenendo le impostazioni precedentemente modificate.





Scenario - Recupero password (Autore: Pietro Lagioia).

Mario vuole effettuare il login su DressMeNow ma ha dimenticato la password. Visita la pagina di accesso e fa clic su "Hai dimenticato la password?"

The screenshot shows the DressMeNow login interface. At the top, there's a logo icon of a green leaf with a crown-like shape above it, followed by the text "DressMeNow". Below this, a heading says "Bello rivederti!". There are two input fields: the first is labeled "Indirizzo E-Mail" and contains the placeholder "Indirizzo E-Mail"; the second is labeled "La tua password" and also contains the placeholder "La tua password". To the right of the password field is a small eye icon for password visibility. A large black button at the bottom is labeled "Accedi". Below the login form, a blue link reads "Hai dimenticato la password?".

Sono un nuovo cliente

The screenshot shows the DressMeNow registration interface. It features a single input field with the label "Registrati" inside. Below the registration form, there are three small links: "Informativa sulla privacy", "Condizioni d'uso", and "Diritto di recesso".



Il sistema reindirizza Mario in una pagina dove può inserire la sua email per consentire il recupero password



Resetta la password

Inserisci l'indirizzo email collegato al tuo account DressMeNow e ti invieremo un link di reset.

Indirizzo E-Mail
<input type="text"/> Indirizzo E-Mail
Ottieni link di reset

[Torna al login](#)

Sono un nuovo cliente

[Registrati](#)

[Informativa sulla privacy](#) [Condizioni d'uso](#) [Diritto di recesso](#)



Mario inserisce la sua email e clicca “Ottieni link di reset”.

Il sistema controlla se l'email inserita da Mario è associata ad un account. In caso positivo invia via email un link dove potrà inserire la nuova password, altrimenti Mario verrà reindirizzato alla pagina di inserimento email.



La tua nuova password

Nuova password	
<input type="password"/> La tua password (o)	
① La tua password deve contenere almeno 8 caratteri.	
Conferma la tua password	
<input type="password"/> La tua password (o)	
Cambia la password	

[Informativa sulla privacy](#) [Condizioni d'uso](#) [Diritto di recesso](#)



Mario inserisce due volte la nuova password e clicca “Cambia la password”.

Il sistema associa la nuova password all'account di Mario e lo reindirizza alla pagina di login. Contemporaneamente invia all'indirizzo email di Mario una mail che lo avvisa del cambio password avvenuto con successo.



3.4.2 Casi d'uso

Identificativo <i>UC_UTN_15</i>	Pagamento	Data	<i>09/11/2023</i>
		Vers.	<i>1.00.000</i>
		Autore	<i>Baratta Alfredo</i>
Descrizione	<i>L'utente, una volta aggiunti prodotti al carrello, può decidere di procedere con l'acquisto. L'obiettivo è quello di rendere il processo di pagamento semplice ed intuitivo, cercando di far commettere all'utente il minor numero di errori possibile.</i>		
Attore Principale	Mario Vuole effettuare l'acquisto dei prodotti presenti nel carrello.		
Attori secondari	N/A		
Entry Condition	Mario si trova nella schermata di visualizzazione dei prodotti nel carrello, con dei prodotti nel carrello.		
Exit condition On success	Mario riesce ad effettuare il pagamento e viene portato sulla pagina "Pagamento andato a buon fine".		
Exit condition On failure	Mario non riesce ad effettuare il pagamento.		
Rilevanza/User Priority	Alta.		
Frequenza stimata	50000/giorno		
Extension point	<true, Registrazione>		
Generalization of	N/A		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO			
1	Mario:	Clicca sul pulsante "Procedi" presente nella pagina del carrello	
2	Sistema:	Reindirizza il cliente sulla pagina di conferma del proprio indirizzo di consegna	
3	Mario:	Seleziona il proprio indirizzo di consegna oppure, nel caso non ne ha già a disposizione, ne aggiunge uno	
4	Sistema:	Verifica i dati e li memorizza	
5	Mario:	Clicca sul pulsante "Procedi"	
6	Sistema:	Reindirizza il cliente sulla pagina di conferma del pagamento	
7	Mario:	Revisiona i dati inseriti precedentemente, i prodotti selezionati e seleziona il metodo di pagamento (es. PayPal, Stripe). Clicca sul pulsante "Procedi al pagamento"	
8	Sistema:	Reindirizza l'utente alla pagina del pagamento	
9	Mario:	Mario inserisce i dati della carta e completa il pagamento	
10	Sistema:	Verifica i dati mandati nel form e reindirizza l'utente sulla pagina di "Pagamento andato a buon fine"	



I Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Mario inserisce informazioni in modo non corretto come campi dell'indirizzo di consegna		
1.1	Mario:	Non inserisce nessuna informazione e non ha nessun indirizzo già presente il sistema non gli permette di cliccare sul pulsante "Procedi"
1.2	Sistema:	Non consente al cliente di cliccare sul pulsante "Procedi"
II Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Mario non seleziona correttamente le opzioni nella pagina di conferma del pagamento		
2.1	Mario:	Non ha selezionato il metodo di pagamento
2.2	Sistema:	Non consente al cliente di cliccare sul pulsante "Procedi al pagamento"
III Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Mario inserisce dati di pagamento errati durante la procedura di pagamento sulla pagina specificata		
3.1	Mario:	Ha inserito dati errati per effettuare il pagamento
3.2	Sistema:	Reindirizza il cliente sulla pagina di "Pagamento non andato a buon fine"
IV Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Mario non è registrato		
3.1	Mario:	Nella pagina del carrello clicca sul pulsante "Procedi"
3.2	Sistema:	Reindirizza il cliente sulla pagina di login (accesso)



Identificativo <i>UC_UTN_21</i>	<i>Prova prodotti sull'avatar</i>	<i>Data</i>	<i>08/10/23</i>	
		<i>Vers.</i>	<i>1.00.000</i>	
		<i>Autore</i>	<i>di Vico Carlo</i>	
Descrizione		<i>L'utente può decidere di acquistare o meno un prodotto a seconda della vestibilità di quest'ultimo. Spesso capita che un reso abbia proprio questo scopo: al cliente non piace come veste il prodotto e ne effettua il reso. L'obiettivo che ci poniamo è, dunque, ridurre questo tipo di resi legati alla vestibilità permettendo al cliente di vedere come veste l'articolo su un avatar personalizzabile dal cliente in modo che gli assomigli il più possibile.</i>		
Attore Principale		Mario Vuole verificare com'è la vestibilità di un determinato prodotto.		
Attori secondari		N/A		
Entry Condition		L'utente Mario possiede un account e ha un avatar che ha personalizzato.		
Exit condition On success		Mario vedrà, tramite l'avatar, come veste un determinato articolo.		
Exit condition On failure		Mario non riuscirà a vedere come veste l'articolo sull'avatar		
Rilevanza/User Priority		Alta.		
Frequenza stimata		10000/giorno		
Extension point		<True, Registrazione>		
Generalization of		N/A		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO				
1	Mario:	Visualizza un articolo che gli piace e lo aggiunge ai preferiti.		
2	Sistema:	Aggiunge l'articolo ai preferiti		
3	Mario:	Accede alla pagina "Prova sul mio avatar"		
4	Sistema:	Reindirizza l'utente alla pagina che gli permette di provare l'articolo sul suo avatar		
5	Mario:	Seleziona l'articolo dai preferiti		
6	Sistema:	Mostra all'utente l'articolo selezionato sull'avatar		
I Scenario/Flusso di eventi Alternativo: L'articolo non viene aggiunto ai preferiti ma al carrello				
1.1	Mario:	Aggiunge il prodotto al carrello		
2.1	Sistema:	Aggiunge il prodotto al carrello		
3.1	Mario:	Accede al carrello		
4.1	Sistema:	Reindirizza il cliente alla pagina del carrello		
5.1	Mario:	Accede alla funzionalità "Prova sull'avatar"		
6.1	Sistema	Reindirizza l'utente alla pagina che gli permette di provare l'articolo sul suo avatar		
7.1	Mario:	Seleziona l'articolo dal carrello		
8.1	Sistema:	Mostra all'utente l'articolo selezionato		



II Scenario/Flusso di eventi Alternativo: L'articolo che si vuole provare non è presente in carrello né tra i prodotti preferiti		
1.1	Mario:	Accede alla funzionalità “Prova sul mio avatar”
2.1	Sistema:	Reindirizza l'utente alla pagina che gli permette di provare l'articolo sul suo avatar
3.1	Mario:	Cerca l'articolo da provare e, una volta trovato, lo seleziona
4.1	Sistema:	Mostra all'utente l'articolo selezionato
I Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Mario non è registrato		
1.1	Mario:	Prova ad accedere alla funzionalità “Prova sul mio avatar”
2.1	Sistema	Reindirizza alla pagina di registrazione



Identificativo <i>UC_UTN_20</i>		<i>Personalizzazione Avatar</i>	<i>Data</i>	<i>08/11/23</i>
				<i>Vers.</i>
				<i>Autore</i>
Descrizione		<i>Permette all’utente iscritto al sito di personalizzare il proprio avatar, con l’obiettivo poi di utilizzarlo per provare combinazioni di vestiti prima ancora di acquistarli.</i>		
Attore Principale		Mario Mario vuole personalizzare il proprio avatar.		
Attori secondari		N/A		
Entry Condition		Mario è un utente che ha già effettuato il login al sito, e si trova nel suo profilo.		
Exit condition On success		Mario ha personalizzato con successo il proprio avatar.		
Rilevanza/User Priority		Alta		
Frequenza stimata		500/Giorno		
Extension point		<true, registrazione>		
Generalization of		N/A		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO				
1	Mario:	Mario accede alla funzionalità di Personalizzazione Avatar presente nella pagina del proprio profilo.		
2	Sistema:	Il sistema reindirizza l’utente sulla pagina di Personalizzazione Profilo.		
3	Mario:	Mario apporta le modifiche che preferisce, selezionando e/o facendo scorrere un cursore tra le varie opzioni presenti.		
4	Sistema:	Il sistema, ad ogni operazione da parte dell’utente, aggiorna le specifiche caratteristiche dell’avatar presente sulla pagina.		
5	Mario:	Mario, concludendo la personalizzazione, preme sul pulsante “salva le modifiche”.		



6	Sistema	Il sistema effettua il salvataggio di tali modifiche apportate, e reindirizza l'utente sulla pagina del profilo confermando tale operazione tramite la comparsa di un messaggio d'informazione.
I Scenario/Flusso di eventi Alternativo: L'utente Mario non salva le modifiche, premendo su "annulla le modifiche"		
5.1	Sistema:	Il sistema conferma tale operazione tramite la comparsa di un messaggio d'informazione, annullando tutte le modifiche apportate dall'utente, reindirizzandolo sulla pagina del profilo.



Identificativo <i>UC_UTN_</i>		<i>Recupero password</i>	<i>Data</i> <i>Vers.</i> <i>Autore</i>	<i>09/11/23</i> <i>1.00.000</i> <i>Lagioia Pietro</i>
Descrizione		<i>L'utente può recuperare la password attraverso il link "Hai dimenticato la password?" presente nella login page. Cliccandoci potrà inserire la sua email dove riceverà un link per che gli consentirà il cambio password.</i>		
Attore Principale		Mario Vuole cambiare la password del suo account		
Attori secondari		N/A		
Entry Condition		L'utente Mario è registrato e non ricorda la sua password di accesso.		
Exit condition On success		Mario cambierà la password del suo account.		
Exit condition On failure		Mario non riuscirà a cambiare la password del suo account.		
Rilevanza/User Priority		Alta.		
Frequenza stimata		100/giorno		
Extension point		<True, Registrazione>		
Generalization of		N/A		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO				
1	Mario:	Clicca su "Hai dimenticato la password?"		
2	Sistema:	Reindirizza in una pagina di inserimento email		
3	Mario:	Inserisce l'email		
4	Sistema:	Controlla l'indirizzo email, se è valido invia un email contenente un link per la pagina di inserimento della nuova password		
5	Mario:	Tramite il link di recupero accede ad una pagina dove inserisce due volte la nuova password e clicca conferma		
6	Sistema:	Aggiorna la password, invia una email di conferma e reindirizza il cliente alla pagina di login		
I Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: L'indirizzo email inserito non è presente nel sito				
1.1	Sistema:	Reindirizza Mario alla pagina di inserimento email e mostra un messaggio d'errore		
1.2	Mario:	Reinserisce l'indirizzo email		
II Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Le due password inserite nella pagina linkata dalla mail di recupero non corrispondono				
2.1	Sistema:	Blocca il pulsante "Conferma" ed avvisa Mario che le due password inserite sono diverse.		



2.2	Mario:	Corregge le password inserite e clicca “Conferma”
III Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Le password inserite nella pagina linkata dalla mail di recupero non rispettano i canoni di sicurezza.		
3.1	Sistema:	Blocca il pulsante “Conferma” ed avvisa Mario che le password inserite non rispettano i canoni di sicurezza.
3.2	Mario:	Corregge le password inserite e clicca “Conferma”



Identificativo <i>UC_UTN_1</i>		<i>Aggiunta di Prodotti al Carrello</i>	<i>Data</i> <i>Vers.</i> <i>Autore</i>	<i>9/10/23</i> <i>1.00.000</i> <i>Tremulo Aniello</i>
Descrizione		<i>L'utente registrato ha la possibilità di aggiungere i vari prodotti desiderati prima di procedere all'acquisto.</i>		
Attore Principale		Mario Desidera aggiungere uno o più prodotti al carrello.		
Attori secondari		N/A		
Entry Condition		Il cliente si trova nella schermata del carrello		
Exit condition On success		Il cliente si trova nella schermata del carrello con i prodotti correttamente aggiunti.		
Exit condition On failure		Il cliente si trova nella schermata del carrello ma senza i prodotti correttamente aggiunti.		
Rilevanza/User Priority		Alta.		
Frequenza stimata		1000/giorno		
Extension point		<True, Registrazione>		
Generalization of		N/A		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO				
1	Mario:	Il cliente naviga tra i prodotti disponibili e seleziona quelli che desidera aggiungere al carrello per ogni prodotto selezionato, il cliente specifica la quantità desiderata e clicca su "Aggiungi al carrello".		
2	Sistema:	Il sistema verifica la disponibilità dei prodotti nel magazzino se la quantità desiderata è disponibile, il sistema aggiorna il contenuto del carrello con i nuovi prodotti.		
3	Mario:	Il cliente può visualizzare il carrello per verificare i prodotti selezionati e la quantità.		
I Scenario/Flusso di eventi Alternativo: primo scenario alternativo				
1.1	Sistema:	Se la quantità desiderata di un prodotto non è disponibile, il sistema mostra un messaggio di avviso e consiglia al cliente di ridurre la quantità o scegliere un prodotto alternativo.		



Identificativo <i>UC_UTN_2</i>	<i>Ricerca Prodotto</i>	<i>Data</i>	<i>15/11/2023</i>
		<i>Vers.</i>	<i>1.00.000</i>
		<i>Autore</i>	<i>Altieri Guerino Pio</i>
Descrizione	<i>Permette all'utente di usare la barra di ricerca presente nella homepage, nella quale digita il nome del prodotto che sta cercando.</i>		
Attore Principale	Mario Mario ha intenzione di effettuare la ricerca di un prodotto.		
Attori secondari	N/A		
Entry Condition	Mario è un utente che ha già effettuato l'accesso al sito e sta effettuando la ricerca tramite la search bar.		
Exit condition On success	Mario ha effettuato la ricerca del suo prodotto con successo.		
Rilevanza/User Priority	Alta		
Frequenza stimata	10000/giorno		
Extension point	<true, registrazione>		
Generalization of	N/A		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO			
1	Mario:	Mario vuole effettuare una ricerca utilizzando la barra di ricerca presente nella homepage, nella quale digita il nome del prodotto e preme invio.	
2	Sistema:	Il sistema effettua la ricerca dei prodotti che soddisfano i requisiti di Mario e li restituisce in una pagina apposita nella quale l'utente viene reindirizzato.	
3	Mario:	Mario visualizza una pagina contenente una griglia di prodotti inerenti al prodotto cercato da lui precedentemente.	
I Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Il prodotto ricercato non esiste			
5.1	Mario:	Mario ha intenzione di effettuare la ricerca di un prodotto.	
5.1	Sistema:	Il sistema effettua la ricerca del prodotto richiesto da Mario e lo reindirizza in una pagina dove c'è scritto prodotto non esistente.	



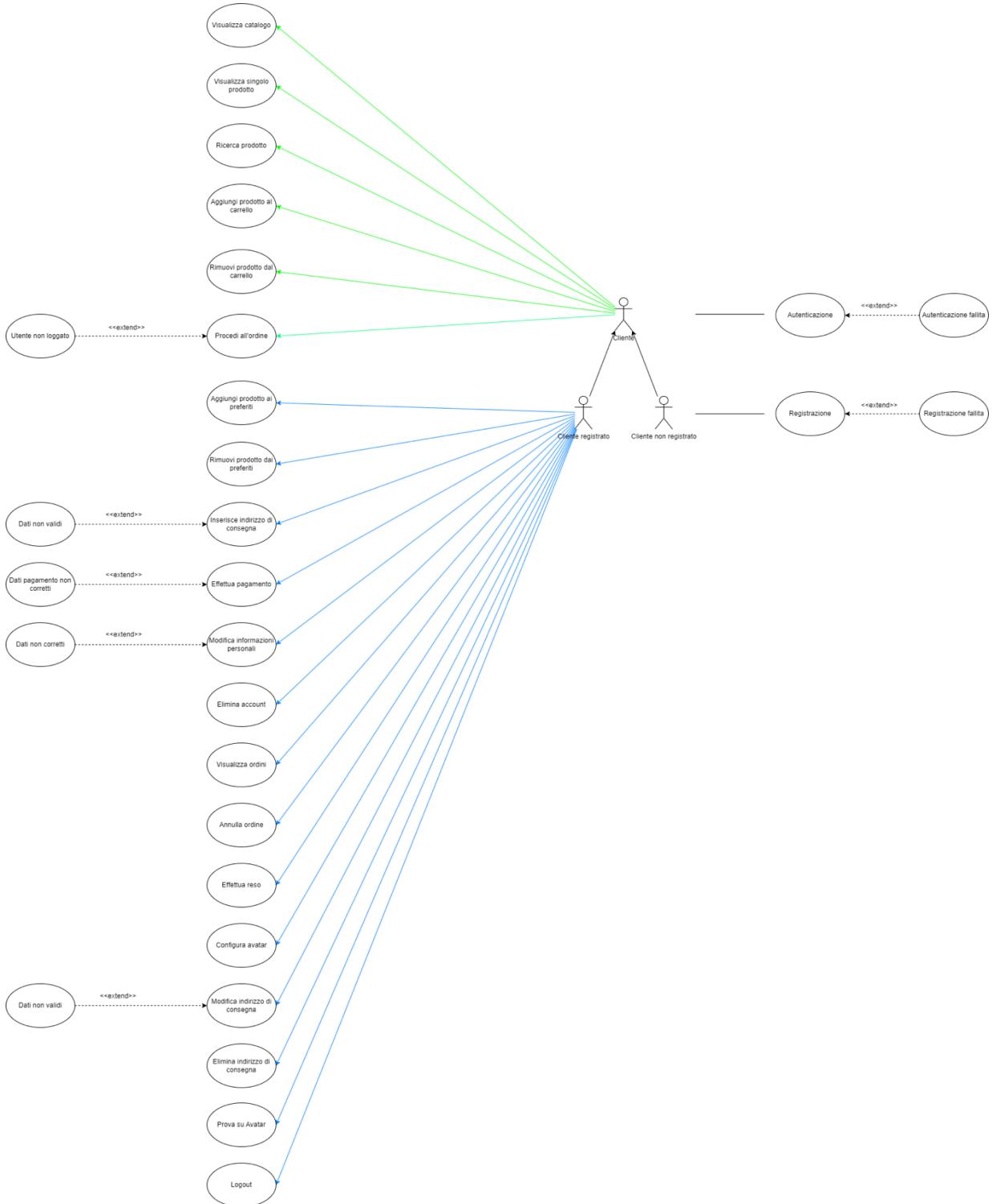
Identificativo <i>UC_UTN_18</i>	<i>Inserimento dati spedizione e fatturazione</i>	<i>Data</i>	<i>09/11/2023</i>
		<i>Vers.</i>	<i>1.00.000</i>
		<i>Autore</i>	<i>Iervasi Christian</i>
Descrizione	<i>L'utente ha la possibilità di aggiungere al proprio account una serie di indirizzi di consegna e fatturazione.</i>		
Attore Principale	Mario Vuole associare al proprio account un indirizzo di consegna		
Attori secondari	N/A		
Entry Condition	Mario si trova nella schermata relativa al proprio profilo.		
Exit condition On success	Mario ha correttamente aggiunto l'indirizzo al proprio account e lo visualizza sulla schermata del profilo		
Exit condition On failure	Mario non aggiunge correttamente l'indirizzo		
Rilevanza/User Priority	Alta		
Frequenza stimata	100/giorno		
Extension point	<true, registrazione>		
Generalization of	N/A		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO			
1	Mario:	Clicca sul pulsante “indirizzi” sulla schermata del profilo.	
2	Sistema:	Reindirizza sulla pagina relativa agli indirizzi sul proprio account.	
3	Mario:	Clicca sul pulsante “aggiungi”	
4	Sistema:	Reindirizza ad un form per l’aggiunta dell’indirizzo con i campi da compilare: nome, cognome, indirizzo, Cap e città e 2 tasti per decidere se aggiungerlo come indirizzo di fatturazione, indirizzo di consegna o entrambi.	
5	Mario:	Inserisce all’interno del form i dati relativi al proprio indirizzo: Federico, Gialli, via Roma 12, 84014, Nocera Inferiore, indirizzo di consegna, dopodiché clicca salva.	
6	Sistema:	Verifica la correttezza dei dati inseriti e li memorizza.	
7	Mario:	Visualizza correttamente il nuovo indirizzo aggiunto nella schermata relativa gli indirizzi associati all’account.	
I Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Mario inserisce informazioni in modo non corretto come campi dell’indirizzo.			
1.1	Mario:	Inserisce un Cap errato: 840014	



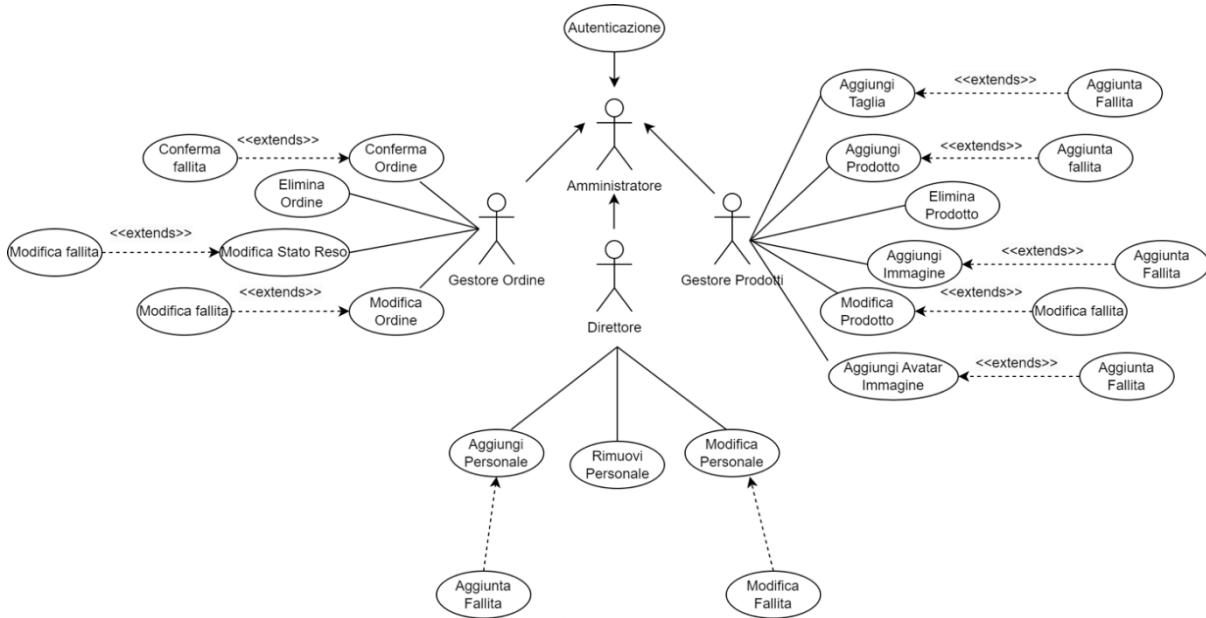
1.2	Sistema:	Mostra un messaggio di errore vicino al campo "Cap": "formato non corretto" ed il sistema non consente di procedere
Il Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Mario non è registrato		
2.1	Mario:	Vuole accedere alla schermata del proprio profilo
2.2	Sistema:	Reindirizza alla pagina di login/registrazione
Special Requirements		Il cliente si trova nella schermata relativa al proprio profilo

3.4.3 Use Case Diagram

Gestore utente: (Autori: Aniello Tremulo, Christian Iervasi, Guerino Pio Altieri, Pietro Lagioia).

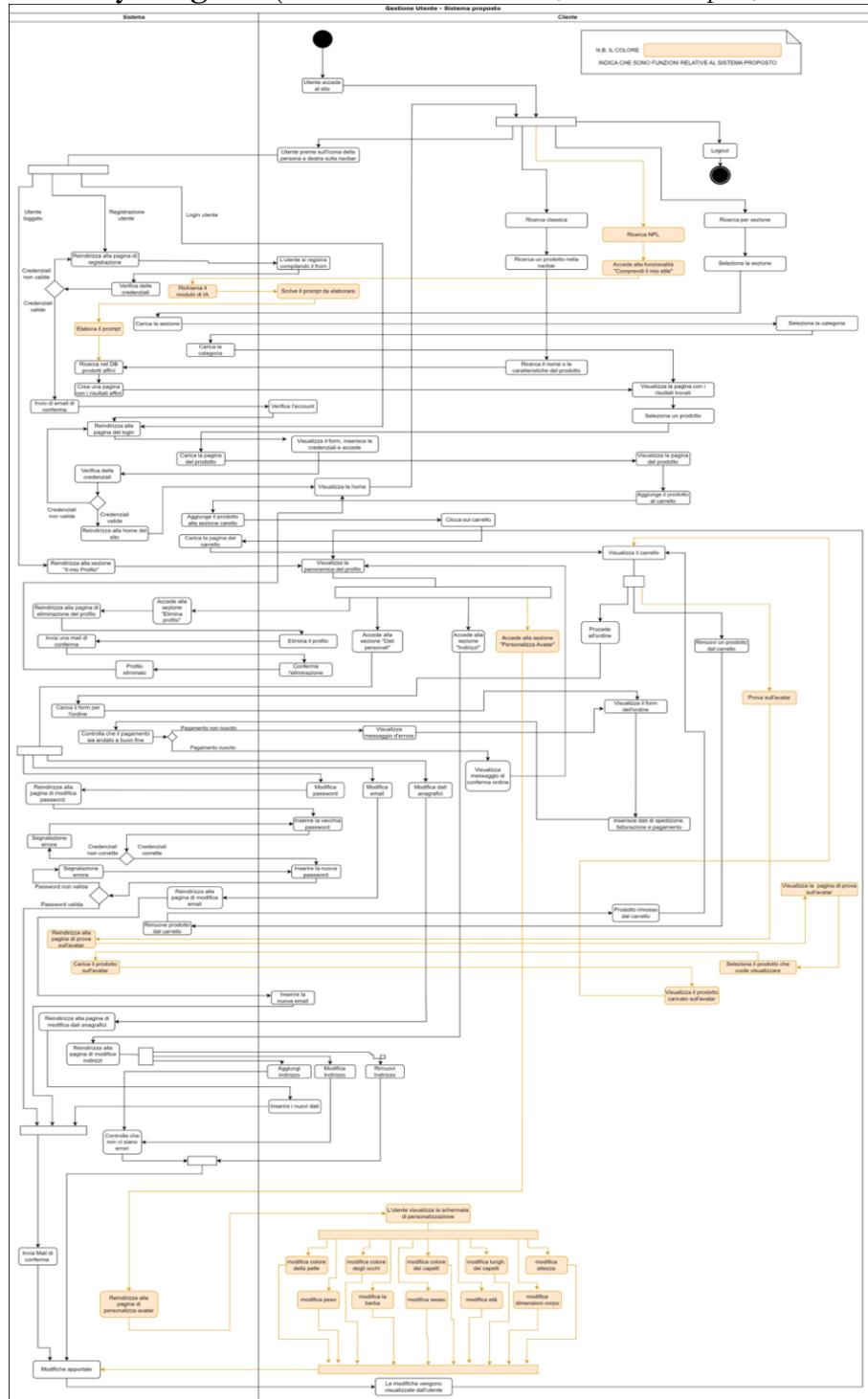


Gestore amministratore: (Autori: Alfredo Baratta, Alfredo Napoli, Carlo Di Vico).





3.4.4 Activity Diagram (Autori: Alfredo Baratta, Alfredo Napoli, Carlo Di Vico).





3.4.5 Modello ad oggetti (Tutti i membri del team).

Boundary

Nome oggetto	Tipologia	Descrizione
BottonePersonalizzaAvatar	Boundary	Boundary che permette di accedere alla pagina di personalizzazione avatar
PersonalizzaAvatarBoundary	Boundary	Boundary che permette all'utente di interagire con la personalizzazione dell'avatar
ProfiloUtenteBoundary	Boundary	Boundary che permette all'utente di accedere al profilo personale
NotificaBoundary	Boundary	Boundary che avvisa l'utente del salvataggio con successo della personalizzazione dell'avatar
PaginaProdotto	Boundary	Boundary che permette all'utente di visitare la pagina del prodotto
ProvaSuAvatarBoundary	Boundary	Boundary che permette all'utente di provare i prodotti sull'avatar
PaginaConSearchBar	Boundary	Boundary che permette all'utente di cercare il prodotto
SearchProduct	Boundary	Boundary che permette di effettuare la ricerca del prodotto
RisultatiRicercaBoundary	Boundary	Boundary che permette la visualizzazione dei prodotti ricercati
LoginBoundary	Boundary	Boundary che permette il login
AggiungiAlCarrelloBoundary	Boundary	Boundary che permette l'aggiunta al carrello



CategoriaBoundary	Boundary	Permette di accedere alle varie sezioni di prodotti
ProdottoBoundary	Boundary	Permette di accedere alla pagina del prodotto
RimuoviCarrelloBoundary	Boundary	Permette di rimuovere un articolo dal carrello
CarrelloBoundary	Boundary	Permette di visualizzare la pagina del carrello
RegistrazioneBoundary	Boundary	Permette la registrazione di un utente
ErroreAutenticazioneBoundary	Boundary	Restituisce all'utente un errore durante l'autenticazione
ImportazioniUtenteBoundary	Boundary	Permette il logout e la cancellazione dell'account dell'utente
StoricoOrdiniBoundary	Boundary	Permette di visualizzare lo storico degli ordini
OrdineBoundary	Boundary	Permette di modificare lo stato di un ordine
ResoBoundary	Boundary	Permette di creare un reso
PagamentoBoundary	Boundary	Permette di effettuare un pagamento
CancellaAccountBoundary	Boundary	Permette di eliminare un account
IndirizziBoundary	Boundary	Permette di gestire gli indirizzi
GestioneProdottiBoundary	Boundary	Permette gestire i prodotti
HomepageBoundary	Boundary	Permette all'utente di visualizzare la homepage



Control

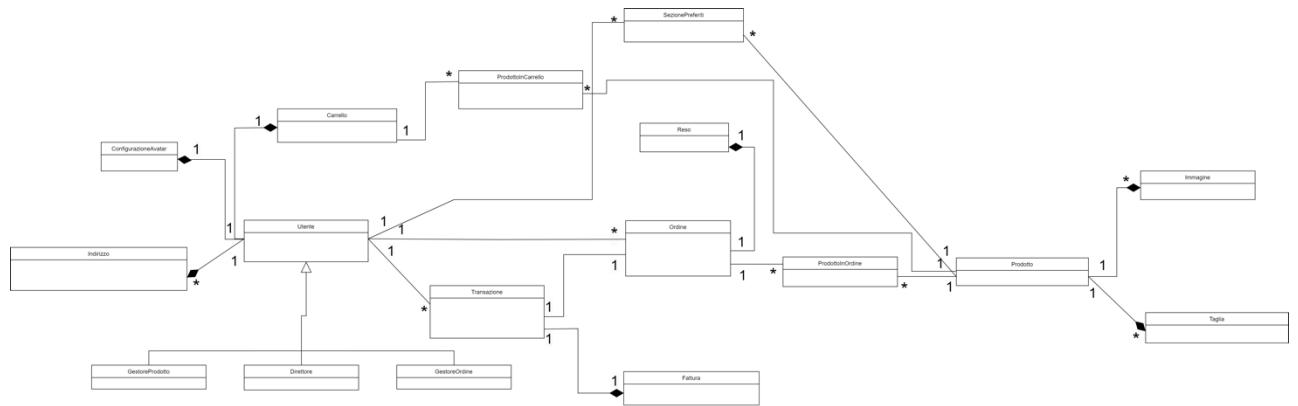
Nome oggetto	Tipologia	Descrizione
PersonalizzaAvatarControl	Control	Salva nel sistema le modifiche effettuate all'avatar
ProvaSuAvatarControl	Control	Verifica se quel determinato prodotto si può applicare all'avatar dell'utente
SearchControl	Control	Control che coordina le operazioni di ricerca nel prodotto
PasswordControl	Control	Control che aggiorna la nuova password nel sistema
OrdineControl	Control	Aggiorna le informazioni relative ad un ordine
ProdottoControl	Control	Aggiorna le informazioni relative ad un prodotto
PagamentoControl	Control	Verifica che un pagamento sia andato a buon fine
PersonaleControl	Control	Aggiorna le informazioni relative al personale
LoginControl	Control	Verifica che le credenziali inserite siano corrette
RegistrazioneControl	Control	Verifica che i dati inseriti siano validi



Entity

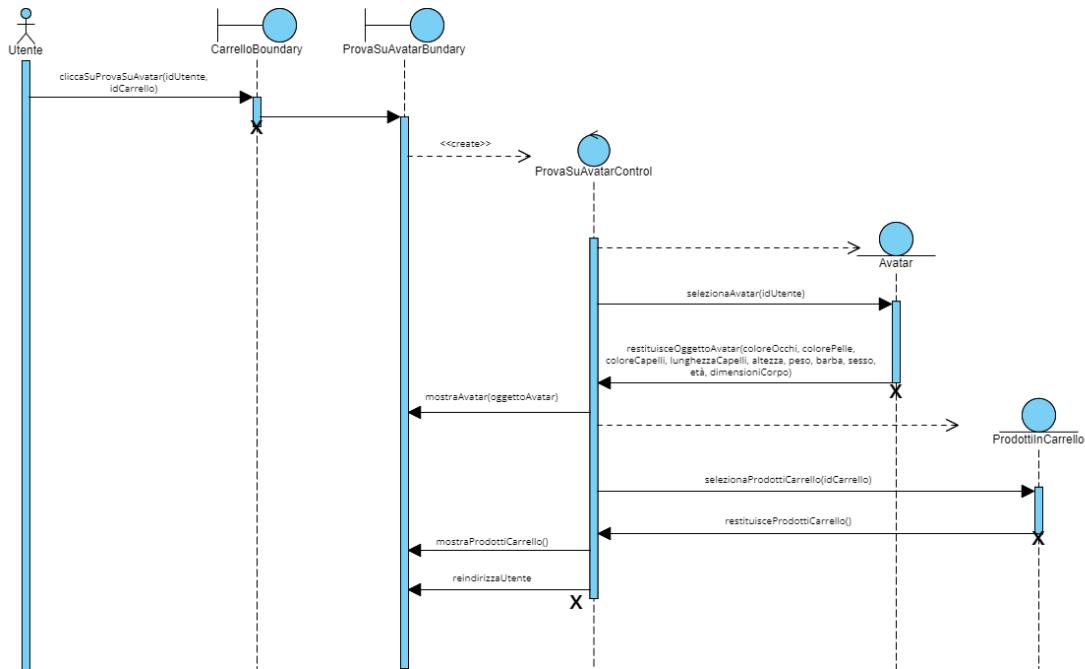
Nome	Descrizione
Cliente	Entity che gestisce il cliente che si iscrive alla piattaforma
Avatar	Entity che gestisce i dati relativi alla configurazione dell'avatar
Prodotto	Entity che gestisce i dati relativi al singolo prodotto
Ordine	Entity che gestisce l'ordine effettuato dal cliente
Categoria	Entity che gestisce la categoria del prodotto
Carrello	Entity che gestisce il carrello relativo ad un utente
ProdottiInCarrello	Entity che gestisce i prodotti presenti in un carrello
Pagamento	Entity che gestisce il pagamento relativo ad un ordine
Spedizione	Entity che gestisce la spedizione di un ordine
GestoreOrdini	Entity che gestisce il dipendente della piattaforma che si occupa della gestione degli ordini
Direttore	Entity che gestisce il direttore della piattaforma
GestoreProdotti	Entity che gestisce i dipendenti della piattaforma che si occupa della gestione dei prodotti
Taglia	Entity che gestisce la taglia di un prodotto
Fattura	Entity che gestisce la fattura di un ordine
Reso	Entity che gestisce il reso di un ordine
Indirizzo	Entity che gestisce l'indirizzo di spedizione di un ordine

3.4.6 Class Diagram (Tutti i membri del team).



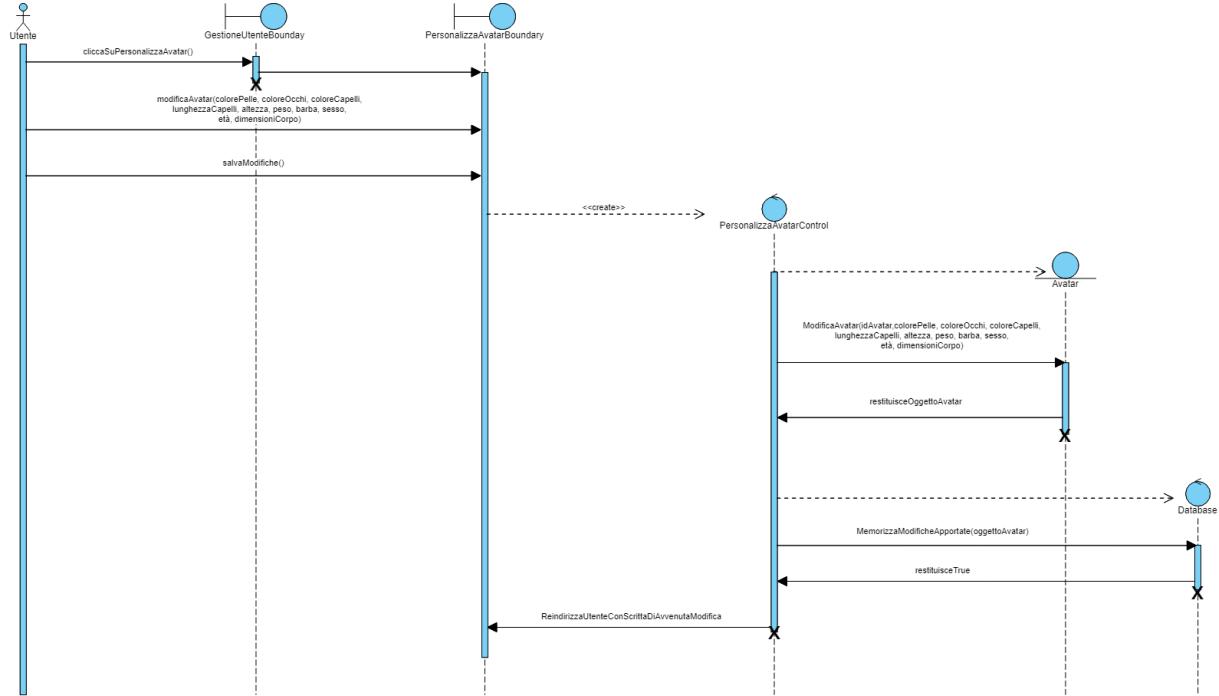
3.4.7 Sequence Diagram

Prova prodotto su avatar: (Autori: Christian Iervasi, Carlo Di Vico).

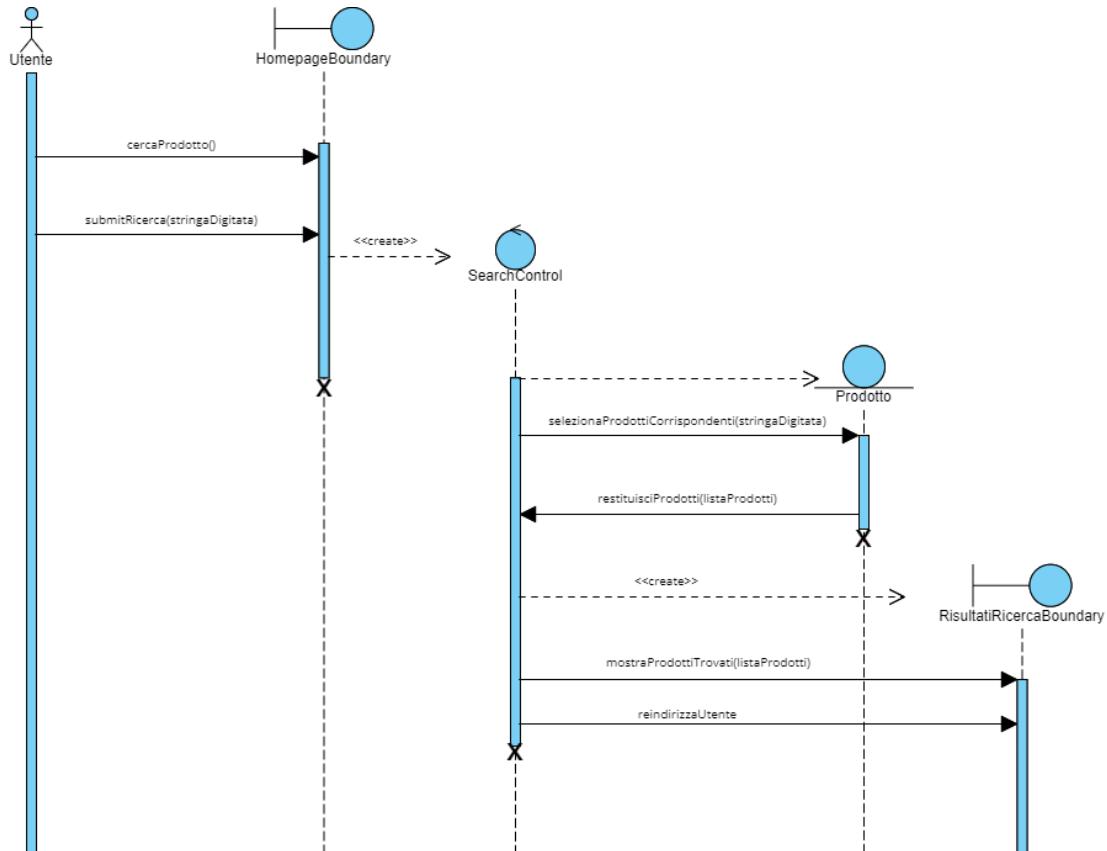




Personalizza Avatar: (Autori: Alfredo Napoli, Pietro Lagioia)

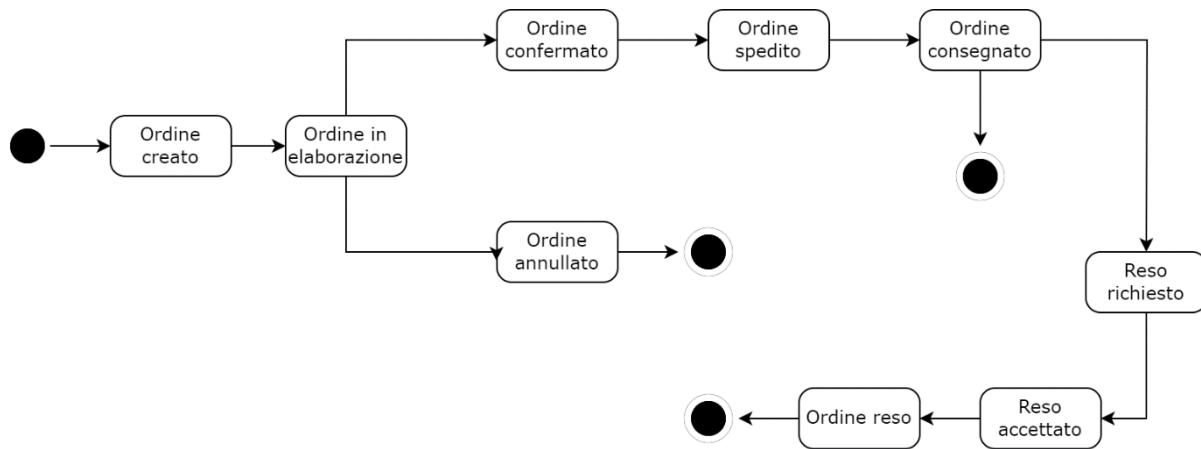


Ricerca prodotto: (Autori: Aniello Tremulo, Alfredo Baratta).

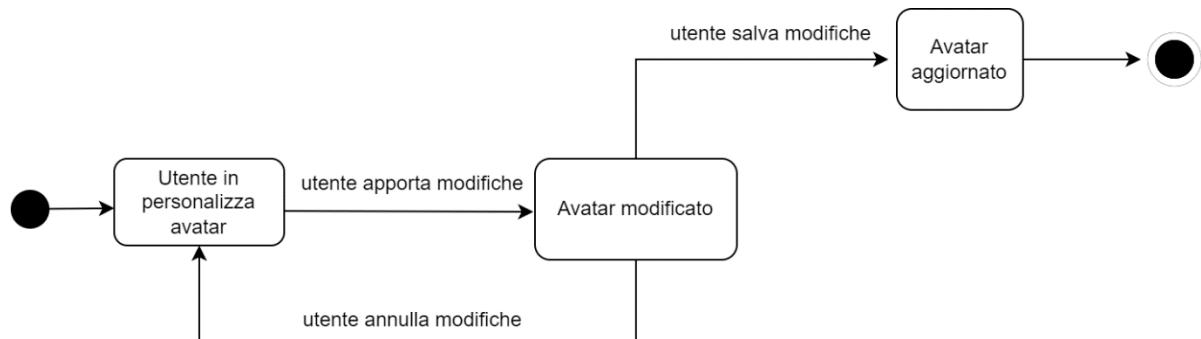


3.4.8 State Chart Diagram

State Chart Diagram stato dell'ordine (Autori: Alfredo Napoli, Carlo Di Vico, Guerino Pio Altieri).



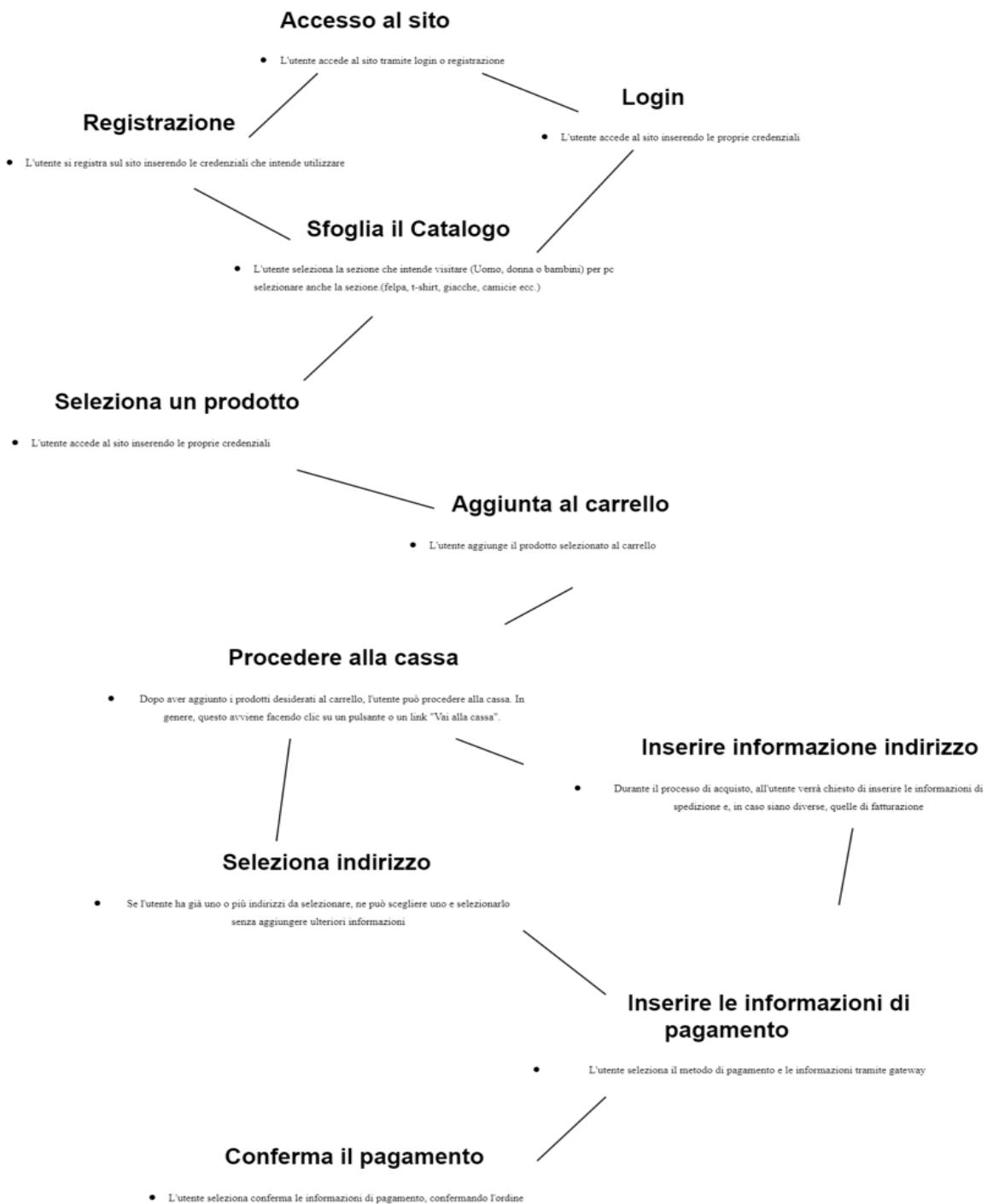
State Chart Diagram personalizza avatar: (Autori: Alfredo Baratta, Aniello Tremulo, Christian Iervasi, Pietro Lagioia).





3.4.9 Navigation Path

Acquisto Prodotto: (Autori: Alfredo Napoli, Carlo Di Vico, Guerino Pio Altieri).





Personalizza Avatar: (Autori: Alfredo Baratta, Aniello Tremulo, Christian Iervasi, Pietro Lagioia).

Accesso al sito

- L'utente accede al sito tramite login o registrazione

Registrazione

- L'utente si registra sul sito inserendo le credenziali che intende utilizzare

Login

- L'utente accede al sito inserendo le proprie credenziali

Homepage

- L'utente preme sull'icona del profilo presente nella navbar

Homepage del profilo

- L'utente seleziona la voce "Configura avatar" dalla homepage del profilo

Personalizzazione dell'avatar

- L'utente personalizza l'avatar

3.4.10 User Story



Identificativo User Story	US_UTN_14
Autore	Alfredo Baratta
Come...	Utente
Quando...	voglio effettuare il reso di un prodotto
Io vorrei...	essere in grado di effettuare il reso inserendo i dettagli dell'ordine e del prodotto restituito nella sezione relativa al reso
In modo da...	ricevere un rimborso o un prodotto sostitutivo senza complicazioni

Identificativo User Story	US_UTN_14
Autore	Alfredo Napoli
Come...	Utente
Quando...	voglio finalizzare la scelta dei prodotti nel carrello
Io vorrei...	Vedere come vestono tali prodotti, su un avatar personalizzato
In modo da...	Evitare di ordinare prodotti che magari non vestono bene, per poi effettuare un reso.

Identificativo User Story	US_UTN_23
----------------------------------	-----------



Autore	Carlo di Vico
Come...	Utente
Quando...	Voglio effettuare una ricerca
Io vorrei...	Poter accedere alla funzionalità “Comprendi il mio stile”
In modo da...	Ottenere risultati più affini ai miei gusti

Identificativo User Story	US_ADM_2
Autore	Pietro Lagioia
Come	Direttore
Quando	Voglio aggiungere personale
Io vorrei...	Creare nuovi account per nuovi collaboratori
In modo da...	Consentirgli di poter svolgere il loro lavoro

Identificativo User Story	US_UTN_1
Autore	Tremulo Aniello
Come...	Utente
Quando...	Trovo un prodotto che voglio acquistare
Io vorrei...	Poterlo aggiungere al carrello
In modo da...	Poterlo acquistare

Identificativo User Story	US_UTN_15
Autore	Christian Iervasi
Come...	Utente
Quando...	voglio effettuare il pagamento di un ordine
Io vorrei...	Interagire con sistemi di pagamento
In modo da...	Utilizzare il mio metodo di pagamento per effettuare l'ordine



Identificativo User Story	US_ORD_4
Autore	Guerino Pio Altieri
Come...	Gestore Ordine
Quando...	voglio effettuare la modifica dell'ordine
Io vorrei...	avere la capacità di apportare modifiche agli ordini degli utenti
In modo da...	Garantire che i clienti siano al corrente di eventuali cambi di stato