

POLITECNICO DI MILANO

Facoltà di Ingegneria Informazione

Corso di Laurea in Ingegneria Informatica



Progetto di Ingegneria del Software 2

TravelDream

Testing

Professore: **Luca Mottola**

Autori:
Emma Balgera
Sara Biancini
Pietro Bressana

Anno Accademico 2013-2014

Questo documento, il manuale utente, il manuale d'installazione, l'implementazione e il codice sorgente rappresentano la terza deliverable. Insieme ad essi sono stati forniti anche: il RASD 1.3 e il Design Document 2.2.

Lo scopo di questo documento è mostrare i casi di test derivati direttamente dagli scenari.

Indice

1. Introduzione	4
1.1. Terminologia e Glossario	4
2. Casi di test (Utente non Registrato: Visitatore)	5
2.1. Test 1: Registrazione	5
2.2. Test 2: Ricerca per destinazione un Pacchetto Predefinito	5
2.3. Test 2: Ricerca per etichetta di un Pacchetto Predefinito	6
3. Casi di test (Utente Registrato: Cliente)	7
3.1. Test 1: Login	7
3.2. Test 2: Modificare un componente base	7
3.3. Test 3: Salvare un pacchetto	8
3.4. Test 4: Gestire la lista dei miei pacchetti	8
3.5. Test 5: Bloccare la prenotazione di un pacchetto	9
3.6. Test 6: Confermare un pacchetto viaggio	9
3.7. Test 7: Invitare un amico	9
3.8. Test 8: Accettare una proposta viaggio	10
3.9. Test 9: Controllare lo stato degli inviti	10
3.10. Test 10: Creare un Gift list	11
3.11. Test 11: Accettare una proposta regalo	11
4. Casi di test (Amico: Cliente o Visitatore)	12
4.1. Test 1: Visualizzare una proposta viaggio	12
4.2. Test 2: Rispondere ad un proposta viaggio	12
4.3. Test 3: Rispondere ad un proposta regalo	13
5. Casi di test (Impiegato)	14
5.1. Test 1: Accedere all'area riservata	14
5.2. Test 2: Ricerca un componente base	14
5.3. Test 3: Rimuovere un componente base	15
5.4. Test 4: Modificare un componente base	15
5.5. Test 5: Creare un componente base	15
5.6. Test 6: Creare un pacchetto predefinito	16
5.7. Test 7: Ricercare un pacchetto	16
5.8. Test 8: Rimuovere un pacchetto	17
5.9. Test 9: Modificare un pacchetto	17

1. Introduzione

La terza deliverable consiste in un file .zip unico che contiene:

- Manuale d'installazione (questo documento)
- Manuale d'uso
- Testing
- Implementazione in un file .ear (che unisce i file .war, .jar ed eventuali librerie)
- Codice sorgente in una file .zip

1.1. Terminologia e Glossario

Nel corso del documento si farà riferimento ai seguenti acronimi il cui significato sarà d'ora innanzi dato per conosciuto:

- RASD: documento di analisi e specifica dei requisiti
- DD: design document
- TRAVELDREAM: applicazione web che ci si propone di sviluppare
- UR: utenti registrati: clienti
- UNR: utenti non registrati: visitatori
- IM: impiegato
- A: amico
- FR: requisiti funzionali
- NFR: requisiti non funzionali

Amico: persona che riceve una invito

2. Casi di test (Utente non Registrato: Visitatore)

2.1. Test 1: Registrazione

TEST UNR 1	REGISTRAZIONE
Obiettivo	Iscrivere al sito TravelDream, così da potere accedere alle funzionalità riservate agli utenti registrati.
Funzionalità	[FR1.2]
Ambiente	Pagina di registrazione
Input	Dati dell'utente. I seguenti campi sono obbligatori: <ul style="list-style-type: none"> - Nome - Cognome - E-mail - Password
Risultato Atteso	Il sistema effettua la registrazione, esegue automaticamente il log-in e fa visualizzare la homepage persona personalizzata del cliente.
Risultato Ottenuto	
Note	Qualora venga inserito un nickname già presente nel sistema, o venga lasciato vuoto uno dei campi obbligatori, o la password e la conferma della password non coincidano, o la password sia lunga meno di 6 caratteri, oppure la data non sia nel formato corretto, il sistema non effettua la registrazione e segnala all'utente quale errore ha commesso nell'inserimento dei dati.

2.2. Test 2: Ricerca per destinazione un Pacchetto Predefinito

TEST UNR 2	RICERCA PACCHETTO UNR (PER DESTINAZIONE)
Obiettivo	Ricerca i pacchetti viaggio desiderati
Funzionalità	[FR1.1]
Ambiente	Pagina di ricerca (raggiungibile dall'homepage di TravelDream)
Input	Destinazione, date di partenza/ritorno e numero di partecipanti
Risultato Atteso	Visualizzazione di una pagina contenente la lista (eventualmente vuota) di tutti i pacchetti viaggio corrispondenti alla ricerca effettuata
Risultato Ottenuto	
Note	Cliccando su un pacchetto nella lista dei

	risultati si possono visualizzare i dettagli di quel pacchetto
--	--

2.3. Test 2: Ricerca per etichetta di un Pacchetto Predefinito

TEST UNR 2	RICERCA PACCHETTO UNR (PER ETICHETTA)
Obiettivo	Ricerca i pacchetti viaggio desiderati
Funzionalità	[FR1.1]
Ambiente	Pagina di ricerca (raggiungibile dall' homepage di TravelDream)
Input	Cliccare sulla relativa etichetta a cui ci si vuole riferire per effettuare la ricerca
Risultato Atteso	Visualizzazione di una pagina contenente la lista (eventualmente vuota) di tutti i pacchetti viaggio corrispondenti alla ricerca effettuata
Risultato Ottenuto	
Note	Cliccando su un pacchetto nella lista dei risultati si possono visualizzare i dettagli di quel pacchetto. I risultati della ricerca dei pacchetti con etichetta Last-Minute è già in primo piano

3. Casi di test (Utente Registrato: Cliente)

3.1. Test 1: Login

TEST UR 1	LOGIN
Obiettivo	Utilizzando le proprie credenziali di accesso accedere alla propria homepage personalizzate alle funzionalità riservate agli UR
Funzionalità	[FR2.1]
Ambiente	Homepage di TravelDream
Input	Credenziali di accesso: - E-mail - Password
Risultato Atteso	Il sistema verifica i dati, e ridirige l'utente alla sua homepage personalizzata
Risultato Ottenuto	
Note	Qualora venga inserita una combinazione (e-mail, password) non presente nel database, il sistema ridirige l'utente alla pagina di login mostrando un messaggio d'errore

3.2. Test 2: Modificare un componente base

TEST UR 2	MODIFICARE UN COMPONENTE BASE
Obiettivo	Utilizzando le funzionalità riservate agli UR, l'utente può personalizzare un pacchetto modificando un componente case
Funzionalità	[FR2.2]
Ambiente	Dettagli del pacchetto selezionato sia predefinito che già personalizzato in precedenza
Input	Scelta del componente da modificare presente nel relativo pacchetto selezionato precedentemente. Avendo i dettagli relativi del dato componente premere il pulsante modifica e scegliere dalla lista fornita il componente alternativo da cambiare con quello precedente
Risultato Atteso	Il sistema fa visualizzare i dettagli del pacchetto aggiornato
Risultato Ottenuto	
Note	Qualora venga fatto un passaggio non consentito, il sistema risponde con un messaggio d'errore

3.3. Test 3: Salvare un pacchetto

TEST UR 3	SALVARE UN PACCHETTO
Obiettivo	Salvare un pacchetto nei propri pacchetti
Funzionalità	[FR2.3]
Ambiente	Dettagli del pacchetto predefinito o personalizzato selezionato da una delle due ricerche
Input	Cliccare sul relativo pulsante “Salva pacchetto”
Risultato Atteso	Visualizzazione della lista dei suoi pacchetti aggiornata
Risultato Ottenuto	
Note	Cliccando su un pacchetto nella lista dei risultati della ricerca effettuata si possono visualizzare i dettagli di quel pacchetto.

3.4. Test 4: Gestire la lista dei miei pacchetti

TEST UR 4	GESTIRE LA LISTA DEI MIEI PACCHETTI
Obiettivo	Modificare un pacchetto salvato
Funzionalità	[FR2.4]
Ambiente	Dettagli del pacchetto personalizzato selezionato dalla lista dei propri pacchetti
Input	Scelta del componente da modificare presente nel relativo pacchetto selezionato precedentemente. Avendo i dettagli relativi del dato componente premere il pulsante modifica e scegliere dalla lista fornita il componente alternativo da cambiare con quello precedente
Risultato Atteso	Il sistema fa visualizzare i dettagli del pacchetto aggiornato
Risultato Ottenuto	
Note	Qualora venga fatto un passaggio non consentito, il sistema risponde con un messaggio d’errore
TEST UR 4	GESTIRE LA LISTA DEI MIEI PACCHETTI
Obiettivo	Rimuovere un pacchetto
Funzionalità	[FR2.4]
Ambiente	Dettagli del pacchetto personalizzato selezionato dalla lista dei propri pacchetti
Input	Premere il pulsante “Rimuovi pacchetto”
Risultato Atteso	Il sistema fa visualizzare la lista dei propri pacchetti aggiornata
Risultato Ottenuto	
Note	Qualora venga fatto un passaggio non

	consentito, il sistema risponde con un messaggio d'errore
--	---

3.5. Test 5: Bloccare la prenotazione di un pacchetto

TEST UR 5	BLOCCARE LA PRENOTAZIONE DI UN PACCHETTO
Obiettivo	Bloccare la prenotazione di un pacchetto permettendo di mantenere riservati i parametri settati
Funzionalità	[FR2.5]
Ambiente	Dettagli del pacchetto personalizzato selezionato dalla lista dei propri pacchetti
Input	Premere il pulsante "Blocca Prenotazione"
Risultato Atteso	Il sistema fa visualizzare la lista dei propri pacchetti aggiornata
Risultato Ottenuto	
Note	Qualora venga fatto un passaggio non consentito, il sistema risponde con un messaggio d'errore

3.6. Test 6: Confermare un pacchetto viaggio

TEST UR 6	CONFERMARE UN PACCHETTO VIAGGIO
Obiettivo	Confermare la prenotazione di un pacchetto permettendo di erogare il pagamento (da noi non gestito/controllato)
Funzionalità	[FR2.6]
Ambiente	Dettagli del pacchetto personalizzato selezionato dalla lista dei propri pacchetti
Input	Premere il pulsante "Conferma Viaggio"
Risultato Atteso	Il sistema fa visualizzare la lista dei propri pacchetti aggiornata
Risultato Ottenuto	
Note	Qualora venga fatto un passaggio non consentito, il sistema risponde con un messaggio d'errore

3.7. Test 7: Invitare un amico

TEST UR 7	INVITARE UN AMICO
Obiettivo	Spedire un invito ad un amico tramite il contatto e-mail
Funzionalità	[FR2.7]
Ambiente	Dettagli del pacchetto personalizzato selezionato dalla lista dei propri pacchetti

Input	Premere il pulsante “Gestisci Inviti” e dalla lista inviti inerenti il relativo pacchetto selezionato premere “Invita Amico” che rimanda ad un form nel quale si deve inserire l’e-mail dell’amico che si desidera invitare
Risultato Atteso	Il sistema mostra la lista degli inviti di quel determinato pacchetto aggiornata
Risultato Ottenuto	
Note	Qualora venga fatto un passaggio non consentito, il sistema risponde con un messaggio d’errore

3.8. Test 8: Accettare una proposta viaggio

TEST UR 8	ACCETTARE UNA PROPOSTA VIAGGIO
Obiettivo	Accettare di condividere un viaggio con il mittente dell’invito in questione
Funzionalità	[FR2.8]
Ambiente	Corpo dell’e-mail ricevuta nella propria casella di posta
Input	Premere sul link che ci indirizza sulla pagina in cui si deve inserire l’identificativo del pacchetto e la propria e-mail per poter visualizzare i dettagli dell’invito in questione; da qui per accettare l’invito premere su “Accetta”; poi gli viene richiesto di autenticarsi a TravelDream
Risultato Atteso	Il sistema mostra la lista dei propri pacchetti aggiornata
Risultato Ottenuto	
Note	Qualora venga fatto un passaggio non consentito, il sistema risponde con un messaggio d’errore. Se in caso venga rifiutato l’invito in questione il solo a tenerne conto è il sistema codificando lo stato dell’invito

3.9. Test 9: Controllare lo stato degli inviti

TEST UR 9	CONTROLLARE LO STATO DEGLI INVITI
Obiettivo	Tenere sotto controllo lo stato dei propri inviti
Funzionalità	[FR2.9]
Ambiente	Dettagli del pacchetto personalizzato selezionato dalla lista dei propri pacchetti
Input	Premere su “Gestione Inviti” inerente al pacchetto in questione

Risultato Atteso	Il sistema mostra la lista degli inviti e il loro stato che fanno riferimento al pacchetto in uso
Risultato Ottenuto	
Note	Qualora venga fatto un passaggio non consentito, il sistema risponde con un messaggio d'errore.

3.10. Test 10: Creare un Gift list

TEST UR 10	CREARE UNA GIFT LIST
Obiettivo	Creare una propria gift list
Funzionalità	[FR2.9]
Ambiente	Dettagli del pacchetto personalizzato selezionato dalla lista dei propri pacchetti
Input	Premere su "Aggiungi a Gift list" inerente al pacchetto in questione
Risultato Atteso	Il sistema mostra la propria gift list aggiornata
Risultato Ottenuto	
Note	Qualora venga fatto un passaggio non consentito, il sistema risponde con un messaggio d'errore.

3.11. Test 11: Accettare una proposta regalo

TEST UR 11	ACCETTARE UNA PROPOSTA REGALO
Obiettivo	Accettare di regalare al mittente
Funzionalità	[FR2.11]
Ambiente	Corpo dell'e-mail ricevuta nella propria casella di posta
Input	Premere sul link che ci indirizza sulla pagina in cui si deve inserire l'identificativo del pacchetto e la propria e-mail per poter visualizzare i dettagli dell'invito in questione; da qui per accettare l'invito premere su "Regala"; poi gli viene richiesto di autenticarsi a TravelDream
Risultato Atteso	Il sistema mostra la lista dei propri pacchetti aggiornata
Risultato Ottenuto	
Note	Qualora venga fatto un passaggio non consentito, il sistema risponde con un messaggio d'errore. Se in caso venga rifiutato regalo ne viene notificata la decisione

4. Casi di test (Amico: Cliente o Visitatore)

4.1. Test 1: Visualizzare una proposta viaggio

TEST A 1	VISUALIZZARE UNA PROPOSTA VIAGGIO
Obiettivo	Visualizzare una proposta viaggio per poter vederne i dettagli e quindi effettuare una scelta
Funzionalità	[FR4.1]
Ambiente	Corpo dell'e-mail ricevuta nella propria casella di posta
Input	Premere sul link che ci indirizza sulla pagina in cui si deve inserire l'identificativo del pacchetto e la propria e-mail per poter visualizzare i dettagli dell'invito in questione
Risultato Atteso	Visualizzazione dei dettagli dell'invito in questione
Risultato Ottenuto	
Note	Qualora venga fatto un passaggio non consentito, il sistema risponde con un messaggio d'errore.

4.2. Test 2: Rispondere ad un proposta viaggio

TEST A 2	RISPONDERE AD UNA PROPOSTA VIAGGIO
Obiettivo	Rispondere una proposta viaggio
Funzionalità	[FR4.2]
Ambiente	Dettagli dell'invito in questione
Input	Da qui per accettare l'invito premere su "Accetta"; in caso l'amico sia cliente è richiesta l'autenticazione, al contrario è richiesta la registrazione In caso di rifiuto ne viene semplicemente notificata l'azione
Risultato Atteso	Il sistema effettua la notifica in base all'azione compiuta; in caso di accettazione viene visualizzata la lista dei propri pacchetti aggiornata
Risultato Ottenuto	
Note	Qualora venga fatto un passaggio non consentito, il sistema risponde con un messaggio d'errore.

4.3. Test 3: Rispondere ad un proposta regalo

TEST A 3	RISPONDERE AD UNA PROPOSTA REGALO
Obiettivo	Rispondere una proposta regalo
Funzionalità	[FR4.3]
Ambiente	Dettagli dell'invito in questione
Input	Da qui per accettare l'invito premere su "Regala"; in caso l'amico sia cliente è richiesta l'autenticazione, al contrario è richiesta la registrazione In caso di rifiuto ne viene semplicemente notificata l'azione
Risultato Atteso	Il sistema effettua la notifica in base all'azione compiuta
Risultato Ottenuto	
Note	Qualora venga fatto un passaggio non consentito, il sistema risponde con un messaggio d'errore.

5. Casi di test (Impiegato)

5.1. Test 1: Accedere all'area riservata

TEST IM 1	ACCEDERE ALL'AREA RISERVATA
Obiettivo	Accedere all'area riservata del sito TravelDream, così da potere accedere alle funzionalità riservate agli impiegati.
Funzionalità	[FR5.1]
Ambiente	Homepage di TravelDream
Input	Credenziali di accesso: - Email - Password
Risultato Atteso	Il sistema verifica i dati, e ridirige l'impiegato alla sua homepage personalizzata
Risultato Ottenuto	
Note	Qualora venga inserita una combinazione (id,codice) non presente nel database, il sistema ridirige l'impiegato alla pagina di accesso mostrando un messaggio d'errore

5.2. Test 2: Ricerca un componente base

TEST IM 2	RICERCA COMPONENTE BASE (TRAMITE CODICE COMPONENTE)
Obiettivo	Ricerca il componente desiderato tramite l'inserimento del suo identificativo
Funzionalità	[FR5.2]
Ambiente	Ricerca (raggiungibile dall' homepage personalizzata di TravelDream dell'impiegato)
Input	Identificativo del componente da ricercare
Risultato Atteso	Visualizzazione di una pagina contenente il singolo risultato della ricerca
Risultato Ottenuto	
Note	Cliccando sul componente risultante si possono visualizzare i relativi dettagli
TEST IM 2	RICERCA COMPONENTE BASE (TRAMITE FILTRO)
Obiettivo	Ricerca il componente desiderato tramite l'inserimento di una parola chiave
Funzionalità	[FR5.2]
Ambiente	Ricerca (raggiungibile dall' homepage personalizzata di TravelDream dell'impiegato)
Input	Parola chiave che si intende impostare per la ricerca dei componenti

Risultato Atteso	Visualizzazione di una pagina contenente la lista (eventualmente vuota) dei risultati della ricerca
Risultato Ottenuto	
Note	Cliccando su un componente nella lista dei risultati si possono visualizzare i dettagli di quel determinato componente

5.3. Test 3: Rimuovere un componente base

TEST IM 3	RIMUOVERE UN COMPONENTE BASE
Obiettivo	Rimuovere un componente base dai possibili componenti base disponibili
Funzionalità	[FR5.3]
Ambiente	Dettagli del componente base ricercato
Input	Premere il pulsante “Rimuovi”
Risultato Atteso	Il sistema fa visualizzare la lista dei componenti base ricercati aggiornata
Risultato Ottenuto	
Note	Qualora venga fatto un passaggio non consentito, il sistema risponde con un messaggio d’errore

5.4. Test 4: Modificare un componente base

TEST IM 4	MODIFICARE UN COMPONENTE BASE
Obiettivo	Modificare un componente base
Funzionalità	[FR5.4]
Ambiente	Dettagli del componente base ricercato
Input	Premere il pulsante “Modifica”
Risultato Atteso	Il sistema fa visualizzare il form di modifica in cui l’impiegato dovrà inserire le modifiche desiderate
Risultato Ottenuto	
Note	Qualora venga fatto un passaggio non consentito, il sistema risponde con un messaggio d’errore

5.5. Test 5: Creare un componente base

TEST IM 5	CREARE UN COMPONENTE BASE
Obiettivo	Creare un componente base
Funzionalità	[FR5.5]
Ambiente	Homepage personalizzata di TravelDream dell’impiegato
Input	Premere il pulsante “Aggiungi Componente”

	Il sistema fa visualizzare il form di inserimento dei dettagli per la creazione del nuovo componente base; crea il componente premendo il pulsante “Conferma”
Risultato Atteso	Il sistema mostra l’homepage dell’impiegato con un messaggio di avvenuta creazione
Risultato Ottenuto	
Note	Qualora venga fatto un passaggio non consentito, il sistema risponde con un messaggio d’errore

5.6. Test 6: Creare un pacchetto predefinito

TEST IM 6	CREARE UN PACCHETTO PREDEFINITO
Obiettivo	Creare un pacchetto predefinito
Funzionalità	[FR5.6]
Ambiente	Homepage personalizzata di TravelDream dell’impiegato
Input	Premere il pulsante “Crea Pacchetto Predefinito” Il sistema fa visualizzare il form di inserimento dei dettagli per la creazione del nuovo pacchetto con relativi componenti annessi; crea il pacchetto predefinito premendo il pulsante “Conferma”
Risultato Atteso	Il sistema mostra l’homepage dell’impiegato con un messaggio di avvenuta creazione
Risultato Ottenuto	
Note	Qualora venga fatto un passaggio non consentito, il sistema risponde con un messaggio d’errore

5.7. Test 7: Ricercare un pacchetto

TEST IM 7	RICERCA PACCHETTO PREDEFINITO (TRAMITE IDENTIFICATIVO DEL PACCHETTO)
Obiettivo	Ricercare il pacchetto desiderato tramite l’inserimento del suo identificativo
Funzionalità	[FR5.7]
Ambiente	Ricerca (raggiungibile dall’ homepage personalizzata di TravelDream dell’impiegato)
Input	Identificativo del pacchetto da ricercare
Risultato Atteso	Visualizzazione di una pagina contenente il singolo risultato della ricerca
Risultato Ottenuto	
Note	Cliccando sul pacchetto risultante si possono visualizzare i relativi dettagli

TEST IM 7	RICERCA PACCHETTO PREDEFINITO (TRAMITE FILTRO)
Obiettivo	Ricerca il pacchetto desiderato tramite l'inserimento di una parola chiave
Funzionalità	[FR5.7]
Ambiente	Ricerca (raggiungibile dall' homepage personalizzata di TravelDream dell'impiegato)
Input	Parola chiave che si intende impostare per la ricerca dei pacchetti
Risultato Atteso	Visualizzazione di una pagina contenente la lista (eventualmente vuota) dei risultati della ricerca
Risultato Ottenuto	
Note	Cliccando su un pacchetto nella lista dei risultati si possono visualizzare i dettagli di quel determinato pacchetto

5.8. Test 8: Rimuovere un pacchetto

TEST IM 8	RIMUOVERE UN PACCHETTO PREDEFINITO
Obiettivo	Rimuovere un pacchetto predefinito dai possibili pacchetti predefiniti disponibili
Funzionalità	[FR5.8]
Ambiente	Dettagli del pacchetto predefinito ricercato
Input	Premere il pulsante "Rimuovi"
Risultato Atteso	Il sistema fa visualizzare la lista dei pacchetti predefiniti ricercati aggiornata
Risultato Ottenuto	
Note	Qualora venga fatto un passaggio non consentito, il sistema risponde con un messaggio d'errore

5.9. Test 9: Modificare un pacchetto

TEST IM 9	MODIFICARE UN PACCHETTO PREDEFINITO
Obiettivo	Modificare un pacchetto predefinito: aggiungere un componente base
Funzionalità	[FR5.9]
Ambiente	Dettagli del pacchetto predefinito ricercato
Input	Premere il pulsante "Aggiungi Componente" e ripercorrere un percorso delle due possibili ricerche di componente e dopo aver visualizzato i dettagli del relativo componente premere il pulsante "Aggiungi Componente"
Risultato Atteso	Il sistema fa visualizzare i dettagli del

	pacchetto predefinito ricercato aggiornati
Risultato Ottenuto	
Note	Qualora venga fatto un passaggio non consentito, il sistema risponde con un messaggio d'errore
TEST IM 9	MODIFICARE UN PACCHETTO PREDEFINITO
Obiettivo	Modificare un pacchetto predefinito: modificare un componente base
Funzionalità	[FR5.9]
Ambiente	Dettagli del pacchetto predefinito ricercato
Input	Premere il pulsante "Modifica" di fianco al componente che si intende modificare e quindi si viene diretti al form di modifica del componente; dopo aver modificato quello che si desiderava, premere il pulsante "Conferma"
Risultato Atteso	Il sistema fa visualizzare i dettagli del componente modificato aggiornati
Risultato Ottenuto	
Note	Qualora venga fatto un passaggio non consentito, il sistema risponde con un messaggio d'errore
TEST IM 9	MODIFICARE UN PACCHETTO PREDEFINITO
Obiettivo	Modificare un pacchetto predefinito: rimuovere un componente base
Funzionalità	[FR5.9]
Ambiente	Dettagli del pacchetto predefinito ricercato
Input	Premere il pulsante "Rimuovi" di fianco al componente che si intende rimuovere e quindi si viene diretti ai dettagli dello stesso, quindi da qui premere il pulsante "Rimuovi"
Risultato Atteso	Il sistema fa visualizzare i dettagli del pacchetto in questione aggiornati
Risultato Ottenuto	
Note	Qualora venga fatto un passaggio non consentito, il sistema risponde con un messaggio d'errore