



Università degli Studi di Salerno

Corso di Ingegneria del Software

e-comix

RAD
Versione 1.8



Data: 26/10/2017

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

Partecipanti:

Nome	Matricola
Gerardo De Rosa	0512103762
Pasquale Nappo	0512103046
Gerardo Ragosta	0512101794

Scritto da:	Gerardo De Rosa, Pasquale Nappo, Gerardo Ragosta
-------------	--

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autore
26/10/2017	1.0	Stesura del Modello ad Oggetti	Gerardo De Rosa
28/10/2017	1.1	Stesura del Modello Dinamico	Gerardo De Rosa Gerardo Ragosta
03/11/2017	1.2	Stesura Interfaccia Utente – Percorsi di Navigazione e Mock-up	Pasquale Nappo
04/11/2017	1.3	Stesura Glossario	Pasquale Nappo
05/11/2017	1.4	Revisione dell'intero Documento	Gerardo Ragosta
12/11/2017	1.5	Aggiunto nuovo Caso d'Uso	Gerardo Ragosta
14/11/2017	1.6	Revisione dei Casi d'Uso	Pasquale Nappo
20/11/2017	1.7	Revisione documento	Gerardo De Rosa Gerardo Ragosta
05/01/2018	1.8	Revisione documento	Gerardo Ragosta

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

Indice

1. Introduzione	8
1.1 Scopo del sistema	8
1.2 Ambito del sistema.....	8
1.3 Obiettivi e criteri di successo	8
1.4 Definizioni, acronimi e abbreviazioni.....	8
1.5 Materiale di riferimento	9
1.6 Organizzazione del documento	9
2. Sistema Corrente	10
3. Sistema Proposto	10
3.1 Panoramica	10
3.2 Requisiti Funzionali.....	11
RF_3.2.1 – Servizio di Autenticazione.....	11
RF_3.2.2 – Registrazione.....	11
RF_3.2.3 – Gestione dei prodotti nel catalogo	11
RF_3.2.4 – Eliminazione Utente	12
RF_3.2.5 – Visualizza Ordini	12
RF_3.2.6 – I Miei Acquisti.....	12
RF_3.2.7 – I miei Dati.....	12
RF_3.2.8 – La mia lista dei desideri	12
RF_3.2.9 – Acquista prodotto	13
RF_3.2.10 – Visualizzazione Prodotto.....	13
RF_3.2.11 – Ricerca.....	13
RF_3.2.12 – Seleziona categoria prodotto	13
RF_3.2.13 – Filtra Prodotti	13
RF_3.2.14 – Confronto	14
RF_3.2.15 – Carrello	14
RF_3.2.16 – Invia un'email.....	14
3.3 Requisiti Non Funzionali	14
RNF_3.3.1 – Usabilità	14
RNF_3.3.2 – Affidabilità.....	15
RNF_3.3.3 – Prestazioni	15
RNF_3.3.4 – Supportabilità	15
RNF_3.3.5 – Implementazione	16
RNF_3.3.6 – Packaging	16
RNF_3.3.7 – Legal	16
3.4 Modello del sistema	17
3.4.1 Scenari	17
3.4.1.1 Gestione Utente	17
3.4.1.1_GU_SC_1 – Login	17
3.4.1.1_GU_SC_2 – Logout	17
3.4.1.1_GU_SC_3 – Registrazione	18
3.4.1.1_GU_SC_4 – Elimina Utente	18
3.4.1.1_GU_SC_5 – Modifica i miei dati.....	19
3.4.1.1_GU_SC_6 – Invia un'email	19
3.4.1.1_GU_SC_7 – Recupero Password.....	19
3.4.1.2 Gestione Prodotti.....	20

	Ingegneria del Software	Pagina 3 di 104
--	-------------------------	-----------------

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

3.4.1.2_GP_SC_1 – Inserisci prodotto	20
3.4.1.2_GP_SC_2 – Elimina prodotto	21
3.4.1.2_GP_SC_3 – Modifica prodotto	21
3.4.1.2_GP_SC_4 – Lista dei desideri.....	22
3.4.1.2_GP_SC_5 – Acquista prodotto.....	22
3.4.1.2_GP_SC_6 – Visualizza prodotto	23
3.4.1.2_GP_SC_7 – Ricerca	23
3.4.1.2_GP_SC_8 – Selezione della categoria prodotto	23
3.4.1.2_GP_SC_9 – Filtra prodotti	23
3.4.1.2_GP_SC_10 – Confronto.....	24
3.4.1.2_GP_SC_11 – Carrello	24
3.4.1.3 Gestione Ordini.....	25
3.4.1.3_GO_SC_1 – Visualizza Ordini	25
3.4.1.3_GO_SC_2 – Visualizza Acquisti.....	25
3.4.2 Modelli dei casi d'uso	26
3.4.2.1 Gestione Utente	26
3.4.2.1_GU_UC_1 – Elimina Utente.....	26
3.4.2.1_GU_UC_2 – Login	27
3.4.2.1_GU_UC_3 – Password o Email errata	27
3.4.2.1_GU_UC_4 – Logout.....	27
3.4.2.1_GU_UC_5 – Recupera Password.....	28
3.4.2.1_GU_UC_6 – Email Errata	28
3.4.2.1_GU_UC_7 – Modifica Dati	29
3.4.2.1_GU_UC_8 – Invia un'email	30
3.4.2.1_GU_UC_9 – Password non corrispondente.....	31
3.4.2.1_GU_UC_10 – Campi Errati	31
3.4.2.1_GU_UC_11 – Registrazione	31
3.4.2.1_GU_UC_12 – E-mail Esistente	32
3.4.2.1_GU_UC_13 – Inserimento Dati	32
3.4.2.2 Gestione Prodotti.....	33
3.4.2.2_GP_UC_1 – Ricerca	33
3.4.2.2_GP_UC_2 – Seleziona Categoria Prodotto	34
3.4.2.2_GP_UC_3 – Filtra Prodotti.....	34
3.4.2.2_GP_UC_4 – Inserisci Prodotto	34
3.4.2.2_GP_UC_5 – Controllo Prodotti	35
3.4.2.2_GP_UC_6 – Elimina Prodotto	35
3.4.2.2_GP_UC_7 – Modifica Prodotto	36
3.4.2.2_GP_UC_8 – Lista dei Desideri.....	37
3.4.2.2_GP_UC_9 – Elimina Prodotto dalla lista dei desideri.....	37
3.4.2.2_GP_UC_10 – Visualizza Prodotto.....	38
3.4.2.2_GP_UC_11 – Aggiungi al Carrello	39
3.4.2.2_GP_UC_12 – Carrello.....	40
3.4.2.2_GP_UC_13 – Elimina Prodotto dal Carrello.....	40
3.4.2.2_GP_UC_14 – Acquista Prodotto	40
3.4.2.2_GP_UC_15 – Aggiungi alla Lista dei Desideri	41
3.4.2.2_GP_UC_16 – Azione non consentita	41
3.4.2.2_GP_UC_17 – Aggiungi al Confronto	41
3.4.2.2_GP_UC_18 – Confronto	42

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

3.4.2.2_GP_UC_19 – Elimina dal Confronto	42
3.4.2.3 Gestione Ordini.....	43
3.4.2.3_GO_SC_1 – Visualizza Acquisti.....	43
3.4.2.3_GO_SC_2 – Dettagli Acquisto	43
3.4.2.3_GO_SC_3 – Visualizza Ordini	44
3.4.2.3_GO_SC_4 – Dettagli Ordine	44
3.4.3 Modello ad Oggetti	44
3.4.3.1 Data Dictionary	44
3.4.3.2 Class Diagram.....	51
3.4.4 Modello Dinamico	52
3.4.4.1 Gestione Utente – Sequence Diagram.....	52
3.4.4.1_GU_SD_1 – Login	52
3.4.4.1_GU_SD_2 – Password o Email Errata.....	52
3.4.4.1_GU_SD_3 – Logout	53
3.4.4.1_GU_SD_4 – Recupera Password.....	53
3.4.4.1_GU_SD_5 – Email Errata	54
3.4.4.1_GU_SD_6 – Modifica Dati	54
3.4.4.1_GU_SD_7 – Registrazione	55
3.4.4.1_GU_SD_8 – Email Esistente	55
3.4.4.1_GU_SD_9 – Inserimento Dati Registrazione	56
3.4.4.1_GU_SD_10 – Campi Errati	56
3.4.4.1_GU_SD_11 – Password non Corrispondenti	57
3.4.4.1_GU_SD_12 – Elimina utente	57
3.4.4.1_GU_SD_13 – Invia un'email	58
3.4.4.2 Gestione Prodotti – Sequence Diagram	59
3.4.4.2_GP_SD_1 – Inserisci prodotto	59
3.4.4.2_GP_SD_2 – Controllo prodotti	59
3.4.4.2_GP_SD_3 – Elimina prodotto	60
3.4.4.2_GP_SD_4 – Modifica prodotto	61
3.4.4.2_GP_SD_5 – Visualizza prodotto	62
3.4.4.2_GP_SD_6 – Aggiungi al confronto	62
3.4.4.2_GP_SD_7 – Confronto.....	63
3.4.4.2_GP_SD_8 – Elimina prodotto dal confronto.....	63
3.4.4.2_GP_SD_9 – Aggiungi alla lista dei desideri	64
3.4.4.2_GP_SD_10 – Azione non consentita	64
3.4.4.2_GP_SD_11 – Lista dei desideri.....	65
3.4.4.2_GP_SD_12 – Elimina prodotto dalla lista dei desideri	65
3.4.4.2_GP_SD_13 – Aggiungi al carrello dalla lista dei desideri	66
3.4.4.2_GP_SD_14 – Aggiungi al carrello	66
3.4.4.2_GP_SD_15 – Carrello.....	67
3.4.4.2_GP_SD_16 – Elimina dal Carrello	67
3.4.4.2_GP_SD_17 – Acquisto.....	68
3.4.4.2_GP_SD_18 – Azione non consentita	69
3.4.4.2_GP_SD_19 – Ricerca	69
3.4.4.2_GP_SD_20 – Seleziona Categoria	70
3.4.4.2_GP_SD_21 – Seleziona filtro.....	70
3.4.4.3 Gestione Ordini – Sequence Diagram	71
3.4.4.3_GO_SD_1 – Visualizza Acquisti.....	71

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

3.4.4.3_GO_SD_2 – Dettagli Acquisto	71
3.4.4.3_GO_SD_3 – Visualizza Ordini	72
3.4.4.3_GO_SD_4 – Dettagli Ordine	72
3.4.4.4 Gestione Utente – Activity Diagram	73
3.4.4.4_GU_AD_1 – Login	73
3.4.4.4_GU_AD_2 – Logout	73
3.4.4.4_GU_AD_3 – Registrazione	74
3.4.4.4_GU_AD_4 – Inserimento Dati	74
3.4.4.4_GU_AD_5 – Modifica Dati	75
3.4.4.4_GU_AD_6 – Recupero Password	76
3.4.4.4_GU_AD_7 – Elimina Utente	77
3.4.4.4_GU_AD_8 – Invia un'email	78
3.4.4.5 Gestione Prodotti – Activity Diagram	78
3.4.4.5_GP_AD_1 – Inserisci Prodotto	78
3.4.4.5_GP_AD_2 – Elimina Prodotto	79
3.4.4.5_GP_AD_3 – Modifica Prodotto	79
3.4.4.5_GP_AD_4 – Controllo Prodotti	80
3.4.4.5_GP_AD_5 – Visualizza Prodotto	80
3.4.4.5_GP_AD_6 – Aggiungi alla lista dei desideri	81
3.4.4.5_GP_AD_7 – Aggiungi al confronto	81
3.4.4.5_GP_AD_8 – Aggiungi al carrello	82
3.4.4.5_GP_AD_9 – Lista dei Desideri	82
3.4.4.5_GP_AD_10 – Elimina prodotto dalla lista dei desideri	83
3.4.4.5_GP_AD_11 – Aggiungi al carrello dalla lista dei desideri	83
3.4.4.5_GP_AD_12 – Confronto	84
3.4.4.5_GP_AD_13 – Elimina prodotto dal confronto	84
3.4.4.5_GP_AD_14 – Carrello	85
3.4.4.5_GP_AD_15 – Elimina dal carrello	85
3.4.4.5_GP_AD_16 – Acquisto	85
3.4.4.5_GP_AD_17 – Ricerca	86
3.4.4.5_GP_AD_18 – Seleziona Categoria	86
3.4.4.5_GP_AD_19 – Filtra Prodotti	87
3.4.4.6 Gestione Ordini – Activity Diagram	87
3.4.4.6_GO_AD_1 – Visualizza Ordini	87
3.4.4.6_GO_AD_2 – Dettagli Ordine	88
3.4.4.6_GO_AD_3 – Visualizza Acquisti	88
3.4.4.6_GO_AD_4 – Dettagli Acquisto	89
3.4.5. Interfaccia Utente – Percorsi di Navigazione e Mockups	90
NP_3.4.5.1 – Gestione accesso alla piattaforma	90
UI_NP_3.4.5.1.1 – Homepage	90
UI_NP_3.4.5.1.2 – Login/Registrazione	91
UI_NP_3.4.5.1.3 – Recupera password	91
NP_3.4.5.2 – Gestione prodotti	92
UI_NP_3.4.5.2.1 – Fumetti	92
UI_NP_3.4.5.2.2 – Gadget	93
UI_NP_3.4.5.2.3 – Prodotto	93
UI_NP_3.4.5.2.4 – Invia un'email	94
UI_NP_3.4.5.2.6 – Risultati Ricerca	94

	Ingegneria del Software	Pagina 6 di 104
--	-------------------------	-----------------

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

UI_NP_3.4.5.2.7 – Confronto	95
NP_3.4.5.3 – Gestione Utente.....	96
UI_NP_3.4.5.3.1 – Carrello	96
UI_NP_3.4.5.3.2 – Area utente.....	97
UI_NP_3.4.5.3.3 – I miei acquisti	97
UI_NP_3.4.5.3.4 – Lista dei desideri	98
UI_NP_3.4.5.3.5 – Dati personali	98
NP_3.4.5.4 – Gestione Manager	99
UI_NP_3.4.5.4.1 – Area gestore.....	99
UI_NP_3.4.5.4.2 – Inserisci prodotto.....	100
UI_NP_3.4.5.4.3 – Visualizza ordini	101
UI_NP_3.4.5.4.4 – Elimina utenti	101
UI_NP_3.4.5.4.5 – Controllo prodotti.....	102
UI_NP_3.4.5.4.6 – Modifica fumetto.....	103
UI_NP_3.4.5.4.7 – Modifica gadget.....	103
4. Glossario.....	104

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

1. Introduzione

1.1 Scopo del sistema

Lo scopo del progetto è quello di fornire una piattaforma e-commerce che dia la possibilità a un rivenditore fisico di fumetti e gadget di poter svolgere la propria attività anche online. In questo modo viene offerto un servizio ai propri clienti, che potranno comodamente consultare e acquistare i prodotti online.

1.2 Ambito del sistema

La piattaforma e-comix può essere utilizzata da un qualsiasi utente, non vengono richieste competenze tecniche per l'uso. Gli unici presupposti sono il possesso di un dispositivo (computer, smartphone, tablet) con una connessione ad Internet per accedere alla piattaforma.

1.3 Obiettivi e criteri di successo

L'obiettivo della realizzazione del sistema è quello di rendere i prodotti più accessibili, grazie alla distribuzione online e di consentire attraverso un meccanismo di registrazione la possibilità di effettuare l'accesso alla piattaforma per acquistare e consultare i prodotti.

Il sistema deve fornire un'interfaccia user-friendly che permette l'utilizzo agevole del sistema, con brevi tempi di risposta.

Il sistema sarà quindi considerato idoneo allo scopo prefissato nel momento in cui sarà in grado di fornire tutti i servizi richiesti in modo sicuro e affidabile.

1.4 Definizioni, acronimi e abbreviazioni

RAD: Requirement Analysis Document

MySQL: Software per la gestione di un database

RF: Requisito Funzionale

RNF: Requisito Non Funzionale

GU: Gestione Utente

GP: Gestione Prodotti

GO: Gestione Ordini

SC: Scenario

US: Use Case

CD: Class Diagram

SD: Sequence Diagram

AD: Activity Diagram

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

1.5 Materiale di riferimento

- Libro di testo “Object-Oriented Software Engineering – Using UML, Patterns and Java” di Bernd Bruegge e Allen H. Dutoit, edito da Prentice Hall.
- Slide del docente, reperibili sulla piattaforma e-learning
- Documentazione online del libro di testo Bruegge, link di riferimento: https://wwwbruegge.in.tum.de/lehrstuhl_1/component/content/article/217-OOSE
- Consultazione di sistemi web, di proprietà di terze parti (quali Star shop, Popstore) già esistenti e che si riferiscono allo stesso ambito di mercato del presente progetto;
- Manuali e libri di testo dei principali linguaggi di programmazione (HTML5, CSS, JavaScript, MySQL, Java) dedicati allo sviluppo di sistemi per il web.

1.6 Organizzazione del documento

Il Documento è stato impostato in quattro sezioni principali:

1. Introduzione
2. Sistema Attuale
3. Sistema Proposto
4. Glossario

La sezione introduttiva offre al cliente una visione d'insieme del sistema proposto indicando gli obiettivi, l'ambito del sistema e i criteri di successo. La seconda sezione indica i sistemi attualmente presenti e usati dai quali e-comix prende spunto.

La terza sezione contiene i dettagli del sistema proposto divisi in sezione in base al modello di riferimento:

Nella prima parte viene indicata una sintesi del sistema proposto con i requisiti funzionali e non funzionali delle varie gestioni. In seguito vengono affrontati tutti gli aspetti del sistema mediante:

- Modello di Sistema
- Modello dei Casi d'Uso
- Modello ad Oggetti
- Modello Dinamico
- Interfacce Utente - Navigational Path e Mockups

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

Il Modello di Sistema contiene uno scenario per ogni requisito funzionale ed offre al cliente una visione di massima delle diverse funzionalità del sistema che si vogliono progettare.

Il Modello dei Casi d'Uso contiene i diagrammi dei casi d'uso ed i vari use case per ogni gestione.

Il Modello ad Oggetti contiene i class diagram per ogni gestione ed i vari oggetti entity, boundary e control.

Il Modello Dinamico contiene i sequence diagram per ogni requisito funzionale di alta priorità e gli statechart per gli oggetti dinamici.

I **Navigational Path** offrono all'utente una visione di insieme delle varie pagine offerte dal sistema per ogni gestione.

I **Mockups** offrono un'interfaccia grafica per ogni funzionalità e vista del sistema.

2. Sistema Corrente

Il sistema proposto non sostituisce alcun sistema già esistente, poiché colui che richiede la creazione non dispone di nessuna piattaforma web simili alle funzionalità specificate nei requisiti del progetto.

Il sistema faciliterà quindi la realizzazione e la disponibilità di tutti i servizi rivolti ai clienti di e-comix.

I servizi di acquisto e di consultazione dei prodotti saranno offerti direttamente dal sistema attraverso un'interfaccia reperibile da qualsiasi dispositivo connesso al web.

3. Sistema Proposto

3.1 Panoramica

E-comix permette l'accessibilità agli utenti senza registrazione, consentendo loro di consultare tutti i prodotti presenti, permette l'autenticazione, previa registrazione; permette agli utenti di acquistare prodotti; permette l'autenticazione al Gestore, il quale avrà il compito di gestire l'intera piattaforma.

La registrazione di un nuovo cliente verrà effettuata tramite un apposito modulo in una sezione specifica del sistema, in maniera automatica e senza ulteriore conferma da parte del Gestore.

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

3.2 Requisiti Funzionali

In questa sezione vengono specificate le tipologie di servizi che il sistema deve fornire per soddisfare i bisogni dell'utente:

RF_3.2.1 – Servizio di Autenticazione

Questa funzionalità di e-comix permette agli utenti di essere riconosciuti dal sistema e di effettuare le seguenti operazioni:

- **RF_3.2.1.1 - Login**: consente ad un utente registrato al sistema di autenticarsi e svolgere operazioni nella sua area di competenza; esegue un'autenticazione specificando e-mail e password;
- **RF_3.2.1.2 - Logout**: consente all'utente di uscire dal sistema.
- **RF_3.2.1.3 - Recupera password**: permette di recuperare in qualsiasi momento la password di accesso. Sarà inviata la password all'indirizzo di posta elettronica dell'utente.

Utenti Interessati: Utente Registrato, Gestore.

RF_3.2.2 – Registrazione

Questa funzionalità di e-comix permette agli utenti di registrarsi al sistema e di usufruire dei servizi offerti. L'account sarà creato tramite un'apposita pagina.

Utenti Interessati: Utente non Registrato.

RF_3.2.3 – Gestione dei prodotti nel catalogo

Questa funzionalità di e-comix permette di gestire i prodotti nel catalogo.

- **RF_3.2.3.1 - Inserisci prodotto**: Il Gestore accede alla propria area utente per poi andare in una sezione apposita all'interno della quale potrà inserire un prodotto.
- **RF_3.2.3.2 - Controllo prodotti**: Il Gestore accede alla propria area utente per poi andare in una sezione apposita all'interno della quale sarà visualizzato il catalogo dei prodotti da dove cancellerà o modificherà un prodotto.

Utenti Interessati: Gestore.

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

RF_3.2.4 – Eliminazione Utente

Questa funzionalità di e-comix permette di eliminare un utente registrato, in questo modo l'utente non avrà più la possibilità di accedere al proprio account.

Utenti Interessati: Gestore.

RF_3.2.5 – Visualizza Ordini

Questa funzionalità di e-comix permette di visualizzare la lista e i dettagli degli ordini effettuati dagli utenti registrati.

Utenti Interessati: Gestore.

RF_3.2.6 – I Miei Acquisti

Questa funzionalità di e-comix permette di visualizzare la lista e i dettagli degli acquisti effettuati.

Utenti Interessati: Utente Registrato.

RF_3.2.7 – I miei Dati

Questa funzionalità di e-comix permette di modificare i propri dati, inseriti in fase di registrazione.

Utenti Interessati: Utente Registrato.

RF_3.2.8 – La mia lista dei desideri

Questa funzionalità di e-comix permette di gestire la propria lista desideri.

- **RF_3.2.8.1 - Aggiungi alla lista dei desideri:** tramite un apposito bottone l'utente può aggiungere un determinato prodotto all'interno della lista desideri.
- **RF_3.2.8.2 - Visualizzazione ed eliminazione:** l'utente ha la possibilità di visualizzare ed eliminare prodotti dalla propria lista dei desideri.
- **RF_3.2.8.3 - Aggiungi al carrello:** direttamente dalla lista desideri l'utente può aggiungere gli prodotti al carrello.
- **RF_3.2.8.4 - Dettagli:** tramite un apposito bottone l'utente può visualizzare i dettagli del prodotto scelto.

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

Utenti Interessati: Utente Registrato.

RF_3.2.9 – Acquista prodotto

Questa funzionalità di e-comix permette di acquistare tramite un'apposita sequenza di operazioni un determinato prodotto.

Utenti Interessati: Utente Registrato.

RF_3.2.10 – Visualizzazione Prodotto

Questa funzionalità di e-comix permette di visualizzare i dettagli del prodotto selezionato.

Utenti Interessati: Utente Registrato, Utente non Registrato, Gestore

RF_3.2.11 – Ricerca

Questa funzionalità di e-comix consente la ricerca all'interno del catalogo prodotti, tramite un'apposita casella.

Utenti Interessati: Utente Registrato, Utente non Registrato, Gestore.

RF_3.2.12 – Seleziona categoria prodotto

Questa funzionalità di e-comix offre la possibilità di scegliere la tipologia del prodotto desiderato, scegliendo tra “Fumetti” e “Gadget”.

Utenti Interessati: Utente Registrato, Utente non Registrato, Gestore.

RF_3.2.13 – Filtra Prodotti

Questa funzionalità di e-comix offre la possibilità di filtrare i contenuti attraverso una selezione del genere, del publisher e del tipo di prodotto.

Utenti Interessati: Utente Registrato, Utente non Registrato, Gestore.

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

RF_3.2.14 – Confronto

Questa funzionalità di e-comix consente di selezionare due prodotti, aggiungendone uno alla volta alla sezione confronto, in modo da confrontarli tra di loro.

Utenti Interessati: Utente Registrato, Utente non Registrato, Gestore.

RF_3.2.15 – Carrello

Questa funzionalità di e-comix consente all’utente di accumulare prodotti all’interno di esso.

- **RF_3.2.15.1 – Elimina prodotto dal Carrello:** tramite un apposito bottone l’utente può eliminare un prodotto nel Carrello o diminuire la quantità.

Utenti Interessati: Utente Registrato, Utente non Registrato.

RF_3.2.16 – Invia un'email

Questa funzionalità di e-comix offre la possibilità di contattare il Gestore nel caso si necessiti di supporto, riguardo a problematiche inerenti al sito.

Utenti Interessati: Utente Registrato, Utente non Registrato.

3.3 Requisiti Non Funzionali

RNF_3.3.1 – Usabilità

L’utente dovrà essere in grado di accedere al sistema tramite qualsiasi dispositivo che possa accedere al world wide web.

L’interfaccia dovrà presentarsi semplice ed intuitiva per permettere in pochi passi di effettuare tutte le operazioni offerte dal sito.

Il sistema, grazie ai comandi rapidi presenti all’interno del menù, dovrà velocizzare la navigazione dell’utente all’interno delle varie sezioni.

Per ogni campo compilabile e selezionabile saranno presenti dei suggerimenti che aiuteranno l’utente.

In qualsiasi momento l’utente dovrà avere la possibilità di ritornare alla home page o accedere ad un’altra sezione del sito attraverso i menù, sempre presente in alto; in questo modo, l’utente avrà sempre la sensazione di essere il responsabile del sistema.

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

RNF_3.3.2 – Affidabilità

Qualora si verificassero errori, il sistema dovrà essere in grado di gestirli e risolverli, notificandoli in maniera adeguata all’utente.

Il sistema utilizza un database relazionale. Esso deve essere affidabile e poter mantenere i propri dati coerenti anche in caso di guasti.

- **Security:** Protezione dei dati: il software proteggerà i dati sensibili, come la password, tramite una crittografia di tipo HASH MD5;
- **Robustezza:** Accesso simultaneo: il sistema dovrà permettere l’accesso simultaneo a più clienti e gestori diversi contemporaneamente assicurando il buon funzionamento dello stesso.
- **Disponibilità:** il sistema sarà disponibile 24h su 24h, 7 giorni su 7, per fornire un servizio sempre pronto per essere utilizzato.
- **Tolleranza agli input errati dell’utente:** il sistema gestirà eventuali input errati da parte dell’utente senza interrompere il suo funzionamento e spiegando cosa ha provocato un errore nel sistema.
- **Safety:** operazioni isolate: l’accesso al sistema dovrà essere collegato da un procedimento di autenticazione che dovrà permettere ad ogni categoria di utenti di effettuare le operazioni consentite in modo isolato, senza intaccare quelle degli altri;
- **Controllo sugli acquisti:** il sistema si assurerà che, nel caso in cui sia impossibile completare l’operazione di acquisto (ad esempio a causa di credito insufficiente o disponibilità dei prodotti esaurita), nessun pagamento venga erroneamente addebitato al cliente.

RNF_3.3.3 – Prestazioni

- **Tempo di esecuzione delle operazioni:** utilizzo di algoritmi efficienti da un punto di vista computazionale, per permettere una risposta alle richieste del cliente in un tempo compreso nell’ordine dei millisecondi.
- **Concorrenza:** il sistema potrà gestire un numero elevato di utenti senza avere nessun tipo di rallentamento.
- **Attività critiche del software:** eventuali anomalie all’accesso del sistema potranno verificarsi solo durante eventuali manutenzioni e aggiornamenti

RNF_3.3.4 – Supportabilità

- **Adattabilità:** il sistema dovrà funzionare con qualsiasi piattaforma browser utilizzata (Chrome, Firefox, Internet Explorer,

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

Opera, Safari, Microsoft Edge), con eventuali differenze grafiche a seconda dell'applicazione utilizzata e deve essere accessibile comodamente anche da dispositivi mobile e tablet.

- **Manutenibilità:** il sistema dovrà permettere facilmente la modifica di parti di esso, che vengono interpretate come evoluzioni del software. Il sistema deve essere manutenibile ed estendibile per supportare lo sviluppo di aggiornamenti e nuove funzionalità.
- **Portabilità:** il sistema dovrà consentire la portabilità di esso, favorendo il riutilizzo di parte del codice.

RNF_3.3.5 – Implementazione

Vincoli di implementazione: il sistema sarà sviluppato utilizzando i seguenti linguaggi di programmazione:

- HTML5;
- JAVA;
- JAVASCRIPT;
- CSS;
- MYSQL;

è previsto, inoltre, l'utilizzo di cookie e della sessione.

RNF_3.3.6 – Packaging

Vincoli di pubblicazione: ci si impegna a pubblicare online il sito nei tempi prestabiliti e a fornire personalmente al Gestore globale le credenziali di accesso all'area riservata.

RNF_3.3.7 – Legal

Il sistema sarà protetto da copyright.

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

3.4 Modello del sistema

3.4.1 Scenari

3.4.1.1 Gestione Utente

3.4.1.1 GU_SC_1 – Login

Nome Scenario:	Login
Attori:	Mario: Utente Registrato, Pasquale: Gestore
Flusso degli eventi Pasquale:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pasquale è il gestore del sito e vuole accedervi; 2. Pasquale visualizza la home del sito; 3. Clicca sul pulsante “Accedi” posizionato in alto a destra sulla barra delle opzioni; 4. Viene indirizzato alla pagina “Login/Registrazione”; 5. Inserisce la propria email e password nei rispettivi campi di “Login”; 6. Clicca sul pulsante “Accedi”; 7. Viene indirizzato sulla pagina “Manager Area”.
Flusso degli eventi Mario:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mario è un Utente Registrato al sito e vuole accedervi; 2. Mario visualizza la home del sito; 3. Clicca sul pulsante “Accedi” posizionato in alto a destra sulla barra delle opzioni; 4. Viene indirizzato alla pagina “Login/Registrazione”; 5. Inserisce la propria email e password nei rispettivi campi di “Login”; 6. Clicca sul pulsante “Accedi”; 7. Viene indirizzato sulla pagina “Il mio Account”.

3.4.1.1 GU_SC_2 – Logout

Nome Scenario:	Logout
Attori:	Mario: Utente Registrato, Pasquale: Gestore
Flusso degli eventi Pasquale:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pasquale è nella home del sito; 2. Pasquale clicca su “Manager Account” in alto a destra sulla barra delle opzioni; 3. Si apre il menu a tendina; 4. Pasquale clicca su “Logout”;

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

Flusso degli eventi Mario:	<p>5. Il Sistema esegue il Logout e ricarica la pagina home;</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mario è nella home del sito; 2. Mario clicca su “Il mio Account” in alto a destra sulla barra delle opzioni; 3. Si apre il menu a tendina; 4. Mario clicca su “Logout”; 5. Il Sistema esegue il Logout e ricarica la pagina home;
---	---

3.4.1.1_GU_SC_3 – Registrazione

Nome Scenario: Attori:	Registrato Giovanni: Utente non Registrato
Flusso degli eventi:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Giovanni è un Utente che vuole registrarsi al sito; 2. Giovanni visualizza la home del sito; 3. Clicca sul pulsante “Accedi” posizionato in alto a destra sulla barra delle opzioni; 4. Viene indirizzato alla pagina “Login/Registrazione”; 5. Inserisce l'email nel rispettivo campo di “Registrazione”; 6. Clicca sul pulsante “Registrati”; 7. Viene indirizzato alla pagina “I miei dati”; 8. Compila tutti i campi: <ul style="list-style-type: none"> - Nome, Cognome, Cap, Provincia, Cellulare, E-mail, Password, Verifica password, Indirizzo, Città; 9. Spunta la casella dei termini e delle condizioni; 10. Clicca su “Conferma”; 11. Il Sistema genera un messaggio che conferma la registrazione al sito.

3.4.1.1_GU_SC_4 – Elimina Utente

Nome Scenario: Attori:	Elimina Utente Roberto: Utente Registrato, Pasquale: Gestore
Flusso degli eventi:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pasquale dalla sua “Manager Area” clicca su “Elimina Utente”; 2. Viene indirizzato alla pagina “Elimina Utente”; 3. Sceglie Roberto come Utente da eliminare; 4. Clicca su “Elimina” in corrispondenza dell’Utente

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

- scelto;
5. Il Sistema genera un messaggio che conferma l'eliminazione dell'Utente;
 6. L'Utente Roberto viene eliminato.

3.4.1.1_GU_SC_5 – Modifica i miei dati

Nome Scenario:	Modifica i miei dati
Attori:	Mario: Utente Registrato
Flusso degli eventi:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mario dalla sua area Utente “Il mio Account” clicca su “I miei dati”; 2. Viene indirizzato alla pagina “I miei Dati”; 3. L’Utente può modificare i campi presenti, tra cui: <ul style="list-style-type: none"> - Nome, Cognome, Cap, Provincia, Cellulare, E-mail, Password, Verifica password, Indirizzo, Città; 4. Spunta la casella dei termini e delle condizioni; 5. Clicca sul pulsante “Conferma”; 6. Il Sistema genera un messaggio che conferma la modifica dei dati; 7. Vengono apportate le modifiche ai dati.

3.4.1.1_GU_SC_6 – Invia un'email

Nome Scenario:	Invia un'email
Attori:	Giovanni: Utente
Flusso degli eventi:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Giovanni clicca sulla scritta “Inviaci un'email” situata in fondo ad ogni pagina del sito, all’interno della sezione “Contatti”; 2. Il Sistema rimanda alla pagina “Invia messaggio”; 3. Giovanni inserisce i dati all’interno dei campi “Indirizzo e-mail”, “Oggetto del messaggio” e “Messaggio”, poi clicca sulla checkbox per accettare i termini e le condizioni; 4. Giovanni clicca sul pulsante “Invia”; 5. Il messaggio viene inviato al Gestore del sito.

3.4.1.1_GU_SC_7 – Recupero Password

Nome Scenario:	Recupero Password
Attori:	Giovanni: Utente Registrato

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

Flusso degli eventi:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Giovanni clicca sulla scritta “Accedi” in alto a destra sulla barra delle opzioni; 2. Il Sistema rimanda alla pagina “Accedi/Registrazione”; 3. Giovanni clicca su “Password dimenticata?” sotto i campi di “Login”; 4. Viene indirizzato alla pagina “Recupero Password”; 5. Giovanni inserisce l’e-mail nel campo e clicca sul pulsante “Invia”; 6. Il Sistema conferma l’invio di un messaggio, contiene la password, all’e-mail del cliente.
-----------------------------	--

3.4.1.2 Gestione Prodotti

3.4.1.2_GP_SC_1 – Inserisci prodotto

Nome Scenario:	Inserisci prodotto
Attori:	Pasquale: Gestore
Flusso degli eventi:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pasquale dalla sua “Manager Area” clicca su “Inserisci Prodotto”; 2. Viene indirizzato alla pagina “Inserisci Prodotto”; 3. All’interno della pagina di “Inserisci Prodotto”, può inserire un Fumetto o un Gadget, tramite le due sezioni “Inserisci Fumetto” e “Inserisci Gadget”; 4. Pasquale compila tutti i campi di Inserimento Fumetti o Inserimento Gadget: Nel primo caso inserisce: <ul style="list-style-type: none"> - Codice, Costo, Publisher, Numero, Titolo, Scrittore, Trama, Genere, Disegnatore, Disponibilità, Tipo e carica l’immagine; Nel secondo caso inserisce: <ul style="list-style-type: none"> - Codice, Costo, Publisher, Dimensioni, Nome, Tipo, Peso, Descrizione, Disponibilità e carica l’immagine; 5. Clicca sul pulsante “Conferma inserimento”; 6. Il Sistema genera un messaggio che conferma il corretto inserimento del prodotto; 7. Il prodotto viene inserito e si rimane nella pagina “Inserisci Prodotto”, per inserire eventualmente un nuovo prodotto.

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

3.4.1.2_GP_SC_2 – Elimina prodotto

Nome Scenario:	Elimina prodotto
Attori:	Pasquale: Gestore
Flusso degli eventi:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pasquale dalla sua “Manager Area” clicca su “Controllo Prodotti”; 2. Viene indirizzato alla pagina “Controllo Prodotti”; 3. Pasquale sceglie la tipologia di prodotto da eliminare, scegliendo tra le due sezioni presenti: “Controllo Fumetti” e “Controllo Gadget”; 4. Trova il prodotto nella tabella e clicca su “Elimina”; 5. Il Sistema genera un messaggio che conferma la corretta eliminazione del prodotto; 6. Il prodotto viene eliminato e si rimane nella pagina “Controllo Prodotti”, per eliminare eventualmente un nuovo prodotto.

3.4.1.2_GP_SC_3 – Modifica prodotto

Nome Scenario:	Modifica prodotto
Attori:	Pasquale: Gestore
Flusso degli eventi:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pasquale dalla sua “Manager Area” clicca su “Controllo Prodotti”; 2. Viene indirizzato alla pagina “Controllo Prodotti”; 3. Pasquale sceglie la tipologia di prodotto da modificare, scegliendo tra le due sezioni presenti: “Controllo Fumetti” e “Controllo Gadget”; 4. Trova il prodotto nella tabella e clicca su “Modifica”; 5. Viene indirizzato alla pagina “Modifica Prodotto”; 6. Modifica i campi desiderati di “Modifica Fumetto” o “Modifica Gadget”: <p>Nel primo caso può modificare:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codice, Costo, Publisher, Numero, Titolo, Scrittore, Trama, Genere, Disegnatore, Disponibilità, Tipo e immagine; <p>Nel secondo caso può modificare:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codice, Costo, Publisher, Dimensioni, Nome, Tipo, Costo, Descrizione, Disponibilità e immagine; 7. Clicca sul pulsante “Conferma modifica”; 8. Il Sistema genera un messaggio che conferma la

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

modifica effettuata;

9. Il Sistema rimanda alla pagina “Controllo Prodotti”.

3.4.1.2_GP_SC_4 – Lista dei desideri

Nome Scenario:	Lista dei desideri
Attori:	Mario: Utente Registrato
Flusso degli eventi:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mario visualizza un prodotto e clicca sul simbolo di “Aggiungi alla lista dei desideri”; 2. Il prodotto viene aggiunto alla pagina “La mia lista dei desideri”; 3. Mario clicca su “Il mio Account” in alto a destra sulla barra delle opzioni; 4. Si apre il menu a tendina; 5. Mario clicca su “La mia lista dei desideri”; 6. Viene indirizzato alla pagina “La mia lista dei desideri”; 7. L’Utente visualizza tutti i prodotti presenti nella sua lista desideri; 8. Cliccando su “Dettagli”, in corrispondenza di un prodotto, viene mostrata la pagina del prodotto; 9. Cliccando su “Elimina” del prodotto scelto, il Sistema genera un messaggio che conferma l’eliminazione del prodotto e viene aggiornata la pagina “La mia lista dei desideri”; 10. Cliccando su “Aggiungi”, in corrispondenza di un prodotto, il Sistema genera un messaggio che conferma l’aggiunta del prodotto al carrello.

3.4.1.2_GP_SC_5 – Acquista prodotto

Nome Scenario:	Acquista prodotto
Attori:	Mario: Utente Registrato
Flusso degli eventi:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mario visualizza un prodotto che desidera comprare; 2. Mario clicca sul simbolo “Aggiungi al carrello”, il prodotto scelto viene aggiunto al carrello; 3. Il Sistema genera un messaggio che conferma l’aggiunta del prodotto al carrello; 4. Mario clicca sull’icona del carrello in alto a destra sulla barra delle opzioni;

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

5. Mario Visualizza la pagina “Il mio carrello”;
 6. Mario clicca sul pulsante “Finalizza l’acquisto”;
 7. Il Sistema genera un messaggio che conferma l’acquisto del prodotto;

3.4.1.2_GP_SC_6 – Visualizza prodotto

Nome Scenario:	Visualizza prodotto
Attori:	Giovanni: Utente non Registrato
Flusso degli eventi:	1. Giovanni si trova nella homepage del sito; 2. Giovanni clicca su un prodotto da visualizzare; 3. Visualizza i dettagli del prodotto scelto.

3.4.1.2_GP_SC_7 – Ricerca

Nome Scenario:	Ricerca
Attori:	Giovanni: Utente non Registrato
Flusso degli eventi:	1. Giovanni da una qualsiasi pagina del sito clicca sul campo di inserimento “Ricerca” posizionato centralmente in alto sulla barra delle opzioni; 2. Giovanni inserisce il prodotto da ricercare all’interno del campo “Ricerca”; 3. Il Sistema rimanda alla pagina “Risultati Ricerca”; 4. Giovanni visualizza tutti i risultati della ricerca.

3.4.1.2_GP_SC_8 – Selezione della categoria prodotto

Nome Scenario:	Selezione della categoria prodotto
Attori:	Giovanni: Utente non Registrato
Flusso degli eventi:	1. Giovanni si trova nella homepage del sito; 2. Giovanni clicca sulla categoria “Fumetti” o “Gadget” in alto a sinistra sulla barra delle opzioni; 3. Viene aperta la pagina “Fumetti” o “Gadget” a seconda della scelta effettuata; 4. Vengono visualizzati i prodotti relativi alla pagina “Fumetti” o “Gadget”.

3.4.1.2_GP_SC_9 – Filtra prodotti

Nome Scenario:	Filtra prodotti
Attori:	Giovanni: Utente non Registrato

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

Flusso degli eventi:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Giovanni si trova nella pagina di categoria “Fumetti” o “Gadget”; 2. Giovanni scegli i filtri tra i vari menu a tendina presenti sulla sinistra della pagina; 3. Clicca sul pulsante “Aggiorna” per aggiornare il contenuto della ricerca in base ai filtri scelti; 4. Clicca sul pulsante “Reset” per cancellare tutti i filtri selezionati.
-----------------------------	---

3.4.1.2_GP_SC_10 – Confronto

Nome Scenario:	Confronto
Attori:	Giovanni: Utente non Registrato
Flusso degli eventi:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Giovanni visualizza un prodotto; 2. Giovanni clicca sul simbolo di “Aggiungi al confronto”; 3. Il Sistema genera un messaggio che avvisa che il prodotto è stato aggiunto al confronto; 4. Giovanni visualizza un altro prodotto; 5. Giovanni clicca sul simbolo di “Aggiungi al confronto”; 6. Il Sistema genera un messaggio che avvisa che il prodotto è stato aggiunto al confronto; 7. I prodotti vengono aggiunti alla pagina “Confronto”; 8. Giovanni clicca su “Confronto” sulla barra delle opzioni; 9. Il Sistema indirizza alla pagina “Confronto”; 10. Giovanni visualizza i prodotti (massimo due) aggiunti alla pagina “Confronto”.

3.4.1.2_GP_SC_11 – Carrello

Nome Scenario:	Carrello
Attori:	Giovanni: Utente non Registrato
Flusso degli eventi:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Giovanni visualizza un prodotto 2. Giovanni clicca sul simbolo di “Aggiungi al carrello”; 3. Il prodotto viene inserito all'interno della pagina “Il mio carrello”; 4. Giovanni clicca sul simbolo del carrello in alto a destra sulla barra delle opzioni; 5. All'interno della pagina “Il mio carrello” Giovanni può

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

eliminare un prodotto inserito precedentemente.

3.4.1.3 Gestione Ordini

3.4.1.3_GO_SC_1 – Visualizza Ordini

Nome Scenario:	Visualizza Ordini
Attori:	Pasquale: Gestore
Flusso degli eventi:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pasquale dalla sua “Manager Area” clicca su “Visualizza Ordini”; 2. Viene indirizzato alla pagina “Visualizza Ordini”; 3. Sceglie quale ordine visualizzare; 4. Clicca su Dettagli in corrispondenza dell’ordine scelto; 5. Vengono visualizzati i dettagli dell’ordine.

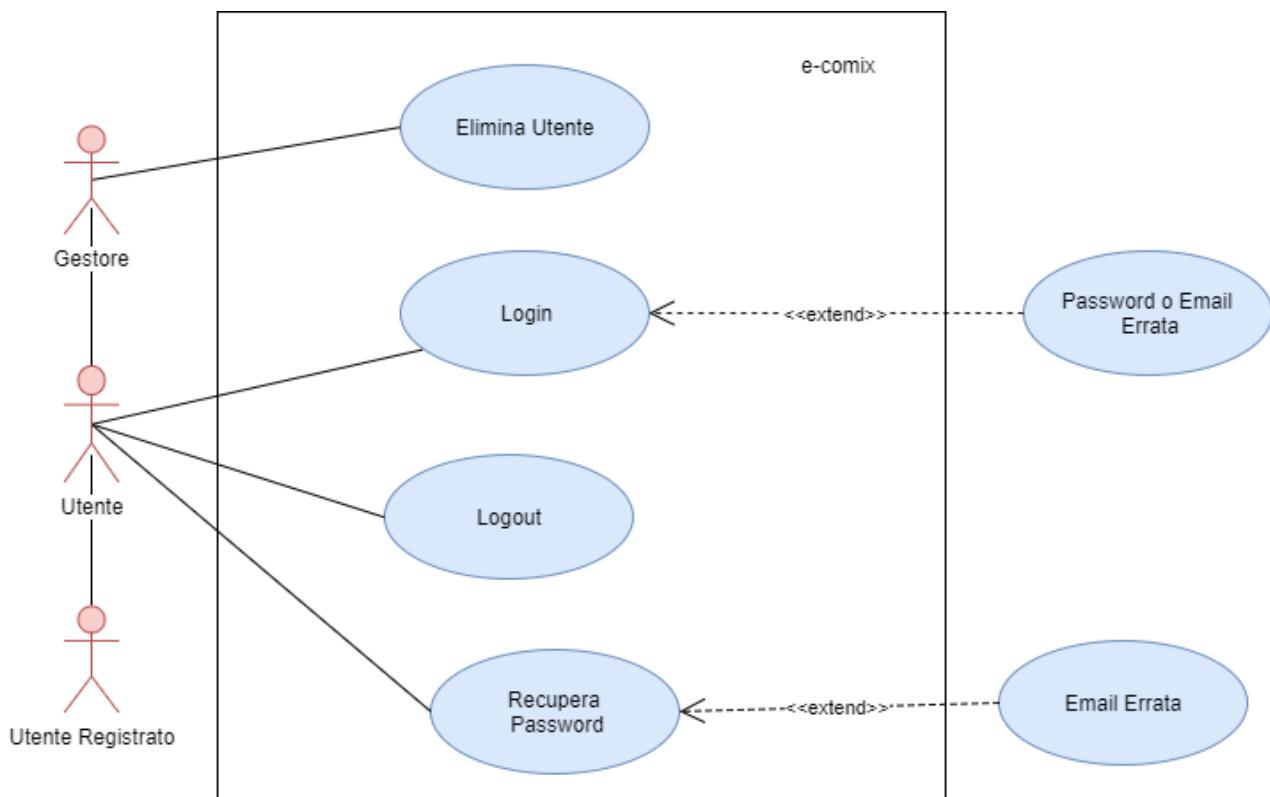
3.4.1.3_GO_SC_2 – Visualizza Acquisti

Nome Scenario:	Visualizza Acquisti
Attori:	Mario: Utente Registrato
Flusso degli eventi:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mario dalla sua area Utente “Il mio Account” clicca su “I miei Acquisti”; 2. Viene indirizzato alla pagina “I miei Acquisti”; 3. Clicca su Dettagli in corrispondenza del prodotto scelto; 4. Vengono visualizzati i dettagli dell’acquisto.

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

3.4.2 Modelli dei casi d'uso

3.4.2.1 Gestione Utente



3.4.2.1_GU_UC_1 – Elimina Utente

Nome caso d'uso:	Elimina Utente
Attori:	Gestore
Condizione di entrata:	Il Gestore si trova nella homepage del sito;
Flusso degli eventi:	<p>1. Il Gestore clicca sul menu a tendina “Manager Account” sulla barra delle opzioni;</p> <p>2. Il Gestore seleziona “Elimina Utenti”;</p> <p>3. Il Sistema rimanda alla pagina “Elimina utenti”;</p> <p>4. Il Gestore clicca su “Elimina” in corrispondenza di un utente;</p> <p>5. Il Sistema conferma l’eliminazione effettuata;</p> <p>6. Il Gestore clicca sull’ “OK” della notifica</p>
Condizione di uscita:	Il Sistema ricarica la pagina Elimina utenti;
Eccezioni:	

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

3.4.2.1_GU_UC_2 – Login

Nome caso d'uso:	Login
Attori:	Utente
Condizione di entrata:	L’Utente si trova nell’homepage del sito.
Flusso degli eventi:	<p>1. L’Utente clicca su “Accedi” sulla barra delle opzioni per effettuare il login;</p> <p>2. Il Sistema mostra la pagina “Login/Registrazione”;</p> <p>3. L’Utente inserisce l’e-mail;</p> <p>4. L’Utente inserisce la password;</p> <p>5. L’Utente clicca su “Accedi”;</p> <p>6. Il Sistema effettua il controllo sui dati immessi dall’Utente, nel caso in cui uno dei due dati non sia corretto viene generata un’eccezione (<u>3.4.2.1_GU_UC_3 – Password o Email errata</u>)</p> <p>7. L’Utente viene autenticato;</p>
Condizione di uscita:	L’Utente visualizza la propria area personale.
Eccezioni:	<u>3.4.2.1_GU_UC_3 – Password o Email errata</u>

3.4.2.1_GU_UC_3 – Password o Email errata

Nome caso d'uso:	Password o Email errata
Attori:	Utente
Condizione di entrata:	L’Utente ha inserito una mail o una password errata.
Flusso degli eventi:	1. Il Sistema genera un avviso che avverte dell’errore.
Condizione di uscita:	Il Sistema rimostra la pagina d’accesso.

3.4.2.1_GU_UC_4 – Logout

Nome caso d'uso:	Logout
Attori:	Utente
Condizione di entrata:	L’Utente si trova nell’homepage del sito; L’Utente è loggato all’interno del sito.
Flusso degli eventi:	<p>1. L’Utente clicca sul menu a tendina sulla barra delle opzioni;</p> <p>2. Clicca su Logout;</p>

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

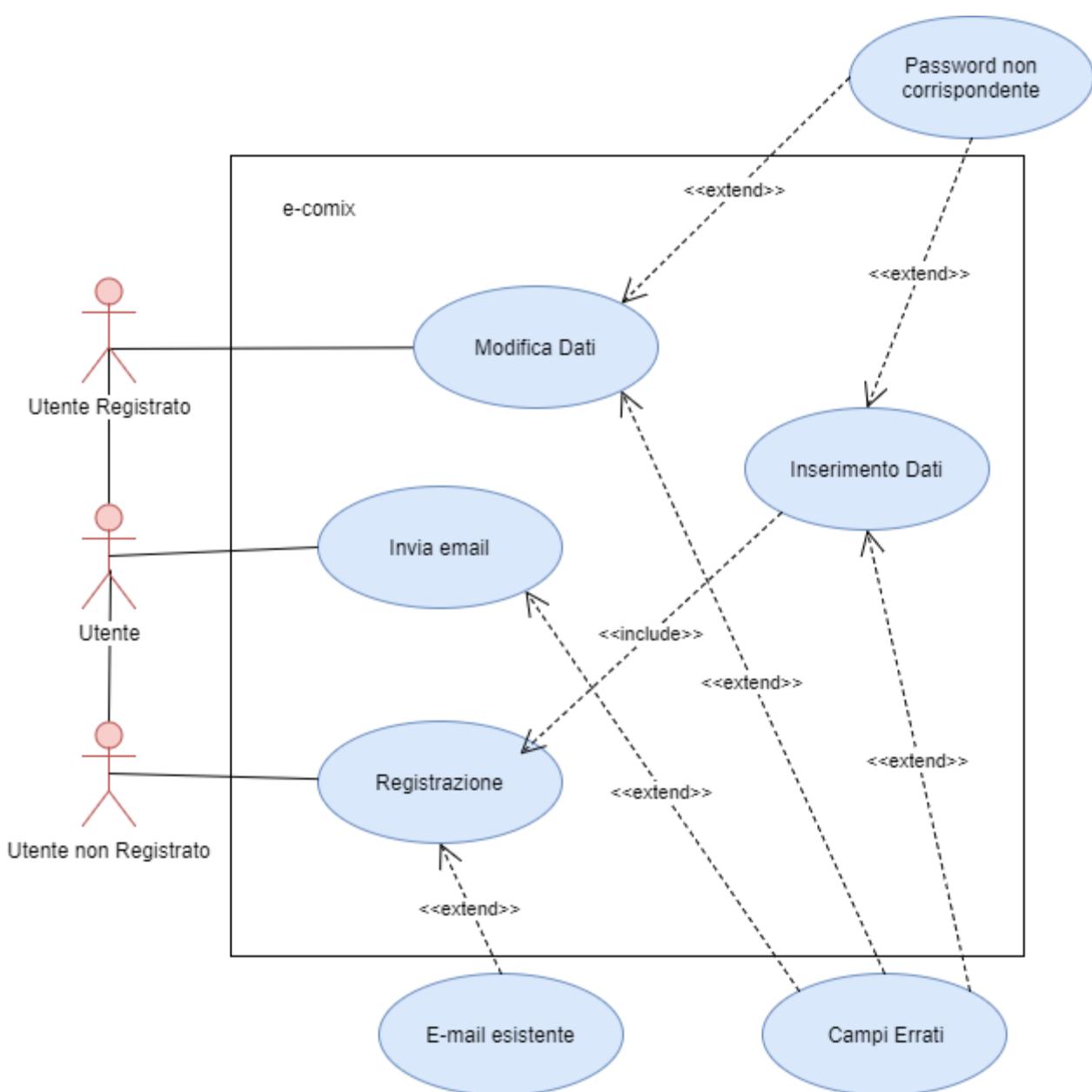
	3. Il Sistema effettua il Logout.
Condizione di uscita:	L'Utente visualizza la homepage.
Eccezioni:	

3.4.2.1_GU_UC_5 – Recupera Password

Nome caso d'uso:	Recupera Password
Attori:	Utente
Condizione di entrata:	L'Utente si trova nella homepage.
Flusso degli eventi:	<p>1. L'Utente clicca su "Accedi" sulla barra delle opzioni;</p> <p>2. Il Sistema reindirizza alla pagina "Login/Registrazione";</p> <p>3. L'Utente clicca su "password dimenticata?";</p> <p>4. Il Sistema mostra la pagina "Recupero Password";</p> <p>5. L'Utente inserisce la propria e-mail;</p> <p>6. L'Utente clicca su "Invia";</p> <p>7. Il Sistema controlla che la e-mail sia presente nel database, in caso contrario lancia un'eccezione (<u>3.4.2.1_GU_UC_6 – Email Errata</u>);</p> <p>8. Il Sistema invia la nuova password all'e-mail dell'Utente.</p>
Condizione di uscita:	Il Sistema visualizza l'homepage.
Eccezioni:	<u>3.4.2.1_GU_UC_6 – Email Errata</u>

3.4.2.1_GU_UC_6 – Email Errata

Nome caso d'uso:	Email Errata
Attori:	Utente Registrato
Condizione di entrata:	L'Utente ha inserito una e-mail non presente nel database.
Flusso degli eventi:	<p>1. Il Sistema avvisa l'Utente Registrato che l'email non è valida.</p>
Condizione di uscita:	Il Sistema ricarica la pagina "Recupero Password".



3.4.2.1_GU_UC_7 – Modifica Dati

Nome caso d'uso:	Modifica Dati Personali
Attori:	Utente Registrato
Condizione di entrata:	L'Utente Registrato è loggato all'interno del sito; L'Utente Registrato si trova nella homepage;
Flusso degli eventi:	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Utente Registrato clicca sul menu a tendina “Il mio Account” sulla barra delle opzioni; 2. L'Utente Registrato clicca su “I miei Dati”; 3. Il Sistema rimanda alla pagina “I miei Dati”; 4. L'Utente Registrato visualizza tutti i suoi dati;

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

	<p>5. L'Utente Registrato sceglie i dati da modificare;</p> <p>6. L'Utente Registrato inserisce la password e la verifica password;</p> <p>7. Il Sistema controlla che le password inserite siano corrette sintatticamente, se no genera un'eccezione (3.4.2.1_GU_UC_10 – Campi Errati);</p> <p>8. L'Utente Registrato clicca su “Conferma”;</p> <p>9. Il Sistema controlla i nuovi dati inseriti, se le password inserite non coincidono viene generata un'eccezione (3.4.2.1_GU_UC_9 – Password non corrispondente);</p> <p>10. Il Sistema applica le modifiche ai dati dell'Utente Registrato.</p> <p>11. Il Sistema conferma la modifica;</p>
Condizione di uscita:	L'Utente Registrato viene reindirizzato alla homepage del sito.
Eccezioni:	<p>3.4.2.1_GU_UC_9 – Password non corrispondente</p> <p>3.4.2.1_GU_UC_10 – Campi Errati</p>

3.4.2.1_GU_UC_8 – Invia un'email

Nome caso d'uso:	Invia un'email
Attori:	Utente
Condizione di entrata:	L'Utente si trova nella homepage.
Flusso degli eventi:	<p>1. L'Utente clicca su “Inviaci un'email” in fondo alla pagina, nella sezione “Contatti”;</p> <p>2. Il Sistema rimanda alla pagina “Invia messaggio”;</p> <p>3. L'Utente inserisce l'e-mail;</p> <p>4. Il Sistema controlla che l'e-mail inserita sia corretta sintatticamente, se no genera un'eccezione (3.4.2.1_GU_UC_10 – Campi Errati);</p> <p>5. L'Utente inserisce l'oggetto del messaggio;</p> <p>6. L'Utente inserisce il testo del messaggio;</p> <p>7. L'Utente clicca su “Invia”.</p>
Condizione di uscita:	Il Sistema reindirizza sulla homepage.
Eccezioni:	3.4.2.1_GU_UC_10 – Campi Errati

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

3.4.2.1_GU_UC_9 – Password non corrispondente

Nome caso d'uso:	Password non corrispondente
Attori:	Utente
Condizione di entrata:	L’Utente ha inserito password non corrispondenti nelle pagine “I miei Dati”.
Flusso degli eventi:	1. Il Sistema genera un avviso che avverte l’Utente dell’errore;
Condizione di uscita:	Il Sistema mostra la pagina i miei dati senza apportare nessun cambiamento.

3.4.2.1_GU_UC_10 – Campi Errati

Nome caso d'uso:	Campi Errati
Attori:	Utente
Condizione di entrata:	L’Utente ha inserito dati non sintatticamente corretti, nella e-mail o nella password;
Flusso degli eventi:	1. Il Sistema genera un avviso che avverte l’Utente dell’errore; 2. L’Utente clicca sull’“OK” della notifica.
Condizione di uscita:	Il Sistema continua a mostrare la pagina “I miei Dati”, mantenendo i dati inseriti.

3.4.2.1_GU_UC_11 – Registrazione

Nome caso d'uso:	Registrazione
Attori:	Utente non Registrato
Condizione di entrata:	L’Utente non Registrato si trova nella homepage.
Flusso degli eventi:	1. L’Utente non Registrato clicca sul pulsante “Accedi” sulla barra delle opzioni; 2. Il Sistema rimanda alla pagina “Login/Registrazione”; 3. L’Utente non Registrato inserisce l’e-mail con cui effettuare la registrazione e clicca il pulsante “Registrati”; 4. Il Sistema effettua il controllo sulla mail inserita, se questa risulta essere già presente nel database genera un’eccezione (3.4.2.1_GU_UC_12 – E-mail Esistente).
Condizione di uscita:	Il Sistema rimanda alla pagina “I miei Dati”.

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

Eccezioni: [3.4.2.1_GU_UC_12 – E-mail Esistente](#)

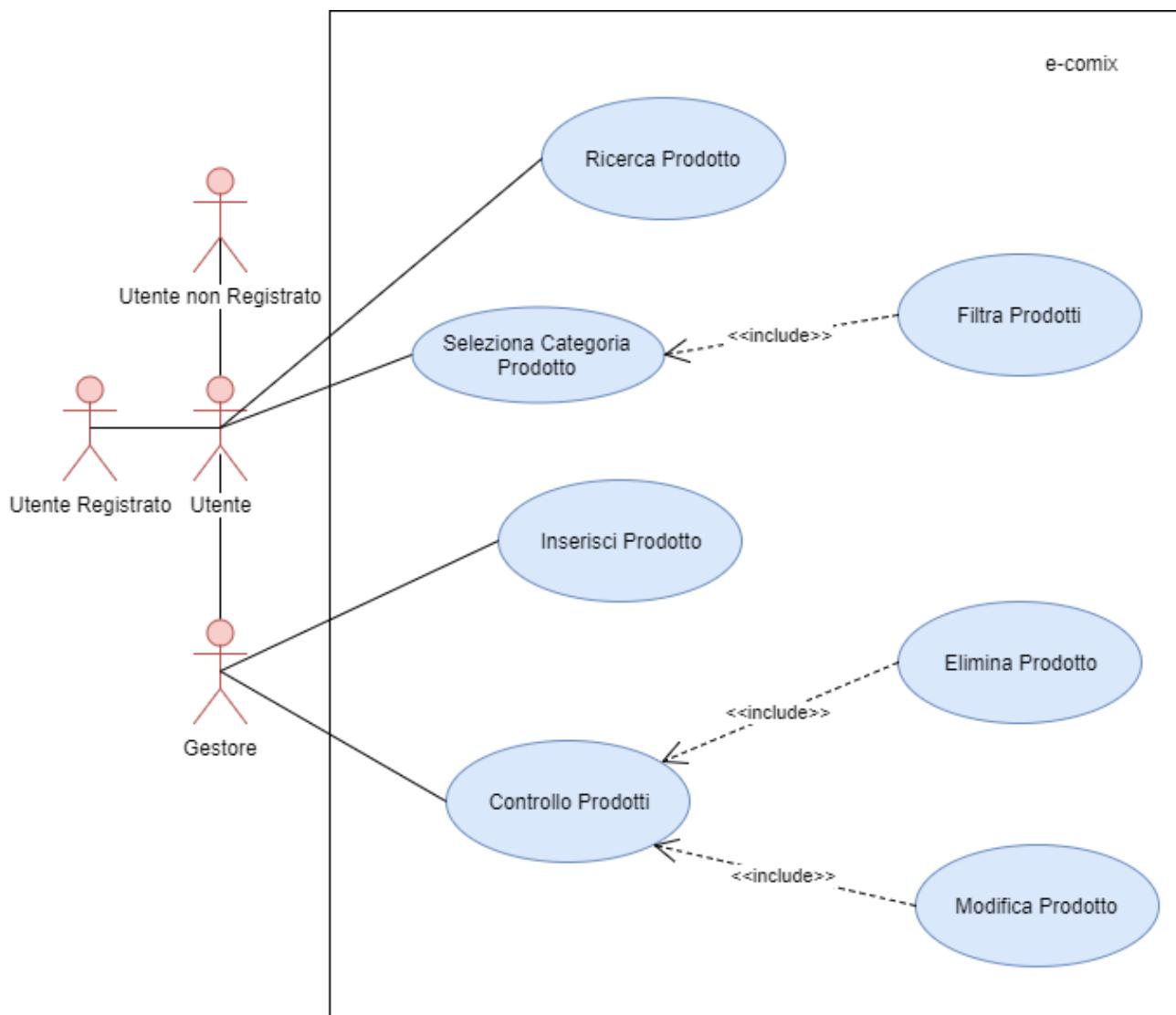
3.4.2.1_GU_UC_12 – E-mail Esistente

Nome caso d'uso:	E-mail esistente
Attori:	Utente non Registrato
Condizione di entrata:	L'Utente non Registrato ha inserito una e-mail già esistente nel database;
Flusso degli eventi:	1. Il Sistema genera un avviso che avverte l'Utente non Registrato dell'errore.
Condizione di uscita:	Il Sistema aggiorna la pagina, svuotando il campo di inserimento.

3.4.2.1_GU_UC_13 – Inserimento Dati

Nome caso d'uso:	Registrazione
Attori:	Utente non Registrato
Condizione di entrata:	L'Utente non Registrato si trova nella homepage.
Flusso degli eventi:	<p>1. Include 3.4.2.1_GU_UC_11 – Registrazione;</p> <p>2. L'Utente inserisce il suo Nome;</p> <p>3. L'Utente inserisce il suo Cognome;</p> <p>4. L'Utente inserisce il suo CAP;</p> <p>5. L'Utente inserisce la sua Provincia;</p> <p>6. L'Utente inserisce il suo Cellulare;</p> <p>7. L'Utente inserisce il suo Indirizzo;</p> <p>8. L'Utente inserisce la sua Città;</p> <p>9. L'Utente inserisce la Password e la Verifica password;</p> <p>10. Il Sistema controlla che i campi siano corretti sintatticamente, se no genera un'eccezione (3.4.2.1_GU_UC_10 – Campi Errati);</p> <p>11. L'Utente clicca su “Conferma”;</p> <p>12. Il Sistema controlla i nuovi dati inseriti, se le password inserite non coincidono viene generata un'eccezione (3.4.2.1_GU_UC_9 – Password non corrispondente).</p>
Condizione di uscita:	L'Utente ora registrato viene reindirizzato alla homepage del sito.
Eccezioni:	<u>3.4.2.1_GU_UC_9 – Password non corrispondente</u> <u>3.4.2.1_GU_UC_10 – Campi Errati</u>

3.4.2.2 Gestione Prodotti



3.4.2.2_GP_UC_1 – Ricerca

Nome caso d'uso:	Ricerca
Attori:	Utente
Condizione di entrata:	L'Utente si trova nella homepage del sito
Flusso degli eventi:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Clicca sulla barra di ricerca presente nella barra delle opzioni. 2. Inserisce il prodotto da ricercare.
Condizione di uscita:	Il Sistema visualizza tutti i risultati della ricerca.
Eccezioni:	

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

3.4.2.2_GP_UC_2 – Seleziona Categoria Prodotto

Nome caso d'uso:	Seleziona Categoria Prodotto
Attori:	Utente
Condizione di entrata:	L'Utente si trova nella homepage del sito
Flusso degli eventi:	1. L'Utente clicca sulla categoria "Fumetti" o "Gadget" presenti nella barra delle opzioni;
Condizione di uscita:	Il Sistema rimanda alla pagina "Fumetti" o "Gadget" in base alla scelta effettuata.
Eccezioni:	

3.4.2.2_GP_UC_3 – Filtra Prodotti

Nome caso d'uso:	Filtra Prodotti
Attori:	Utente
Condizione di entrata:	L'Utente si trova nella homepage del sito.
Flusso degli eventi:	1. Include 3.4.2.2_GP_UC_2 – Seleziona Categoria Prodotto. 2. L'Utente seleziona un'opzione dal menu a tendina che opera sul filtro da lui voluto; 3. L'Utente clicca su "Aggiorna"
Condizione di uscita:	Il Sistema filtra le caratteristiche del prodotto ed aggiorna la pagina.
Eccezioni:	

3.4.2.2_GP_UC_4 – Inserisci Prodotto

Nome caso d'uso:	Inserisci Prodotto
Attori:	Gestore
Condizione di entrata:	Il Gestore è loggato all'interno del sito. Il Gestore si trova nella homepage del sito.
Flusso degli eventi:	1. Il Gestore clicca sul menu a tendina "Manager Account" sulla barra delle opzioni; 2. Il Gestore seleziona "Inserisci Prodotto"; 3. Il Sistema rimanda alla pagina "Inserisci Prodotto"; 4. Il Gestore vuole inserire un fumetto; 5. Il Gestore inserisce il Codice; 6. Il Gestore inserisce il Costo; 7. Il Gestore inserisce il Publisher; 8. Il Gestore inserisce il Numero;

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

	<p>9. Il Gestore inserisce il Titolo;</p> <p>10. Il Gestore inserisce lo Scrittore;</p> <p>11. Il Gestore inserisce il Genere;</p> <p>12. Il Gestore inserisce il Disegnatore;</p> <p>13. Il Gestore inserisce la Disponibilità;</p> <p>14. Il Gestore inserisce il Tipo;</p> <p>15. Il Gestore inserisce la Trama;</p> <p>16. Il Gestore clicca su “Clicca qui per caricare l’immagine”;</p> <p>17. Il Gestore clicca sul pulsante “Conferma inserimento”;</p> <p>18. Il Sistema conferma l’inserimento;</p> <p>19. Il Gestore clicca sull’ “OK” della notifica.</p>
Condizione di uscita:	Viene ricaricata la pagina “Inserisci Prodotto” per inserire un nuovo prodotto.
Eccezioni:	

3.4.2.2_GP_UC_5 – Controllo Prodotti

Nome caso d’uso:	Controllo Prodotti
Attori:	Gestore
Condizione di entrata:	Il Gestore ha effettuato è loggato all’interno del sito. Il Gestore si trova nella homepage del sito.
Flusso degli eventi:	<p>1. Il Gestore clicca sul menu a tendina “Manager Account” sulla barra delle opzioni;</p> <p>2. Il Gestore seleziona “Controllo Prodotti”;</p> <p>3. Il Sistema rimanda alla pagina “Controllo Prodotti”.</p>
Condizione di uscita:	Il Sistema visualizza la lista dei prodotti presenti.
Eccezioni:	

3.4.2.2_GP_UC_6 – Elimina Prodotto

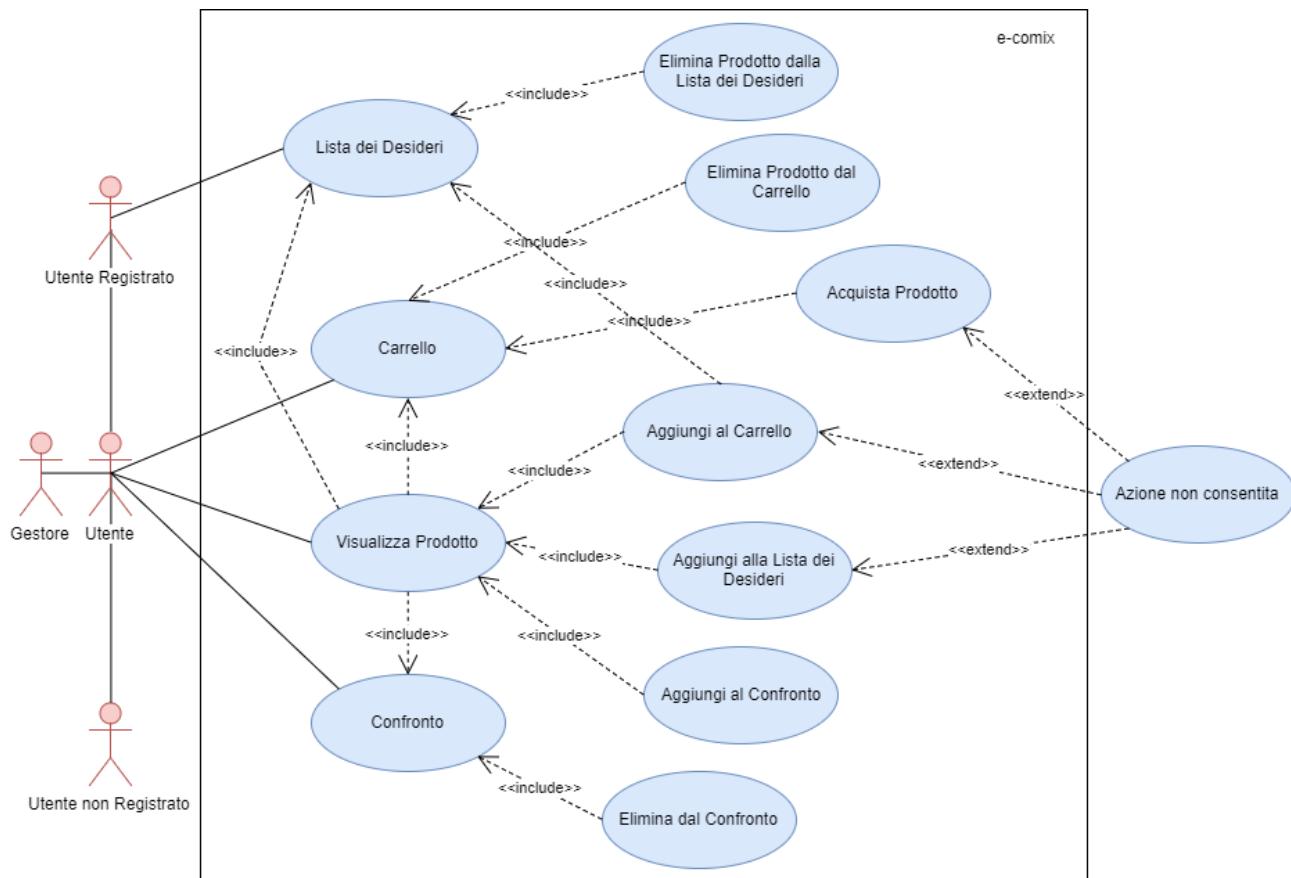
Nome caso d’uso:	Elimina Prodotto
Attori:	Gestore
Condizione di entrata:	Il Gestore si trova nella homepage del sito.
Flusso degli eventi:	<p>1. <u>Include 3.4.2.2_GP_UC_5 – Controllo Prodotti;</u></p> <p>2. Il Gestore clicca su “Elimina” in corrispondenza di un prodotto;</p> <p>3. Il Sistema conferma l’eliminazione del</p>

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

	prodotto; 4. Il Gestore clicca sull' "OK" della notifica.
Condizione di uscita:	Viene ricaricata la pagina "Controlla Prodotti".
Eccezioni:	

3.4.2.2_GP_UC_7 – Modifica Prodotto

Nome caso d'uso:	Modifica Prodotto
Attori:	Gestore
Condizione di entrata:	Il Gestore si trova nella homepage del sito;
Flusso degli eventi:	<p>1. <u>Include 3.4.2.2_GP_UC_5 – Controllo Prodotti;</u></p> <p>2. Il Gestore clicca su "Modifica" in corrispondenza di un prodotto;</p> <p>3. Il Sistema rimanda alla pagina "Modifica Prodotto";</p> <p>4. Il Gestore modifica i campi desiderati;</p> <p>5. Il Gestore clicca "Conferma modifica";</p> <p>6. Il Sistema conferma le modifiche apportate;</p> <p>7. Il Gestore clicca sull' "OK" della notifica</p>
Condizione di uscita:	Il Sistema ricarica la pagina "Controllo Prodotti".
Eccezioni:	



3.4.2.2_GP_UC_8 – Lista dei Desideri

Nome caso d'uso:	Lista dei Desideri
Attori:	Utente Registrato
Condizione di entrata:	L'Utente Registrato si trova nella homepage del sito; L'Utente Registrato è loggato al sito;
Flusso degli eventi:	<ol style="list-style-type: none"> L'Utente Registrato clicca sul menu a tendina “Il mio Account” sulla barra delle opzioni; L' Utente Registrato seleziona “La mia lista dei desideri”;
Condizione di uscita:	Il Sistema rimanda alla pagina “La mia lista dei desideri”.
Eccezioni:	

3.4.2.2_GP_UC_9 – Elimina Prodotto dalla lista dei desideri

Nome caso d'uso:	Elimina Prodotto dalla lista dei desideri
Attori:	Utente Registrato
Condizione di entrata:	L'Utente Registrato è loggato al sito;

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

	L'Utente Registrato si trova nella homepage del sito.
Flusso degli eventi:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Include 3.4.2.2_GP_UC_8 – <u>Lista dei Desideri</u>; 2. L'Utente Registrato clicca su “Elimina” in corrispondenza di un prodotto che desiderava; 3. Il Sistema conferma l'eliminazione effettuata. 4. L'Utente Registrato clicca sull' “OK” della notifica
Condizione di uscita:	Il Sistema ricarica la pagina “La mia lista dei desideri”.
Eccezioni:	

3.4.2.2_GP_UC_10 – Visualizza Prodotto

Nome caso d'uso:	Visualizza Prodotto
Attori:	Utente, Utente Registrato
Condizione di entrata Utente:	L'Utente si trova nella homepage del sito.
Flusso degli eventi Utente:	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Utente seleziona un determinato prodotto;
Condizione di uscita Utente:	Il Sistema rimanda alla pagina di quel determinato prodotto.
Condizione di entrata Utente Registrato:	L'Utente Registrato si trova nella homepage del sito.
Flusso degli eventi Utente Registrato:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Include 3.4.2.2_GP_UC_8 – <u>Lista dei Desideri</u>; 2. L'Utente seleziona “Dettagli” in corrispondenza di un determinato prodotto.
Condizione di uscita Utente Registrato:	Il Sistema rimanda alla pagina di quel determinato prodotto.
Condizione di entrata Utente:	L'Utente si trova nella homepage del sito.
Flusso degli eventi Utente:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Include 3.4.2.2_GP_UC_12 – <u>Carrello</u> <ul style="list-style-type: none"> o Include 3.4.2.2_GP_UC_18 – <u>Confronto</u> 2. L'Utente seleziona “Dettagli” in corrispondenza di un determinato prodotto;

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

Condizione di uscita Utente: Eccezioni:	Il Sistema rimanda alla pagina di quel determinato prodotto.
--	--

3.4.2.2_GP_UC_11 – Aggiungi al Carrello

Nome caso d'uso:	Aggiungi al Carrello
Attori:	Utente Registrato, Utente
Condizione di entrata Utente Registrato:	L’Utente Registrato si trova nella homepage del sito; L’Utente Registrato è loggato al sito;
Flusso degli eventi Utente Registrato:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Include 3.4.2.2_GP_UC_8 – <u>Lista dei Desideri</u>; 2. L’Utente Registrato clicca su “Aggiungi” in corrispondenza di un prodotto; 3. Il Sistema conferma l’aggiunta al carrello del prodotto; 4. L’Utente Registrato clicca sull’ “OK” della notifica
Condizione di uscita Utente Registrato:	L’Utente Registrato viene indirizzato alla pagina del prodotto.
Condizione di entrata Utente:	L’Utente si trova nella homepage del sito;
Flusso degli eventi Utente:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Include 3.4.2.2_GP_UC_10 – <u>Visualizza Prodotto</u>; 2. L’Utente clicca su simbolo di “Aggiungi al carrello”; 3. Il Sistema controlla che l’Utente non sia il Gestore, in tal caso lancia un’eccezione (3.4.2.2_GP_UC_16 – <u>Azione non consentita</u>). 4. Il Sistema conferma l’aggiunta al carrello del prodotto; 5. L’Utente clicca sull’ “OK” della notifica
Condizione di uscita Utente:	Il Sistema ricarica la pagina del prodotto.
Eccezioni:	<u>3.4.2.2_GP_UC_16 – <u>Azione non consentita</u></u>

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

3.4.2.2_GP_UC_12 – Carrello

Nome caso d'uso:	Carrello
Attori:	Utente
Condizione di entrata:	L'Utente si trova nella homepage.
Flusso degli eventi:	1. L'Utente clicca sull'icona del carrello sulla barra delle opzioni;
Condizione di uscita:	Il Sistema rimanda alla pagina "Il mio carrello";
Eccezioni:	

3.4.2.2_GP_UC_13 – Elimina Prodotto dal Carrello

Nome caso d'uso:	Elimina Prodotto dal Carrello
Attori:	Utente
Condizione di entrata:	L'Utente si trova nella homepage del sito;
Flusso degli eventi:	1. Include 3.4.2.2_GP_UC_12 – Carrello; 2. Il Sistema visualizza "Diminisci Quantità" se la quantità del prodotto inserito nel carrello è maggiore di uno, altrimenti visualizza "Elimina"; 3. L'Utente clicca su "Diminisci Quantità" o "Elimina" in corrispondenza di un determinato prodotto.
Condizione di uscita:	Il Sistema diminuisce la quantità del prodotto; Il Sistema elimina il prodotto dal Carrello.
Eccezioni:	

3.4.2.2_GP_UC_14 – Acquista Prodotto

Nome caso d'uso:	Acquista Prodotto
Attori:	Utente
Condizione di entrata:	L'Utente si trova nella homepage del sito.
Flusso degli eventi:	1. Include 3.4.2.2_GP_UC_12 – Carrello; 2. L'Utente clicca su "Finalizza l'acquisto"; 3. Il Sistema controlla che l'Utente sia autenticato, che non sia il gestore e che il carrello non sia vuoto: nel caso una di queste condizioni non venga rispettata viene lanciata un'eccezione (3.4.2.2_GP_UC_16 – Azione non consentita); 4. Il Sistema conferma l'acquisto di un prodotto;

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

	5. L'Utente clicca sull' "OK" della notifica.
Condizione di uscita:	Il Sistema reindirizza alla pagina "I Miei Ordini".
Eccezioni:	3.4.2.2_GP_UC_16 – Azione non consentita

3.4.2.2_GP_UC_15 – Aggiungi alla Lista dei Desideri

Nome caso d'uso:	Aggiungi alla Lista dei Desideri
Attori:	Utente
Condizione di entrata:	L'Utente si trova nella homepage del sito.
Flusso degli eventi:	<p>1. Include 3.4.2.2_GP_UC_10 – Visualizza Prodotto;</p> <p>2. L'Utente clicca sul simbolo di "Aggiungi alla lista desideri";</p> <p>3. Il Sistema controlla che ad aggiungere il prodotto non sia l'Utente non Registrato, in tal caso lancia un'eccezione (3.4.2.2_GP_UC_16 – Azione non consentita);</p> <p>4. Il Sistema conferma l'aggiunta del prodotto alla lista dei desideri;</p> <p>5. L'Utente clicca sull' "OK" della notifica.</p>
Condizione di uscita:	Il Sistema ricarica la pagina del prodotto.
Eccezioni:	3.4.2.2_GP_UC_16 – Azione non consentita

3.4.2.2_GP_UC_16 – Azione non consentita

Nome caso d'uso:	Azione non consentita
Attori:	Utente
Condizione di entrata:	È stata eseguita un'azione non permessa.
Flusso degli eventi:	<p>1. Il Sistema genera un avviso dove avverte che l'operazione non può essere effettuata.</p> <p>2. L'Utente clicca sull' "OK" della notifica</p>
Condizione di uscita:	Non viene eseguita nessuna operazione.

3.4.2.2_GP_UC_17 – Aggiungi al Confronto

Nome caso d'uso:	Aggiungi al Confronto
Attori:	Utente
Condizione di entrata:	L'Utente si trova nella homepage del sito
Flusso degli eventi:	1. Include 3.4.2.2_GP_UC_10 – Visualizza Prodotto;

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

	<ol style="list-style-type: none"> 2. L'Utente clicca sul simbolo “Aggiungi al confronto”. 3. Il Sistema conferma l'aggiunta del prodotto al confronto; 4. L'Utente clicca sull' “OK” della notifica.
Condizione di uscita:	Il Sistema ricarica la pagina del prodotto.
Eccezioni:	

3.4.2.2_GP_UC_18 – Confronto

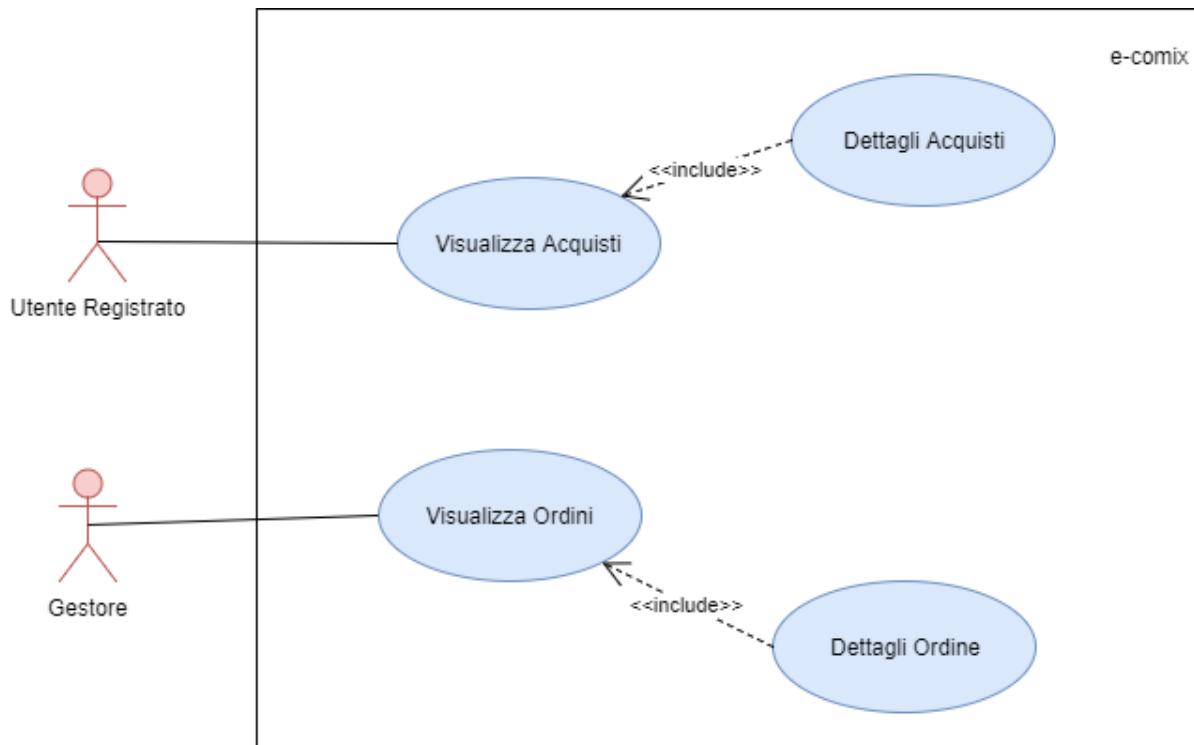
Nome caso d'uso:	Confronto
Attori:	Utente
Condizione di entrata:	L'Utente si trova nella homepage del sito.
Flusso degli eventi:	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Utente clicca su Confronto sulla barra delle opzioni. 2. Il Sistema rimanda alla pagina Confronto.
Condizione di uscita:	Il Sistema fa visualizzare la pagina Confronto.
Eccezioni:	

3.4.2.2_GP_UC_19 – Elimina dal Confronto

Nome caso d'uso:	Elimina dal Confronto
Attori:	Utente
Condizione di entrata:	L'Utente si trova nella homepage;
Flusso degli eventi:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Include 3.4.2.2_GP_UC_18 – Confronto; 2. L'Utente clicca su “Elimina” in corrispondenza del prodotto; 3. Il Sistema elimina il prodotto dal confronto.
Condizione di uscita:	Il Sistema ricarica la pagina;
Eccezioni:	

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

3.4.2.3 Gestione Ordini



3.4.2.3_GO_SC_1 – Visualizza Acquisti

Nome caso d'uso:	Visualizza Acquisti
Attori:	Utente Registrato
Condizione di entrata:	L'Utente Registrato è loggato al sito; L'Utente Registrato si trova nella homepage del sito.
Flusso degli eventi:	<ol style="list-style-type: none"> L'Utente Registrato clicca sul menu a tendina "Il mio Account" sulla barra delle opzioni; L'Utente Registrato seleziona "I Miei Acquisti".
Condizione di uscita:	Il Sistema rimanda alla pagina "I Miei Acquisti".
Eccezioni:	

3.4.2.3_GO_SC_2 – Dettagli Acquisto

Nome caso d'uso:	Dettagli Acquisto
Attori:	Utente Registrato
Condizione di entrata:	L'Utente si trova nella homepage del sito.
Flusso degli eventi:	<ol style="list-style-type: none"> Include 3.4.2.3_GO_SC_1 – Visualizza Acquisti; L'Utente Registrato clicca su "Dettagli" in

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

	corrispondenza di un acquisto.
Condizione di uscita:	Il Sistema fa visualizzare i dettagli dell'acquisto.
Eccezioni:	

3.4.2.3_GO_SC_3 – Visualizza Ordini

Nome caso d'uso:	Visualizza Ordini
Attori:	Gestore
Condizione di entrata:	Il Gestore si trova nella homepage del sito.
Flusso degli eventi:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il Gestore clicca sul menu a tendina “Manager Account” sulla barra delle opzioni; 2. Il Gestore seleziona “Visualizza Ordini”; 3. Il Sistema rimanda alla pagina “Visualizza Ordini”.
Condizione di uscita:	Il Sistema visualizza tutti gli ordini.
Eccezioni:	

3.4.2.3_GO_SC_4 – Dettagli Ordine

Nome caso d'uso:	Dettagli Ordine
Attori:	Gestore
Condizione di entrata:	Il Gestore si trova nella homepage.
Flusso degli eventi:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Include 3.4.2.3_GO_SC_3 – <u>Visualizza Ordini</u>; 2. Il Gestore clicca su “Dettagli” in corrispondenza di un ordine.
Condizione di uscita:	Il Sistema fa visualizzare i dettagli dell'ordine.
Eccezioni:	

3.4.3 Modello ad Oggetti

3.4.3.1 Data Dictionary

Entity Object	Attributi	Descrizione
Gestore	<ul style="list-style-type: none"> - Nome - Cognome - Cap - Citta - E-mail - Password - Indirizzo 	Rappresenta l'entità che gestisce il sistema.

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

	<ul style="list-style-type: none"> - Regione - Telefono 	
Utente	<ul style="list-style-type: none"> - Nome - Cognome - Cap - Città - E-mail - Password - Indirizzo - Regione - Telefono - N. Ordini 	Rappresenta l'entità che utilizza le funzionalità del sistema.
Ordine	<ul style="list-style-type: none"> - Code - Date - E-mail - Totale - Stato - Pagamento - CodCliente 	Rappresenta gli acquisti effettuati dagli utenti del sito.
Carrello	<ul style="list-style-type: none"> - Comics - Gadgets 	Rappresenta il carrello dove gli utenti aggiungono i prodotti per effettuare gli acquisti.
Fumetti	<ul style="list-style-type: none"> - Code - Gender - Price - Writer - Drawer - Publisher - Type - Plot - Title - Number - Image - Quantity - Availability 	Rappresenta i fumetti in vendita presso il sito.

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

Gadget	<ul style="list-style-type: none"> - Code - Weight - Price - Dimension - Type - Name - Publisher - Description - Image - Quantity - Availability 	Rappresenta i gadget in vendita presso il sito
--------	---	--

Boundary Object	Descrizione
InserisciProdottiView	Pagina usata dal Gestore per inserire i prodotti nel sistema.
NotifyInserimento	Notifica l'inserimento di un nuovo prodotto.
ControlloProdottiView	Pagina usata dal Gestore per visualizzare ed eventualmente eliminare o modificare i prodotti.
ModificaFumettoView	Pagina usata dal Gestore per modificare il fumetto selezionato.
ModificaGadgeView	Pagina usata dal Gestore per modificare il gadget selezionato.
NotifyModifica	Notifica l'avvenuta modifica di un prodotto.
NotifyEliminazione	Notifica l'eliminazione di un prodotto.
WishlistView	Pagina usata dall'Utente per visualizzare i prodotti presenti nella sua lista desideri.
WishlistDeleteNotification	Notifica l'eliminazione di un prodotto dalla wishlist.

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

ConfrontView	Pagina usata dall'Utente per visualizzare i prodotti aggiunti al confronto.
ConfrontDeleteNotification	Notifica l'eliminazione di un prodotto dal confronto.
AddConfrontNotification	Notifica l'aggiunta di un prodotto al confronto.
AddCartNotification	Notifica l'aggiunta di un prodotto al carrello.
AddWishlistNotification	Notifica l'aggiunta di un prodotto alla wishlist.
CartView	Pagina usata dall'Utente per visualizzare i prodotti da lui aggiunti al carrello per poi procedere all'acquisto.
PurchaseNotifcation	Notifica dell'avvenuto acquisto.
OrderDetailView	Pagina usata dall'Utente e dal Gestore per visualizzare: <ul style="list-style-type: none"> - Nel primo caso gli ordini e i dettagli da egli effettuati; - Nel secondo caso gli ordini effettuati da tutti gli utenti del sito.
UserNotLogged	Notifica di errore quando un utente non loggato tenta di acquistare dei prodotti.
ActionNotPermittedNotify	Notifica di errore ottenuta quando: <ul style="list-style-type: none"> - Si tenta di acquistare da un carrello vuoto; - Il Gestore tenta di aggiungere prodotti alla wishlist, carrello o di portare a termine un acquisto.
ComicsView	Pagina che mostra dei fumetti presenti sul sito.

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

GadgetView	Pagina che mostra dei gadget presenti sul sito.
HomeView	Pagina che mostra la Home del sito.
Search	Pagina che mostra i risultati della ricerca.
ObjectView	Pagina che mostra un oggetto selezionato in particolare con tutti i dettagli.
DeleteUserView	Pagina usata dal Gestore per eliminare gli utenti dal database dell'applicazione.
DeleteNotification	Notifica di avvenuta eliminazione di un utente.
RecuperaPasswordView	Pagina usata dall'utente per recuperare la password in caso di necessità.
MailView	Pagina usata dall'utente per contattare il gestore del sito.
Login/RegistrationView	Pagina usata dall'Utente e dal gestore per: - Iniziare la registrazione al sito; - Effettuare il login al sito.
WrongFieldsView	Notifica errato inserimento sintattico di un campo.
DatiView	Pagina usata dall'Utente per: - Inserire i dati per effettuare la registrazione; - Modificare i propri dati;

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

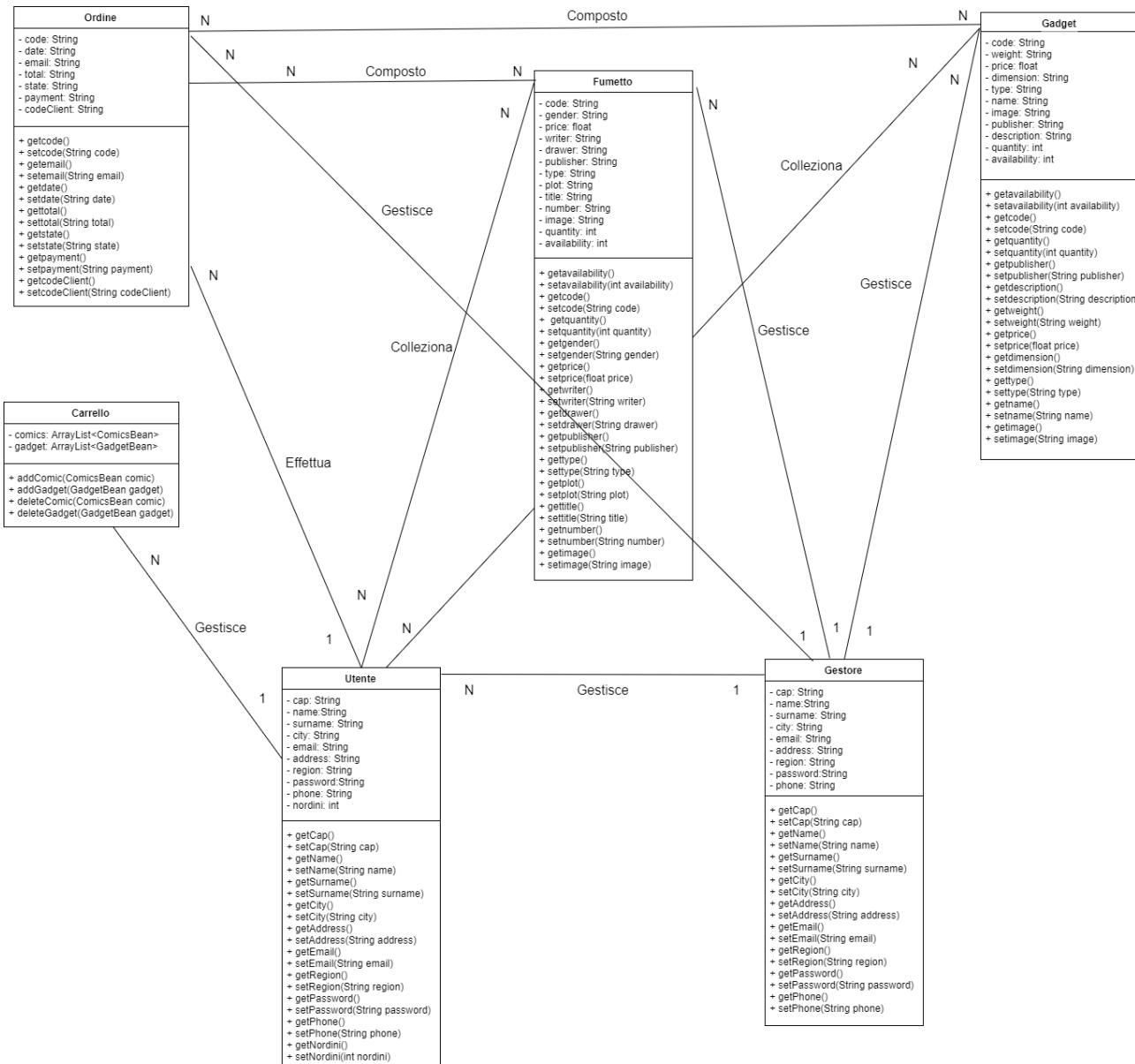
Control Object	Funzioni	Descrizione
Client_Control	<ul style="list-style-type: none"> - getClient>Email); - doUpdate(Client, Email); - doSave(Client); - getClient(); - doDelete>Email); 	Fornisce varie funzionalità: <ul style="list-style-type: none"> - Recupero Password; - Modifica Dati Utente; - Registrazione nuovo Utente; - Eliminazione utente; - Recupera tutti gli utenti;
Login_Control	- check>Email, Password).	Fornisce la funzione di Login.
Logout_Control		Fornisce la funzione di Logout.
ModifyProduct_Control	<ul style="list-style-type: none"> - doRetrieveByKey(id); - doUpdateC(bean, code); - doUpdateG(bean, code); 	Fornisce diverse funzionalità volte a modificare i prodotti.
DeleteProduct_Control	<ul style="list-style-type: none"> - getComics(); - getGadget(); - doDeleteComics(id); - doDeleteGadget(id); 	Fornisce diverse funzionalità volte ad eliminare i prodotti.
InsertProduct_Control	<ul style="list-style-type: none"> - doSaveC(bean); - doSaveG(bean); 	Fornisce diverse funzionalità volte ad inserire i prodotti.
Orders_Control	<ul style="list-style-type: none"> - doRetrieveAllAdmin(); - doRetrieveAllOrderComics(id); - doRetrieveAllOrderGadget(id); - doRetrieveAll>Email); 	Fornisce diverse funzionalità che permettono di visualizzare: <ul style="list-style-type: none"> - Gli acquisti effettuati da un Utente; - Gli acquisti effettuati da tutti gli Utenti.
Email_Control	- mailus(email, object, message)	Fornisce funzionalità per inviare e-mail.

	Ingegneria del Software	Pagina 49 di 104
--	-------------------------	------------------

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

Comics_Control	<ul style="list-style-type: none"> - doRetrieveByKey(id); - doRetrieveAll(); - doRetrieveAll(parametro, parametro2, parametro3); 	Fornisce funzionalità per visualizzare i fumetti.
Gadget_Control	<ul style="list-style-type: none"> - doRetrieveByKey(id); - doRetrieveAll(); - doRetrieveAll(parametro, parametro2, parametro3); 	Fornisce funzionalità per visualizzare i gadget.
Confronto_Control	<ul style="list-style-type: none"> - doAddConfrontComics(id); - doAddConfrontGadget(id); - doRetrieveAllConfrontoComics(); - doRetrieveAllConfrontoGadget(); - doDeleteConfrontComics(id); - doDeleteConfrontGadget(id); 	Fornisce le funzionalità per gestire il confronto.
Wishes_Control	<ul style="list-style-type: none"> - doAddWishlistComics(id, email); - doAddWishlistGadget(id, email); - doRetrieveAllWishlistComics(id); - doRetrieveAllWishlistGadget(id); - doDeleteWishlistComics(id, email); - doDeleteWishlistGadget(id, email); 	Fornisce le funzionalità per gestire la lista desideri.
Cart_Control	<ul style="list-style-type: none"> - Shop(n.ordine, data, e-mail, prezzo); - ShopComics(bean.cart.getcode(), bean.cart, n.ordine, bean.cart.getquantity(), bean.cart.getavailability()); - ShopGadget(bean2.cart.getcode(), bean2.cart, n.ordine, bean2.cart.getquantity(), bean2.cart.getavailability()); 	Fornisce le funzionalità per aggiungere e rimuovere prodotti dal carrello.
Search_Control	<ul style="list-style-type: none"> - doRetrieveAllSearchComics(id); - doRetrieveAllSearchgadget(id); 	

3.4.3.2 Class Diagram

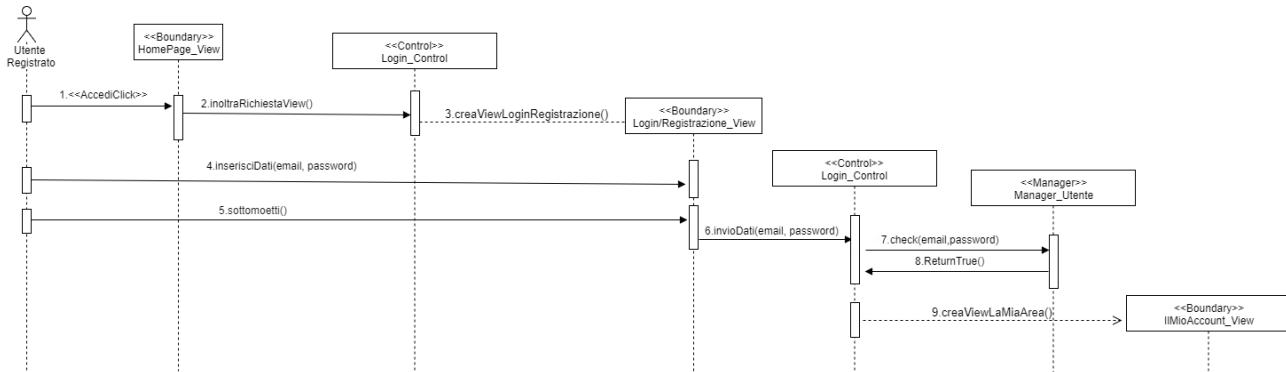


Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

3.4.4 Modello Dinamico

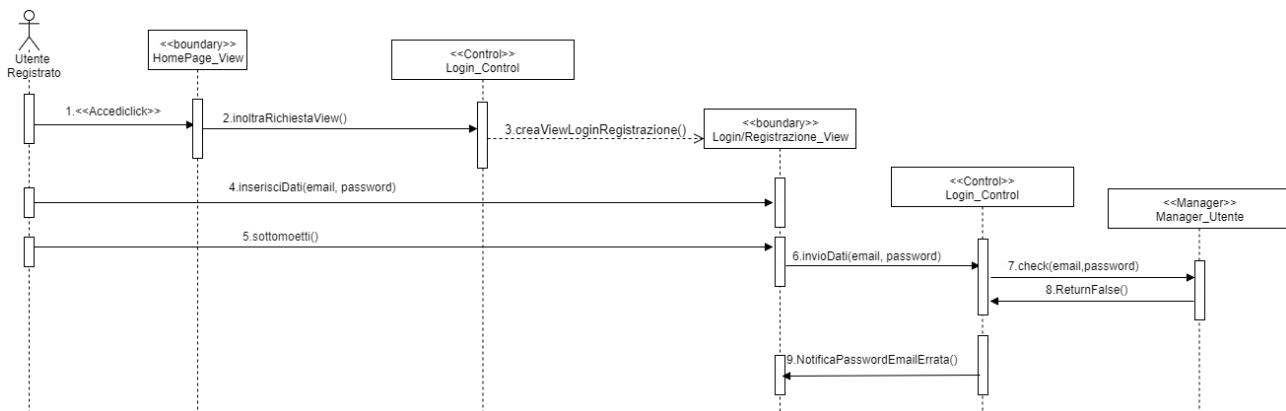
3.4.4.1 Gestione Utente – Sequence Diagram

3.4.4.1 GU_SD_1 – Login



1. L’Utente Registrato clicca su “Accedi” nella homepage;
2. La richiesta viene inoltrata al Login_Control;
3. Viene creata la pagina “Login/Registrazione”
4. L’Utente Registrato inserisce l’e-mail e la password nei campi di Login;
5. L’e-mail e la password inserite vengono spedite;
6. L’e-mail e la password inserite vengono elaborate dal Login_Control;
7. Viene verificata se l’e-mail e la password sono presenti nel database tramite il Manager_Utente;
8. L’e-mail e la password sono presenti quindi il Manager_Utente ritorna True;
9. Viene creata la pagina “Il mio Account” dell’Utente Registrato.

3.4.4.1 GU_SD_2 – Password o Email Errata

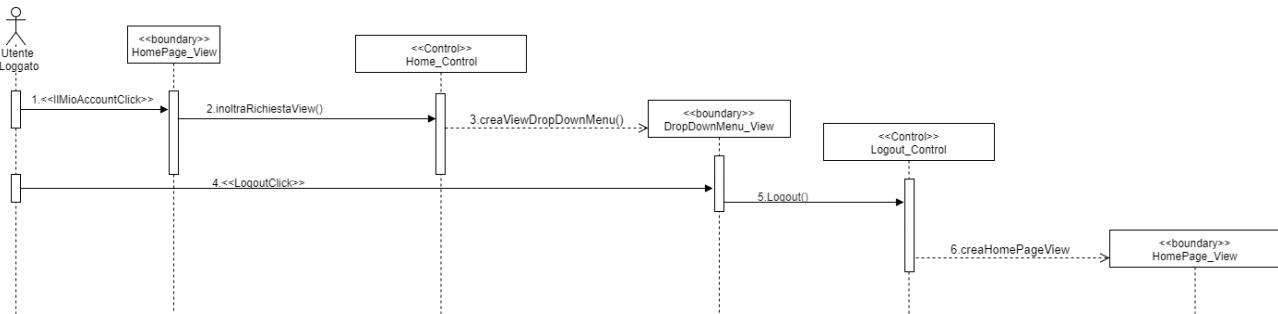


1. L’Utente Registrato clicca su “Accedi” nella homepage;
2. La richiesta viene inoltrata al Login_Control;

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

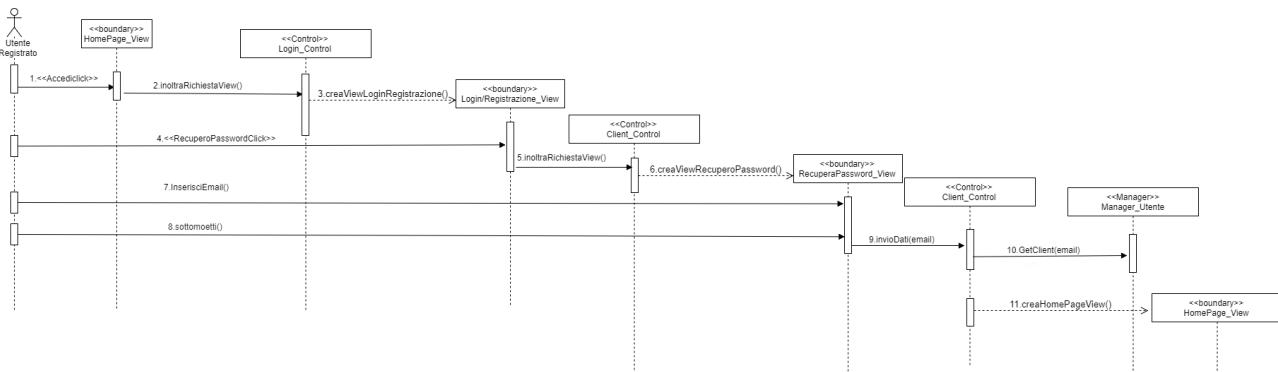
3. Viene creata la pagina “Login/Registrazione”
4. L’Utente Registrato inserisce l’e-mail e la password nei campi di Login;
5. L’e-mail e la password inserite vengono spedite;
6. L’e-mail e la password inserite vengono elaborate dal Login_Control;
7. Viene verificata se l’e-mail e la password sono presenti nel database tramite il Manager_Utente;
8. L’e-mail e la password non sono presenti quindi il Manager_Utente ritorna False;
9. Viene mostrata una notifica di errore.

3.4.4.1_GU_SD_3 – Logout



1. L’Utente Loggato clicca su “Il mio Account” nella homepage;
2. La richiesta viene inoltrata al Home_Control;
3. Viene creato il menu a tendina;
4. L’Utente Loggato clicca su “Logout”;
5. La richiesta viene inoltrata al Logout_Control;
6. Viene eseguito il logout e poi creata la homepage.

3.4.4.1_GU_SD_4 – Recupera Password

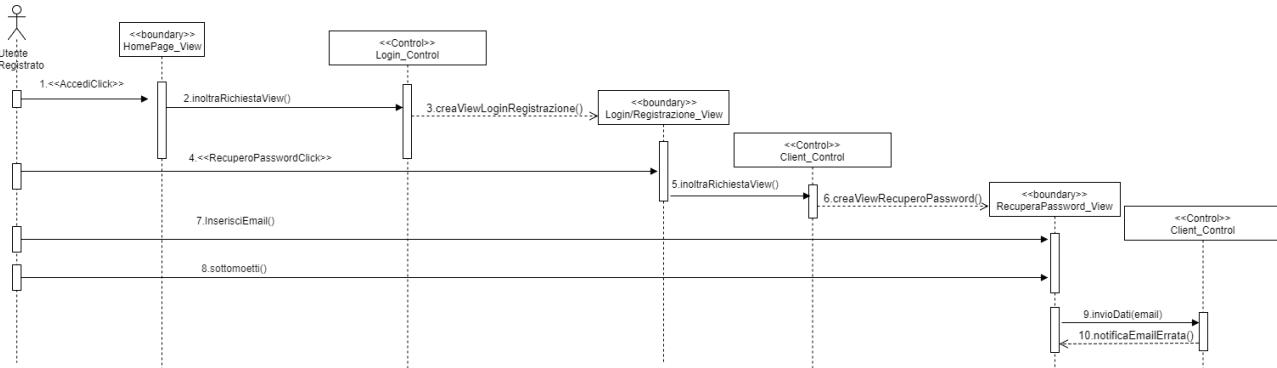


1. L’Utente Registrato clicca su “Accedi” nella homepage;
2. La richiesta viene inoltrata al Login_Control;
3. Viene creata la pagina di “Login/Registrazione”;
4. L’Utente Registrato clicca su “Password dimenticata?”;
5. La richiesta viene inoltrata al Client_Control;
6. Viene creata la pagina per il recupero password;
7. L’Utente Registrato inserisce la sua e-mail.

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

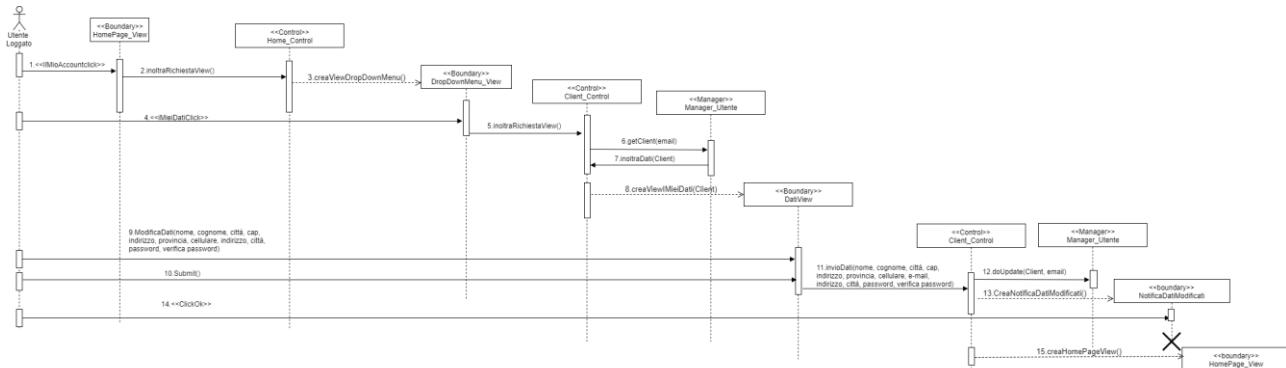
8. L'e-mail inserita viene spedita;
9. L'e-mail viene elaborata dal Client_Control;
10. Il Manager_Utente prende l'e-mail e invia tramite e-mail la password all'Utente Registrato
11. Viene creata la pagina dell'homepage.

3.4.4.1_GU_SD_5 – Email Errata



1. L'Utente Registrato clicca su "Accedi" nella homepage;
2. La richiesta viene inoltrata al Login_Control;
3. Viene creata la pagina di "Login/Registrazione";
4. L'Utente Registrato clicca su "Password dimenticata?";
5. La richiesta viene inoltrata al Client_Control;
6. Viene creata la pagina per il recupero password;
7. L'Utente Registrato inserisce la sua e-mail.
8. L'e-mail inserita viene spedita;
9. L'e-mail viene elaborata dal Client_Control;
10. L'e-mail non è presente nel database quindi viene notificato all'Utente.

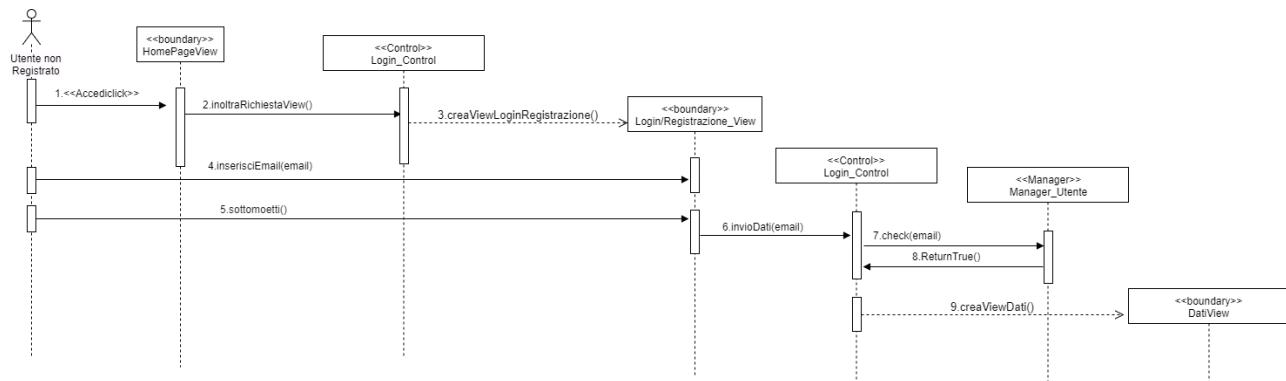
3.4.4.1_GU_SD_6 – Modifica Dati



1. L'Utente Loggato clicca su "Il Mio Account" nella homepage;
2. La richiesta viene inoltrata al Home_Control;
3. Viene creato il menu a tendina;
4. L'Utente Loggato clicca su "I Miei Dati";
5. La richiesta viene inoltrata al Client_Control;

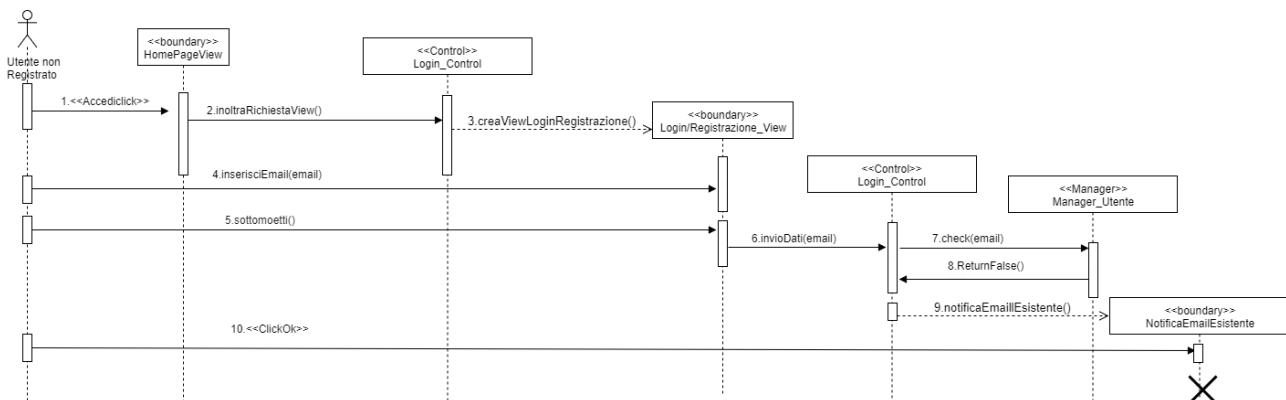
6. Tramite l'email il Manager_Utente recupera i dati dell'Utente Loggato dal database;
7. I dati dell'Utente Loggato vengono inoltrati al Client_Control;
8. Viene creata la pagina "I Miei Dati";
9. L'Utente Loggato modifica i campi desiderati;
10. I dati modificati vengono spediti;
11. I dati modificati vengono elaborati dal Client_Control;
12. Viene richiesto l'aggiornamento dei nuovi dati al Manager_Utente;
13. Viene notificato l'aggiornamento dei dati all'Utente Loggato;
14. L'Utente Loggato clicca sull' "OK" della notifica.
15. Viene creata la pagina dell'homepage.

3.4.4.1_GU_SD_7 – Registrazione



1. L'Utente non Registrato clicca su "Accedi" nella homepage;
2. La richiesta viene inoltrata al Login_Control;
3. Viene creata la pagina di "Login/Registrazione";
4. L'Utente non Registrato inserisce l'e-mail nella pagina di Registrazione;
5. L'e-mail inserita viene spedita;
6. L'e-mail inserita viene elaborata dal Login_Control;
7. Viene verificata se l'email è presente nel database;
8. L'e-mail non è presente quindi ritorna True;
9. Viene creata la form dove l'Utente non Registrato inserirà i dati per completare la registrazione.

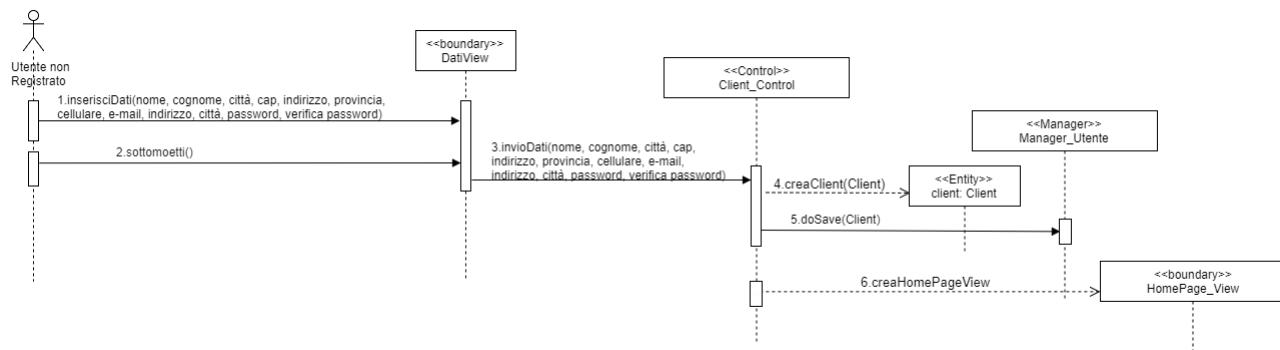
3.4.4.1_GU_SD_8 – Email Esistente



Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

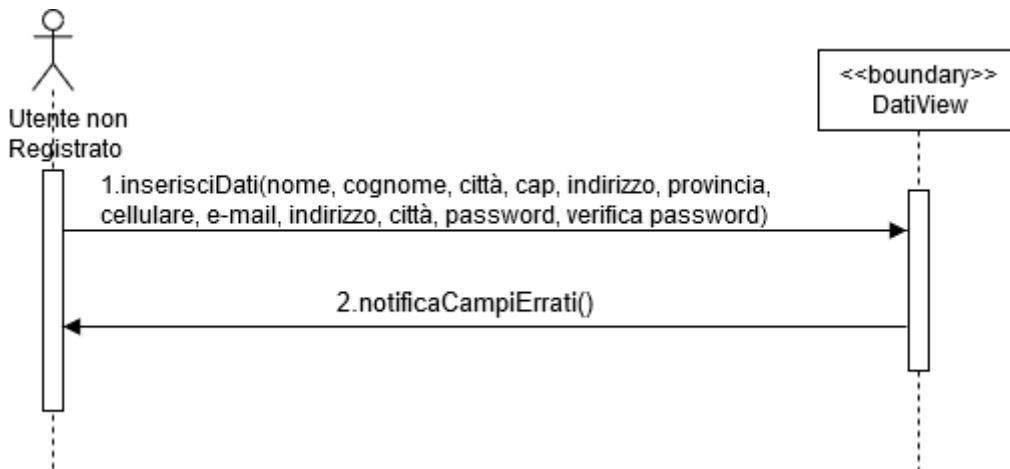
1. L'Utente non Registrato clicca su "Accedi" nella homepage;
2. La richiesta viene inoltrata al Login_Control;
3. Viene creata la pagina di "Login/Registrazione";
4. L'Utente non Registrato inserisce l'e-mail nella pagina di Registrazione;
5. L'e-mail inserita viene spedita;
6. L'e-mail inserita viene elaborata dal Login_Control;
7. Viene verificata se l'email è presente nel database;
8. L'e-mail è presente quindi ritorna False;
9. Viene notificato all'Utente.
10. L'Utente non Registrato clicca sull' "OK" della notifica.

3.4.4.1_GU_SD_9 – Inserimento Dati Registrazione



1. L'Utente non Registrato inserisce i dati richiesti;
2. I dati inseriti vengono spediti;
3. I dati inseriti vengono elaborati dal Client_Control;
4. Viene formato un oggetto di tipo Client;
5. Il Manager_Utente inserisce una nuova istanza dell'entità Utente nel database;
6. Viene creata la homepage del sito.

3.4.4.1_GU_SD_10 – Campi Errati



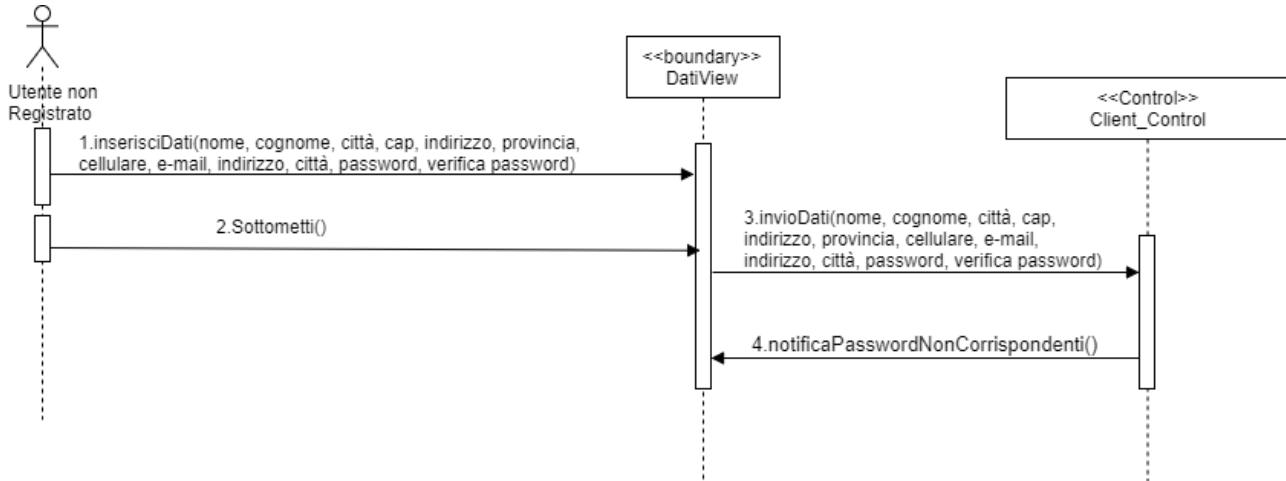
1. L'Utente non Registrato inserisce i dati richiesti;

	Ingegneria del Software	Pagina 56 di 104
--	-------------------------	------------------

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

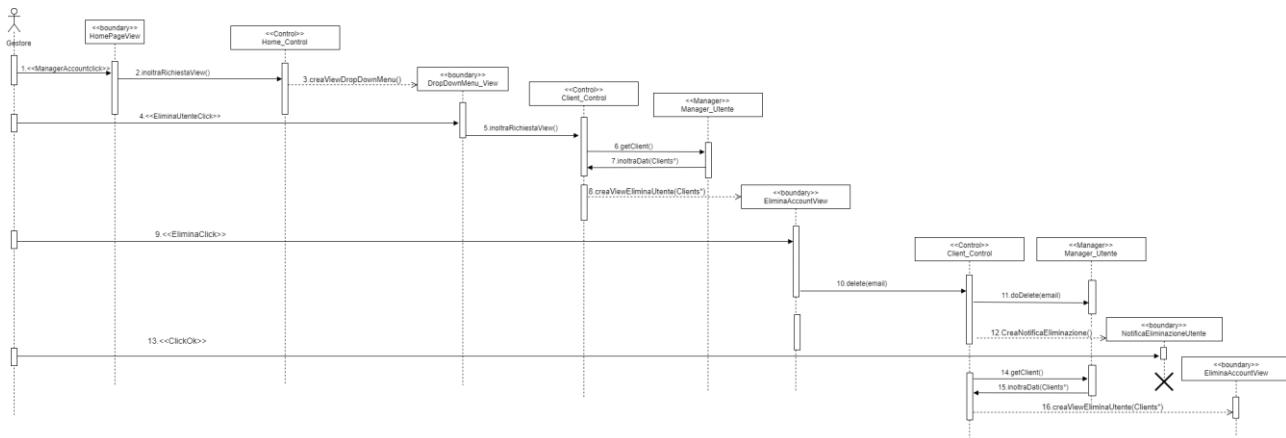
2. Il Sistema tramite JavaScript riconosce e notifica che ci sono errori nei campi compilati.

3.4.4.1_GU_SD_11 – Password non Corrispondenti



1. L'Utente non Registrato inserisce i dati richiesti;
2. I dati inseriti vengono spediti;
3. I dati inseriti vengono elaborati dal Client_Control;
4. Durante l'elaborazione viene rilevato che i campi password e verifica password non coincidono e quindi viene notificato l'errore all'Utente non Registrato.

3.4.4.1_GU_SD_12 – Elimina utente

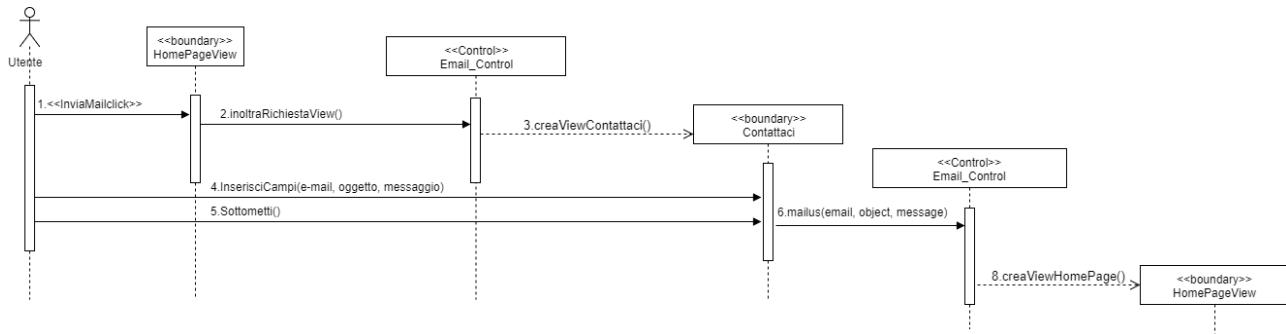


1. Il Gestore clicca su “Manager Account” nella homepage;
2. La richiesta viene inoltrata al Home_Control;
3. Viene creato il menu a tendina;
4. Il Gestore clicca su “Elimina Utente”;
5. La richiesta viene inoltrata al Client_Control;
6. Il Manager_Utente recupera tutti i clienti dal database;
7. I clienti vengono inoltrati al Client_Control;
8. Viene creata la pagina “Elimina Utente”;

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

9. Il Gestore clicca su “Elimina” in corrispondenza di un Cliente;
10. La richiesta di eliminazione di un Cliente viene spedita al Client_Control;
11. Il Manager_Utente tramite l'email del Cliente lo elimina dal database;
12. Viene notificato l'eliminazione del Cliente al Gestore;
13. Il Gestore clicca sull'OK della notifica;
14. Il Manager_Utente recupera tutti i clienti dal database;
15. I clienti vengono inoltrati al Client_Control;
16. Viene creata la pagina “Elimina Utente”.

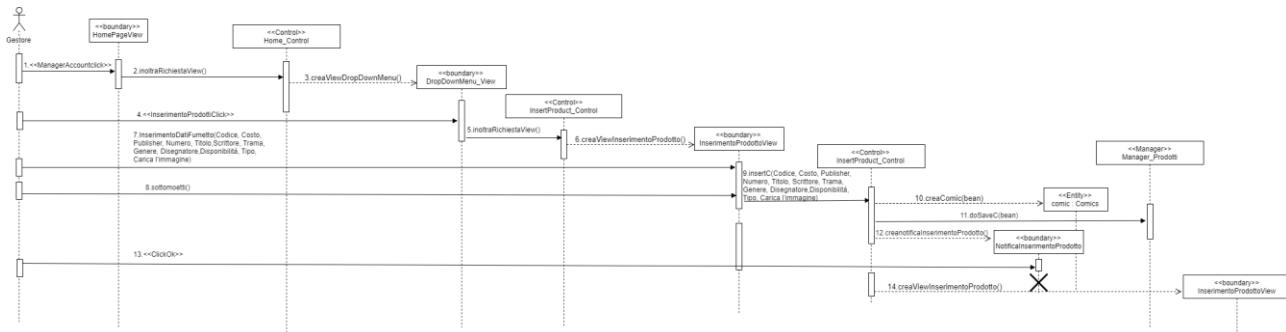
3.4.4.1_GU_SD_13 – Invia un'email



1. L'Utente, dalla homepage, clicca su “Inviaci un'email”;
2. La richiesta viene inoltrata all'Email_Control;
3. Viene creata la pagina “Invia Messaggio”;
4. L'Utente inserisce i dati richiesti dalla pagina;
5. I dati inseriti vengono spediti;
6. L'Email_Control elabora i dati e invia l'e-mail;
7. Viene creata la homepage del sito.

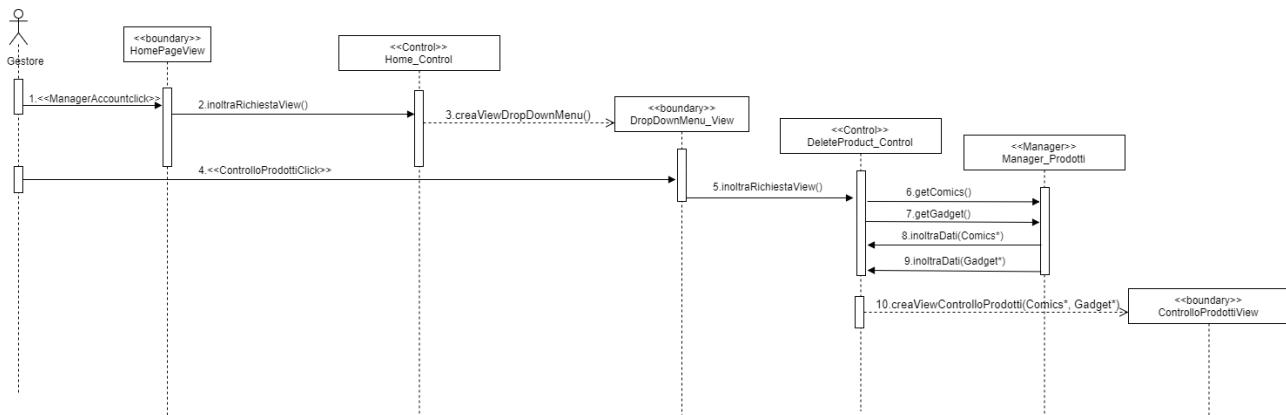
3.4.4.2 Gestione Prodotti – Sequence Diagram

3.4.4.2 GP_SD_1 – Inserisci prodotto



- Il Gestore clicca su “Manager Account” nella homepage;
- La richiesta viene inoltrata al Home_Control;
- Viene creato il menu a tendina;
- Il Gestore clicca su “Inserimento Prodotti”;
- La richiesta viene inoltrata al InsertProduct_Control;
- Viene creata la pagina “Inserimento Prodotti”;
- Il Gestore inserisce i dati di un prodotto;
- I dati inseriti vengono spediti;
- L’InsertProduct_Control elabora i dati inseriti;
- Viene formato un oggetto di tipo Comics;
- Il Manager_Prodotti inserisce una nuova istanza dell’entità Prodotti nel database;
- Viene notificato l’inserimento del prodotto al Gestore;
- Il Gestore clicca sull’ “OK” della notifica.
- Viene creata la pagina “Inserimento Prodotti”.

3.4.4.2 GP_SD_2 – Controllo prodotti

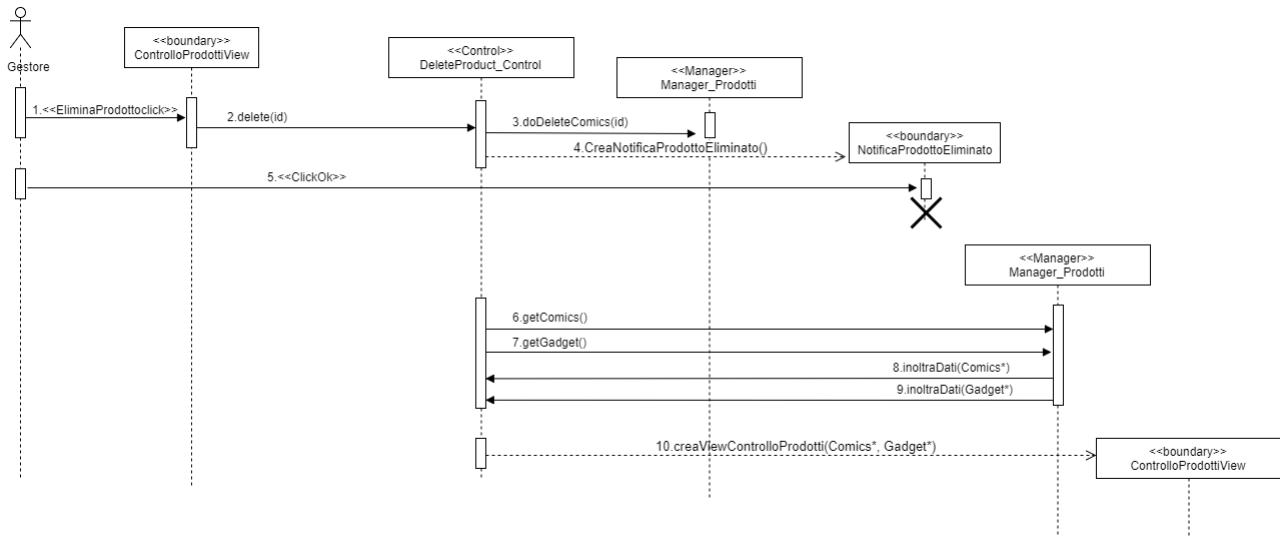


- Il Gestore clicca su “Manager Account” nella homepage;
- La richiesta viene inoltrata al Home_Control;
- Viene creato il menu a tendina;
- Il Gestore clicca su “Controllo Prodotti”;
- La richiesta viene inoltrata al DeleteProduct_Control;

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

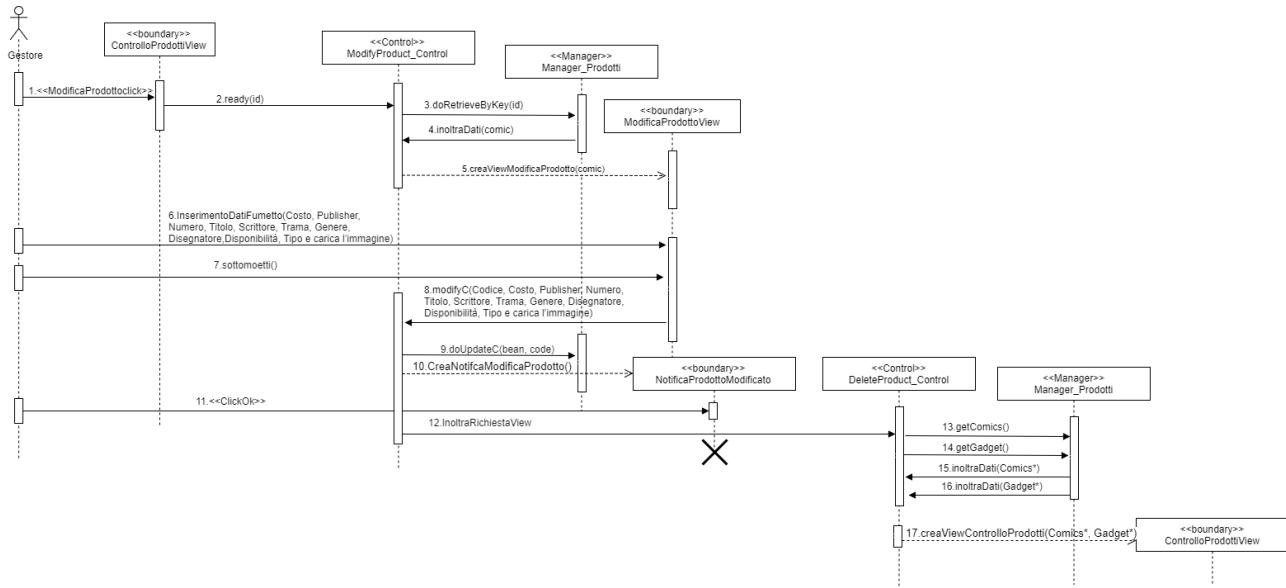
6. Il Manager_Prodotti recupera tutti i Fumetti dal database;
7. Il Manager_Prodotti recupera tutti i Gadget dal database;
8. I Fumetti vengono inoltrati al DeleteProduct_Control;
9. I Gadget vengono inoltrati al DeleteProduct_Control;
10. Viene creata la pagina “Controllo Prodotti” che visualizza tutti i prodotti del sito.

3.4.4.2_GP_SD_3 – Elimina prodotto



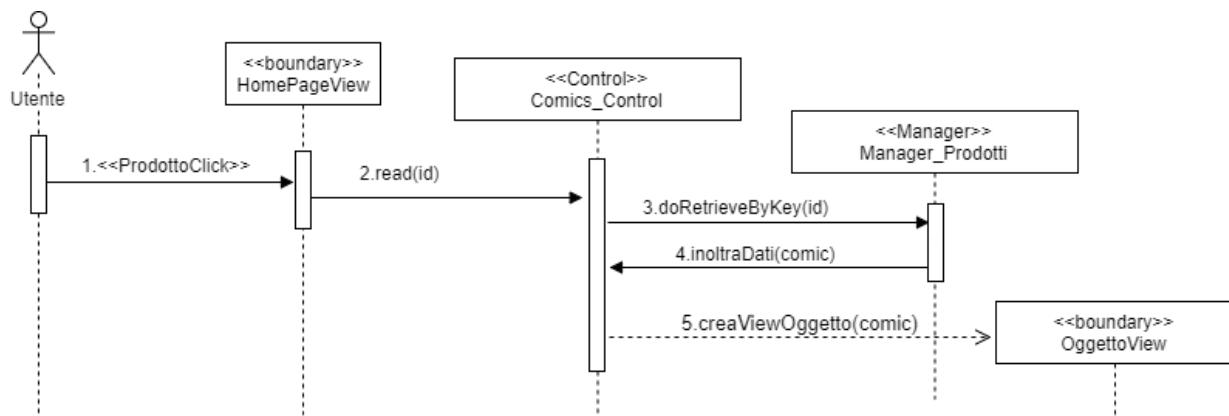
1. Il Gestore, dalla pagina “Controllo Prodotti” clicca su “Elimina prodotto” in corrispondenza di un prodotto;
2. La richiesta viene inoltrata al DeleteProduct_Control passandogli l’id del prodotto;
3. Il Manager_Prodotti, tramite l’id, elimina i dati relativi al prodotto dal database;
4. Viene notificata l’eliminazione del prodotto al Gestore;
5. Il Gestore clicca sull’ “OK” della notifica.
6. Il Manager_Prodotti recupera tutti i Fumetti dal database;
7. Il Manager_Prodotti recupera tutti i Gadget dal database;
8. I Fumetti vengono inoltrati al DeleteProduct_Control;
9. I Gadget vengono inoltrati al DeleteProduct_Control;
10. Viene creata la pagina “Controllo Prodotti” che visualizza tutti i prodotti del sito.

3.4.4.2 GP_SD_4 – Modifica prodotto



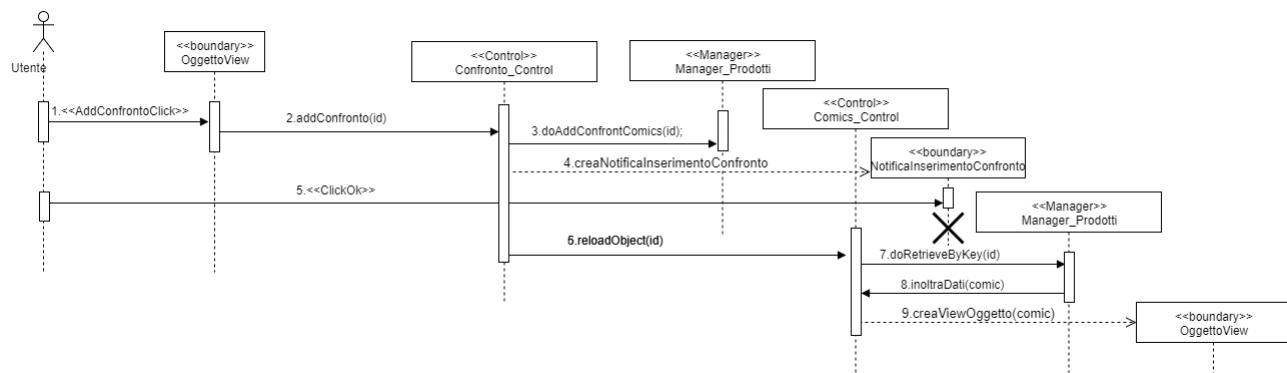
- Il Gestore, dalla pagina “Controllo Prodotti” clicca su “Modifica prodotto” in corrispondenza di un prodotto;
- La richiesta viene inoltrata al ModifyProduct_Control passandogli l'id del prodotto;
- Il Manager_Prodotti, tramite l'id, recupera i dati relativi al prodotto dal database;
- I dati del prodotto vengono inoltrati al ModifyProduct_Control;
- Viene creata la pagina “Modifica Prodotto”;
- Il Gestore inserisci i nuovi dati;
- I dati inseriti vengono spediti;
- Il ModifyProduct_Control elabora i dati inseriti;
- Il Manager_Prodotti aggiorna i dati del prodotto nel database;
- Viene notificata la modifica del prodotto al Gestore;
- Il Gestore clicca sull'OK della notifica;
- Viene inoltrata una richiesta al DeleteProduct_Control;
- Il Manager_Prodotti recupera tutti i Fumetti dal database;
- Il Manager_Prodotti recupera tutti i Gadget dal database;
- I Fumetti vengono inoltrati al DeleteProduct_Control;
- I Gadget vengono inoltrati al DeleteProduct_Control;
- Viene creata la pagina “Controllo Prodotti” che visualizza tutti i prodotti del sito.

3.4.4.2_GP_SD_5 – Visualizza prodotto



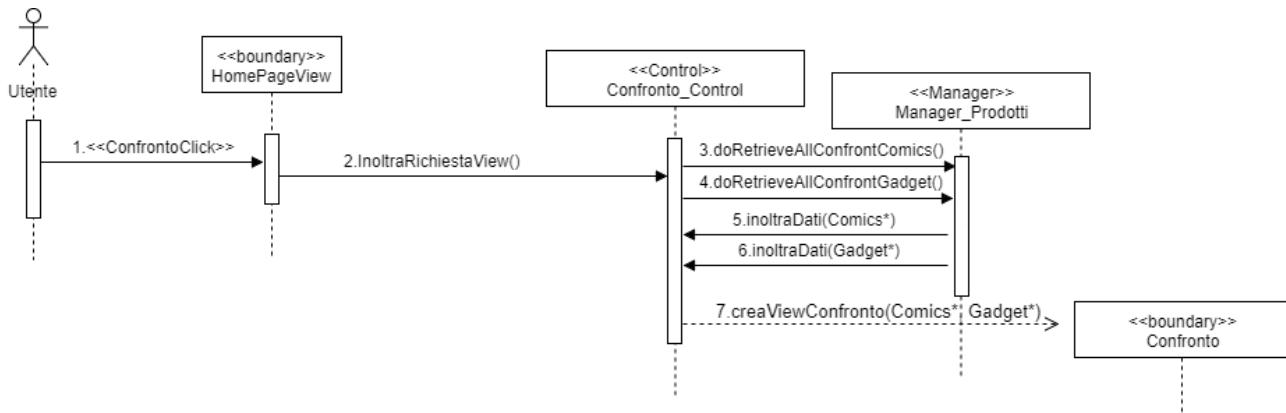
1. L'Utente, dalla homapage, clicca su un prodotto;
2. La richiesta viene inoltrata al Comics_Control passandogli l'id del prodotto;
3. Il Manager_Prodotti, tramite l'id, recupera i dati del prodotto dal database;
4. I dati sono inoltrati al Comics_Control;
5. Viene creata la pagina del prodotto selezionato.

3.4.4.2_GP_SD_6 – Aggiungi al confronto



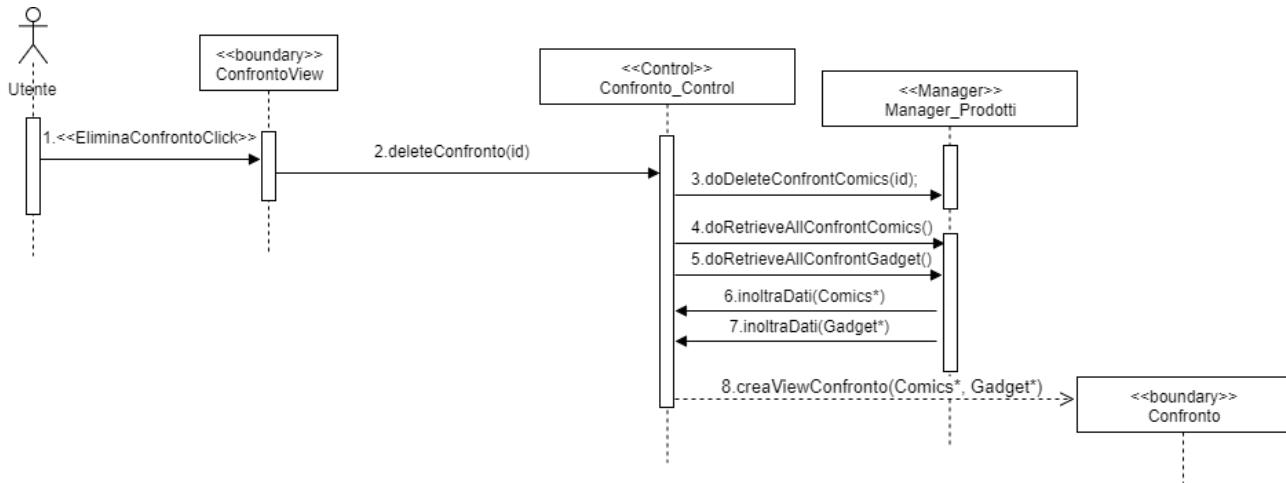
1. L'Utente, dalla pagina di un prodotto, clicca su “Aggiungi al Confronto”;
2. La richiesta viene inoltrata al Confronto_Control passandogli l'id del prodotto;
3. Il Manager_Prodotti, tramite l'id, aggiunge il prodotto al confronto;
4. Viene notificata l'aggiunta del prodotto all'Utente;
5. L'Utente clicca sull'OK della notifica;
6. Viene inviata una richiesta al Comics_Control passandogli l'id del prodotto;
7. Il Manager_Prodotti, tramite l'id, recupera i dati del prodotto dal database;
8. I dati sono inoltrati al Comics_Control;
9. Viene ricreata la pagina del prodotto visualizzato;

3.4.4.2_GP_SD_7 – Confronto



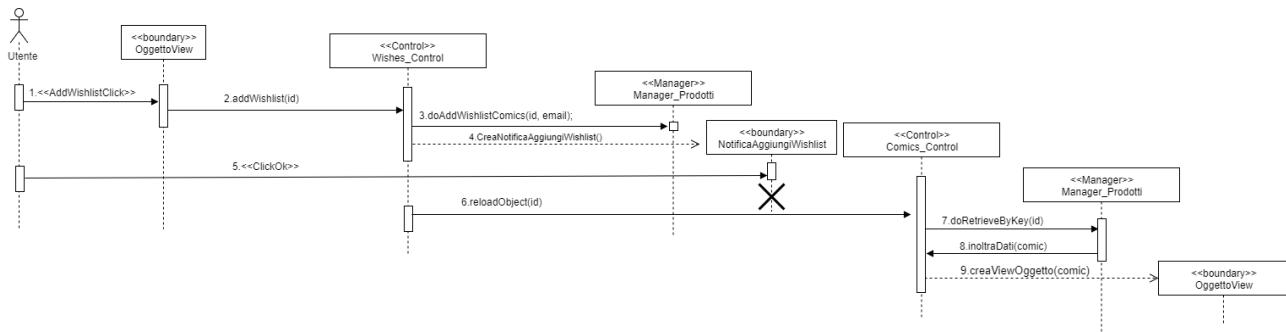
1. L'Utente, dalla homepage, clicca su “Confronto”;
2. La richiesta viene inoltrata al Confronto_Control;
3. Il Manager_Prodotti recupera i Fumetti dal database;
4. Il Manager_Prodotti recupera i Gadget dal database;
5. I Fumetti vengono inoltrati al Confronto_Control;
6. I Gadget vengono inoltrati al Confronto_Control;
7. Viene creata la pagina “Confronto” con i prodotti aggiunti precedentemente al confronto.

3.4.4.2_GP_SD_8 – Elimina prodotto dal confronto



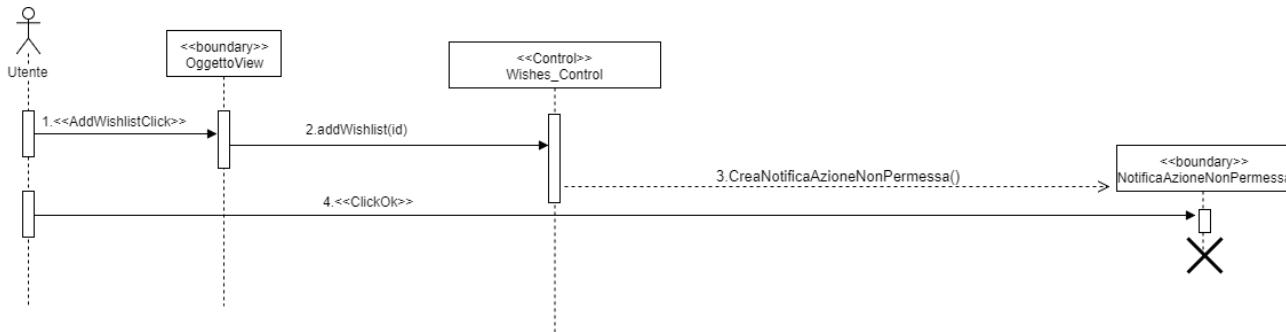
1. L'Utente, dalla pagina “Confronto”, clicca su “Elimina” in corrispondenza di un prodotto;
2. La richiesta viene inoltrata al Confronto_Control passandogli l'id del prodotto;
3. Il Manager_Prodotti, tramite l'id, elimina il prodotto dal confronto;
4. Il Manager_Prodotti recupera i Fumetti dal database;
5. Il Manager_Prodotti recupera i Gadget dal database;
6. I Fumetti vengono inoltrati al Confronto_Control;
7. I Gadget vengono inoltrati al Confronto_Control;
8. Viene ricreata la pagina “Confronto”.

3.4.4.2_GP_SD_9 – Aggiungi alla lista dei desideri



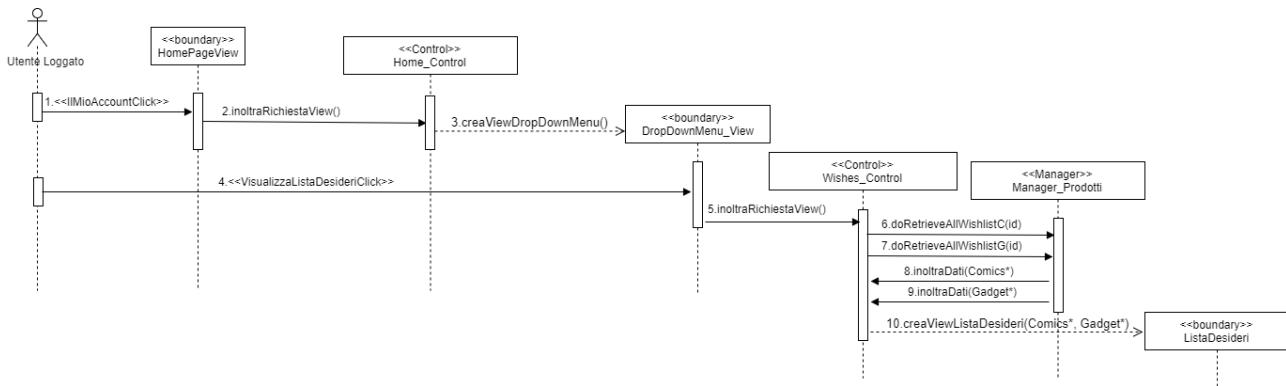
1. L’Utente, dalla pagina di un prodotto, clicca su “Aggiungi alla lista dei desideri”;
2. La richiesta viene inoltrata al Wishes_Control passandogli l’id del prodotto;
3. Il Manager_Prodotti, tramite l’id e l’email dell’Utente, aggiunge il prodotto alla lista dei desideri;
4. Viene notificata l’aggiunta del prodotto all’Utente;
5. L’Utente clicca sull’OK della notifica.
6. Viene inviata una richiesta al Comics_Control passandogli l’id del prodotto;
7. Il Manager_Prodotti, tramite l’id, recupera i dati del prodotto dal database;
8. I dati sono inoltrati al Comics_Control;
9. Viene ricreata la pagina del prodotto visualizzato;

3.4.4.2_GP_SD_10 – Azione non consentita



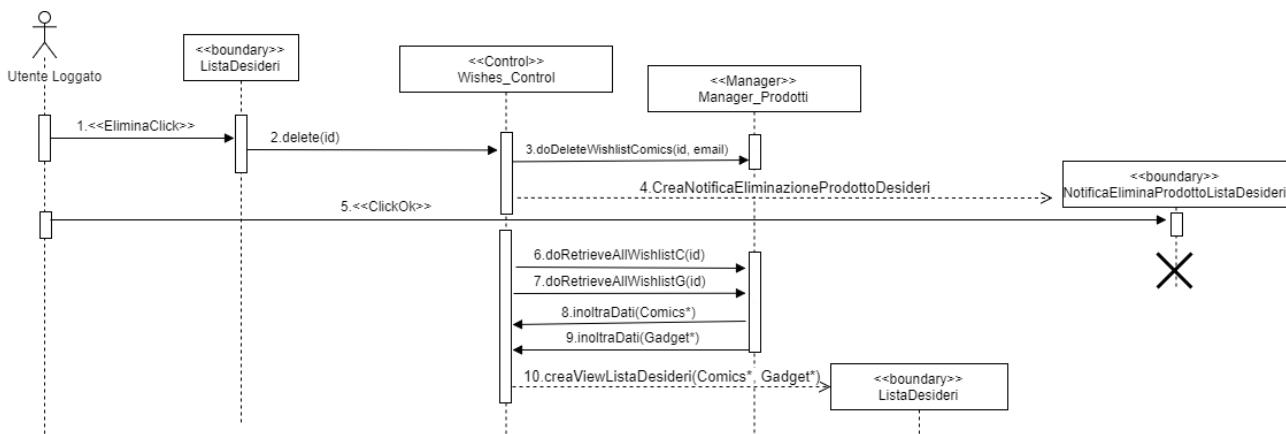
1. L’Utente, dalla pagina di un prodotto, clicca su “Aggiungi alla lista dei desideri”;
2. La richiesta viene inoltrata al Wishes_Control passandogli l’id del prodotto;
3. Viene notificato all’Utente che l’azione non è permessa poiché non è loggato al sito.
4. L’Utente clicca sull’OK della notifica.

3.4.4.2_GP_SD_11 – Lista dei desideri



1. L’Utente Loggato clicca su “Il Mio Account” nella homepage;
2. La richiesta viene inoltrata al Home_Control;
3. Viene creato il menu a tendina;
4. L’Utente Loggato clicca su “La mia lista dei desideri”;
5. La richiesta viene inoltrata al Wishes_Control;
6. Il Manager_Prodotti recupera i Fumetti dal database tramite l’id dell’Utente Loggato;
7. Il Manager_Prodotti recupera i Gadget dal database tramite l’id dell’Utente Loggato;
8. I Fumetti vengono inoltrati al Wishes_Control;
9. I Gadget vengono inoltrati al Wishes_Control;
10. Viene creata la pagina “La mia lista dei desideri”.

3.4.4.2_GP_SD_12 – Elimina prodotto dalla lista dei desideri

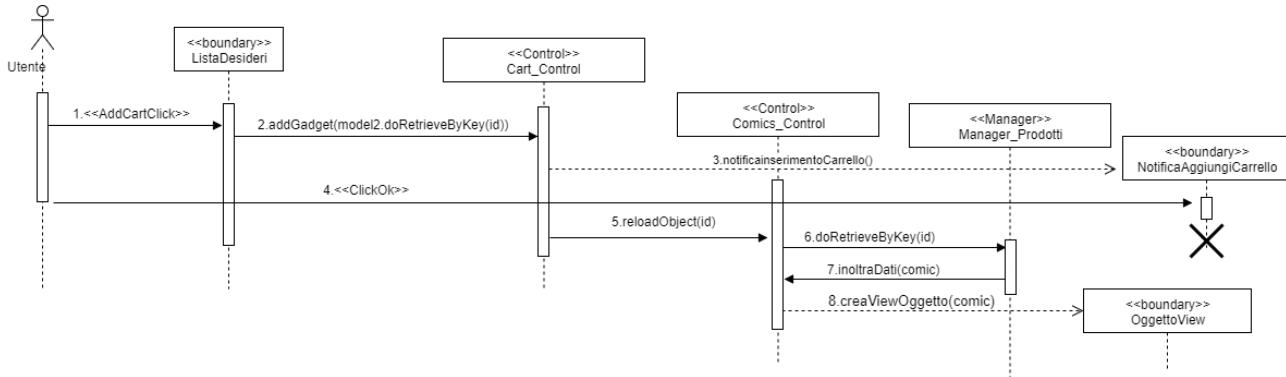


1. L’Utente loggato, dalla pagina “Lista dei desideri” clicca su “Elimina” in corrispondenza di un prodotto;
2. La richiesta viene inoltrata al Wishes_Control passandogli l’id del prodotto;
3. Il Manager_Prodotti, tramite l’id e l’email, elimina il prodotto dalla lista dei desideri;
4. Viene notificata l’eliminazione del prodotto all’Utente;
5. L’Utente loggato clicca sull’OK della notifica;
6. Il Manager_Prodotti recupera i Fumetti dal database tramite l’id;
7. Il Manager_Prodotti recupera i Gadget dal database tramite l’id;
8. I Fumetti vengono inoltrati al Wishes_Control;

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

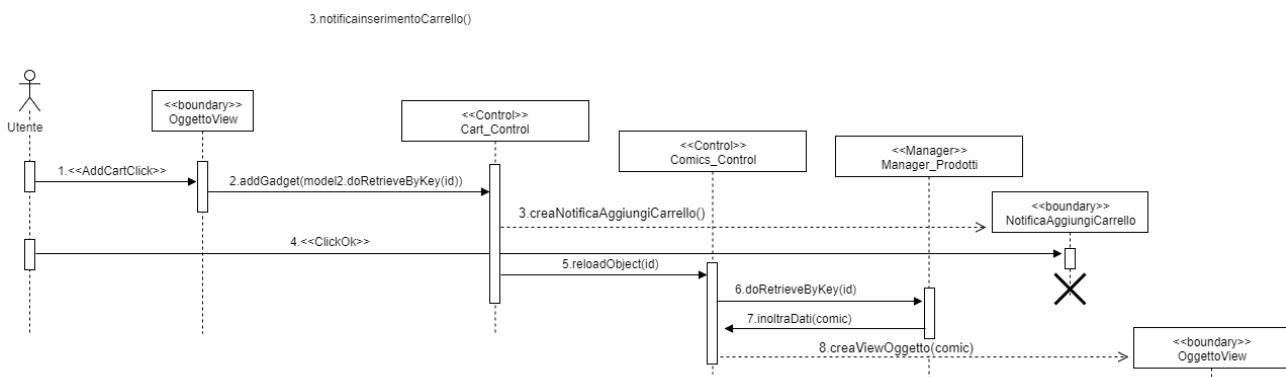
9. I Gadget vengono inoltrati al Wishes_Control;
10. Viene ricreata la pagina “La mia lista dei desideri”.

3.4.4.2_GP_SD_13 – Aggiungi al carrello dalla lista dei desideri



1. L’Utente loggato, dalla pagina “Lista dei desideri” clicca su “Aggiungi al carrello” in corrispondenza di un prodotto;
2. La richiesta viene inoltrata all’ Cart_Control che, tramite l’id del prodotto, lo aggiunge al carrello;
3. Viene notificata l’aggiunta del prodotto all’Utente;
4. L’Utente clicca sull’OK della notifica;
5. Viene inviata una richiesta al Comics_Control passandogli l’id del prodotto;
6. Il Manager_Prodotti, tramite l’id, recupera i dati del prodotto dal database;
7. I dati sono inoltrati al Comics_Control;
8. Viene creata la pagina del prodotto aggiunto al carrello.

3.4.4.2_GP_SD_14 – Aggiungi al carrello

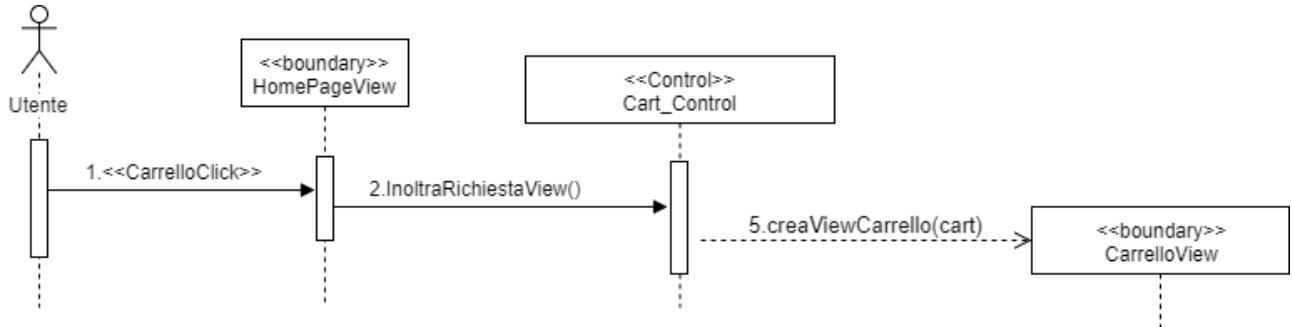


1. L’Utente, dalla pagina di un prodotto, clicca su “Aggiungi al carrello”;
2. La richiesta viene inoltrata all’ Cart_Control che, tramite l’id del prodotto, lo aggiunge al carrello;
3. Viene notificata l’aggiunta del prodotto all’Utente;
4. L’Utente clicca sull’OK della notifica.
5. Viene inviata una richiesta al Comics_Control passandogli l’id del prodotto;
6. Il Manager_Prodotti, tramite l’id, recupera i dati del prodotto dal database;
7. I dati sono inoltrati al Comics_Control;

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

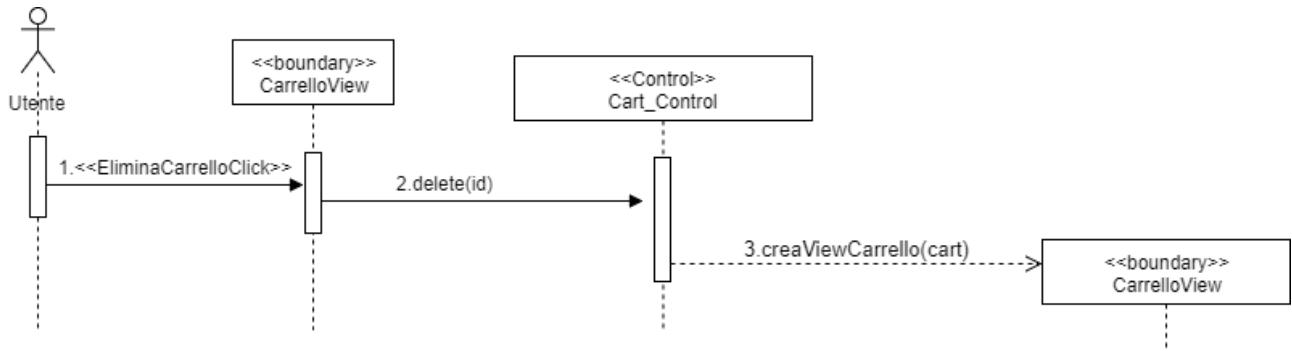
8. Viene ricreata la pagina del prodotto aggiunto al carrello.

3.4.4.2_GP_SD_15 – Carrello



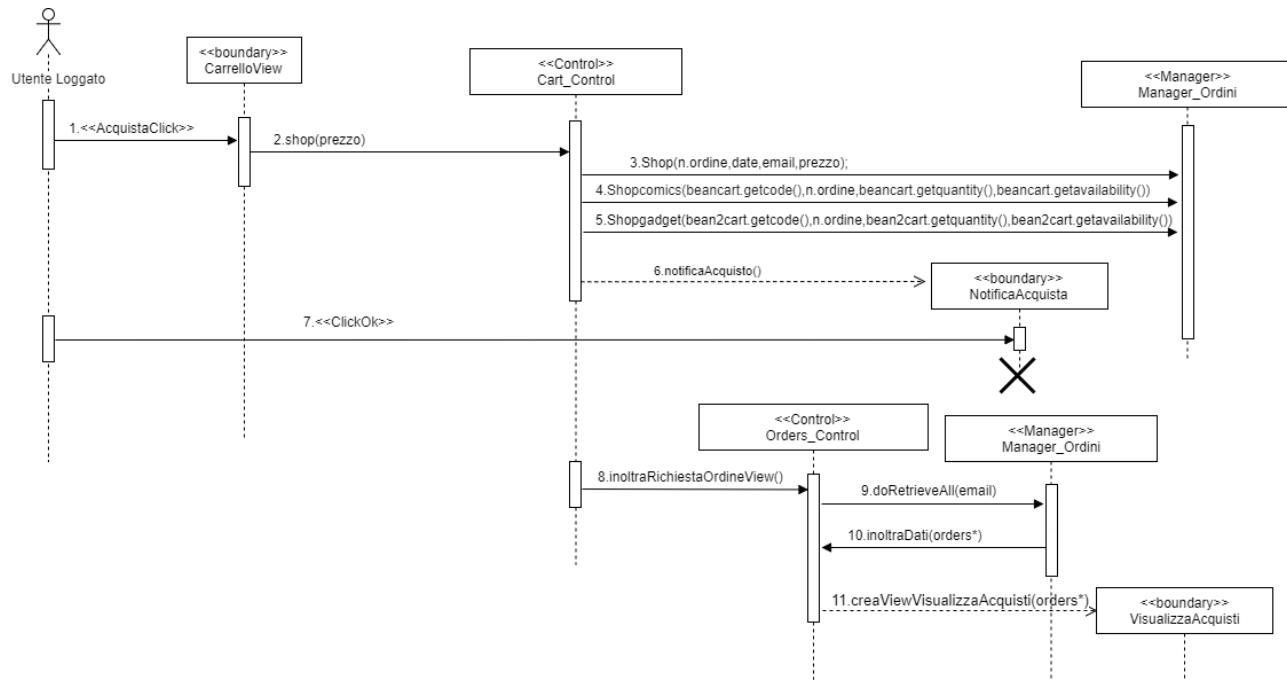
1. L'Utente, dalla homepage, clicca sul carrello;
2. La richiesta viene inoltrata al Cart_Control;
3. Viene creata la pagina “Carrello”.

3.4.4.2_GP_SD_16 – Elimina dal Carrello



1. L'Utente, dalla pagina “Carrello” clicca su “Elimina” in corrispondenza di un prodotto;
2. La richiesta viene inoltrata all' Cart_Control che, tramite l'id del prodotto, lo elimina dal carrello;
3. Viene ricreata la pagina “Carrello”.

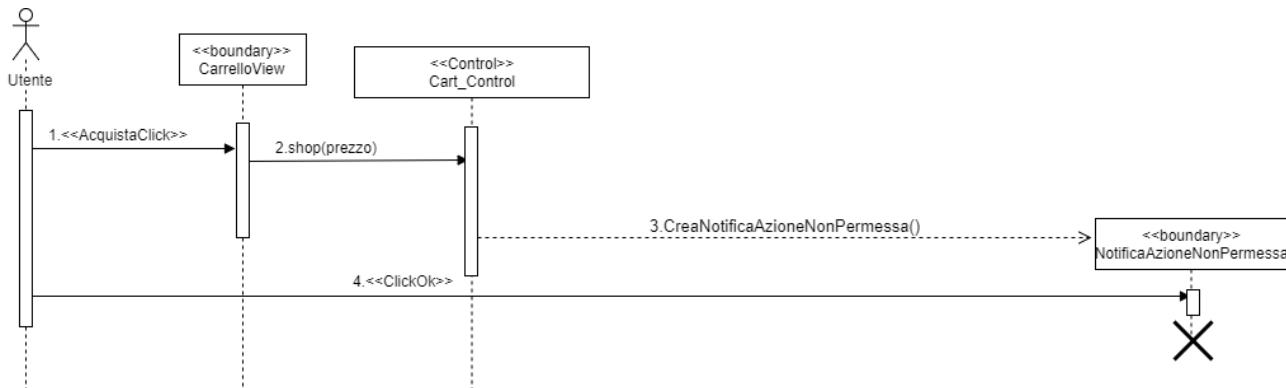
3.4.4.2_GP_SD_17 – Acquisto



1. L’Utente Loggato, dalla pagina del carrello, clicca su “Finalizza acquisto”;
2. La richiesta viene inoltrata al Cart_Control passandogli il prezzo totale dell’acquisto;
3. 4. 5. Cart_Control inoltra al Manager_Ordini i dati per l’inserimento nel database dell’ordine effettuato e dei prodotti (gadget, fumetti) che lo compongono;
6. Viene generata una notifica che testimonia l’avvenuto acquisto;
7. L’Utente clicca sull’OK della notifica;
8. Viene inviata una richiesta all’ Orders_Control;
9. Il Manager_Ordini, tramite l’email dell’Utente, recupera tutti gli ordini dell’Utente dal database;
10. I dati sono inoltrati all’ Orders_Control;
11. Viene creata la pagina degli acquisti dell’Utente.

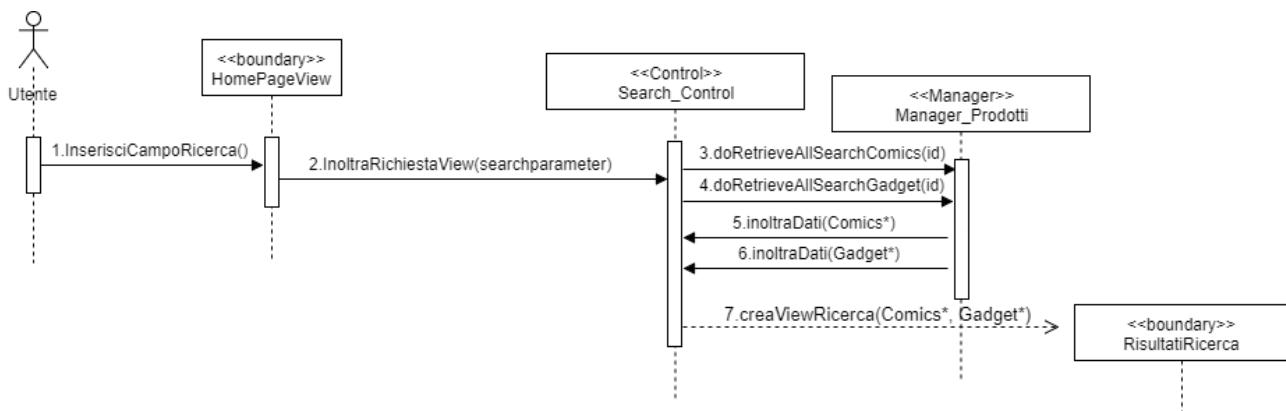
Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

3.4.4.2_GP_SD_18 – Azione non consentita



1. L’Utente, dalla pagina del carrello, clicca su “Finalizza acquisto”;
2. La richiesta viene inoltrata al Cart_Control passandogli il prezzo totale dell’acquisto;
3. Viene notificato all’Utente che l’azione non è permessa poiché non è loggato al sito;
4. L’Utente clicca sull’ “OK” della notifica.

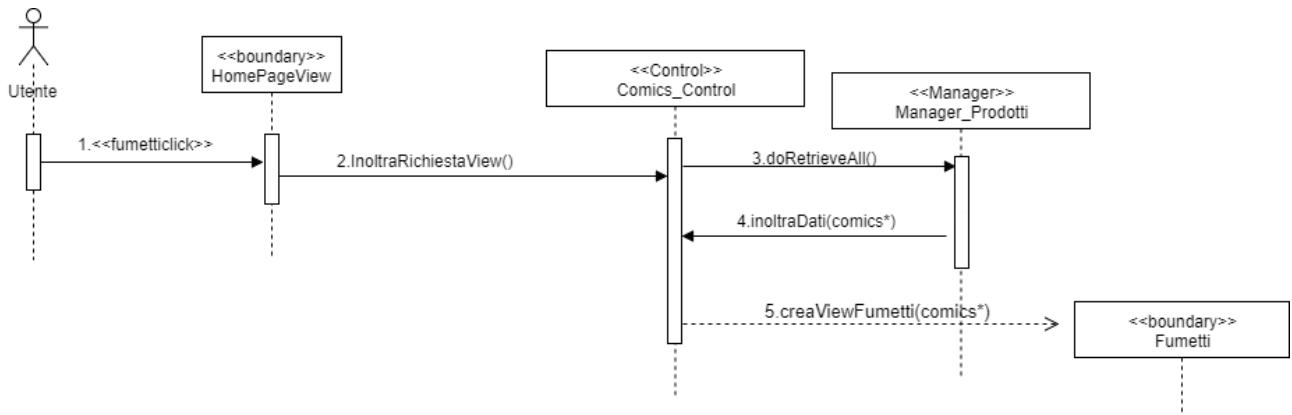
3.4.4.2_GP_SD_19 – Ricerca



1. L’Utente, dalla homepage, compila il campo ricerca;
2. La richiesta viene inoltrata al Serch_Control passandogli il campo inserito;
3. Il Manager_Prodotti recupera i Fumetti dal database tramite l’id;
4. Il Manager_Prodotti recupera i Gadget dal database tramite l’id;
5. I Fumetti vengono inoltrati al Serch_Control;
6. I Gadget vengono inoltrati al Serch_Control;
7. Viene creata la pagina “Risultati Ricerca”.

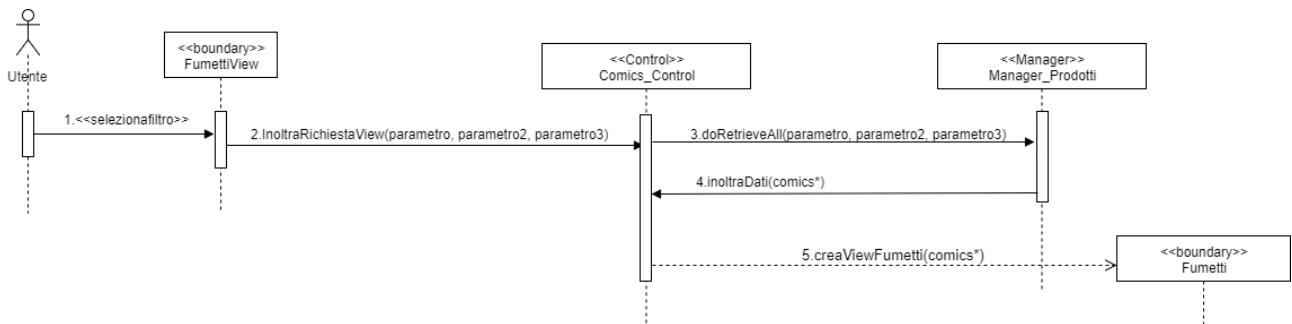
Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

3.4.4.2_GP_SD_20 – Selezione Categoria



1. L'Utente, dalla homepage, seleziona la categoria “Fumetti”;
2. La richiesta viene inoltrata al Comics_Control;
3. Il Manager_Prodotti recupera tutti i prodotti di quella categoria dal database;
4. I prodotti vengono inoltrati al Comics_Control;
5. Viene creata la pagina della categoria selezionata.

3.4.4.2_GP_SD_21 – Selezione filtro

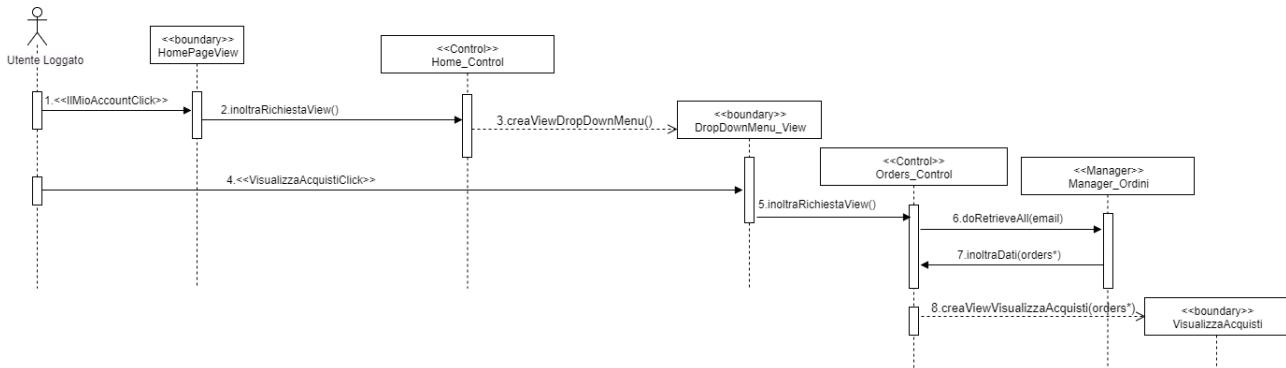


1. L'Utente, dalla pagina della categoria “Fumetti”, seleziona dei filtri;
2. La richiesta viene inoltrata al Comics_Control passandogli i parametri dei filtri selezionati;
3. Il Manager_Prodotti recupera tutti i prodotti che hanno quei parametri dal database;
4. I prodotti vengono inoltrati al Comics_Control;
5. Viene ricreata la pagina della categoria.

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

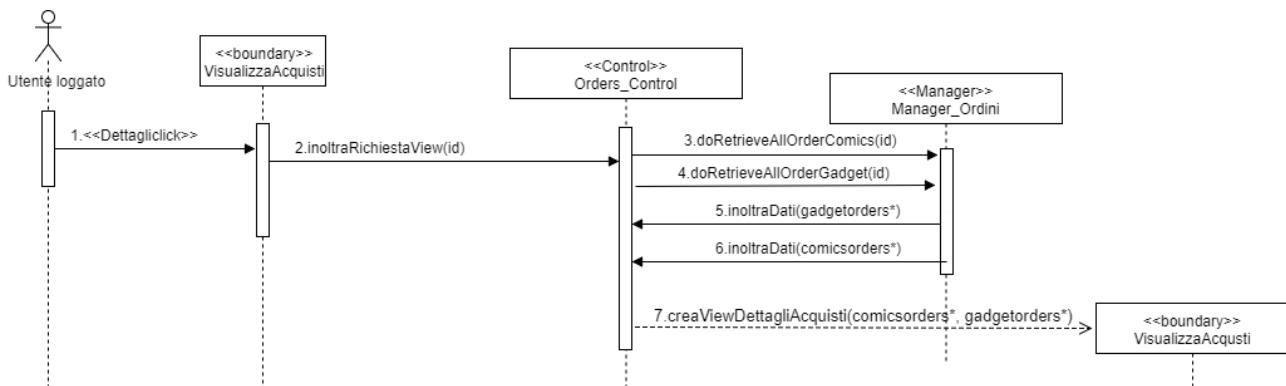
3.4.4.3 Gestione Ordini – Sequence Diagram

3.4.4.3_GO_SD_1 – Visualizza Acquisti



1. L'Utente Loggato clicca su "Il Mio Account" nella homepage;
2. La richiesta viene inoltrata al Home_Control;
3. Viene creato il menu a tendina;
4. L'Utente Loggato clicca su "I Miei Acquisti";
5. La richiesta viene inoltrata all'Orders_Control;
6. Il Manager_Ordini recupera tutti gli acquisti dal database tramite l'email dell'Utente Loggato;
7. Gli acquisti vengono inoltrati all'Orders_Control;
8. Viene creata la pagina "I miei Acquisti" dove l'Utente Loggato visualizzerà i suoi acquisti.

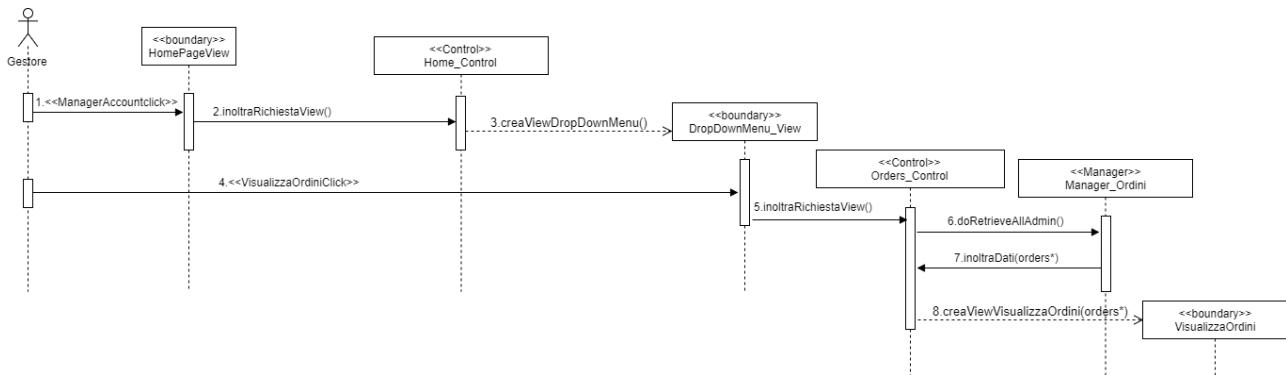
3.4.4.3_GO_SD_2 – Dettagli Acquisto



1. L'Utente Loggato, dalla pagina "I miei Acquisti", clicca su "Dettagli" in corrispondenza di un Acquisto;
2. La richiesta viene inoltrata all'Orders_Control;
3. Il Manager_Ordini recupera tutti i Fumetti dell'acquisto dal database;
4. Il Manager_Ordini recupera tutti i Gadget dell'acquisto dal database;
5. I Fumetti vengono inoltrati all'Orders_Control;
6. I Gadget vengono inoltrati all'Orders_Control;
7. Viene creata la pagina "I miei Acquisti" con i dettagli dell'acquisto selezionato.

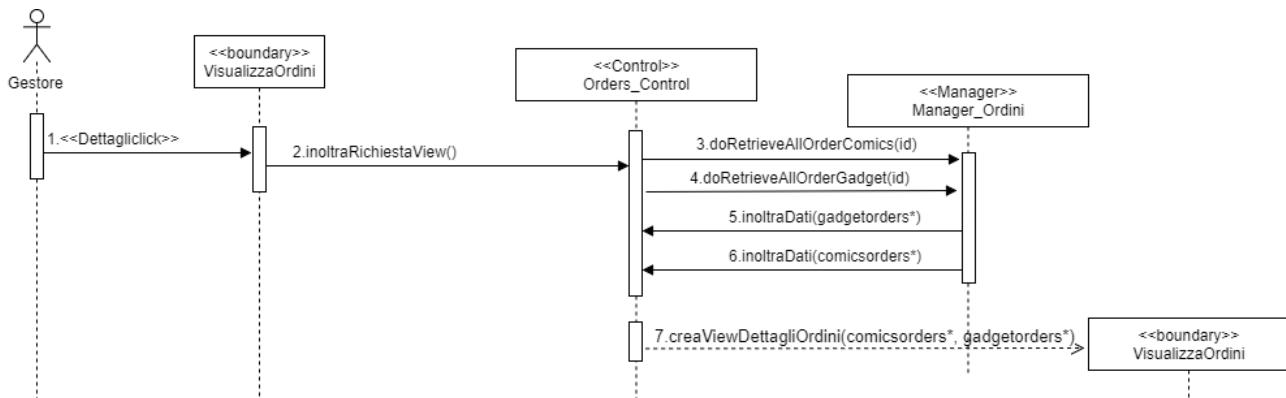
Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

3.4.4.3_GO_SD_3 – Visualizza Ordini



- Il Gestore clicca su “Manager Account” nella homepage;
- La richiesta viene inoltrata al Home_Control;
- Viene creato il menu a tendina;
- Il Gestore clicca su “Visualizza Ordini”;
- La richiesta viene inoltrata all’Orders_Control;
- Il Manager_Ordini recupera tutti gli ordini dal database;
- Gli ordini sono inoltrati all’Orders_Control;
- Viene creata la pagina “Visualizza Ordini”.

3.4.4.3_GO_SD_4 – Dettagli Ordine

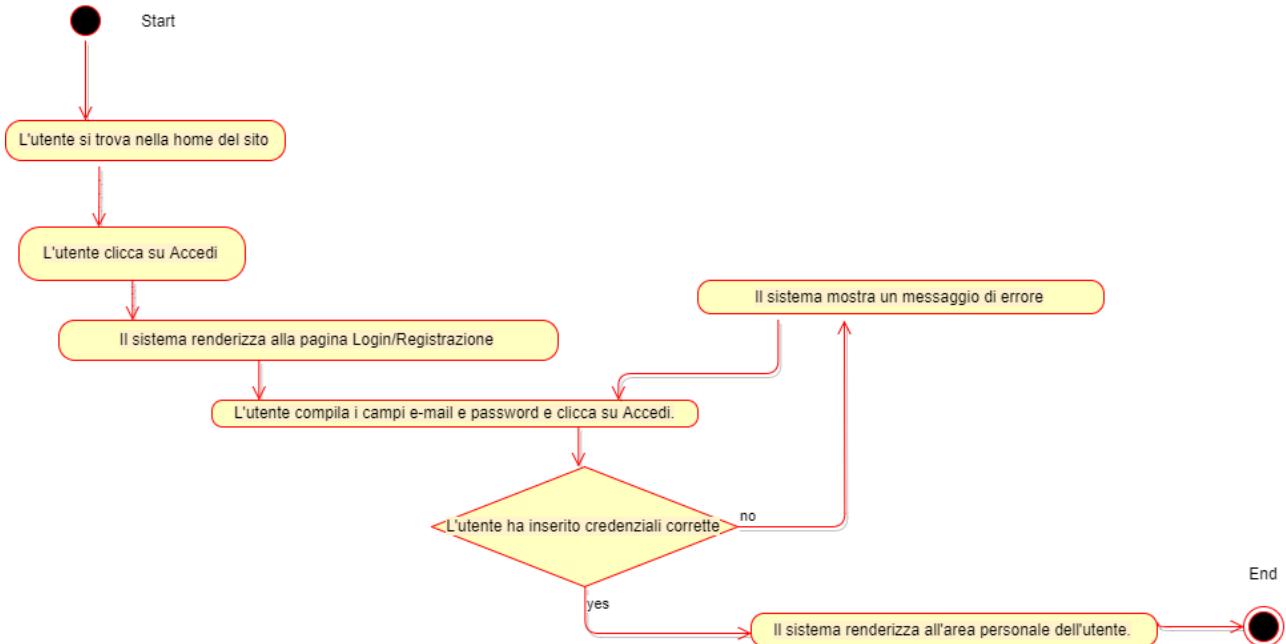


- Il Gestore, dalla pagina “Visualizza Ordine”, clicca su “Dettagli” in corrispondenza di un Ordine;
- La richiesta viene inoltrata all’Orders_Control;
- Il Manager_Ordini recupera tutti i Fumetti dell’ordine dal database;
- Il Manager_Ordini recupera tutti i Gadget dell’ordine dal database;
- I Fumetti vengono inoltrati all’Orders_Control;
- I Gadget vengono inoltrati all’Orders_Control;
- Viene creata la pagina “Visualizza Ordini” con i dettagli dell’ordine selezionato.

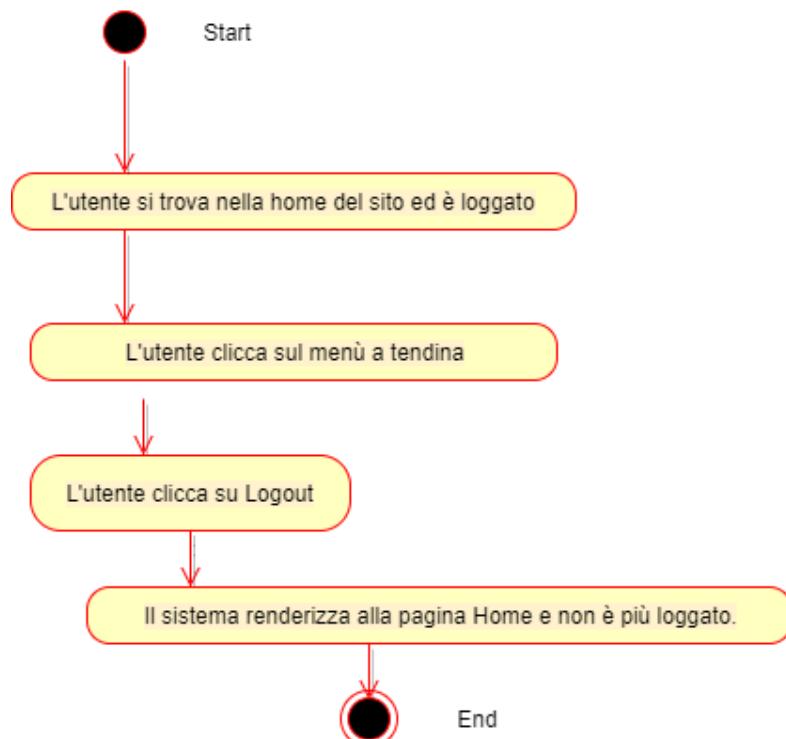
Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

3.4.4.4 Gestione Utente – Activity Diagram

3.4.4.4 GU_AD_1 – Login

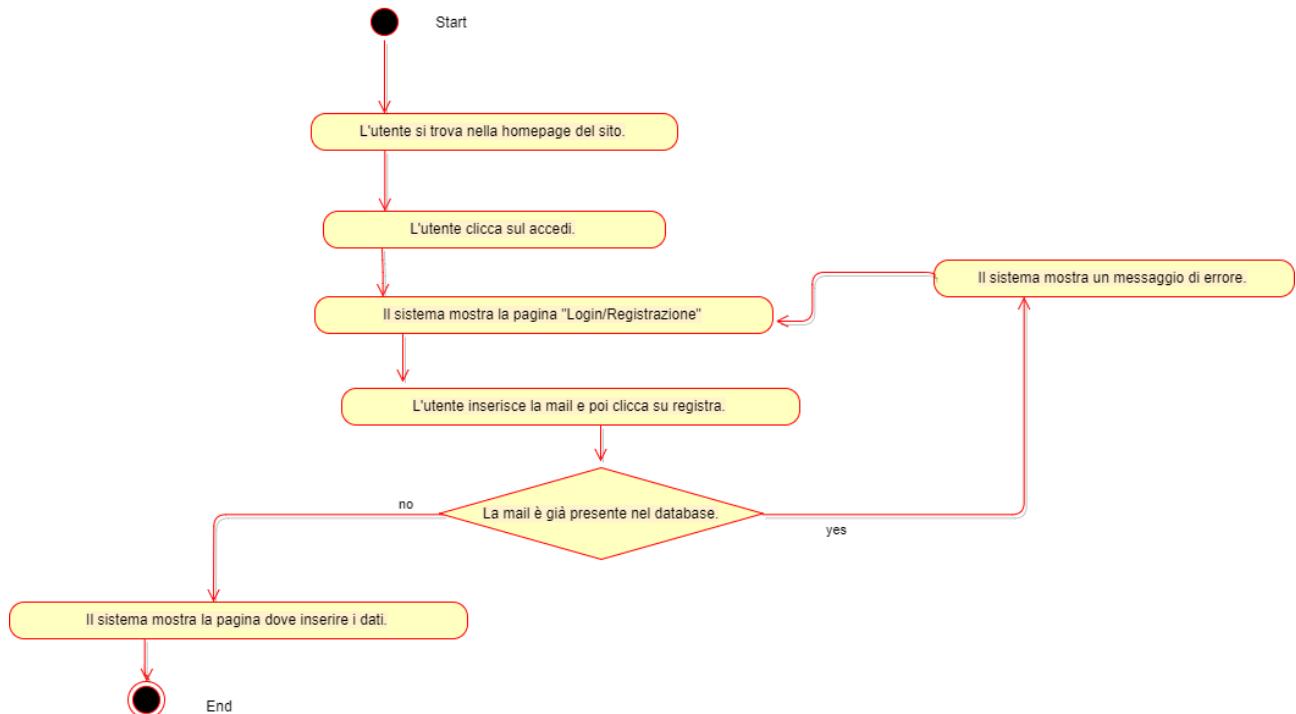


3.4.4.4 GU_AD_2 – Logout

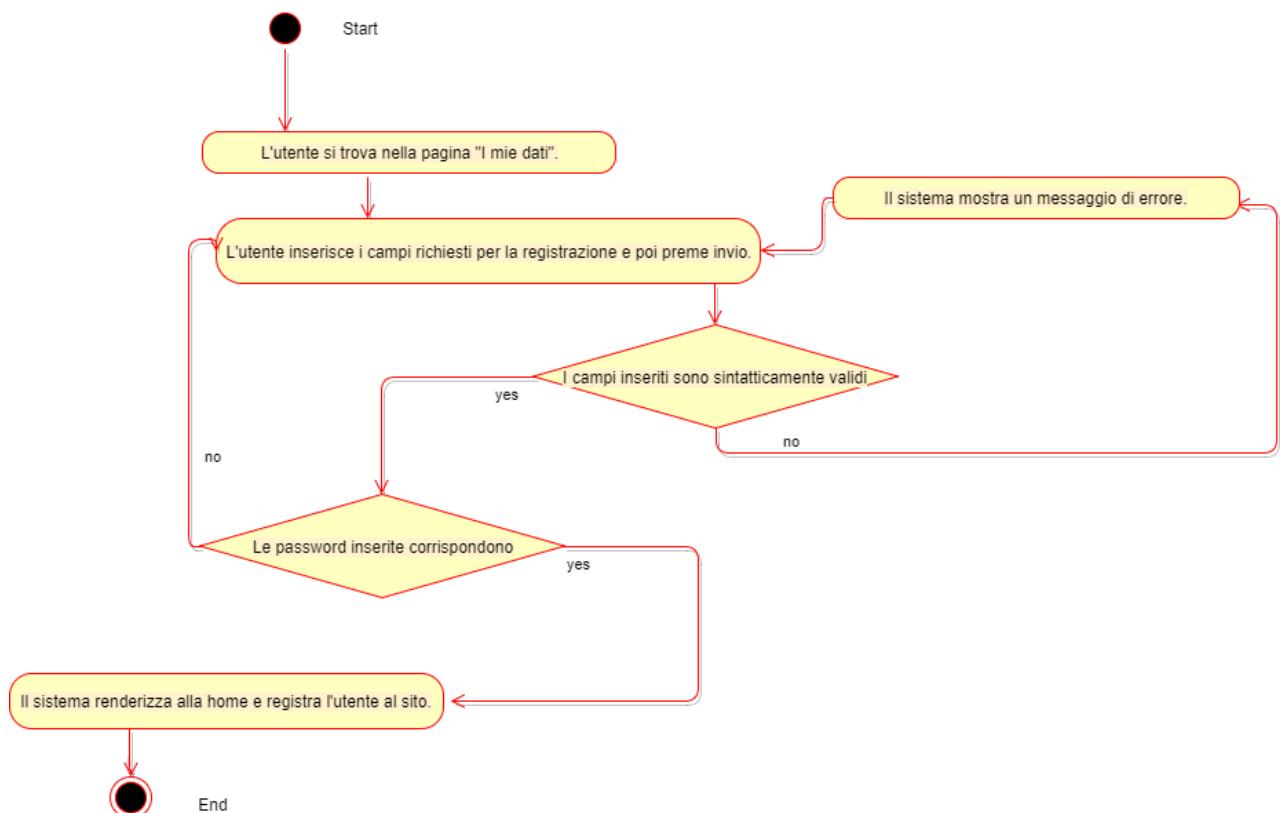


Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

3.4.4.4_GU_AD_3 – Registrazione

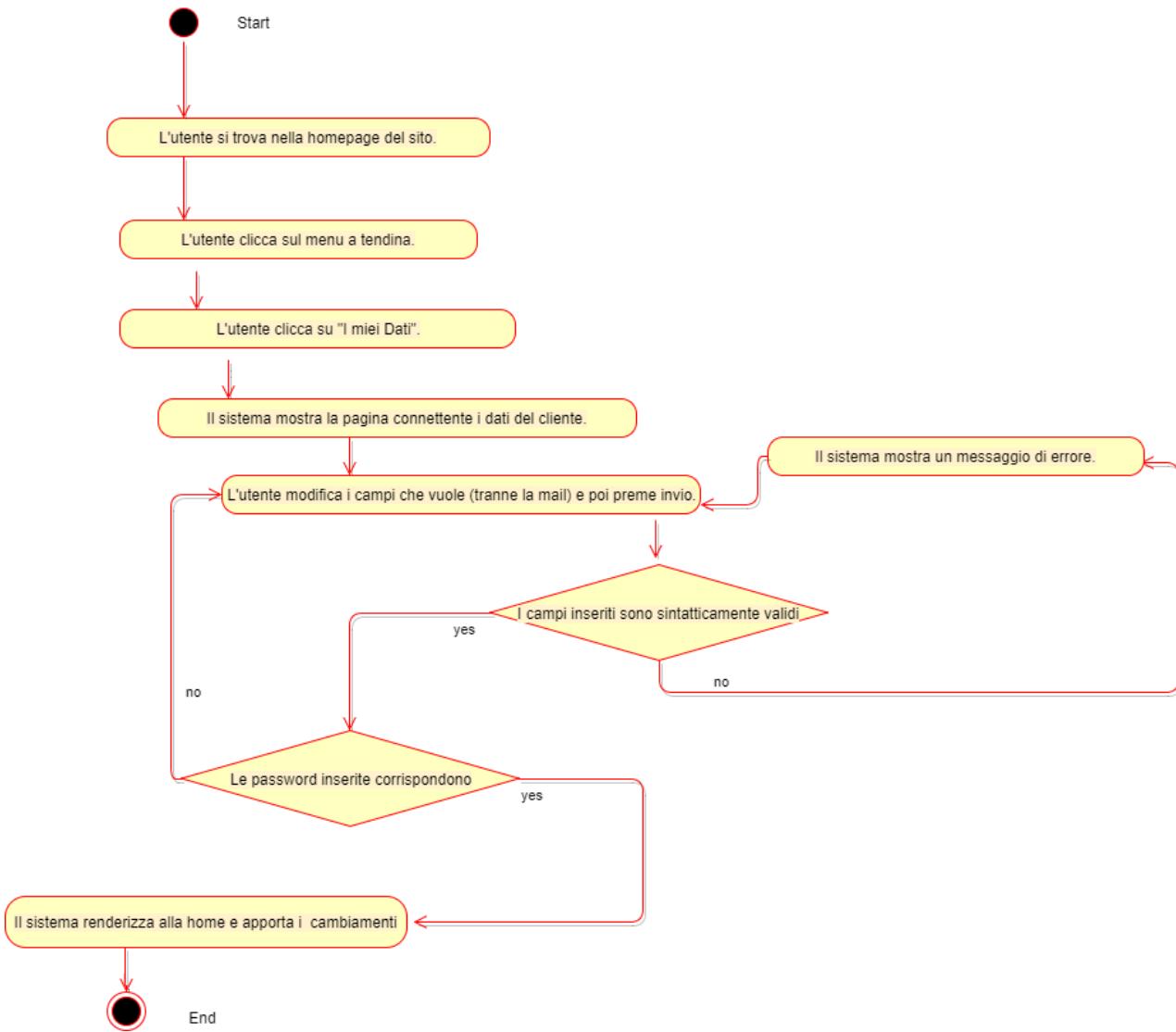


3.4.4.4_GU_AD_4 – Inserimento Dati



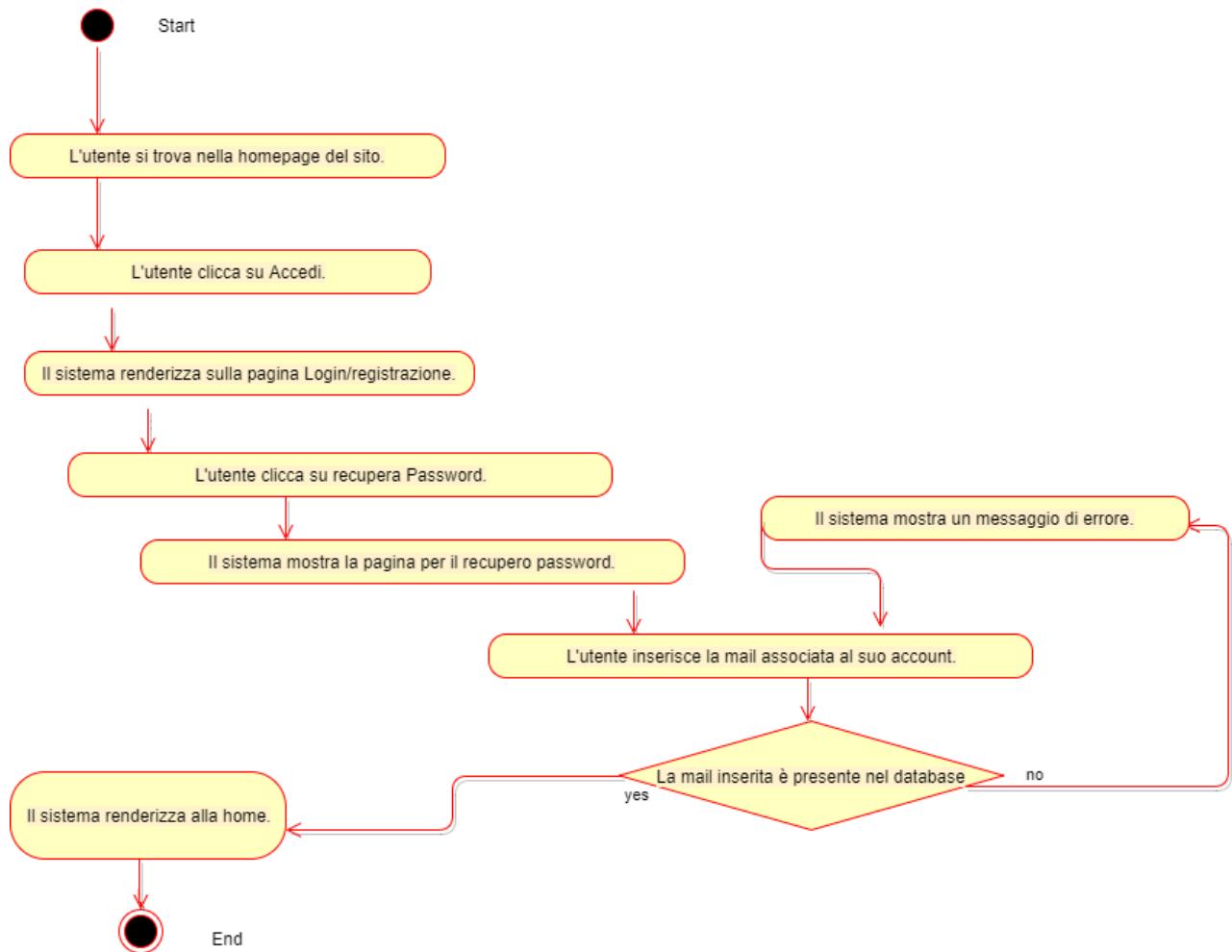
Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

3.4.4.4_GU_AD_5 – Modifica Dati



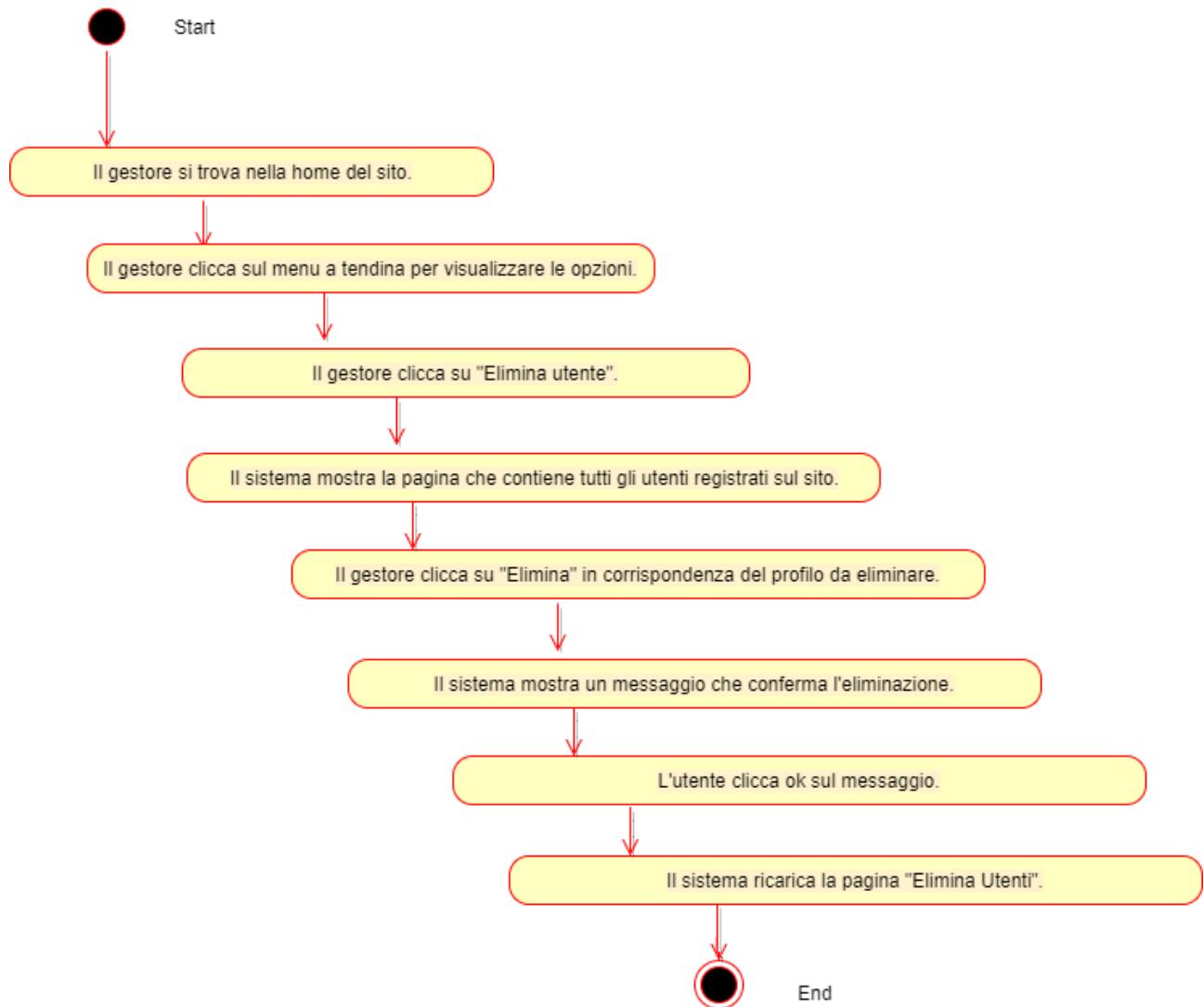
Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

3.4.4.4_GU_AD_6 – Recupero Password



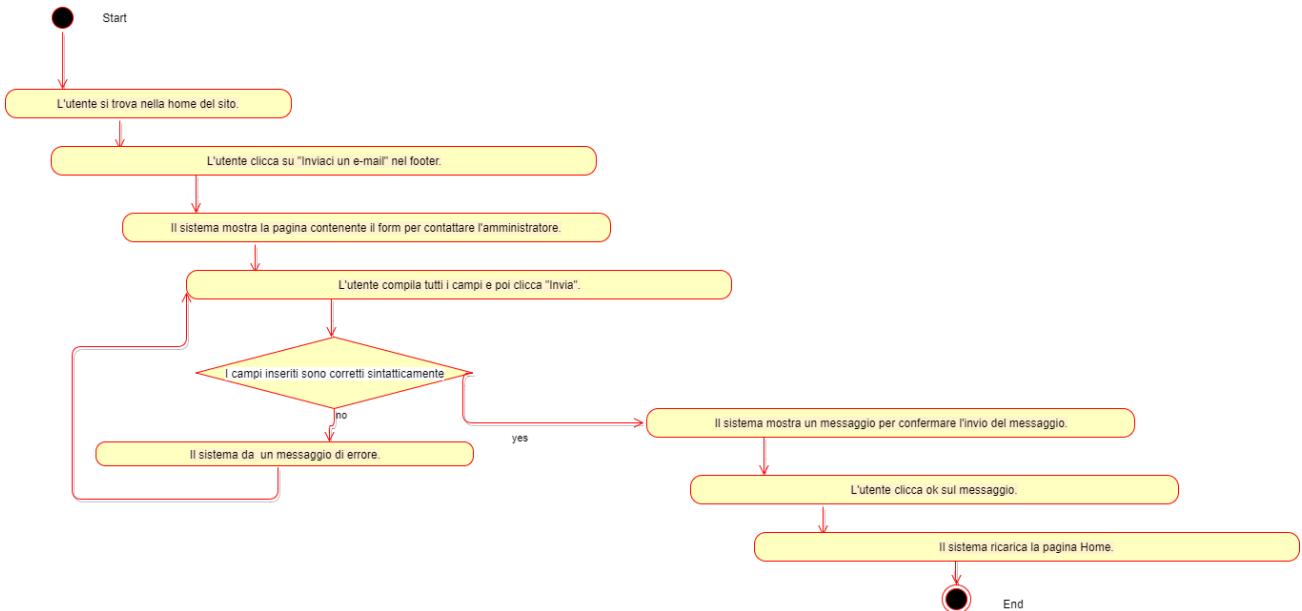
Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

3.4.4.4_GU_AD_7 – Elimina Utente



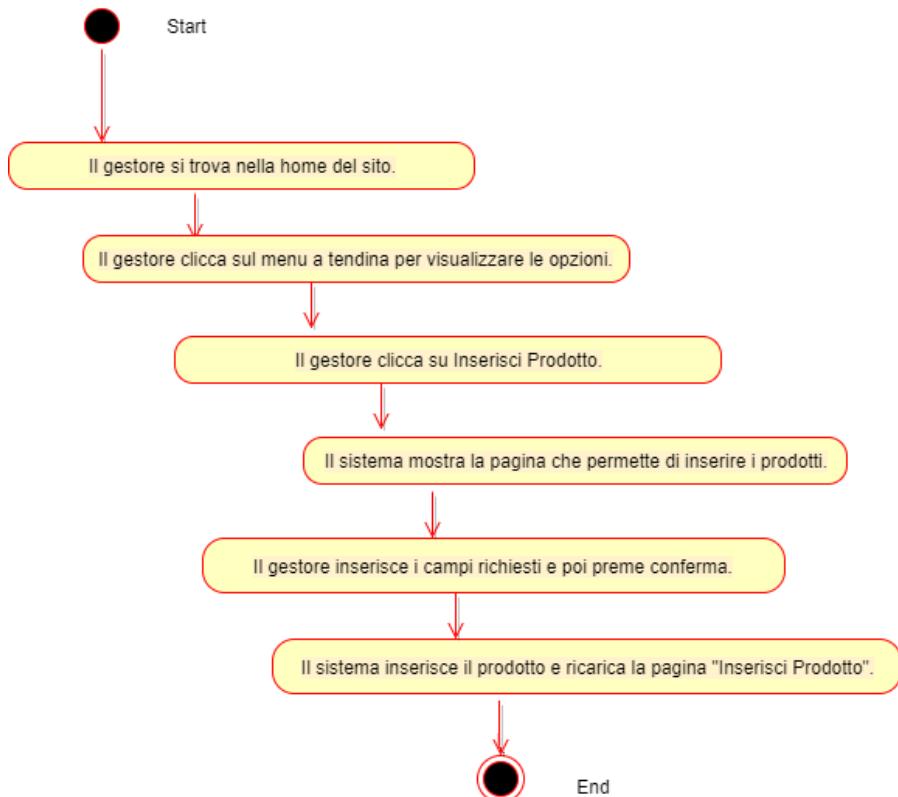
Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

3.4.4.4_GU_AD_8 – Invia un'email

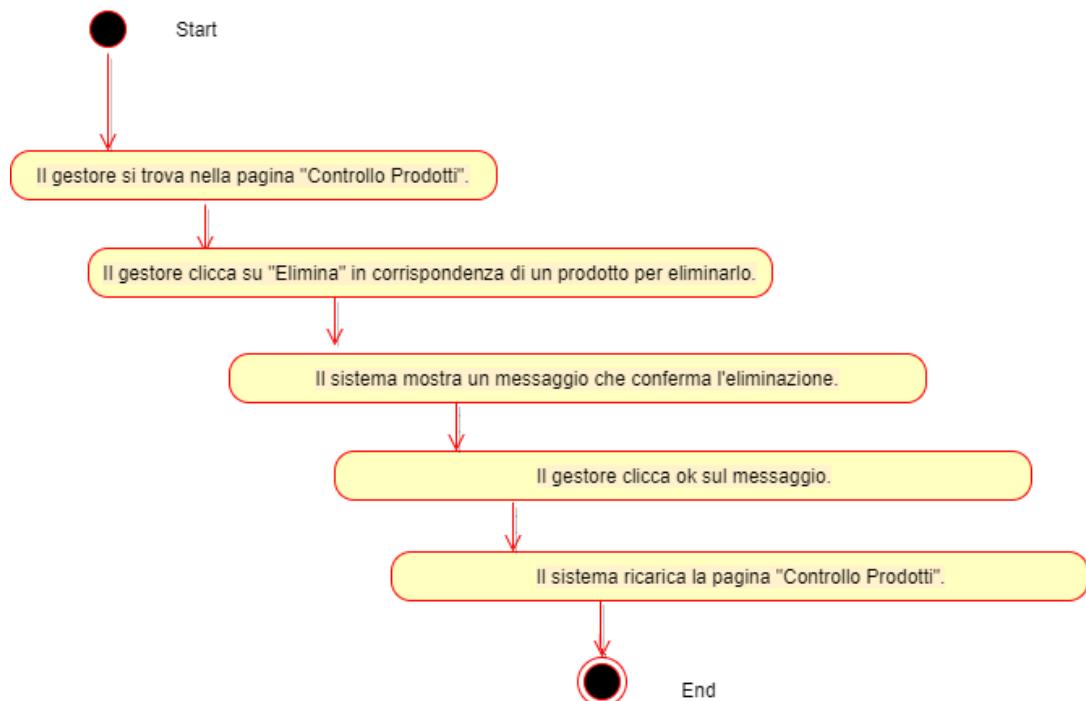


3.4.4.5 Gestione Prodotti – Activity Diagram

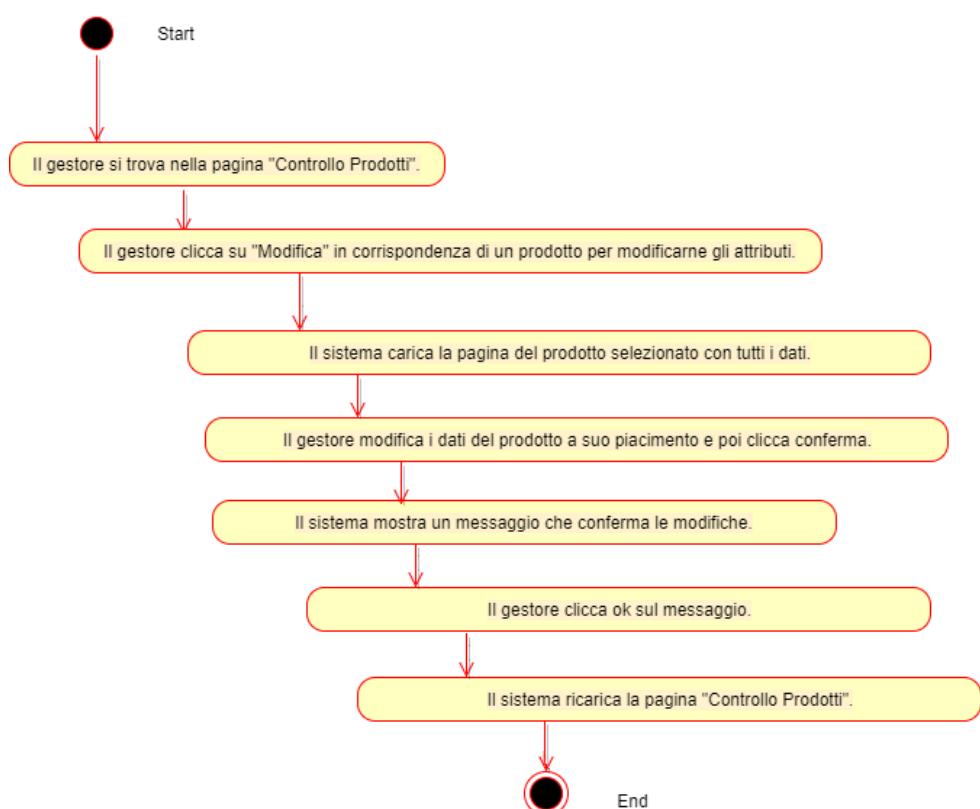
3.4.4.5_GP_AD_1 – Inserisci Prodotto



3.4.4.5_GP_AD_2 – Elimina Prodotto

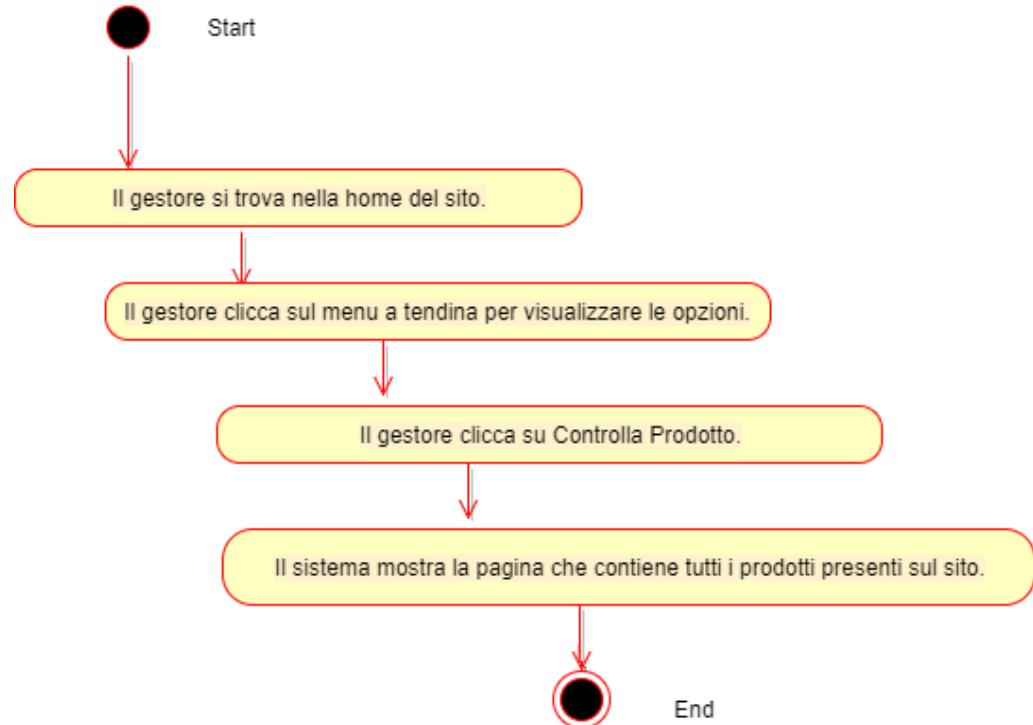


3.4.4.5_GP_AD_3 – Modifica Prodotto

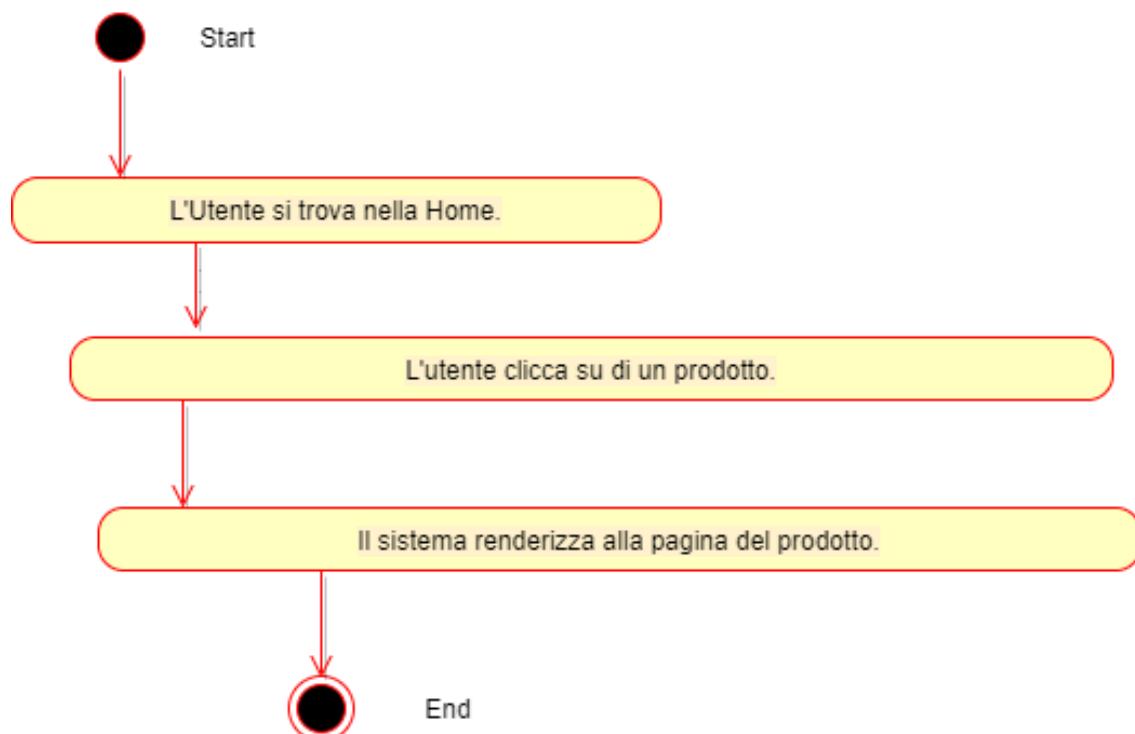


Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

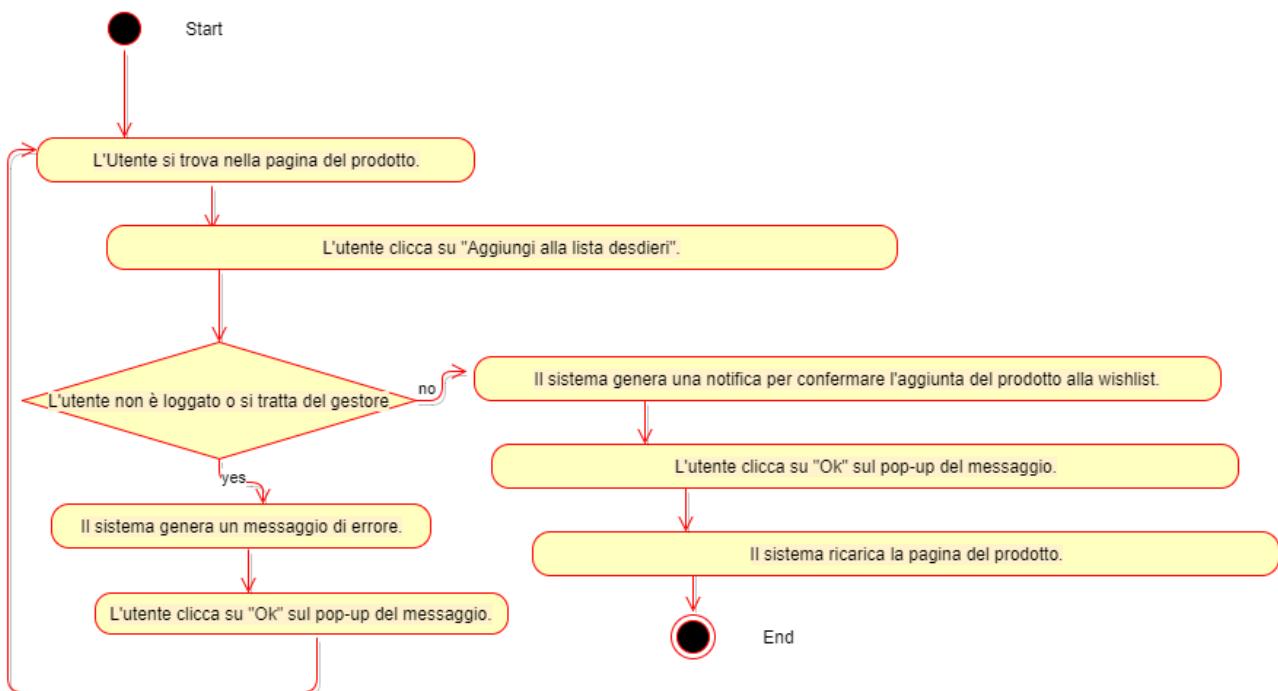
3.4.4.5_GP_AD_4 – Controllo Prodotti



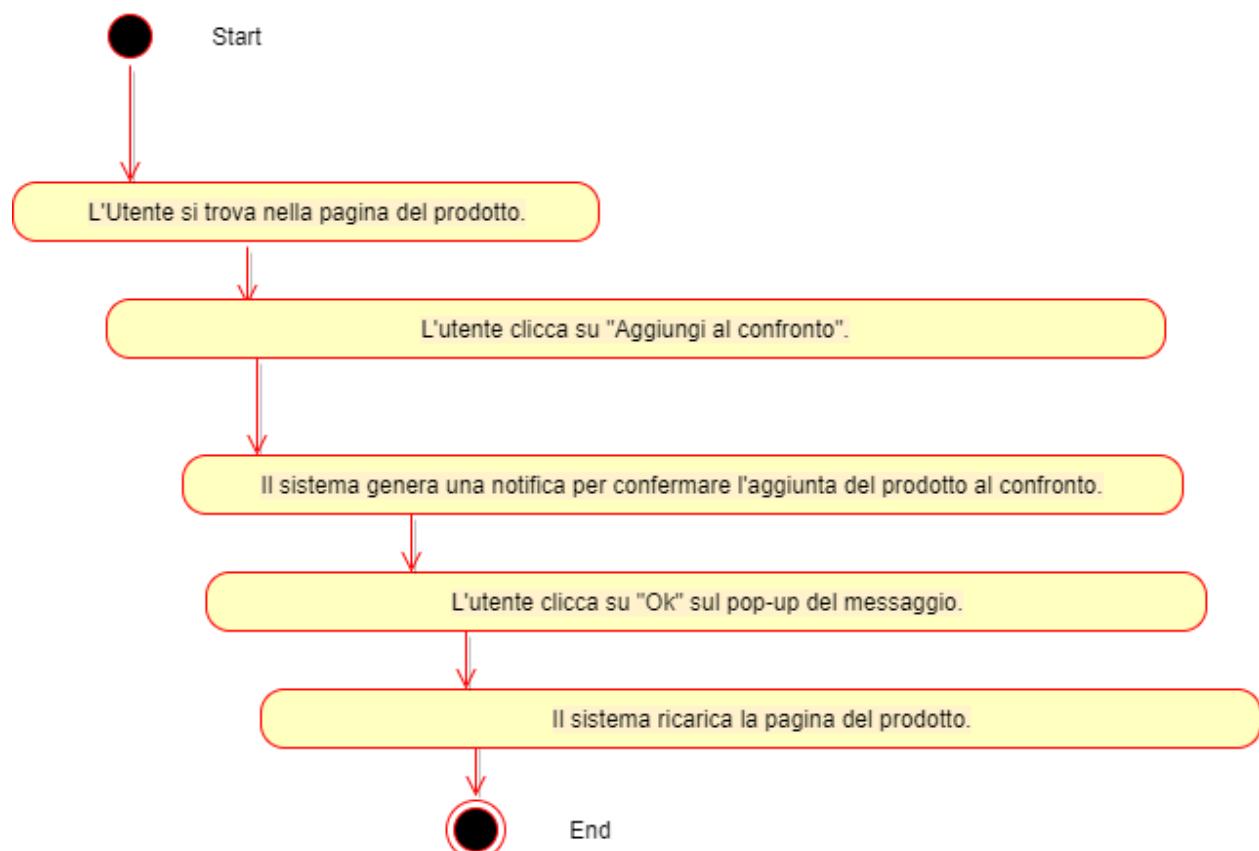
3.4.4.5_GP_AD_5 – Visualizza Prodotto



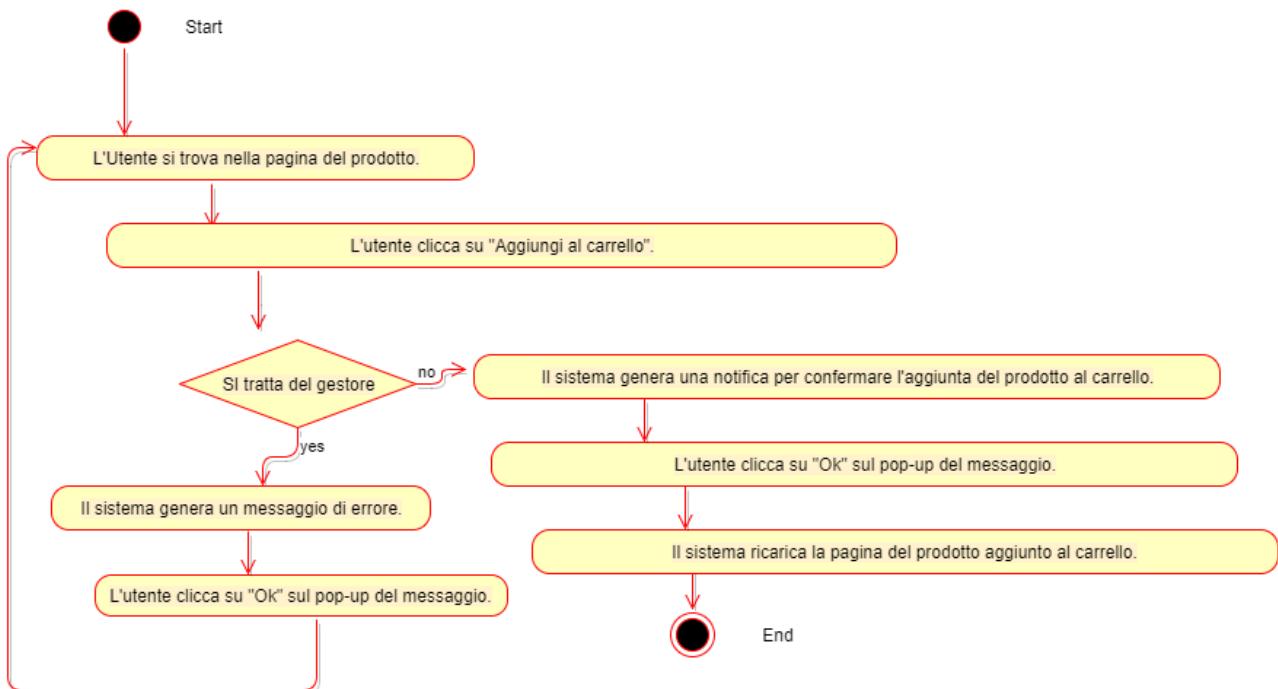
3.4.4.5_GP_AD_6 – Aggiungi alla lista dei desideri



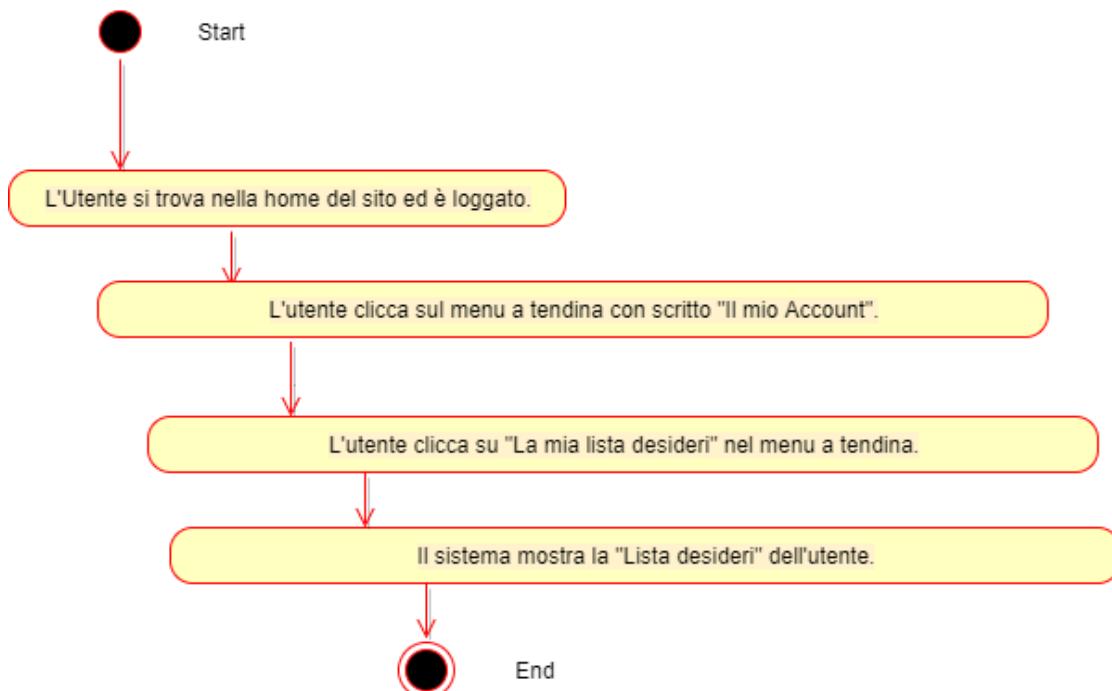
3.4.4.5_GP_AD_7 – Aggiungi al confronto



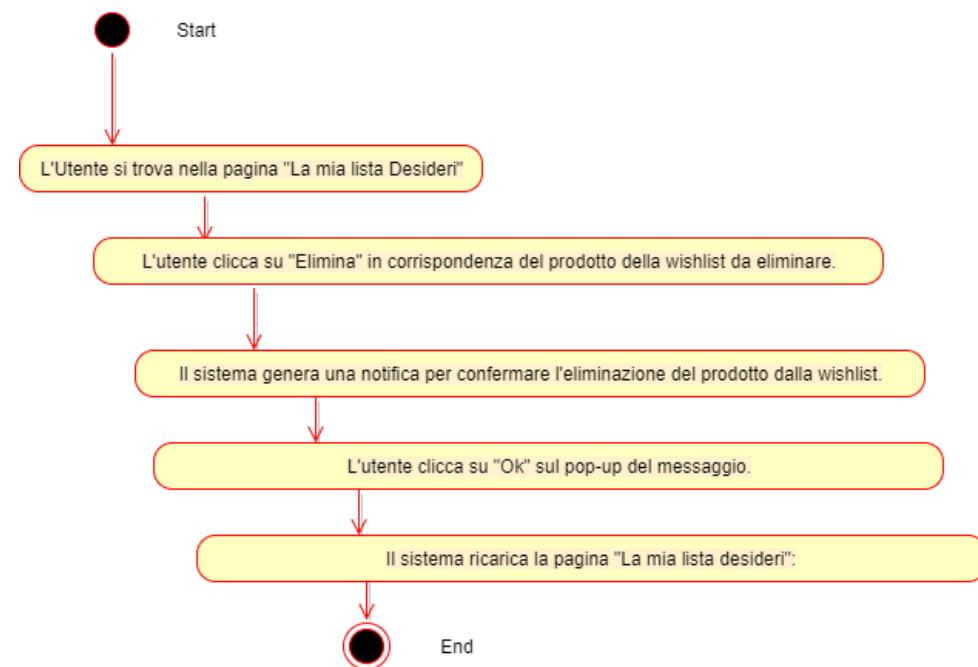
3.4.4.5_GP_AD_8 – Aggiungi al carrello



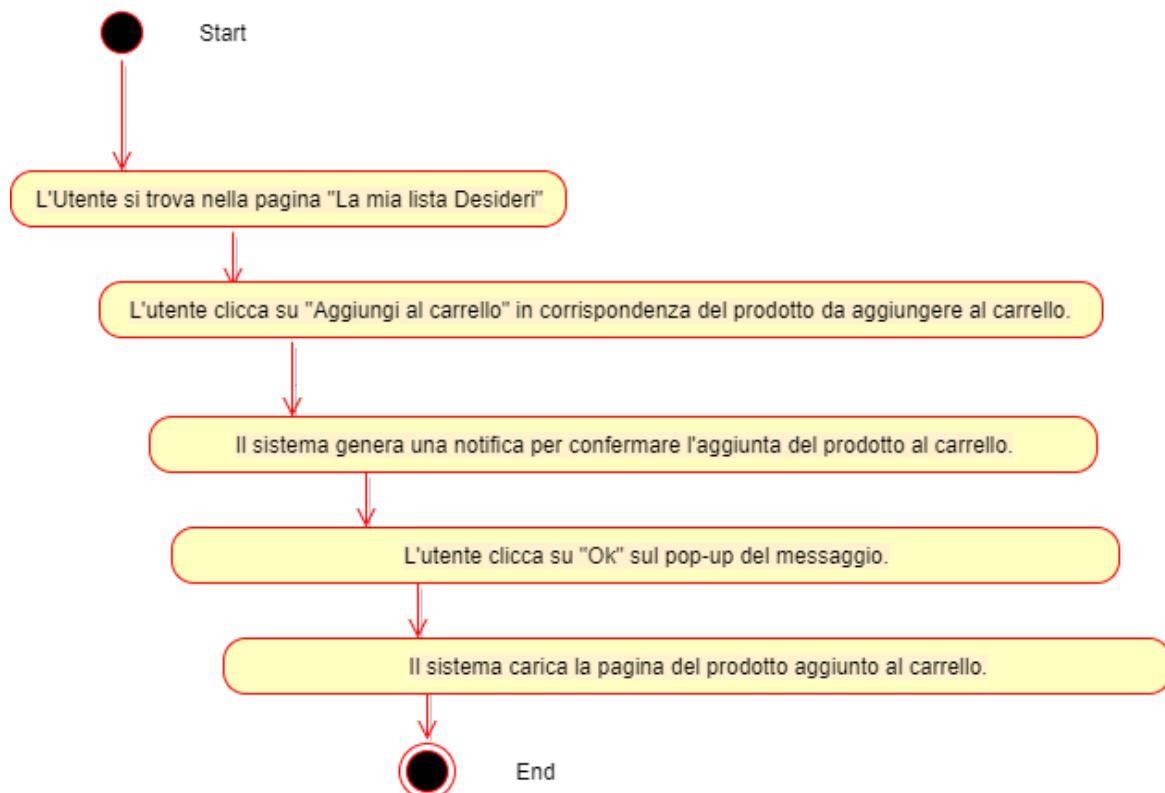
3.4.4.5_GP_AD_9 – Lista dei Desideri



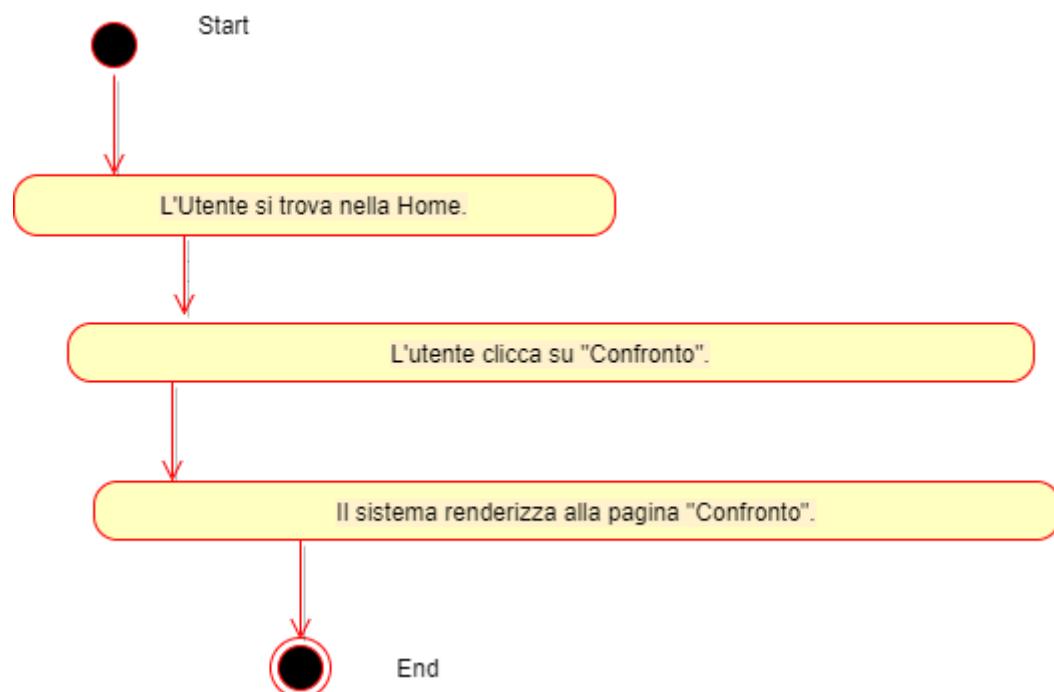
3.4.4.5_GP_AD_10 – Elimina prodotto dalla lista dei desideri



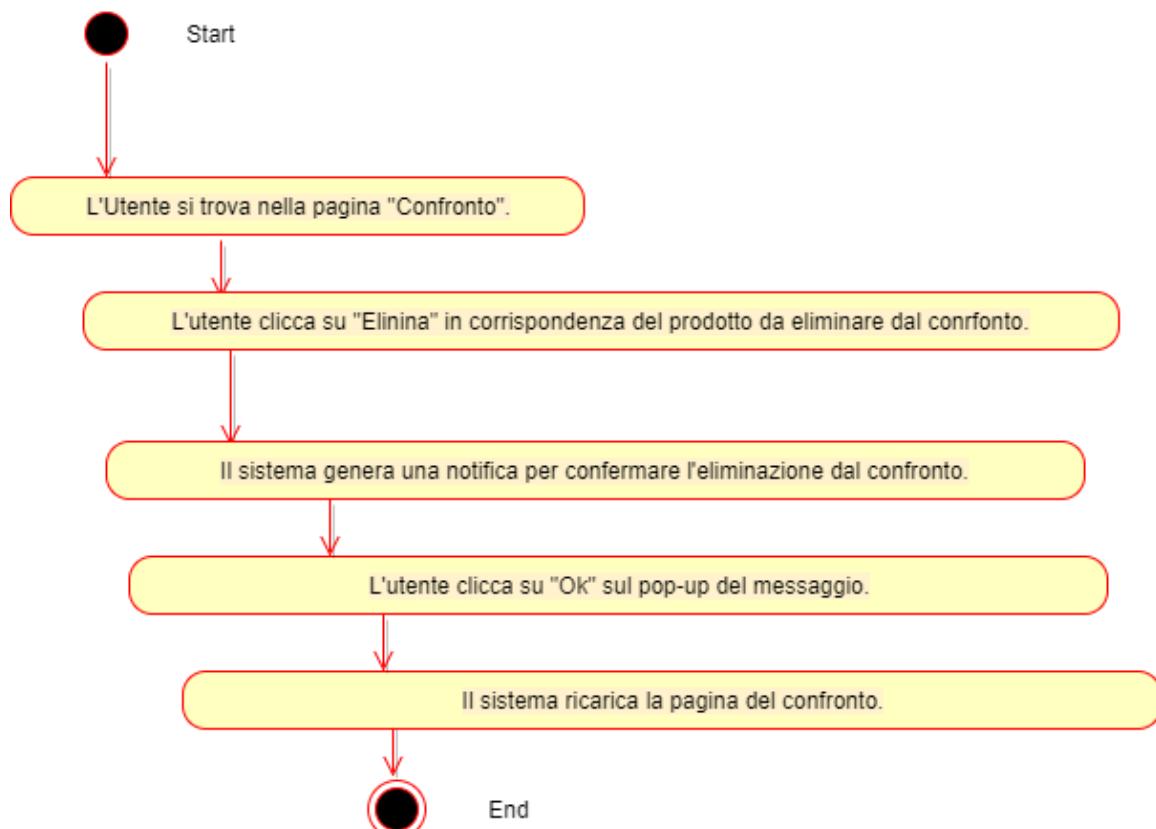
3.4.4.5_GP_AD_11 – Aggiungi al carrello dalla lista dei desideri



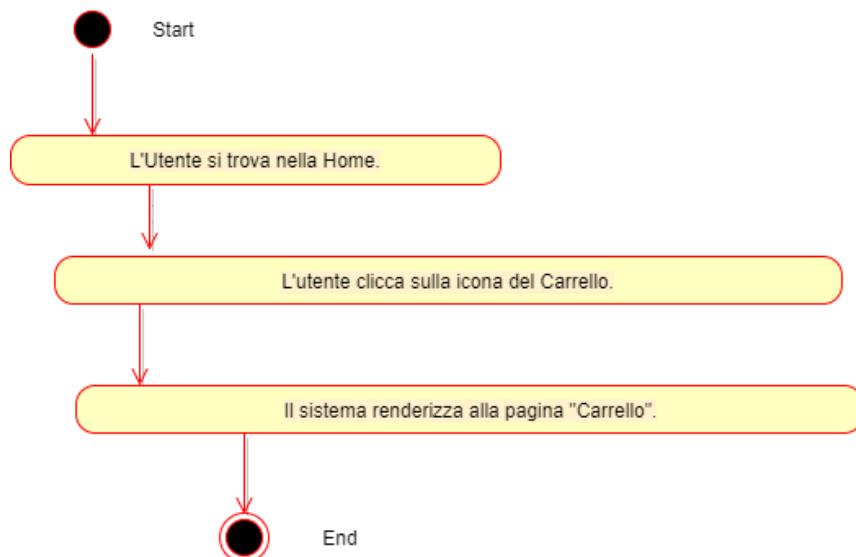
3.4.4.5_GP_AD_12 – Confronto



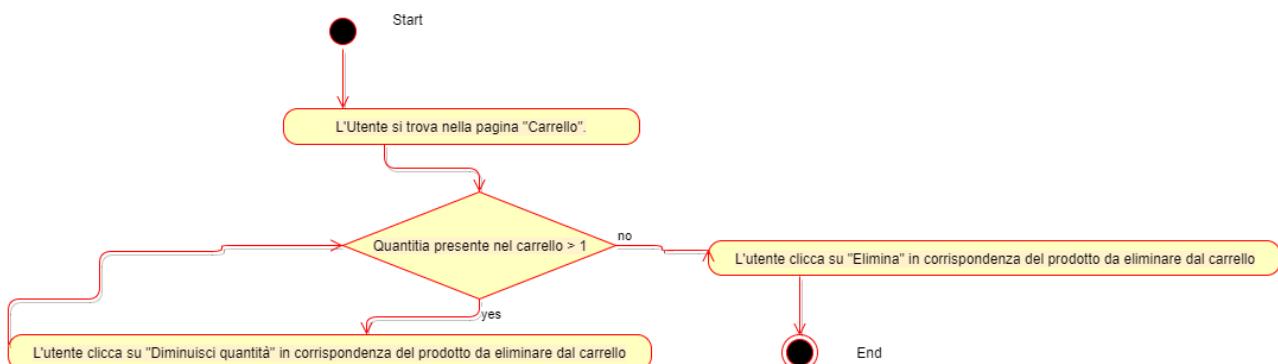
3.4.4.5_GP_AD_13 – Elimina prodotto dal confronto



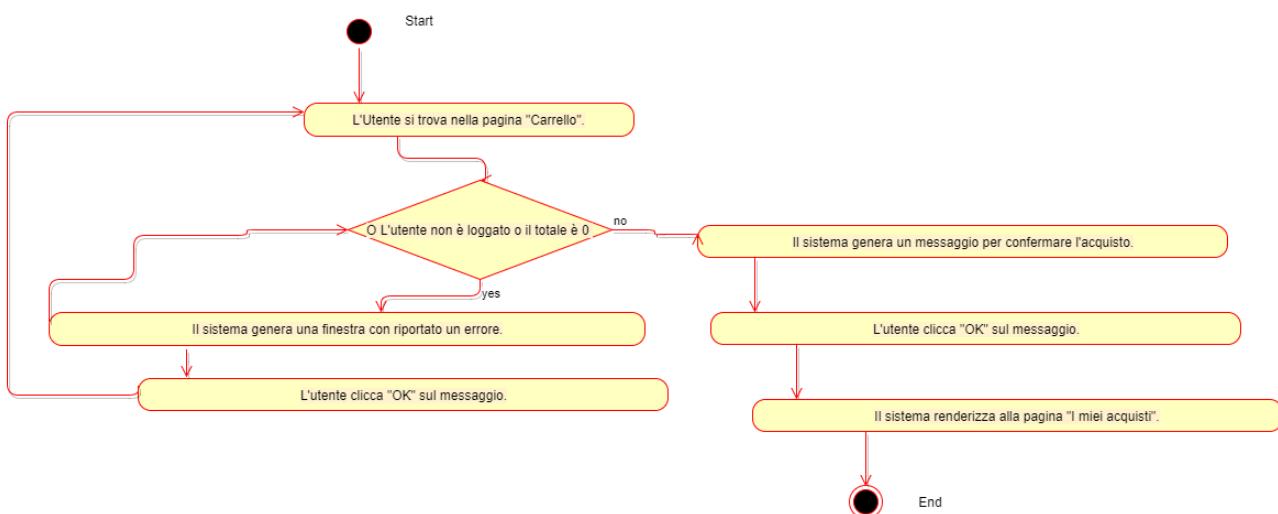
3.4.4.5_GP_AD_14 – Carrello



3.4.4.5_GP_AD_15 – Elimina dal carrello

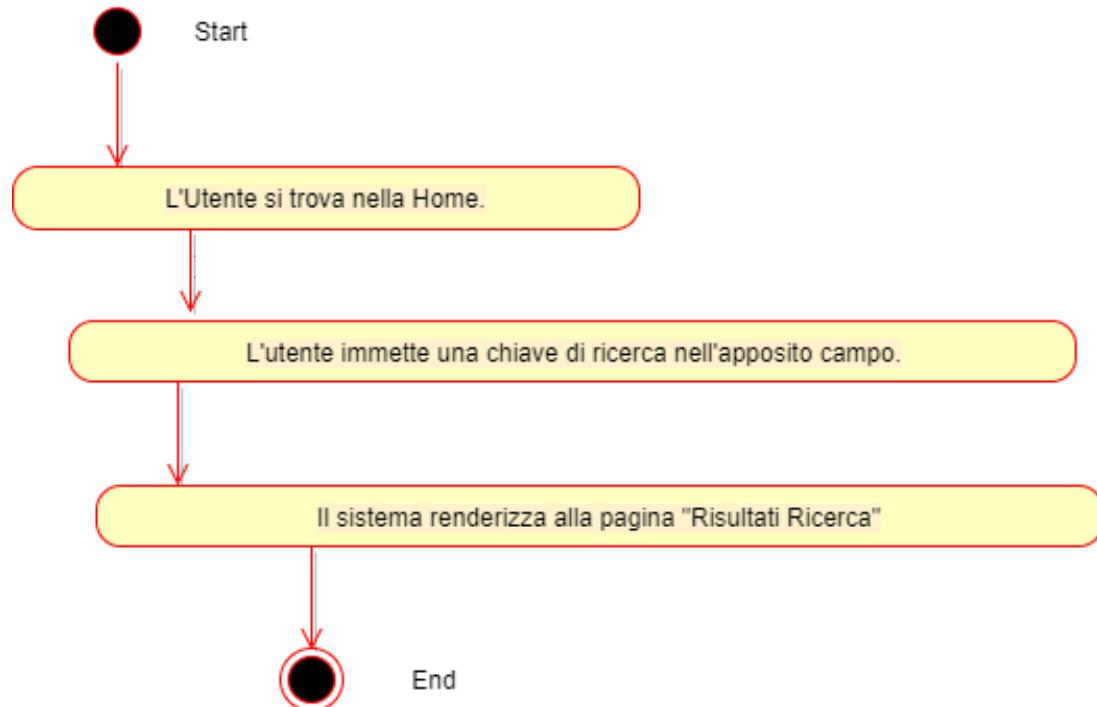


3.4.4.5_GP_AD_16 – Acquisto

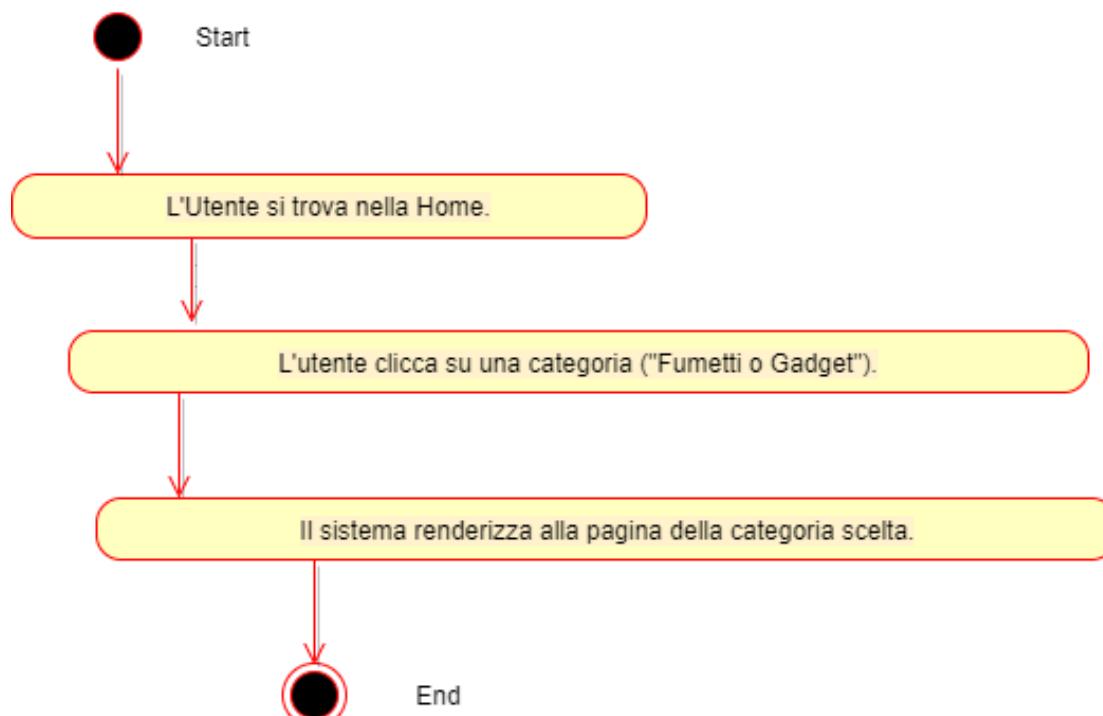


Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

3.4.4.5_GP_AD_17 – Ricerca

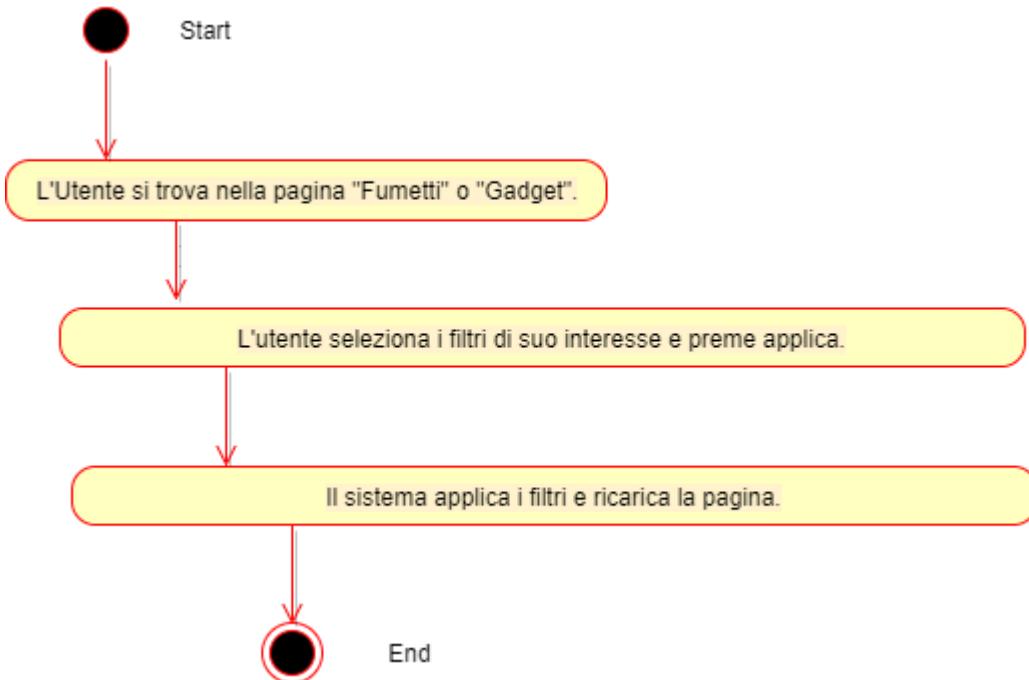


3.4.4.5_GP_AD_18 – Seleziona Categoria



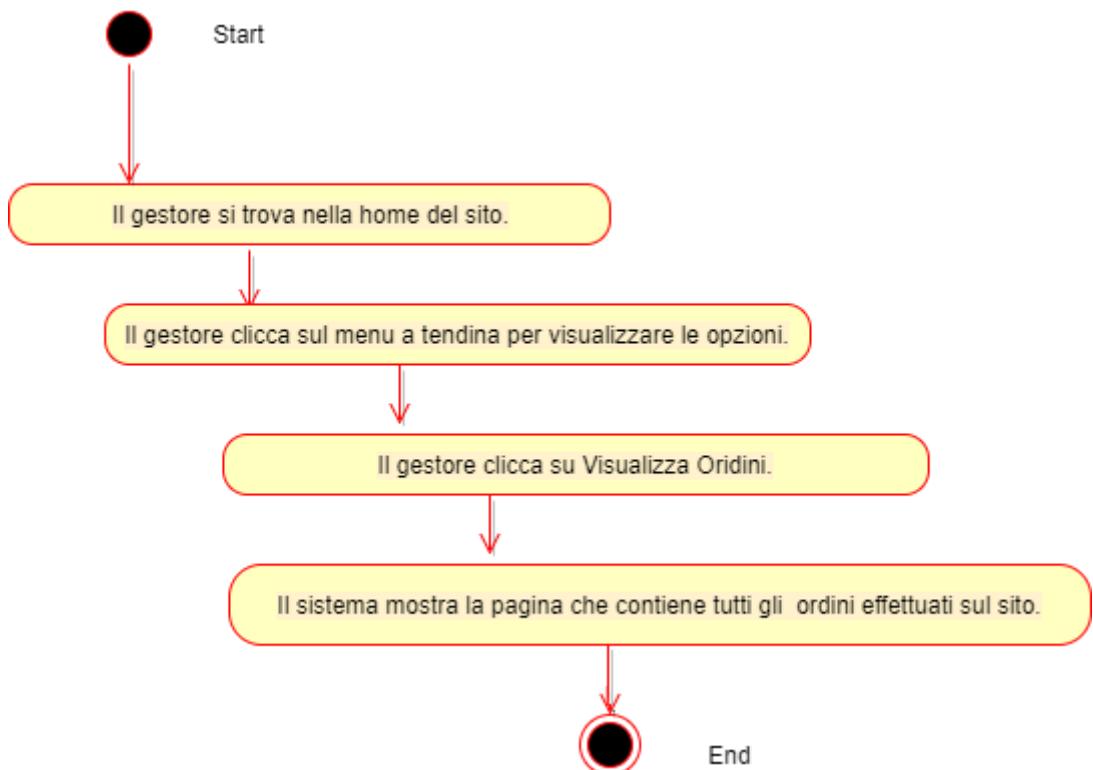
Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

3.4.4.5_GP_AD_19 – Filtra Prodotti



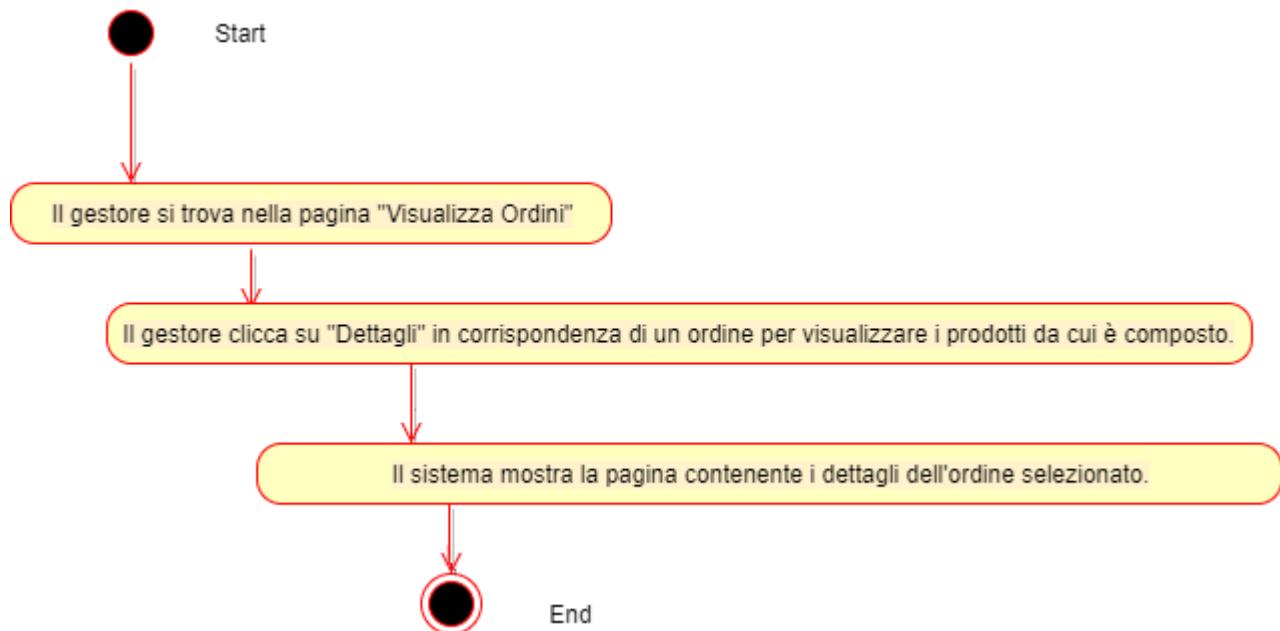
3.4.4.6 Gestione Ordini – Activity Diagram

3.4.4.6_GO_AD_1 – Visualizza Ordini

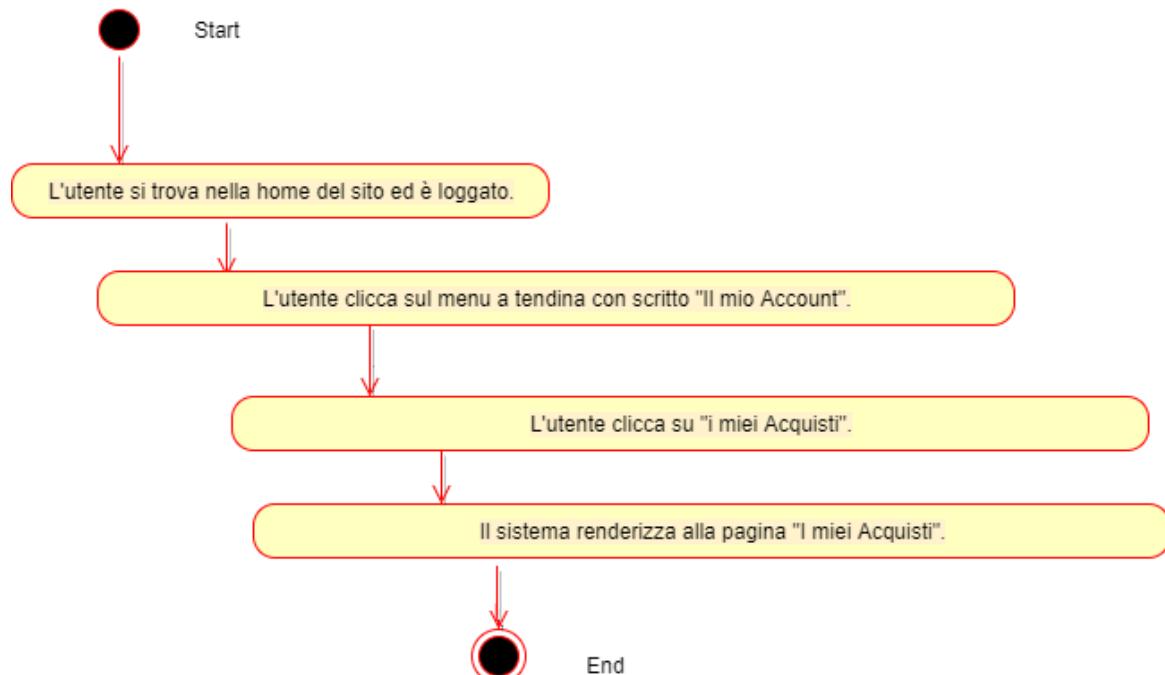


Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

3.4.4.6_GO_AD_2 – Dettagli Ordine

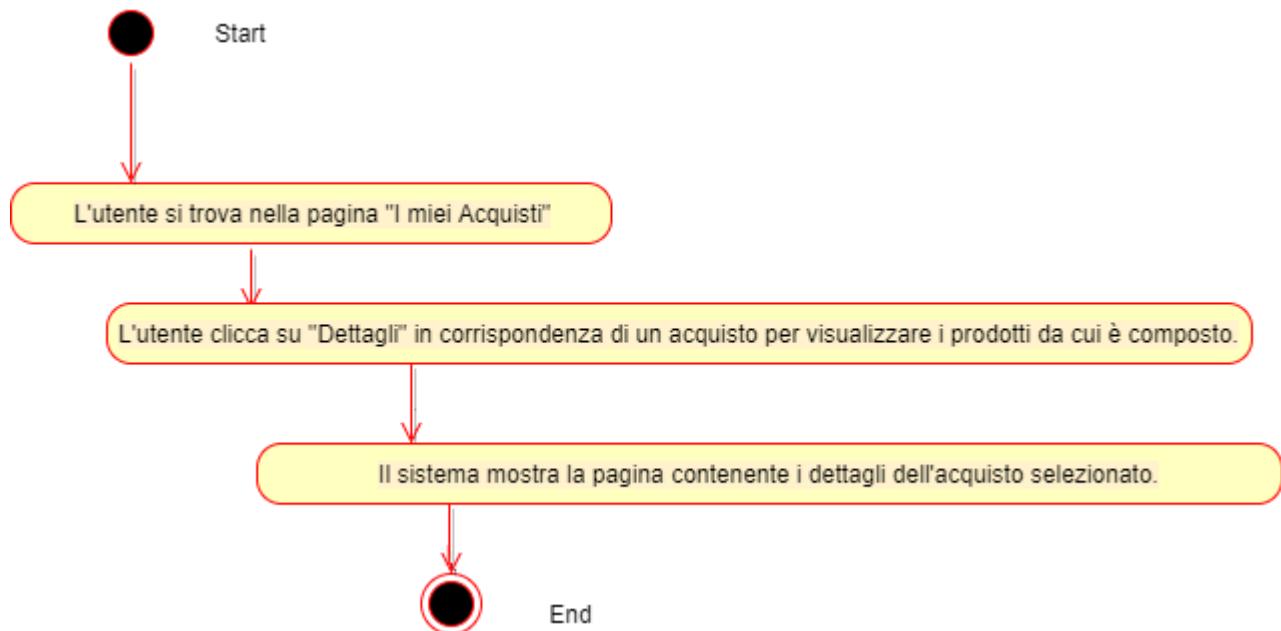


3.4.4.6_GO_AD_3 – Visualizza Acquisti



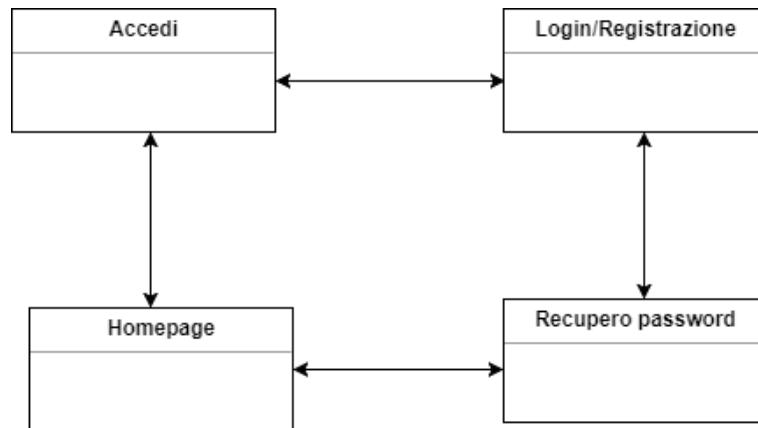
Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

3.4.4.6_GO_AD_4 – Dettagli Acquisto



3.4.5. Interfaccia Utente – Percorsi di Navigazione e Mockups

NP_3.4.5.1 – Gestione accesso alla piattaforma



UI_NP_3.4.5.1.1 – Homepage

The mock-up displays a web browser window for 'A Web Page' at 'http://'. The header includes standard navigation buttons and a search bar. The main content area features a large image of Iron Man and Captain America from the Civil War comic, with the text 'CIVIL WAR II' overlaid. A dropdown menu from a 'login' button lists options for users and managers. Below the image, sections for 'Novità Fumetti' and 'Novità Gadget' show placeholder product cards. The footer contains links for 'Informazioni', 'Condizioni di vendita', 'Domande Frequenti', 'Informativa sulla privacy', 'Contatti', 'Contattaci', 'Seguici su FB', and 'Seguici su twitter'.

Mock-up della pagina iniziale del sito.

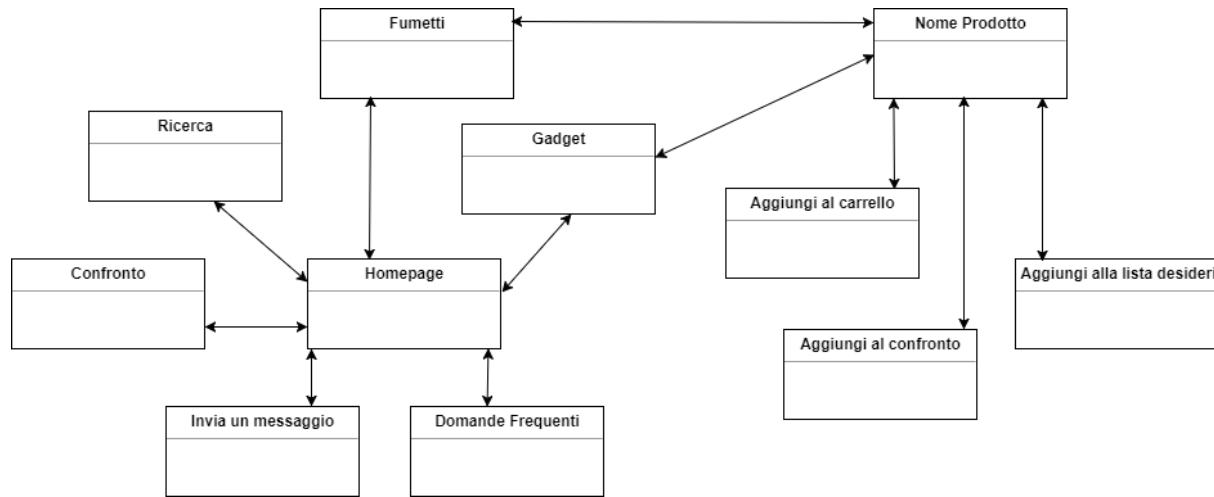
UI_NP_3.4.5.1.2 – Login/Registrazione

Mock-up della pagina dove si può procedere all'accesso o alla registrazione.

UI_NP_3.4.5.1.3 – Recupera password

Mock-up della pagina che visualizza l'utente quando richiede il recupero password.

NP_3.4.5.2 – Gestione prodotti



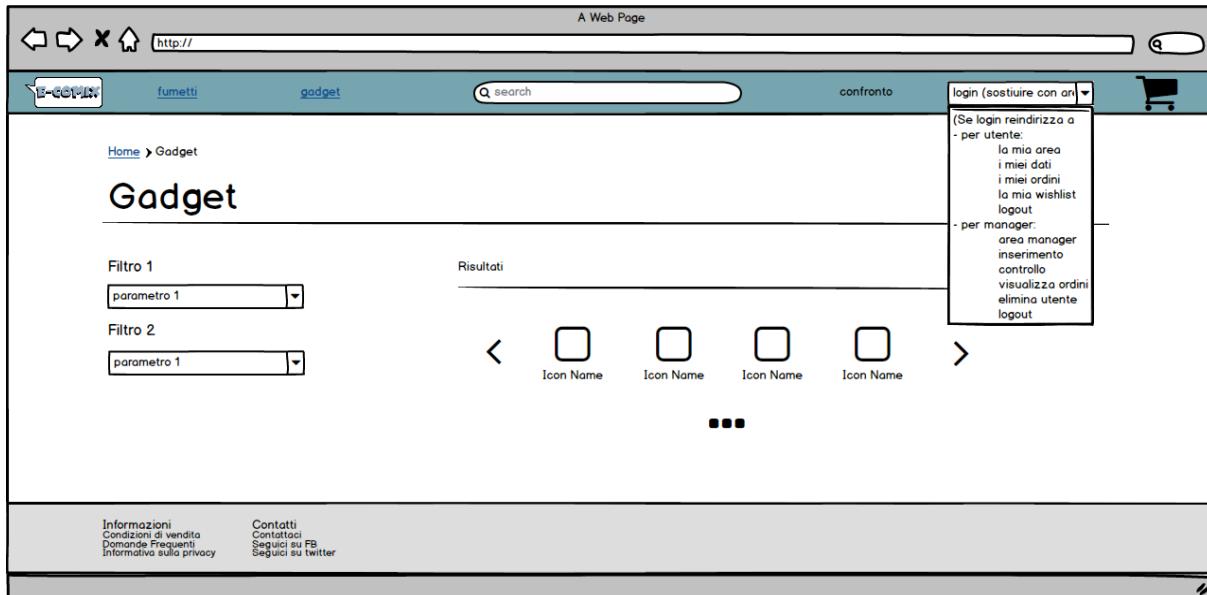
UI_NP_3.4.5.2.1 – Fumetti



Mock-up della pagina dove vengono visualizzati tutti i fumetti.

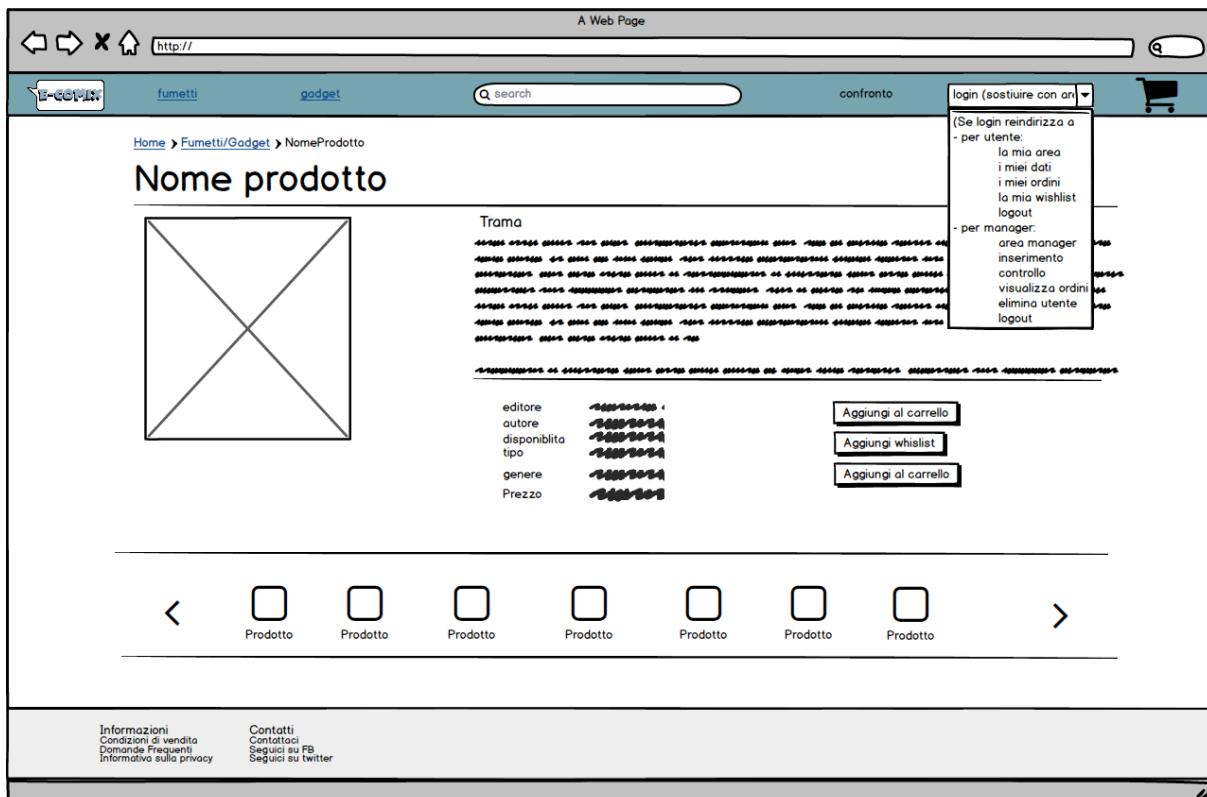
Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

UI_NP_3.4.5.2.2 – Gadget



Mock-up della pagina dove vengono visualizzati tutti i gadget.

UI_NP_3.4.5.2.3 – Prodotto



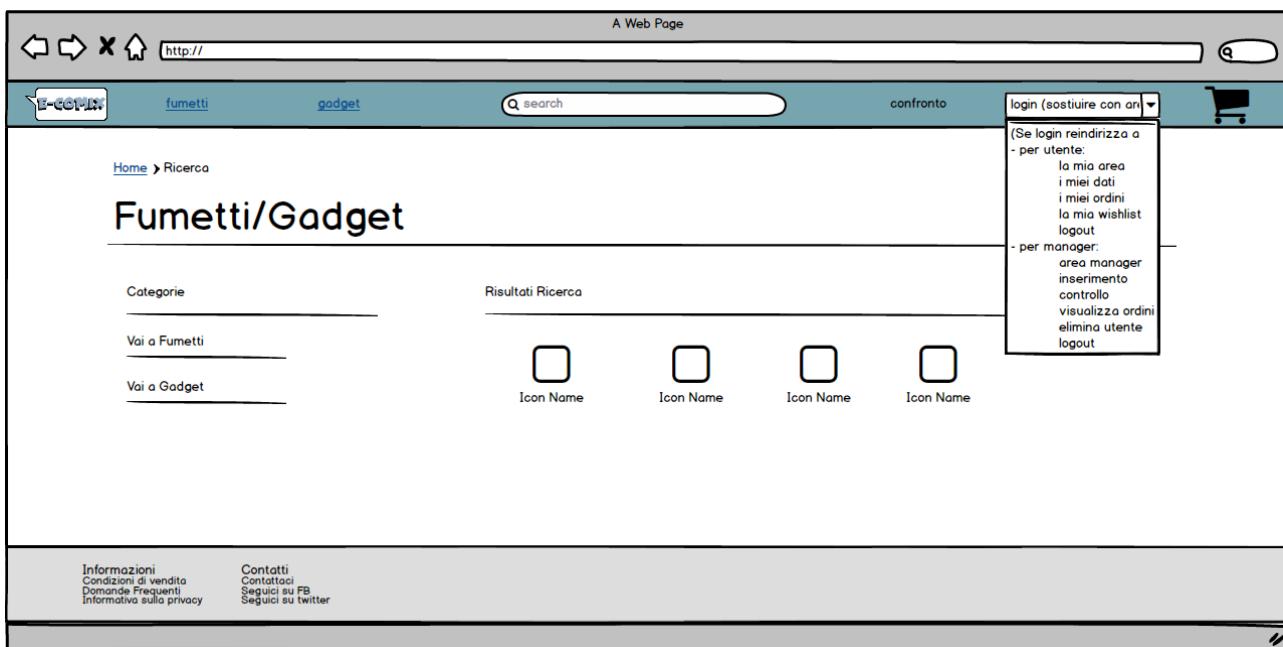
Mock-up di visualizzazione di un singolo prodotto in dettaglio.

UI_NP_3.4.5.2.4 – Invia un'email



Mock-up della pagina da cui è possibile contattare il gestore del sito.

UI_NP_3.4.5.2.6 – Risultati Ricerca



Mock-up della pagina dove vengono visualizzati i risultati della ricerca effettuata nell'apposita casella in alto.

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

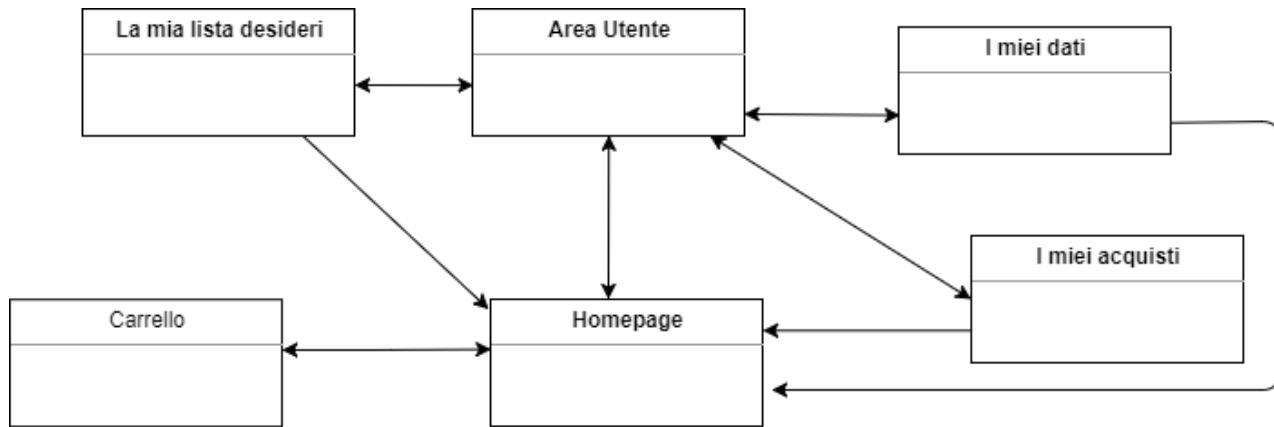
UI_NP_3.4.5.2.7 – Confronto

The mock-up shows a web browser window with the following details:

- Header:** A Web Page, http://, search bar.
- Navigation:** Back, Forward, Stop, Refresh, Home, Confronto, Cart icon.
- Top Bar:** E-COMIX logo, fumetti, gadget, search bar, confronto, login (sostituire con an).
- Breadcrumbs:** Home > Confronto.
- Title:** Confronto.
- Content:**
 - Primo Prodotto:** One Piece vol. 1, Prezzo: 4.5€, Categoria: Shonen, Descrizione: Dettagli, Elimina, Desideri, Carrello.
 - Secondo prodotto:** One Piece vol. 1, Prezzo: 4.5€, Categoria: Shonen, Descrizione: Dettagli, Elimina, Desideri, Carrello.
- Right Sidebar (Login):**
 - (Se login reindirizza a)
 - per utente:
la mia area, i miei dati, i miei ordini, la mia wishlist, logout.
 - per manager:
area manager, inserimento, controllo, visualizza ordini, elimina utente, logout.
- Bottom:** Informazioni (Condizioni di vendita, Domande Frequenti, Informativa sulla privacy), Contatti (Contattaci, Seguici su FB, Seguici su twitter).

Mock-up della pagina dove vengono visualizzati i prodotti aggiunti al confronto.

NP_3.4.5.3 – Gestione Utente



UI_NP_3.4.5.3.1 – Carrello

A Web Page

http://

E-COMIX fumetti gadget search confronto login (sostituire con anni)

Home > Carrello

Carrello

codice	quantita	categoria	riferimento	costo	Dettagli	Elimina dal carrello
F35363	2	shonen	nome ecc.	5€	link	diminisci quantita/elimina
F35363	2	shonen	nome ecc.	5€	link	diminisci quantita/elimina
F35363	2	shonen	nome ecc.	5€	link	diminisci quantita/elimina
F35363	2	shonen	nome ecc.	5€	link	diminisci quantita/elimina
F35363	2	shonen	nome ecc.	5€	link	diminisci quantita/elimina
F35363	2	shonen	nome ecc.	5€	link	diminisci quantita/elimina

Totale carrello

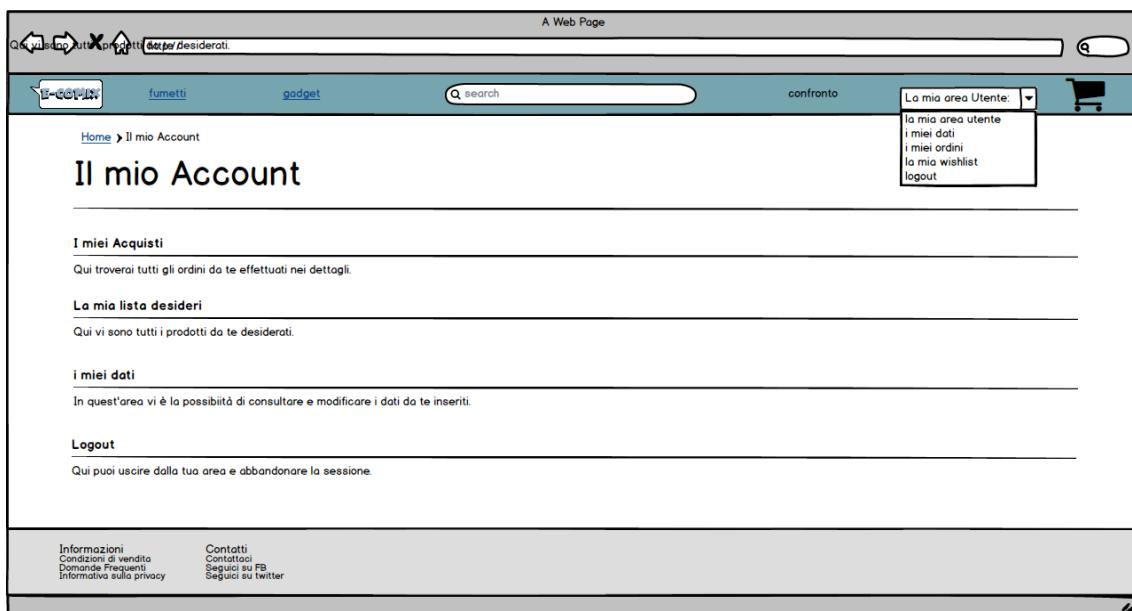
Procedi con Pagamento

Informazioni
Condizioni di vendita
Domande Frequenti
Informativa sulla privacy

Contatti
Contattaci
Seguici su FB
Seguici su twitter

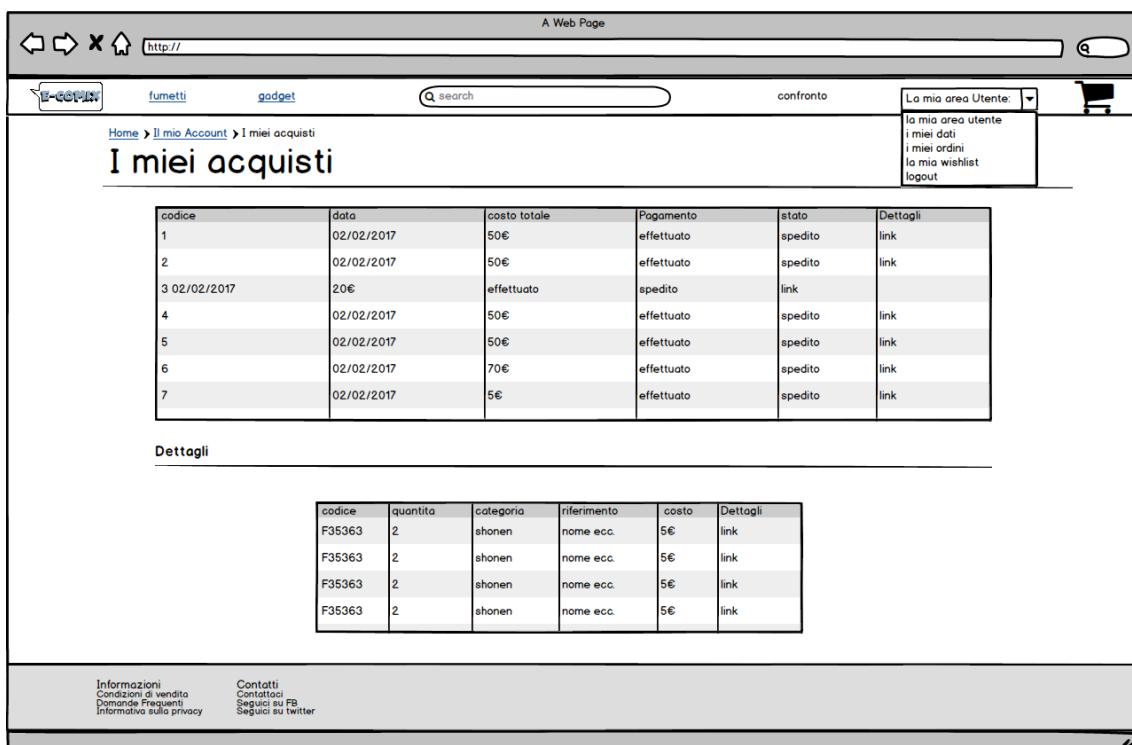
Mock-up della pagina dove vengono visualizzati tutti i prodotti aggiunti al carrello, con la possibilità di acquistare i prodotti all'interno di esso.

UI_NP_3.4.5.3.2 – Area utente



Mock-up della pagina dove l'utente visualizza tutte le funzionalità che la piattaforma gli mette a disposizione.

UI_NP_3.4.5.3.3 – I miei acquisti



Mock-up della pagina “I miei acquisti”, dove l'utente registrato può visualizzare la lista dei suoi acquisti.

UI_NP_3.4.5.3.4 – Lista dei desideri

codice	categoria	riferimento	costo	Dettagli	Cancella	Carrello
F35363	shonen	nome ecc.	5€	link	cancella	aggiungi cart
F35363	shonen	nome ecc.	5€	link	cancella	aggiungi cart
F35363	shonen	nome ecc.	5€	link	cancella	aggiungi cart
F35363	shonen	nome ecc.	5€	link	cancella	aggiungi cart
F35363	shonen	nome ecc.	5€	link	cancella	aggiungi cart
F35363	shonen	nome ecc.	5€	link	cancella	aggiungi cart
F35363	shonen	nome ecc.	5€	link	cancella	aggiungi cart
F35363	shonen	nome ecc.	5€	link	cancella	aggiungi cart

Informazioni
Condizioni di vendita
Domande Frequenti
Informativo sulla privacy

Contatti
Contattaci
Seguici su FB
Seguici su twitter

Mock-up della pagina dove l'utente registrato può visualizzare la lista dei prodotti desiderati.

UI_NP_3.4.5.3.5 – Dati personali

Nome: roba già messo

Cognome: roba già messo

cap: roba già messo

provincia: roba già messo

Cellulare: roba già messo

E-mail: roba già messo

Password attuale: roba già messo

Verifica password:

Indirizzo: roba già messo

Città: roba già messo

data nascita: roba già messo

sesso: roba già messo

trattamento informazioni

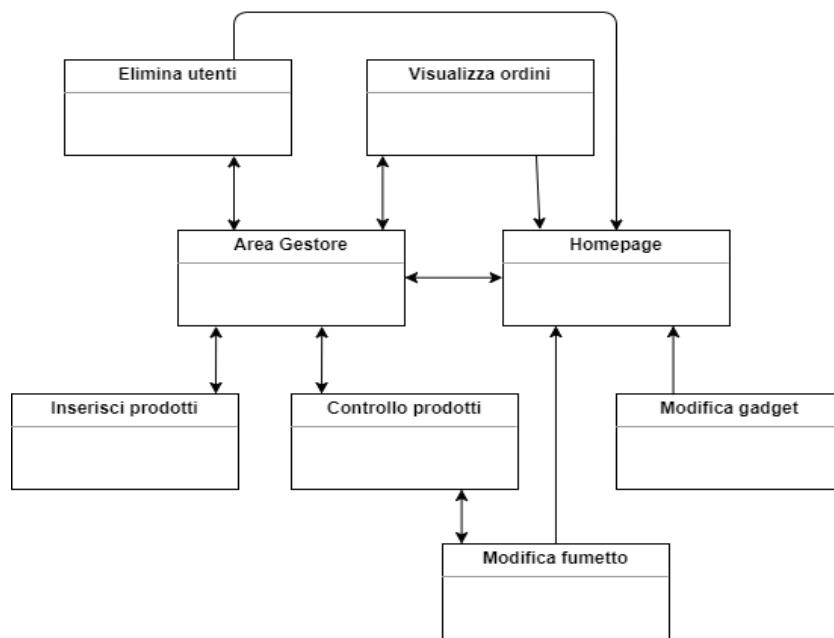
Conferma

Informazioni
Condizioni di vendita
Domande Frequenti
Informativo sulla privacy

Contatti
Contattaci
Seguici su FB
Seguici su twitter

Mock-up della pagina dove l'utente registrato ha la possibilità di modificare i propri dati personali.

NP_3.4.5.4 – Gestione Manager



UI_NP_3.4.5.4.1 – Area gestore

A Web Page

http://

E-COMIX Manager gadget search confronto Manager

Home > Manager Area

Manager Area

Inserisci prodotto
Qui puoi inserire nuovi prodotti da vendere

Controllo Prodotto
In quest'area è possibile eliminare o modificare i prodotti in vendita risci mail per registrati

Elimina Utente
In quest'area è possibile eliminare gli utenti

Visualizza Ordini
Qui troverai tutti gli ordini effettuati dagli utenti mail per registrati

Logout
Qui puoi uscire dalla tua area e abbandonare la sessione.

Informazioni
Condizioni di vendita
Domande Frequenti
Informativa sulla privacy

Contatti
Contattaci
Seguici su FB
Seguici su twitter

Mock-up della pagina dove il gestore ha accesso alle funzionalità di Inserimento prodotto, Controllo prodotto, Elimina utente e Visualizza ordini.

UI_NP_3.4.5.4.2 – Inserisci prodotto

A Web Page

Home > Manager account > Inserimento Prodotto

Inserimento Prodotto

Inserimento Fumetto

Codice	Costo	Publisher	Numero
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Titolo	Scrittore		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	Immagine	Trama
Genere	Disegnatore	<input type="text"/> Clicca per inserire immagine	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>		
Disponibilità	Tipo		
<input type="button" value="Conferma"/>			

Inserimento Gadget

Codice	Costo	Publisher	Disponibilit
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Peso	Dimensioni		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	Immagine	Trama
Nome	Tipo	<input type="text"/> Clicca per inserire immagine	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>		
<input type="button" value="Conferma"/>			

Informazioni
Condizioni di vendita
Domande Frequenti
Informativo sulla privacy
Contatti
Contattaci
Segui su FB
Segui su twitter

Mock-up della pagina dove il gestore può inserire un nuovo prodotto all'interno della piattaforma.

UI_NP_3.4.5.4.3 – Visualizza ordini

The mock-up shows a web browser window titled "A Web Page" with the URL "http://". The header includes a back/forward button, a search bar, and a shopping cart icon. A dropdown menu for "Manager" is open, showing options: area manager, inserimento prodotto, controllo prodotto, visualizza ordini, elimina utente, and logout. The main content area is titled "Visualizza Ordini". It displays a table of orders:

codice	data	costo totale	Pagamento	stato	Dettagli
1	02/02/2017	50€	effettuato	spedito	link
2	02/02/2017	50€	effettuato	spedito	link
3	02/02/2017	20€	effettuato	spedito	link
4	02/02/2017	50€	effettuato	spedito	link
5	02/02/2017	50€	effettuato	spedito	link
6	02/02/2017	70€	effettuato	spedito	link
7	02/02/2017	5€	effettuato	spedito	link

Below the table, a section titled "Dettagli" shows a smaller table of items:

codice	quantità	categoria	riferimento	costo	Dettagli
F35363	2	shonen	nome ecc.	5€	link
F35363	2	shonen	nome ecc.	5€	link
F35363	2	shonen	nome ecc.	5€	link
F35363	2	shonen	nome ecc.	5€	link

At the bottom, there are links for "Informazioni", "Contatti", and social media links for Facebook and Twitter.

Mock-up della pagina dove il gestore può visualizzare tutti gli ordini effettuati dagli utenti registrati al sito.

UI_NP_3.4.5.4.4 – Elimina utenti

The mock-up shows a web browser window titled "A Web Page" with the URL "http://". The header includes a back/forward button, a search bar, and a shopping cart icon. A dropdown menu for "Manager" is open, showing options: area manager, inserimento prodotto, controllo prodotto, visualizza ordini, elimina utente, and logout. The main content area is titled "Elimina Utenti". It displays a table of users:

E-mail	Nome	Cognome	Numero ordini	Cellulare	Cancello dal database
andrea_alongi@live.it	Andrea	Alongi	1	nnn	Elimina
andrea_alongi@live.it	Andrea	Alongi	1	nnn	Elimina
andrea_alongi@live.it	Andrea	Alongi	1	nnn	Elimina
andrea_alongi@live.it	Andrea	Alongi	1	nnn	Elimina

Below the table, there are links for "Informazioni", "Contatti", and social media links for Facebook and Twitter.

Mock-up della pagina dove il gestore può eliminare uno o più utenti dalla piattaforma.

UI_NP_3.4.5.4.5 – Controllo prodotti

The mock-up shows a web browser window with the URL <http://>. The title bar says "A Web Page". The header includes a logo, navigation links for "fumetti" and "gadget", a search bar, and a "confronto" button. A dropdown menu for "Manager" is open, showing options: "area manager", "inserimento prodotto", "controllo prodotto", "visualizza ordini", "elimina utente", and "logout".

The main content area has two sections:

- Controllo Fumetti**: A table listing products for the "fumetti" category. Each row contains a product ID (F35363), quantity (2), category (shonen), reference (nome ecc.), cost (5€), and a "Dettagli" link. To the right of the table are buttons for "Elimina", "Modifica", and "Prodotto".
- Controllo Gadget**: A table listing products for the "gadget" category. Similar structure to the Fumetti table, with each row containing a product ID (G35363), quantity (2), category (shonen), reference (nome ecc.), cost (5€), and a "Dettagli" link. To the right of the table are buttons for "Elimina", "Modifica", and "Prodotto".

At the bottom of the page, there are two columns of links:

- Informazioni**: Condizioni di vendita, Domande Frequenti, Informativo sulla privacy.
- Contatti**: Contattaci, Segui su FB, Segui su twitter.

Mock-up della pagina dove il gestore può controllare tutti i prodotti presenti all'interno della piattaforma.

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

UI_NP_3.4.5.4.6 – Modifica fumetto

Mock-up della pagina dove il gestore può modificare i dettagli di un fumetto.

UI_NP_3.4.5.4.7 – Modifica gadget

Mock-up della pagina dove il gestore può modificare i dettagli di un gadget.

Progetto: e-comix	Versione: 1.8
Documento: RAD	Data: 26/10/2017

4. Glossario

Requisito Funzionale: Funzionalità descritta che il sistema dovrà implementare.

Requisito non Funzionale: Tutti quei requisiti che non sono collegati direttamente alle funzionalità del sistema (Performance, Tempo di risposta, Usabilità).

Use Case: Il caso d'uso in informatica è una tecnica usata nei processi di ingegneria del software per effettuare in maniera esaustiva e non ambigua, la raccolta dei requisiti al fine di produrre software di qualità.

Modelli dei casi d'uso: modellano il comportamento esterno di un sistema in termini delle funzioni che esso mette a disposizione agli attori che interagiscono con essi (utenti, altri sistemi software, ecc.).

Class Diagram: Diagramma previsto dall'UML, consente di descrivere tipi di entità, con le loro caratteristiche e le eventuali relazioni fra questi tipi.

Sequence Diagram: Diagramma previsto dall'UML utilizzato per descrivere uno scenario, descrivendo le relazioni che intercorrono, in termini di messaggi, tra attori, oggetti di business, oggetti o entità del sistema.

Mockup: Prototipazione digitale che permette la visione complessiva e generale di un'interfaccia.

Navigation Path: Grafico per la vista complessiva delle pagine presenti e dei percorsi possibili per il raggiungimento di queste.