Università degli Studi di Salerno

Corso di Ingegneria del Software

NowIWant Requirement analysis document Versione 2.0

LOGO PROGETTO



Data: 6/11/2017

Progetto: NowIWant	Versione: 2.0
Documento: requirement analysis document	Data: 6/11/2017

Coordinatore del progetto:

Nome	Matricola

Partecipanti:

Nome	Matricola
Ferrazzano Pompeo Alessio	0512102928
Citro Antonio	0512102922
Giovanni Lembo	0512103252
Robertazzi Gennaro Alessio	0512103792

Scritto da:	FPA,CA,RGA,LG
-------------	---------------

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autore
18/10/2017	0.1	Requisiti funzionali e non	FPA
19/10/2017	0.5	Scenari	CA, LG
20/10/2017	1.0	Casi d'uso, revisione e consegna v1.0	FPA, CA, RGA, LG
05/11/2017	1.5	Object Model e Class Diagram	FPA
06/11/2017	2.0	Mockups	CA, LG

Ingegneria del Software Pagina 2

Indice

1. REQUISITI FUNZIONALI	4
2. REQUISITI NON FUNZIONALI	4
2.1 Usabilità	4
2.2 Affidabilità	4
2.3 Prestazioni	4
2.4 Requisiti di implementazione	5
2.5 Packing	5
2.6 Supportabilità	5
3. SYSTEM MODELS	6
3.1 Scenari	6
3.2 Casi D'uso	11
4. OBJECT MODEL	
4.1 Registrazione	
4.2 Login	
4.3 Logout	
4.4 Acquisto	15
4.5 Carrello	16
4.6 Eliminazione prodotto carrello	16
4.7 Inserisci prodotto	17
4.8 Modifica prodotto	17
4.9 Elimina prodotto	18
5. CLASS DIAGRAM	19
6. MOCKUPS	20
6.1 Pagina iniziale	20
6.2 Pannello di Registrazione/Login	21
6.3 Pannello Admin	22
6.4 Pagina del prodotto	23
6.5 Operazioni da amministratore	24
6.6 Inserimento prodotti nel carrello	
6.7 Utente non registrato	
7. DIAGRAMMI DI FLUSSO	27
7.1 Aggiungi Carrello	27
7.2 Creazione Account	
7.1 Completa Acquisto	28

1. Requisiti funzionali

Il sito web dispone di una form per la registrazione e per il login al sito. Sarà visibile un catalogo dei prodotti, suddiviso in categorie ed infine un carrello elettronico nel quale gli utenti registrati potranno aggiungere, o rimuovere, prodotti.

Gli amministratori del sito avranno un pannello di controllo nel quale potranno gestire i prodotti in vendita nel sito tramite delle funzioni speciali.

2. Requisiti non funzionali

2.1 Usabilità

L'utente potrà spostarsi nel sito in modo semplice grazie all'uso di un'interfaccia grafica adatta a qualsiasi tipo di utente. Il sito si presenterà con una home e nella parte superiore ci sarà un "menù" contenente tutte le categorie e le sottocategorie di una determinata categoria.

Nella pagina di visualizzazione dei prodotti in vendita ci saranno tutti i prodotti illustrati con il loro nome, prezzo, le taglie disponibili e le immagini.

2.2 Affidabilità

Il sito sarà disponibile ai clienti 24/24h,7/7gg ed in caso di malfunzionamento sarà di nuovo disponibile in tempo brevi.

Il sito tutela la privacy degli utenti registrati garantendo che nessun dato personale sarà visibile pubblicamente.

2.3 Prestazioni

Il sito può far fronte a numerose richieste contemporaneamente senza risentirne in termini di efficienza. Garantisce sempre la massima reattività ad ogni richiesta.

2.4 Requisiti di implementazione

Il sito è stato sviluppato in linguaggio Java.

Utilizza il tool di sviluppo Eclipse; instaura una connessione online tramite il server Tomcat ed è dotato di un proprio database sviluppato con HeidiSQL.

2.5 Packing

Il sito è disponibile online e non richiede nessun pacchetto di installazione per poter essere usato.

2.6 Supportabilità

Il sito è completamente in italiano e non è possibile selezionare un linguaggio differente. La traduzione può essere effettuata tramite la funzione implementata dai browsers (ad esempio, Google Chrome).

Il sito verrà tenuto costantemente in aggiornamento al fine di eliminare eventuali errori o malfunzionamenti.

3. System Models

3.1 Scenari

• Login e Logout

Utente

L'utente effettua l'accesso nel pannello di login utilizzando le credenziali immesse durante la fase di registrazione.

Amministratore

L'account dell'amministratore viene visto come un account di un utente normale, l'unica differenza è un campo nel database (settato per l'amministratore col bit 1). Nel sito avrà accesso ad un pannello di amministrazione.

- Entry condition:

l'utente immette le proprie credenziali (id e password) e premono infine il bottone "Login".

- Exit condition On success:

Viene fornito un bottone di Logout il quale termina la sessione dell'utente.

- Exit condition On failure:

Viene visualizzato un errore in caso il nome utente non sia registrato nel database e nel caso in cui la password inserita sia errata.

Flusso di eventi principale (Main scenario)

- 1. Attore: Preme sul pulsante di Login.
- 2. Sistema: Controlla se credenziali fornite dall'utente.
- 3. Attore: Interagisce con la tastiera inserendo i parametri (id e psw) e preme invio.
- 4. Sistema: Verifica il formato dei parametri ed esegue la richiesta.
- 5. Sistema: Mostra l'homepage.

Flusso di eventi alternativo

Caso in cui non è stato compilato nessun campo della form.

Sistema: Visualizza un errore: "Inserire tutti i campi."

Flusso di eventi di errore

Caso in cui le credenziali inserite dall'utente non sono presenti all'interno del database.

Sistema: Mostra un messaggio di errore, avvertendo l'utente di non poter effettuare il login.

• Registrazione

Permette di registrarsi come nuovo utente.

Utente

E' interessato a registrarsi presso la piattaforma.

- Entry condition:

l'utente immette le proprie credenziali e preme il bottone "Registrazione".

- Exit condition On success:

l'utente viene reindirizzato alla homepage del sito.

- Exit condition On failure:

Viene visualizzato un errore in caso non abbia completato i campi.

Flusso di eventi principale (Main scenario)

- 1. Attore: Richiede di potersi registrare attraverso l'apposito comando.
- 2. Sistema: Form che richiede l'inserimento di:
 - Nome.
 - Cognome.
 - ID.
 - Password.

Tutti i campi sono di tipo stringa e sono obbligatori.

- 3. Attore: Riempie tutti i campi obbligatori.
- 4. Sistema: Verifica che:
 - Tutti i campi siano stati compilati.
 - Tutti i campi siano stati compilati in modo corretto.
- 5. Sistema: Salva i dati dell'utente nel database.
- 6. Sistema: Mostra l'homepage all'utente.

Flusso di eventi alternativo

Caso in cui qualche campo non sia stato compilato Sistema: Visualizzazione di un messaggio di errore che richiede di inserire i campi mancanti e resta in attesa di una nuova sottomissione della form.

• Aggiunta prodotti al carrello

L'utente aggiunge un prodotto al carrello.

Utente

E' interessato all'acquisto di un prodotto disponibile sulla piattaforma.

- Entry condition:

l'utente preme il pulsante "Aggiungi al carrello".

- Exit condition On success:

il prodotto selezionato viene aggiunto al carrello e viene registrata la procedura effettuata nel database.

- Exit condition On failure:

l'aggiunta al carrello non va a buon fine e non viene registrata nel database.

Flusso di eventi principale (Main scenario)

- 1. Attore: Seleziona il prodotto che vuole aggiungere al carrello.
- 2. Attore: Clicca il pulsante "Aggiungi al carrello":
- 3. Sistema: Elabora la richiesta ed aggiunge il prodotto al carrello.

Flusso di eventi di errore

L'aggiunta al carrello non va a buon fine.

Sistema: Mostra un messaggio di errore, avvertendo l'utente di non poter aggiungere il prodotto al carrello.

Acquisto prodotti

L'utente dopo aver aggiunto un prodotto al carrello vuole terminare l'acquisto.

<u>Utente</u>

Vuole acquistare un prodotto sulla piattaforma.

- Entry condition:

l'utente preme il pulsante di acquisto.

- Exit condition On success:

l'acquisto viene effettuato correttamente.

- Exit condition On failure:

Viene visualizzato un messaggio di errore nel caso in cui l'acquisto non è andato a buon fine.

Flusso di eventi principale (Main scenario)

1. Attore: Preme sul pulsante di acquisto.

2. Sistema: Mostra un messaggio di acquisto effettuato.

Flusso di eventi di errore

Il pagamento non è andato a buon fine.

Sistema: Visualizzazione di un messaggio di errore e resta in attesa di una nuova compilazione del form.

3.2 Casi d'uso

1.

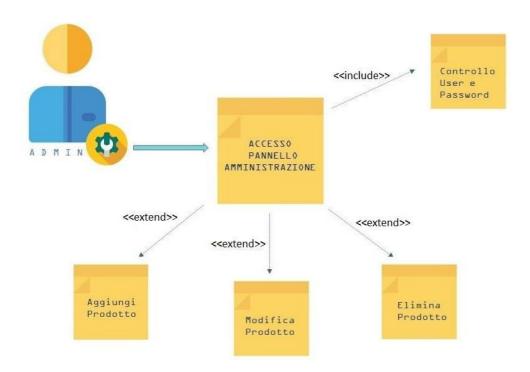
- -Nome: Amministrazione del sito.
- -Attori: Amministratori.

Flusso di eventi

Arrivano in magazzino nuovi prodotti oppure c'è il bisogno di dover modificare qualche prodotto già inserito nella piattaforma. Devono quindi essere aggiunti nuovi prodotti e modificare i prodotti che già ci sono sul lito. L'amministratore effettua il login con le sue credenziali tramite la form di login.

Nel pannello di controllo dell'amministratore ci sarà la possibilità di aggiungere nuovi prodotti oppure di poter modificare quelli precedenti.

➤ Gli amministratori del sito web possono effettuare operazioni di aggiornamento, modifica e/o cancellazione dei prodotti in vendita. Essi accedono al sito e tramite il pannello di amministrazione è possibile inserire, modificare e/o rimuovere i prodotti. Tutto ciò è gestito tramite un database collegato al sito web nel quale sono contenute tutte le informazioni.

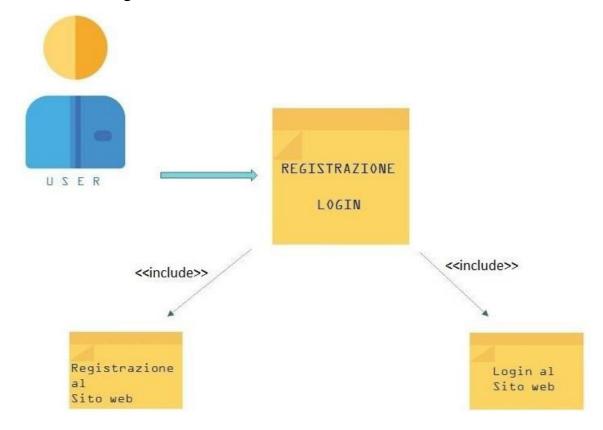


- 2.
- -Nome: Registrazione e login.
- -Attori: Utenti.

Flusso di eventi

Filippo Pezzotti è un ragazzo di 20 anni che effettua spesso acquisti di vestiti online sul noto sito GiradaSpace. E' venuto a conoscenza di questo nuovo sito con prezzi vantaggiosi rispetto agli altri siti e decide di visualizzare i prodotti che ha il nostro sito. Tramite il pulsante "Registrati", Filippo P. potrà registrarsi al sito ed effettuare tutti gli acquisti che vuole.

L'utente interessato all'acquisto di prodotti in vendita sulla piattaforma dovrà registrarsi inserendo un username e una password e tutti gli altri dati richiesti dal form per poi entrare nel sito già connesso.

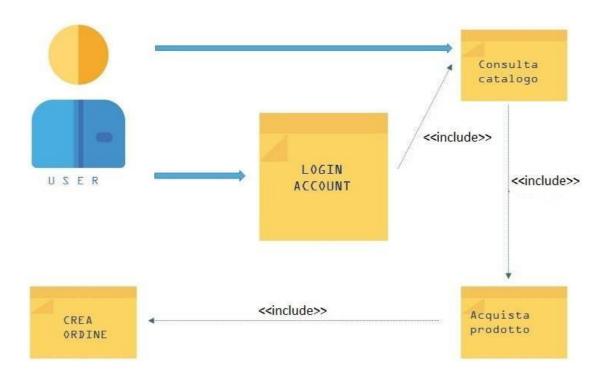


- 3.
- -Nome: Acquisto dei prodotti.
- -Attori: Utenti.

Flusso di eventi

L'utente, già registrato al sito, ha effettuato il login sul sito. Nella pagina del prodotto può selezionare la quantità e la taglia. Una volta che l'utente ha scelto il prodotto che gli interessa, li aggiunge al carrello tramite il bottone "Aggiungi al carrello". Infine l'utente andrà nel carrello, tramite il bottone "Carrello", per completare l'acquisto.

L'utente nella pagina contenente tutti i prodotti in vendita, sceglierà un prodotto che offrirà lo store. I prodotti saranno presentati con un'immagine ed il prezzo. Se l'utente sarà interessato ad un prodotto potrà cliccare sull'oggetto e accedere alla pagina dedicata interamente al prodotto. Il cliente avrà accesso alle informazioni aggiuntive quali la descrizione dettagliata e ulteriori immagini; da questa pagina potrà anche scegliere se aggiungere al carrello il prodotto che si sta visualizzando e quindi procedere con la finalizzazione dell'ordine.



4. Object Model

4.1 Registrazione

-Boundary:

- Pannello "Registrazione": form per l'inserimento dei dati per registrarsi.
- Pulsante "Registrati": pulsante usato dall'utente per registrarsi.

-Control:

• Controllo Registrazione: rappresenta l'attività per confermare la registrazione premendo il pulsante "Registrati".

-Entity:

- Utente non registrato: l'utente visitatore che accede alla pagina di registrazione.
- Informazioni utente: l'oggetto che rappresenta le informazioni associate all'utente.
- Lista utenti: parte del sistema che si occupa della memorizzazione dei dati dell'utente.

4.2 Login

-Boundary:

- Pannello "Login": form per l'inserimento di dati di accesso validi affinchè l'utente possa essere verificato.
- Pulsante "Login": tasto utilizzato dall'utente per accedere alle funzionalità avanzate del sito.

-Control:

• Controllo "Login": l'oggetto controllo che rappresenta l'attività di confermare l'autenticazione premendo il pulsante "Login".

-Entity:

- Utente: utente visitatore che accede al pannello di Login.
- Utente registrato: utente di cui le credenziali sono memorizzate nel sistema di salvataggio dei dati dell'utente registrato.
- Amministratore: utente amministratori che accede al sito con i privilegi di amministratore.
- Lista utenti: parte del sistema che si occupa della memorizzazione dei dati dell'utente.

4.3 Logout

-Boundary:

• Pannello "Logout": pulsante utilizzato da un utente registrato per chiudere la sessione di login.

-Control:

• Controllo Logout: l'oggetto controllo che rappresenta l'attività di uscita dal portale.

-Entity:

• Utente registrato: utente che vuole effettuare il logout.

4.4 Acquisto

-Boundary:

- Form "Home": interfaccia nel quale vengono visualizzati i prodotti in vendita.
- Pulsante "Aggiungi": pulsante utilizzato dall'utente per aggiungere il prodotto nel carrello.

-Control:

• Controllo Aggiungi: l'oggetto controllo che rappresenta l'attività di confermare l'aggiunta del prodotto nel carrello.

-Entity:

• Utente registrato: utente le cui credenziali sono memorizzate nel sistema e che può effettuare un acquisto.

4.5 Carrello

-Boundary:

- Pulsante "Carrello": pulsante che permette di accedere al carrello dell'utente che ha effettuato precedentemente il login.
- Pulsante "Paga": pulsante utilizzato dall'utente per concludere l'acquisto.

-Control:

• Controllo "Carrello": l'oggetto controllo che gestisce l'accesso al carrello di un utente.

-Entity:

• Utente registrato: utente che può accedere al sito e quindi acquistare prodotti.

4.6 Eliminazione prodotto carrello

-Boundary:

• Pulsante "Elimina": pulsante che permette di eliminare un prodotto aggiunto precedentemente nel carrello.

-Control:

• Controllo "Elimina": l'oggetto controllo che gestisce l'eliminazione di un prodotto dal carrello.

-Entity:

• Utente registrato: utente che può eliminare un prodotto dal carrello.

4.7 Inserisci prodotto

-Boundary:

- Form "Aggiungi Amministrazione": form contenente tutte le informazioni del sito.
- Pulsante "Inserisci": pulsante premuto dall'amministratore per procedere all'inserimento del prodotto.

-Control:

• Controllo Inserisci: l'oggetto controllo che gestisce l'attività di inserimento del prodotto nel sistema dopo che l'amministratore ha premuto il pulsante "Inserisci".

-Entity:

- Amministratore: amministratore che inserisce il prodotto.
- Prodotto: oggetto che rappresenta il prodotto che potrà essere acquistato da un utente.
- Lista oggetti: parte de sistema che si occupa della gestione dei prodotti.

4.8 Modifica prodotto

-Boundary:

- Form "Amministrazione": form contenente tutte le informazioni del sito.
- Pulsante "Modifica": pulsante premuto dall'amministratore per apportare le modifiche su un prodotto.

-Control:

• Controllo Modifica: l'oggetto controllo che gestisce l'attività di modifica del prodotto dopo che l'amministratore ha premuto il pulsante "Modifica".

-Entity:

- Amministratore: amministratore che modifica il prodotto.
- Prodotto: oggetto in vendita su cui è possibile modificare le informazioni.
- Lista oggetti: parte de sistema che si occupa della gestione dei prodotti.

4.9 Elimina prodotto

-Boundary:

- Form "Amministrazione": form contenente tutte le informazioni del sito.
- Pulsante "Elimina": pulsante premuto dall'amministratore per eliminare un prodotto dal sito stesso.

-Control:

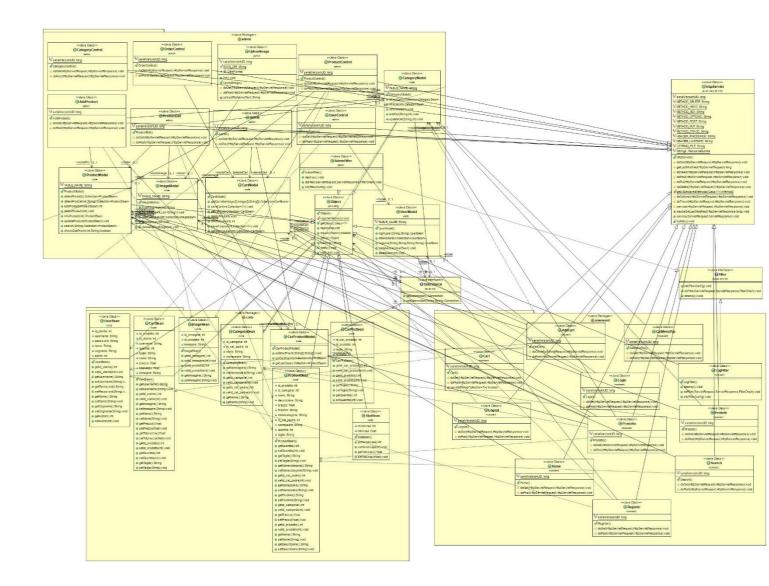
• Controllo Elimina: l'oggetto controllo che gestisce l'attività di eliminazione del prodotto dopo che l'amministratore ha premuto il pulsante "Elimina".

-Entity:

- Amministratore: amministratore che elimina il prodotto.
- Prodotto: oggetto che rappresenta il prodotto che verrà eliminato.
- Lista oggetti: parte de sistema che si occupa della gestione dei prodotti.

5. Class Diagram

Il class diagram rappresenta uno schema concettuale del progetto, ovvero fa riferimento alle classi realmente utilizzate e realizzare con il linguaggio di programmazione orientata agli oggetti e inoltre si riferisce alle strutture dati effettivamente utilizzate.



6. Mock-ups

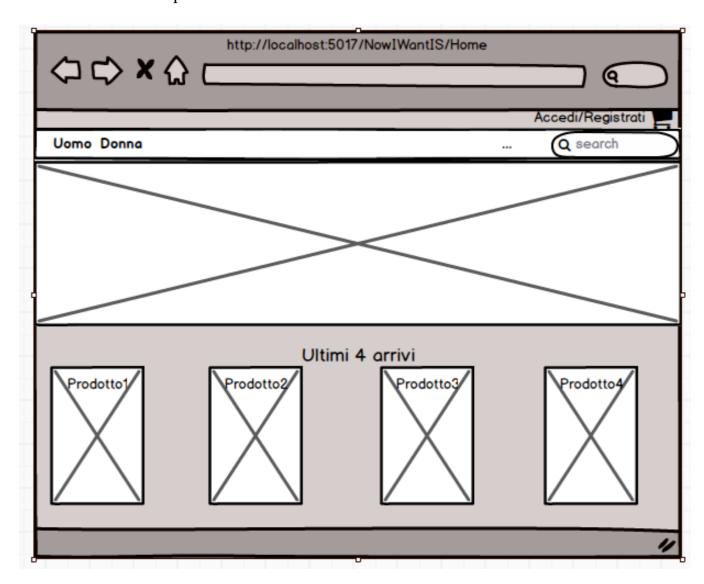
Per mockup si intende l'operazione di riprodurre un oggetto in scala ridotta o maggiorata. E' una tecnica molto utilizzata nel web design pel la creazione di modelli di pagine web utilizzando software grafici (nel nostro caso "Balsamiq Mockups) al posto di linguaggi software come HTML.

6.1 Pagina iniziale

L'homepage del sito, dalla quale l'utente potrà iniziare la propria navigazione (registrarsi, effettuare il Login, visualizzare e cercare i prodotti di interesse e fare acquisti).

Nella pagina principale sono presenti gli ultimi 5 prodotti aggiunti nel sito ("Ultimi Arrivi").

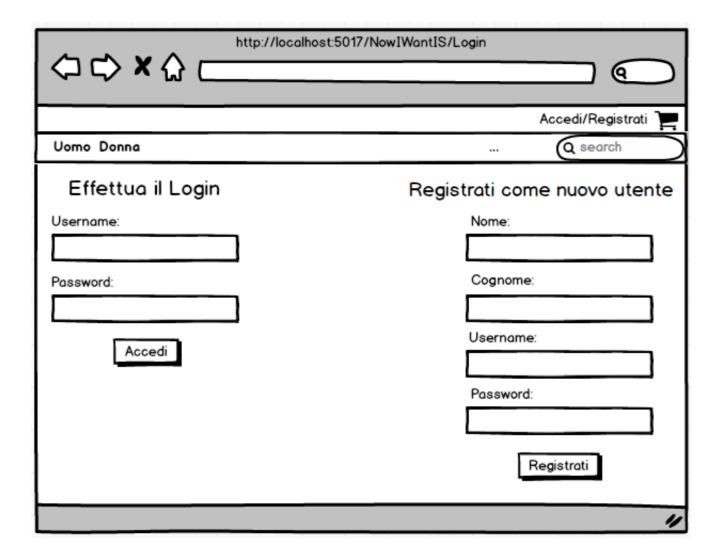
Infine l'utente potrà fare un'apposita ricerca dei prodotti che vuole acquistare tramite l'operazione di "Cerca".



6.2 Pannello di Registrazione/login

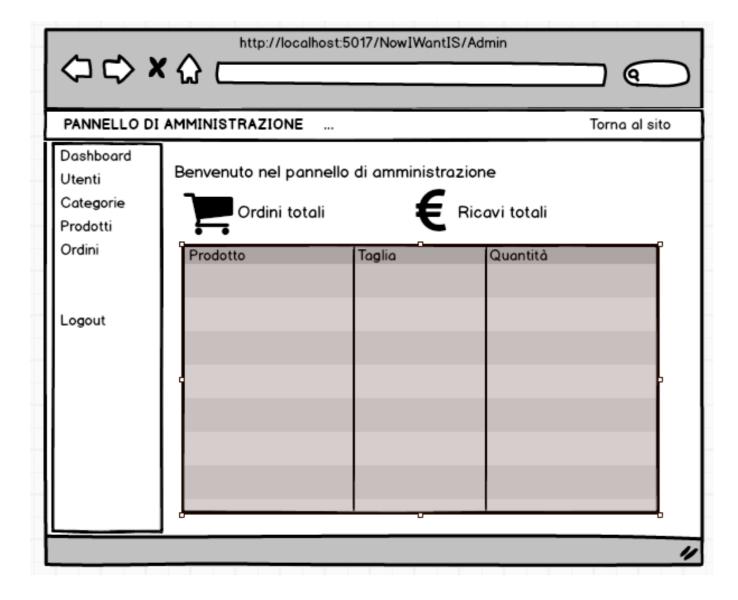
Da questa form l'utente, interessato ad effettuare acquisti sulla piattaforma, potrà registrarsi al sito inserendo i dati richiesti negli opportuni campi. L'account creato è unico per ogni utente e nessun dato sensibile sarà visibile pubblicamente.

Una volta registrato, sempre in questa form, l'utente potrà accedere al sito con ID e PSW precedentemente inseriti durante la registrazione.



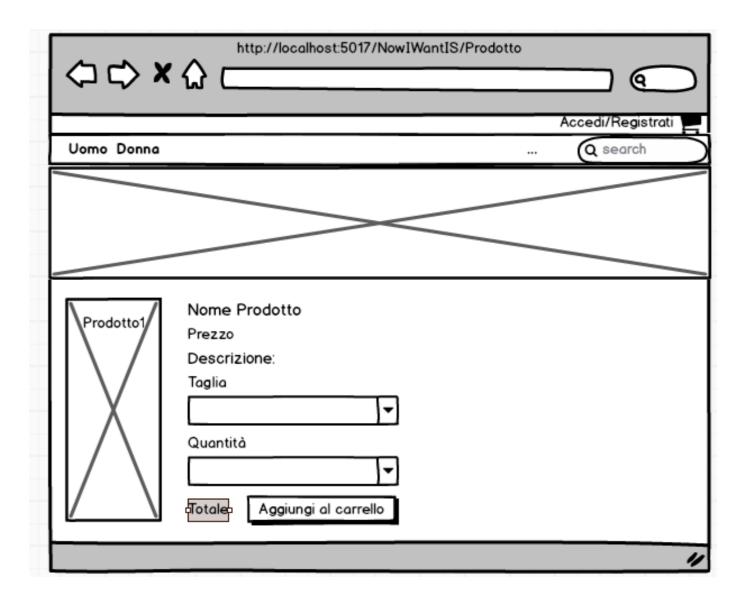
6.3 Pannello Admin

Una form interamente dedicata agli amministratori del sito, responsabili della sua gestione e manutenzione.



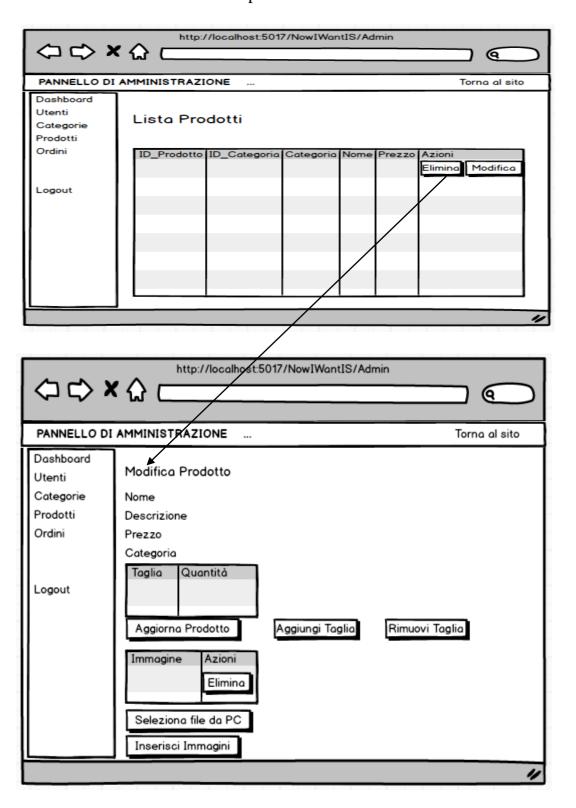
6.4 Pagina del prodotto

In questa pagina ci sarà il prodotto che l'utente vuole acquistare. In questa form saranno presenti tutte le informazioni del prodotto scelto. L'utente potrà decidere da qui la quantità del prodotto che vuole acquistare ed inserirlo nel carrello.



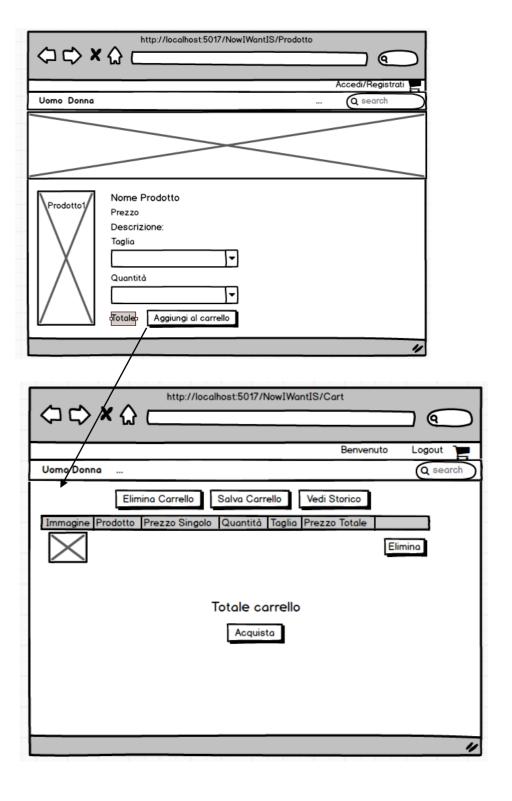
6.5 Operazioni da amministratore

Tutte le operazioni necessarie alla gestione e manutenzione per il corretto funzionamento del sito da parte di un utente amministratore.



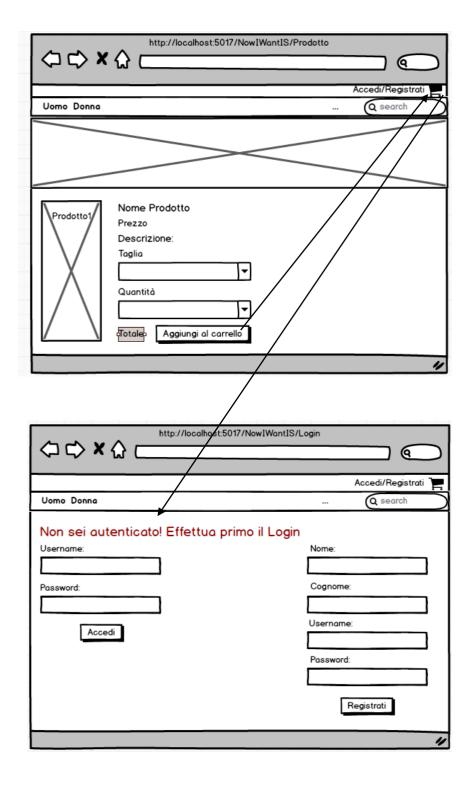
6.6 Inserimento prodotti nel carrello

Il prodotto selezionato dall'utente viene inserito nel carrello e successivamente può procede al pagamento o continuare a scegliere i prodotti da acquistare.



6.7 Utente non registrato

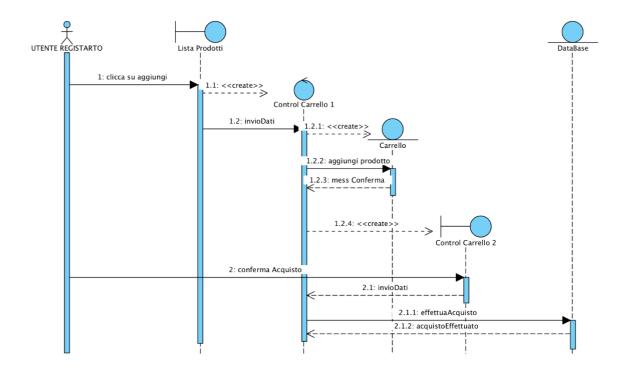
Se un utente non registrato prova ad accedere al carrello viene rimandato alla pagina di amministrazione.



7. Diagrammi di flusso

I diagrammi di flusso rappresentano una mappatura dei casi d'uso a cui partecipano gli attori e ne descrivono il flusso di eventi. In modo grafico è dunque possibile descrivere le operazioni da compiere rappresentare utilizzando figure e segni convenzionali, ognuno con un preciso significato.

7.1 Aggiungi al carrello



7.2 Creazione Account

