

Nopaynogame

Progetto di Basi di Dati Modulo 2

Anno Accademico  
2017/1018

**Gruppo**  
*Elia Ferrotti*, 847059  
*Fabrizio Ortotti*, 848856  
*Alessia Michela di Campi*, 861844  
*Andrea Corazza*, 843173

Indice dei contenuti

[1. Introduzione 2](#_Toc511168300)

[2 Descrizione del Progetto 2](#_Toc511168301)

[2.1 Scelta del Progetto 2](#_Toc511168302)

[2.2 Modifica e/o aggiunte alla consegna 2](#_Toc511168303)

[3 Database 2](#_Toc511168304)

[3.1 Schema Concettuale 2](#_Toc511168305)

[3.2 Schema Relazionale 3](#_Toc511168306)

[3.3 Creazione del Database 3](#_Toc511168307)

[3.4 Popolamento del Database 3](#_Toc511168308)

[4 Diagramma Applicazione Web 3](#_Toc511168309)

[5 Interfacce 3](#_Toc511168310)

[6 Struttura del Progetto 3](#_Toc511168311)

[6.1 File 1 3](#_Toc511168312)

[6.2 File 2 3](#_Toc511168313)

[6.3 File 3 3](#_Toc511168314)

[6.4 File 4 3](#_Toc511168315)

[7 Open Points 4](#_Toc511168316)

[7.1 Struttura 4](#_Toc511168317)

[7.2 Dubbi 4](#_Toc511168318)

# Introduzione

Il presente documento è atto a documentare e presentare il progetto del sito NoPayNoGame svolto dal gruppo presentato in copertina.

# Descrizione del Progetto

Lo scopo del progetto è la creazione di un negozio elettronico di videogiochi che offre diverse funzionalità in base al tipo di utilizzatori. I possibili utilizzatori previsti sono: consumatori, magazzinieri, amministratori e superutenti.

Nel caso l’utilizzatore sia un Utente/Consumatore non registrato, le feature offerte sono:

* La visualizzazione del catalogo di giochi;
* Le ricerche sul catalogo stesso;
* La visualizzazione del singolo gioco;
* La creazione un nuovo profilo;
* L’accesso alla piattaforma.

Nel caso l’utilizzatore che ha effettuato l’accesso sia un Consumatore normale, le feature offerte sono:

* L’accesso ai cataloghi e le ricerche;
* La visualizzazione del singolo gioco;
* La creazione di una recensione del gioco se già acquistato;
* L’aggiunta al carrello degli articoli disponibili;
* La visualizzazione del carrello;
* La modifica/cancellazione del carrello;
* La creazione di un ordine;
* La modifica/cancellazione di un ordine;
* La visualizzazione della pagina del suo profilo;
* La modifica dei dati del proprio profilo;
* La visualizzazione di tutte le recensioni scritte;
* La modifica/cancellazione delle recensioni scritte.

Nel caso l’utilizzatore che ha effettuato l’accesso sia un Magazziniere, le feature offerte sono:

* L’accesso alla pagina di amministrazione;
* La modifica/cancellazione dei giochi correnti;
* L’aggiunta di nuovi giochi.

Nel caso l’utilizzatore che ha effettuato l’accesso sia un Amministratore, le feature offerte sono quelle del magazziniere con l’aggiunta di:

* Gestione stato ordini;
* Cancellazioni ordini;
* Creazione di nuovi profili.

Nel caso l’utilizzatore che ha effettuato l’accesso sia un Superutente, le feature offerte sono quelle dell’amministratore con l’aggiunta di:

* Modifica dei profili.

Il progetto è costituito da due parti: un database per la gestione di tutti i dati, utenti, giochi e un sito web. Per comodità organizzative è stato deciso di utilizzare Altervista.org come host per la parte web e di database. Il progetto è consultabile al seguente link: <http://nopaynogame.altervista.org/nopaynogame_/>.

## Scelta del Progetto

La traccia scelta è la seguente:

|  |
| --- |
| **NEGOZIO ELETTRONICO DI VIDEOGIOCHI (3-4)**  Base di dati:  **Videogiochi** (titolo, console, prezzo, quantità disponibile in magazzino). **Utenti** con nome e  cognome, indirizzo, telefono, login e password. **Ordini**: utente, titoli ordinati, data, tipo di  pagamento.  **Accesso senza login**:  Catalogo dei videogiochi, visualizzazione e ricerca. Registrazione di un utente.  **Accesso con login**:  Ordine.  Cancellazione di un'ordinazione.  **Accesso con login di amministratore**:  Inserimento e modifica dei dati, degli utenti e degli ordini. |

## Modifica e/o aggiunte alla consegna

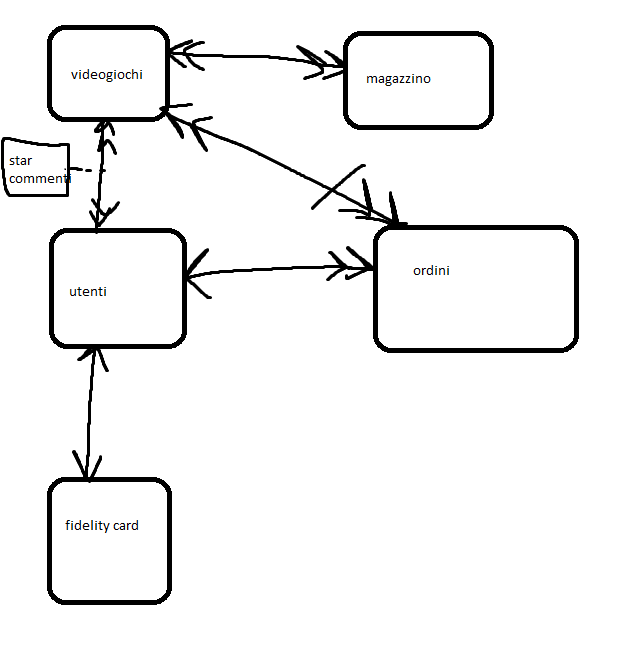
Alla suddetta consegna sono state aggiunte ulteriori informazioni:

* La gestione dei magazzini come tabella unica;
* La gestione delle review;
* I generi
* Altro.

# Database

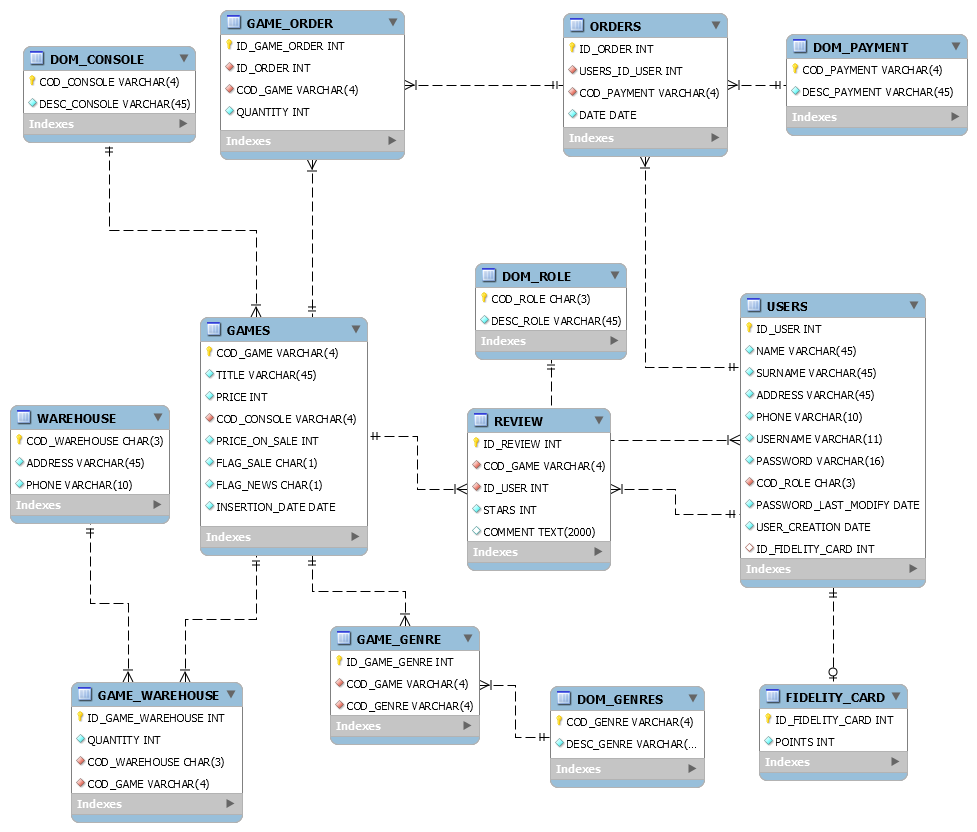
## Schema Concettuale

Di seguito lo schema concettuale del database:



## Schema Relazionale

Di seguito lo schema relazionale del database:



Descrizione dello schema:

## Creazione del Database

Per la creazione del database è stato creato un file DLL contenente tutte le create necessarie:

-- DATABASE: NOPAYNOGAME

-- TABLE STRUCTURE FOR TABLE DOM\_CONSOLE

CREATE TABLE DOM\_CONSOLE (

COD\_CONSOLE VARCHAR(4) NOT NULL,

DESC\_CONSOLE VARCHAR(45) NOT NULL,

CONSTRAINT DOM\_CONSOLE\_PK PRIMARY KEY (COD\_CONSOLE)

) ENGINE=InnoDB;

-- TABLE STRUCTURE FOR TABLE DOM\_GENRE

CREATE TABLE DOM\_GENRE (

COD\_GENRE VARCHAR(4) NOT NULL,

DESC\_GENRE VARCHAR(45) NOT NULL,

CONSTRAINT DOM\_GENRE\_PK PRIMARY KEY (COD\_GENRE)

) ENGINE=InnoDB;

-- TABLE STRUCTURE FOR TABLE DOM\_PAYMENT

CREATE TABLE DOM\_PAYMENT (

COD\_PAYMENT VARCHAR(4) NOT NULL,

DESC\_PAYMENT VARCHAR(45) NOT NULL,

CONSTRAINT DOM\_PAYMENT\_PK PRIMARY KEY (COD\_PAYMENT)

) ENGINE=InnoDB;

-- TABLE STRUCTURE FOR TABLE DOM\_ROLE

CREATE TABLE DOM\_ROLE (

COD\_ROLE CHAR(3) NOT NULL,

DESC\_ROLE VARCHAR(45) NOT NULL,

CONSTRAINT DOM\_ROLE\_PK PRIMARY KEY (COD\_ROLE)

) ENGINE=InnoDB;

-- TABLE STRUCTURE FOR TABLE GAMES

CREATE TABLE GAMES (

COD\_GAME VARCHAR(4) NOT NULL,

TITLE VARCHAR(45) NOT NULL,

PRICE INT(11) NOT NULL,

COD\_CONSOLE VARCHAR(4) NOT NULL,

PRICE\_ON\_SALE INT(11) NOT NULL,

FLAG\_SALE CHAR(1) NOT NULL,

FLAG\_NEWS CHAR(1) DEFAULT 'Y' NOT NULL,

INSERTION\_DATE TIMESTAMP DEFAULT CURRENT\_TIMESTAMP NOT NULL,

CONSTRAINT GAMES\_PK PRIMARY KEY (COD\_GAME),

CONSTRAINT GAMES\_CK01 CHECK (FLAG\_SALE IN ('Y', 'N')),

CONSTRAINT GAMES\_CK02 CHECK (FLAG\_NEWS IN ('Y', 'N')),

CONSTRAINT GAMES\_CK03 CHECK (PRICE >= 0),

CONSTRAINT GAMES\_CK04 CHECK (PRICE\_ON\_SALE >= 0),

CONSTRAINT GAMES\_FK01 FOREIGN KEY (COD\_CONSOLE) REFERENCES DOM\_CONSOLE(COD\_CONSOLE)

) ENGINE=InnoDB;

-- TABLE STRUCTURE FOR TABLE GAME\_GENRE

CREATE TABLE GAME\_GENRE (

ID\_GAME\_GENRE INT(11) NOT NULL AUTO\_INCREMENT,

COD\_GAME VARCHAR(4) NOT NULL,

COD\_GENRE VARCHAR(4) NOT NULL,

CONSTRAINT GAME\_GENRE\_PK PRIMARY KEY (ID\_GAME\_GENRE),

CONSTRAINT GAME\_GENRE\_FK01 FOREIGN KEY (COD\_GAME) REFERENCES GAMES(COD\_GAME),

CONSTRAINT GAME\_GENRE\_FK02 FOREIGN KEY (COD\_GENRE) REFERENCES DOM\_GENRE(COD\_GENRE)

) ENGINE=InnoDB;

-- TABLE STRUCTURE FOR TABLE USERS

CREATE TABLE USERS (

ID\_USER INT(11) NOT NULL AUTO\_INCREMENT,

NAME VARCHAR(45) NOT NULL,

SURNAME VARCHAR(45) NOT NULL,

ADDRESS VARCHAR(45) NOT NULL,

PHONE VARCHAR(10) NOT NULL,

USERNAME VARCHAR(11) UNIQUE NOT NULL,

PASSSWORD VARCHAR(16) NOT NULL,

COD\_ROLE CHAR(3) NOT NULL,

PASSWORD\_LAST\_MODIFY TIMESTAMP DEFAULT CURRENT\_TIMESTAMP NOT NULL,

FIDELITY\_POINT INT(11) DEFAULT 0 NOT NULL,

CONSTRAINT USERS\_PK PRIMARY KEY (ID\_USER),

CONSTRAINT USERS\_FK01 FOREIGN KEY (COD\_ROLE) REFERENCES DOM\_ROLE(COD\_ROLE),

CONSTRAINT USERs\_CK01 CHECK (FIDELITY\_POINT >= 0)

) ENGINE=InnoDB;

-- TABLE STRUCTURE FOR TABLE ORDERS

CREATE TABLE ORDERS (

ID\_ORDER INT(11) NOT NULL AUTO\_INCREMENT,

ID\_USER INT(11) NOT NULL,

COD\_PAYMENT VARCHAR(4) NOT NULL,

DATE\_ORDER TIMESTAMP DEFAULT CURRENT\_TIMESTAMP NOT NULL,

CONSTRAINT ORDERS\_PK PRIMARY KEY (ID\_ORDER),

CONSTRAINT ORDERS\_FK01 FOREIGN KEY (ID\_USER) REFERENCES USERS(ID\_USER),

CONSTRAINT ORDERS\_FK02 FOREIGN KEY (COD\_PAYMENT) REFERENCES DOM\_PAYMENT(COD\_PAYMENT)

) ENGINE=InnoDB;

-- TABLE STRUCTURE FOR TABLE GAME\_ORDER

CREATE TABLE GAME\_ORDER (

ID\_GAME\_ORDER INT(11) NOT NULL AUTO\_INCREMENT,

ID\_ORDER INT(11) NOT NULL,

COD\_GAME VARCHAR(4) NOT NULL,

QUANTITY INT(11) NOT NULL,

CONSTRAINT GAME\_ORDER\_PK PRIMARY KEY (ID\_GAME\_ORDER),

CONSTRAINT GAME\_ORDER\_FK01 FOREIGN KEY (COD\_GAME) REFERENCES GAMES(COD\_GAME),

CONSTRAINT GAME\_ORDER\_FK02 FOREIGN KEY (ID\_ORDER) REFERENCES ORDERS(ID\_ORDER),

CONSTRAINT GAME\_ORDER\_CK01 CHECK (QUANTITY >= 0)

) ENGINE=InnoDB;

-- TABLE STRUCTURE FOR TABLE REVIEW

CREATE TABLE REVIEW (

ID\_REVIEW INT(11) NOT NULL AUTO\_INCREMENT,

COD\_GAME VARCHAR(4) NOT NULL,

ID\_USER INT(11) NOT NULL,

STARS INT(11) NOT NULL,

COMMENT\_TEXT VARCHAR(2000),

CONSTRAINT REVIEW\_PK PRIMARY KEY (ID\_REVIEW),

CONSTRAINT REVIEW\_FK01 FOREIGN KEY (COD\_GAME) REFERENCES GAMES(COD\_GAME),

CONSTRAINT REVIEW\_FK02 FOREIGN KEY (ID\_USER) REFERENCES USERS(ID\_USER),

CONSTRAINT REVIEW\_CK01 CHECK (STARS BETWEEN 1 AND 5)

) ENGINE=InnoDB;

-- TABLE STRUCTURE FOR TABLE WAREHOUSE

CREATE TABLE WAREHOUSE (

COD\_WAREHOUSE CHAR(3) NOT NULL,

ADDRESS VARCHAR(45) NOT NULL,

PHONE VARCHAR(45) NOT NULL,

CONSTRAINT WAREHOUSE\_PK PRIMARY KEY (COD\_WAREHOUSE)

) ENGINE=InnoDB;

-- TABLE STRUCTURE FOR TABLE GAME\_WAREHOUSE

CREATE TABLE GAME\_WAREHOUSE (

ID\_GAME\_WAREHOUSE INT(11) NOT NULL AUTO\_INCREMENT,

QUANTITY INT(11) NOT NULL,

COD\_WAREHOUSE CHAR(3) NOT NULL,

COD\_GAME VARCHAR(4) NOT NULL,

CONSTRAINT GAME\_WAREHOUSE\_PK PRIMARY KEY (ID\_GAME\_WAREHOUSE),

CONSTRAINT GAME\_WAREHOUSE\_FK01 FOREIGN KEY (COD\_WAREHOUSE) REFERENCES WAREHOUSE(COD\_WAREHOUSE),

CONSTRAINT GAME\_WAREHOUSE\_FK02 FOREIGN KEY (COD\_GAME) REFERENCES GAMES(COD\_GAME),

CONSTRAINT GAME\_WAREHOUSE\_CK01 CHECK (QUANTITY >= 0)

) ENGINE=InnoDB;

## Popolamento del Database

Per il popolamento del database è stato creato un file DML con le insert necessarie per l’avvio corretto del sito web:

# Diagramma Applicazione Web

Qui ci sarà il diagramma

# Interfacce

Qui faremo gli screen

# Struttura del Progetto

Qui descriviamo la struttura del progetto -> vedi punto 4 e incolliamo tutti i file commentandoli

## File 1

## File 2

## File 3

## File 4

# Open Points

In **grassetto** le pagine.  
In *corsivo* le componenti.  
{xx} permessi.

## Struttura

* *Header*:
  + Home nel logo
  + Genere ->
    - Genere 1
    - Genere 2
    - Genere 3
    - …
  + Piattaforma ->
    - Ps4
    - Xbox
    - …
  + Catalogo completo
  + Ricerca ?
  + {Amministrazione}
  + Carrello
  + Accedi / Nome Utente
* **Homepage**: carousel / tutti i giochi con flag attive / newsletter
* *Gioco*: foto, descrizione, disponibilità, console, prezzo, aggiungi al carrello, more
  + Pagina del gioco: titolo, console, ecc ecc
  + Eventuale pop-up gioco come quickview (vedi opengames)
* **Genere**: Grid di giochi
* **Piattaforma**: Grid di giochi
* **Catalogo completo**: lista con collapse
* **Ricerca**: ricerca in %like% -> Grid di giochi
* {**Amministrazione**}:
  + Aggiungere un nuovo prodotto {AM, SU}
  + Modificare i prodotti esistenti {AM, SU}
  + Aggiungere amministratore {SU}
  + Bloccare utente {SU}
  + Aggiungere fidelity card {AM, SU}
* *Accedi*: popup login/registrazione
* **Registrazione**: pagina registrazione utente (inviamo una mail per confermare la registrazione cosi ci occupiamo della gestione degli account falsi? Volendo io ho già il modulo pronto con l'hashing)
* **Carrello**: elenco prodotti e tasto acquista modifica quantità del prodotto, eliminare prodotto o eliminare tutto il carrello
* **Nome Utente**:
  + dettagli utente
  + ordini completati , tutti gli ordini con lo stato(in lavorazione ecc)
  + modifica dei dati
* *Footer*:
  + Chi siamo
  + Contattaci
  + Iscriviti alla newsletter

## Dubbi

* Come gestiamo le newsletter? (vogliamo far arrivare le mail per davvero?)
* Come gestiamo la quantità nel magazzino?
  + Diminuisce all’acquisto o è real-time con il carrello? (diminuisce quando uno paga)
* PriceOnSale o Discount che gestisce la percentuale?
* Campo InsertionDate determina valore Flag\_News automaticamente da DB
  + Guardare Trigger <https://it.wikipedia.org/wiki/Trigger_(basi_di_dati)>
  + Events
* Campi tecnici: quali e dove (data ultima modifica, utente ultima modifica, ecc)? (data inserimento prodotto, ultima modifica password e/o email per l'utente)