

Università degli Studi di Salerno
Corso di Ingegneria del Software



e-Wine
Problem Statement

Versione 1.0



e | Wine



Data: 11/10/2017

Top Manager:

Professore
Prof. De Lucia Andrea
Prof.ssa Francese Rita

Partecipanti:

Nome	Matricola
Sciretta Francesco	0512102908
Napolitano Felice	0512102428
Del Gaudio Giovanni	0512102430

Scritto da:	Del Gaudio Giovanni Sciretta Francesco Napolitano Felice
--------------------	---

Storico delle revisioni

Data	Versione	Descrizione	Autore
<u>11/10/2017</u>	1.0	Creazione del documento	Sciretta Francesco Del Gaudio Giovanni Napolitano Felice

1. Introduzione

1.1. Dominio del problema

1.2. Sistema proposto e scopi

1.3. Obiettivi e descrizioni del sistema

1.4. Panoramica

2. Scenari

3. Requisiti Funzionali

4. Requisiti Non Funzionali

5. Ambiente di Destinazione

6. Consegne e Scadenze

1. Introduzione

1.1. Dominio del Problema

Negli ultimi anni, la vendita di prodotti online, vino compreso, ha subito una notevole aumento, grazie anche agli indubbi vantaggi che ci sono rispetto a quella tradizionale.

Anche il settore enogastronomico è stato interessato dal fenomeno e, in particolare, i siti dove è possibile acquistare un buon vino online sono ormai numerosi.

Il nostro sito e-Wine offre una vasta gamma di vini, dove scegliere in modo comodo e semplice non solo vini famosi e premiati, ma anche vini di piccole e medie cantine che sono oggi ancora poco conosciuti ma ugualmente in grado di stupire per la loro personalità.

1.2. Sistema proposto e scopi

La nostra proposta si basa sulla realizzazione di un sito web “e-Wine” volto alla vendita all’ingrosso e al dettaglio, a privati o ad attività commerciali, di vini.

Il sito oltre a vendere singole bottiglie (con proprietario il sito stesso), permetterà agli utenti registrati di vendere i loro vini certificati con una trattenuta in percentuale da parte dello stesso sito web e quindi dal proprietario del sito.

1.3. Obiettivi e descrizioni del sistema

Gli obiettivi del sistema sono strutturati in questo modo:

- Il sito presenta sulla home una serie di immagini volte a presentare alcuni dei prodotti che si vuole cercare con la relativa visualizzazione del prezzo e caratteristiche

ed inserirlo nei preferiti.

- permetterà agli utenti registrati di vendere i loro vini certificati con una trattenuta in percentuale da parte dello stesso sito web e quindi dal proprietario del sito.
- Il sito presenta una pagina Showcase, la quale proporrà due scelte, mediante la prima si verrà reindirizzati alla scelta di vini, mentre tramite la seconda verranno presentati i vini proposti dai clienti
- la gestione del carrello e le funzioni di login e registrazioni con funzionalità tipiche.
- Area admin che avrà la possibilità di scegliere tra varie operazioni una volta effettuato il login: modifica, cancellazione e inserimento vino.

1.4 Panoramica

e-Wine è un sito e-commerce che deve essere progettato per rispondere efficacemente alle esigenze dell'utente finale. Esso dovrà semplificare la ricerca di vini pregiati, con l'eventuale confronto ad un altro, facilitando il reperimento del miglior vino sul mercato.

2. Scenari

2.0.1 Registrazione al Sito

Nome Scenario	RegistrazioneUtente
<u>Istanze Attori</u> Partecipanti	Giovanni: Utente
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none">1. Giovanni è interessato ad un vino pregiato ad un prezzo economico, quindi si iscrive su e-Wine.2. Accede quindi all'indirizzo della piattaforma indicando di voler creare il proprio account.3. Compila il template inserendo i propri dati.4. Giovanni quindi procede nella sua registrazione cliccando sull'apposito bottone "Registra".5. La sua richiesta è stata inoltrata ad un responsabile che valuterà la sua richiesta.

2.0.2 Cercare Prodotto

Nome Scenario	CercareProdotto
<u>Istanze</u> Attori Partecipanti	Francesco: Utente
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none">1. Francesco vuole cercare il suo vino ideale al miglior prezzo. Così apre il sito e-Wine e si ritroverà nel home page principale.2. Il sito mostra un campo di testo nel quale è possibile digitare l'etichetta del vino (es: L'Atto) che si vuole cercare.3. Una volta digitato l'etichetta del vino, Francesco preme il bottone "Cerca ".4. Il sito mostra una nuova finestra con all'interno l'etichetta di vino scelto le caratteristiche e il suo prezzo.

2.0.3 Aggiunta Prodotto Ai Preferiti

Nome Scenario	AggiungiProdottoaipreferiti
<u>Istanze</u> Attori Partecipanti	Giovanni: Utente
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none">1. Giovanni vuole cercare il suo vino ideale al miglior prezzo. Così apre il sito e-Wine e si

	<p>ritroverà nel home page principale.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Il sito mostra un campo di testo nel quale è possibile digitare l'etichetta di vino (es: barberesco) che si vuole cercare. 3. Una volta digitato l'etichetta di vino Giovanni preme il bottone "Cerca". 4. Il sito mostra una nuova finestra con all'interno l'etichetta di vino cercata, le caratteristiche e il suo prezzo. 5. Ora è possibile aggiungere il vino cercato ai "Preferiti" semplicemente premendo il bottone "Aggiungi ai preferiti". 6. Il sito informa Giovanni che l'operazione è andata a buon fine.
--	---

2.0.4 Eliminare Prodotti Dai Preferiti

Nome Scenario	EliminareProdottiDaiPreferiti
Istanze Attori Partecipanti	Giovanni: Utente
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Giovanni vuole cercare il suo vino ideale al miglior prezzo. Così apre l'applicazione il sito e-Wine e si ritroverà nel home page principale. 2. Il sito mostra sulla sinistra un menu a tendina. 3. Giovanni premendo il menu a tendina sulla sinistra e selezionando la voce "Preferiti" entrerà in una nuova schermata. 4. Il sito mostra un elenco di vini preferiti salvati dall'utente Giovanni. 5. Giovanni seleziona il vino che vuole eliminare e preme il pulsante "Elimina". 6. Il sito informa Giovanni che l'operazione è

	andata a buon fine.
--	---------------------

2.0.5 RimozioneAccount

Nome Scenario	RichiestaRimozioneAccount
Istanze Attori Partecipanti	Felice: Amministratore Francesco: Utente
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none">1. Francesco utente di e-Wine decide di interrompere le funzioni offerte dal sito.2. Accede alla Home Page di e-Wine essendo già registrato al sito ,inserisce username e password negli appositi campi, conferma i dati inseriti tramite un pulsante e aspetta di essere reindirizzato alla sua pagina Utente.3. Francesco si reca nella propria area Utente in alto a destra del menù.4. Il sito e-Wine mostra a Francesco le info dell'account. Tra tutte le info vi è anche l'opzione di eliminazione account.5. Francesco dopo aver fatto alcune considerazioni decide di cancellare il suo account e tutto ciò associato ad esso quindi preme il tasto "Rimuovi Account".6. Inserisce i propri dati come ID e Password e dà conferma della cancellazione.7. e-Wine avvisa con un messaggio a Francesco che la sua richiesta sarà presa in considerazione da un responsabile.8. La richiesta di eliminazione arriva al responsabile9. Il responsabile in questione , Felice analizza la richiesta dell'utente e approva la cancellazione.

	<p>10. All'utente richiedente la cancellazione viene spedita una mail contenente la conferma di rimozione dell'account.</p> <p>11. L'utente Francesco viene cancellato dal sito di e-Wine.</p>
--	--

2.0.7 Spedizione dei Prodotti

Nome Scenario	SpedizioneProdotti
Istanze Attori Partecipanti	Francesco: Utente Giovanni : Responsabile
Flusso degli eventi Utente	<ol style="list-style-type: none"> 1. Francesco utente di e-Wine decide di acquistare un prodotto . 2. Si logga e si reca nella pagina relativa ai prodotti in vendita 3. Sceglie il prodotto da acquistare e consulta le informazioni di quest'ultimo. 4. Una volta consultato, seleziona la quantità del prodotto e, successivamente, pigia il tasto acquista 5. Questa azione lo porterà nella pagina relativa al pagamento. 6. Una volta effettuato il pagamento, riceverà

	le informazioni relative alla spedizione.
Flusso degli eventi responsabile	<p>1.Giovanni responsabile del sito riceve il pagamento da parte dell'utente.</p> <p>2.Procede a prelevare il prodotto dal magazzino e ,lo prepara per la spedizione</p> <p>3.Fornisce il Tracking all'utente.</p>

2.0.6 Aggiunta dei Prodotti

Nome Scenario	AggiuntaProdottoManuale
Istanze Attori Partecipanti	Felice : Amministratore Giovanni: Utente
Flusso degli eventi Utente	<ol style="list-style-type: none"> 1. Giovanni ha intenzione di aggiungere un prodotto sul sito e-Wine. 2. Giovanni accede alla schermata di login del sito, essendo registrato inserisce negli appositi campi username e password ed accede alla home page. 3. Giovanni selezionando il campo "Nuovo" nel menù offerto dal sito seleziona "Aggiunta Prodotto". 4. e-Wine reindirizza Giovanni alla pagina di "Gestione Prodotto". 5. Compila i campi per la descrizione del prodotto e preme il pulsante "Salva"

	6. e-Wine aggiunge il prodotto alla lista dei prodotti disponibili all'amministratore.
Flusso degli Eventi Admin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Felice amministratore del sito , effettua il login su e-Wine. 2. Accede alla sezione relativa alla gestione dei prodotti inseriti dagli utenti. 3. Verifica la veridicità dei dati inseriti dagli utenti relativi ai prodotti inseriti. 4. Una volta verificato decide se rifiutare o accettare il prodotto.

3. Requisiti Funzionali

RF 0 - Gestione Autenticazione

Questa funzionalità, uguale per i 3 diversi attori, raccoglie tutte le informazioni per gestire l'autenticazione degli utenti su e-Wine. Nello specifico:

RF 0.1 - Log-in:

Questa funzionalità permette di effettuare l'accesso al sistema con le proprie credenziali per poi sfruttare le funzionalità che si hanno a disposizione.

Attore: Amministratore

RF 0.1.1:

Questa funzionalità permetterà l'accesso al sistema che presenterà la schermata di competenza per l'amministratore e le relative funzionalità privilegiate.

Attore: Utente

RF 0.1.2:

Questa funzionalità permetterà di compiere l'accesso al sistema per poi sfruttare le funzionalità base del semplice utente.

RF 0.2 Log-out:

Questa funzionalità permette di uscire dal sistema.

RF 1 - Gestione Account

Questa funzionalità raccoglie tutte le operazioni per gestire l'account.

Queste funzionalità sono comuni a tutte le tipologie di attori a meno di eventuali di specifiche.

RF 1.1 - Recupera password:

questa funzionalità permette all'utente di recuperare la password.

RF 1.2 - Modifica password:

questa funzionalità permette all'utente di modificare la password.

RF 1.3 - Modifica dati personali:

questa funzionalità permette all'utente di modificare le proprie credenziali o dati di riferimento.

RF 1.4 - Visualizza Profilo Personale:

questa funzionalità permette la visualizzazione delle credenziali d'accesso e dati di riferimento proprie dell'utente

Attore: Responsabile

RF 1.5 - Visualizza Richieste: questa funzionalità permette al Responsabile di visualizzare le richieste eseguite dagli utenti.

RF 1.7 - Gestisce Richieste: questa funzionalità permette al responsabile di gestire ,dopo aver effettuato opportuni controlli di validità dei dati immessi dall'utente, le future richieste di spedizione.

4. Requisiti Non Funzionali

4.1 RNF 1 - Usabilità

Il sistema deve essere facilmente apprendibile (l'utente deve essere in grado di interagire con il sistema e padroneggiare le funzionalità in modo rapido), deve essere flessibile e robusto (l'utente deve essere in grado di capire quando ha successo nel perseguire i suoi obiettivi nel sistema).

- Il sistema deve essere quindi di immediata interpretazione da parte dell'utente mostrando ogni operazione disponibile per ogni contesto preoccupandosi di sostituire il linguaggio dei comandi con la manipolazione di oggetti visibili e facilmente riconoscibili dall'utente come pulsanti opportunamente etichettati.

- Il sistema si preoccuperà deve fornire un feedback immediato all'utente delle azioni che compie in modo da rendere chiaro quali effetti hanno sul sistema.

4.2 RNF 2 - Affidabilità

Il sistema è basato su un database relazionale, ha un'architettura Client-Server. I componenti devono essere affidabili ed essere in grado di poter mantenere i propri dati anche in caso di guasti (problemi elettrici, guasti dell'hardware, attacchi informatici, problemi legati al browser, ecc.). Il sistema dev'essere attivo 24 ore su 24. Il software sarà in grado di rispondere alla maggior parte di manomissioni o intrusioni irregolari. Le tecniche utilizzate sono basate prevalentemente su una 'login', la quale permette il riconoscimento dell'utente.

Per quanto riguarda i permessi, quest'ultimi verranno adeguatamente distribuiti sulla base del grado di importanza e responsabilità degli Utenti. In particolare un amministratore avrà i massimi permessi poiché ha facoltà di utilizzare qualsiasi tipo di funzione disponibile, mentre un responsabile avrà dei vincoli da rispettare, ovvero ha la facoltà di utilizzare qualsiasi tipo di funzione disponibile solo sugli utenti che gestisce, infine un utente amministratore ha la facoltà di utilizzare particolari funzioni disponibili relative alla manipolazione di alcuni oggetti presenti nel DB.

4.3 RNF 3 - Performance

Il sistema deve essere reattivo per le operazioni più immediate come il caricamento statico di un prodotto, mentre per il caricamento dei prodotti in maniera massiva deve avere dei tempi di risposta ragionevoli nell'ordine della decina di secondi, ma essendo un sistema web molto dipenderà dalla qualità della connessione e della congestione della rete sul sistema online. Inoltre deve poter gestire senza rallentamenti circa 500 utenti collegati simultaneamente che effettuano le operazioni più disparate, dalla visualizzazione, alla ricerca e caricamento di prodotti.

4.4 RNF 4 - Manutenibilità

Sofia avrà un Amministratore che potrà ampliare e modificare le funzionalità già esistenti in Sofia suddivise in moduli in modo da garantire il riuso del codice per operazioni simili. Grazie alla documentazione che verrà prodotta si garantirà una progettazione che seguirà i principi dell'ingegneria del software in modo che la manutenibilità sia garantita. Inoltre per il primo anno di vita del software si garantirà un intervento puntuale per la risoluzione di problemi tramite bugfix.

4.5 RNF 5 - Implementazione

La parte *back-end* del sistema è stato realizzato utilizzando il linguaggio JavaScript eseguito su piattaforma Tomcat-Apache. Per i dati utente e i dati di ogni singolo prodotto viene utilizzato il DBMS relazionale MySQL. La parte *front-end* è stata realizzata utilizzando il linguaggio di markup HTML5, i fogli di stile CSS3, Bootstrap 3, JQuery.

5. Ambiente di Destinazione

Il sistema attuale:

Il sistema attuale è basato su un web application con funzionalità limitate

Sistema Futuro

Il sistema futuro sarà basata sempre su una web application, che implementerà diverse funzionalità aggiuntive indicate nei requisiti funzionali e non.

6. Consegne e Scadenze

Documenti	Consegne
Requirements and Use Cases	24 Ottobre 2017
Request Analysis Document	7 Novembre 2017
Requisiti e casi d'uso	24 Ottobre 2017
Requirements Analysis Document:	7 Novembre 2017
System Design Document:	28 Novembre 2017
Specifica delle interfacce dei moduli del sottosistema da implementare .	19 Dicembre 2017

Piano di test di sistema e specifica dei casi di test per il sottosistema da implementare	19 Dicembre 2017
--	-------------------------