

**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO**

**ANNO ACCADEMICO 2019/2020**

**REQUIREMENTS ANALYSIS DOCUMENT**

**Version 2.0**

**TOP MANAGER**

**Prof. Andrea De Lucia**

**PROJECT MANAGER**

**Giuseppe De Michele**

**Partecipanti**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | **Matricola** |
| Mario Balbi | 0512102944 |
| Giuseppe De Michele | 0512102642 |
| Singh Karanbir | 0512104924 |

**Revision History**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versione** | **Descrizione** | **Autore** |
| 12/11/2019 | 1.0 | Introduzione:  Scopo del sistema;  Ambito del sistema;  Obiettivi e criteri di successo del progetto; Panoramica; | De Michele Giuseppe |
| 14/11/2019 | 1.1 | Sistema corrente  Sistema proposto:  Panoramica;  Identificazione attori; | De Michele Giuseppe |
| 19/11/2019 | 1.2 | Requisiti non funzionali | De Michele Giuseppe  Balbi Mario |
| 19/11/2019 | 1.3 | Requisiti funzionali | Singh Karanbir |
| 19/11/2019 | 1.4 | Scenari GA | Balbi Mario |
| 26/11/2019 | 1.5 | Scenari e revisione | Singh Karanbir |
| 10/12/2019 | 1.6 | Tabelle casi d’uso | De Michele Giuseppe |

**Indice**

1. **Introduzione** 
   1. Descrizione del Problema
   2. Design Goals
      1. DG\_0 Criteri di Performance
      2. DG\_1 Criteri di Affidabilità
      3. DG\_2 Criteri di Costo
      4. DG\_2 Criteri di Mantenimento
      5. DG\_2 Criteri di Utente
   3. Definizioni, Acronimi e Abbreviazioni
   4. Riferimenti
   5. Panoramica

**1. Introduzione**

* 1. **Descrizione del problema**

Il nostro progetto crea un collegamento che permette di arrivare agli appassionati di musica con la vendita di uno degli strumenti musicali in particolare per chi magari è agli inizi, ovvero le chitarre.

Gli obiettivi principali del sistema sono quelli di offrire una piattaforma dove gli utenti possono comprare da un set disposto secondo le loro esigenze chitarre personalizzate. Per rendere possibile ciò verrà creata una pagina Web con un’interfaccia chiara ed intuitiva.

Le funzionalità che il sistema offre all’Utente sono:

* **Gestione Account:**
  + - La possibilità di REGISTRARSI se non lo ha già fatto;
    - La possibilità di RECUPERARE LA PASSWORD;
    - La possibilità di VISUALIZZARE IL PROPRIO PROFILO;
    - La possibilità di MODIFICARE i dati del proprio profilo;
  + **Gestione** **Chitarra:**
    - Visualizzare il set di chitarre**;**
  + **Gestione Personalizzazione:**
    - Visualizzare le personalizzazioni della chitarra;
  + **Gestione Carrello:**
    - Visualizzare prodotti nel carrello;
    - Aggiungere prodotti nel carrello;
    - Modificare prodotti nel carrello;
    - Rimuovere prodotti nel carrello;
  + **Gestione Vendita:**
    - Acquistare la chitarra;
    - Visualizzare i dettagli dell’ordine;

Le funzionalità che il sistema offre all’Amministratore sono:

* + **Gestione Account:**
    - Visualizzare la lista degli utenti registrati;
  + **Gestione Chitarra:**
    - Aggiungere una chitarra al set di chitarre;
    - Modificare una chitarra;
    - Rimuovere una chitarra;
  + **Gestione Personalizzazione;**
    - Aggiungere una personalizzazione ad una chitarra;
    - Modificare una personalizzazione da una chitarra;
    - Rimuovere una personalizzazione da una chitarra;
  + **Gestione Assistenza:**
    - Visualizzare richieste dei clienti;
    - Rispondi richieste dei clienti;
  + **Gestione Esperto:**
    - Aggiungi un cliente esperto dalla lista dei clienti;
    - Modifica un cliente esperto dalla lista dei clienti;
    - Rimuovi un cliente esperto dalla lista dei clienti;
  1. **Design Goals**

Il sito Web NashiraCustomGuitars punterà ad essere il più lineare ed intuitivo possibile. Per Far ciò si avvarrà di una struttura grafica chiara e completa, con bottoni, finestre di dialogo e icone. Cercherà inoltre di isolare le informazioni necessarie per indirizzare più facilmente l’utente verso la funzionalità da lui richiesta. Valore aggiunto della pagina Web sarà la sua semplicità, che permetterà anche agli utenti con scarsa conoscenza del sistema di portare a termine le loro operazione, evitando di inserire dati sbagliati o commettete errori durante l’utilizzo dell’applicazione.

Il sistema proposto rispetterà i seguenti criteri di design:

* + 1. **DG\_0 Criteri di Performance**
* DG\_0.1 **Tempi di risposta**: Il sistema deve garantire tempi di risposta brevi per ogni funzionalità. Mediamente una richiesta dovrà essere soddisfatta in un tempo non superiore ai 5 secondi. Ovviamente quest’ultimo può oscillare in base alla velocità di connessione.
* DG\_0.2 **Throughput**: Il sistema sarà capace di gestire una media di 200 utenti, consentendo loro di effettuare tutte le operazioni senza subire alcun rallentamento. Sarà anche in grado di gestire un maggiore afflusso di utenti qualora sia necessario.
* DG\_0.3 **Dati persistenti**: Il sistema, per memorizzare tutti i dati relativi agli utenti e alle chitarre utilizzerà un database relazionale. La scelta di quest’ultimo farà in modo che le informazioni saranno il più velocemente possibile.
  + 1. **DG\_1 Criteri di Affidabilità**
* DG\_1.1 **Robustezza**: Il sistema mostrerà un messaggio che avvertirà l’utente nel caso in cui i dati siano mancanti o errati. Questo consentirà di non immettere dati sbagliati all’interno del database.
* DG\_1.2 **Affidabilità**: Il sistema garantirà il corretto svolgimento di tutte le funzionalità e cercherà di produrre l’output atteso evitando errori indesiderati.
* DG\_1.3 **Disponibilità**: Il sistema dovrà essere sempre fruibile agli utenti. Non sono previsti periodi di chiusura del sistema se non quelli per motivi di manutenzioni.
* DG\_1.4 **Sicurezza**: Il sistema, tramite username e password, riuscirà ad individuare il tipo di utente e gli permetterà di effettuare solo le operazioni appartenenti alla sua categoria.
  + 1. **DG\_2 Criteri di Costo**
* DG\_2.1 **Costo**: Prima dell’inizio dello sviluppo della piattaforma verranno valutati i costi di sviluppo del sistema, costi di manutenzione e costi di amministrazione.
  + 1. **DG\_3 Criteri di Mantenimento**
* DG\_3.1 **Modificabilità**: il sistema permetterà di apportare modifiche alle funzionalità già implementate senza la necessità di modificare i sottosistemi.
  + 1. **DG\_4 Criteri di Utente**
* DG\_4.1 **Utilità**: Il sistema punterà a soddisfare tutte le esigenze degli utenti sviluppando tutti i requisiti funzionali in fase di analisi.
* DG\_4.2 **Usabilità**: Il sistema dovrà essere chiaro ed intuitivo e anche l’utente con meno esperienza dovrà essere in grado di effettuare le operazioni desiderate. La piattaforma consentirà “l’autoapprendimento” cioè l’utente effettuerà le operazioni in maniera sempre più rapida con il maggiore utilizzo del sistema.
  1. **Definizioni, Acronimi e Abbrevazioni**

|  |  |
| --- | --- |
| Acronimo | Descrizione |
| RAD | Requirement Analysis Document |
| JDBC | Java DataBase Connectivity |
| DBMS | Database Management System |
| HTTP | HyperText Transfer Protocol |
| GUI | Graphic User Interface |
| DB | DataBase |

* 1. **Riferimenti**
* RAD ClipShot v1.0
* Object-Oriented Software Engineering Using UML, Patterns, and Java™ Third Edition
* <https://it.wikipedia.org/>
  1. **Panoramica**

Il documento si compone di 3 parti fondamentali:

1. Introduzione: In questa sezione verranno illustrati gli obiettivi del sistema proposto e saranno descritte, in modo non approfondito, le varie funzionalità messe a disposizione per gli attori. Verranno poi mostrati gli obiettivi del design, in particolar modo i criteri che il sistema dovrà rispettare.
2. Architettura del sistema proposto: In questa sezione verrà elaborata la macro-composizione in sottosistemi, la gestione dei dati persistenti, il mapping hardware/software del sistema, il controllo degli accessi, sicurezza e le condizioni limite.
3. Servizi dei sottosistemi e Glossario: In questa sezione troveremo la descrizione per ogni servizio fornito del sottosistema e un glossario contenente una raccolta dei termini contenuti nel sistema proposto

# **2. Architettura del sistema**

**2.1.** **Panoramica**

Il sistema prevedrà l’utilizzo di un’architettura ibrida tra Client- Server e Model-View-Controller.

Il Lato Client si occuperà delle pagine di presentazione del sistema (View)

Il Lato Server si occuperà della logica applicativa e di controllo (rispettivamente Model e Controller).

## **2.2 Decomposizione in sottosistemi**

### **2.2.1 Macro-decomposizione in sistemi**

La macro-decomposizione divide il sistema nei seguenti sottosistemi:

1. Gestione Account.
2. Gestione Chitarra.
3. Gestione Personalizzazione.
4. Gestione Carrello.
5. Gestione Vendita.
6. Gestione Assistenza.
7. Gestione Esperti.

Di seguito è mostrato il diagramma in cui vengono evidenziate le relazioni di dipendenza tra i package di ogni sottosistema e tra i diversi sottosistemi.

Immagine che contiene screenshot

Descrizione generata automaticamente

Gli utenti che useranno il sistema lo faranno dal proprio computer comunicando gli input all’interfaccia del Server Web i quali verranno gestiti dal Database in cui sono contenute tutte le informazioni dell’intero sistema. Il Database sarà gestito da un DBMS che si occupa di inserire, cercare e aggiornare i dati presenti al suo interno, elaborando la richiesta degli utenti da parte del Server. Il DBMS si occuperà anche di gestire gli accessi concorrenti al Database.

### **2.2.2 Microdecomposizione in sottosistemi**

Per semplificare la progettazione e lo sviluppo del sito, i sottosistemi saranno decomposti secondo lo schema previsto dall’architettura software Three-Layer, ovvero:

1. Presentation: si occupa di gestire l’interfaccia grafica del sottosistema e contiene tutti gli elementi che interagiscono con l’utente.
2. Application: si occupa, dati gli input dagli utenti, di elaborarli e fornire dei risultati che verranno poi mostrati graficamente.
3. Storage: è la parte del sottosistema che interagisce col Database.

Immagine che contiene screenshot

Descrizione generata automaticamente

**2.2.2.1 Gestione Account**

Questo sottosistema si occupa della gestione dell’account, in particolare fornisce le funzioni di:

* Registrazione all’account
* Login
* Logout
* Recupero della password
* Visualizzazione del profilo
* Modifica del profilo
* Visualizzazione lista utenti

Immagine che contiene screenshot

Descrizione generata automaticamente

**GestioneAccountPresentationLayer**

Include tutti gli elementi dell’interfaccia grafica che offrono funzionalità riguardanti la gestione dell’account. Comprende:

* GUIRegistrazioneDati: comprende le interfacce che consentono all’Utente di Registrarsi alla piattaforma.
* GUILogin: comprende le interfacce che consentono all’Utente di accedere alla piattaforma.
* GUILogout: comprende le interfacce che consentono all’Utente di uscire dalla piattaforma.
* GUIRecuperaPassword: comprende le interfacce che consentono all’Utente di poter recuperare la password.
* GUIVisulizzaDati: comprende le interfacce che consentono all’Utente Registrato di visualizzare le informazioni relative al proprio account.
* GUIModificaDati: comprende le interfacce che consentono all’Utente Registrato di poter modificare le informazioni relative al proprio account.
* GUIVisualizzaListaUtenti: comprende le interfacce che consentono all’Amministratore di poter visualizzare la lista degli utenti registrati.

**GestioneAccountApplicationLayer**

* RegistazioneDati()**:** operazione per registrare i dati dell’Utente nel sistema.
* Login(): operazione per far entrare l’utente nel sistema tramite le proprie credenziali.
* Logout(): operazione per far uscire l’utente dal sistema.
* RecuperaPassword(): operazione che permette all’utente di recuperare la password.
* VisulizzaDati(): operazioni per la visualizzazione delle informazioni relative al proprio account.
* ModificaDati(): operazione per la modifica delle informazioni relative al proprio account.
* VisulizzaListaUtenti(): operazione per la visualizzazione degli account registrati all’Amministratore.

**GestioneAccountDataLayer**

Si occupa di rendere reperibili i dati, presenti all’interno del database, relativi all’account.

**2.2.2.2 Gestione Chitarra**

Questo sottosistema si occupa della gestione delle chitarre, in particolare fornisce le funzioni di:

* Visualizza set di chitarre
* Aggiungi una chitarra
* Modifica dei dati di una chitarra
* Rimuovi una chitarra dal set di chitarre

Immagine che contiene screenshot

Descrizione generata automaticamente

**GestioneChitarraPresentationLayer**

Include tutti gli elementi dell’interfaccia grafica che offrono funzionalità riguardanti la gestione dell’account. Comprende:

* GUIVisualizzaDatiChitarra: comprende le interfacce che consentono all’Utente Registrato di visualizzare i dati del set di chitarre impostate dal sistema.
* GUIAggiungiChitarra: comprende le interfacce che consentono all’Amministratore di aggiungere una chitarra al set di chitarre disponibile all’Utente.
* GUIModificaChitarra: comprende le interfacce che consentono all’Amministratore di modificare una chitarra al set di chitarre disponibile all’Utente.
* GUIRimuoviChitarra: comprende le interfacce che consentono all’Amministratore di rimuovere una chitarra al set di chitarre disponibile all’Utente.

**GestioneChitarraApplicationLayer**

* VisualizzaDatiChitarra(): operazioni per la visualizzazione delle informazioni relative alla chitarra.
* AggiungiChitarra(): operazioni per l’aggiunta delle informazioni relative a una chitarra.
* ModificaChitarra(): operazioni per la modifica delle informazioni relative a una chitarra.
* RimuoviChitarra(): operazioni per la rimozione delle informazioni relative a una chitarra.

**GestioneChitarraDataLayer**

Si occupa di rendere reperibili i dati, presenti all’interno del database, relativi all’account.

**2.2.2.3 Gestione Personalizzazione**

Questo sottosistema si occupa della gestione delle personalizzazioni, in particolare fornisce le funzioni di:

* Visualizza personalizzazione della chitarra
* Aggiungi personalizzazione di una chitarra
* Modifica personalizzazione di una chitarra
* Rimuovi personalizzazione di una chitarra

Immagine che contiene screenshot

Descrizione generata automaticamente

**GestionePersonalizzazionePresentationLayer**

Include tutti gli elementi dell’interfaccia grafica che offrono funzionalità riguardanti la gestione dell’account. Comprende:

* GUIVisualizzaDatiPersonalizzazione: comprende le interfacce che consentono all’Utente Registrato di visualizzare i dati di personalizzazione di una chitarra.
* GUIAggiungiPersonalizzazione: comprende le interfacce che consentono all’Amministratore di aggiungere una personalizzazione a una chitarra.
* GUIModificaPersonalizzazione: comprende le interfacce che consentono all’Amministratore di modificare una personalizzazione a una chitarra.
* GUIRimuoviPersonalizzazione: comprende le interfacce che consentono all’Amministratore di rimuovere una personalizzazione a una chitarra.

**GestionePersonalizzazioneApplicationLayer**

* VisualizzaDatiPersonalizzazione(): operazioni per la visualizzazione delle informazioni relative alla personalizzazione di una chitarra.
* AggiungiPersonalizzazione (): operazioni per l’aggiunta delle informazioni relative alla personalizzazione di una chitarra.
* ModificaPersonalizzazione (): operazioni per la modifica delle informazioni relative alla personalizzazione di una chitarra.
* RimuoviPersonalizzazione (): operazioni per la rimozione delle informazioni relative alla personalizzazione di una chitarra.

**GestionePersonalizzazioneDataLayer**

Si occupa di rendere reperibili i dati, presenti all’interno del database, relativi all’account.

**2.2.2.4 Gestione Carrello**

Questo sottosistema si occupa della gestione delle personalizzazioni, in particolare fornisce le funzioni di:

* Visualizza prodotti nel carrello
* Aggiungi prodotti nel carrello
* Modifica prodotti nel carrello
* Rimuovi prodotti nel carrello

Immagine che contiene screenshot

Descrizione generata automaticamente

**GestioneCarrelloPresentationLayer**

Include tutti gli elementi dell’interfaccia grafica che offrono funzionalità riguardanti la gestione dell’account. Comprende:

* GUIVisualizzaProdottiCarrello: comprende le interfacce che consentono all’Utente Registrato di visualizzare i prodotti inseriti nel carrello.
* GUIAggiungiProdottiCarrello: comprende le interfacce che consentono all’Utente Registrato di aggiungere un prodotto nel carrello.
* GUIModificaProdottiCarrelloe: comprende le interfacce che consentono all’Utente Registrato di modifcare un prodotto nel carrello.
* GUIRimuoviProdottiCarrello: comprende le interfacce che consentono all’Utente Registrato di rimuovere un prodotto nel carrello.

**GestioneCarrelloApplicationLayer**

* VisualizzaProdottiCarrello (): operazioni per la visualizzazione delle informazioni relative ai prodotti inseriti nel carrello.
* AggiungiProdottiCarrello (): operazioni per l’aggiunta di un prodotto nel carrello.
* ModificaProdottiCarrello (): operazioni per la modifica di un prodotto nel carrello
* RimuoviProdottiCarrello (): operazioni per rimozione di un prodotto nel carrello

**GestioneCarrelloDataLayer**

Si occupa di rendere reperibili i dati, presenti all’interno del database, relativi all’account.

**2.2.2.5 Gestione Vendita**

Questo sottosistema si occupa della gestione delle personalizzazioni, in particolare fornisce le funzioni di:

* Acquisto chitarre
* Visualizza ordini

Immagine che contiene screenshot

Descrizione generata automaticamente

**GestioneVenditaPresentationLayer**

Include tutti gli elementi dell’interfaccia grafica che offrono funzionalità riguardanti la gestione dell’account. Comprende:

* GUIAcquistaChitarra: comprende le interfacce che consentono all’Utente Registrato di acquistare i prodotti nel carrello.
* GUIVisualizzaListaOrdini: comprende le interfacce che consentono all’Utente Registrato di visualizzare la lista dei prodotti acquistati.

**GestioneVenditaApplicationLayer**

* AcquistaChitarra (): operazioni per acquistare i prodotti nel carrello.
* VisualizzaListaOrdini (): operazioni per visualizzare la lista degli ordini dei prodotti acquistati.

**GestioneVenditaDataLayer**

Si occupa di rendere reperibili i dati, presenti all’interno del database, relativi all’account.