



Laurea in Informatica - Università degli Studi di Salerno Corso di  
Ingegneria del Software - Prof. A. De Lucia



Data: 08/10/2024

### TEAM

Gianluca Fusco 0512116485  
Antonio Giorgio 0512106036  
Cristian Di Popolo 0512105370

# Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autore
18/10/2024	1.0	Requisiti funzionali e non funzionali	G. Fusco A. Giorgio C. Di Popolo
23/10/2024	1.1	Scenari	G. Fusco A. Giorgio C. Di Popolo
24/10/2024	1.2	Casi d'uso	G. Fusco A. Giorgio C. Di Popolo
25/10/2024	1.3	Aggiornamenti casi d'uso	G. Fusco A. Giorgio C. Di Popolo
31/10/2024	1.4	Introduzione	G. Fusco A. Giorgio C. Di Popolo
3/11/2024	1.5	Class Diagram e State Chart Diagram	G. Fusco A. Giorgio C. Di Popolo
4/11/2024	1.6	Use Case Diagram	G. Fusco A. Giorgio C. Di Popolo
5/11/2024	1.7	Sequence Diagram	G. Fusco A. Giorgio C. Di Popolo
9/11/2024	1.8	Mock-up	G. Fusco A. Giorgio C. Di Popolo

# **Indice**

## **1. Introduzione**

- 1.1 Scopo del Sistema
- 1.2 Obiettivi e criteri di successo del progetto
- 1.3 Definizioni, acronimi e abbreviazioni
- 1.4 Panoramica del documento

## **2. Sistema Corrente**

## **3. Sistema proposto**

- 3.1 Requisiti Funzionali
- 3.2 Requisiti non Funzionali

## **4. Modelli di sistemi e a oggetti**

- 4.1 Scenari
- 4.2 Casi d'uso
- 4.3 Class Diagram

## **5. Modello Dinamico**

- 5.1 Sequence Diagram
- 5.2 Statechart Diagram

## **6. Interfaccia Utente**

- 6.1 Mock-up e cammini di navigazione

# **1 INTRODUZIONE**

## **1.1 Scopo del Sistema**

La nostra proposta consiste nello sviluppo di un'applicazione denominata ShopFromHome, progettata per facilitare la vendita di diverse categorie di prodotti alimentari.

L'app offre agli utenti la possibilità di acquistare prodotti alimentari di loro scelta, supportandoli con funzionalità che consentono la gestione dei prodotti all'interno di un carrello personale.

I gestori dell'applicazione possono visualizzare gli ordini effettuati dagli utenti, oltre a gestire l'aggiunta e la modifica dei prodotti offerti all'interno dell'app.

## **1.2 Obiettivi e criteri di successo del progetto**

Obiettivi del progetto:

L'app ha l'obiettivo di offrire un'esperienza d'acquisto semplice e intuitiva, permettendo agli utenti di selezionare e acquistare prodotti alimentari con pochi passaggi semplici e intuitivi

Obiettivi specifici:

- **Facilitare il processo di acquisto:** Rendere il percorso di selezione, aggiunta al carrello e pagamento rapido, minimizzando i passaggi necessari per completare l'acquisto.
- **Gestione dinamica dei prodotti:** Consentire all'amministratore di aggiornare facilmente il catalogo, con la possibilità di aggiungere, modificare o rimuovere prodotti in tempo reale.
- **Servizio aggiornato e rapido:** Garantire che il catalogo sia sempre aggiornato, con informazioni dettagliate e corrette sui prodotti disponibili, e che le operazioni di acquisto siano veloci e sicure.

Criteri di successo:

- **Esperienza utente positiva:** Gli utenti devono trovare semplice e intuitivo completare l'acquisto di prodotti alimentari.

- **Flessibilità e controllo per l'amministratore:** L'amministratore deve poter gestire facilmente i prodotti, mantenendo un catalogo aggiornato e completo.
- **Affidabilità e velocità:** La piattaforma deve garantire tempi di risposta rapidi e una disponibilità continua per una user experience ottimale.

### **1.3 Definizioni, acronimi e abbreviazioni**

**APP:** Applicazione di acquisto online per prodotti alimentari.

#### **ADM**

Amministratore: utente responsabile della gestione della piattaforma e del catalogo prodotti.

#### **USR**

Utente generico: qualsiasi utilizzatore della piattaforma.

#### **CUS**

Cliente: utente loggato che ha la possibilità di acquistare prodotti.

#### **PROD**

Prodotto: dati e informazioni relative a un prodotto alimentare disponibile per l'acquisto.

#### **CAT**

Catalogo: l'elenco aggiornato di prodotti disponibili sulla piattaforma.

#### **CAR**

Carrello: spazio dove l'utente aggiunge i prodotti prima dell'acquisto.

#### **API**

Application Programming Interface: interfaccia per l'interazione tra sistemi diversi.

## **UI**

User Interface: interfaccia utente che permette l'interazione con l'applicazione.

## **FR**

Requisiti Funzionali: caratteristiche e funzionalità essenziali dell'app.

## **NFR**

Requisiti Non Funzionali: caratteristiche di qualità, come performance e sicurezza.

## **JSON**

JavaScript Object Notation: formato di dati per lo scambio di informazioni tra client e server.

## **CSS**

Cascading Style Sheets: fogli di stile per la formattazione dell'interfaccia utente.

## **JS**

JavaScript: linguaggio di programmazione per funzioni interattive nel frontend.

## **CD**

Class Diagram: diagramma per la rappresentazione delle classi e delle loro relazioni.

## **SD**

Sequence Diagram: diagramma per visualizzare l'ordine delle operazioni tra componenti.

## **SCD**

StateChart Diagram: diagramma degli stati per rappresentare le diverse condizioni dell'app e le transizioni tra esse.

## **1.4 Panoramica del documento**

Questo documento descrive l'analisi dei requisiti e la progettazione dell'app per l'acquisto semplificato di prodotti alimentari, organizzata come segue:

- Limiti e vantaggi del sistema proposto: un confronto tra le attuali difficoltà degli utenti nell'acquisto online di prodotti alimentari e i vantaggi offerti dal nostro sistema, progettato per essere intuitivo e veloce.
- Requisiti funzionali e non funzionali: definizione dettagliata delle funzionalità principali dell'app, tra cui gestione del carrello, processo di pagamento, aggiornamento del catalogo prodotti da parte dell'amministratore, e requisiti di performance, sicurezza e aggiornamento del sistema.
- Attori e interazioni: identificazione dei ruoli principali degli utenti, come amministratori e clienti, e descrizione dei casi d'uso, per mostrare le interazioni e il percorso d'acquisto.
- Modelli UML del sistema: rappresentazione strutturata del sistema tramite diagrammi UML, inclusi Class Diagram, Sequence Diagram e State Chart Diagram, per documentare la struttura dell'app, i flussi di interazione e gli stati principali.
- Interfaccia utente e navigazione: presentazione di mockups delle principali schermate e dei percorsi di navigazione, per garantire un'esperienza utente ottimizzata e un flusso di acquisto semplice.

## **2 SISTEMA CORRENTE**

Attualmente, il mercato digitale offre diverse opzioni per acquistare prodotti alimentari online, portando a un'elevata concorrenza tra i vari servizi di e-commerce. La maggior parte delle piattaforme per l'acquisto di alimenti si limitano a fornire l'essenziale per la vendita: l'utente accede al sito o all'app, cerca il prodotto desiderato, e, se disponibile, procede con l'acquisto e attende la consegna.

Quando un prodotto risulta non disponibile, spesso l'utente deve ripetere la ricerca su altre piattaforme, con il rischio di trovare prezzi o condizioni che lo portano a non completare l'acquisto o a rivolgersi alla concorrenza.

Questa esperienza d'acquisto, caratterizzata da un'interazione limitata con il cliente e dall'assenza di strumenti di fidelizzazione, rischia di compromettere la continuità della relazione con l'utente, il quale potrebbe orientarsi verso alternative che offrono un'esperienza più personalizzata e attenta alle sue esigenze.



### 3 SISTEMA PROPOSTO

#### 3.1 Requisiti Funzionali

- **FR 1 Registrazione:** Il sistema dovrà permettere agli utenti di registrarsi utilizzando la propria e-mail.

**Priorità: alta**

- **FR 2 Autenticazione:** Il sistema dovrà permettere all'utente di effettuare l'autenticazione inserendo le proprie credenziali (e-mail e password).

**Priorità: alta**

- **FR 3 Logout:** Il sistema dovrà permettere all'utente di disconnettersi dal sistema.

**Priorità: alta**

- **FR 4 Visualizzazione Prodotti:** Il sistema dovrà permettere all'utente di visualizzare i prodotti disponibili suddivisi per categorie.

**Priorità: alta**

- **FR 5 Aggiunta al Carrello:** Il sistema dovrà permettere all'utente di aggiungere i prodotti al carrello.

**Priorità: alta**

- **FR 6 Visualizzazione Carrello:** Il sistema dovrà permettere all'utente di visualizzare il contenuto del carrello in qualsiasi momento.

**Priorità: alta**

- **FR 7 Modifica Carrello:** Il sistema dovrà permettere all'utente di modificare la quantità di prodotti nel carrello o rimuoverli.

**Priorità: alta**

- **FR 8 Checkout:** Il sistema dovrà permettere all'utente di procedere con il checkout solo dopo aver effettuato il login. L'utente selezionerà un orario per il ritiro dei prodotti.

**Priorità: alta**

- **FR 9 Visualizzazione Ordini Effettuati:** Il sistema dovrà permettere all'utente di visualizzare i dettagli degli ordini effettuati (data, prodotti e stato dell'ordine).

**Priorità: alta**

- **FR 10 Visualizza Informazioni Account:** Il sistema dovrà permettere all'utente di visualizzare la propria e-mail, username e password.

**Priorità: media**

- **FR 11 Visualizza Chi Siamo:** Il sistema dovrà permettere all'utente di visualizzare una pagina con le informazioni relative al supermercato.

**Priorità: media**

- **FR 12 Login Amministratore:** Il sistema dovrà permettere all'amministratore di accedere a un'area riservata per la gestione del supermercato digitale.

**Priorità: alta**

- **FR 13 Aggiunta Prodotto:** Il sistema dovrà permettere all'amministratore di aggiungere un nuovo prodotto specificando nome, descrizione, prezzo, quantità e categoria.

**Priorità: alta**

- **FR 14 Modifica Prodotto:** Il sistema dovrà permettere all'amministratore di modificare le informazioni relative a un prodotto già esistente.

**Priorità: alta**

- **FR 15 Rimozione Prodotto:** Il sistema dovrà permettere all'amministratore di rimuovere un prodotto dal catalogo, se il prodotto non è presente in qualche ordine ancora non processato.

**Priorità: alta**

- **FR 16 Aggiunta Categoria:** Il sistema dovrà permettere all'amministratore di aggiungere nuove categorie di prodotti, se la categoria non è già esistente.

**Priorità: alta**

- **FR 17 Modifica Categoria:** Il sistema dovrà permettere all'amministratore di modificare il nome di una categoria esistente.

**Priorità: alta**

- **FR 18 Rimozione Categoria:** Il sistema dovrà permettere all'amministratore di rimuovere una categoria di prodotti.

**Priorità: alta**

- **FR 19 Visualizzazione Ordini:** Il sistema dovrà permettere all'amministratore di visualizzare gli ordini effettuati dagli utenti.

**Priorità: alta**

- **FR 20 Aggiornamento Stato Ordine:** Il sistema dovrà permettere all'amministratore di aggiornare lo stato di un ordine (in lavorazione, pronto, annullato, ritirato).

**Priorità: alta**

### **3.2 Requisiti non Funzionali**

#### **Usabilità**

- **NFR 1:** L'app sarà progettata per supportare tutti i principali sistemi operativi Android, garantendo compatibilità con le versioni più recenti.

**Priorità: alta**

- **NFR 2:** L'interfaccia utente dell'app sarà progettata per essere intuitiva e user-friendly, consentendo una facile navigazione anche per utenti non esperti.

**Priorità: alta**

- **NFR 3:** L'app sarà progettata per essere responsive e adattarsi a diverse dimensioni di schermo di dispositivi Android, inclusi smartphone e tablet.

**Priorità: alta**

### **Affidabilità**

- **NFR 4:** L'app non consentirà l'acquisto di prodotti se l'utente non è registrato e autenticato.

**Priorità: alta**

- **NFR 5:** L'app dovrà recuperare le sue funzionalità normali dopo la manifestazione di eventuali errori, garantendo una gestione efficace degli errori.

**Priorità: alta**

- **NFR 6:** L'app dovrà essere disponibile 24 ore su 24, 7 giorni su 7, per garantire un accesso continuo agli utenti.

**Priorità: media**

- **NFR 7:** Durante il processo di registrazione, verrà effettuato un controllo sulla validità dell'indirizzo e-mail, del nome utente e della password. In caso di errore, l'app avviserà l'utente in tempo reale sui campi errati.

**Priorità: alta**

### **Performance**

- **NFR 8:** L'app dovrà essere altamente reattiva, anche con un numero elevato di utenti attivi o durante il caricamento di grandi quantità di dati.

**Priorità: alta**

- **NFR 9:** L'implementazione del database sarà effettuata tramite un servizio di back-end robusto e affidabile, ottimizzato per l'accesso da dispositivi mobili.

**Priorità: alta**

- **NFR 10:** L'app non avrà operazioni critiche limitate nel tempo; ogni operazione potrà essere eseguita senza restrizioni temporali.

**Priorità: alta**

- **NFR 11:** L'app dovrà gestire un numero medio di dati e transazioni senza comprometterne le prestazioni, garantendo un'esperienza utente fluida e senza interruzioni.

**Priorità: alta**

### **Supporto**

- **NFR 12:** Il sistema implementerà il paradigma Object-Oriented, utilizzando design patterns orientati agli oggetti per rendere il codice più flessibile, riutilizzabile e mantenibile.

**Priorità: alta**

- **NFR 13:** L'app non richiederà estensioni o plugin per l'installazione, garantendo una fruibilità immediata e senza complessità aggiuntive.

**Priorità: alta**

### **Implementazione**

- **NFR 14:** L'implementazione delle funzionalità avverrà tramite API RESTful, garantendo una comunicazione efficace tra l'app e il server.

**Priorità: alta**

- **NFR 15:** Il sistema non avrà vincoli sulla piattaforma hardware e potrà essere eseguito su qualsiasi dispositivo compatibile con Android.

**Priorità: alta**

- **NFR 16:** L'app potrà essere temporaneamente sospesa in caso di manutenzione o aggiornamenti software, con adeguate notifiche agli utenti.

**Priorità: alta**

- **NFR 17:** L'app sarà organizzata seguendo un'architettura a più livelli, sfruttando il modello Three-Tier per una chiara separazione delle responsabilità.

**Priorità: alta**

## **Interfaccia**

- **NFR 18:** L'interfaccia dell'app sarà realizzata utilizzando le migliori pratiche di design, garantendo una navigazione fluida e intuitiva.

### **Priorità: alta**

- **NFR 19:** Il prodotto software richiederà di essere ottimizzato per l'uso su dispositivi mobili, garantendo prestazioni elevate su smartphone e tablet.

### **Priorità: alta**

- **NFR 20:** I dati verranno importati nel sistema mediante form di compilazione per effettuare ordini, registrazioni e modifiche alle informazioni relative all'account, assicurando un'interazione semplice e diretta con l'utente.

### **Priorità: alta**

## 4 SISTEMA PROPOSTO

### 4.1 Scenari

<b>Nome dello scenario</b>	SC_1 - Login
<b>Istanze degli attori partecipanti</b>	Antonio: Utente Registrato
<b>Flusso di eventi</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Antonio si trova nella HomePage dell'app</li><li>2. Antonio seleziona la voce "Login"</li><li>3. Il sistema reindirizza Antonio nella sezione con il form del login</li><li>4. Antonio inserisce le sue credenziali di accesso</li><li>5. Il sistema verifica le sue credenziali di accesso</li><li>6. Il sistema riconosce le credenziali valide e reindirizza Antonio alla HomePage dell'App autenticato</li></ol>

<b>Nome dello scenario</b>	SC_2 - Visualizza Informazioni
<b>Istanze degli attori partecipanti</b>	Gianluca: Utente Registrato
<b>Flusso di eventi</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Gianluca si trova nella HomePage dell'App come user autenticato</li><li>2. Gianluca clicca sulla voce Account</li><li>3. Gianluca viene reindirizzato a una pagina che contiene le informazioni personali.</li><li>4. Gianluca visualizza le informazioni personali</li></ol>

<b>Nome dello scenario</b>	SC_3 – Creazione Ordine
<b>Istanze degli attori partecipanti</b>	Cristian: Utente Registrato
<b>Flusso di eventi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cristian si trova nella HomePage dell'App e clicca l'icona del carrello</li> <li>2. Il sistema carica la pagina del carrello con i relativi prodotti ed informazioni d'acquisto</li> <li>3. Cristian seleziona il giorno e l'ora del prelievo della spesa e clicca conferma</li> <li>4. Una volta effettuato l'ordine, il sistema invia l'ordine al gestore e crea l'appuntamento per il ritiro</li> </ol>



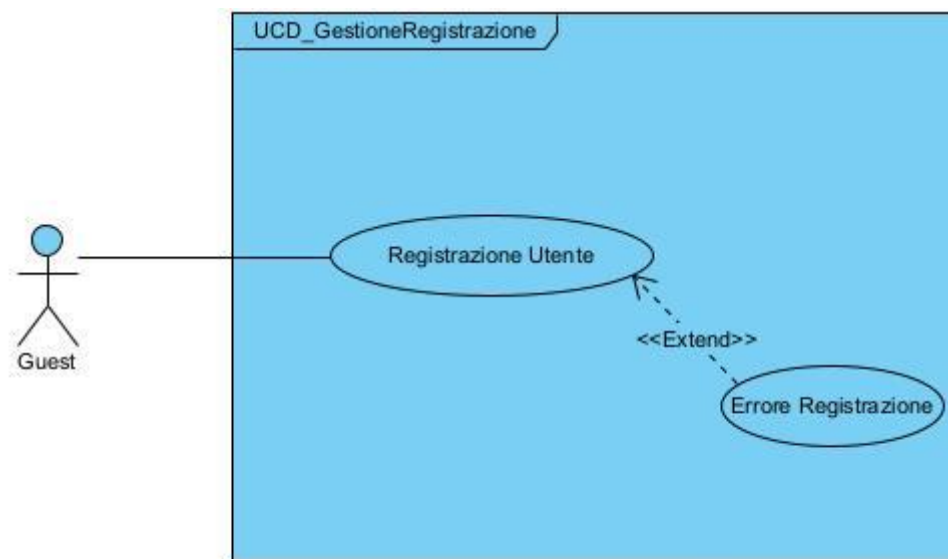
<b>Nome dello scenario</b>	SC_4 – Ricerca Prodotti
<b>Istanze degli attori partecipanti</b>	Alessandro: Utente Registrato
<b>Flusso di eventi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Alessandro si trova nella HomePage ed ha bisogno del Pane</li> <li>2. Alessandro clicca l'icona Prodotti</li> <li>3. Il sistema carica la pagina Prodotti all'interno della quale è possibile applicare dei filtri di ricerca personalizzati</li> <li>4. Alessandro digita Pane nella barra di ricerca e preme Invio</li> <li>5. Il sistema applica il filtro di ricerca e mostra i risultati</li> <li>6. Alessandro seleziona il prodotto desiderato e lo aggiunge al carrello</li> </ol>

<b>Nome dello scenario</b>	SC_5 – Aggiungi Prodotti Gestore
<b>Istanze degli attori partecipanti</b>	Alfonso: Gestore
<b>Flusso di eventi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il gestore Alfonso ha effettuato l'accesso alla piattaforma e si trova nella schermata principale con i suoi privilegi da gestore</li> <li>2. Il sistema mostra le seguenti voci "Magazzino", "Ordini" e "Categoria"</li> <li>3. Alfonso clicca la voce Magazzino</li> <li>4. Il sistema mostra la schermata con tutti i prodotti disponibili</li> <li>5. Alfonso clicca la voce Aggiungi Prodotto</li> <li>6. Alfonso inserisce le informazioni relative al prodotto: inserisce il nome del prodotto, la quantità, la descrizione, il prezzo, l'immagine e una categoria. Confermando l'inserimento cliccando il tasto Aggiungi Prodotto</li> <li>7. Una volta completata l'operazione, il sistema aggiorna i prodotti</li> </ol>

<b>Nome dello scenario</b>	SC_6 – Visualizza Ordini Utente Gestore
<b>Istanze degli attori partecipanti</b>	Andrea: Gestore
<b>Flusso di eventi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il gestore Andrea ha effettuato l'accesso alla piattaforma e ha i permessi per gestire gli ordini</li> <li>2. Andrea clicca sulla voce "Ordini"</li> <li>3. Il sistema mostra tutti gli ordini effettuati in maniera ordinata</li> <li>4. Scorrendo la lista, Andrea trova l'ordine di interesse e clicca su di esso per vedere i dettagli</li> <li>5. Il sistema reindirizza in una pagina che mostra il contenuto dell'ordine dove Andrea può consultare tutte le informazioni necessarie per la gestione dell'ordine</li> </ol>

## 4.2 Casi d'uso

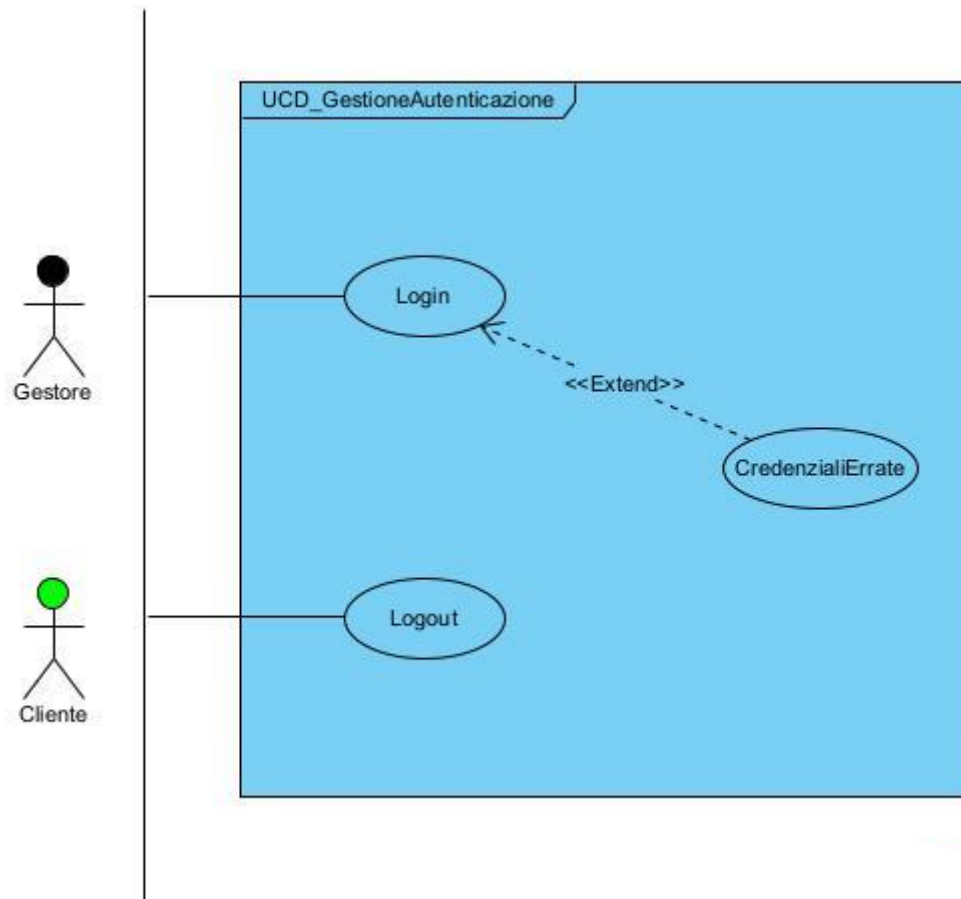
### UCD\_GestioneRegistrazione



Identificativo UC_01		Registrazione Utente
Descrizione		L'utente si registra sulla piattaforma inserendo le sue credenziali
Attore Principale		Utente non registrato
Entry Condition		L'utente non è autenticato e si trova sulla HomePage dell'App
FLUSSO DI EVENTI		
1	Attore	L'utente clicca sul pulsante “register”
2	Sistema	Il sistema porta l'utente sulla pagina di Registrazione
3	Attore	L'utente compila il form di registrazione e preme registrati
4	Sistema	Il sistema controlla il corretto inserimento dei dati e lo reindirizza alla HomePage
Exit Condition		L'utente è registrato alla piattaforma
Eccezioni		Nel flusso numero 4 se i campi inseriti sono errati, il

sistema notifica l'utente della incorrettezza dei dati inseriti e richiede la correzione.

## UCD\_GestioneAutenticazione



Identificativo UC_02	Login	
Descrizione	L'utente effettua il login alla piattaforma	
Attore Principale	Utente registrato	
Entry Condition	L'utente non è autenticato e si trova nella HomePage dell'App	
FLUSSO DI EVENTI		
1	Attore	L'utente clicca su login
2	Sistema	Il sistema reindirizza in una nuova pagine che mostra il form di autenticazione
3	Attore	L'utente inserisce i suoi dati di accesso, ovvero E-mail e Password e poi clicca su "Login"
4	Sistema	Il sistema reindirizza l'utente nella HomePage dell'App in qualità di utente autenticato
Exit Condition		L'utente ha effettuato l'autenticazione
Eccezioni		Se nel flusso numero 3 l'utente inserisce i dati errati, il sistema avverte l'utente dell'incorrettezza dei dati

<b>Identificativo</b> UC_03		<b>Logout</b>
<b>Descrizione</b>		<b>L'utente effettua il Logout dalla piattaforma</b>
<b>Attore Principale</b>		<b>Utente registrato</b>
<b>Entry Condition</b>		<b>L'utente è autenticato e si trova nella HomePage dell'App</b>
<b>FLUSSO DI EVENTI</b>		
<b>1</b>	<b>Attore</b>	<b>L'utente clicca sul campo "logout"</b>
<b>2</b>	<b>Sistema</b>	<b>Il sistema reindirizza l'utente alla HomePage come utente non autenticato</b>
<b>Exit Condition</b>		<b>L'utente ha effettuato il logout</b>

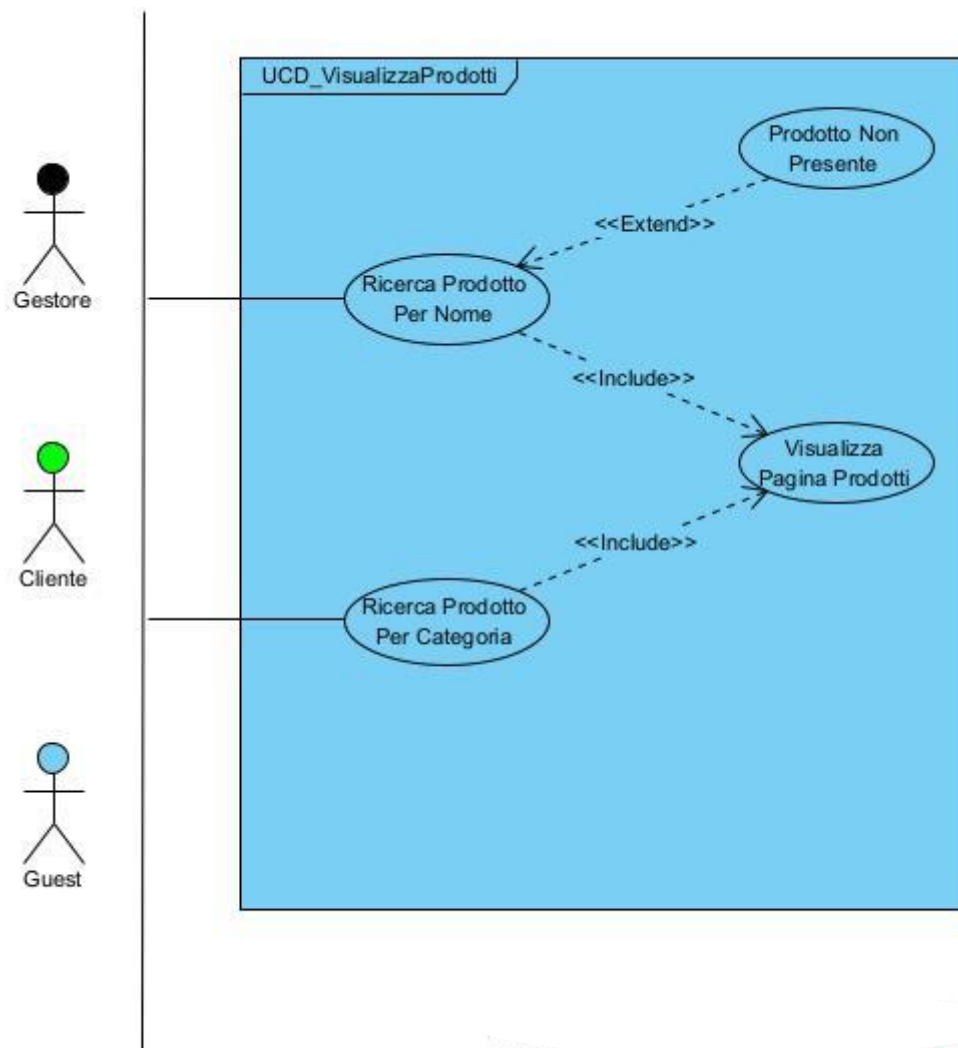
Identificativo UC_04		Visualizza Area Personale
Descrizione		L'utente vuole visualizzare l'area personale che contiene le informazioni relative al proprio account
Attore Principale		Utente registrato
Entry Condition		L'utente si trova nella HomePage dell'App ed è autenticato
FLUSSO DI EVENTI		
1	Attore	L'utente clicca sulla voce Account
2	Sistema	Il sistema reindirizza l'utente nella propria area personale
Exit Condition		L'utente ha visualizzato la propria area personale

Identificativo UC_05		Visualizza Informazioni Utente
Descrizione		L'utente può visualizzare le informazioni personali nel proprio profilo
Attore Principale		Utente registrato
Entry Condition		L'utente è autenticato e si trova nella sezione Account dell'App
FLUSSO DI EVENTI		
1	Attore	L'utente clicca su Account
2	Sistema	Il sistema indirizza l'utente alla pagina con le informazioni personale
3	Attore	L'utente visualizza le informazioni del suo account
Exit Condition		L'utente ha visualizzato le informazioni del suo account

<b>Identificativo UC_06</b>		<b>Visualizza Pagina Prodotto</b>
<b>Descrizione</b>		<b>L'utente vuole visualizzare i dettagli di un prodotto selezionato dall'elenco o dalla ricerca</b>
<b>Attore Principale</b>		<b>Utente autenticato o guest</b>
<b>Entry Condition</b>		<b>L'utente si trova nella sezione Prodotti e ha selezionato un prodotto dall'elenco o tramite la funzione di ricerca</b>
<b>FLUSSO DI EVENTI</b>		
<b>1</b>	<b>Attore</b>	<b>L'utente clicca su un prodotto dall'elenco di prodotti disponibili</b>
<b>2</b>	<b>Sistema</b>	<b>Il sistema carica e visualizza la pagina di dettaglio del prodotto, che include: nome, prezzo, quantità, descrizione, immagini, pulsante Aggiungi al Carrello</b>
<b>Exit Condition</b>		<b>L'utente visualizza la pagina del prodotto</b>



## UCD\_VisualizzaProdotti

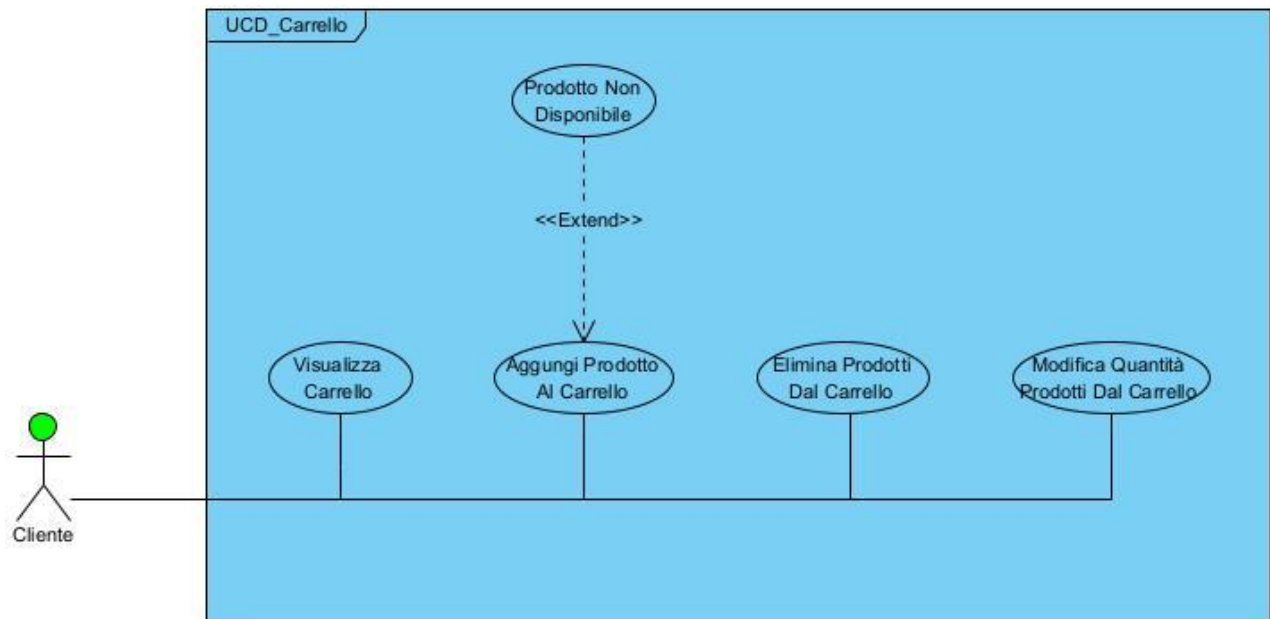


<b>Identificativo</b> UC_07		<b>Ricerca Prodotto Per Nome</b>
<b>Descrizione</b>		L'utente vuole cercare un prodotto specifico in base a un nome dato nella barra di ricerca
<b>Attore Principale</b>		Utente autenticato e guest
<b>Entry Condition</b>		L'utente si trova sulla pagina prodotti
<b>FLUSSO DI EVENTI</b>		
1	<b>Attore</b>	L'utente clicca sulla barra di ricerca presente nella pagina
2	<b>Sistema</b>	Il sistema attende l'inserimento di una stringa come parametro di ricerca

<b>3</b>	<b>Attore</b>	<b>L'utente digita il nome del prodotto che vuole e clicca su cerca</b>
<b>4</b>	<b>Sistema</b>	<b>Il sistema filtra i prodotti per nome e visualizza tutte le occorrenze</b>
<b>Exit Condition</b>		<b>L'utente ha trovato il prodotto ricercato</b>

<b>Identificativo UC_08</b>		<b>Ricerca Prodotto Per Categoria</b>
<b>Descrizione</b>		<b>L'utente vuole filtrare i prodotti secondo una categoria</b>
<b>Attore Principale</b>		<b>Utente autenticato e guest</b>
<b>Entry Condition</b>		<b>L'utente si trova sulla pagina prodotti</b>
<b>FLUSSO DI EVENTI</b>		
<b>1</b>	<b>Attore</b>	<b>L'utente seleziona il filtro di ricerca per categoria, cliccando sul menu a tendina "categoria"</b>
<b>2</b>	<b>Sistema</b>	<b>Il sistema mostra le categorie disponibili</b>
<b>3</b>	<b>Attore</b>	<b>L'utente clicca sulla categoria desiderata</b>
<b>4</b>	<b>Sistema</b>	<b>Il sistema applicherà il filtro nella selezione degli elementi da visualizzare e mostrerà i relativi risultati</b>
<b>Exit Condition</b>		<b>L'utente ha visualizzato i prodotti appartenenti alla categoria desiderata</b>

## UCD\_Carrello



<b>Identificativo UC_09</b>		<b>Aggiungi Prodotto Al Carrello</b>
<b>Descrizione</b>		<b>L'utente può selezionare un prodotto dall'elenco dei prodotti disponibili e aggiungerlo al carrello per procedere alla prenotazione della spesa</b>
<b>Attore Principale</b>		<b>User autenticato</b>
<b>Entry Condition</b>		<b>L'utente è autenticato e si trova nella pagina prodotti</b>
<b>FLUSSO DI EVENTI</b>		
<b>1</b>	<b>Attore</b>	<b>L'utente seleziona un prodotto dall'elenco</b>
<b>2</b>	<b>Sistema</b>	<b>Il sistema visualizza i dettagli del prodotto selezionato</b>
<b>3</b>	<b>Attore</b>	<b>L'utente sceglie il prodotto e clicca su Aggiungi al Carrello</b>
<b>4</b>	<b>Sistema</b>	<b>Il sistema visualizza la pagina del carrello</b>
<b>Exit Condition</b>		<b>Il prodotto è stato aggiunto con successo al carrello e</b>

	<b>l'utente può continuare a fare acquisti o procedere al checkout</b>
--	--

<b>Identificativo UC_10</b>	<b>Visualizza Carrello</b>
<b>Descrizione</b>	<b>L'utente vuole visualizzare la pagina del carrello</b>
<b>Attore Principale</b>	<b>Utente autenticato</b>
<b>Entry Condition</b>	<b>L'utente è autenticato e si trova nella homepage</b>

<b>FLUSSO DI EVENTI</b>		
<b>1</b>	<b>Attore</b>	<b>L'utente clicca sulla voce "Carrello"</b>
<b>2</b>	<b>Sistema</b>	<b>Il sistema reindirizza l'utente alla pagina del carrello</b>
<b>Exit Condition</b>		<b>L'utente ha visualizzato il proprio carrello</b>

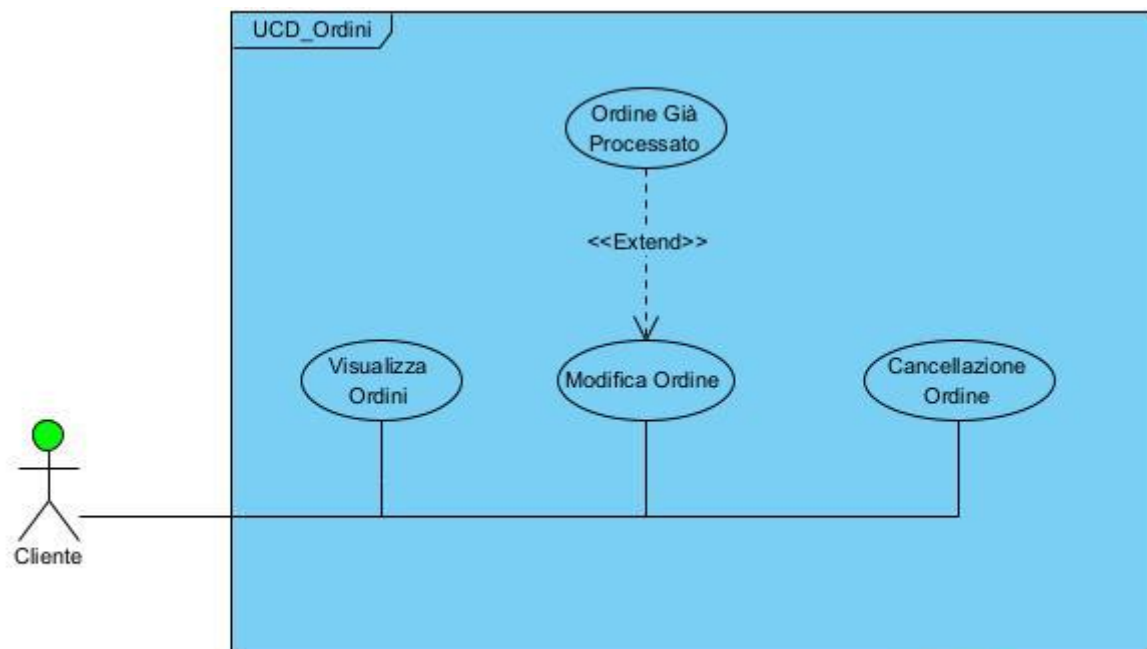
<b>Identificativo UC_11</b>	<b>Modifica quantità dei prodotti nel carrello</b>
<b>Descrizione</b>	<b>L'utente può modificare la quantità dei prodotti presenti nel carrello</b>
<b>Attore Principale</b>	<b>Utente autenticato</b>
<b>Entry Condition</b>	<b>Utente autenticato e carrello con il prodotto da modificare</b>

<b>FLUSSO DI EVENTI</b>		
<b>1</b>	<b>Attore</b>	<b>L'utente si trova nella pagina e clicca sul pulsante per la modifica della quantità del prodotto (+, -)</b>
<b>2</b>	<b>Sistema</b>	<b>Il sistema aggiorna la quantità presente nel carrello e ricalcola i campi collegati come il prezzo totale, etc.</b>
<b>Exit Condition</b>		<b>L'utente ha modificato la quantità nel carrello</b>

<b>Identificativo</b> UC_12		<b>Elimina Prodotti dal Carrello</b>
<b>Descrizione</b>		<b>L'utente può eliminare i prodotti dal carrello</b>
<b>Attore Principale</b>		<b>Utente autenticato</b>
<b>Entry Condition</b>		<b>L'utente è autenticato e si trova nella sezione carrello</b>
<b>FLUSSO DI EVENTI</b>		
1	<b>Attore</b>	<b>L'utente vuole eliminare il prodotto dal carrello cliccando sul pulsante Rimuovi</b>
2	<b>Sistema</b>	<b>Il sistema rimuove dal carrello il prodotto</b>
<b>Exit Condition</b>		<b>Prodotto rimosso</b>

<b>Identificativo</b> UC_13		<b>Creazione ordine</b>
<b>Descrizione</b>		<b>L'utente procede alla creazione dell'ordine</b>
<b>Attore Principale</b>		<b>Utente autenticato</b>
<b>Entry Condition</b>		<b>L'utente ha aggiunto uno o più prodotti al carrello ed è autenticato</b>
<b>FLUSSO DI EVENTI</b>		
1	<b>Attore</b>	<b>L'utente si trova nella pagina del carrello e clicca su Procedi al checkout</b>
2	<b>Sistema</b>	<b>Il sistema mostra un riepilogo dei prodotti nel carrello, con quantità, prezzo e totale dell'ordine e un calendario nel quale selezionare la data del prelievo</b>
3	<b>Attore</b>	<b>L'utente seleziona il giorno e l'ora nel calendario per il prelievo della spesa e preme conferma</b>
4	<b>Sistema</b>	<b>Il sistema memorizza l'appuntamento e invia i dati dell'ordine al gestore</b>
<b>Exit Condition</b>		<b>L'ordine è stato confermato e verrà preparato pronto per il prelievo nel giorno stabilito</b>

## UCD\_Ordini



Identificativo UC_14		Visualizza ordini
Descrizione		L'utente vuole visualizzare gli ordini effettuati
Attore Principale		Utente autenticato
Entry Condition		L'utente è autenticato e si trova nella HomePage
FLUSSO DI EVENTI		
1	Attore	L'utente clicca sull'icona degli ordini
2	Sistema	Il sistema mostra la pagina degli ordini con tutti gli ordini effettuati
3	Attore	L'utente clicca sull'ordine che vuole visualizzare avendo nella pagina tutti gli ordini effettuati
4	Sistema	Il sistema reindirizza l'utente nella pagina dedicata all'ordine selezionato
Exit Condition		L'utente ha visualizzato gli ordini effettuati e l'ordine desiderato

<b>Identificativo UC_15</b>		<b>Cancellazione Ordine</b>
<b>Descrizione</b>		L'utente cancella un ordine già creato ma non ancora preparato
<b>Attore Principale</b>		Utente autenticato
<b>Entry Condition</b>		L'utente ha creato un ordine, ma questo non è ancora stato preparato
<b>FLUSSO DI EVENTI</b>		
1	Attore	L'utente accede alla sezione "ordini"
2	Sistema	Il sistema visualizza una lista degli ordini effettuati
3	Attore	L'utente seleziona l'ordine che desidera cancellare
4	Sistema	Il sistema mostra i dettagli dell'ordine selezionato
5	Attore	L'utente clicca su Annulla Ordine
6	Sistema	Il sistema cancella l'ordine
<b>Exit Condition</b>		L'ordine è stato cancellato

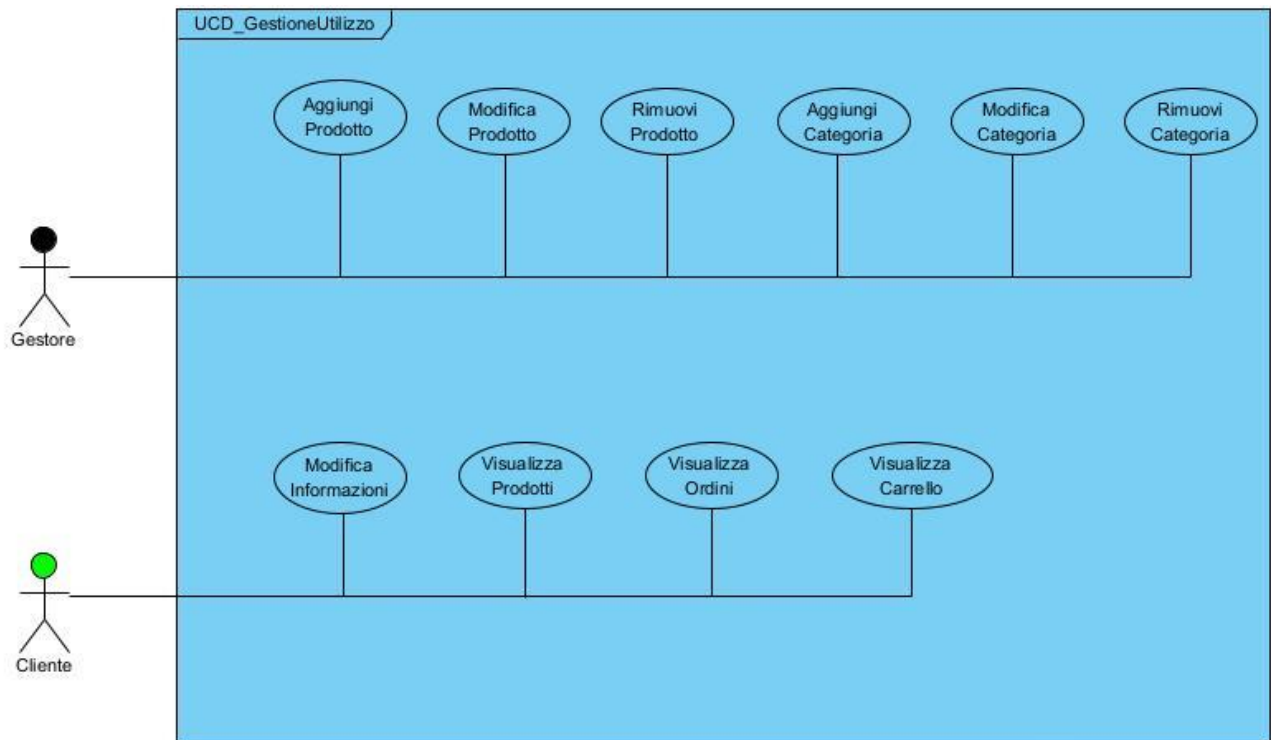
<b>Identificativo UC_16</b>		<b>Modifica Ordine</b>
<b>Descrizione</b>		L'utente modifica un ordine già creato, ad esempio levando prodotti o modificando la quantità, prima che l'ordine venga preparato per il ritiro
<b>Attore Principale</b>		Utente autenticato
<b>Entry Condition</b>		L'utente ha creato un ordine e non è stato ancora preparato
<b>FLUSSO DI EVENTI</b>		
1	Attore	L'utente accede alla sezione "ordini" cliccando il tasto ordini
2	Sistema	Il sistema mostra una lista degli ordini effettuati

3	Attore	L'utente seleziona l'ordine che desidera modificare
4	Sistema	Il sistema mostra i dettagli dell'ordine selezionato
5	Attore	L'utente clicca su Annulla Ordine
6	Sistema	Il sistema annulla l'ordine e consente all'utente di procedere con la sua creazione
Exit Condition		L'ordine è stato annullato con successo e il sistema è pronto per la sua ricreazione da parte dell'utente

Identificativo UC_17		Visualizza Chi Siamo
Descrizione		L'utente non registrato visualizza la pagina "Chi Siamo" per consultare informazioni
Attore Principale		Utente registrato o guest
Entry Condition		L'utente si trova nella HomePage
FLUSSO DI EVENTI		
1	Attore	L'utente clicca sulla voce Chi siamo
2	Sistema	Il sistema reindirizza l'utente in una nuova pagina che mostra le informazioni relative al supermercato
Exit Condition		L'utente ha consultato la pagina "Chi Siamo"



## UCD\_GestioneUtilizzo



<b>Identificativo</b> UC_18	<b>Aggiungi Prodotto Gestore</b>
<b>Descrizione</b>	<b>Il gestore aggiunge un prodotto all'interno dell'App</b>
<b>Attore Principale</b>	<b>Utente magazziniere</b>
<b>Entry Condition</b>	<b>Utente magazziniere è autenticato e si trova nella HomePage dell'App</b>
<b>FLUSSO DI EVENTI</b>	
1	<b>Attore</b> <b>Utente magazziniere clicca sulla voce gestione sito "Magazzino"</b>
2	<b>Sistema</b> <b>Il sistema indirizza in una pagina di gestione prodotti</b>
3	<b>Attore</b> <b>Utente magazziniere clicca sulla voce "Aggiungi Prodotto"</b>
4	<b>Sistema</b> <b>Il sistema reindirizza Utente magazziniere alla pagina dedicata all'aggiunta del prodotto contenente un form</b>

		con campi vuoti da utilizzare per le informazioni del prodotto da inserire
5	Attore	L'utente magazziniere inserisce le informazioni relative al prodotto che vuole aggiungere e gli attribuisce un nome, una descrizione, un prezzo, una quantità, una immagine e una categoria, per confermare clicca sul pulsante Aggiungi Prodotto
6	Sistema	Il sistema aggiunge il prodotto
Exit Condition		Utente magazziniere ha inserito un nuovo prodotto
Eccezioni		Nel flusso numero 5 se l'utente magazziniere aggiunge un prodotto senza compilare tutti i campi gli notificherà l'impossibilità di aggiungere il prodotto per incompletezza della compilazione dei campi

Identificativo UC_19	Rimuovi Prodotto Gestore
Descrizione	Gestore rimuove un prodotto
Attore Principale	Utente magazziniere
Entry Condition	Il gestore è autenticato e si trova nella pagina principale

#### FLUSSO DI EVENTI

1	Attore	Il gestore clicca sulla voce gestione sito "Magazzino"
2	Sistema	Il sistema indirizza in una pagina di gestione prodotti per la selezione del prodotto che si vuole rimuovere
3	Attore	Il gestore clicca su Elimina di un prodotto qualsiasi
4	Sistema	Il sistema elimina il prodotto dal magazzino con successo
Exit Condition		Il gestore ha rimosso un prodotto

Identificativo UC_20		Modifica Prodotto Gestore
Descrizione		Il gestore modifica le informazioni di un prodotto
Attore Principale		Utente magazzinoiere
Entry Condition		Il gestore è autenticato e si trova nella pagina principale
FLUSSO DI EVENTI		
1	Attore	Il gestore clicca sulla voce gestione “Magazzino”
2	Sistema	Il sistema indirizza in una pagina di gestione prodotti
3	Attore	Il gestore clicca su un prodotto da modificare da lui scelto
4	Sistema	Il sistema mostra le informazioni del prodotto da modificare
Exit Condition		Il gestore ha modificato le informazioni relative al prodotto

Identificativo UC_21		Aggiungi Categoria Gestore
Descrizione		Il gestore vuole aggiungere una categoria
Attore Principale		Utente magazzinoiere
Entry Condition		Il gestore è autenticato e si trova nella HomePage
FLUSSO DI EVENTI		
1	Attore	Il gestore clicca sulla voce gestione sito “Categorie”
2	Sistema	Il sistema mostra le voci di “Categorie”
3	Attore	Il Gestore inserisce il nome della categoria da aggiungere e clicca sulla voce Aggiungi Categoria
4	Sistema	Il sistema si aggiorna con la categoria aggiunta
5	Attore	Il Gestore visualizza le categorie
Exit Condition		Il gestore ha inserito una nuova categoria

<b>Eccezioni</b>	<b>Nel flusso numero 3 se la categoria è già esistente, il sistema avviserà il gestore che la categoria non può essere aggiunta, richiedendo di modificare i dati inseriti</b>
------------------	--

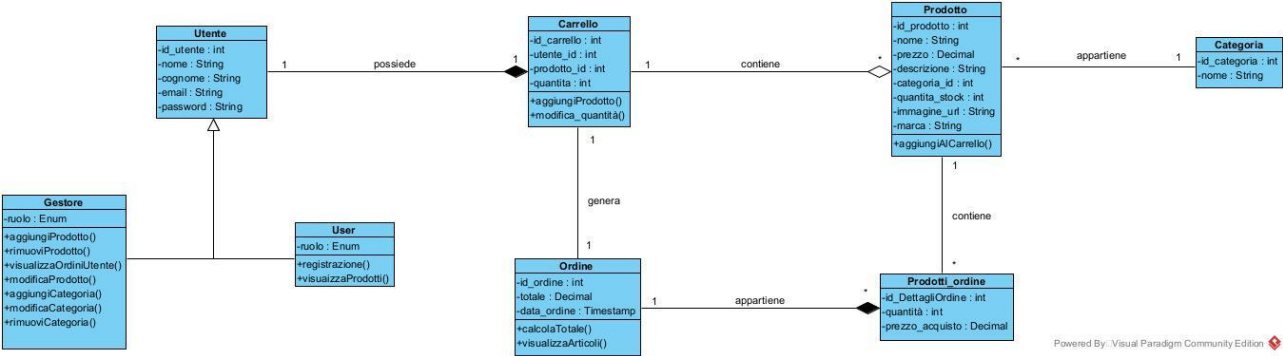
Identificativo UC_22		Rimuovi Categoria Gestore
Descrizione		Il gestore rimuove una categoria
Attore Principale		Utente magazziniere
Entry Condition		Il gestore è autenticato e si trova nella pagina principale
FLUSSO DI EVENTI		
1	Attore	Il gestore clicca sulla voce gestione sito “Categoria”
2	Sistema	Il sistema mostra le voci di sistema
3	Attore	Il gestore clicca sul pulsante Elimina
4	Sistema	Il sistema si aggiorna dopo l’eliminazione della categoria
Exit Condition		Il gestore ha rimosso una categoria

<b>Identificativo</b> UC_23		<b>Modifica Categoria Gestore</b>
<b>Descrizione</b>		<b>Il gestore modifica una categoria</b>
<b>Attore Principale</b>		<b>Utente magazziniere</b>
<b>Entry Condition</b>		<b>Il gestore è autenticato e si trova nella pagina principale</b>
<b>FLUSSO DI EVENTI</b>		
<b>1</b>	<b>Attore</b>	<b>Il gestore clicca sulla voce gestione sito “Categoria”</b>
<b>2</b>	<b>Sistema</b>	<b>Il sistema mostra le voci di sistema</b>

3	Attore	Il gestore seleziona la categoria che desidera modificare
4	Sistema	Il sistema mostra i dettagli della categoria selezionata
5	Attore	Il gestore clicca il pulsante Elimina
6	Sistema	Il sistema rimuove la categoria consentendo all'utente di procedere con la sua creazione
Exit Condition		La categoria è stata eliminata con successo e il sistema è pronto per la sua ricreazione da parte dell'utente

Identificativo UC_24		Visualizza Ordini Utente Gestore
Descrizione		Il gestore visualizza gli ordini effettuati dagli utenti del sistema
Attore Principale		Utente magazziniere
Entry Condition		Il gestore è autenticato e si trova nella HomePage
FLUSSO DI EVENTI		
1	Attore	Il gestore clicca sulla voce gestione Ordini
2	Sistema	Il sistema mostra tutti gli ordini effettuati
3	Attore	Il gestore clicca sull'ordine che vuole visualizzare
4	Sistema	Il sistema reindirizza in una pagina che mostra il contenuto dell'ordine
5	Attore	Il gestore clicca sull'ordine che vuole visualizzare in maniera dettagliata
6	Sistema	Il sistema mostra i dettagli dell'ordine selezionato
Exit Condition		Il gestore ha visualizzato gli ordini effettuati

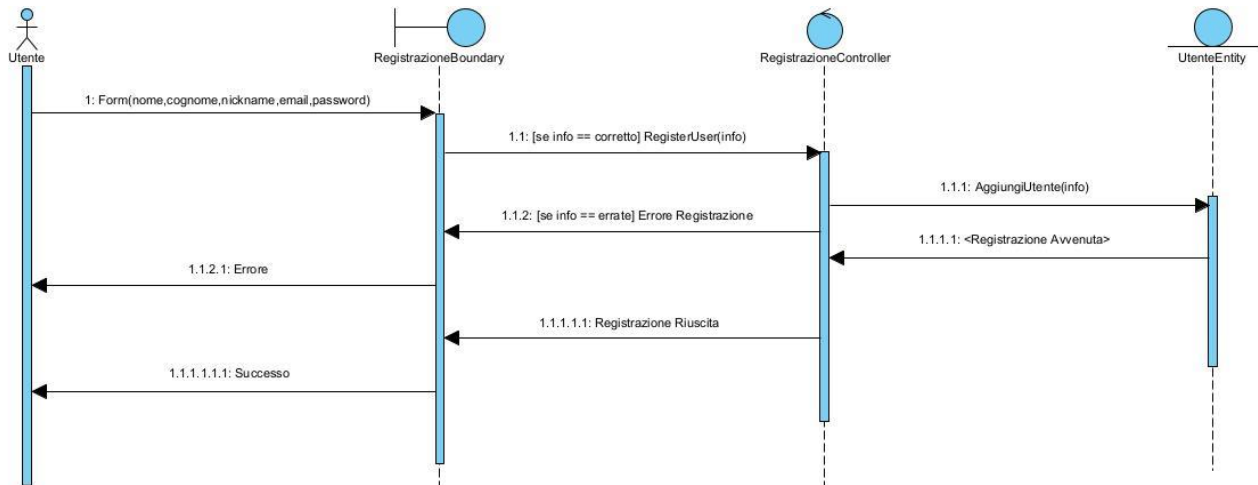
# 4.3 Class Diagram



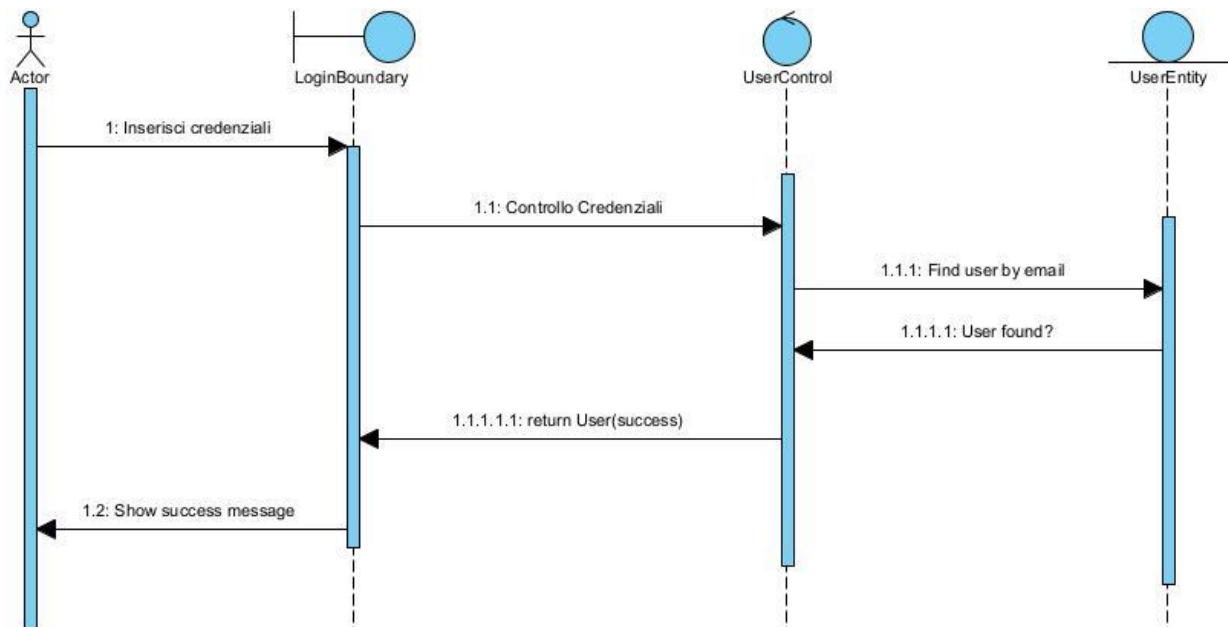
## 5 MODELLO DINAMICO

### 5.1 Sequence Diagram

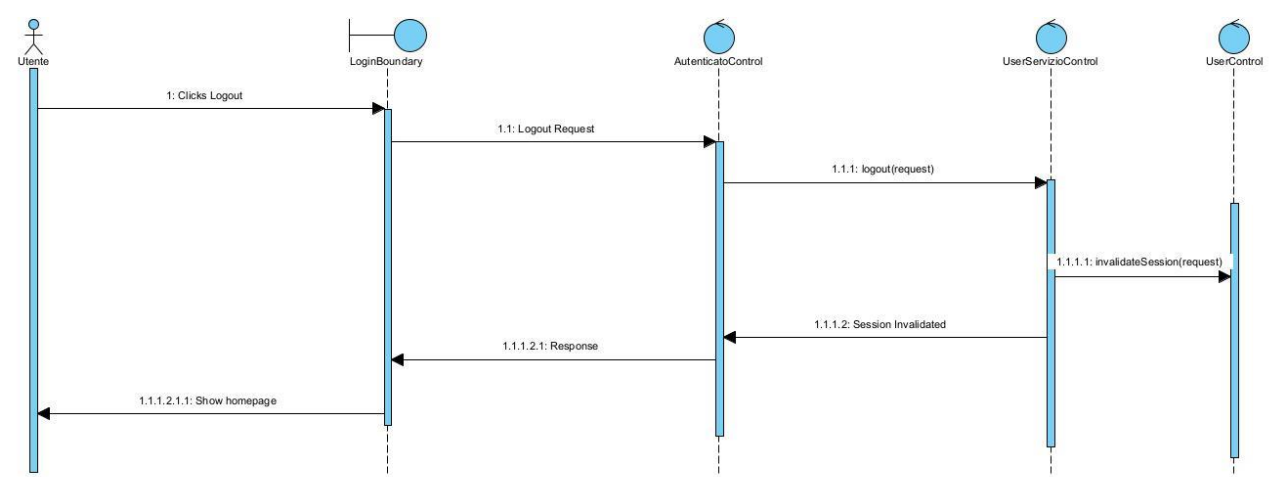
#### REGISTRAZIONE UTENTE



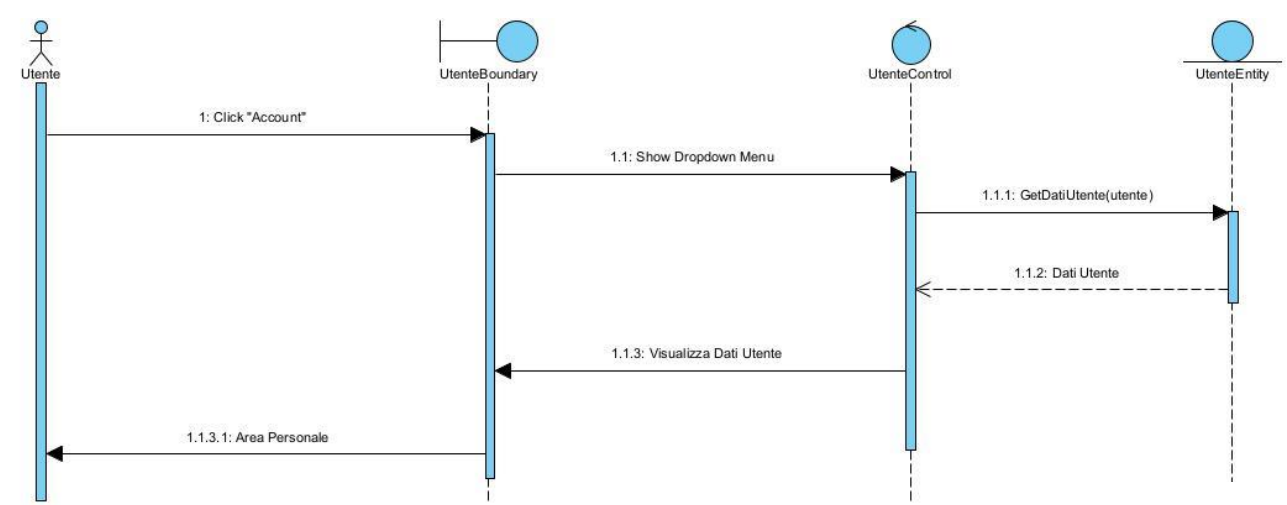
#### LOGIN



# **LOGOUT**

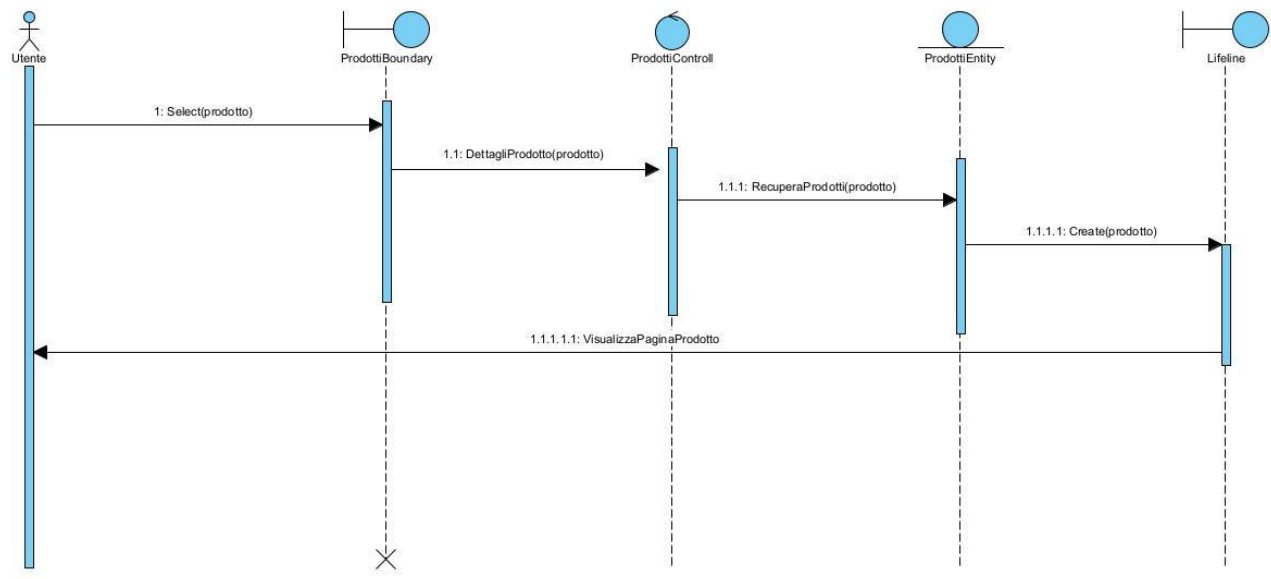


# **VISUALIZZA AREA PERSONALE**

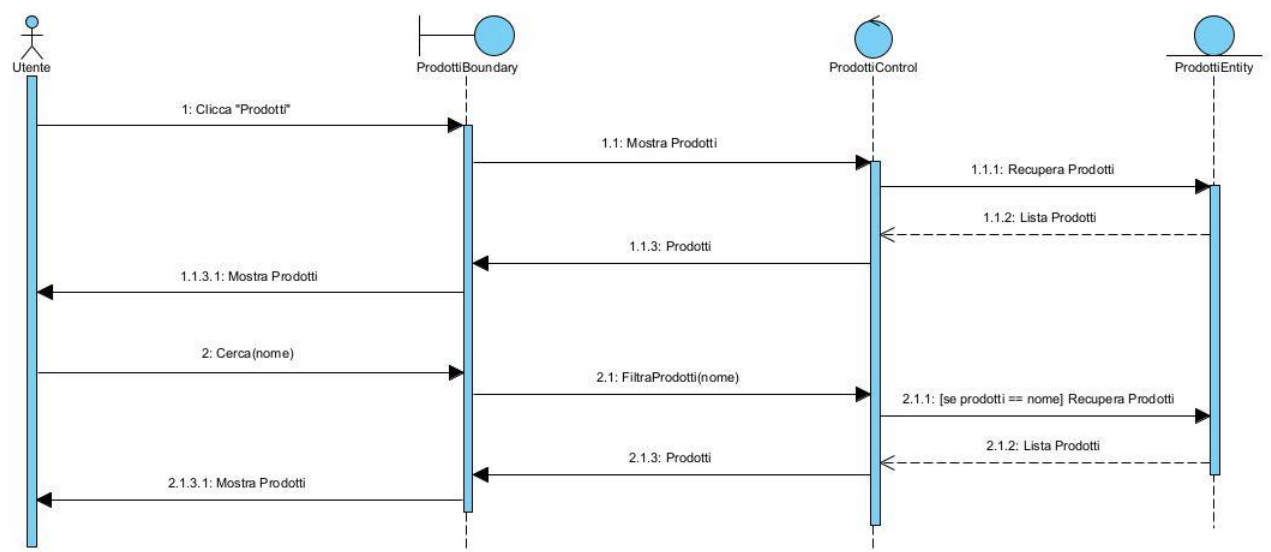




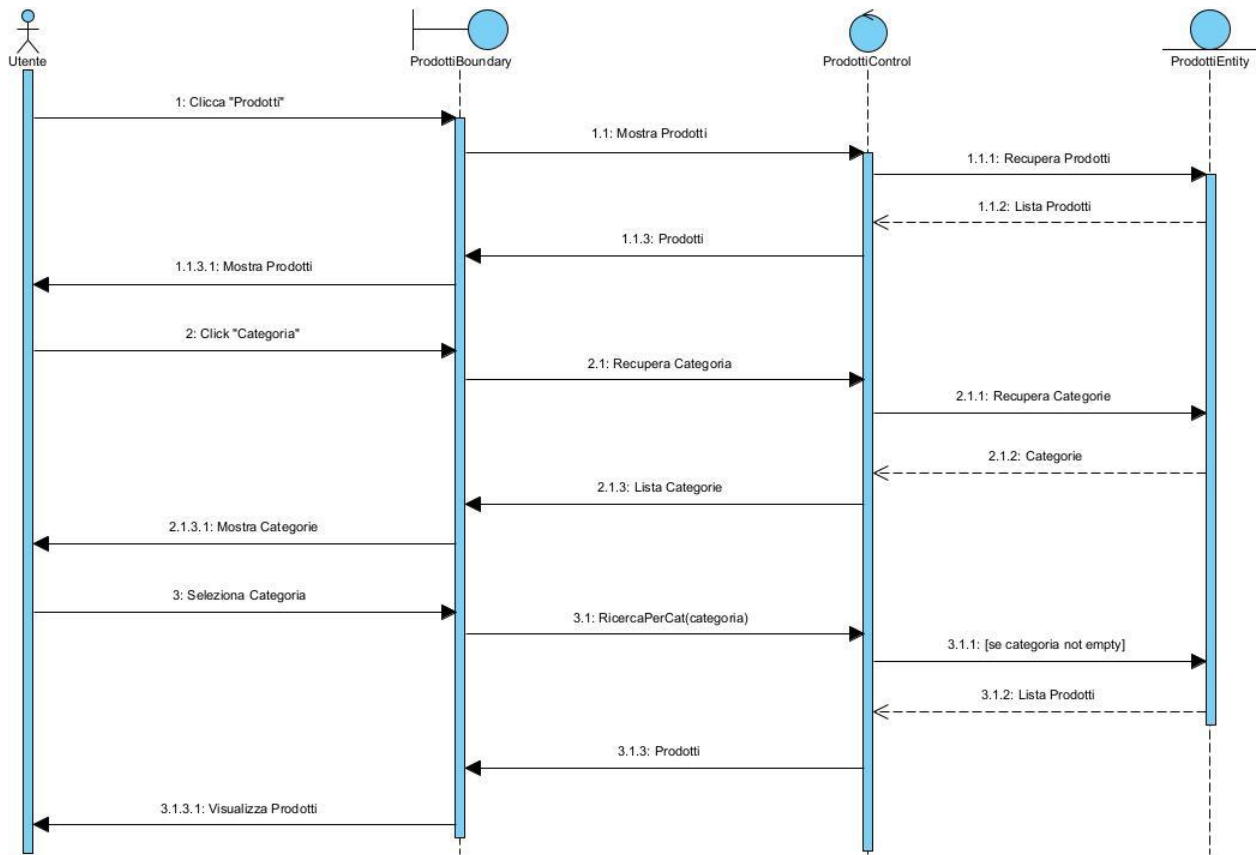
# VISUALIZZA PAGINA PRODOTTO



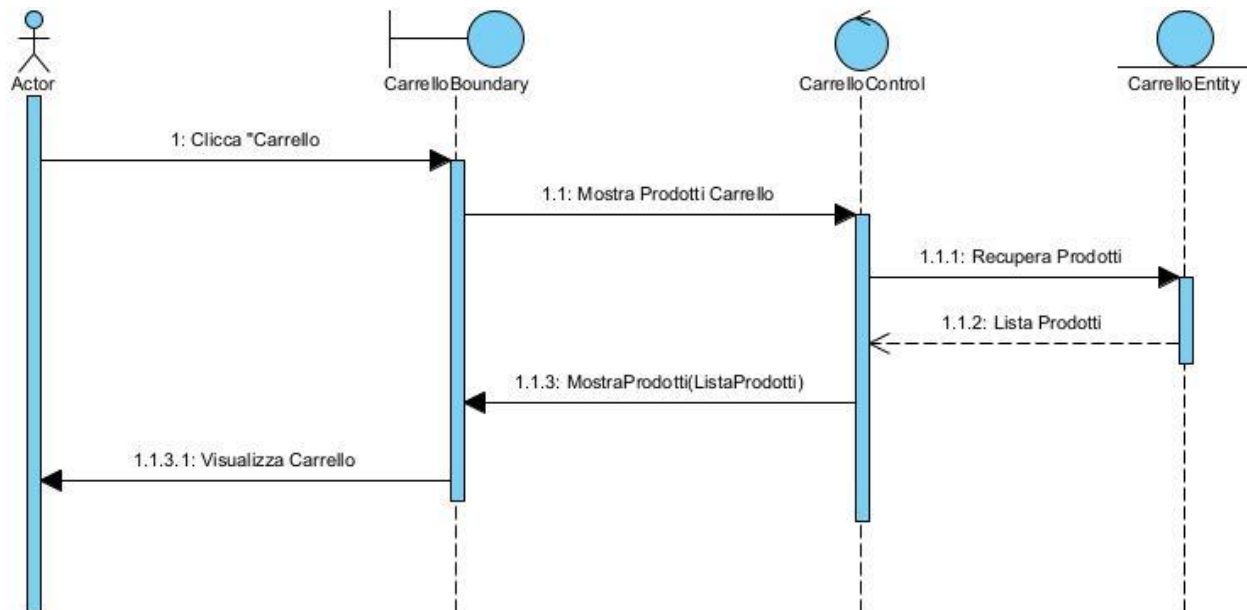
# RICERCA PRODOTTO PER NOME



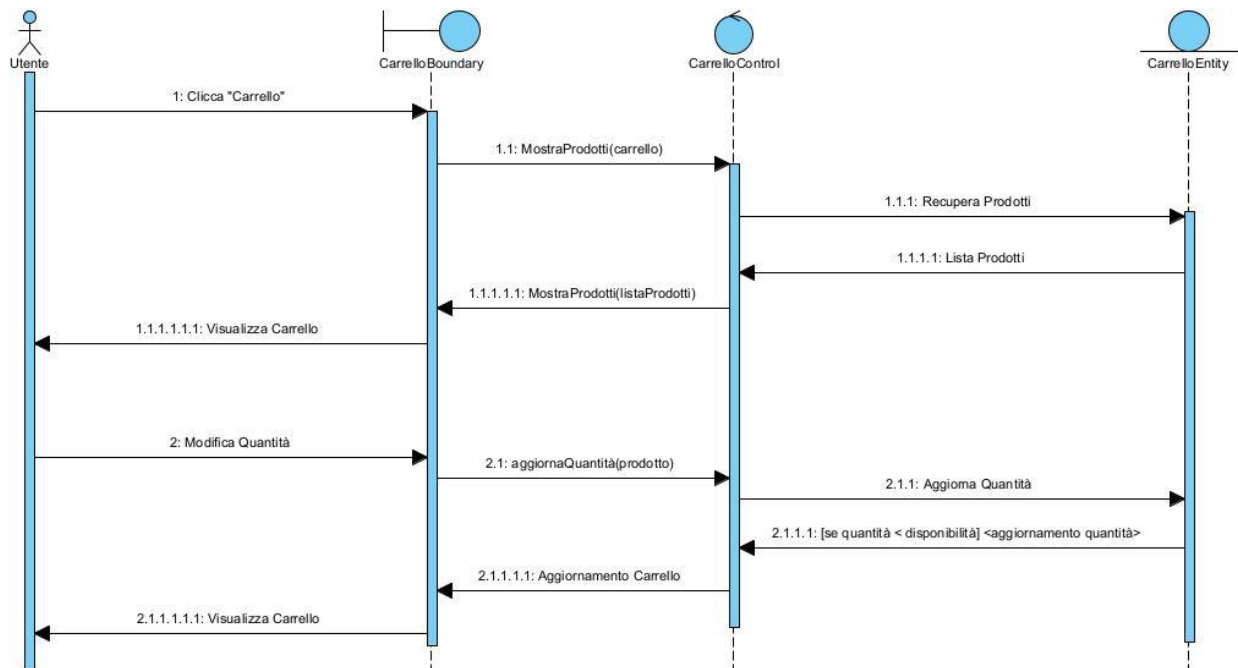
## RICERCA PRODOTTO PER CATEGORIA



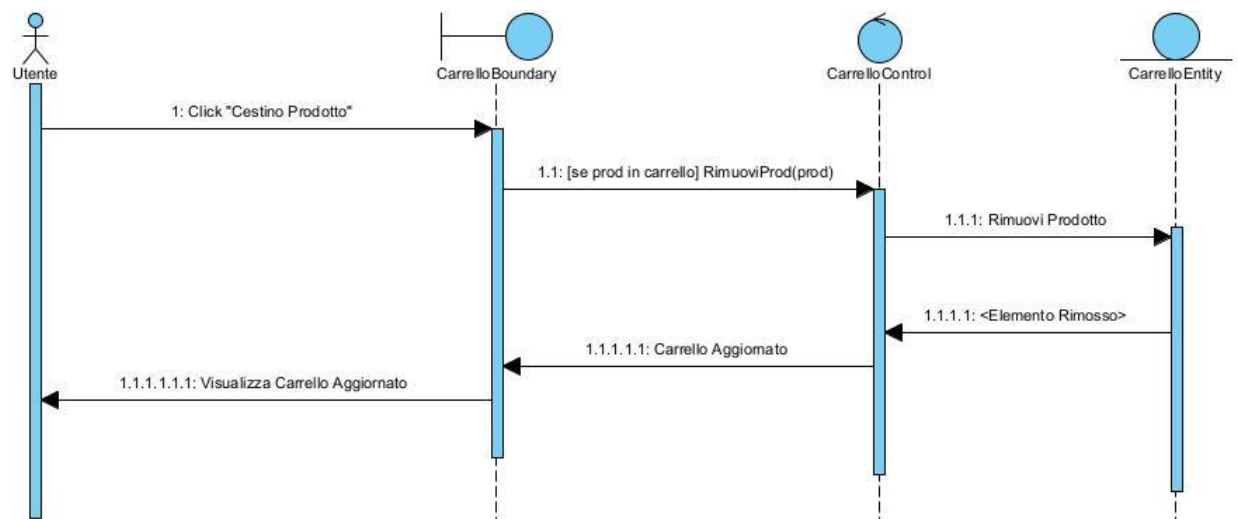
## VISUALIZZA CARRELLO



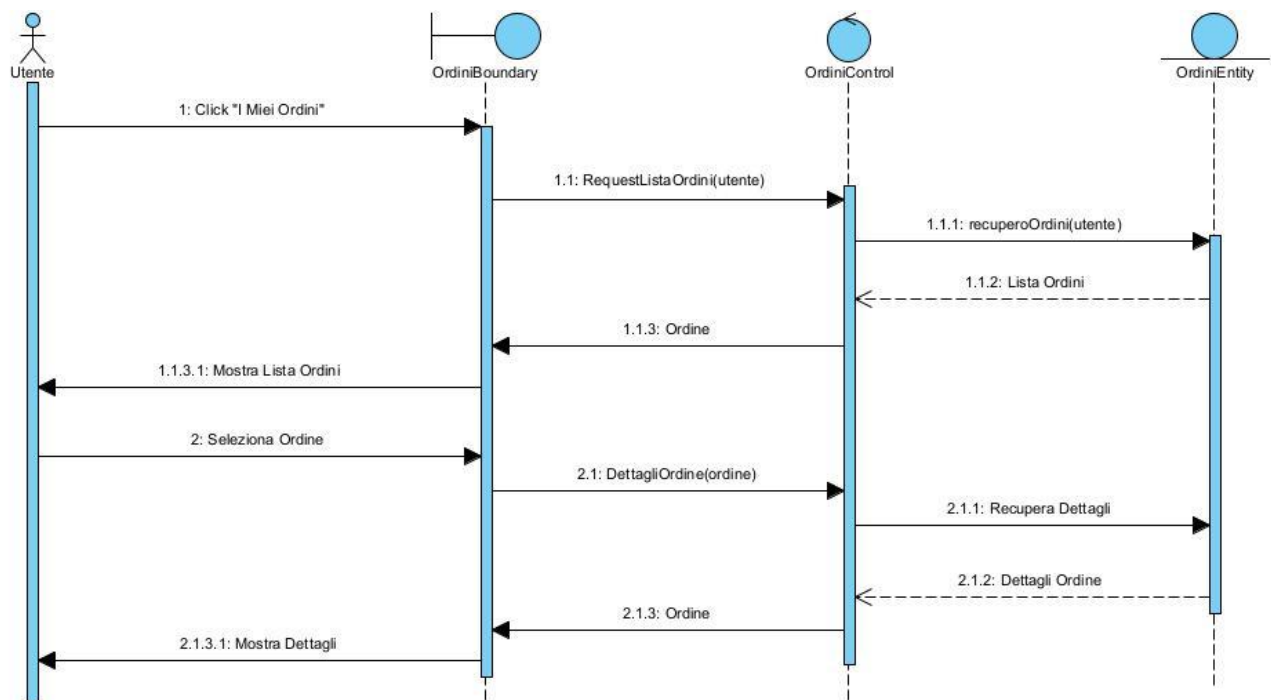
## MODIFICA QUANTITÀ DEI PRODOTTI NEL CARRELLO



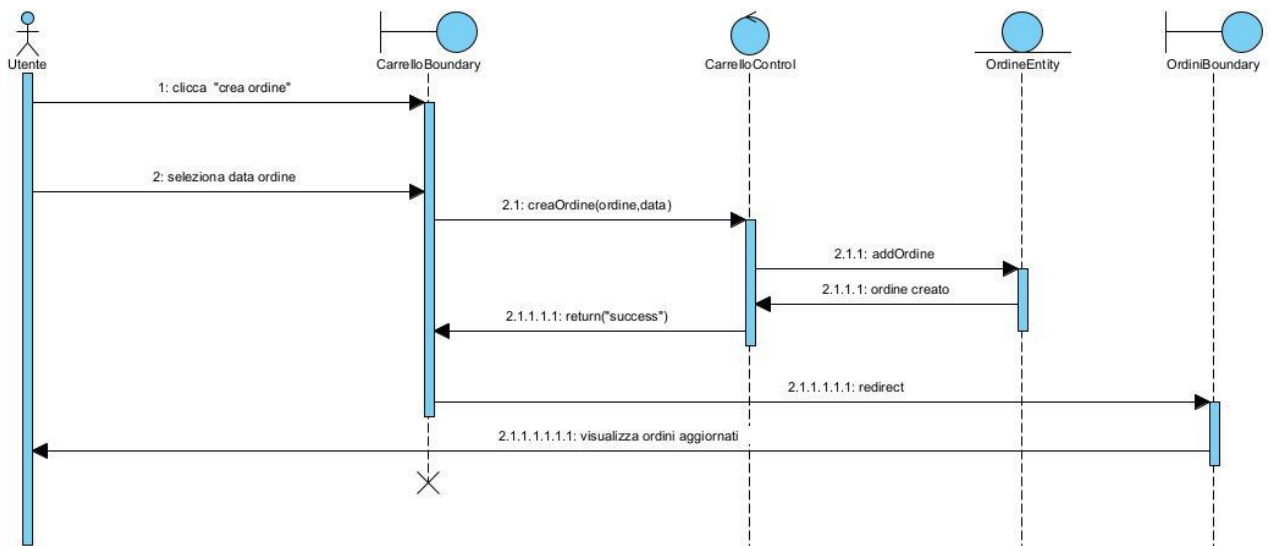
## ELIMINA PRODOTTO DAL CARRELLO



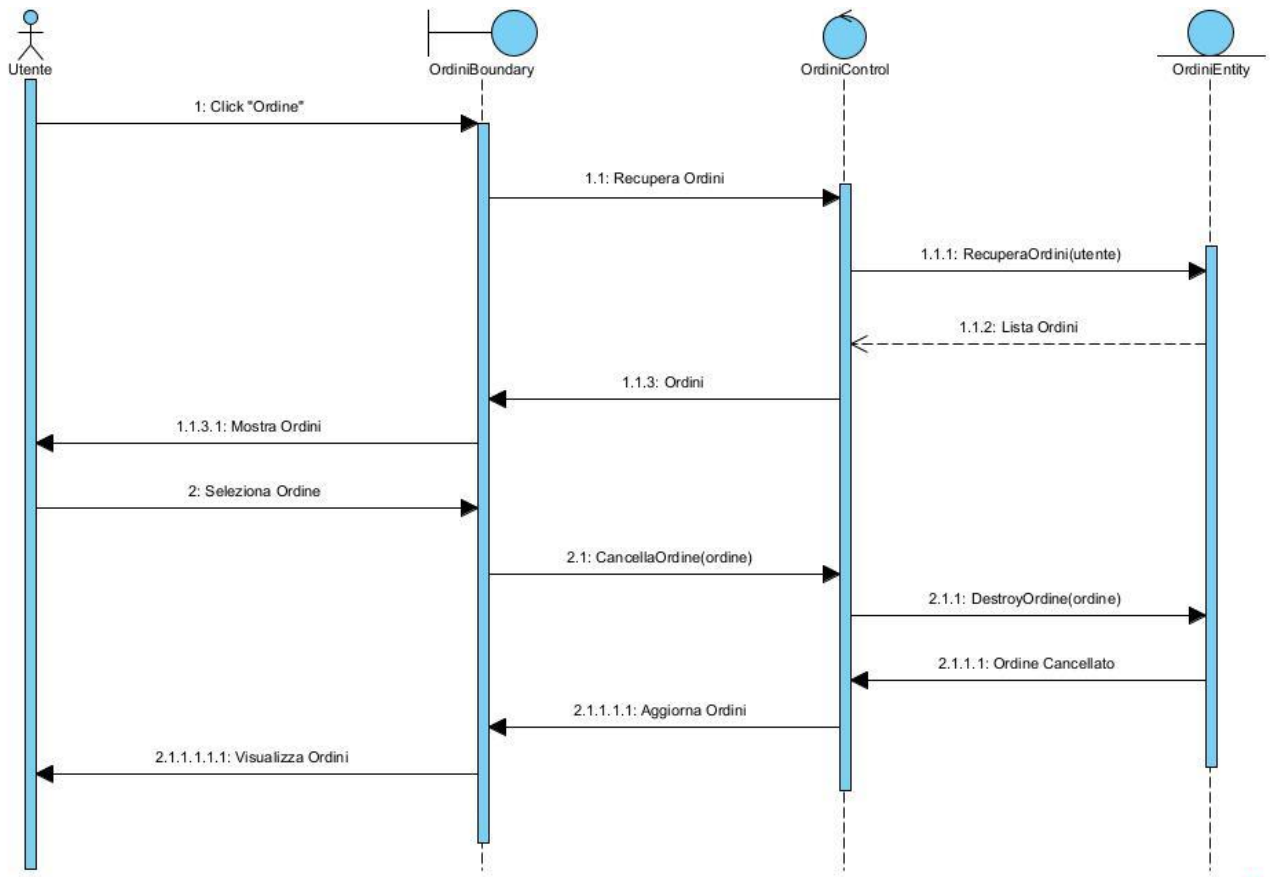
# VISUALIZZA ORDINI



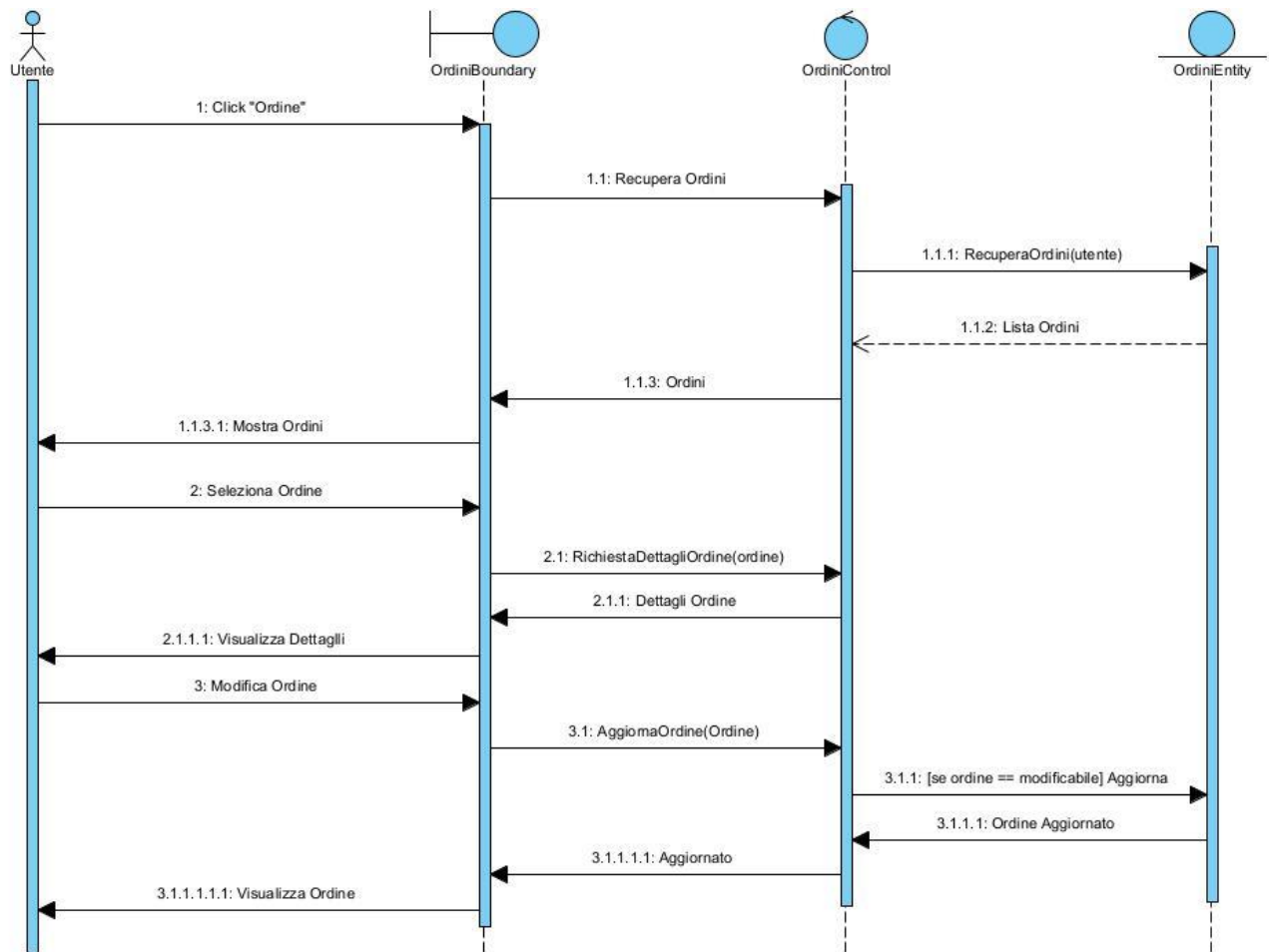
# CREAZIONE ORDINE



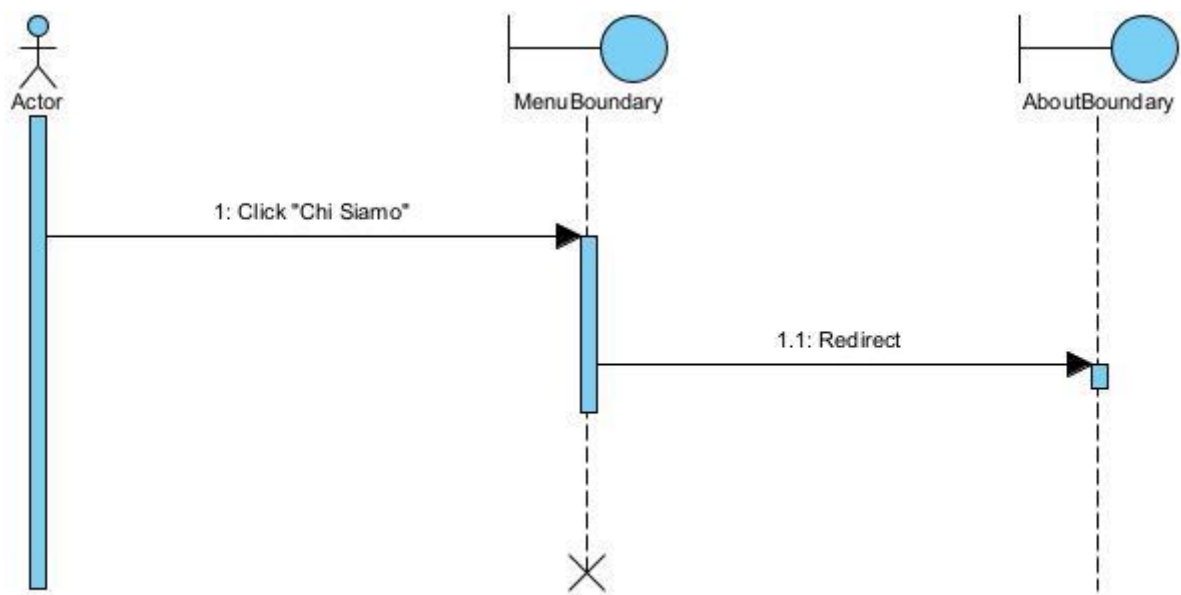
# CANCELLAZIONE ORDINE



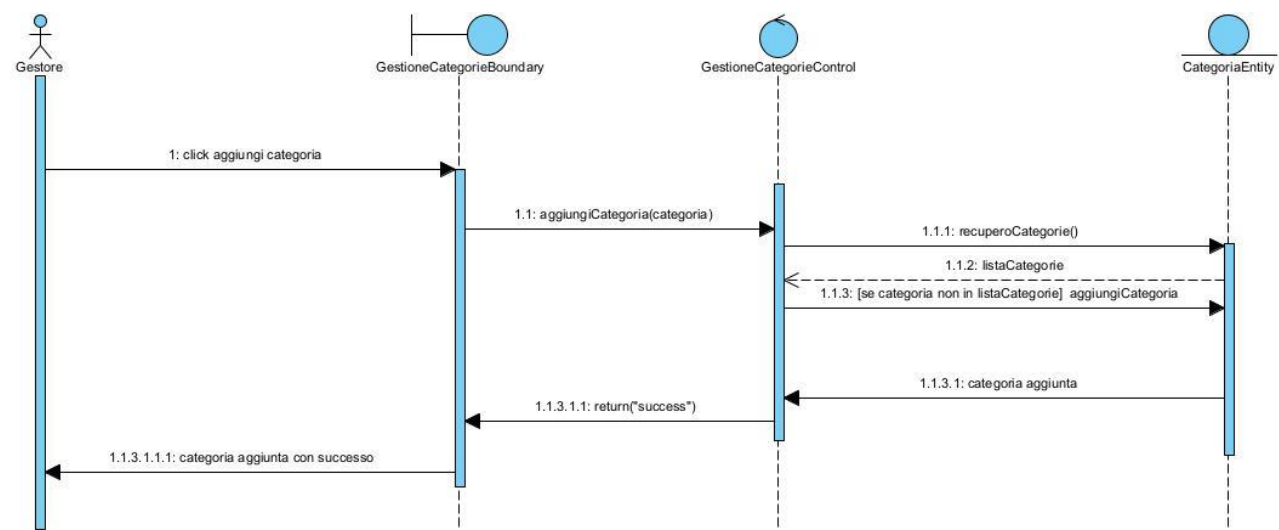
## MODIFICA ORDINE



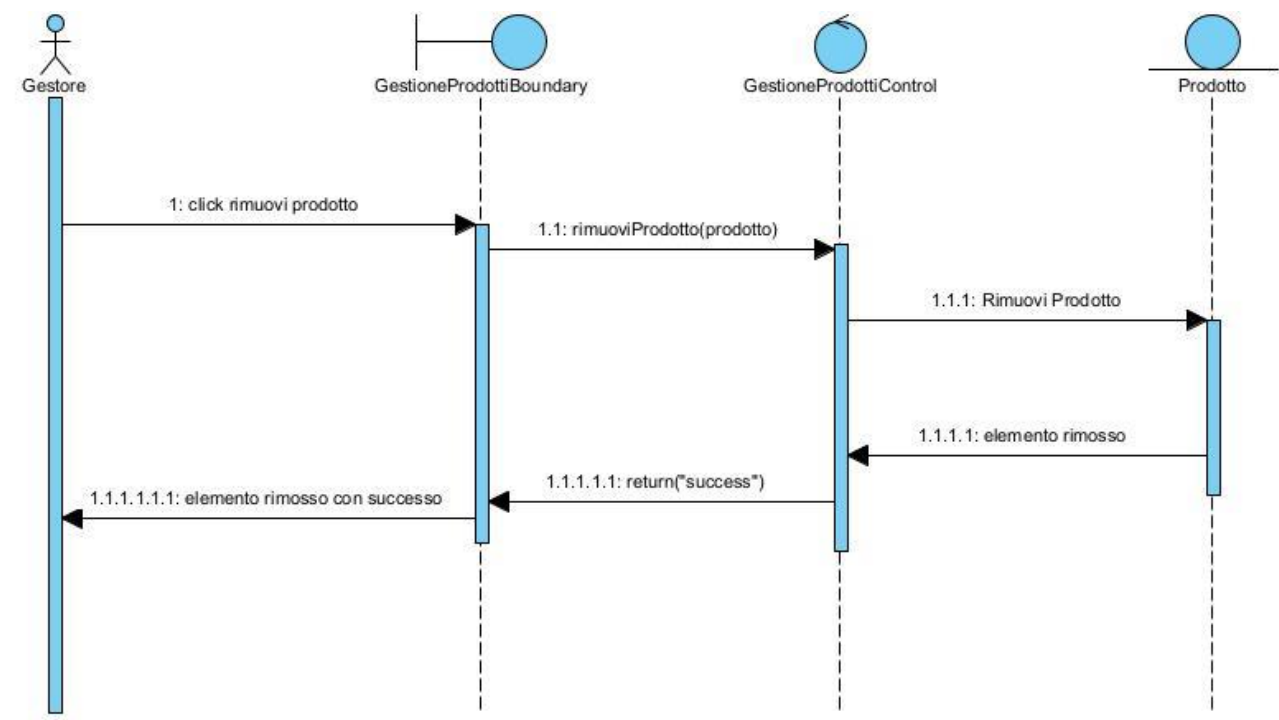
## VISUALIZZA CHI SIAMO



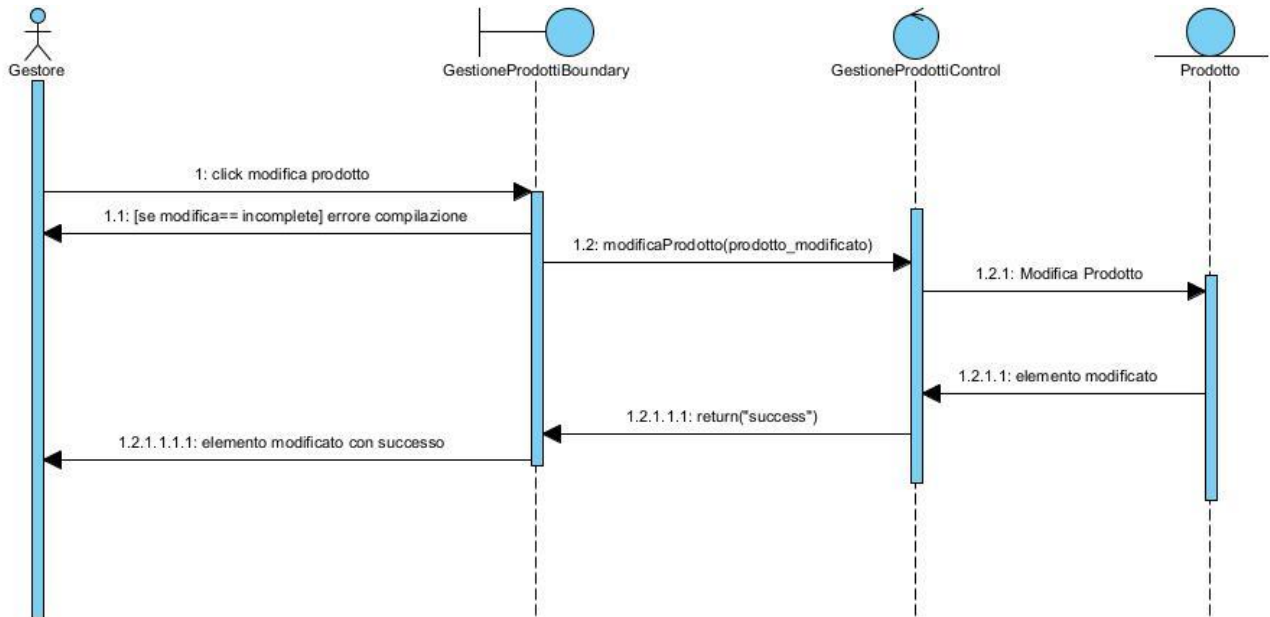
# AGGIUNGI PRODOTTO GESTORE



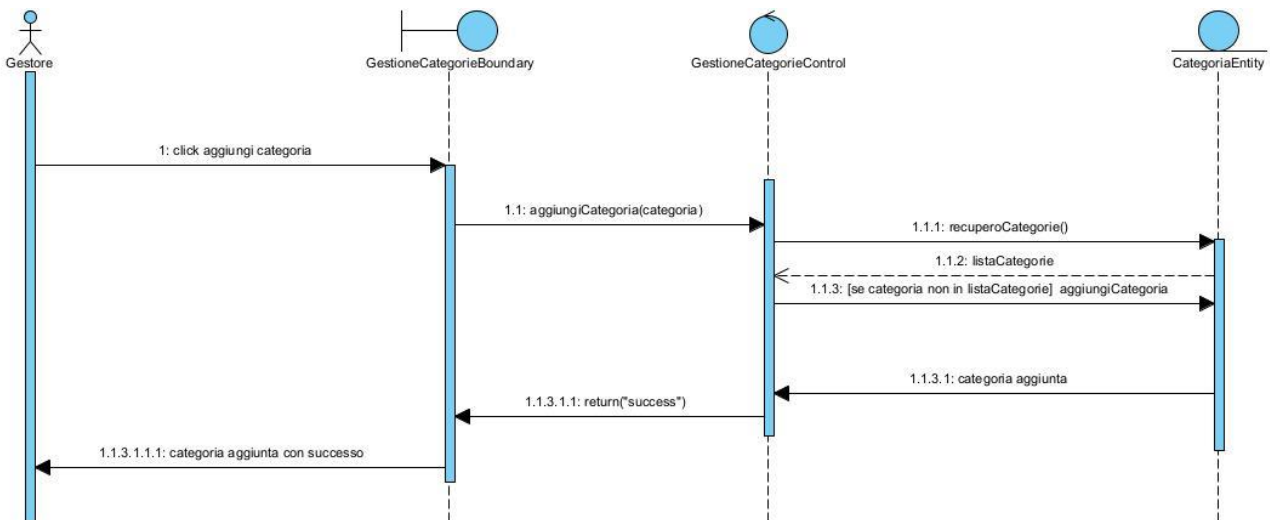
# RIMUOVI PRODOTTO GESTORE



## MODIFICA PRODOTTO GESTORE

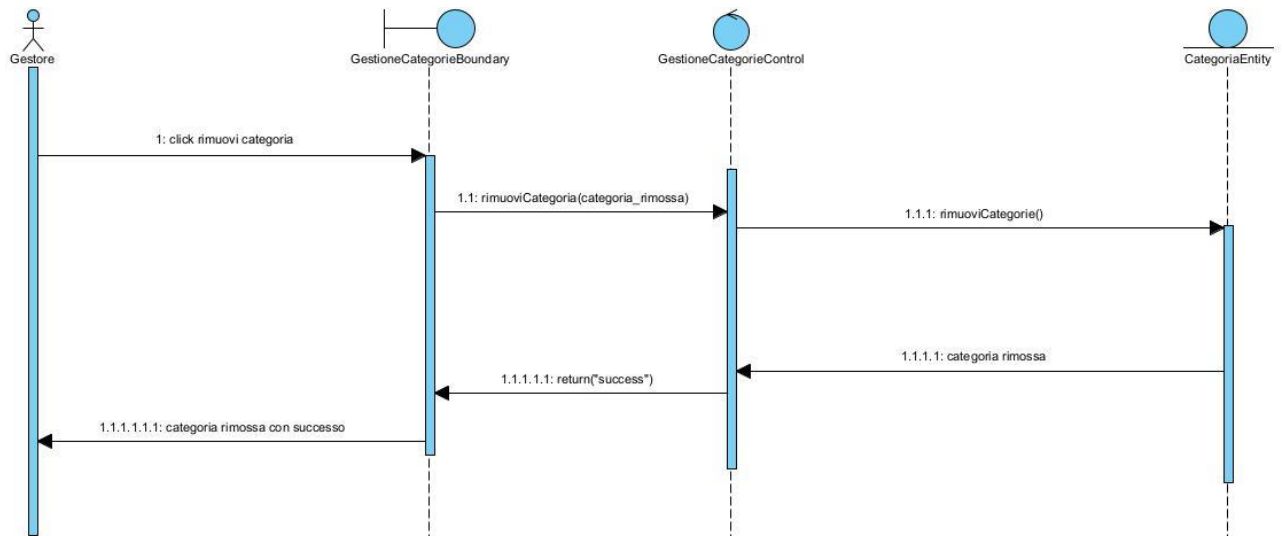


## AGGIUNGI CATEGORIA GESTORE

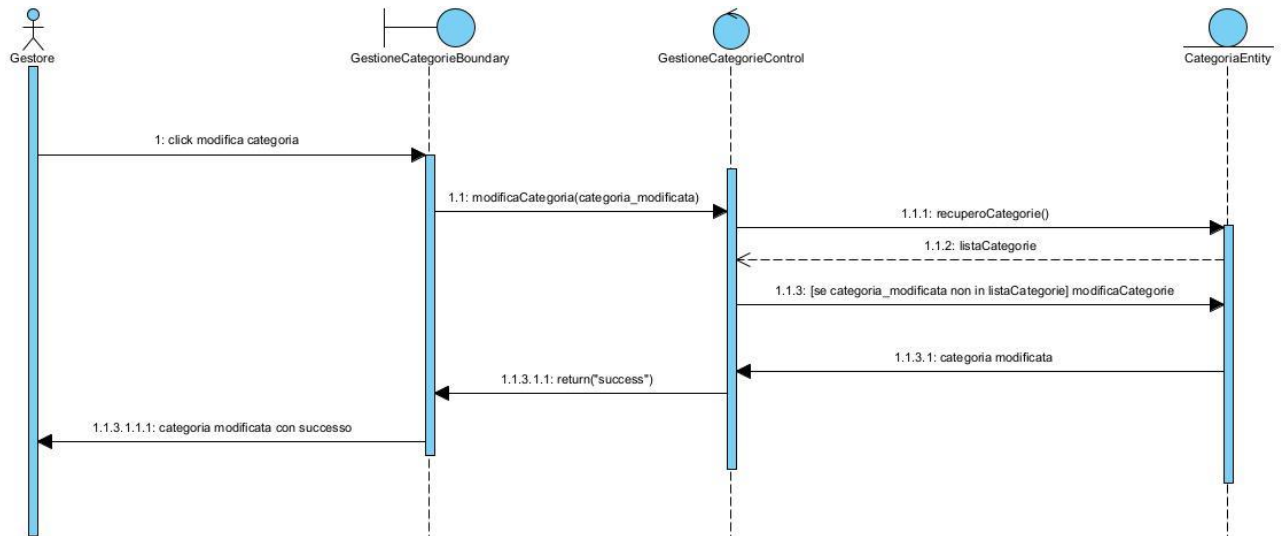




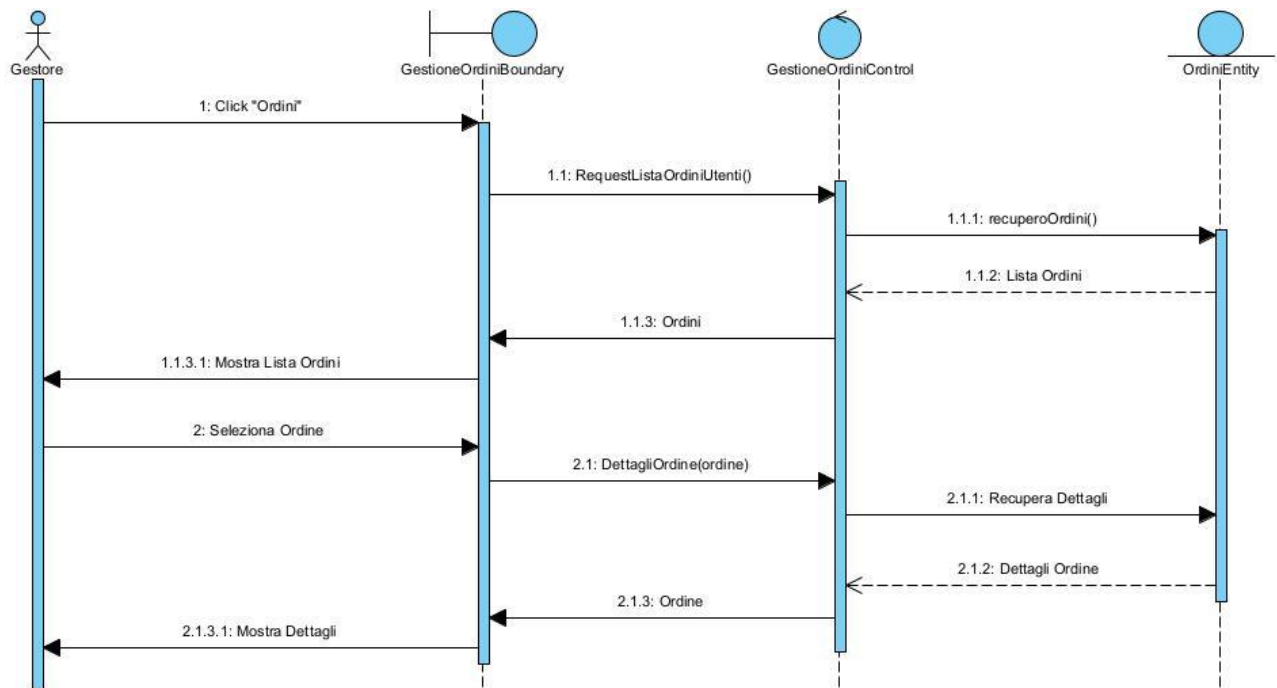
## RIMUOVI CATEGORIA GESTORE



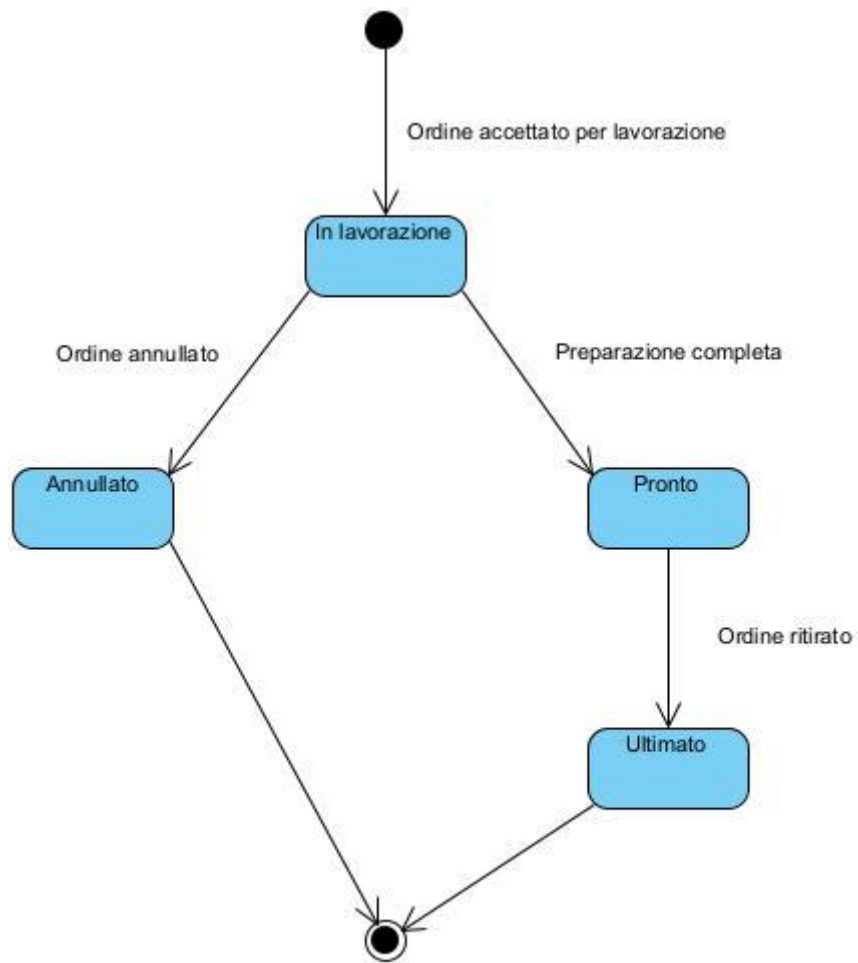
## MODIFICA CATEGORIA GESTORE



# VISUALIZZA ORDINI UTENTE GESTORE



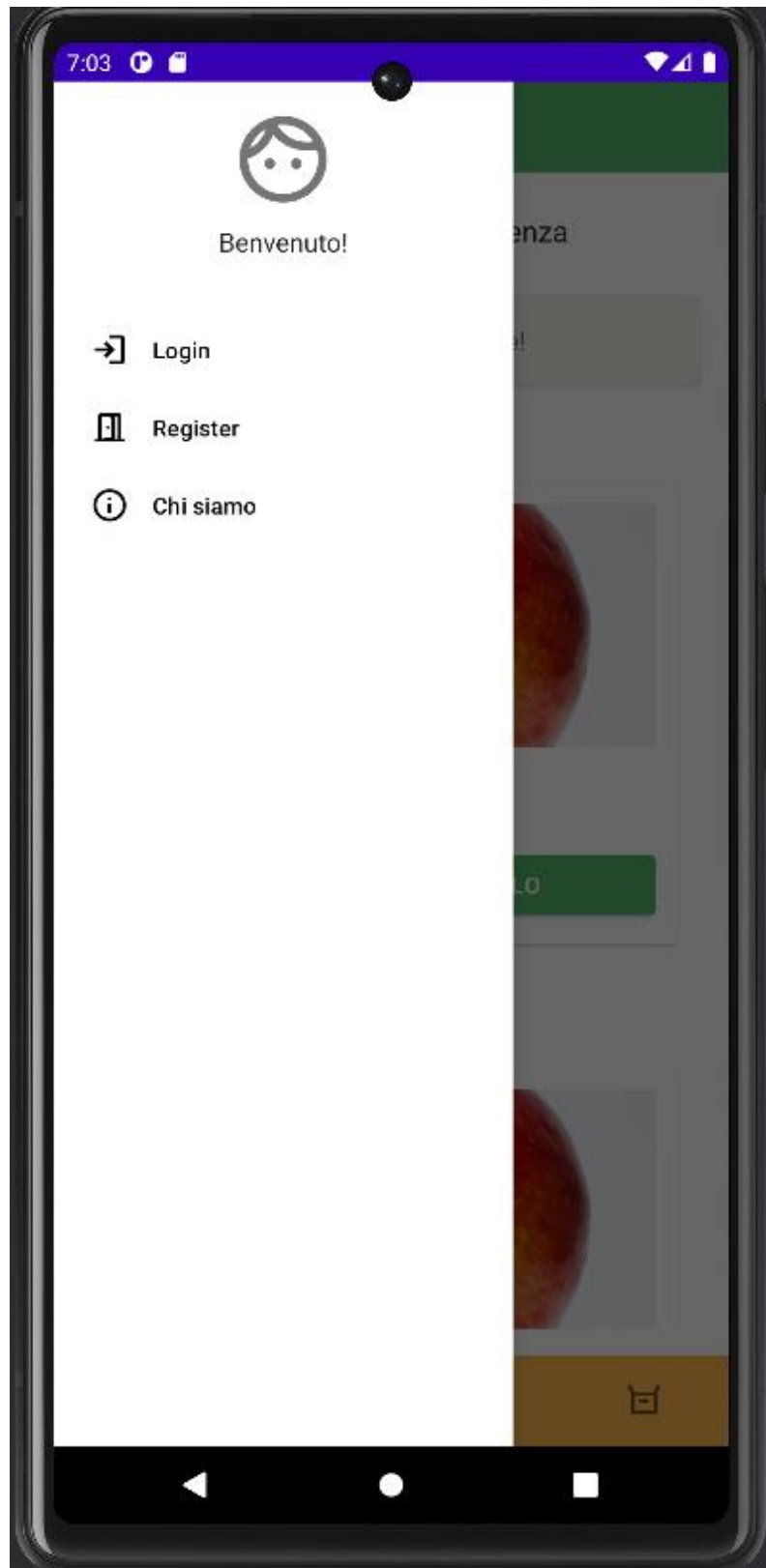
## 5.2 State Chart Diagram



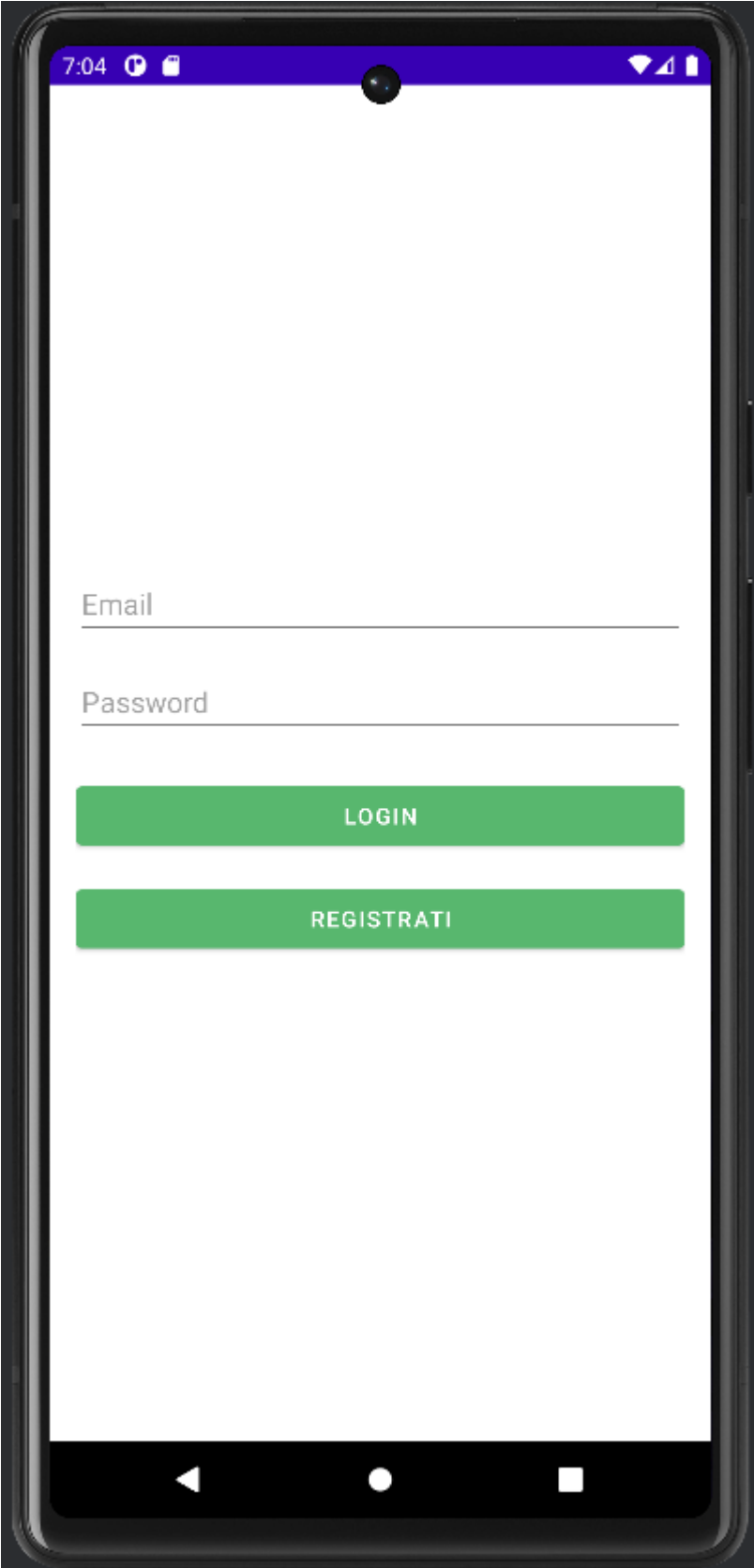
## 6. Interfaccia Utente

### 6.1 Mock-up e cammini di navigazione

#### HOME PAGE



# LOGIN

A mobile application login screen displayed on a smartphone. The screen has a white background and a purple status bar at the top showing the time 7:04 and various icons. The login form consists of two text input fields, one for 'Email' and one for 'Password', both with light gray placeholder text. Below the fields are two green buttons: 'LOGIN' and 'REGISTRATI'. The phone's navigation bar at the bottom shows the back, home, and recent apps icons.

7:04

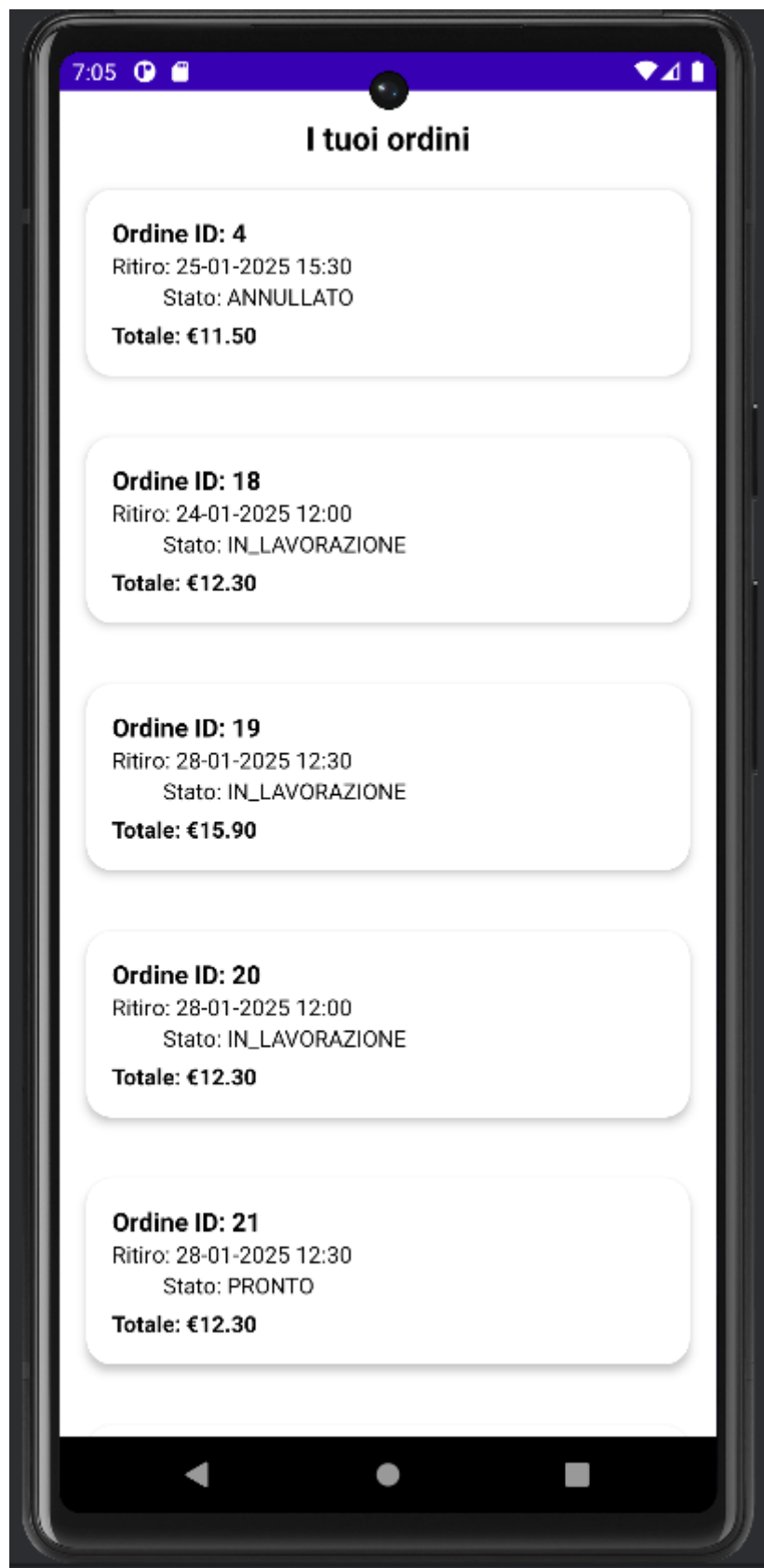
Email

Password

LOGIN

REGISTRATI

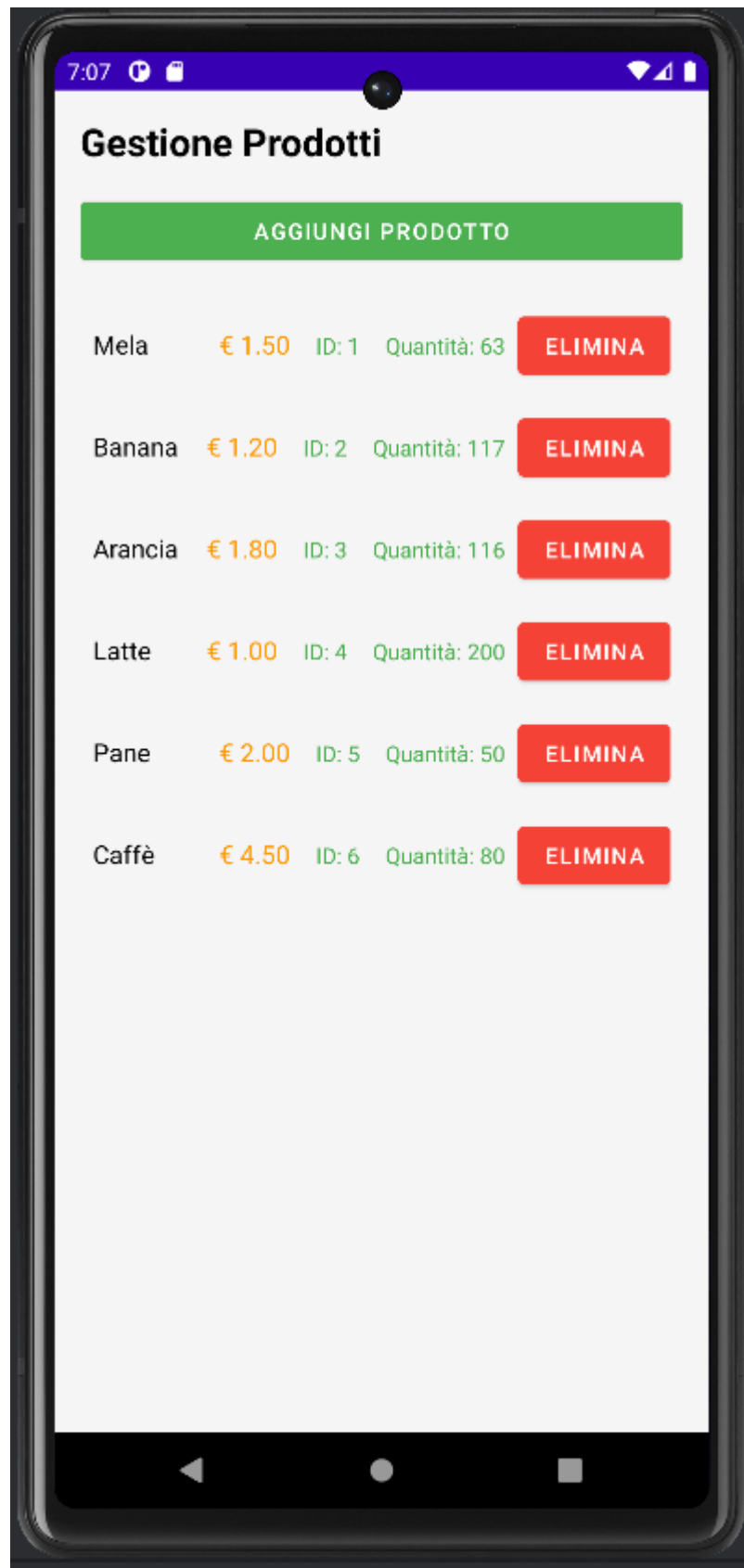
# ORDINI



# GESTIONE SITO



## GESTIONE PRODOTTI





## STATO ORDINI

