

# Progetto E-Commerce di chiavi digitali

## Breve descrizione

Il Sistema (Store online) presenta un catalogo di chiavi digitali (videogiochi) che può essere visualizzato dall'Utente che può filtrare tra le varie categorie.

Il Sistema deve consentire la registrazione e il login all'Utente.

L'Utente può eseguire il login per visualizzare lo storico degli acquisti e ricevere notizie ed offerte.

Il Sistema deve permettere l'acquisto (prelievo della chiave richiesta dal database del Sistema e invio all'Utente tramite mail) di chiavi digitali sia ad Utenti loggati che ad Utenti "Guest" (senza login).

Il Sistema deve mettere a disposizione un meccanismo di gestione (aggiunta e rimozioni di articoli) del carrello (in caso di utente loggato lo stato del carrello viene salvato, nel caso di utente Guest il carrello viene eliminato alla chiusura del sistema).

Il sistema deve accettare metodi di pagamento diversificati (carta prepagata, carta di debito/credito ecc...).

L'Admin può fare tutto ciò che fa l'Utente, in più può modificare il catalogo del sistema in ogni suo aspetto (Grafica e contenuto).

Il Sistema avvisa l'Admin nel caso di prodotti esauriti.

L'Admin deve poter rifornire il sistema di chiavi digitali acquistandole da un Fornitore interfacciandosi direttamente con il database del fornitore (se nel database fornitore sono presenti chiavi digitali disponibili per l'acquisto, l'Admin preleva -compra- tale chiave e l'aggiunge al proprio database).

(Per semplicità) Il Fornitore accetta gli stessi metodi di pagamento del Sistema.

## Attori

- Utente
- Admin
- Fornitore
- Circuiti di pagamento

## Glossario

- Database prodotti disponibili(Data1)
- Database fornitore(Data2)

## Casi D'uso

ID	Nome caso d'uso	Attori	Descrizione	Trigger	Precondizioni	Postcondizioni	Normal flow	alternative flow	Eccezioni
01	Rappresentazione interfaccia negozio	Utente, Admin	L'utente e l'admin sfogliano gli articoli e modificano la visione tramite i filtri	Interazione dell'utente o admin/apertura pagina web	nessuna	modifica interfaccia visualizzata	l'utente naviga nel catalogo, sceglie il filtro da adottare e viene modificata l'interfaccia	//	//
02	Registrazione	Utente	l'utente effettua una nuova registrazione al sistema	Click su pulsante di registrazione	Utente non ancora registrato	Modifica dello status dell'utente	L'utente si interfaccia al sistema e crea un nuovo account	L'utente ha già un account associato, ne crea uno nuovo con altre credenziali	Account già esistente
03	Login	Utente, Admin	L'utente/admin accede al sistema	Click sul pulsante di accesso	Account già esistente	//	L'utente/admin usa le proprie credenziali per accedere al sistema	L'utente/admin riprova ad inserire le credenziali in caso di errore di battitura	Account non esistente
04	Visualizzazione storico e notizie	Utente/Admin	L'utente/admin dopo l'accesso può visualizzare lo storico degli acquisti e le notizie su offerte e promozioni	Click nella sezione Area Personale	account esistente	//	L'utente/admin accede alla sua area personale e visualizza le informazioni di interesse	//	//

ID	Nome caso d'uso	Attori	Descrizione	Trigger	Precondizioni	Postcondizioni	Normal flow	alternative flow	Eccezioni
05	Aggiunta Articolo	Utente/Admin	L'utente/admin aggiunge un articolo al carrello	Interazione dell'utente/admin con bottone	Nessuna	Modifica carrello	Utente/admin sceglie, sistema controlla e aggiunge al carrello	//	Articolo esaurito
06	rimozione articolo	Utente,Admin	l'utente/admin rimuove un articolo dal carrello	interazione col carrello	almeno un articolo nel carrello	modifica carrello	Utente/admin sceglie cosa rimuovere, sistema rimuove dal carrello	//	//
07	Check disponibilità	//	il sistema contatta il Data1 che gli restituisce la disponibilità dell'articolo	Richiesta dell'articolo	nessuna	Modifica etichetta articolo	il Data1 restituisce una flag al sistema	//	//
08	Pagamento Utente/Admin	Utente/Admin, Circuito di pagamento	l'utente/admin e deve pagare con un circuito di pagamento a scelta	Interazione utente/admin con procedura di pagamento	almeno un articolo nel carrello	modifica carrello, modifica data1/data2	utente/admin sceglie di pagare, il pagamento viene processato, il carrello e i data modificati, e l'articolo viene spedito	pagamento non riuscito, ritorno alla schermata iniziale del carrello	errore pagamento
09	Modifica sistema	Admin	L'admin modifica il catalogo nella grafica e nei contenuti	Accesso ad area di modifica	Login effettuato	Modifica interfaccia sistema	//	//	//
10	Avviso prodotti esauriti	Admin	Il sistema notifica all'admin l'esaurimento di chiavi specifiche	Modifica etichetta prodotto	//	//	Il sistema avvisa l'Admin in seguito al rilevamento di prodotti esauriti	//	//
11	Acquisto da fornitore	Admin, Fornitore, Circuito di pagamento	L'admin acquista dal fornitore chiavi digitali	click su bottone	//	Aggiornamento catalogo	L'Admin preleva dal data2, dopo conferma dal circuito di pagamento, le chiavi acquisite	//	//