

Progetto E-Commerce di chiavi digitali

Tecnica di sviluppo software, MODELLO A CASCATA

Nello sviluppo di questo software e' stata utilizzata la tecnica del modello a cascata, che parte dalla definizione dei requisiti, fino ad arrivare allo sviluppo effettivo del prodotto con conseguente rilascio al cliente.

In questo caso l'attenzione alla **fase di definizione dei requisiti** e' massima in quanto rappresenta la parte cruciale del progetto, dalla quale si possono propagare gli **errori piu' gravi**, che possono portare a una grande difficolta' nella loro possibile correzione.

Breve descrizione

Si vuole realizzare un sistema per la vendita di chiavi digitali tramite un E-Commerce online, che offra un'interfaccia semplice per l'utente riguardo l'acquisto; ai vari dipendenti e all'admin per la gestione del magazzino. Quest'ultimo sarà rifornito grazie a un rivenditore terzo con cui il sistema comunica direttamente.

FASE DI ANALISI

Requisiti funzionali

- Il Sistema deve permettere all'utente di ricercare gli articoli tramite **filtri appositi**
- Il Sistema deve consentire la **registrazione** e il **login** all'Utente.
- L'Utente deve poter visualizzare lo **storico acquisti**, le **notizie** e le **offerte**
- Il Sistema deve permettere l'acquisto degli articoli sia all'utente **loggato** sia a un **guest**
- Il Sistema deve mettere a disposizione un meccanismo di gestione degli articoli da comprare (**carrello acquisti**), che viene gestito diversamente a seconda del **tipo di utente**
- Il Sistema deve fornire una funzione per il **ri-acquisto** di carrelli passati, tramite la sezione di **storico**
- Il sistema deve accettare **metodi di pagamento diversificati** (carta prepagata, carta di debito/credito ecc...).
- Il dipendente può **modificare il catalogo** del sistema in ogni suo aspetto (**Grafica e contenuto**).
- Il Sistema deve **avvisare** il dipendente nel caso di prodotti esauriti.
- Il dipendente deve poter **rifornire** il sistema in base alle **chiavi mancanti**
- L'Admin deve poter aggiungere e rimuovere **nuove tipologie** di chiavi digitali
- L'Admin gestisce la registrazione dei vari **dipendenti** nel sistema
- (Per semplicità) Il Fornitore accetta gli stessi metodi di pagamento del Sistema.

Requisiti non funzionali

- La transazione deve essere altamente sicura
- Il prodotto deve essere consegnato in breve tempo (~3 min. max.)
- La piattaforma deve essere funzionante 24/7

Attori

- Utente
- Dipendente
- Admin
- Fornitore (attore secondario)
- Circuiti di pagamento (attore secondario)

Glossario

- Data1: Database del sistema con prodotti e credenziali
- Data2: Database fornitore
- Logged: visualizzazione utente registrato
- Manager: visualizzazione dipendente registrato
- Sinonimi: "prodotto", "articolo", "chiave digitali"
- Sinonimi: "negozio", "store", "piattaforma"
- Time-Out: in seguito all'input inserito si trascorre troppo tempo in attesa del relativo output

Casi D'uso

ID	Nome caso d'uso	Attori	Descrizione	Trigger	Precondizioni	Post condizioni	Eccezioni	Include
01	Modifica rappresentazione sistema	Utente	L'utente sfoglia gli articoli e modifica la visione tramite i filtri	Interazione dell'utente	//	modifica interfaccia visualizzata	Time-Out	//
02	Registrazione	Utente	l'utente effettua una nuova registrazione al sistema	Click su pulsante di registrazione	Utente non ancora registrato	Logged	Time-Out, Account già esistente	//
03	Login	Utente, Dipendente, Admin	L'Utente/Dipendente/Admin accede al sistema	Click sul pulsante di accesso	Account già esistente	Logged	Time-Out, Account non esistente	02
04	Visualizzazione Profilo	Utente	L'utente visualizza informazioni personali e ne può modificare alcune	Click nella sezione Profilo	Logged	//	Time-Out	//
05	Aggiunta Articolo	Utente	L'utente aggiunge un articolo al carrello	Interazione dell'utente con bottone	//	Modifica carrello	Time-Out, Articolo esaurito	//
06	rimozione articolo	Utente	l'utente rimuove un articolo dal carrello	interazione col carrello	almeno un articolo nel carrello	modifica carrello	Time-Out, Articolo non piu presente	//
07	Pagamento Utente	Utente, Circuito di pagamento	l'utente deve pagare con un circuito di pagamento a scelta	Interazione utente con procedura di pagamento	almeno un articolo nel carrello	modifica carrello, modifica data1	Time-Out, errore pagamento, Pagamento cancellato	//
08	Modifica sistema	Dipendente	Il Dipendente modifica il catalogo nella grafica e nei contenuti	Accesso ad area di modifica	Logged	Modifica interfaccia sistema e/o data1	Time-Out	//
09	Acquisto da fornitore	Dipendente, Admin, Fornitore, Circuito di pagamento	Il Dipendente/admin acquista dal fornitore chiavi digitali	click su bottone	Logged	Aggiornamento catalogo	Time-Out, Articolo non presente, cancellazione pagamento	07
10	Visualizzazione del carrello	Utente	Rappresentazione degli articoli nel carrello	Interazione dell'utente con l'opzione carrello	//	//	Time-Out	//
11	Registrazione dipendenti	Admin	Registrazione di nuovi dipendenti al sistema	interazione con funzione registrazione	Logged	Aggiornamento lista dipendenti	Time-Out, ID dipendente già presente	02
12	Cancellazione dipendenti	Admin	L'admin sceglie di rimuovere un dipendente dal sistema	Interazione con apposita funzione	Logged	Aggiornamento lista dipendenti	Time-Out, ID dipendente non presente	//
13	Aggiunta nuovo articolo	Admin	L'admin inserisce nel catalogo nuovi articoli	Interazione con apposita funzione	Logged	Aggiornamento catalogo	Time-Out, articolo già presente	09
14	Acquisto carrelli passati	Utente	Il cliente acquista nuovamente degli articoli già acquistati	Interazione con funzione di ri-acquisto	Logged, Storico non vuoto	Aggiornamento carrello	Time-Out	//

Normal flow dei casi d'uso

01

1. L'utente si connette ad internet
2. L'utente cerca il negozio su browser
3. L'utente apre la piattaforma
4. La piattaforma carica la visualizzazione
5. L'utente sceglie il filtro che preferisce per la visualizzazione degli articoli
6. Il sistema ricalcola la visualizzazione degli articoli includendo solo quelli che soddisfano i filtri
7. Il sistema mostra la nuova visualizzazione della piattaforma

02

1. La piattaforma ha già caricato la visualizzazione, con o senza filtri
2. L'utente clicca sul bottone di **registrazione**
3. La piattaforma apre una finestra di registrazione in cui sono presenti dei campi da riempire
4. L'utente riempie i campi con le proprie informazioni personali
 - nome
 - cognome
 - email
 - password
 - conferma password
5. L'utente clicca il bottone di **conferma**
6. Il sistema memorizza le informazioni sul Data1
7. Il sistema chiude la finestra di registrazione
8. Il sistema ritorna sulla finestra di visualizzazione articoli come da inizio procedura, aprendo una finestra di **conferma avvenuta registrazione**

Alternative flow

6. Il sistema trova una corrispondenza già esistente nel data1
7. Il sistema ripropone la finestra di registrazione
8. Il sistema aggiunge un avviso a schermo che specifica l'esistenza di un profilo con la **stessa mail**

03

(Attore = Dipendente/Utente) (Il flow per il dipendente è valido anche per l'Admin)

1. La piattaforma ha già caricato la visualizzazione, con o senza filtri
2. L'attore clicca sul bottone **accedi**
3. Il sistema apre una finestra di accesso con i campi da riempire
4. L'attore inserisce i propri dati nei campi
 - email
 - password
5. Dopo aver premuto **accedi** i campi riempiti vengono mandati al Data1
6. Il Data1 controlla che i dati inseriti siano corretti e fa accedere l'attore al sistema
7. Il sistema chiude la finestra di accesso
8. In base al profilo dell'attore viene mostrata una diversa visualizzazione della piattaforma:

- Utente -> visualizzazione **Logged**
- Nuove funzioni:
 - Aggiunta dell'opzione **profilo**
 - **rimozione opzioni di registrazione**-> accedi, registrati
- Dipendente -> visualizzazione **Manager**
- Nuove funzioni:
 - Modifica della visualizzazione home page
 - Gestione Inventario
 - Ordine chiavi da fornitore
 - **rimossa opzione** carrello
 - **rimosse opzioni di registrazione**-> accedi, registrati

Alternative flow

6. Il sistema non trova riscontro nel data1 rispetto ai dati inseriti
7. Il sistema ripropone la schermata d'accesso

8. Il sistema aggiunge un avviso a schermo che specifica la mancanza di un'account associato alla coppia **mail/password** inserita

04

1. L'utente ha già eseguito il login
2. La piattaforma apre la finestra del **profilo**
3. la finestra presenta diverse opzioni
 - **storico acquisti**: Il sistema fa visualizzare una nuova finestra all'utente, in questa sono presenti tutti gli acquisti passati, con le varie informazioni associate (**data acquisto, nome articolo, prezzo articolo**)
 - **notizie e offerte**: Il sistema fa visualizzare una nuova finestra all'utente, in questa vi sono tutte le notizie riguardanti nuovi articoli presenti nella piattaforma e offerte sui prodotti disponibili in quel momento
 - **modifica informazioni personali**: Il sistema fa visualizzare una nuova finestra all'utente, nella quale sono presenti diversi bottoni con cui l'utente può interagire, che permettono di cambiare alcune informazioni personali (**password, indirizzo di fatturazione, metodi di pagamento**)
4. una volta aperta la rispettiva finestra questa presenta un'opzione per tornare indietro alla pagina del profilo

05

1. La piattaforma ha già caricato la visualizzazione, con o senza filtri
2. a questo punto l'utente sceglie l'articolo che vuole aggiungere al carrello
3. l'utente interagisce col bottone **aggiungi al carrello**
4. Il sistema comunica col **data1** per controllare la disponibilità dell'articolo
5. viene confermata la disponibilità da parte del data1
6. Il sistema aggiorna la visualizzazione dell'utente modificando l'icona del carrello ed il suo contenuto

Alternative flow

5. non viene confermata la disponibilità da parte del data1
6. Il sistema aggiorna la visualizzazione dell'utente modificando l'etichetta dell'articolo in questione
7. Il sistema notifica ai dipendenti/admin che il prodotto è esaurito

06

1. L'utente, tramite la relativa icona, accede alla **visualizzazione del carrello**
2. l'utente sceglie l'articolo da rimuovere e interagisce col bottone **rimuovi**
3. Il sistema aggiorna la visualizzazione del carrello ed il suo contenuto rimuovendo l'articolo in questione e mantenendone eventuali altri

Alternative flow

3. Il sistema non trova l'articolo nel carrello
4. Il sistema aggiorna la visualizzazione del carrello, con un avviso a schermo che indica l'errore di **articolo non più presente**

07 (alternative flow incluso)

1. L'utente, tramite apposita icona, accede alla sezione **carrello**
2. L'utente procede all'acquisto tramite bottone dedicato
3. Viene mostrata una finestra con tutti i metodi di pagamento disponibili
4. L'utente ne sceglie uno
5. Vengono mostrati i campi da riempire con le relative informazioni
6. L'utente inserisce i dati
7. Il circuito di pagamento verifica la correttezza dei dati:
 - In caso negativo lo notifica al sistema che ne permette il reinserimento
 - In caso affermativo processa la transazione
8. Il circuito di pagamento verifica il saldo disponibile:
 - Se è sufficiente, il circuito di pagamento conferma la transazione detraendo la somma in questione e lo notifica al sistema che si occupa di inviare i/il prodotti/o al cliente
 - Se non è sufficiente, il circuito di pagamento lo notifica al sistema che visualizza una finestra apposita; l'utente viene reindirizzato alla scelta dei metodi di pagamento
9. Dopo l'acquisto l'utente viene riportato alla schermata del carrello
10. Il data1 viene aggiornato in base ai prodotti che sono stati acquistati e quindi vengono eliminati da quelli disponibili

08

1. Il Dipendente si collega al negozio tramite browser
2. Il sistema mostra la visualizzazione normale
3. Il Dipendente accede con le proprie credenziali tramite il bottone **Accedi**
4. Il sistema riconosce il Dipendente dalle credenziali inserite
5. Viene mostrata la visualizzazione **Manager** dello store
6. il dipendente entra nella sezione di **Modifica** tramite apposito bottone
7. Vengono mostrate nuove opzioni:
 - Modifica prodotti disponibili (prezzo, quantità e rimozione)
 - Aggiunta nuovi prodotti
 - Modifica grafica del negozio
8. In base alle modifiche apportate viene modificato data1
9. Al termine delle modifiche viene visualizzata un'anteprima dello store

09

(Attore = Dipendente e Admin)

1. L'attore è già loggato
2. L'attore, tramite sezione apposita, accede al data2 del fornitore
3. In base alla tipologia di articoli presenti già nel data1, vengono visualizzati solo i rispettivi prodotti del data2
4. L'attore sceglie quali e quante chiavi acquistare
5. L'attore conferma gli articoli selezionati
6. Viene ripetuta la procedura del caso d'uso 07 a partire dal passo 3 al passo 8
7. Viene aggiornato il data1 (aggiungendo gli articoli acquistati) e il data2 (rimuovendo gli articoli acquistati)
8. L'attore viene riportato alla visualizzazione iniziale del data2

10

1. L'utente è già loggato
2. L'utente accede al carrello tramite relativa icona
3. Il sistema modifica la visualizzazione della pagina mostrando gli articoli nel carrello

11

1. L'admin accede alla sua area personale
2. L'admin interagisce con il bottone per la registrazione di nuovi dipendenti al sistema
3. Il sistema richiede di inserire le informazioni personali del dipendente, oltre al **nome utente** e la **password** che dovrà successivamente utilizzare
4. Dopo una verifica del sistema dei dati inseriti dall'admin il nuovo profilo viene creato
5. Il sistema riporta l'admin alla schermata del suo profilo e crea una finestra con il messaggio di avvenuta registrazione

Alternative flow

5. Il sistema riporta l'admin alla finestra di registrazione dipendenti, con un avviso il quale informa che l'utente e' già presente

12

1. L'admin accede alla sua area personale
2. L'admin interagisce con il bottone per la delezione di un profilo dalla piattaforma (che sia di un utente o un dipendente)
3. Il sistema offre una barra di ricerca all'admin, con cui potrà ricercare il profilo da eliminare, tramite **email** o **nome utente**
4. Il sistema gli presenta una lista dei riscontri che ha avuto in base alle informazioni inserite
5. L'admin sceglie l'account con opportuna interazione tramite bottone
6. Il sistema elimina definitivamente il profilo dal data1
7. Il sistema riporta l'admin alla schermata del suo profilo e crea una finestra con il messaggio di avvenuta delezione

Alternative flow

6. Il sistema non trova piu' riscontro dell'utente nel sistema
7. Il sistema riporta l'admin alla schermata di delezione, con un avviso il quale informa che l'utente non e' presente

13

1. L'admin è già loggato
2. L'admin accede alla sua area personale
3. Tramite apposito comando, l'admin visualizza una lista completa dei prodotti in catalogo
4. L'admin aggiunge una nuova voce alla lista inserendo il nuovo prodotto (**rifacendosi al caso d'uso 09**)
5. Il sistema controlla che il prodotto non sia già presente (confrontando ID)

6. Il sistema visualizza un messaggio di conferma

14

1. Il cliente e' già logged
2. Il cliente accede alla sua sezione dello storico acquisti
3. Il cliente sceglie un ordine da comprare nuovamente e interagisce con il bottone per il ri-acquisto
4. Il sistema popola il carrello con gli articoli dell'ordine scelto

FASE DI PROGETTAZIONE

Una volta definiti i requisiti in fase di Analisi bisogna definire come questi saranno soddisfatti.

A questo livello, viene definita la struttura complessiva del sistema in base ai moduli principali di cui è composto e alle relazioni che li legano.

Diagramma dei casi d'uso

I diagrammi dei casi d'uso sono usati durante l'esplicitazione dei requisiti per rappresentare comportamenti esterni.

Di seguito degli esempi:

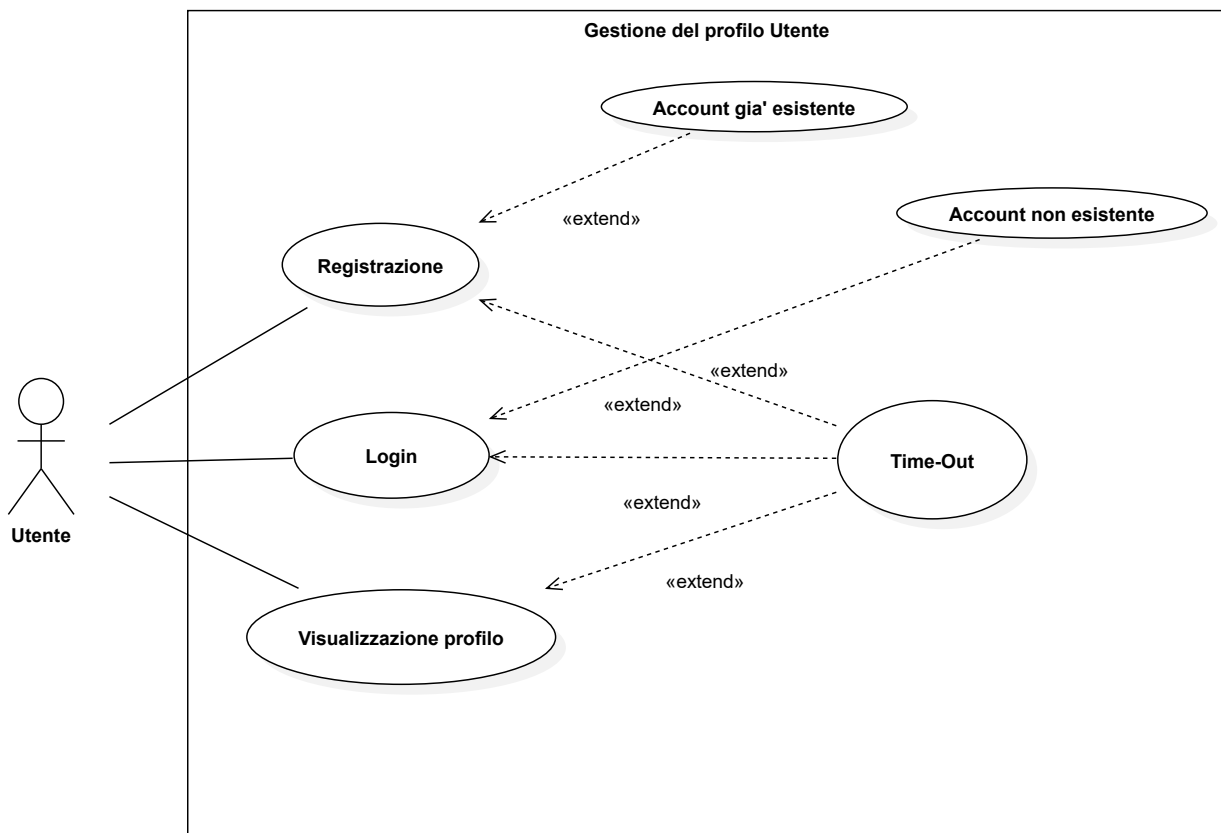


Diagramma casi d'uso Utente

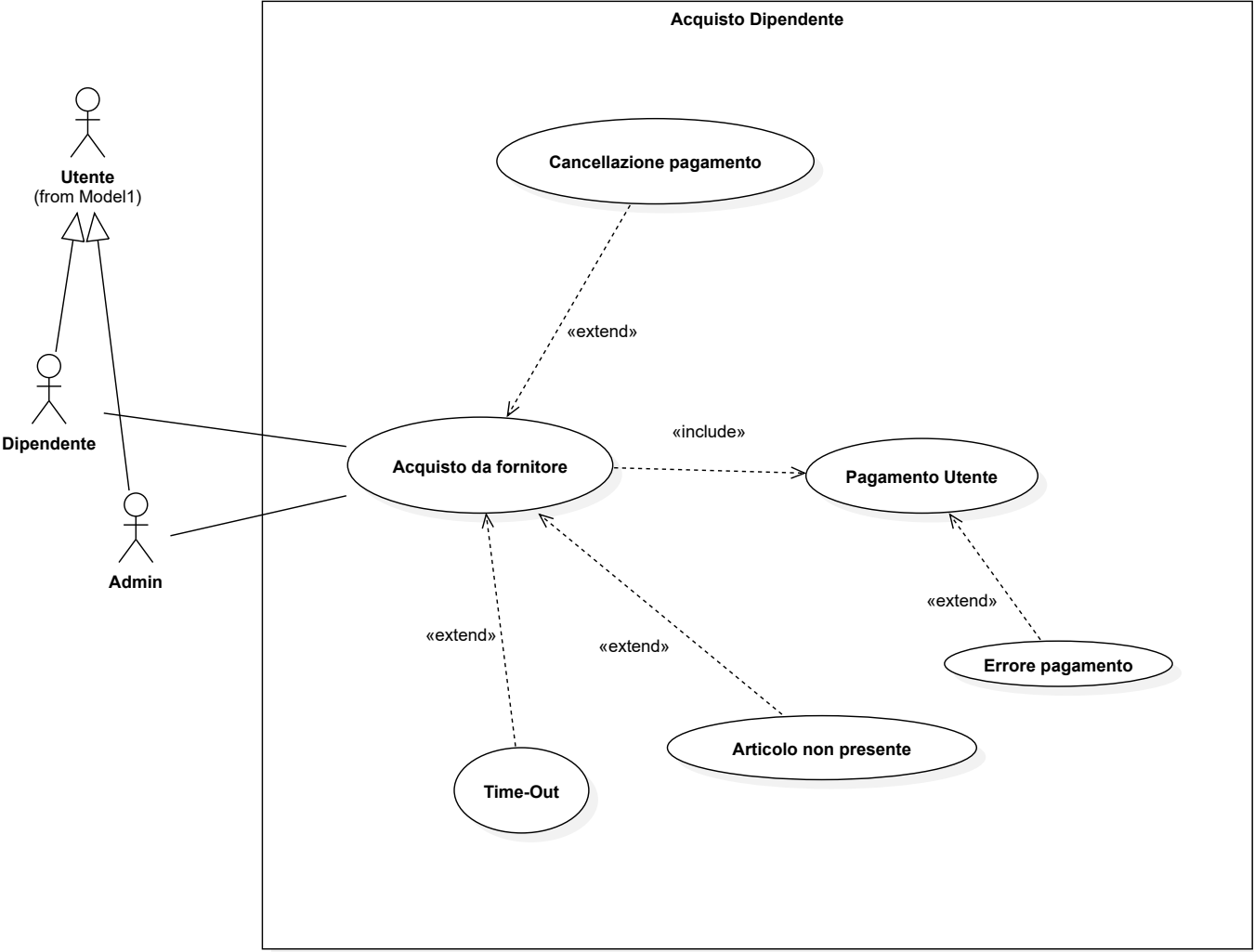


Diagramma casi d'uso Dipendente/Admin

Diagramma delle classi iniziale

Dalla definizione dei casi d'uso si può ricercare una struttura iniziale del sistema, che prevede delle classi per la gestione delle funzioni descritte

Classi

- Articolo
- Carrello
- Utente (specializzato in base al tipo)
- Rappresentazione del sistema (specializzata in base alla schermata desiderata)
- Pagamento
- Manager gestione del sistema

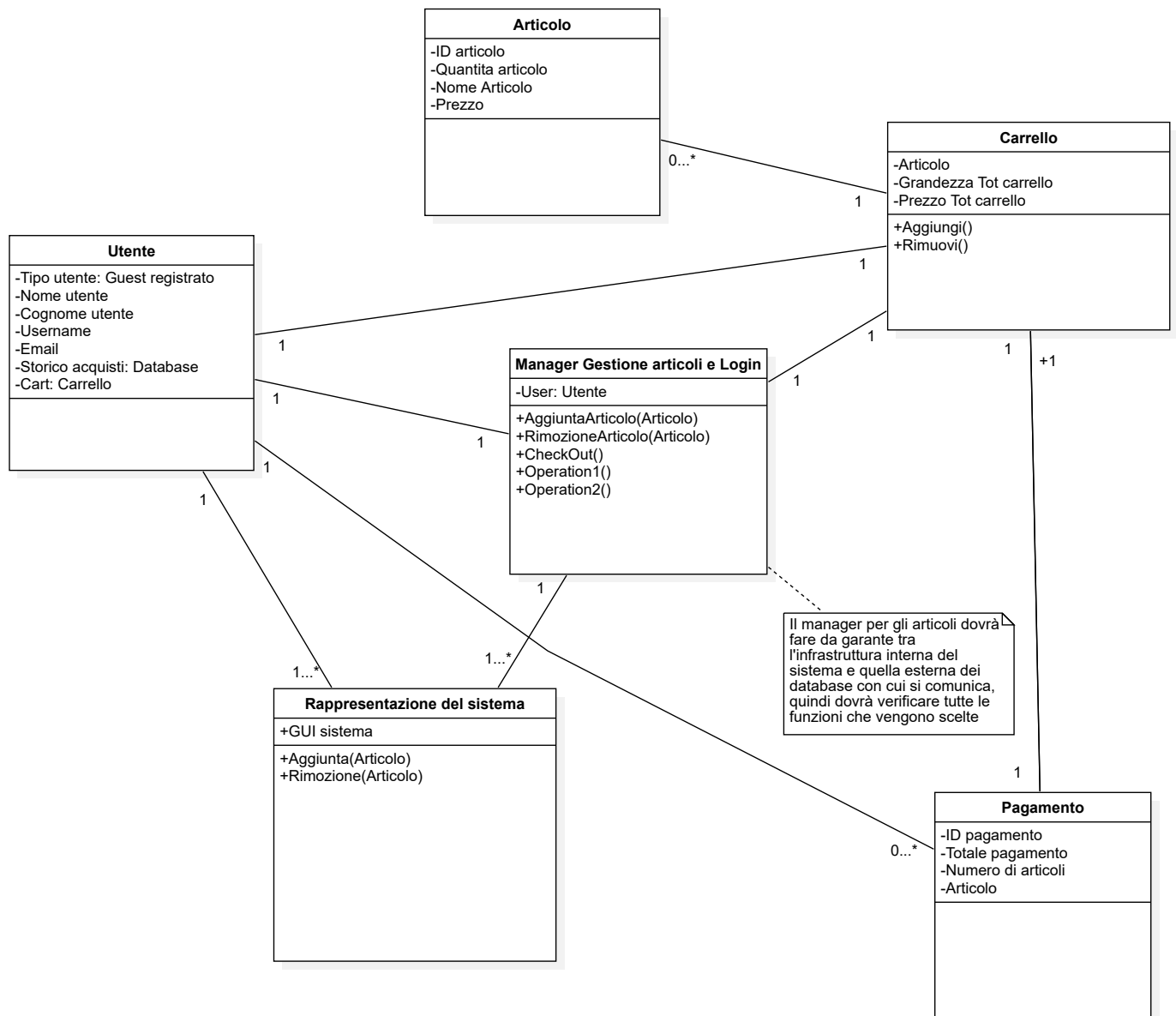


Diagramma delle classi Iniziale

La struttura del sistema sarà composta da queste classi fondamentali, dalle quali si svilupperà tutto l'intorno;

Prima di arrivare al diagramma delle classi vero e proprio ci sono sicuramente da considerare vari aspetti del sistema come i pattern possibili da seguire e le relazioni tra classi piu' nello specifico.

Pattern

I pattern sono una soluzione generale (modello) a problemi facenti parte della stessa classe.

La descrizione di un pattern dipende da quale caratteristica mette in risalto: strutturale o comportamentale.

Model View Controller (MVC)

Tramite l'uso di questo **pattern architetturale** riusciamo a dividere le 3 componenti fondamentali del sistema.

Questo porta a diversi vantaggi nella gestione del sistema e nel comportamento dello stesso:

- Logica di lavoro del sistema ben definita
- Maggiore facilità nella fase di scrittura e testing del codice
- Rafforzamento della sicurezza (intermediario tra Utente e dati)

La divisione del sistema avverrà con i ruoli che saranno ricoperti rispettivamente da:

- **Controller** = Manager di gestione del sistema
- **Model** = Dati contenuti nei vari Database e classi del sistema (Es. **Articolo**)
- **View** = Interfaccia di comunicazione del sistema con l'Utente (**Rappresentazione del sistema**)

Singleton

Questo pattern ci assicura che alcune classi del sistema abbiano una e una sola istanza, come ad esempio il **manager utente** che dev'essere uguale per tutte le istanze del sistema

Observer

Observer ci fornisce un modo semplice di gestire gli acquisti e i rifornimenti di articoli a run-time, in quanto le quantità di prodotti disponibili possono cambiare nel poco tempo in cui si decide di acquistare dal sistema

Proxy

Il pattern Proxy ci permette di avere una maggiore protezione nella fase di acquisto di articoli dal sistema, che sia questa da parte di un cliente o meno, l'utente comunicherà con una infrastruttura posta a meta' tra il sistema e il circuito bancario, assicurando una maggior sicurezza

Memento

Per permettere un acquisto più veloce di articoli già acquistati in precedenza, possiamo utilizzare questo pattern per "ricordare" i carrelli passati, tramite lo storico acquisti del cliente

In particolare il diagramma delle classi di un singolo software costituisce la base per la costruzione dell'infrastruttura attorno allo stesso, ed e' alla base anche di altri diagrammi, statici e dinamici, che aiutano la comprensione e l'implementazione del prodotto.



Diagrammi delle interazioni

I diagrammi delle interazioni ci aiutano a vedere come il sistema lavora, mostra cosa fanno le classi nel sistema e come comunicano tra di loro soprattutto

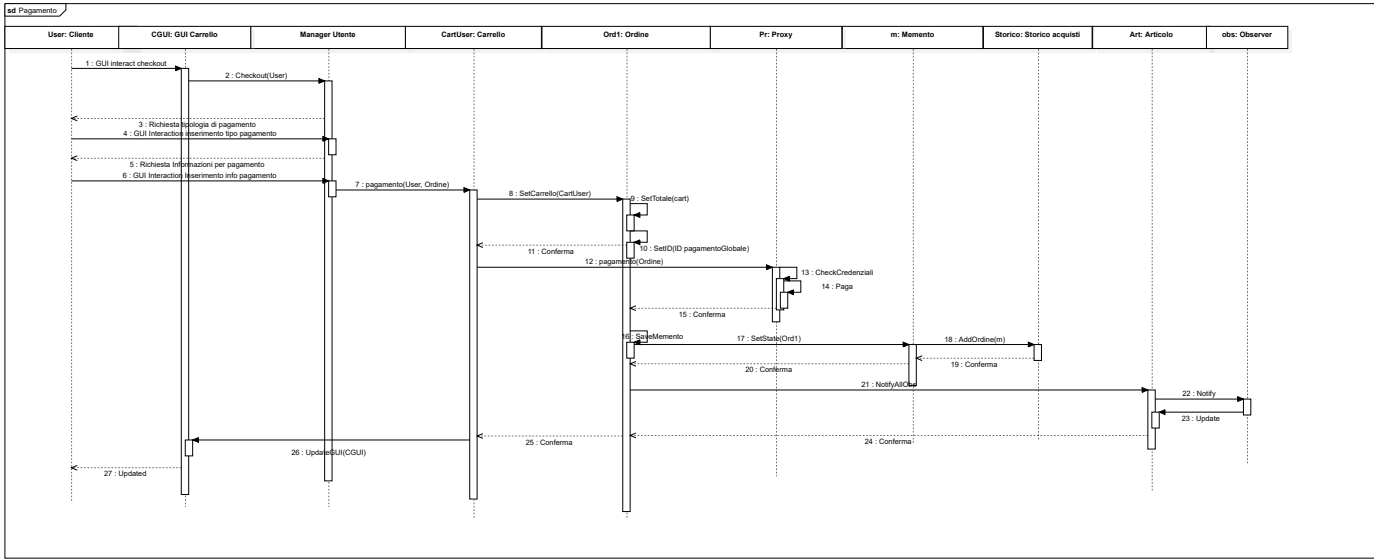


Diagramma delle sequenze: Pagamento

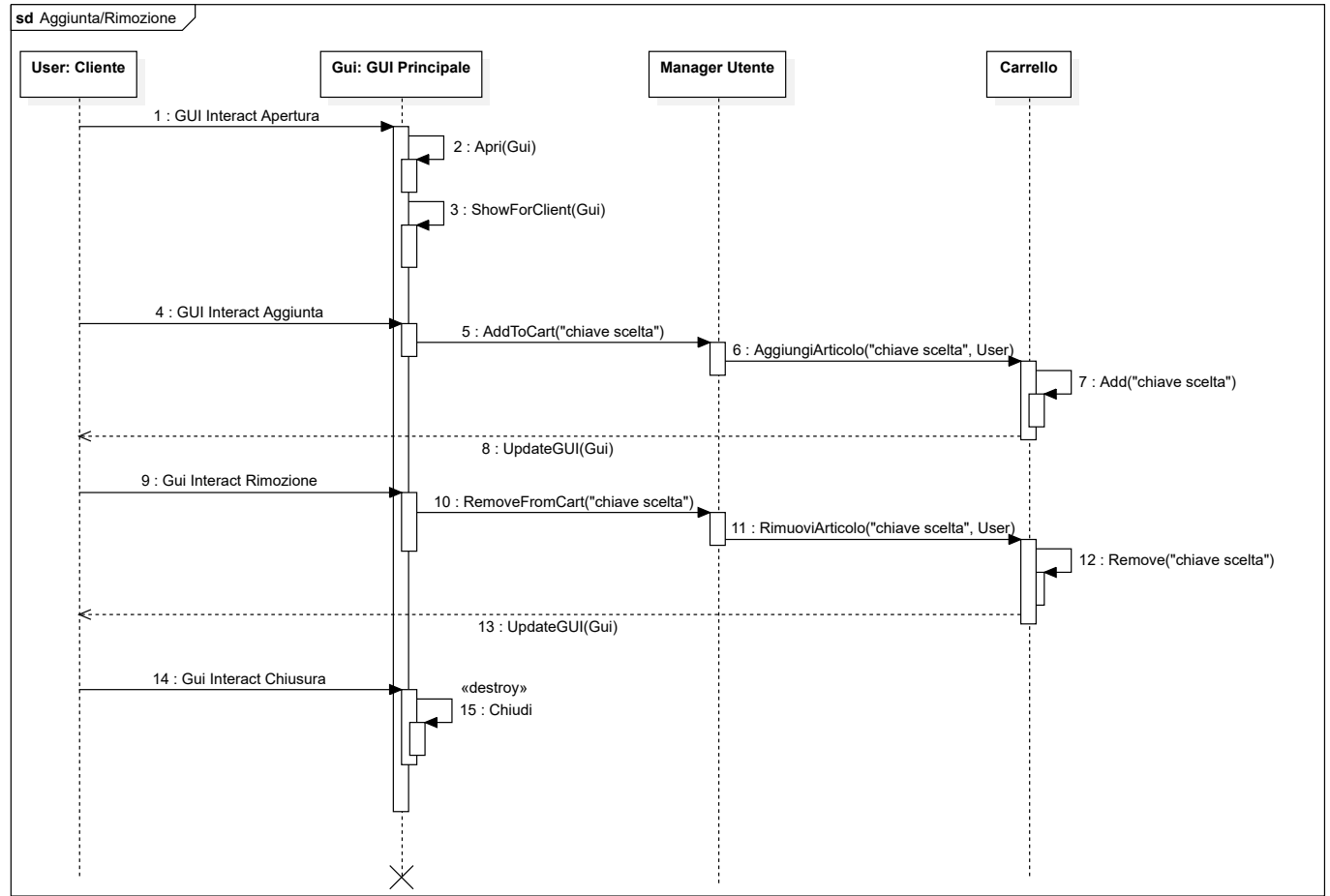


Diagramma delle sequenze: Aggiunta/Rimozione

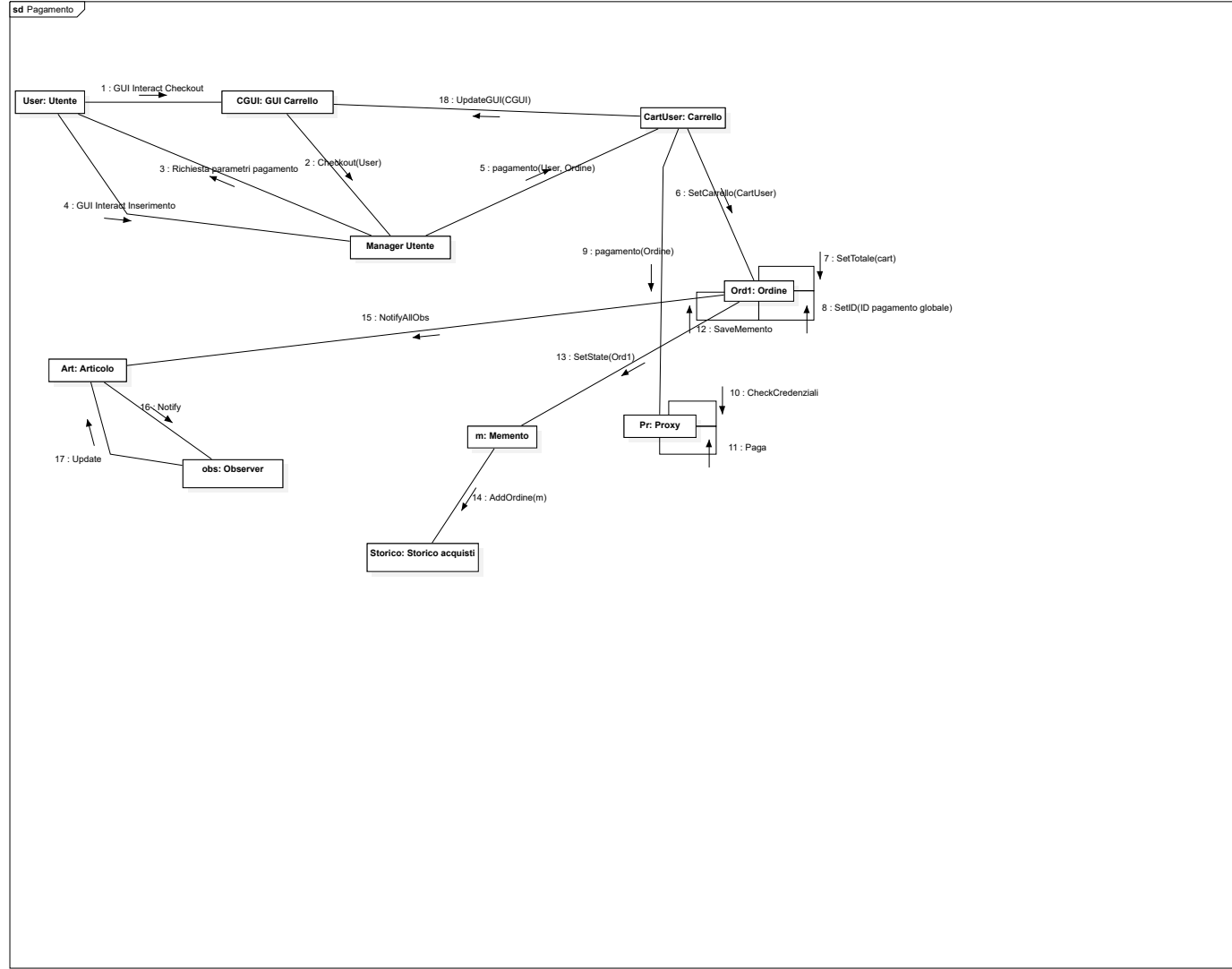


Diagramma delle collaborazioni: Pagamento

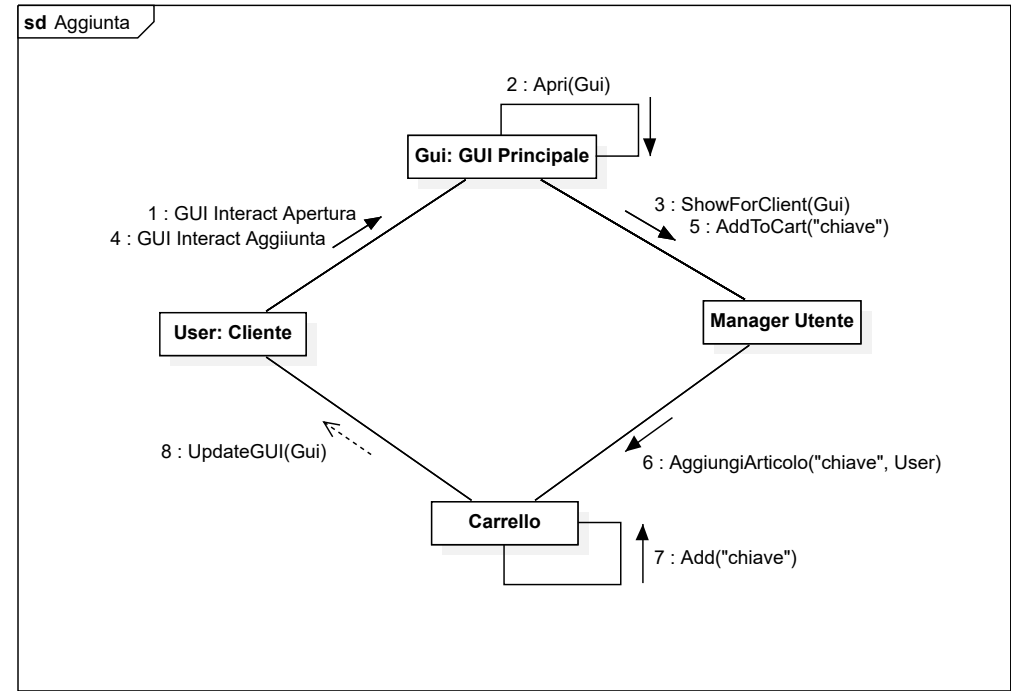


Diagramma delle collaborazioni: Aggiunta

Diagrammi delle Attività

I diagrammi delle attività descrivono il flusso di eventi in un punto specifico del programma, descrivendo meglio anche le scelte possibili che possono essere percorse, in modo simile a un grafo di flusso

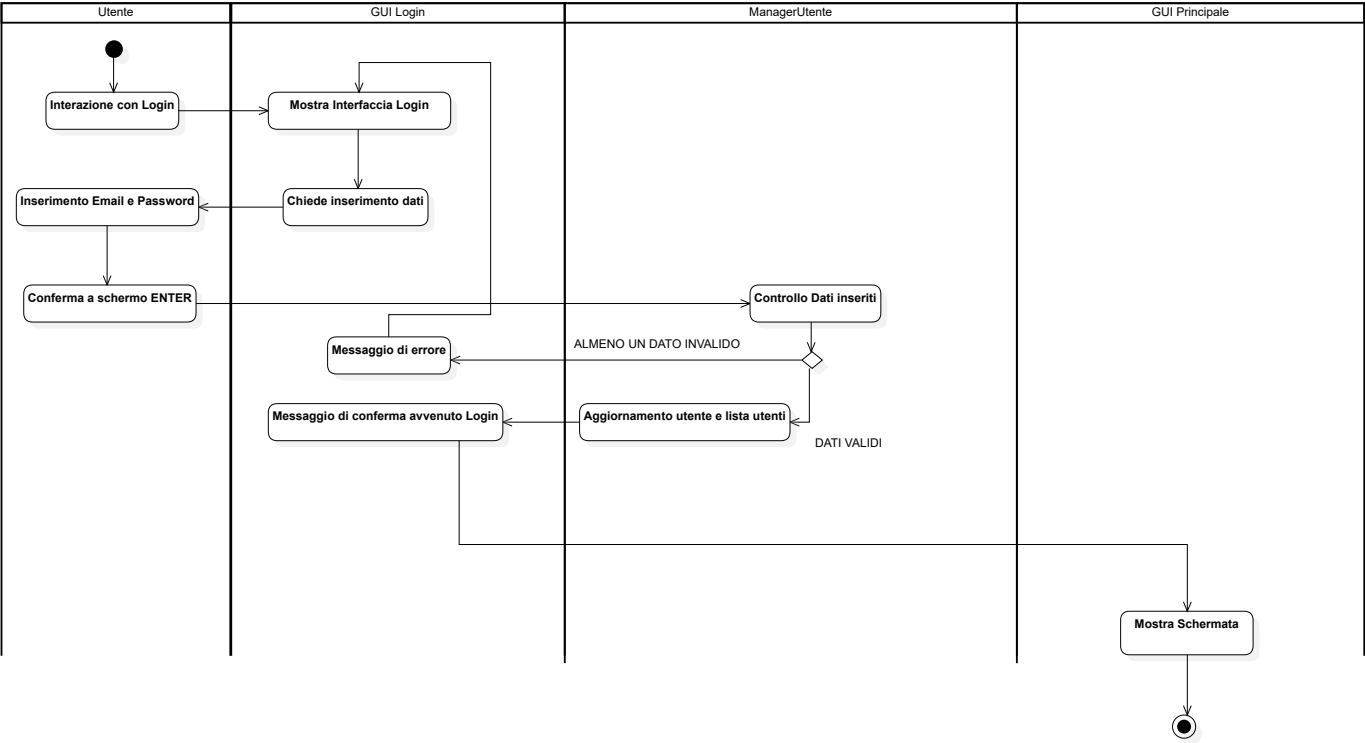


Diagramma delle Attività: Login

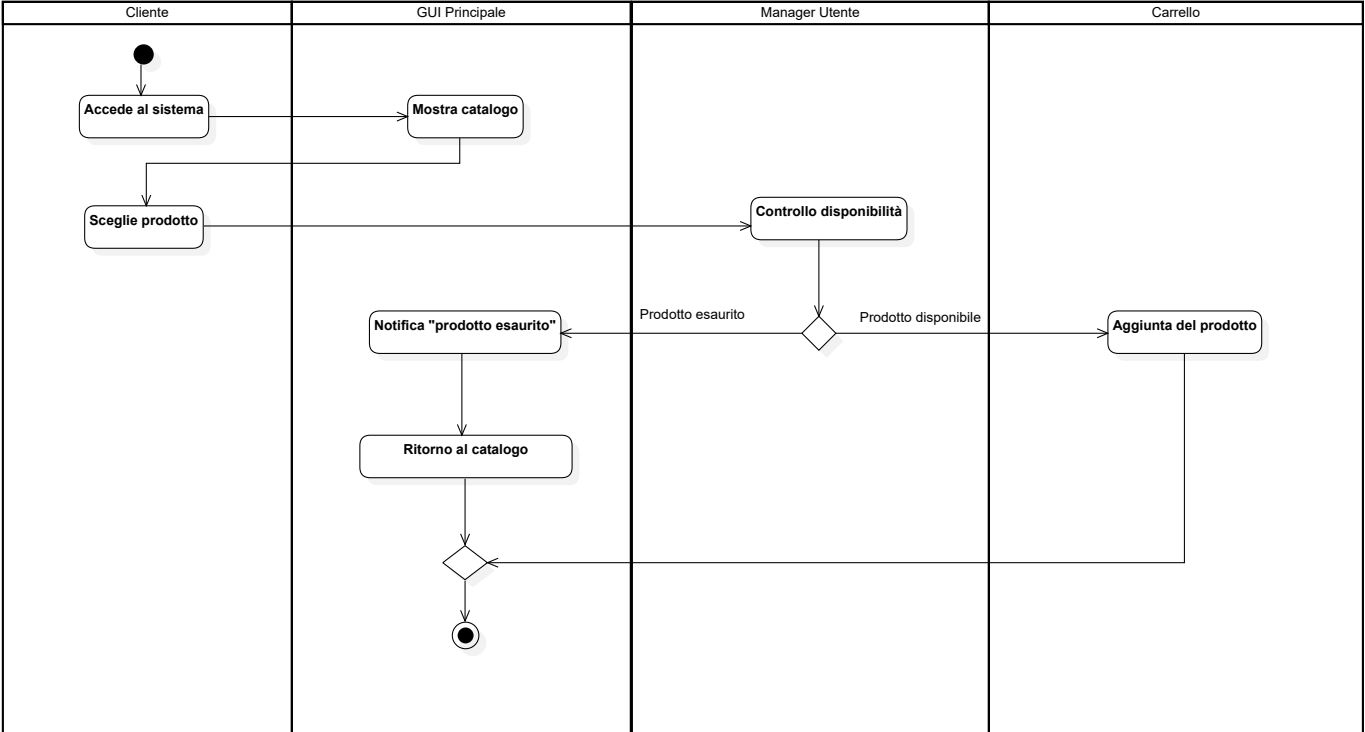


Diagramma delle Attività: Aggiunta al carrello

Diagramma dei package

Il diagramma dei package aiuta a capire ed esprimere meglio le dipendenze tra i vari package di cui e' composto il software, e di conseguenza tra le varie classi, di cui sono composti i package

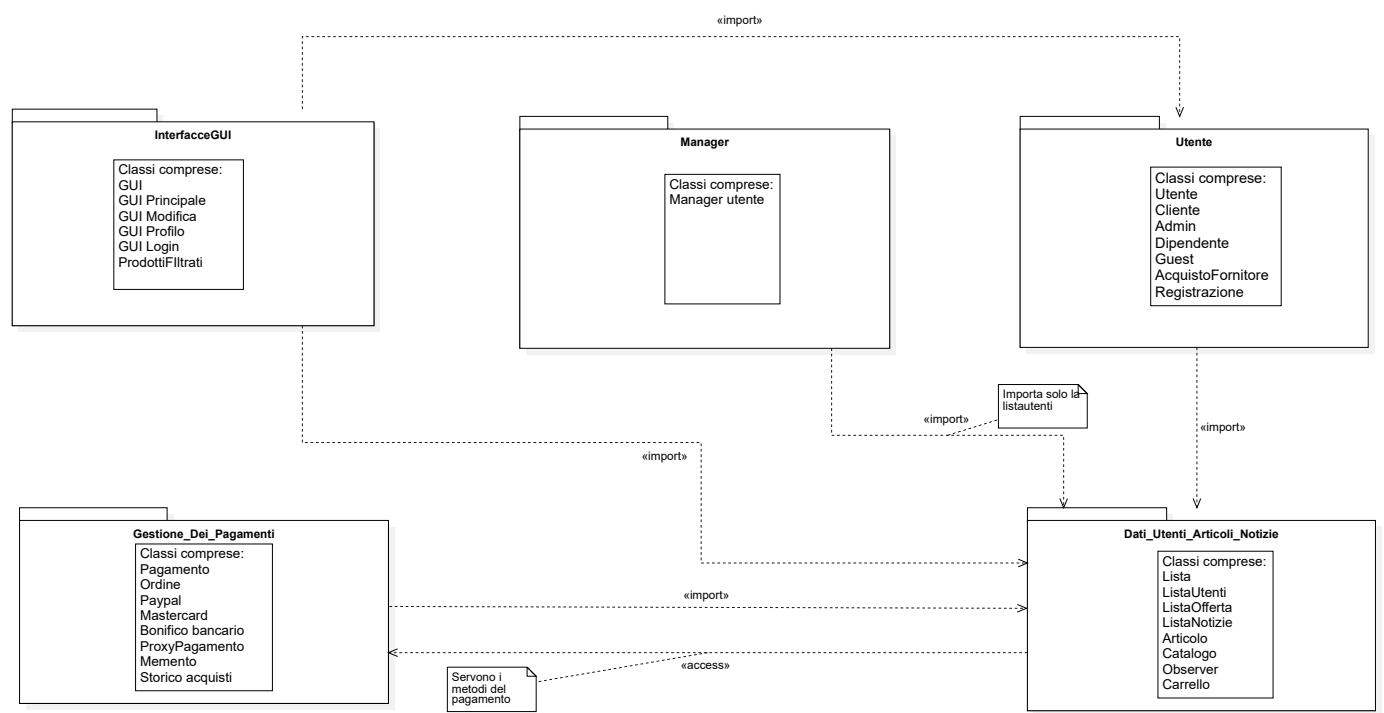


Diagramma dei package

Diagramma delle componenti

Il diagramma delle componenti mostra come le varie parti del sistema si interfacciano tra di loro, ad esempio come l'utente riesce ad interagire con gli articoli presenti nella piattaforma

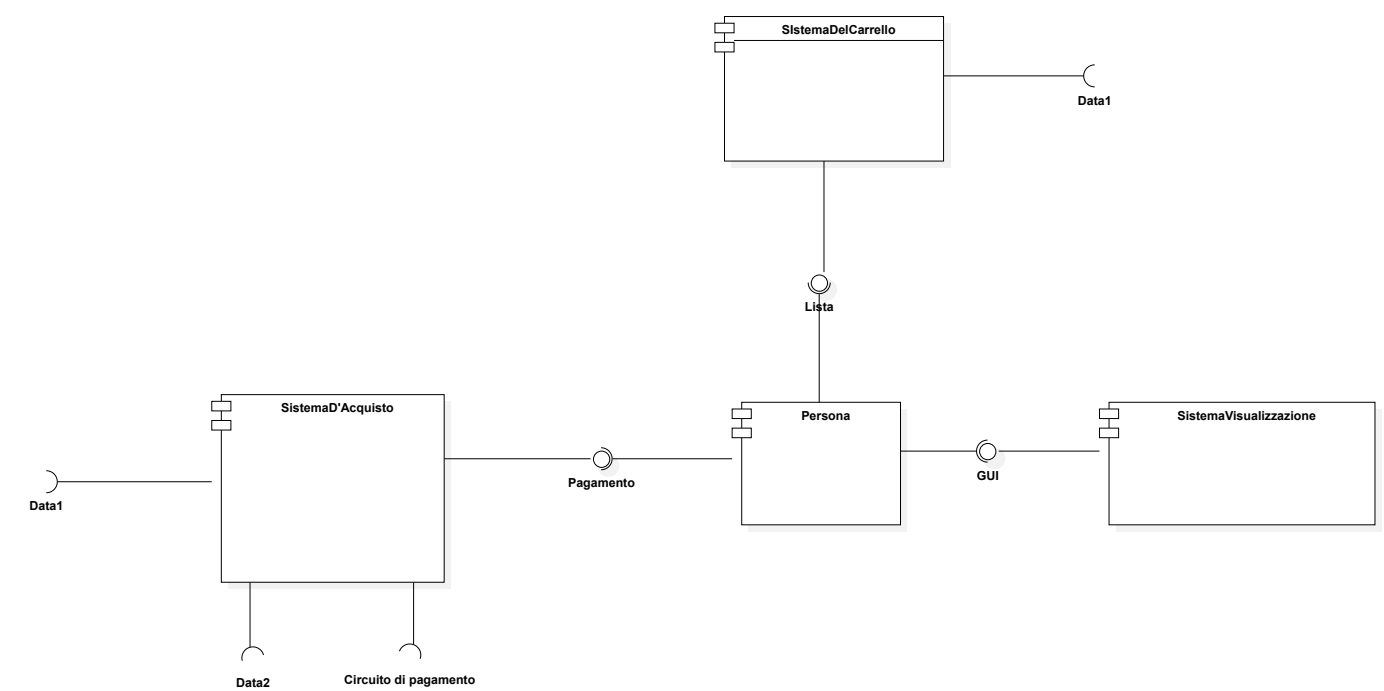


Diagramma delle componenti

Diagramma dei deployment

Il diagramma dei rilasci/deployment mostra l'infrastruttura hardware su cui si poggia il software, e le altre componenti hardware con il quale si può interfacciare e comunicare

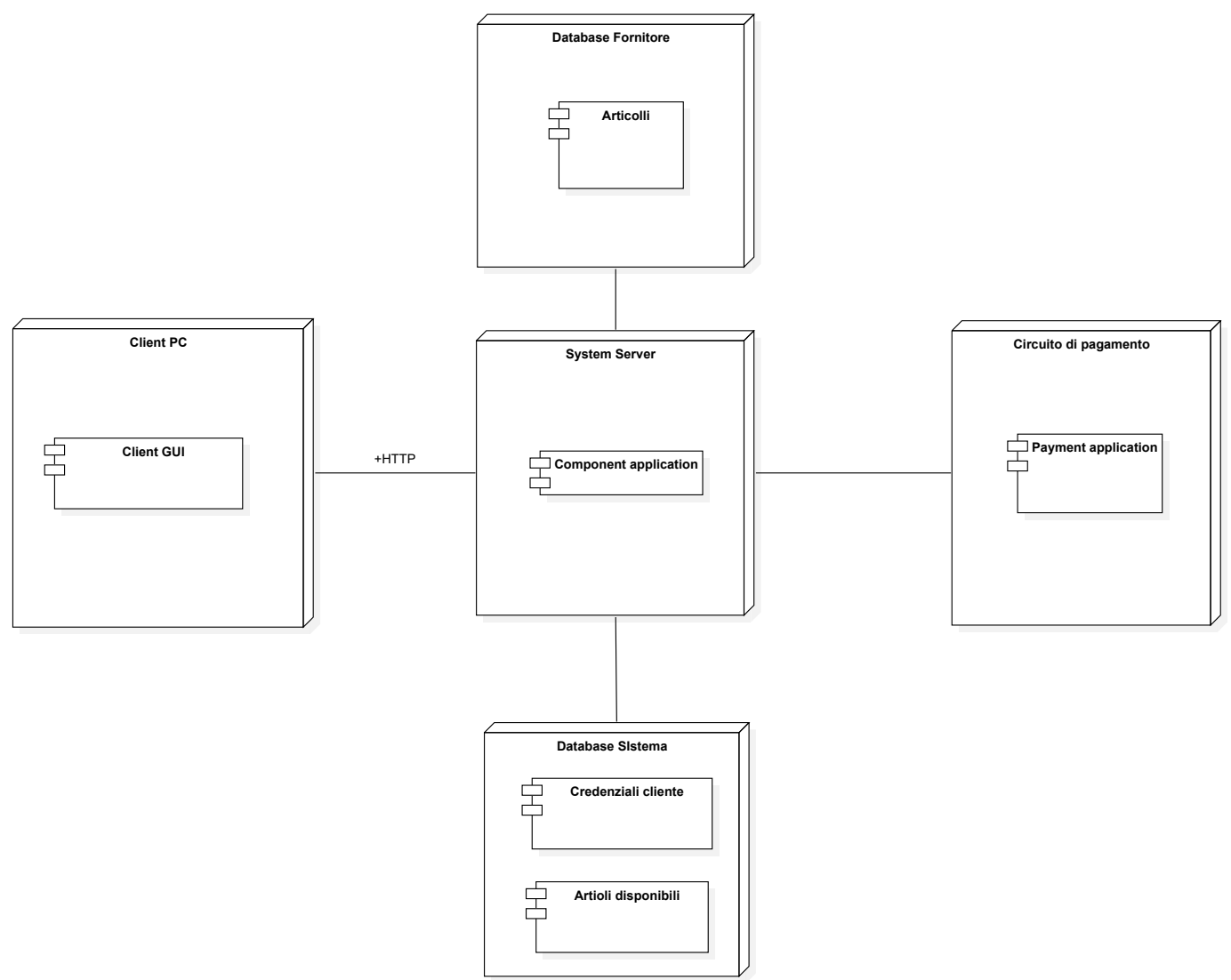


Diagramma dei deployment

Diagrammi BPMN

I diagrammi BPMN aiutano a descrivere un processo all'interno del sistema sotto vari aspetti; infatti il BPMN può essere utilizzato dagli analisti dei processi, sviluppatori dell'implementazione dei processi o anche da stakeholders che vogliono comprendere i processi che mette in gioco la piattaforma

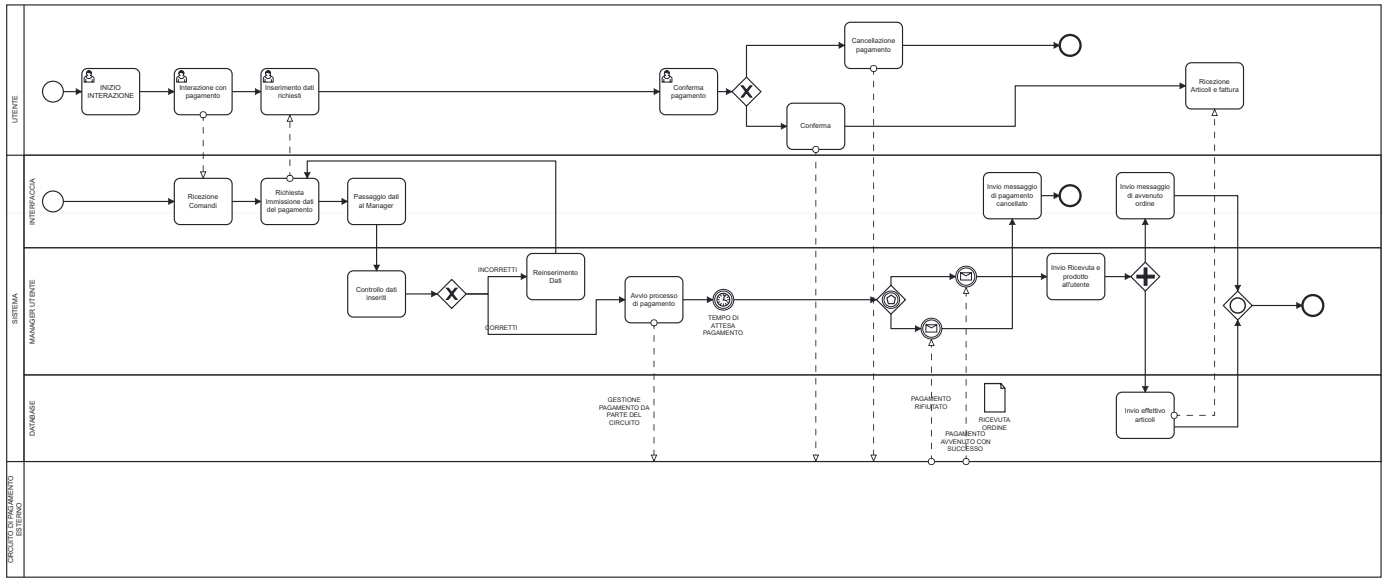


Diagramma BPMN Pagamento

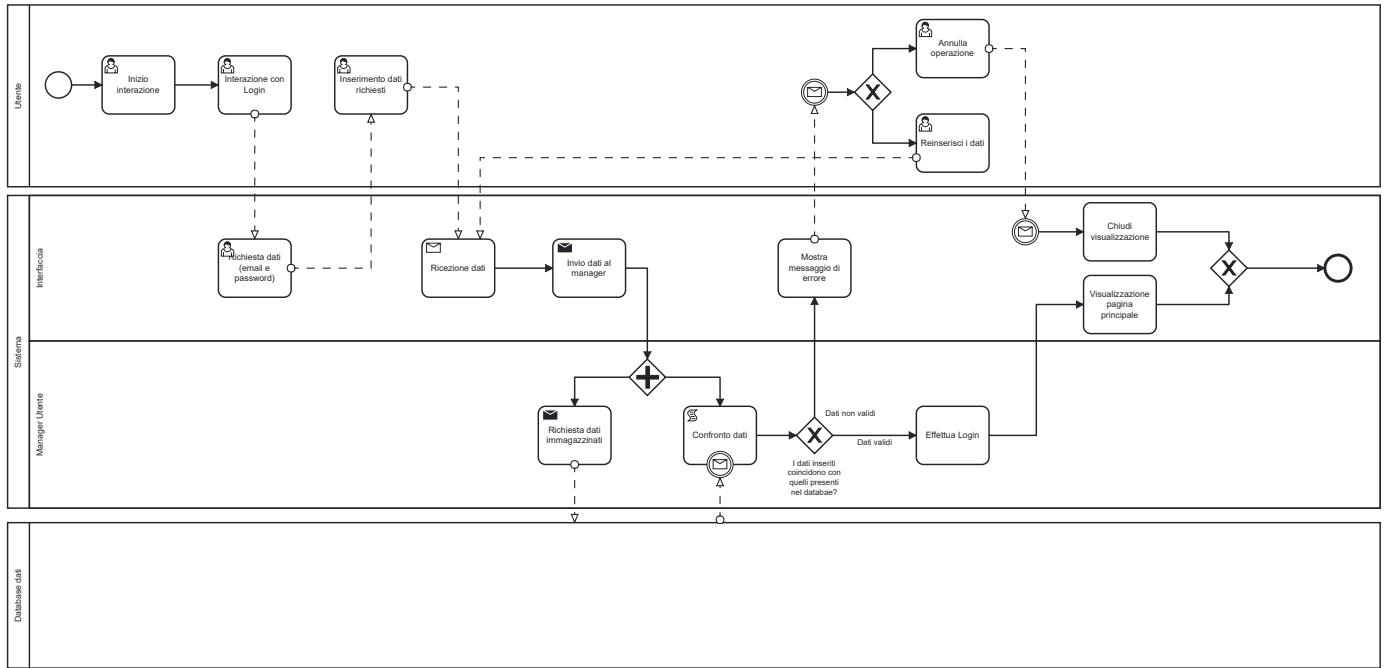


Diagramma BPMN Login

FASE DI TESTING

La fase di testing prevede diversi tipi di test che permettono di valutare diversi aspetti del codice, dalle performance in termini di tempo, a quelle di risorse, dalle risposte del sistema in condizioni nominali, a quelle in condizioni di stress; ma prima di questi test piu' approfonditi vi sono i test di unita' e integrazione che testano i singoli moduli al loro interno, e le relazioni con altri moduli che eventualmente richiamano;

I test che abbiamo effettuato prevedono la verifica di alcune funzioni del carrello, una delle classi principali del sistema, utilizzando anche la classe Articolo anche se definita in modo approssimato rispetto a quello che dovrebbe essere (**stub**).

```
1 public interface Lista {
2     public void Add(Articolo a);
3     public void Remove(Articolo a);
4     public Articolo Get(String s);
5
6 }
7
```

```
1 public class Articolo {
2     private String ID_articolo;
3     private int Quantita_articolo;
4     private String Nome_articolo;
5     private double Prezzo;
6     private String KEY;
7
8     public Articolo(String ID_articolo, int quantita_articolo, String nome_articolo,
9         this.ID_articolo = ID_articolo;
10        Quantita_articolo = quantita_articolo;
11        Nome_articolo = nome_articolo;
12        Prezzo = prezzo;
13        this.KEY = KEY;
14    }
15
16    public String getID_articolo() {
17        return ID_articolo;
18    }
19
20    public int getQuantita_articolo() {
21        return Quantita_articolo;
22    }
23
24    public String getNome_articolo() {
25        return Nome_articolo;
26    }
27
28    public double getPrezzo() {
29        return Prezzo;
30    }
31
32    public String getKEY() {
33        return KEY;
34    }
35
36    public void setID_articolo(String ID_articolo) {
37        this.ID_articolo = ID_articolo;
38    }
39
40    public void setQuantita_articolo(int quantita_articolo) {
41        Quantita_articolo = quantita_articolo;
42    }
43
44    public void setNome_articolo(String nome_articolo) {
45        Nome_articolo = nome_articolo;
46    }
47
48    public void setPrezzo(double prezzo) {
49
```

```
1  import java.util.ArrayList;
2
3  public class Carrello implements Lista{
4      private ArrayList<Articolo> Articoli;
5      private int Grandezza_tot_carrello;
6      private double Prezzo_Tot_carrello;
7
8
9      public Carrello(ArrayList<Articolo> articoli, int grandezza_tot_carrello, double
10         Articoli = articoli;
11         Grandezza_tot_carrello = articoli.size();
12         Prezzo_Tot_carrello = 0;
13         for(int i = 0; i < articoli.size(); i++)
14             {
15                 Prezzo_Tot_carrello += articoli.get(i).getPrezzo();
16             }
17     }
18
19     public Carrello()
20     {
21         Articoli = new ArrayList<Articolo>();
22         setPrezzo_Tot_carrello(0);
23         setGrandezza_tot_carrello(0);
24     }
25
26     public int getGrandezza_tot_carrello() {
27         return Grandezza_tot_carrello;
28     }
29
30     public double getPrezzo_Tot_carrello() {
31         return Prezzo_Tot_carrello;
32     }
33
34
35     @Override
36     public void Add(Articolo a) {
37         Articoli.add(a);
38         Grandezza_tot_carrello ++;
39         Prezzo_Tot_carrello += a.getPrezzo();
40     }
41
42     @Override
43     public void Remove(Articolo a) {
44         Articoli.remove(a);
45         setGrandezza_tot_carrello(getGrandezza_tot_carrello() - 1);
46         setPrezzo_Tot_carrello(getPrezzo_Tot_carrello() - a.getPrezzo());
47     }
```

```
49  @Override
50  public Articolo Get(String s) {
51      for(int i = 0; i < Articoli.size(); i++)
52      {
53          if(Articoli.get(i).getID_articolo().equals(s) || Articoli.get(i).getNome
54              return Articoli.get(i);
55      }
56      return null;
57  }
58
59
60  public void SvuotaCarrello()
61  {
62      Articoli.removeAll(Articoli);
63      setGrandezza_tot_carrello(0);
64      setPrezzo_Tot_carrello(0);
65  }
66
67  private void setGrandezza_tot_carrello(int grandezza_tot_carrello) {
68      Grandezza_tot_carrello = grandezza_tot_carrello;
69  }
70
71  private void setPrezzo_Tot_carrello(double prezzo_Tot_carrello) {
72      Prezzo_Tot_carrello = prezzo_Tot_carrello;
73  }
74
75  public boolean isEmpty()
76  {return getGrandezza_tot_carrello() == 0;}
77
78  public ArrayList<Articolo> GetAll()
79  {return Articoli;}
80  }
81
```

```
1 import org.junit.jupiter.api.AfterAll;
2 import org.junit.jupiter.api.BeforeEach;
3 import org.junit.jupiter.api.Test;
4 import static org.junit.jupiter.api.Assertions.*;
5 class CarrelloTest {
6     private Carrello Cart = new Carrello();
7     Articolo a1 = new Articolo("123", 2, "gioco1", 30, "uhwufiouog");
8     Articolo a2 = new Articolo("384659", 1, "gioco2", 40, "uhwuofhewroog");
9
10    @BeforeEach
11    public void SetUp()
12    {
13        Cart.SvuotaCarrello();
14        Cart.Add(a1);
15        Cart.Add(a2);
16    }
17    @Test
18    public void test_CartEmpty()
19    {
20        Cart.SvuotaCarrello();
21        assertTrue(Cart.isEmpty(), "Controllo carrello vuoto");
22    }
23
24    @Test
25    public void test_CartEmpty2()
26    {
27        Cart.SvuotaCarrello();
28        assertEquals(0, Cart.getGrandezza_tot_carrello(), "Controllo carrello vuoto");
29    }
30
31    @Test
32    public void test_Cart1Articolo()
33    {
34        Cart.Remove(a1);
35        assertEquals(1, Cart.getGrandezza_tot_carrello(), "Controllo rimozione un ar");
36    }
37
38    @Test
39    public void test_CartPrezzototale()
40    {
41        int prezzotot = 0;
42        for(int i = 0; i < Cart.getGrandezza_tot_carrello(); i++)
43        {
44            prezzotot += Cart.GetAll().get(i).getPrezzo();
45        }
46        assertEquals(prezzotot, Cart.getPrezzo_Tot_carrello(), "Controllo prezzo tot");
47    }
48 }
```