



Università degli Studi di Salerno

Corso di Ingegneria del Software

RogueGames Problem Statement Versione 0.1



Data: 12/10/2024

Progetto: RogueGames	Versione: 0.1
Documento: Problem Statement	Data: 12/10/2024

Coordinatore del progetto:

Nome	Matricola

Partecipanti:

Nome	Matricola
Lavorato Giovanni	0512116371
Battaglia Marco	0512116374
De Vita Antonio	0512116944
di Caprio Domenico	0512118543

Scritto da:	Lavorato Giovanni
--------------------	-------------------

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autore
12/10/2024	0.1	Problem Statement di RogueGames	Lavorato Giovanni

Indice

1. Problem domain
 - 1.1. Situazione corrente
 - 1.2. Cosa è cambiato? Perché ora possiamo affrontare il problema?
2. Scenarios
 - 2.1. Visionary scenario utente
 - 2.2. Visionary scenario gestore
3. Functional requirements
 - 3.1. Requisiti di sistema
 - 3.2. Requisiti di utenti
 - 3.3. Requisiti di gestori
4. Non functional requirements
 - 4.1. Usability
 - 4.2. Relability
 - 4.3. Performance
 - 4.4. Supportability
5. Pseudo requirements
 - 5.1. Implementation requirements
 - 5.2. Interface requirements
 - 5.3. Operation requirements
 - 5.4. Packaging requirements
 - 5.5. Legal requirements
6. Target Enviroment
 - 6.1. Enviroment in witch the system will be deployed
7. Deliverable & Deadlines

1. Problem Domain

1.1 Situazione Corrente

Attualmente, il mercato dei videogiochi online presenta alcune problematiche che ostacolano una piena soddisfazione dell'utente nel processo di acquisto dei contenuti digitali. In particolare:

- Difficoltà nella ricerca del prodotto: Gli utenti spesso faticano a trovare il gioco che desiderano a causa di una navigazione poco intuitiva, mancanza di filtri efficaci. Questo porta a un'esperienza frustrante e dispendiosa in termini di tempo.
- Processo di acquisto lungo e complesso: Il completamento del processo di acquisto richiede troppi passaggi, tra cui la selezione del prodotto, l'inserimento dei dati di pagamento e la conferma finale, che possono scoraggiare i consumatori. Il mancato supporto per metodi di pagamento flessibili o rapidi aggiunge ulteriore frizione.
- Frammentazione delle piattaforme: Gli utenti devono spesso visitare siti diversi per acquistare giochi per console o piattaforme differenti (PC, Xbox, PlayStation, ecc.). Questa frammentazione rende l'esperienza di acquisto dispersiva e complessa, poiché l'utente deve gestire più account, modalità di pagamento e librerie digitali.

1.2 Cosa è cambiato? Perché ora possiamo affrontare il problema?

Recenti cambiamenti sia nel dominio applicativo che nel dominio della soluzione permettono di affrontare questi problemi e creare una piattaforma più efficiente e user-friendly.

- Cambio nel dominio applicativo:
 - Le aspettative degli utenti sono cambiate: ora ci si aspetta un'esperienza fluida tra dispositivi mobili e desktop, oltre a un'interfaccia di acquisto ottimizzata.
- Cambio nel dominio della soluzione:
 - L'integrazione con piattaforme di pagamento digitali è diventata più semplice e sicura, permettendo metodi di pagamento rapidi e flessibili come carte di credito e PayPal, migliorando l'esperienza d'acquisto.
 - Le nuove piattaforme di sviluppo web consentono una maggiore scalabilità e prestazioni più elevate, garantendo che la piattaforma di e-commerce possa gestire senza problemi un numero elevato di utenti e transazioni in simultanea.

2. Scenari

2.1. Visionary scenario utente

Aperto il sito l'utente visualizza la home che lo accoglie con un grande banner che mostra le ultime uscite, diversi slider contenenti prodotti divisi in categoria e una sezione superiore contenente tutti i diversi pulsanti per l'utilizzo del sito.

L'utente ricerca il prodotto desiderato nel catalogo o scrivendo il nome nella barra di ricerca, situata in alto a sinistra e, cliccando il tasto "Cerca", si ritrova nella pagina dedicata allo specifico prodotto visualizzando il prezzo, breve descrizione, trailer, immagine del prodotto e un tasto per aggiungerlo al carrello e uno per acquistarlo.

L'utente procede ad aggiungere i vari prodotti desiderati nel carrello e lo visualizza cliccando il tasto "Carrello" situato in alto nella home. Volendo eliminare un prodotto da quest'ultimo, per un ripensamento, potrà cliccare la "X" posizionata a fianco di ogni prodotto presente in modo da rimuoverlo. Una volta ricontrollato il carrello può procedere all'acquisto premendo il tasto "Procedi all'acquisto" situato in basso a destra nel carrello.

L'utente a questo punto viene bloccato e visualizza un avviso che gli richiede di effettuare il login per procedere oltre e un pulsante che lo reindirizza nella pagina del login.

Non avendo un profilo, l'utente clicca, nella pagina dedicata al login, il pulsante "Registrati" e inserisce tutte le credenziali richieste.

Effettuata la registrazione e il login verrà reindirizzato nella pagina dedicata all'acquisto.

In questa pagina visualizza tutti i prodotti selezionati con il loro prezzo, la somma dei prezzi e una sezione per inserire la carta di credito e l'indirizzo di fattura.

Una volta inserito tutto il necessario l'utente riesce ad acquistare i prodotti scelti.

2.2. Visionary scenario gestori

Aperto il sito, il gestore, oltre a visualizzare la home e i vari pulsanti in alto per l'utilizzo del sito, visualizzerà pulsanti speciali che normali utenti non potranno visionare grazie al suo titolo di gestore collegato alle credenziali.

Una volta cliccato, il gestore può decidere se visualizzare lo storico degli ordini degli utenti o visualizzare tutti i prodotti in vendita nel e-commerce. Nel caso scegliesse quest'ultimo visualizza una tabella contenente i prodotti con a fianco il tasto per modificare le informazioni (nome, descrizione, prezzo, video allegato, immagine, casa produttrice, anno di uscita, genere, tipologia, piattaforma e quantità) e un pulsante per eliminare il prodotto.

Inoltre, sopra alla tabella, c'è un pulsante per l'aggiunta di un prodotto al catalogo che cliccandolo mostra tutti i campi da compilare per poter aggiungere un nuovo prodotto (nome, descrizione, prezzo, video allegato, immagine, casa produttrice, anno di uscita, genere, tipologia, piattaforma e quantità).

Se il gestore invece scegliesse di visionare lo storico degli ordini, verrà reindirizzato in una pagina contenente tutti gli ordini effettuati dagli utenti.

Gli ordini sono situati in una tabella e sopra a quest'ultima ci saranno due pulsanti: uno per l'ordinamento in base a un range di date e l'altro per l'ordinamento in base agli utenti.

3. Functional Requirements

3.1. Requisiti sistema

- FR1. Il sito deve avere una barra di ricerca.
- FR2. Il sito deve permettere gli utenti di poter filtrare i prodotti del catalogo.
- FR3. Il sito deve avere un'area utente.
- FR4. Il sito deve avere un'area carrello.
- FR5. Il sito deve avere un'area preferiti.

3.2. Requisiti Utenti

- FR1. L'utente deve poter effettuare il login.
- FR2. L'utente deve poter effettuare registrazione.
- FR3. L'utente deve poter visualizzazione catalogo.
- FR4. L'utente deve poter accedere alla sua area carrello.
- FR5. L'utente deve poter accedere alla sua area preferiti.
- FR6. L'utente deve poter accedere alla sua area utente.
- FR7. L'utente deve poter modificare le info presenti nella sua area utente.
- FR8. L'utente deve poter acquistare il prodotto scelto.
- FR9. L'utente deve poter visualizzare lo storico dei loro ordini.

3.3. Requisiti Gestori

- FR1. I gestori devono avere un login personalizzato.
- FR2. I gestori devono avere una registrazione personalizzata.
- FR3. I gestori devono poter aggiungere un prodotto al catalogo.
- FR4. I gestori devono poter modificare le informazioni dei prodotti.
- FR5. I gestori devono poter eliminare un prodotto dal catalogo.
- FR6. I gestori devono poter visualizzare lo storico di tutti gli ordini fatti dagli utenti.

4. Non Functional Requirement:

4.1. Usability

- NFR1. Il sito deve garantire la crittografia delle password, proteggendo i dati sensibili degli utenti senza comprometterne la facilità di utilizzo.
- NFR2. L'interfaccia utente deve essere intuitiva, seguendo convenzioni standard, con guide online e documentazione per facilitare la navigazione e l'uso del sito da parte di utenti di ogni livello.

4.2. Reliability

- NFR3. Il sito deve essere attivo 24 ore su 24, 7 giorni su 7, garantendo un'alta disponibilità (availability) per gli utenti.
- NFR4. Il sito deve consentire a più utenti di collegarsi simultaneamente senza problemi di sovraccarico, garantendo la scalabilità e robustezza del sistema.
- NFR5. Il sistema deve gestire correttamente tutte le eccezioni, mantenendo la stabilità del servizio anche in caso di errori imprevisti.
- NFR6. I prodotti nel carrello devono essere mantenuti in ogni login, assicurando la continuità dell'esperienza utente, anche in caso di disconnessione o inattività prolungata.
- NFR7. Il sito deve garantire che due utenti non possano registrarsi con la stessa e-mail, mantenendo l'integrità del sistema di autenticazione e riducendo i rischi di conflitti.

4.3. Performance

- NFR8. Il sito deve rispondere alle richieste dell'utente entro due secondi, garantendo tempi di risposta rapidi per una migliore esperienza di navigazione.
- NFR9. Il sistema deve impedire la modifica retroattiva dei prezzi dei prodotti negli ordini già effettuati dagli utenti, garantendo l'integrità dei dati nello storico degli acquisti.

4.4. Supportability

- NFR10. Il sito deve consentire di mantenere lo storico dei prodotti anche se questi vengono eliminati dal catalogo, permettendo agli utenti di visualizzare i prodotti acquistati anche in futuro.
- NFR11. Il sistema deve essere facilmente aggiornabile e manutenibile per permettere future modifiche o aggiustamenti con minimo impatto sull'operatività.

5. Pseudo Requirements

5.1. Implementation Requirements

PR1. Il sistema deve essere sviluppato come web application.

5.2. Interface Requirements

PR2. Il sistema deve poter essere accessibile su qualsiasi browser e piattaforma.

5.3. Operations Requirements

PR3. Il sistema deve rispettare gli standard sulla privacy online.

PR4. Il sistema deve supportare le operazioni di gestione degli utenti, inclusi registrazione, login, gestione delle sessioni e recupero delle password.

5.4. Packaging Requirements

PR1. Il sistema deve essere accessibile tramite URL, senza la necessità di installazione locale.

5.5. Legal Requirements

PR1. Il sistema deve rispettare gli standard per i pagamenti online.

6. Target Enviroment

6.1. Environment in Which the System Will Be Deployed

RogueGames sarà un sistema di e-commerce basato su cloud, accessibile via web e ottimizzato per dispositivi mobili. La piattaforma deve garantire:

- Scalabilità: Capacità di gestire picchi di traffico in momenti critici, come durante saldi o lanci di nuovi titoli.
- Alta disponibilità: Il sistema deve essere operativo 24/7 con tempi di inattività minimi, considerando che il target include utenti globali in diversi fusi orari.
- Sicurezza: Dev'essere conforme agli standard di sicurezza per e-commerce, garantendo la protezione delle informazioni sensibili degli utenti (dati personali e metodi di pagamento).
- Compatibilità: Deve essere compatibile con tutti i principali browser web e con sistemi operativi desktop e mobile (Windows, macOS, iOS, Android).
- Rete: Prestazioni su diverse velocità di connessione Internet, 3G, 4G, 5G e wifi.

7. Deliverable & Deadlines

1. Requisiti e Casi d'Uso:

- Descrizione: Definizione dei requisiti funzionali e non funzionali del sistema, insieme ai casi d'uso principali che descrivono le interazioni degli utenti con il sistema.
- Scadenza: 28 ottobre 2024

2. Requirements Analysis Document:

- Descrizione: Documento di analisi dei requisiti che approfondisce i dettagli sui requisiti del sistema, includendo diagrammi e una descrizione completa delle interazioni.
- Scadenza: 11 novembre 2024

3. System Design Document:

- Descrizione: Documento di progettazione del sistema che illustra l'architettura generale, la suddivisione in moduli e le interfacce tra di essi.
- Scadenza: 25 novembre 2024

4. Object Design Document:

- Descrizione: Specifica dettagliata delle interfacce dei moduli del sottosistema che sarà implementato, come parte dell'Object Design Document.
- Scadenza: 16 dicembre 2024

5. Piano di Test di Sistema e Casi di Test:

- Descrizione: Redazione del piano di test di sistema e la specifica dei casi di test per il sottosistema da implementare, con dettagli sui criteri di accettazione.
- Scadenza: 16 dicembre 2024