ANALISI DEI REQUISITI

REQUISITI FUNZIONALI

* Login e registrazione di un nuovo cliente.
* Visualizzazione della programmazione delle partite.
* Visualizzazione dei cimeli e riconoscimenti nella sezione del museo.
* Acquisto del biglietto da parte del cliente per una determinata partita.
* Invio tramite mail della conferma di acquisto della partita.
* Acquisto dei biglietti per la visita del museo.
* Invio tramite mail della conferma della prenotazione della visita del museo con data della visita.
* Possibilità di acquistare il merchandising ufficiale della squadra mediante lo store.
* Possibilità di acquistare un abbonamento da parte del cliente.
* Possibilità di incrementare il livello del proprio abbonamento.
* Possibilità per l’amministratore di aggiungere nuove partite.
* Possibilità per l’amministratore di inserire e rimuovere un cimelio o riconoscimento nel museo.
* Possibilità per l’amministratore di inserire nuovi items nello store della squadra e di modificare quelli già presenti.
* Visualizzazione da parte dell’amministratore delle informazioni riguardanti le partite come totale ricavi e posti occupati, differenziando tra abbonati e clienti.
* Visualizzazione per l’amministratore del registro delle vendite dei biglietti del museo con ricavo totale.
* Visualizzazione per l’amministratore del registro vendite degli items del merchandising dello store con ricavo totale.
* Visualizzazione per l’utente dei propri dati personali con la possibilità di cambiare password.

REQUISITI NON FUNZIONALI

REQUISITI DI PRODOTTO

* L’applicazione deve fornire un'interfaccia grafica chiara per ogni tipo di utente. Deve, inoltre, essere realizzata tenendo conto dell’abbonamento del cliente.
* La ricezione della mail da parte dell’utente deve avvenire in pochi istanti dopo il pagamento.
* L’invio delle mail non deve intaccare la fluidità dell’applicazione.

REQUISITI ORGANIZZATIVI

* Creazione di un database per la persistenza dei dati utili per l’applicazione.
* La data di consegna è fissata per giugno 2023.
* Il progetto deve essere realizzato usando come linguaggio di programmazione principale JavaSE 8 e SQL per l’interfacciamento con il database.
* Come database deve essere utilizzato MySQL 8.