Immagine che contiene testo, logo, emblema, simbolo

Descrizione generata automaticamente

Corso di Laurea in Informatica

Progetto Ingegneria del Software

PROBLEM STATEMENT

VERSIONE 1.3

Immagine che contiene cerchio, Elementi grafici, simbolo, Policromia

Descrizione generata automaticamente

**GameChanger**

# Partecipanti

Isidoro D’Arco – 0512113779

Ruben Petina - 0512114733

Sommario

[Partecipanti 1](#_Toc179792565)

[1. Problem Domain 3](#_Toc179792566)

[2. Functional Requirements 3](#_Toc179792567)

[3. Non-Functional Requirements 4](#_Toc179792568)

[4. Scenari 5](#_Toc179792569)

[5. Target Environment 7](#_Toc179792570)

[6. Deliverable & Deadlines 7](#_Toc179792571)

[7. Acceptance Criteria 8](#_Toc179792572)

## 1. Problem Domain

Negli ultimi decenni, l'industria del gaming è cresciuta in modo straordinario, diventando una delle principali forme di intrattenimento globale. I videogiochi hanno superato i confini della semplice esperienza ludica, evolvendosi in uno spazio dove le persone socializzano, creano comunità e partecipano a competizioni internazionali. Con la continua innovazione tecnologica, sono emerse nuove console, accessori avanzati, e computer sempre più potenti, ma allo stesso tempo, il mercato si è frammentato, rendendo difficile per i giocatori trovare un punto di riferimento unico per i loro acquisti.

Attualmente, i giocatori si trovano ad affrontare numerose difficoltà quando cercano di acquistare videogiochi, console o componenti per il gaming, come ad esempio i prezzi variabili o le difficoltà nel trovare prodotti di nicchia o edizioni limitate.

"GameChanger" nasce per rispondere a queste sfide. La nostra piattaforma vuole diventare il punto di riferimento per i gamer di tutto il mondo, offrendo non solo un ampio catalogo di videogiochi, console, accessori e computer, ma anche un’esperienza di acquisto che mette al centro le esigenze degli utenti. Il sito consente di esplorare le novità più recenti e cercare i prodotti grazie a filtri personalizzati, offrendo sempre un'esperienza intuitiva e ben strutturata.

GameChanger non è solo un negozio online: vogliamo creare una community di gamer, offrendo contenuti esclusivi, promozioni, e aggiornamenti costanti sulle ultime uscite e tendenze del settore. Ci poniamo l'obiettivo di accompagnare gli utenti in ogni fase del processo di acquisto, garantendo trasparenza, sicurezza e assistenza dedicata.

Il nostro impegno è di offrire un'esperienza all’altezza delle aspettative dei videogiocatori moderni, facilitando l'accesso a prodotti di alta qualità e rendendo l'intero processo semplice e soddisfacente. In un mercato in continua evoluzione, GameChanger vuole essere il partner di fiducia per chi vive il gaming come una passione e un modo di connettersi con il mondo.

## 2. Functional Requirements

* 2.1 - Utenti Guest

Il sistema deve consentire agli utenti guest di:

* + **FR-1** Registrarsi alla piattaforma  
     Priorità: alta
  + **FR-2** Cercare articoli nel catalogo tramite il loro nome  
     Priorità: alta
  + **FR-3** Filtrare articoli in base alla categoria o al prezzo  
     Priorità: media
  + **FR-4** Accedere alle pagine di FAQ, privacy, termini e condizioni  
     Priorità: alta
* 2.2 - Utenti registrati

Il sistema deve consentire agli utenti registrati di:

* + **FR-2** Cercare articoli nel catalogo tramite il loro nome  
     Priorità: alta
  + **FR-3** Filtrare articoli in base alla categoria o al prezzo  
     Priorità: media
  + **FR-4** Accedere alle pagine di FAQ, privacy, termini e condizioni  
     Priorità: alta
  + **FR-5** Effettuare il login tramite username e password  
     Priorità: alta
  + **FR-6** Effettuare il logout  
     Priorità: alta
  + **FR-7** Modificare le informazioni del proprio profilo utente  
     Priorità: alta
  + **FR-8** Modificare l’immagine del profilo utente  
     Priorità: alta
  + **FR-9** Visualizzare gli articoli acquistati  
     Priorità: alta
  + **FR-10** Controllare lo stato della spedizione degli articoli acquistati  
     Priorità: alta
  + **FR-11** Aggiungere gli articoli al carrello  
     Priorità: alta
  + **FR-12** Rimuovere gli articoli dal carrello  
     Priorità: alta
  + **FR-13** Visualizzare gli articoli nel carrello  
     Priorità: alta
  + **FR-14** Modificare la quantità degli articoli nel carrello  
     Priorità: alta
  + **FR-15** Acquistare articoli  
     Priorità: alta
* 2.3 - Amministratore

Il sistema deve consentire all’amministratore di:

* + **FR-16** Aggiungere articoli al catalogo  
     Priorità: alta
  + **FR-17** Modificare articoli nel catalogo  
     Priorità: alta
  + **FR-18** Eliminare articoli dal catalogo  
     Priorità: alta
  + **FR-19** Visualizzare tutto il catalogo  
     Priorità: alta
  + **FR-20** Visualizzare lo storico degli ordini  
     Priorità: media
  + **FR-21** Visualizzare lo storico degli ordini per data  
     Priorità: media
  + **FR-22** Visualizzare lo storico degli ordini per utente  
     Priorità: media

## 3. Non-Functional Requirements

* 3.1 - Usabilità
  + **NFR-1.1** Cercare articoli nel catalogo tramite il loro nome  
     Priorità: alta
  + **NFR-1.2** Il sistema deve essere responsive, e quindi riuscire a mostrare il contenuto in modo chiaro su un qualunque dispositivo che possa connettersi al sito   
     Priorità: alta
  + **NFR-1.3** Il sistema deve essere in grado di visualizzare messaggi di errore in modo chiaro, ed essere in grado di far comprendere all’utente le precondizioni non rispettate   
     Priorità: alta
* 3.2 - Affidabilità
  + **NFR-2.1** Il sistema deve essere in grado di visualizzare messaggi di errore in modo chiaro, ed essere in grado di far comprendere all’utente le precondizioni non rispettate  
     Priorità: alta
  + **NFR-2.2** Le informazioni personali di un utente devono poter essere modificate   
     Priorità: alta
  + **NFR-2.3** Il sistema deve essere in grado di riconoscere input non corretti e impedire che essi vengano salvati nel database, mostrando i relativi messaggi di errore Priorità: alta
  + **NFR-2.4** Il sistema deve utilizzare protocolli sicuri come https Priorità: bassa
* 3.3 - Supportabilità
  + **NFR-3.1** Il sistema deve essere sviluppato seguendo il modello MVC, così da poter assicurare la separazione tra logica di presentazione dei dati e logica di business Priorità: alta

## 4. Scenari

* 4.1 - Scenario registrazione
  + Gianluca è un appassionato di videogiochi, quindi decide di creare un account.
  + Dalla home di GameChanger, preme l’ “icona utente” in alto a destra sulla navbar.
  + Viene reindirizzato alla pagina di registrazione in cui viene visualizzato l’apposito form, in cui inserisce i seguenti dati:
    - username: “gianluca99”
    - password: “Videogame12”
    - ripeti password: “Videogame12”
    - nome: “Gianluca”
    - cognome: “Rossi”
    - Data di nascita: “1989-03-02”
    - E-mail: “gianluca99@gmail.com”
  + Una volta inseriti i dati, spunta le caselle “privacy” e “termini e condizioni” e preme il pulsante “Registrati”
  + La registrazione va a buon fine, quindi Gianluca viene reindirizzato alla pagina di login, dove viene visualizzato l’apposito form, in cui inserisce i seguenti dati:
    - username: “gianluca99”
    - password: “Videogame12”
  + Il login va a buon fine, quindi Gianluca viene reindirizzato alla homepage, dove visiterà il sito web in cerca di articoli a cui è interessato.
  + Dopo aver passato un pò di tempo su GameChanger, Gianluca decide di disconnettersi momentaneamente dalla piattaforma; quindi, clicca sul pulsante di “logout” in alto a destra sulla navbar.
  + Viene così reindirizzato alla pagina di login, dove potrà riaccedere alla sua prossima visita.
* 4.2 - Aggiungi al carrello
  + Gianluca vuole acquistare un nuovo titolo sul sito GameChanger.
  + Ha già un account su GameChanger e, dopo aver effettuato il login, viene reindirizzato alla homepage del sito.
  + Dalla homepage, clicca sul pulsante della navbar a sinistra dello schermo, dove visualizza una serie di categorie di prodotti disponibili. Tra queste, seleziona la categoria “videogame”.
  + Nella pagina dei risultati, viene presentata una vasta scelta di videogiochi. Gianluca scorre tra le ultime uscite e i titoli più popolari fino a trovare il videogioco che stava cercando.
  + Clicca sull’immagine del videogioco desiderato e viene reindirizzato alla pagina dedicata al prodotto. Qui, oltre alla copertina del gioco, trova tutte le informazioni utili: il rating PEGI, il genere, la data di rilascio, una descrizione dettagliata del titolo e delle sue funzionalità, oltre a dettagli sulle modalità di spedizione e il prezzo.
  + Decide quindi di cliccare sul pulsante “Aggiungi al carrello” che si trova accanto al prezzo del videogioco.
  + Subito dopo, viene reindirizzato automaticamente alla pagina del carrello, dove visualizza che l’articolo è stato aggiunto correttamente.
  + Nella pagina del carrello, Gianluca può vedere il riepilogo dell’ordine, con il nome del videogioco, il prezzo e le opzioni di modifica o rimozione dell’articolo. Soddisfatto dell’operazione, decide di proseguire la sua navigazione sul sito in cerca di altri prodotti o di completare l’acquisto in un secondo momento.
* 4.3 - Compra prodotto
  + Gianluca si trova sulla homepage di GameChanger, ha già effettuato il login e ha precedentemente aggiunto alcuni articoli al suo carrello.
  + Dalla homepage, clicca sull’icona del carrello in alto a destra della navbar.
  + Viene reindirizzato alla pagina del carrello, dove visualizza tutti i prodotti che ha aggiunto, inclusi i dettagli degli articoli, il prezzo unitario e il prezzo totale dell'ordine.
  + Verifica il riepilogo degli articoli e decide di completare l’acquisto; quindi, clicca sul pulsante “Acquista” che si trova in fondo alla pagina, accanto al prezzo totale.
  + Gianluca viene reindirizzato alla pagina delle "Informazioni di spedizione", dove visualizza alcuni campi già compilati (nome completo ed e-mail), basati sui dati che aveva inserito durante la registrazione.
  + Inserisce i dettagli mancanti nei campi "Indirizzo", "Città", "Codice postale" e "Stato". Se ha già salvato queste informazioni in passato, i campi sono già precompilati.
  + Spunta la casella “Salva informazioni per i prossimi acquisti” per velocizzare i futuri ordini, e preme il pulsante "Continua".
  + Viene quindi reindirizzato alla pagina del pagamento, dove inserisce l’e-mail associata al suo account PayPal.
  + Spunta la casella "Salva e-mail PayPal per i prossimi acquisti" per evitare di doverla reinserire in futuro, e clicca sul pulsante "Continua".
  + Gianluca viene reindirizzato alla pagina di checkout finale, dove può visualizzare un riepilogo completo del suo ordine, comprese le informazioni di spedizione, il metodo di pagamento e il totale dell’acquisto.
  + Dopo aver confermato che tutte le informazioni sono corrette, clicca sul pulsante “Acquista” per completare l'ordine.
  + Viene reindirizzato alla pagina "Pagamento confermato", dove riceve la conferma che l’acquisto è andato a buon fine. In questa pagina, ha la possibilità di cliccare sul link “Torna all’homepage” per continuare a navigare o fare altri acquisti.
* 4.4 - Visualizza i prodotti acquistati
  + Gianluca si trova sulla homepage di GameChanger, ha già effettuato il login e ha acquistato diversi prodotti in passato.
  + Dalla homepage, clicca sull'icona del profilo in alto a destra della navbar.
  + Viene reindirizzato alla sua pagina del profilo, dove sono visualizzate le sue informazioni di base, tra cui un link chiamato "Prodotti acquistati".
  + Gianluca decide di cliccare sul link per visualizzare i dettagli dei suoi ordini precedenti.
  + Viene reindirizzato alla pagina dedicata ai prodotti acquistati, dove può vedere un elenco di tutti gli ordini che ha effettuato. Per ogni ordine sono presenti le seguenti informazioni:
    - ID ordine
    - Nome del prodotto
    - Quantità acquistata
    - Data di acquisto
    - Prezzo unitario
    - Stato della spedizione
  + Gianluca scorre la lista dei suoi acquisti, verifica che tutte le informazioni siano corrette e, soddisfatto, decide di cliccare sul pulsante "Home" per tornare alla homepage e continuare a navigare sul sito.
* 4.5 - Aggiunta prodotto al catalogo
  + Lorenzo è un amministratore di GameChanger e ha effettuato il login al portale.
  + Dalla sua dashboard personale, visualizza leoperazioni disponibili, dove sceglie di cliccare sul pulsante “Aggiungi nuovo prodotto”.
  + Nella nuova pagina che si apre, Lorenzo visualizza un form strutturato in più campi. Inizia a compilare i campi inserendo i seguenti dati:
    - Nome prodotto**:** "Controller Wireless Pro"
    - Prezzo**:** 59,99 €
    - Marca**:** GameTech
    - Data di uscita**:** 10/01/2025
    - Descrizione**:** "Controller wireless ergonomico compatibile con PC e console di ultima generazione. Include una batteria ricaricabile ad alta capacità."
    - Categoria**:** “Accessori”
  + Successivamente, Lorenzo carica tre immagini del prodotto: una vista frontale, una laterale e una del retro della confezione. Controlla che tutte le informazioni inserite siano corrette e clicca sul pulsante “Avanti” in fondo al form.
  + Viene reindirizzato a una pagina di conferma con il messaggio “Prodotto aggiunto al catalogo con successo”. Da questa pagina, Lorenzo può scegliere di cliccare su “Aggiungi un altro prodotto” o tornare alla sua dashboard per continuare la gestione del catalogo.

## 5. Target Environment

La piattaforma GameChanger sarà web-based, quindi accessibile tramite un web-browser ed una connessione ad Internet, ed utilizzerà le seguenti tecnologie:

* Java
* JDK
* JSP
* Java Servlet
* MySQL
* Apache Tomcat 9
* JavaScript
* JQuery
* JSON
* Ajax.

Il target è rappresentato dagli appassionati del mondo videoludico e dei computer.

## 6. Deliverable & Deadlines

* Formazione gruppi di progetto: 02/10/2024
* Start-up progetto: 07/10/2024
* Problem Statement: 14/10/2024
* Requisiti e casi d’uso: 28/10/2024
* Requirements Analysis Document: 11/11/2024
* System Design Document: 25/11/2024
* Specifica delle interfacce dei moduli del sottosistema da implementare: 16/12/2024
* Piano di test di sistema e specifica dei casi di test: 16/12/2024

## 7. Acceptance Criteria

Il sistema verrà accettato se:

* È responsive
* L’intero sistema supera la fase di testing