

Corso di Laurea in Informatica

Progetto Ingegneria del Software

PROBLEM STATEMENT

Immagine che contiene cerchio, Elementi grafici, simbolo, Policromia

Descrizione generata automaticamente

**GameChanger**

# Partecipanti

Isidoro D’Arco – 0512113779

Ruben Petina - 0512114733

Sommario

[Partecipanti 1](#_Toc180681231)

[1. Problem Domain 3](#_Toc180681232)

[2. Functional Requirements 3](#_Toc180681233)

[3. Non-Functional Requirements 4](#_Toc180681234)

[4. Scenari 5](#_Toc180681235)

[5. Use Cases 7](#_Toc180681236)

[5.1 Gestione autenticazione 7](#_Toc180681237)

[5.2 Ricerca 11](#_Toc180681238)

[5.3 Ricerca prodotto 13](#_Toc180681239)

[5.4 Operazioni Amministratore 14](#_Toc180681240)

[5.5 Operazioni Carrello 22](#_Toc180681241)

[5.6 Acquisto prodotti. 25](#_Toc180681242)

[5.7 Operazioni profilo 27](#_Toc180681243)

## 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

## 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 - Modifica immagine del profilo
  + Gianluca si trova sulla homepage di GameChanger, ha già effettuato il login e decide di aggiornare la sua immagine del profilo.
  + Dalla homepage, clicca sull'icona del profilo in alto a destra della navbar.
  + Viene reindirizzato alla sua pagina del profilo, dove sono visualizzate le informazioni di base, informazioni di contatto e un elenco dei dati che può modificare, come l'immagine del profilo, la password, l'indirizzo di spedizione e altri dati personali.
  + Gianluca decide di cambiare l’immagine del profilo e clicca sulla voce "Immagine Profilo".
  + Viene reindirizzato alla pagina di modifica dell'icona del profilo, dove gli viene presentata una selezione di otto icone preimpostate, ciascuna rappresentante un personaggio videoludico.
  + Decide di scegliere l’immagine del suo personaggio preferito, Super Mario. Clicca sull'icona corrispondente per selezionarla.
  + Dopo aver selezionato l'icona di Super Mario, viene automaticamente reindirizzato alla sua pagina del profilo.
  + La sua immagine del profilo è stata aggiornata correttamente e Gianluca può ora vedere la nuova icona selezionata accanto alle sue informazioni di base.
  + Soddisfatto, decide di cliccare sul pulsante "Home" per tornare alla homepage e continuare a navigare sul sito.

## 5. Use Cases

* 1. Gestione autenticazione

Immagine che contiene diagramma, testo, linea, cerchio

Descrizione generata automaticamente

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | **UC\_1.1 - LOGIN** | |
| Attori | Utente registrato o amministratore | |
| Condizione di entrata | L’utente registrato non è loggato e si trova sulla pagina di Login di GameChanger | |
| Flusso degli eventi | **ATTORE** | **SISTEMA** |
| 1. L’utente registrato compila il form inserendo la sua e-mail e password |  |
| 1. L’utente registrato clicca su “Accedi” |  |
|  | 1. Il sistema controlla che l’e-mail e la password inseriti siano associate ad un utente esistente |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’utente registrato sulla homepage del sito |
| 1. L’utente registrato è autenticato e visualizza la homepage del sito |  |
| Condizione di uscita | L’utente registrato accede e si trova sulla homepage del sito | |
| Eccezioni/Flussi alternativi | Se l’utente registrato inserisce e-mail e password non associate a nessun account su GameChanger, al punto 4 si procede con il caso **UC\_1.2-Credenziali errate**: il sistema notifica con un messaggio a video che i dati inseriti non corrispondono a nessun account registrato su GameChanger. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | **UC\_1.3 - REGISTRAZIONE** | |
| Attori | Utente guest | |
| Condizione di entrata | L’utente guest si trova sulla pagina di registrazione di GameCanger | |
| Flusso degli eventi | **ATTORE** | **SISTEMA** |
| 1. L’utente guest compila il form inserendo: username, password, ripeti password, nome, cognome, data di nascita, e-mail, e spunta le checkbox “Privacy” e Termini e condizioni” |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | 1. Il sistema controlla che i dati inseriti siano del formato corretto |
|  | 1. Il sistema controlla che le due password inserite coincidano |
| 1. L’utente guest clicca sul pulsante “Registrati” |  |
|  | 1. Il sistema controlla che l’e-mail inserita non sia associata ad un altro utente |
|  | 1. Il sistema controlla che l’username inserito non sia associato ad un altro utente |
|  | 1. Il sistema controlla che le due checkbox “Privacy” e “Termini e condizioni” siano state spuntate. |
|  | 1. Il sistema controlla che il formato dati sia giusto, che l’anno di nascita non sia minore di 1900 e che la data non superi il giorno corrente |
|  | 1. Il sistema registra l’utente, lo autentica e lo reindirizza alla sua homepage personale |
| 1. L’utente visualizza la homepage del sito |  |
| Condizione di uscita | L’utente guest diventa un utente registrato autenticato e si trova sulla homepage del sito | |
| Eccezioni/Flussi alternativi | Se l’utente guest non inserisce i dati nel formato corretto, al punto 3 si procede con il caso **UC\_1.4 – Formato dati non valido**: il sistema notifica l’utente mostrando a video un messaggio di errore circa il formato errato dei dati.  Se l’utente guest inserisce una e-mail associata già ad un utente di GameChanger, al punto 5 si procede con il caso **UC\_1.5 – E-mail esistente**: il sistema notifica l’utente con un messaggio a video che l’e-mail inserita appartiene già ad un account.  Se l’utente guest inserisce un username associato già ad un utente di GameChanger, al punto 6 si procede con il caso **UC\_1.6 – Username esistente**: il sistema notifica l’utente con un messaggio a video che l’username inserito appartiene già ad un account.  Se l’utente guest inserisce due password differenti nei campi “password” e “conferma password”, al punto 3 si procede con il caso **UC\_1.7 – Password diverse**: il sistema notifica l’utente con un messaggio a video che le due password non coincidono.  Se l’utente guest non spunta le checkbox “Privacy” e “Termini e condizioni”, al punto 7 si procede con il caso **UC\_1.8 – Checkbox non spuntate:** il sistema notifica l’utente con un messaggio a video che le checkbox non sono state accettate.  Se l’utente guest inserisce una data futura rispetto a quella odierna, al punto 8 si procede con il caso **UC\_1.9 – Data errata:** il sistema notifica l’utente con un messaggio a video che la data inserita non è corretta. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | **UC\_1.9 - LOGOUT** | |
| Attori | Utente registrato o amministratore | |
| Condizione di entrata | L’utente registrato è loggato e si trova su una qualsiasi pagina di GameChanger. | |
| Flusso degli eventi | **ATTORE** | **SISTEMA** |
| 1. L’utente registrato clicca sull’icona del “Logout” |  |
|  | 1. Il sistema deautentica l’utente registrato |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’utente sulla home page di GameChanger |
| 1. L’utente di trova sulla home page di GameChanger. |  |
| Condizione di uscita | L’utente registrato non è più loggato e si trova sulla pagina di Login GameChanger. | |

### 5.2 Ricerca

Immagine che contiene diagramma, linea, cerchio

Descrizione generata automaticamente

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | **UC\_2.1 - RICERCA** | |
| Attori | Utente (registrato o guest) | |
| Condizione di entrata | L’utente si trova su una qualsiasi pagina di Gamechanger | |
| Flusso degli eventi | **ATTORE** | **SISTEMA** |
| 1. L’utente inserisce una parola chiave nella barra di ricerca della navbar |  |
| 1. L’utente preme invio o clicca sul pulsante “Cerca” |  |
|  | 1. Il sistema cerca la parola chiave tra i nomi degli articoli presenti nel catalogo |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’utente alla pagina contenente i risultati trovati |
| 1. L’utente visualizza la pagina contenente i risultati trovati |  |
| 1. L’utente clicca su un pulsante tra: videogiochi, accessori, computer, console, oppure inserire una fascia di prezzo inserendo un minimo e un massimo per filtrare la ricerca: 2. “**videogiochi**” per cercare gli articoli della categoria videogiochi che contengono le parole digitate dall’utente nella ricerca nel nome dell’articolo. 3. “**accessori**” per cercare gli articoli della categoria accessori che contengono le parole digitate dall’utente nella ricerca nel nome dell’articolo. 4. “**computer**” per cercare gli articoli della categoria computer che contengono le parole digitate dall’utente nella ricerca nel nome dell’articolo. 5. **“console”** per cercare gli articoli della categoria console che contengono le parole digitate dall’utente nella ricerca nel nome dell’articolo. 6. **“prezzo”** per cercare gli articoli in base al range di prezzo dato dall’utente |  |
|  | 1. Il sistema cerca in base al filtro scelto la parola chiave tra i nomi degli articoli e se è stato aggiunto un range di prezzo controlla anche che la ricerca sia coerente con il range di prezzo inserito |
| 1. L’utente visualizza la pagina contenente i risultati trovati |  |
| Condizione di uscita | L’utente visualizza la pagina contenente i risultati trovati | |
| Eccezioni/Flussi alternativi | Se l’utente inserisce una parola chiave non presente tra i nomi degli articoli, oppure inserisce un range di prezzo che non comprende nessuno degli articoli, al punto 5 e/o al punto 8 si procede con il caso **UC\_2.2 – Nessun risultato**: il sistema mostrerà la pagina che dovrebbe mostrare i risultati, ma risulterà priva di articoli. | |

5.3 Ricerca prodotto

Immagine che contiene testo, diagramma, linea, cerchio

Descrizione generata automaticamente

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | **UC\_3.1 – Ricerca prodotto per categoria** | |
| Attori | Utente (guest o registrato) | |
| Condizione di entrata | L’utente si trova sulla pagina di accesso di GameChanger | |
| Flusso degli eventi | **ATTORE** | **SISTEMA** |
| 1. L’utente clicca sul pulsante della navbar a sinistra dello schermo |  |
| 1. L’utente sceglie tra le categorie presenti nella navbar quella che gli interessa di più:    1. **"Videogiochi”**: per cercare gli articoli nella categoria videogiochi    2. **“Console”**: per cercare gli articoli nella categoria console    3. **“Computer”**: per cercare gli articoli nella categoria computer    4. **“Accessori”**: per cercare gli articoli nella categoria accessori |  |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’utente al catalogo dei prodotti, mostrando solo i prodotti appartenenti alla categoria richiesta |
| Condizione di uscita | L’utente si trova sulla pagina dei prodotti appartenenti alla categoria da lui richiesta | |

5.4 Operazioni Amministratore

Immagine che contiene testo, diagramma, schermata, Carattere

Descrizione generata automaticamente

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | **UC\_4.1 – AGGIUNGI NUOVO PRODOTTO** | |
| Attori | Amministratore | |
| Condizione di entrata | L’amministratore effettua il login e si trova nella pagina iniziale dedicata agli amministratori | |
| Flusso degli eventi | **ATTORE** | **SISTEMA** |
| 1. L’amministratore clicca sul link “aggiungi nuovo prodotto”. |  |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’amministratore sulla pagina dedicata all’aggiunta dei prodotti. |
| 1. L’amministratore compila il form inserendo: Categoria, prezzo, marca, data di uscita e descrizione. |  |
|  | 1. Il sistema controlla che i campi richiesti siano stati compilati con il formato corretto. |
| 1. L’amministratore clicca il pulsante “avanti”. |  |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’amministratore sulla pagina successiva per l’aggiunta del nuovo prodotto. |
| 1. L’amministratore compila il form inserendo: PEGI, sviluppatore e genere. |  |
|  | 1. Il sistema controlla che i campi richiesti siano stati compilati con il formato corretto. |
| 1. L’amministratore clicca sul pulsante “avanti” |  |
|  |  | 1. Il sistema reindirizza l’amministratore sulla pagina successiva per l’aggiunta del nuovo prodotto. |
|  | 1. L’amministratore deve aggiungere 3 immagini da associare al prodotto, quindi clicca il pulsante “scegli file” per ognuna delle tre immagini richieste per associarle al prodotto. |  |
|  |  | 1. Il sistema controlla che le immagini scelte dall’amministratore siano del formato giusto (.jpg). |
|  | 1. L’amministratore clicca sul pulsante “avanti". |  |
|  |  | 1. Il sistema reindirizza l’amministratore nella pagina che conferma la corretta aggiunta del prodotto al sito. |
|  | 1. L’amministratore visualizza la pagina che conferma la corretta aggiunta del prodotto al sito. |  |
| Condizione di uscita | L’amministratore si trova sulla pagina che conferma l’aggiunta del prodotto al sito e il nuovo prodotto viene aggiunto al catalogo. | |
| Eccezioni/Flussi alternativi | Se l’amministratore non inserisce i dati nel formato corretto ai punti 3 e/o 7 e/o 11, si procede con il caso **UC\_4.2 – Formato dati non valido**: il sistema notifica l’utente mostrando a video un messaggio di errore circa il formato errato dei dati. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | **UC\_4.3 – MODIFICA PRODOTTO** | |
| Attori | Amministratore | |
| Condizione di entrata | L’amministratore effettua il login e si trova nella pagina iniziale dedicata agli amministratori | |
| Flusso degli eventi | **ATTORE** | **SISTEMA** |
| 1. L’amministratore clicca sul link “modifica prodotto”. |  |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’amministratore sulla pagina dedicata alla modifica dei prodotti. |
| 1. L’amministratore compila il form inserendo il codice del prodotto |  |
|  | 1. Il sistema controlla che il codice inserito dall’amministratore sia corretto. |
| 1. L’amministratore clicca il pulsante “avanti”. |  |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’amministratore sulla pagina successiva per la modifica del prodotto. |
| 1. L’amministratore compila il form modificando: Nome, marca, prezzo, data, descrizione, PEGI, sviluppatore e genere. |  |
|  | 1. Il sistema controlla che i campi richiesti siano stati compilati con il formato corretto. |
| 1. L’amministratore clicca sul pulsante “conferma modifiche” |  |
|  |  | 1. Il sistema reindirizza l’amministratore sulla pagina che conferma che il prodotto è stato modificato correttamente |
|  | 1. L’amministratore visualizza la pagina che conferma che il prodotto è stato modificato correttamente. |  |
| Condizione di uscita | L’amministratore si trova sulla pagina che conferma che il prodotto è stato modificato correttamente, ed il prodotto viene modificato. | |
| Eccezioni/Flussi alternativi | Se l’amministratore non inserisce i dati nel formato corretto al punto 7, si procede con il caso **UC\_4.2 – Formato dati non valido**: il sistema notifica l’utente mostrando a video un messaggio di errore circa il formato errato dei dati.  Se l’amministratore non inserisce un codice di un prodotto esistente nel catalogo al punto 3, si procede con il caso **UC\_4.4 – Codice errato**: il sistema reindirizza l’amministratore su una pagina che mostra a video un messaggio di errore circa il codice inserito. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | **UC\_4.5 – ELIMINAZIONE PRODOTTO** | |
| Attori | Amministratore | |
| Condizione di entrata | L’amministratore effettua il login e si trova nella pagina iniziale dedicata agli amministratori | |
| Flusso degli eventi | **ATTORE** | **SISTEMA** |
| 1. L’amministratore clicca sul link “elimina prodotto”. |  |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’amministratore sulla pagina dedicata all’eliminazione dei prodotti. |
| 1. L’amministratore compila il form inserendo il codice del prodotto |  |
|  | 1. Il sistema controlla che il codice inserito dall’amministratore sia corretto. |
| 1. L’amministratore clicca il pulsante “elimina prodotto”. |  |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’amministratore sulla pagina che conferma la corretta eliminazione del prodotto. |
| 1. L’amministratore visualizza la pagina che conferma la corretta eliminazione del prodotto. |  |
| Condizione di uscita | L’amministratore si trova sulla pagina che conferma che il prodotto è stato eliminato correttamente, ed il prodotto viene eliminato. | |
| Eccezioni/Flussi alternativi | Se l’amministratore non inserisce un codice di un prodotto esistente nel catalogo al punto 3, si procede con il caso **UC\_4.4 – Codice errato**: il sistema reindirizza l’amministratore su una pagina che mostra a video un messaggio di errore circa il codice inserito. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | **UC\_4.6 – VISUALIZZA TUTTI I PRODOTTI** | |
| Attori | Amministratore | |
| Condizione di entrata | L’amministratore effettua il login e si trova nella pagina iniziale dedicata agli amministratori | |
| Flusso degli eventi | **ATTORE** | **SISTEMA** |
| 1. L’amministratore clicca sul link “visualizza tutti i prodotti”. |  |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’amministratore sulla pagina del catalogo dove sono presenti tutti i prodotti. |
| 1. l’amministratore visualizza la pagina del catalogo dove sono presenti tutti i prodotti. |  |
|  |  |
| Condizione di uscita | L’amministratore visualizza la pagina contenente tutti i prodotti. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | **UC\_4.7 – VISUALIZZA TUTTI GLI ORDINI** | |
| Attori | Amministratore | |
| Condizione di entrata | L’amministratore effettua il login e si trova nella pagina iniziale dedicata agli amministratori | |
| Flusso degli eventi | **ATTORE** | **SISTEMA** |
| 1. L’amministratore clicca sul link “visualizza tutti gli ordini”. |  |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’amministratore sulla pagina che contiene tutti gli ordini effettuati dagli utenti. |
| 1. l’amministratore visualizza la pagina che contiene tutti gli ordini effettuati dagli utenti. |  |
|  |  |
| Condizione di uscita | L’amministratore visualizza la pagina contenente tutti gli ordini effettuati dagli utenti. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | **UC\_4.8 – VISUALIZZA ORDINI PER DATA** | |
| Attori | Amministratore | |
| Condizione di entrata | L’amministratore effettua il login e si trova nella pagina iniziale dedicata agli amministratori | |
| Flusso degli eventi | **ATTORE** | **SISTEMA** |
| 1. L’amministratore clicca sul link “visualizza ordini per data”. |  |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’amministratore sulla pagina di compilazione del form per la ricerca degli ordini per data. |
| 1. L’amministratore compila il form inserendo un range compilando: data iniziale e data finale. |  |
|  | 1. Il sistema controlla che i campi richiesti siano stati compilati con il formato corretto. |
| 1. L’amministratore clicca il pulsante “avanti”. |  |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’amministratore sulla pagina che contiene tutti gli ordini effettuati dagli utenti in base al form compilato precedentemente dall’amministratore. |
| 1. L’amministratore visualizza la pagina che contiene tutti gli ordini effettuati dagli utenti in base al form compilato precedentemente. |  |
| Condizione di uscita | L’amministratore si trova sulla pagina contenente tutti gli ordini filtrati in base alla data inserita. | |
| Eccezioni/Flussi alternativi | Se l’amministratore non inserisce i dati nel formato corretto al punto 3, si procede con il caso **UC\_4.2 – Formato dati non valido**: il sistema notifica l’utente mostrando a video un messaggio di errore circa il formato errato dei dati. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | **UC\_4.9 – VISUALIZZA ORDINI PER UTENTE** | |
| Attori | Amministratore | |
| Condizione di entrata | L’amministratore effettua il login e si trova nella pagina iniziale dedicata agli amministratori | |
| Flusso degli eventi | **ATTORE** | **SISTEMA** |
| 1. L’amministratore clicca sul link “visualizza ordini per utente”. |  |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’amministratore sulla pagina di compilazione del form per la ricerca degli ordini per utente. |
| 1. L’amministratore compila il form: username. |  |
|  | 1. Il sistema controlla che il dato inserito sia esistente sul sito. |
| 1. L’amministratore clicca il pulsante “avanti”. |  |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’amministratore sulla pagina che contiene tutti gli ordini effettuati dall’utente in base all’username inserito. |
| 1. L’amministratore visualizza la pagina che contiene tutti gli ordini effettuati dall’utente in base all’username inserito. |  |
| Condizione di uscita | L’amministratore si trova sulla pagina contenente tutti gli ordini effettuati dall’utente richiesto | |
| Eccezioni/Flussi alternativi | Se l’amministratore non inserisce un username esistente nel sito si procede con il caso **UC\_4.10 – Username inesistente**: il sistema notifica l’utente mostrando a video un messaggio di errore indica che l’username non esiste sul sito. | |

5.5 Operazioni Carrello

Immagine che contiene testo, diagramma, cerchio, schermata

Descrizione generata automaticamente

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | **UC\_5.1 – VISUALIZZA CARRELLO** | |
| Attori | Utente registrato | |
| Condizione di entrata | L’utente effettua il login e si trova su una qualsiasi pagina di GameChanger. | |
| Flusso degli eventi | **ATTORE** | **SISTEMA** |
| 1. L’utente registrato clicca sull’icona del carrello in alto a destra sulla navbar. |  |
|  | 1. Il sistema controlla se sono presenti dei prodotti nel carrello dell’utente |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’utente sulla pagina dedicata al carrello personale |
| 1. L’utente visualizza la pagina del carello personale e visualizza tutti i prodotti che ha aggiunto in precedenza. |  |
| Condizione di uscita | L’utente si trova sulla pagina del carrello personale e visualizza i prodotti presenti nel carrello. | |
| Eccezioni/Flussi alternativi | Se l’utente non ha aggiunto in precedenza prodotti nel carrello al punto 2 si procede con **UC\_5.2 – Carrello vuoto:** il sistema reindirizza l’utente su una pagina che mostra un messaggio a video che avverte l’utente che il carrello non ha prodotti al suo interno. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | **UC\_5.3 – AGGIUNGI PRODOTTO AL CARRELLO** | |
| Attori | Utente registrato | |
| Condizione di entrata | L’utente effettua il login e si trova sull’homepage di GameChanger. | |
| Flusso degli eventi | **ATTORE** | **SISTEMA** |
| 1. L’utente clicca sulla navbar a sinistra e clicca sul pulsante “catalogo”. |  |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’amministratore sulla pagina del catalogo di GameChanger. |
| 1. L’utente clicca su uno dei prodotti visualizzati a schermo nella pagina del catalogo di GameChanger. |  |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’utente sulla pagina del prodotto. |
| 1. L’utente visualizza la pagina con tutte le informazioni del prodotto, clicca sul pulsante “+” o sul pulsante “-“ per scegliere la quantità e clicca sul pulsante “aggiungi al carrello” |  |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’utente nel carrello personale. |
| 1. L’utente visualizza la pagina del carello personale con i prodotti presenti all’interno del carrello. |  |
| Condizione di uscita | L’amministratore si trova sulla pagina del carrello personale e visualizza il prodotto che è stato aggiunto correttamente. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | **UC\_5.4 – ELIMINA PRODOTTO DAL CARRELLO** | |
| Attori | Utente registrato | |
| Condizione di entrata | L’utente effettua il login e si trova su una qualsiasi pagina di GameChanger. | |
| Flusso degli eventi | **ATTORE** | **SISTEMA** |
| 1. L’utente registrato clicca sull’icona del carrello in alto a destra sulla navbar. |  |
|  | 1. Il sistema controlla se sono presenti dei prodotti nel carrello dell’utente |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’utente sulla pagina dedicata al carrello personale |
| 1. L’utente visualizza la pagina del carello personale e visualizza tutti i prodotti che ha aggiunto in precedenza. |  |
|  | 1. L’utente clicca sull’icona a forma di croce in alto a destra della casella del prodotto. |  |
|  |  | 1. Il sistema rimuove istantaneamente il prodotto dal carrello e aggiorna la pagina. |
|  | 1. L’utente rimane sulla pagina del carrello personale |  |
| Condizione di uscita | L’utente si trova sulla pagina del carrello personale. | |
| Eccezioni/Flussi alternativi | Se l’utente non ha aggiunto in precedenza prodotti nel carrello al punto 2, oppure se al punto 5 l’utente elimina l’ultimo prodotto presente nel carrello si procede con **UC\_5.2 – Carrello vuoto:** il sistema reindirizza l’utente su una pagina che mostra un messaggio a video che avverte l’utente che il carrello non ha prodotti al suo interno. | |

5.6 Acquisto prodotti.

Immagine che contiene testo, diagramma, cerchio, linea

Descrizione generata automaticamente

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | **UC\_6.1 – ACQUISTA PRODOTTO** | |
| Attori | Utente registrato | |
| Condizione di entrata | L’utente effettua il login e si trova sull’homepage di GameChanger e ha aggiunto in precedenza almeno un prodotto al carrello. | |
| Flusso degli eventi | **ATTORE** | **SISTEMA** |
| 1. L’utente clicca sull’icona del carrello in alto a destra sulla navbar. |  |
|  | 1. Il sistema controlla se sono presenti dei prodotti nel carrello dell’utente |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’utente sulla pagina dedicata al carrello personale |
| 1. L’utente visualizza la pagina del carrello personale e clicca sul pulsante “acquista”. |  |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’utente sulla pagina del checkout. |
| 1. L’utente visualizza la pagina “informazioni di spedizione” del checkout e compila i seguenti form: nome completo, email, indirizzo, città, stato, codice postale. |  |
|  | 1. Il sistema controlla che i campi richiesti siano stati compilati con il formato corretto. |
|  | 1. L’utente clicca sul pulsante “continua”. |  |
|  |  | 1. Il sistema reindirizza l’utente sulla pagina successiva del checkout. |
|  | 1. L’utente visualizza la pagina compila il form: “e-mail Paypal”. |  |
|  |  | 1. Il sistema controlla che il campo richiesto sia stato compilato con il formato corretto. |
|  | 1. L’utente clicca sul pulsante “continua”. |  |
|  |  | 1. Il sistema reindirizza l’utente sulla pagina successiva del checkout. |
|  | 1. L’utente visualizza la pagina di riepilogo dell’ordine e clicca sul pulsante “acquista”. |  |
|  |  | 1. Il sistema reindirizza l’utente sulla pagina che conferma che l’acquisto è stato effettuato correttamente. |
|  | 1. L’utente visualizza la pagina che conferma che l’acquisto è stato effettuato correttamente. |  |
| Condizione di uscita | L’utente si trova sulla pagina di conferma dell’acquisto dove viene mostrato un messaggio a video che conferma che l’acquisto è stato effettuato con successo. | |
| Eccezioni/Flussi alternativi | Se l’utente non inserisce i dati nel formato corretto ai punti 6 e 10, si procede con il caso **UC\_6.2 – Formato dati non valido**: il sistema notifica l’utente mostrando a video un messaggio di errore circa il formato errato dei dati. | |

5.7 Operazioni profilo

Immagine che contiene testo, diagramma

Descrizione generata automaticamente

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | **UC\_7.1 – Modifica nome** | |
| Attori | Utente registrato | |
| Condizione di entrata | L’utente si trova sulla sua pagina profilo | |
| Flusso degli eventi | **ATTORE** | **SISTEMA** |
| 1. L’utente preme sul link “Modifica nome” sulla sinistra dello schermo |  |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’utente alla pagina “Modifica nome” |
| 1. L’utente compila il form aggiungendo il suo nome alla casella “Nome” e il suo cognome alla casella “Cognome” |  |
|  | 1. L’utente clicca il bottone “Salva modifiche” |  |
|  |  | 1. Il sistema controlla che il formato dati sia giusto |
|  |  | 1. Il sistema salva il nuovo nome e il nuovo cognome |
|  |  | 1. Il sistema reindirizza l’utente alla sua pagina profilo |
|  | 1. L’utente visualizza la sua pagina profilo |  |
| Condizione di uscita | L’utente visualizza la sua pagina profilo con il nuovo nome | |
| Eccezioni/Flussi alternativi | Se l’utente non inserisce i dati nel formato corretto, al punto 5 si procede con il caso **UC\_7.2 – Formato dati non valido**: il sistema notifica l’utente mostrando a video un messaggio di errore circa il formato errato dei dati. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | **UC\_7.3 – Modifica username** | |
| Attori | Utente registrato | |
| Condizione di entrata | L’utente si trova sulla sua pagina profilo | |
| Flusso degli eventi | **ATTORE** | **SISTEMA** |
| 1. L’utente preme sul link “Modifica username” sulla sinistra dello schermo |  |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’utente alla pagina “Modifica username” |
| 1. L’utente compila il form aggiungendo il suo nuovo username alla casella “Nuovo Username” |  |
|  | 1. L’utente clicca il bottone “Salva modifiche” |  |
|  |  | 1. Il sistema controlla che il formato dati sia giusto e che l’username non sia già esistente |
|  |  | 1. Il sistema salva il nuovo username |
|  |  | 1. Il sistema reindirizza l’utente alla sua pagina profilo |
|  | 1. L’utente visualizza la sua pagina profilo |  |
| Condizione di uscita | L’utente visualizza la sua pagina profilo con il nuovo username | |
| Eccezioni/Flussi alternativi | Se l’utente non inserisce i dati nel formato corretto, al punto 5 si procede con il caso **UC\_7.2 – Formato dati non valido**: il sistema notifica l’utente mostrando a video un messaggio di errore circa il formato errato dei dati  Se l’utente inserisce un username già utilizzato da un altro utente, al punto 5 si procede con il caso **UC\_7.4 – Username esistente**: il sistema notifica l’utente con un messaggio a video che l’username inserito appartiene già ad un account | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | **UC\_7.5– Modifica password** | |
| Attori | Utente registrato | |
| Condizione di entrata | L’utente si trova sulla sua pagina profilo | |
| Flusso degli eventi | **ATTORE** | **SISTEMA** |
| 1. L’utente preme sul link “Modifica password” sulla sinistra dello schermo |  |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’utente alla pagina “Modifica password” |
| 1. L’utente compila il form con la sua vecchia password, la nuova password e ripete la nuova password nelle rispettive caselle |  |
|  | 1. L’utente clicca il bottone “Salva modifiche” |  |
|  |  | 1. Il sistema controlla che il formato dati sia giusto, che la vecchia password sia giusta e che la nuova password corrisponda in entrambe le caselle |
|  |  | 1. Il sistema salva la nuova password |
|  |  | 1. Il sistema reindirizza l’utente alla sua pagina profilo |
|  | 1. L’utente visualizza la sua pagina profilo |  |
| Condizione di uscita | L’utente visualizza la sua pagina profilo | |
| Eccezioni/Flussi alternativi | Se l’utente non inserisce i dati nel formato corretto, al punto 5 si procede con il caso **UC\_6.2 – Formato dati non valido**: il sistema notifica l’utente mostrando a video un messaggio di errore circa il formato errato dei dati  Se l’utente non inserisce la giusta password alla casella “Vecchia password”, al punto 5 si procede con il caso **UC\_7.6 – Vecchia password errata**: il sistema notifica l’utente mostrando un messaggio di errore sopra il bottone “Salva modifiche” circa la presenza di errori nella vecchia password  Se l’utente non inserisce la stessa password nei campi “Nuova password” e “Ripeti nuova password”, al punto 5 si procede con il caso **UC\_7.7 – Password diverse**: il sistema notifica l’utente con un messaggio a video che le due password non coincidono. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | **UC\_7.8 – Modifica data di nascita** | |
| Attori | Utente registrato | |
| Condizione di entrata | L’utente si trova sulla sua pagina profilo | |
| Flusso degli eventi | **ATTORE** | **SISTEMA** |
| 1. L’utente preme sul link “Modifica data di nascita” sulla sinistra dello schermo |  |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’utente alla pagina “Modifica data di nascita” |
| 1. L’utente compila il form con la sua data di nascita aggiornata |  |
|  | 1. L’utente clicca il bottone “Salva modifiche” |  |
|  |  | 1. Il sistema controlla che il formato dati sia giusto, che l’anno di nascita non sia minore di 1900 e che la data non superi il giorno corrente |
|  |  | 1. Il sistema salva la nuova data di nascita |
|  |  | 1. Il sistema reindirizza l’utente alla sua pagina profilo |
|  | 1. L’utente visualizza la sua pagina profilo |  |
| Condizione di uscita | L’utente visualizza la sua pagina profilo con la data di nascita aggiornata | |
| Eccezioni/Flussi alternativi | Se l’utente non inserisce i dati nel formato corretto, al punto 5 si procede con il caso **UC\_7.2 – Formato dati non valido**: il sistema notifica l’utente mostrando a video un messaggio di errore circa il formato errato dei dati  Se l’utente inserisce una data di nascita avente un anno minore di 1900, oppure successivo alla data corrente, al punto 5 si procede con il caso **UC\_7.9 – Data errata**: il sistema notifica l’utente mostrando un messaggio di errore sopra il bottone “Salva modifiche” circa la data di nascita non valida a causa dell’anno troppo vecchio | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | **UC\_7.10 – Modifica e-mail** | |
| Attori | Utente registrato | |
| Condizione di entrata | L’utente si trova sulla sua pagina profilo | |
| Flusso degli eventi | **ATTORE** | **SISTEMA** |
| 1. L’utente preme sul link “Modifica e-mail” sulla sinistra dello schermo |  |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’utente alla pagina “Modifica e-mail” |
| 1. L’utente compila il form aggiungendo la sua nuova e-mail alla casella “Nuova e-mail” |  |
|  | 1. L’utente clicca il bottone “Salva modifiche” |  |
|  |  | 1. Il sistema controlla che il formato dati sia giusto |
|  |  | 1. Il sistema salva la nuova e-mail |
|  |  | 1. Il sistema reindirizza l’utente alla sua pagina profilo |
|  | 1. L’utente visualizza la sua pagina profilo |  |
| Condizione di uscita | L’utente visualizza la sua pagina profilo con la nuova e-mail | |
| Eccezioni/Flussi alternativi | Se l’utente non inserisce i dati nel formato corretto, al punto 5 si procede con il caso **UC\_7.2 – Formato dati non valido**: il sistema notifica l’utente mostrando un messaggio di errore sopra il bottone “Salva modifiche” circa il formato errato dei dati | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | **UC\_1.11 – Modifica immagine profilo** | |
| Attori | Utente registrato | |
| Condizione di entrata | L’utente si trova sulla sua pagina profilo | |
| Flusso degli eventi | **ATTORE** | **SISTEMA** |
| 1. L’utente preme sul link “Modifica immagine profilo” sulla sinistra dello schermo |  |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’utente alla pagina “Modifica immagine profilo” |
| 1. L’utente sceglie tra le 8 icone predefinite l’icona che preferisce e la clicca |  |
|  |  | 1. Il sistema salva la nuova immagine profilo |
|  |  | 1. Il sistema reindirizza l’utente alla sua pagina profilo |
|  | 1. L’utente visualizza la sua pagina profilo |  |
| Condizione di uscita | L’utente visualizza la sua pagina profilo con la nuova immagine profilo | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | **UC\_7.12 – Modifica numero di cellulare** | |
| Attori | Utente registrato | |
| Condizione di entrata | L’utente si trova sulla sua pagina profilo | |
| Flusso degli eventi | **ATTORE** | **SISTEMA** |
| 1. L’utente preme sul link “Modifica numero cellulare” sulla sinistra dello schermo |  |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’utente alla pagina “Modifica numero cellulare” |
| 1. L’utente compila il form aggiungendo il suo nuovo numero di cellulare alla casella “Nuovo numero di telefono” |  |
|  | 1. L’utente clicca il bottone “Salva modifiche” |  |
|  |  | 1. Il sistema controlla che il formato dati sia giusto e che il numero di telefono abbia il numero giusto di caratteri |
|  |  | 1. Il sistema salva il nuovo numero di telefono |
|  |  | 1. Il sistema reindirizza l’utente alla sua pagina profilo |
|  | 1. L’utente visualizza la sua pagina profilo |  |
| Condizione di uscita | L’utente visualizza la sua pagina profilo con il nuovo numero di telefono | |
| Eccezioni/Flussi alternativi | Se l’utente non inserisce i dati nel formato corretto, al punto 5 si procede con il caso **UC\_7.2 – Formato dati non valido**: il sistema notifica l’utente mostrando un messaggio di errore sopra il bottone “Salva modifiche” circa il formato errato dei dati  Se l’utente inserisce un numero di telefono che abbia un numero di cifre diverso da nove, al punto 5 si procede con il caso **UC\_7.13 – Numero cellulare non corretto**: il sistema notifica l’utente mostrando un messaggio di errore sopra il bottone “Salva modifiche” dichiarando che il numero di cifre telefoniche non è corretto, e che dovrebbero essere nove cifre | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | **UC\_7.14 – Modifica e-mail PayPal** | |
| Attori | Utente registrato | |
| Condizione di entrata | L’utente si trova sulla sua pagina profilo | |
| Flusso degli eventi | **ATTORE** | **SISTEMA** |
| 1. L’utente preme sul link “Modifica e-mail PayPal” sulla sinistra dello schermo |  |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’utente alla pagina “Modifica e-mail PayPal” |
| 1. L’utente compila il form aggiungendo la sua nuova e-mail alla casella “Modifica e-mail PayPal” |  |
|  | 1. L’utente clicca il bottone “Salva modifiche” |  |
|  |  | 1. Il sistema controlla che il formato dati sia giusto |
|  |  | 1. Il sistema salva la nuova e-mail PayPal |
|  |  | 1. Il sistema reindirizza l’utente alla sua pagina profilo |
|  | 1. L’utente visualizza la sua pagina profilo |  |
| Condizione di uscita | L’utente visualizza la sua pagina profilo con la nuova e-mail PayPal | |
| Eccezioni/Flussi alternativi | Se l’utente non inserisce i dati nel formato corretto, al punto 5 si procede con il caso **UC\_7.2 – Formato dati non valido**: il sistema notifica l’utente mostrando un messaggio di errore sopra il bottone “Salva modifiche” circa il formato errato dei dati | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | **UC\_7.15 – Modifica codice fiscale** | |
| Attori | Utente registrato | |
| Condizione di entrata | L’utente si trova sulla sua pagina profilo | |
| Flusso degli eventi | **ATTORE** | **SISTEMA** |
| 1. L’utente preme sul link “Modifica codice fiscale” sulla sinistra dello schermo |  |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’utente alla pagina “Modifica codice fiscale” |
| 1. L’utente compila il form aggiungendo il nuovo codice fiscale alla casella “Nuovo codice fiscale” |  |
|  | 1. L’utente clicca il bottone “Salva modifiche” |  |
|  |  | 1. Il sistema controlla che il formato dati sia giusto |
|  |  | 1. Il sistema salva il nuovo codice fiscale |
|  |  | 1. Il sistema reindirizza l’utente alla sua pagina profilo |
|  | 1. L’utente visualizza la sua pagina profilo |  |
| Condizione di uscita | L’utente visualizza la sua pagina profilo con il nuovo codice fiscale | |
| Eccezioni/Flussi alternativi | Se l’utente non inserisce i dati nel formato corretto, al punto 5 si procede con il caso **UC\_7.2 – Formato dati non valido**: il sistema notifica l’utente mostrando un messaggio di errore sopra il bottone “Salva modifiche” circa il formato errato dei dati | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | **UC\_7.16 – Modifica indirizzo di spedizione** | |
| Attori | Utente registrato | |
| Condizione di entrata | L’utente si trova sulla sua pagina profilo | |
| Flusso degli eventi | **ATTORE** | **SISTEMA** |
| 1. L’utente preme sul link “Modifica indirizzo di spedizione” sulla sinistra dello schermo |  |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’utente alla pagina “Modifica indirizzo di spedizione” |
| 1. L’utente compila il form aggiungendo il suo nuovo indirizzo alle caselle “Nuovo stato”, ”Nuova città”, “Nuova via”, “Nuovo CAP” |  |
|  | 1. L’utente clicca il bottone “Salva modifiche” |  |
|  |  | 1. Il sistema controlla che il formato dati sia giusto e che il CAP abbia il numero giusto di caratteri |
|  |  | 1. Il sistema salva il nuovo indirizzo di spedizione |
|  |  | 1. Il sistema reindirizza l’utente alla sua pagina profilo |
|  | 1. L’utente visualizza la sua pagina profilo |  |
| Condizione di uscita | L’utente visualizza la sua pagina profilo con il nuovo indirizzo di spedizione | |
| Eccezioni/Flussi alternativi | Se l’utente non inserisce i dati nel formato corretto, al punto 5 si procede con il caso **UC\_7.2 – Formato dati non valido**: il sistema notifica l’utente mostrando un messaggio di errore sopra il bottone “Salva modifiche” circa il formato errato dei dati  Se l’utente inserisce un CAP che abbia un numero di cifre diverso da cinque, al punto 5 si procede con il caso **UC\_7.17 – CAP non corretto**: il sistema notifica l’utente mostrando un messaggio di errore sopra il bottone “Salva modifiche” dichiarando che il numero di cifre nel CAP non è corretto, e che dovrebbero essere cinque cifre | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | **UC\_7.18 – Visualizza prodotti acquistati** | |
| Attori | Utente registrato | |
| Condizione di entrata | L’utente si trova sulla sua pagina profilo | |
| Flusso degli eventi | **ATTORE** | **SISTEMA** |
| 1. L’utente preme sul link “Prodotti acquistati” |  |
|  | 1. Il sistema verifica che ci siano prodotti acquistati precedentemente dall’utente |
|  | 1. Il sistema reindirizza l’utente alla pagina “Prodotti acquistati” |
| 1. L’utente visualizza i prodotti che ha acquistato in passato |  |
| Condizione di uscita | L’utente visualizza la pagina dei prodotti acquistati | |
| Eccezioni/Flussi alternativi | Se l’utente non ha acquistato alcun prodotto in passato, al punto 2 si procede con il caso **UC\_7.19 – Nessun prodotto acquistato**: il sistema notifica l’utente mostrando un messaggio che lo avverte specificando che non ha acquistato nessun prodotto in precedenza | |