



November 15, 2021

---

# Project Review

**Mattia Marra**

**Marco Scalerandi**

**Davide Zago**

# Project Review

## Agenda

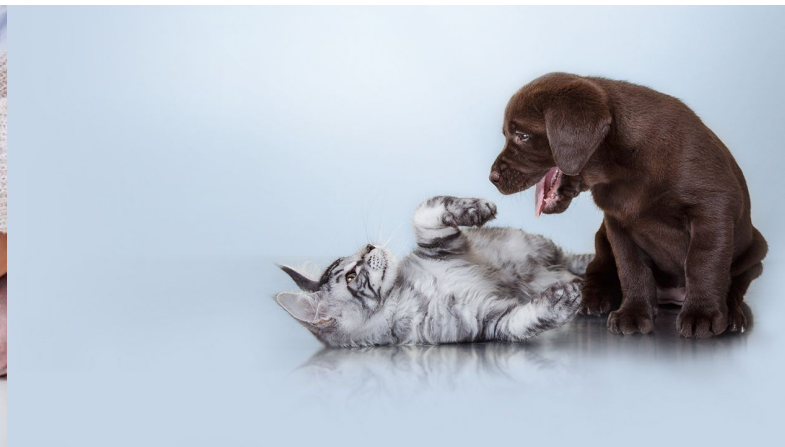
- Project goals and NO goals
- Motivations: why you should support this proposal
- Similar applications
- Initial Project plan summary
- Status as of November 15, 2021
  - Initial user stories
  - Spikes to be done
  - User interaction draft
  - Mockups
  - CRC cards

# Project goals



Applicazione per una **struttura per cani e gatti.**

- sistema di prenotazione di appuntamenti per l'**ospedale veterinario** (vaccini, cure, operazioni)
- sistema di prenotazione di soggiorni in una **residenza per animali** (con possibilità di fornire autonomamente cibo, cuccia, ecc)



# Project goals (2)



- **negozio per animali** (accessori, cibo, cuccia, giochi, ecc)
- visualizzazione della **storia dell'animale**: visite, soggiorni e acquisti presso la struttura. Il padrone ha la possibilità di aggiungere informazioni quali eventi a cui l'animale ha partecipato, amici animali, ecc.
- Il servizio prevede una **carta fedeltà** che permette di accumulare punti e ottenere sconti

**2° release:** gestione del personale

**3° release:** gestione del magazzino del negozio



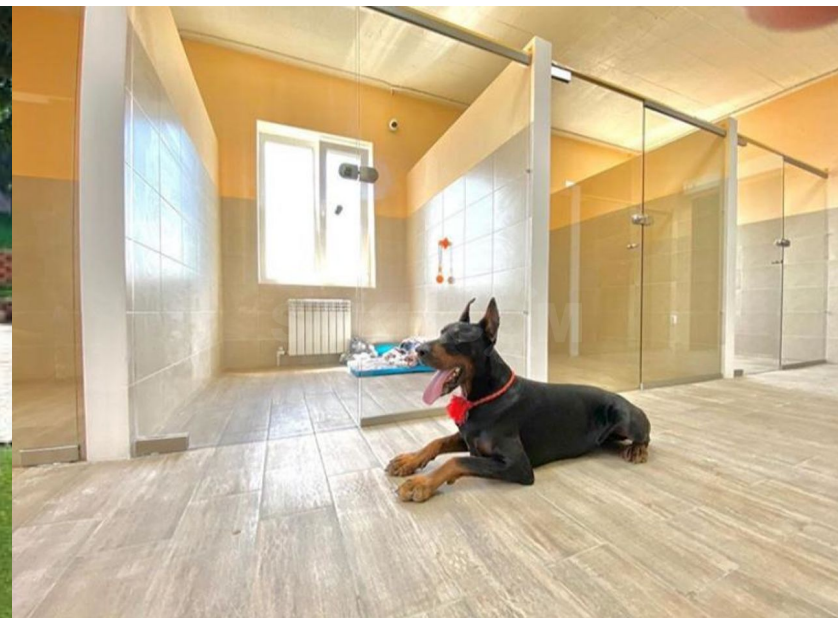
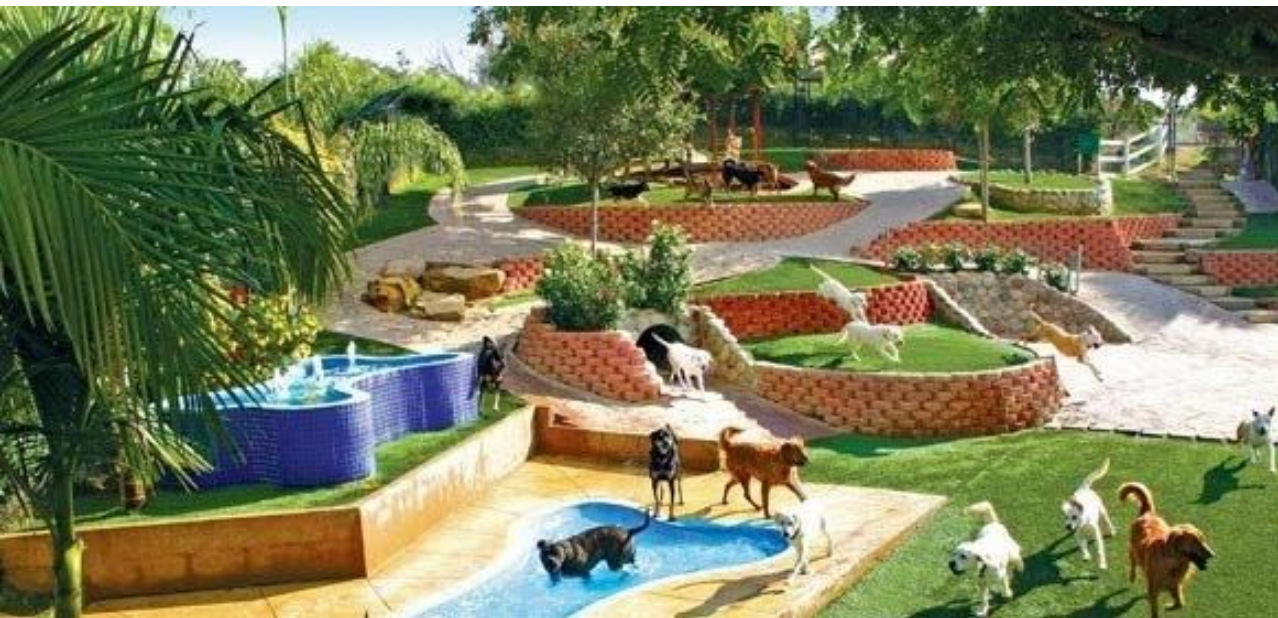
# Project NO goals

Social network con tema cani e gatti



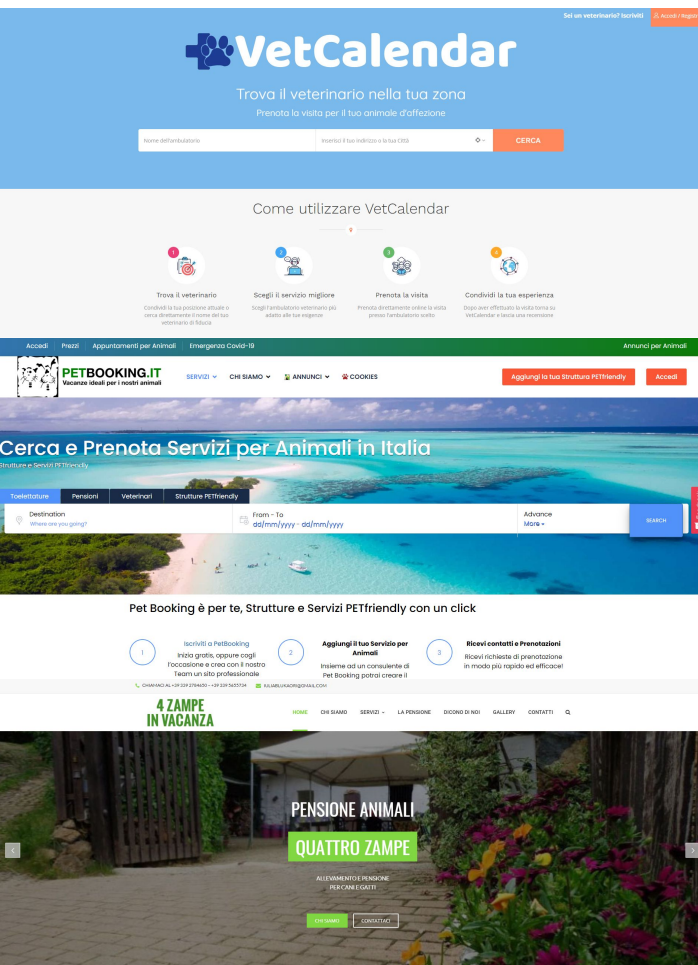
# Motivations

- sistema integrato di più servizi per cani e gatti
- possibilità di prenotare visite e soggiorni online
- negozio online
- fidelizzazione dell'utente verso la struttura *Pet Life*



# Similar Applications

Perché scegliere **Pet Life**? Piattaforma unica, no dispersione



**Vetcalendar**

<https://www.vetcalendar.it/>

**Petbooking**

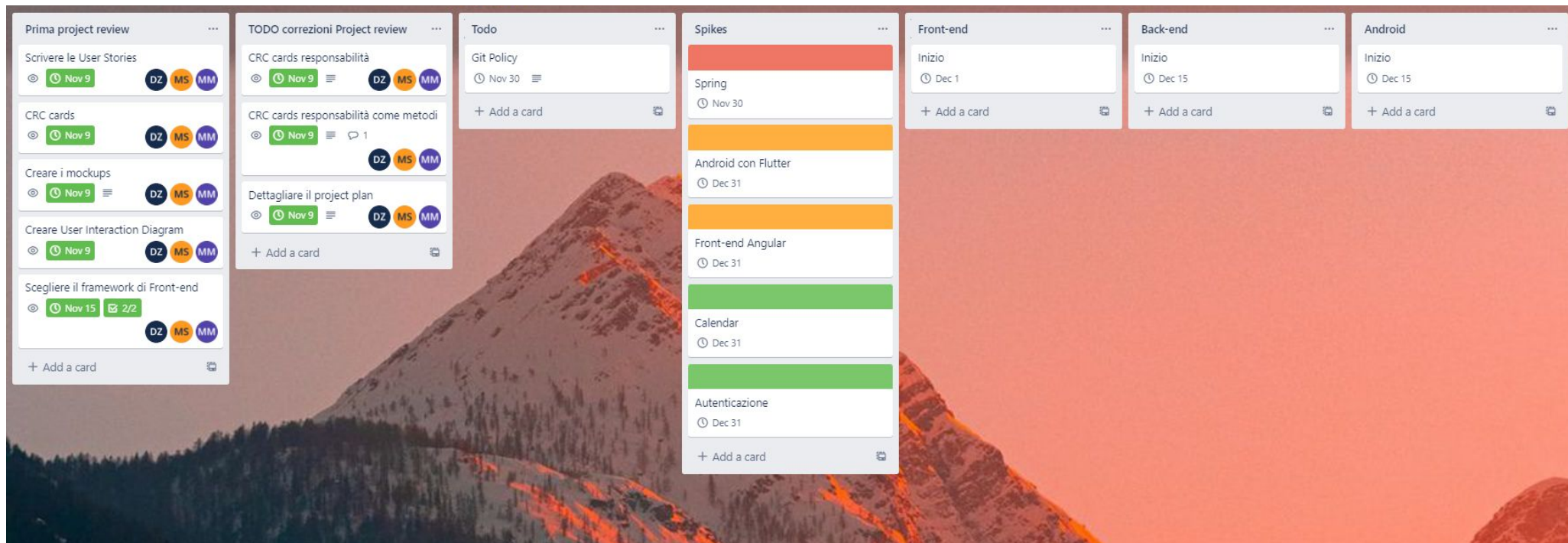
<https://www.petbooking.it/>

**4 zampe in Vacanza**

<https://www.pensioneanimalia4zampe.it/>

# Initial Project plan summary

Status as of November 15, 2021



Termine progetto: Febbraio-Marzo 2022



# User stories

Aldo



## Aggiunta al carrello di un articolo dallo shop

Aldo vuole acquistare dei croccantini per la sua cagnolina Maya. Aldo entra sul sito e si dirige nella sezione del negozio di articoli per cani/gatti. Non ricordandosi come si chiamano i suoi croccantini preferiti, procede passo passo nel sito al posto di usare la ricerca. Quindi nota che c'è un comodo pulsante filtra, lo preme e sceglie “cani” e “cibo” all'interno di una box con delle categorie preferite di articoli.


Tra una lista di cibi per cani finalmente trova quello che piace a lei. Successivamente sceglie il formato della confezione e la quantità. Infine la aggiunge al carrello.

# User stories (2)

Aldo



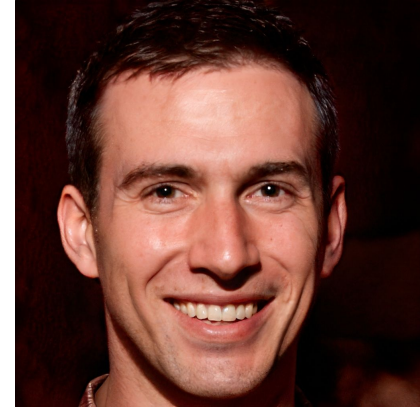
## Visualizzazione e modifica della storia del cane

Ad Aldo piace avere una **storia** completa del suo **cane**. Utilizzando l'app, dopo essersi autenticato, va nella sezione “I miei animali ”. Seleziona la sua cagnolina Maya.

Aldo vede nella sua schermata tutte le **visite** che Maya ha svolto negli ultimi mesi, i giorni in cui è stata portata nella **residenza** e i **giochi** che le ha comprato nel **negozio**. Ad Aldo piace aggiungere delle informazioni a questa storia per ricordarsi come Maya passa le giornate. Aggiunge una foto di Maya, che oggi ha giocato al parco con la sua amica Pina.

# User stories (3)

Giovanni



## Prenotazione di una visita

Giovanni ha un labrador di 11 anni che per l'età avanzata ha bisogno di **visite** e cure regolari. Giovanni utilizza **Pet Life** per avere, inoltre, un **riepilogo** dettagliato delle visite. Egli si reca sulla pagina del sito e si iscrive utilizzando le credenziali Google. Dalla pagina iniziale del sito clicca sulla voce "**Ospedale veterinario**". Seleziona la voce "Prenota una visita" e si ritrova un modulo da compilare: la visita sarà un controllo ortopedico. Successivamente seleziona la prima data disponibile e compatibile con il suo lavoro. Non avendo inserito il numero di telefono in fase di registrazione gli viene richiesto, per essere contattato. Giovanni conferma la **prenotazione** e riceve una mail di notifica.

# User stories (4)



Luca e Paola

## Prenotazione di un soggiorno

Luca e Paola devono partire per le vacanze estive e hanno pensato di trovare una sistemazione per il loro **animale domestico**, un maschio tigrato husky di 5 anni, in una **residenza** per animali in modo che possa essere osservato e nutrito. Quindi decidono **prenotare** un **soggiorno** per il loro cane nella residenza **Pet Life**.

Attraverso il relativo **sito** scelgono la data di inizio e fine soggiorno e se vogliono che l'animale stia in un box da solo o in compagnia oppure all'interno di appezzamenti di terreno recintati. Inoltre è consentito scegliere se fornire del **cibo** in particolare da dare al cane in caso fosse intollerante o allergico a qualche nutriente o tipo di alimento, in caso negativo la residenza si preoccuperà di tutto quindi cibo e acqua. È possibile inserire come nota aggiuntiva, al momento della prenotazione, se il cane necessita di orari prestabiliti per effettuare i suoi bisogni e quante volte deve uscire dalla sua cuccia. Una volta compilati tutti i campi richiesti dalla pagina, i clienti dovranno attendere la conferma da parte della residenza per conclusione la **prenotazione**.

# User stories (5)

famiglia  
Rossi



## Cancellazione di un soggiorno

La famiglia Rossi ha prenotato una vacanza 4 mesi fa in Australia, tuttavia il volo che hanno acquistato permette soltanto il trasporto di animali in stiva. Non volendo trasportare il loro cane in stiva, hanno deciso di prenotare un **soggiorno** nella residenza **Pet Life**. Qualche giorno fa Mario Rossi ha avuto dei problemi a lavoro e non potrà assentarsi per il periodo della vacanza, perciò la famiglia è stata costretta ad annullarla. Mario si reca dunque sulla pagina di **Pet Life** per annullare il soggiorno che aveva prenotato. Fa il login e seleziona “I miei soggiorni”. Visualizza il soggiorno del suo cane previsto per la vacanza e seleziona la voce di annullamento, per la quale riceve anche una notifica via email. Dopo due giorni Mario riceve una mail che indica l’avvenuto rimborso sulla carta salvata.



# User stories (6)

Annalisa



## Prenotazione di un soggiorno

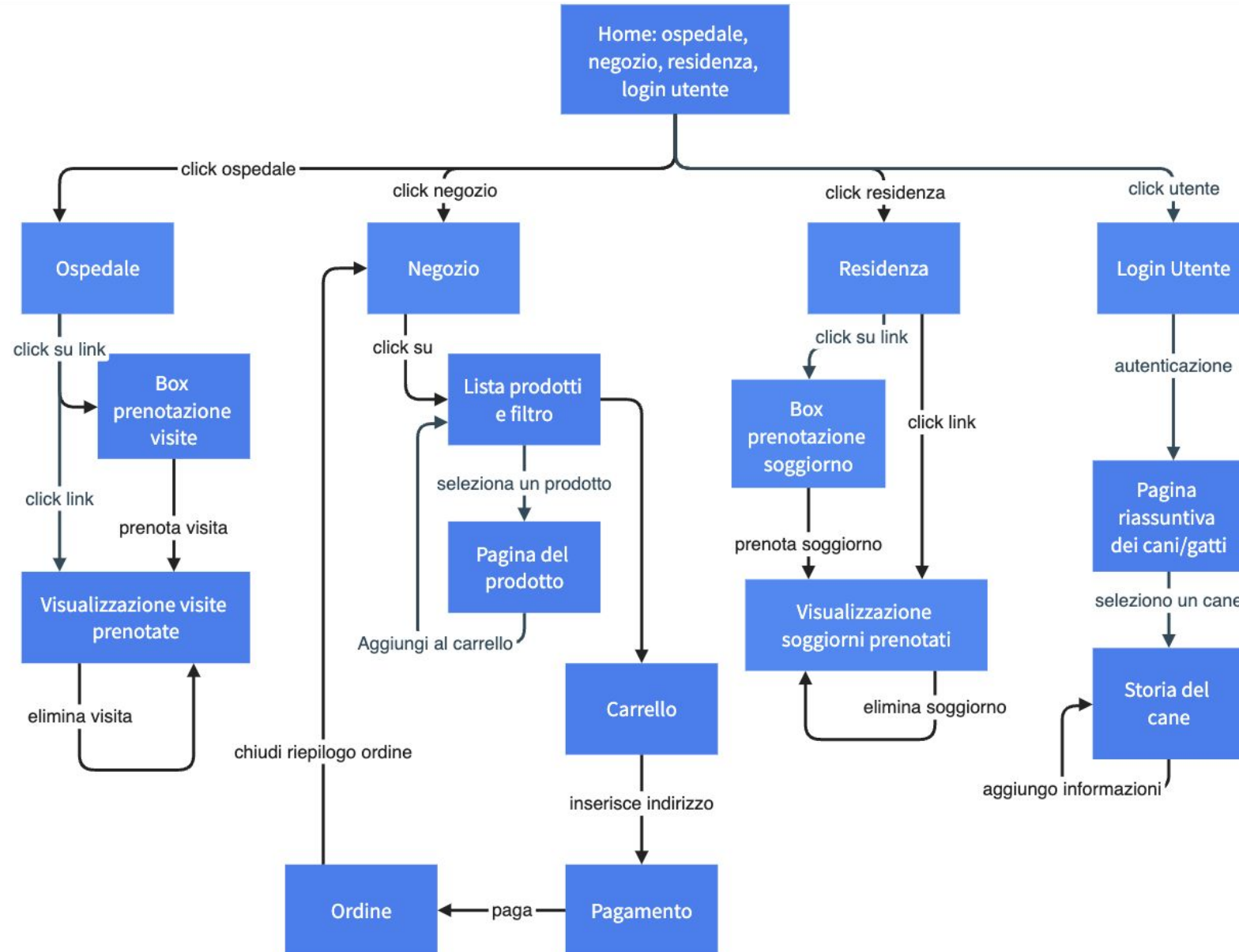
Annalisa deve lasciare il suo cane Hachi, un akita inu di 1 anno, e decide di affidarsi alla **residenza *Pet Life***. Prima di effettuare la prenotazione, Annalisa telefona alla segreteria della pensione per chiedere se sia possibile che il soggiorno possa avvenire all'interno di un box senza altri cani perché il suo Hachi non è molto socievole. Dopo la conferma da parte della segreteria, procede con la prenotazione attraverso il sito. Inoltre dichiara che il cane ogni 2 giorni ha necessità di prendere delle medicine per un problema allo stomaco. Annalisa conferma la prenotazione e paga il soggiorno mediante carta di credito.

# Spikes to be done

- Back-end: **Spring**
- Front-end: **Angular**
- Autenticazione: **Google, Facebook**
- Importazione evento su **Calendar**
- Android: **Flutter**



# User interaction draft



# CRC Cards first draft

Classe	Responsabilità	Attributi	Collaboratori
Utente	può avere dei cani/gatti di sua proprietà	nome, cognome	Struttura, Negozio, Residenza, Ospedale, Animale
Animale	può essere prenotato per una visita o per un soggiorno	nome, data di nascita, razza, patologie, peso, pelo	Ospedale, Residenza
Negozio	gestione prodotti	nome, indirizzo	Prodotto, Residenza

# CRC Cards first draft (2)

Classe	Responsabilità	Attributi	Collaboratori
Ospedale	gestire le prenotazioni degli animali	nome, indirizzo	Visita, Animale, Struttura
Residenza	gestire le prenotazioni (soggiorno) degli animali	Nome, indirizzo	Soggiorno
Prodotto	-	costo, quantità, categoria	Negozi
Visita	-	durata, data, orario	Ospedale



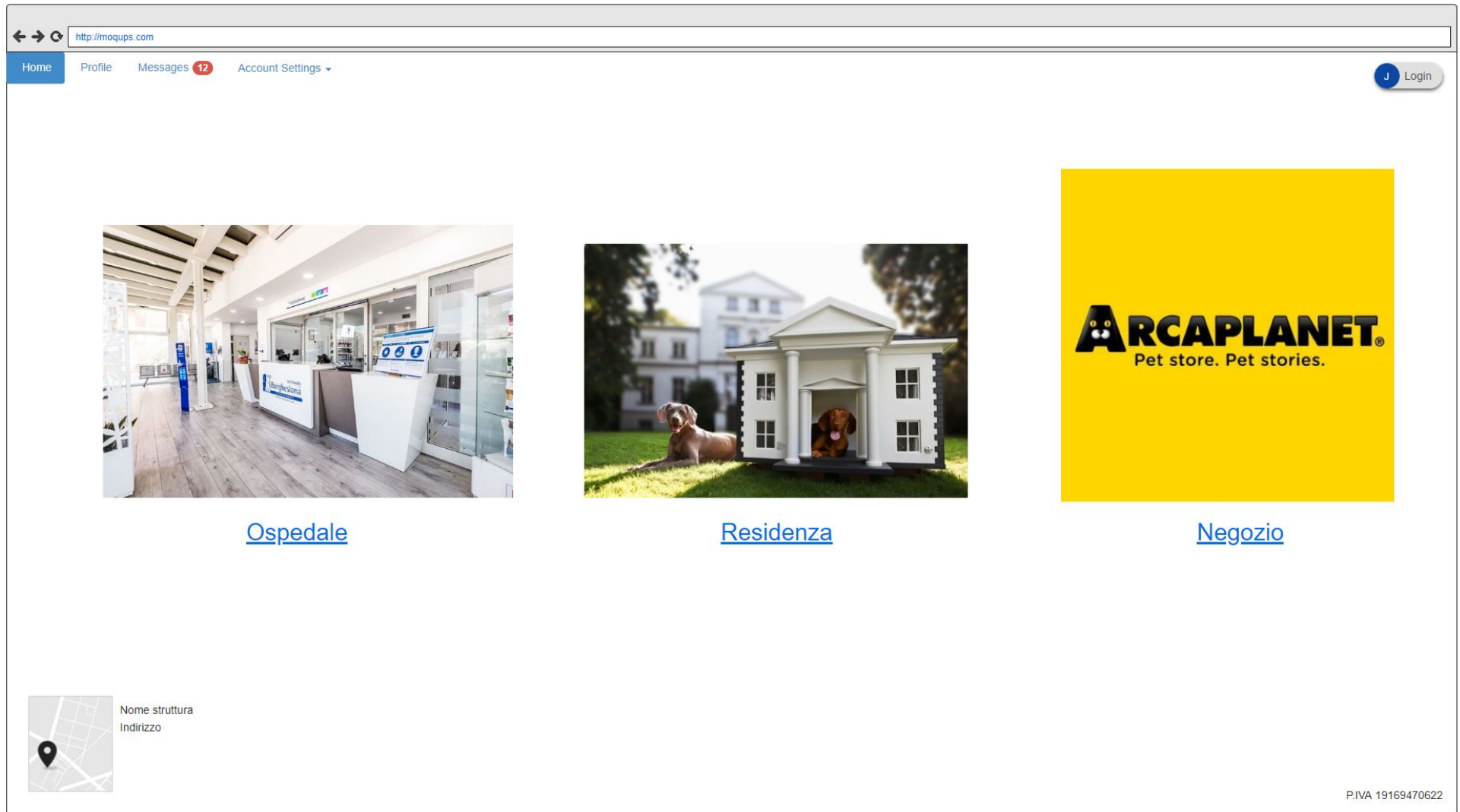
# CRC Cards first draft (3)

Classe	Responsabilità	Attributi	Collaboratori
Storia	mantenere le attività del cane/gatto che ha svolto nelle strutture e non	-	Animale, Utente, Visita, Soggiorno, Ordine
Carrello	mantenere una lista di prodotti che l'utente vuole acquistare	lista dei prodotti	Prodotto, Utente, Negozio
Soggiorno	mantenere informazioni sul soggiorno di un animale nella residenza	inizio e fine soggiorno, note, lista informazioni	Residenza, Animale, Utente

# CRC Cards first draft (4)

Classe	Responsabilità	Attributi	Collaboratori
Ordine	mantenere le informazioni di un acquisto di un prodotto da parte di un utente	data acquisto, indirizzo di consegna, data consegna	Animale, Utente, Visita, Soggiorno, Ordine

# Mockups



# Mockups (2)



# II Project Review

## Agenda

- Status as of January 10-11 2022
  - Board Trello e Spikes
  - Software Architecture
  - Class Diagram



# Board Trello e Spikes

Boards: [Link Trello](#)



Spikes: [Link Github](#)

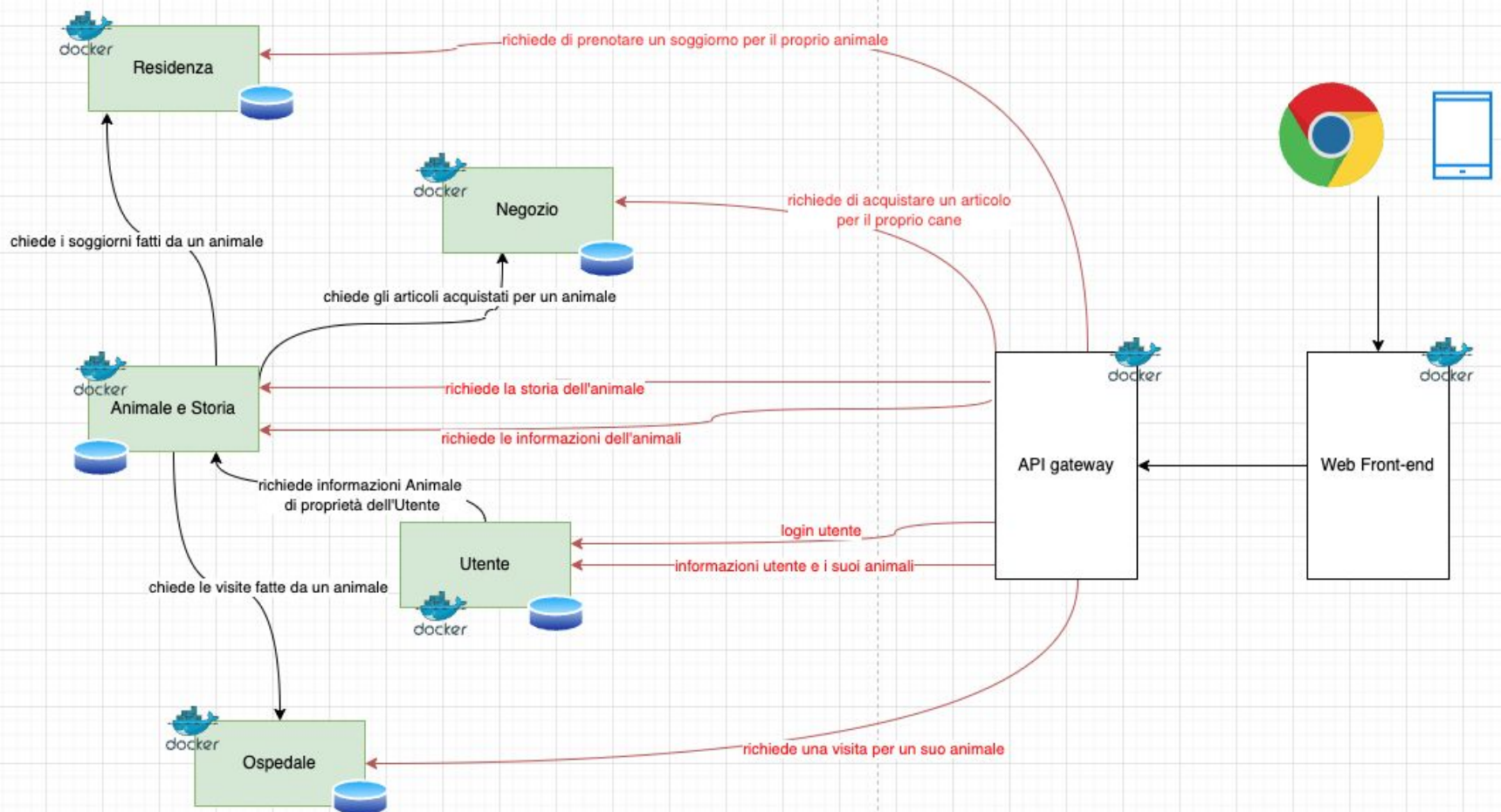
# Software Architecture (draft)

## Nota

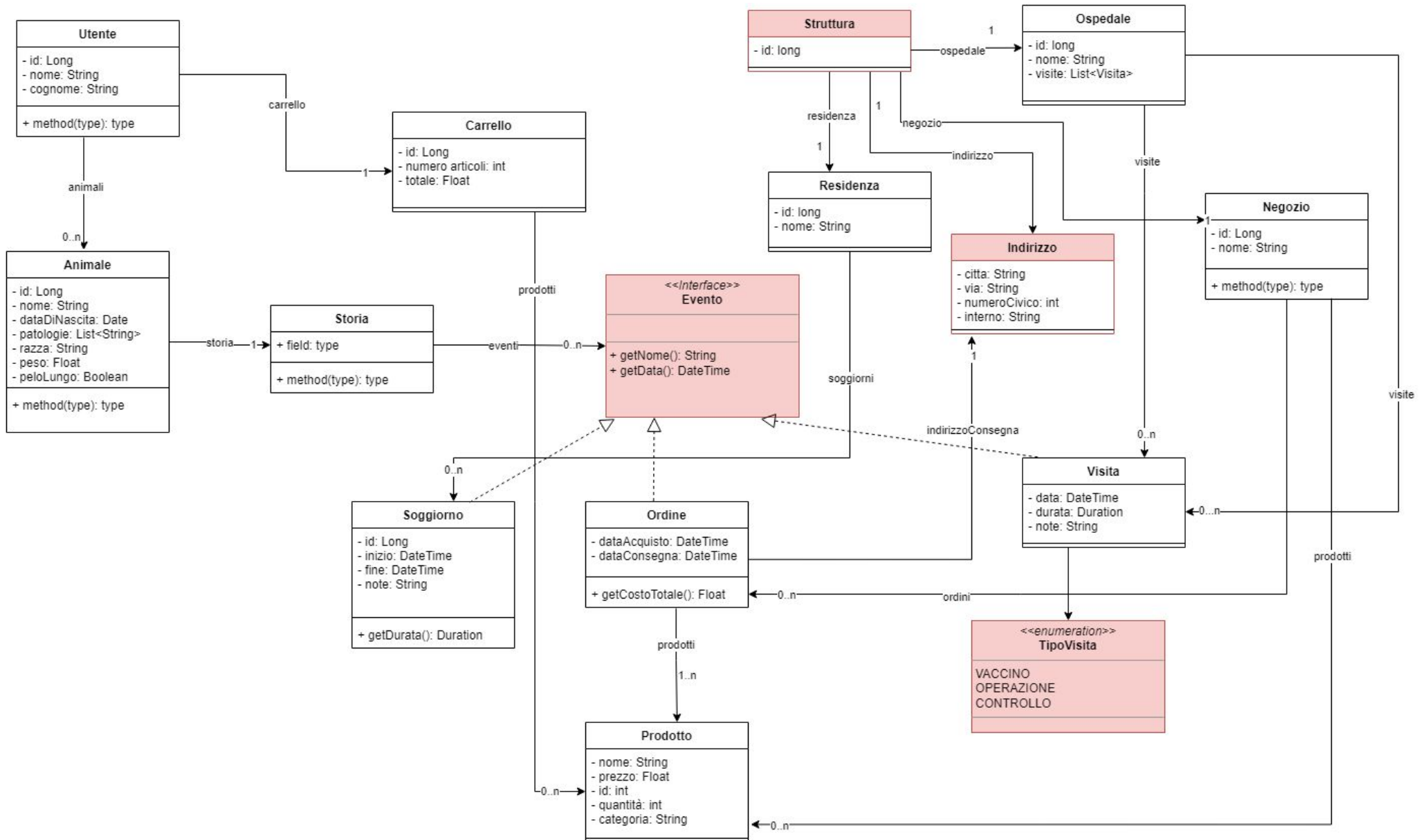
In rettangolo i microservizi.

Le frecce sono le comunicazioni asincrone tra i microservizi.

Frecce rosse sono richieste dal browser che passano prima dall'API gateway



# Class Diagram (draft)





**Thank you for your attention!**

**Questions?**