**Specifica dei Requisiti Software**

Provenzi Manuel, Molteni Mirko, Molteni Filippo, Piacentini Alessandro

INDICE

….

1 INTRODUZIONE

* 1. Scopo del documento

Lo scopo del documento SRS è quello di specificare i requisiti dell’applicazione “E-Commerce VR” per facilitarne lo sviluppo e la valutazione

* 1. Obiettivo del progetto

L’obiettivo del progetto “E-Commerce VR” è quello di realizzare un’applicazione che permette di migliorare l’esperienza dello shopping online utilizzando i dispositivi VR e la realtà virtuale, ricreando uno store in 3D e permettendo all’utente di muoversi all’interno di esso e di acquistare i prodotti che si possono osservare

* 1. Attori coinvolti

Gli stakeholder coinvolti in questo progetto sono:

* Sviluppatori
* Committenti
* Utenti finali
  1. Ambito del progetto

Implementando l'applicazione "E-Commerce VR", un'esperienza innovativa e coinvolgente che porta un’ e-store in un ambiente virtuale. Questo progetto fornisce una soluzione tecnologica standardizzata, consentendo una comunicazione più efficace.

1. SERVIZI DEL SISTEMA
   1. Analisi del contesto

Per l’analisi del contesto, andare a guardare il file [Contesto.docx](https://github.com/MirkoMolteni/GestioneProgetti/blob/main/Fase_1/Contesto.docx)

* 1. Requisiti funzionali

R1 Login / Registrazione

* Introduzione: tutti gli utenti devono essere registrati per accedere al programma. La registrazione può essere eseguita nella schermata iniziale dell'applicazione.
* Input:
  + Login: Username e password dell'account.
  + Registrazione: Nome, cognome, username, e-mail, password e telefono.
* Elaborazione: i dati inseriti vengono inviati al server per l'elaborazione. Il server esegue i controlli necessari sui dati e, se sono accettabili, li inserisce nel database.
* Output:
  + Login corretta: L'utente viene reindirizzato allo store.
  + Login errata: Viene visualizzato un messaggio di errore.

R2 Movimento

* Introduzione: gli utenti devono essere in grado di muoversi all'interno dell'ambiente virtuale per esplorare il negozio.
* Input: comandi di movimento tramite il controller VR.
* Elaborazione: il sistema elabora i comandi di movimento dell'utente e aggiorna la posizione virtuale dell'utente all'interno dell'ambiente VR.
* Output: l'utente visualizza il movimento della propria rappresentazione virtuale all'interno del negozio .

R3 Visionare il prodotto

* Introduzione: gli utenti devono essere in grado di visionare i prodotti disponibili nel negozio.
* Input: navigazione tramite interfaccia VR per visualizzare i prodotti.
* Elaborazione: il sistema recupera e mostra all'utente i prodotti disponibili nel negozio.
* Output: l'utente visualizza i prodotti disponibili con le relative informazioni come immagine, nome, prezzo, ecc.

R4 Aggiungere al carrello

* Introduzione: gli utenti devono essere in grado di aggiungere prodotti selezionati al proprio carrello virtuale.
* Input: selezione del prodotto desiderato tramite interfaccia VR.
* Elaborazione: il sistema registra i prodotti selezionati dall'utente e li aggiunge al carrello virtuale.
* Output: l'utente visualizza i prodotti aggiunti al carrello e le eventuali modifiche al totale.

R5 Acquistare

* Introduzione: gli utenti devono essere in grado di completare l'acquisto dei prodotti presenti nel carrello.
* Input: conferma dell'acquisto tramite interfaccia VR.
* Elaborazione: il sistema processa l'ordine, calcola il totale e gestisce il pagamento.
* Output: l'utente riceve una conferma dell'acquisto e, se necessario, le istruzioni per il pagamento.
  1. Requisiti informativi

Per conoscere le tipologie di dati presenti nel programma, visionare il file classDiagram.png