



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO
FACOLTÀ DI SCIENZE MM.FF.NN.
CORSO DI LAUREA TRIENNALE IN INFORMATICA
CORSO DI INGEGNERIA DEL SOFTWARE

Gamerland

Problem Statement

VERSIONE 1.0

Anno Accademico 2017/18

Top Manager:

Professore
Prof. De Lucia Andrea

Partecipanti:

Nome	Matricola
Capone Natale	0512103586
Stanzione Roberto	0512103763
Iuliano Gianpaolo	0512103514

Revision History:

Data	Versione	Descrizione	Autore
10/10/2017	1.0	Discussione Problem Statement	Tutto il team

Sommario

Dominio del Problema	4
Scenari	5
Requisiti Funzionali	7
Gestione Autenticazione	7
Log-in	7
Log-out	7
Scelta ed acquisto dei prodotti nei vari cataloghi del sistema	7
Aggiunta prodotto al carrello	7
Acquisto dei prodotti presenti nel carrello	7
Iscrizione al sistema	8
Gestione dei cataloghi	8
Aggiunta di nuovi prodotti nei cataloghi	8
Rimozione di prodotti dai cataloghi	8
Gestione del magazzino	8
Modifica stato dell'ordine	8
Requisiti non Funzionali	9
Usabilità	9
Affidabilità	9
Performance	9
Implementazione	9
Ambiente di destinazione	10

1. Dominio del Problema

In una realtà, in cui l'acquisto via Internet rappresenta una forma di commercio sempre più diffusa ed in espansione, **Gamerland** è un sito che nasce per soddisfare le esigenze di quegli utenti che vogliono acquistare prodotti relativi al settore dei videogiochi senza dover lasciare le proprie abitazioni.

Gamerland è un software Web-based per la gestione di uno store online che permette di apportare miglioramenti sulla gestione di prodotti e-commerce, basati soprattutto sulla vendita di videogames, console ed accessori.

Gamerland nasce con l'idea di differenziarsi rispetto alla concorrenza mostrando all'utente Un'interfaccia semplice e dal design pulito.

L'elemento cardine che contraddistingue la nostra piattaforma dai siti rivali, quindi, è la semplicità di utilizzo e la centralità del prodotto, senza troppi fronzoli.

Gamerland si propone di offrire notevoli vantaggi per gli utenti, volti all'efficienza, sotto forma di servizi. Infatti l'utente ha la possibilità di poter gestire l'acquisto dei prodotti desiderati in modo pratico e veloce, semplicemente effettuando una registrazione al sito. Nella registrazione vengono richiesti i dati anagrafici del cliente, per l'identificazione dell'ordine, e l'indirizzo di spedizione.

- ❖ La funzione principale che il software andrà a svolgere dal punto di vista utente sarà quella di acquistare prodotti presenti nel catalogo, diviso per categorie, effettuando:
 - la registrazione, operazione comunemente utilizzata nei software dedicati alla gestione di store online;
 - la visualizzazione di ogni prodotto, presente nelle relative sezioni dello store, con annessa descrizione, disponibilità e prezzo;
 - l'aggiunta dei prodotti desiderati in un carrello virtuale;
 - La conferma di acquisto dei prodotti presenti nel carrello.
- ❖ La funzione principale del software dal punto di vista dell'amministratore, sarà quella di aggiungere o rimuovere prodotti dal catalogo tenendo sempre aggiornato lo store online.
 - L'aggiunta dei nuovi prodotti avviene con l'uso di appositi form di inserimento, che riguarderanno principalmente il nome del prodotto, la piattaforma, il prezzo, la quantità e la descrizione.
 - La rimozione dei prodotti avviene semplicemente navigando nel catalogo, in modalità admin, e cliccando sull'apposita voce di rimozione presente nel menù.

L'amministratore quindi andrà a svolgere come attore queste due principali operazioni, che sono l'aggiunta e la cancellazione dei prodotti dal catalogo dello store.

- ❖ La funzione principale del software dal punto di vista del gestore magazzino, sarà quella di visualizzare e provvedere alla spedizione degli ordini effettuati dai clienti.
 - Il gestore magazzino visualizza gli ordini spediti e da spedire;

- Nel caso in cui un ordine è nello stato da spedire, il gestore provvederà alla spedizione andando a modificare lo stato dell'ordine.
- ❖ La funzione principale del software dal punto di vista del proprietario dell'attività, sarà quella di andare a visualizzare i ricavi dello store online.
- Nello specifico il proprietario andrà a visionare il bilancio dello store.

2. Scenari

Nome Scenario	SC - acquisto del prodotto
Istanze di Attori Partecipanti	Giorgio: utente
Flusso di Eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Giorgio si connette al nostro sito tramite il suo personal computer; 2. Dopo il caricamento della home page del sito, Giorgio seleziona il catalogo da visionare nell'apposita voce del menu presente nel sito. 3. Giorgio, visionando il catalogo, intenzionato ad acquistare un prodotto, clicca sull'apposito tasto per aggiungere il prodotto al carrello; 4. Giorgio, dopo aver aggiunto i prodotti desiderati al carrello, vuole procedere all'acquisto, quindi clicca sul tasto del carrello posizionato nella barra del menù; 5. Giorgio visualizza il carrello, se è un cliente registrato e loggato, clicca sul tasto "procedi all'acquisto" altrimenti deve effettuare il login o eventualmente registrarsi al sistema; 6. Premendo su "procedi all'acquisto" viene reindirizzato alla pagina di riepilogo e conferma dell'ordine; 7. Giorgio preme sul tasto "conferma ordine" e l'acquisto è effettuato.

Nome Scenario	SC – gestione spedizione
Istanze di Attori Partecipanti	Matteo: Gestore magazzino
Flusso di Eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Matteo si connette al nostro sito tramite il suo personal computer; 2. Dopo il caricamento della home page del sito, Matteo effettua il login e tramite le sue credenziali accede all'area magazzino; 3. Matteo, visualizza gli ordini e il loro stato; 4. Matteo, dopo aver preparato fisicamente l'ordine e averlo consegnato al corriere, cambia lo stato dell'ordine da "non spedito" in "spedito";

Nome Scenario	SC – visualizzazione ricavi
Istanze di Attori Partecipanti	Steve: Proprietario attività
Flusso di Eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Steve si connette al nostro sito tramite il suo personal computer; 2. Dopo il caricamento della home page del sito, Steve effettua il login e tramite le sue credenziali accede all'area adibita al controllo ricavi; 3. Steve, visualizza il numero degli ordini e il ricavato da quest'ultimi;

3. Requisiti Funzionali

RF 0 – Gestione Autenticazione

Questa funzionalità sarà utilizzata da due tipologie di attori, raccoglie tutte le informazioni riguardanti l'autenticazione degli utenti iscritti e dell'amministratore. Nello specifico:

RF 0.1 – Log-in: Questa funzionalità permette di effettuare l'accesso al sistema con le credenziali delle due differenti tipologie di utilizzatori.

Attore: Amministratore

RF 0.1.1: Questa funzionalità permetterà l'accesso al sistema alla figura dell'amministratore, dove nella schermata di competenza potrà effettuare la modifica dei prodotti presenti nel catalogo. La modifica riguarda l'aggiunta o la rimozione di articoli.

Attore: Utente

RF 0.1.2: Questa funzionalità permetterà l'accesso al sistema alla figura dell'utente iscritto, che nella schermata di competenza potrà effettuare l'aggiunta di prodotti nel carrello ed il relativo acquisto.

Attore: Proprietario attività

RF 0.1.3: Questa funzionalità permetterà l'accesso al sistema alla figura del proprietario dell'attività, dove nella schermata di competenza potrà visualizzare il numero degli ordini e il relativo ricavo.

Attore: Gestore magazzino

RF 0.1.4: Questa funzionalità permetterà l'accesso al sistema alla figura del gestore del magazzino, dove nella schermata di competenza potrà visualizzare lo stato degli ordini e modificarlo.

RF 0.2 – Log-out: Questa funzionalità permette di uscire dal sistema, ma non impedisce la Navigazione all'interno di esso.

RF 1 – Scelta ed acquisto dei prodotti nei vari cataloghi del sistema

RF 1.1 – Aggiunta prodotto al carrello: questa funzionalità permette all'utente di scegliere i prodotti d'acquistare e inserirli in un carrello virtuale.

RF 1.2 – Acquisto dei prodotti presenti nel carrello: questa funzionalità permette la conferma e l'acquisto dei prodotti inseriti nel carrello virtuale.

RF 2 – Iscrizione al sistema

Tramite questa funzionalità è possibile registrare i propri dati personali e quindi registrarsi all'interno del sistema. La registrazione al sistema permetterà all'utente di effettuare l'accesso autenticato al sistema così che possa acquistare i prodotti. L'utente deve provvedere autonomamente all'iscrizione al sito.

RF 3 - Gestione dei cataloghi

Questa funzionalità permette, solo all'amministratore del sistema, di modificare il contenuto dei cataloghi tramite l'aggiunta e la rimozione dei vari prodotti.

Attore: Amministratore

RF 3.1: Aggiunta di nuovi prodotti nei cataloghi:

grazie a questa funzionalità, l'amministratore del sistema può aggiungere dei nuovi prodotti ai vari cataloghi compilando l'apposito form.

RF 3.2: Rimozione di prodotti dai cataloghi:

grazie a questa funzionalità, l'amministratore del sistema può rimuovere un prodotto dai vari cataloghi.

RF 4 - Gestione del magazzino

Questa funzionalità permette, solo al gestore del magazzino, di modificare lo stato degli ordini che non sono stati ancora spediti.

Attore: Gestore magazzino

RF 4.1: Modifica stato dell'ordine:

grazie a questa funzionalità, il gestore magazzino può cambiare lo stato di un ordine da "non spedito" a "spedito".

4. Requisiti non Funzionali

RNF 1 – Usabilità

Il sistema deve essere facile da utilizzare, cioè l'utente deve essere in grado di interagire con il sistema in modo facile e veloce. Inoltre deve essere facilmente utilizzabile anche da persone che non hanno molta esperienza nel campo degli acquisti online.

Il sistema dovrà avere un'interfaccia grafica semplice e di facile comprensione così che l'utente possa soddisfare le proprie esigenze in modo veloce e pratico.

RNF 2 – Affidabilità

Il sistema è basato su un database relazionale con un'architettura client-server.

Le tecniche per il riconoscimento degli utenti sono basate prevalentemente sul login.

I principali utilizzatori del sistema sono l'amministratore e l'utente privato, quindi avranno permessi diversi all'interno del software. L'amministratore sarà l'unica figura ad avere accesso all'area Admin che permette di modificare i cataloghi; l'utente registrato potrà navigare liberamente tra i cataloghi ma non potrà accedere alle funzioni di modifica di essi. L'acquisto dei prodotti potrà essere effettuato solo se l'utente è registrato e abbia effettuato il login.

RNF 3 – Performance

Essendo un sito di e-commerce, il software verrà utilizzato solo tramite Internet e di conseguenza, la risposta del software all'interazione dell'utente, sarà condizionata principalmente dalla rete.

Tuttavia, il sistema è ottimizzato in modo tale che l'elaborazione di una richiesta avvenga in modo rapido e nell'ordine di pochi secondi.

RNF 4 – Implementazione

La parte back-end del sistema è stato realizzato utilizzando il linguaggio Java Servlet ed è eseguito sulla piattaforma Apache. Per i dati degli utenti, dei prodotti e altri dati, si utilizza il DBMS relazionale MySQL. La parte front-end è stata realizzata utilizzando il linguaggio di markup come HTML5, i fogli di stile CSS3, Bootstrap, JQuery, Ajax che vanno ad implementare la parte grafica del sito.

5. Ambiente di Destinazione

Essendo un'applicazione di tipo Web, il sistema Gamerland potrà essere accessibile da ogni tipologia di dispositivo connesso alla rete: PC, Smartphones, Tablet, smart tv etc. Il sistema, inoltre, sarà ottimizzato in modo da poterlo visualizzare su diversi browser come Chrome, Mozilla, Safari, Opera etc.