



# Università degli Studi di Salerno

Corso di Ingegneria del Software

## JapanWorld Problem Statement Versione 1.1



Data: 16/09/2020

Progetto: JapanWorld	Versione: 1.1
Documento: Problem Statement	Data: 16/09/2020

### Coordinatore del progetto:

<b>Nome</b>	<b>Matricola</b>
Emanuele Patella	0512104730

### Partecipanti:

<b>Nome</b>	<b>Matricola</b>
Emanuele Patella	0512104730

<b>Scritto da:</b>	Emanuele Patella
--------------------	------------------

## Revision History

<b>Data</b>	<b>Versione</b>	<b>Descrizione</b>	<b>Autore</b>
15/09/2020	1.0	Problem Statement Versione 1	Emanuele Patella
16/09/2020	1.1	Revisione Casi d'uso	Emanuele Patella

# Indice

1. Current situation.....	3
2. Scenarios.....	3
3. Requirements.....	3
3.1. Functional requirements.....	3
3.2. Non functional requirements.....	4
3.3. Pseudo Requirements.....	4
4. Project schedule.....	4
5. Target environments.....	4
6. Client acceptance criteria.....	5

# 1. Situazione corrente

I principali siti che si occupano della compra-vendita online di prodotti a tema animazione e fumetti giapponesi hanno dei problemi molto ben evidenti a livello di accessibilità da parte degli utenti.

Le piattaforme non forniscono supporto agli utenti non specializzati, impedendo loro di poter visionare il sito in tranquillità senza l'aiuto di un utente che conosca già il sistema.

Applicare i filtri desiderati alle ricerche è spesso un processo complesso e poco intuitivo.

Cercare un prodotto può essere complesso anche per problemi legati alla fiscalità dei parametri di ricerca, quando la maggior parte degli utenti cerca prodotti per sentito dire o per assonanza rispetto a nomi che già conoscono.

Le interfacce poi, riempiono lo schermo di moltissimi avvisi e banner pubblicitari, rendendo spesso la navigazione un'operazione frustrante.

## 2. Scenari

Mi soffermerò nella descrizione solo di un paio di scenari, per adesso, in quanto verranno approfonditi nei documenti successivi.

- Il primo scenario che vado a descrivere è quello relativo alla ricerca di un prodotto, Da parte di un pensionato medio, Giuseppe (Utente non esperto) sapendo il nome del prodotto che sta cercando:
  - Giuseppe sta accedendo al sito che stiamo sviluppando per effettuare un acquisto per il nipote, patito di fumetti giapponesi (Noti come *"Manga"*);
  - Giuseppe accede al sito e vede che, nell'interfaccia, è presente una barra di ricerca in alto, nella quale è possibile inserire una frase per la ricerca;
  - Giuseppe inserisce il nome del manga che il nipote vuole e fa click su *"Cerca"*;
  - Se il manga è presente all'interno dello store tutti i numeri di tale opera vengono mostrati a schermo a Giuseppe;

- Il nostro utente, a questo punto, non deve far altro che premere su “*Aggiungi al carrello*” e il prodotto sarà pronto per l’acquisto.
- Il secondo scenario è direttamente collegato al primo, in quanto un utente non esperto, Paolo, cerca anche lui un manga, ma non ne conosce il titolo:
  - Paolo accede al sito per acquistare un manga che sa essere presente in magazzino, ma del quale non ricorda il titolo;
  - Paolo, allora, utilizza i filtri presenti all’interno della pagina per visionare tutti i manga presenti nel magazzino;
  - Una volta scorso l’elenco, trova il prodotto a cui è interessato e lo aggiunge al carrello, sempre attraverso un click sul pulsante “*Aggiungi al carrello*”.
- Il terzo scenario che vado ad illustrare è quello relativo alla registrazione al sito, operazione necessaria per effettuare alcune delle operazioni che il sito consente, in quanto il venditore utilizza i profili utente per tenere traccia delle transazioni (Attore protagonista: Paolo):
  - Paolo vuole creare un suo profilo utente sulla piattaforma, di modo da poter effettuare gli acquisti che desidera, allora fa click su “*Login*”, di modo da passare alla schermata di accesso alla pagina personale;
  - Una volta caricata la pagina, si troverà di fronte ad una form da compilare per accedere al proprio profilo e a un link per registrarsi qualora non se ne avesse già uno. Paolo farà click su questo link;
  - Una volta cliccato si aprirà una pagina con 3 campi da compilare per creare il profilo utente, una volta compilati e premuto su registrati, il profilo sarà on-line e si ci potrà accedere.

## 3. Requisiti

### 3.1. *Requisiti Funzionali*

Gli utenti del nostro sito dovrebbero essere in grado di Registrarsi sulla nostra piattaforma.

Gli utenti devono poter effettuare acquisti dei prodotti finché ne sono presenti in magazzino.

Il proprietario del negozio deve essere in grado di inserire nuovi prodotti in magazzino e di aggiornare il numero di quelli già presenti.

Gli utenti devono poter controllare il contenuto del loro carrello in ogni momento.

Gli utenti devono poter visualizzare la loro cronologia acquisti dal loro profilo personale.

### 3.2. *Requisiti Non Funzionali*

Il sito deve essere on-line H24, 7 giorni su 7, eccezion fatta per eventuali manutenzioni, precedentemente annunciate.

Il tempo di risposta dell'aggiunta di un prodotto al carrello deve essere minore di 1 secondo.

Il tempo di risposta alla registrazione di un utente deve essere di massimo 2 secondi.

Il tempo di risposta della for di pagamento deve essere di 5/10 secondi al massimo.

I dati personali degli utenti non devono venire memorizzati in chiaro, ma criptati, per evitare eventuali fuoriuscite di dati personali.

### 3.3. *Pseudo Requisites*

Il sito va scritto in linguaggio HTML, con la parte di back-hand in JavaScript e il database in SQL.

Il sito dovrebbe poter aggiungere dinamicamente prodotti al suo database anche attraverso la lettura del codice a barre con l'apposito scanner.

## 4. Piano di sviluppo

Date soggette a cambiamenti qualora si verificassero imprevisti:

- Consegna del problem statement: 16/09/2020
- Consegna del Requirement Analysis Document: 23/09/2020
- Consegna del Sysrtem Design Docuement: 30/09/2020
- Consegna dell'Objective Design Document: 20/10/2020

- Consegna del Test Plan: 25/10/2020
- Consegna del Test Case Specification: 27/10/2020
- Consegna dei Test Execution Reports: 29/10/2020
- Consegna del prodotto completo: 31/10/2020

## 5. Ambiente di sviluppo

Il prodotto che andrò a creare sarà rilasciato sul web, con server fisico a parte, e farà parte dell'ambiente degli e-commerce a tema fumettistico e di animazione.

L'ambiente sarà molto competitivo, poiché la maggior parte dei negozi a tema tende ad avere un proprio profilo online o un vero e proprio sito per vendere i propri prodotti.

L'obiettivo che mi prefisso è quello di rendere accattivante la piattaforma a livello estetico, ma, allo stesso tempo, facile da usare, così che possa attirare e fidelizzare il maggior numero possibile di utenti.

## 6. Criteri di accettazione del cliente

I criteri di accettazione del cliente sono:

- Il sito web deve permettere la memorizzazione di tutti i prodotti presenti nel magazzino del negozio;
- Il sito deve essere di facile utilizzo da parte degli utenti, abituali o meno;
- Il sito deve superare tutti gli stress test a cui verrà sottoposto con non più del 1% di crash sul totale dei test;
- Il sito deve essere graficamente appagante per il venditore e per coloro che faranno parte dei beta testers.