

Università degli Studi di Salerno

Corso di Ingegneria del Software

UNISA-TCG Problem Statement Versione 1.0



Data: 14/10/2025

Progetto: UNISA-TCG	Versione: 1.0
Documento: Problem Statement	Data: 14/10/2025

Coordinatore del progetto:

Nome	Matricola
Sepe Giuseppe	0512119386

Partecipanti:

Nome	Matricola
Senatore Francesco	0512120568
Sepe Giuseppe	0512119386
Sullo Diego	0512119455

Scritto da:	Senatore Francesco, Sepe Giuseppe, Sullo Diego
--------------------	--

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autore
14/10/2025	1.0	Problem Statement	Francesco Senatore, Diego Sullo, Giuseppe Sepe

Indice

Problem Statement.....	3
1. Problem Domain.....	3
2. Scenarios.....	4
2.1 Ricerca carta rara Pokémon.....	4
2.2 Aggiunta al carrello e modifica quantità.....	4
2.3 Checkout con carta.....	4
2.4 Gestione ordine effettuati.....	4
2.5 Gestione catalogo e ordini.....	4
3. Functional requirements.....	5
4. Nonfunctional requirements.....	5
5. Target environment.....	5
6. Deliverable & deadlines.....	5

Problem Statement

1. Problem Domain

Il mercato dei GCC e TCG (Pokémon, Yu-Gi-Oh!, MTG) è frammentato: cataloghi disomogenei, informazioni incomplete sullo stato delle carte, processi di acquisto non sempre chiari/sicuri. Gli utenti (collezionisti e giocatori) faticano a trovare prodotti affidabili con filtri efficaci (set, lingua, rarità, condizioni) e un checkout lineare.

Molte piattaforme di e-commerce e rivenditori indipendenti offrono già servizi per la compravendita di carte collezionabili, consentendo agli utenti di consultare cataloghi, confrontare prezzi e acquistare prodotti o accessori per le proprie collezioni.

Tuttavia, ogni piattaforma adotta una propria struttura di catalogo, logica di prezzo e processo di transazione, senza un sistema unificato o standardizzato che gestisca in modo coerente i dati sui prodotti, il trading tra utenti e la sicurezza delle operazioni.

Il sistema dovrà garantire prestazioni elevate e tempi di caricamento rapidi anche in presenza di un catalogo ampio. L'infrastruttura sarà progettata per essere scalabile e accessibile da dispositivi diversi (desktop, tablet, smartphone).

Il progetto intende quindi realizzare una piattaforma moderna, funzionale e orientata alle esigenze degli appassionati, che non solo agevoli l'acquisto ma diventi un punto di riferimento per le community.

2. Scenarios

2.1 Ricerca carta rara Pokémon

Scenario Concreto: Un acquirente cerca “Charizard”, applica il filtro “Carte singole” e apre la scheda prodotto più rilevante.

Attori partecipanti: Acquirente

2.2 Aggiunta al carrello e modifica quantità

Scenario Concreto: L’acquirente aggiunge un booster “Jungle” e un accessorio “Bustine protettive”, in seguito nel carrello porta la quantità del booster da 1 a 3 e rimuove l’accessorio.

Attori partecipanti: Acquirente

2.3 Checkout con carta

Scenario Concreto: L’acquirente inserisce indirizzo, esegue il pagamento, e riceve conferma via email con link di tracking.

Attori partecipanti: Acquirente, Payment Service Provider (simulato), Servizio email/notifiche

2.4 Gestione ordine effettuati

Scenario Concreto: L’acquirente apre “I miei ordini”, contenente tutti gli ordini effettuati da lui e i vari dettagli di ogni ordine (prodotti acquistati, spedizione, indirizzo di fatturazione)

Attori partecipanti: Acquirente, Servizio email/notifiche, Corriere (simulato)

2.5 Gestione catalogo e ordini

Scenario Concreto: Il gestore aggiorna il prezzo di una serie di carte, imposta la quantità di un booster a 0 (esaurito) e visualizza gli ordini del giorno.

Attori partecipanti: Gestore

3. Functional requirements

Il sistema deve:

1. Permettere la **registrazione e autenticazione** degli utenti.
2. Consentire la **ricerca e il filtraggio** delle carte per nome, espansione, rarità, prezzo, ecc.
3. Gestire un **carrello elettronico** e un **processo di pagamento sicuro**.
4. Fornire un **catalogo unificato** di carte, con dati standardizzati e aggiornati.
5. Implementare un **sistema di gestione ordini** e tracking spedizioni.
6. Permettere **recensioni e valutazioni** per utenti e prodotti.
7. Includere un **pannello amministratore** per la gestione dei contenuti, utenti e transazioni.

4. Nonfunctional requirements

1. **Sicurezza:** tutte le transazioni e i dati sensibili devono essere protetti tramite HTTPS e crittografia.
2. **Usabilità:** interfaccia intuitiva e responsive, accessibile da desktop e mobile..
3. **Scalabilità:** il sistema deve poter essere facilmente esteso per gestire nuove categorie di prodotti o giochi.
4. **Manutenibilità:** codice modulare e documentato per facilitare aggiornamenti futuri.
5. **Compatibilità:** funzionamento garantito su browser moderni (Chrome, Firefox, Safari, Edge).

5. Target environment

- **Front-end:** applicazione web responsive (HTML5, CSS3, JavaScript).
- **Back-end:** eseguito su un server Tomcat, servlet java e mySQL come DBMS
- **Hosting:** locale, trasferibile su un eventuale server cloud (AWS o simili)
- **Browser supportati:** Chrome, Edge, Firefox, Safari.
- **Dispositivi:** PC, tablet e smartphone (Android/iOS).
- **Sistemi di pagamento integrati:** PayPal, carte di credito.

6. Deliverable & deadlines

Deliverable	Deadline
Start-up progetto	7 ottobre 2025
Problem Statement: 14 ottobre 2025	14 ottobre 2025
Requisiti e casi d'uso	28 ottobre 2025
Requirements Analysis Document:	11 novembre 2025
System Design Document	25 novembre 2025
Specifica delle interfacce dei moduli del sottosistema da implementare (parte dell'Object Design Document):	8 dicembre 2025
Piano di test di sistema e specifica dei casi di test per il sottosistema da implementare	16 dicembre 2025