

Università degli Studi di Salerno
Corso di Ingegneria del Software

RAAF-GAMING
Requirements Analysis Document
Versione 1.2



Data: 28/10/2021

Partecipanti:**Nome****Matricola**

Rocco Iuliano

0512106804

Francesco Peluso

0512107194

Antonio De Lucia

0512109225

Antonio Maddaloni

0512107890

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autore
28/10/2021	1.0	Prima stesura del documento	Membri del team
20/12/2021	1.1	Rifinitura Class Diagram e Sequence	Membri del team
21/12/2021	1.2	Rifinitura Sequence Diagram	Membri del team

Indice

- 1. Introduzione
 - 1.1. Scopo del sistema
 - 1.2. Ambito del sistema
 - 1.3. Obiettivi e criteri di successo del progetto
 - 1.4. Definizioni, acronimi e abbreviazioni
- 2. Sistema corrente (Competitor)
- 3. Sistema proposto
 - 3.1. Overview
 - 3.2. Requisiti funzionali
 - 3.3. Requisiti non funzionali
 - 3.4. Modelli di sistema
 - 3.4.1. Scenari
 - 3.4.2. Modello dei casi d'uso
 - 3.4.3. Modello a oggetti
 - 3.4.4. Modello dinamico
 - 3.4.5. Mock-ups e Navigational Path

1. Introduzione

1.1. Scopo del Sistema

Lo sviluppo del web ha reso popolare la vendita e l'acquisto di oggetti tramite

negozi online, il cosiddetto e-commerce, che durante gli ultimi anni ha cambiato radicalmente il modo in cui le persone fanno shopping. Questo sviluppo ha coinvolto anche il mondo videoludico e ha fatto sì che la richiesta d'acquisto di prodotti videoludici online crescesse in modo esponenziale. Per questo RAAF-GAMING ha l'obiettivo di proporsi in questo settore come un e-commerce di riferimento per la vendita di questi prodotti a prezzo scontato. Inoltre, al giorno d'oggi c'è una grande affluenza sui siti web che offrono la possibilità di acquistare noti videogiochi a prezzi scontati ma è anche molto richiesto una piattaforma web per la vendita di console e abbonamenti ad un prezzo ragionevole, proprio per questo RAAF-GAMING offre la possibilità di acquistare oltre ai videogiochi, le console e gli abbonamenti a prezzi scontati.

1.2. Ambito del sistema

L'ambito del sistema riguarda l'ambiente web ed è orientato per tutti gli appassionati del gaming interessati all'acquisto di prodotti videoludici.

1.3. Obiettivi e criteri di successo del sistema

L'obiettivo di RAAF-GAMING è quello di porsi come nuovo sito e-commerce per la vendita online di prodotti videoludici ed essere un sito di riferimento per tutti gli appassionati del gaming. I vari obiettivi sono:

- Semplificare l'acquisto dei prodotti videoludici;
- Fornire una funzionalità per far sì che l'utente possa fornire feedback su un prodotto venduto sul sito in modo da agevolare lo scambio di informazioni e opinioni tra i clienti;
- Fornire informazioni sulla spedizione degli ordini dei clienti

I criteri di accettazione del sistema sono:

- Il sito deve essere responsive, ovvero deve potersi adattare a qualsiasi tipo di schermo sulla quale verrà visualizzato
- Il sito deve rispettare tutti i requisiti descritti con priorità alta

1.4. Definizioni, acronimi e abbreviazioni

- DLC è l'acronimo di Downloadable Content e rappresenta un prodotto che ha una key.
- PEGI è l'acronimo Pan European Game Information e rappresenta un valore numerico che indica la soglia d'età minima per poter giocare a un determinato videogioco.

2. Sistema corrente

Attualmente non esiste un sistema corrente però ci sono svariati siti competitor che si occupano della vendita online dei prodotti videoludici.

3. Sistema proposto

3.1. Overview

Il sistema da noi proposto è un'applicazione web per la vendita online di prodotti videoludici.

3.2. Requisiti funzionali

RAAF-GAMING prevede vari tipi di utenti:

- Utente registrato al sito
- Utente visitatore
- Gestore degli ordini
- Gestore del magazzino

Il sistema deve consentire a un utente registrato al sito di poter effettuare:

RF_1: Log-in: il sistema deve consentire di autenticarsi nel sito.
Priorità= alta.

RF_2: Log-out: il sistema deve consentire permette di scollegarsi dal sito. **Priorità=** alta.

RF_3: Aggiungere un prodotto al carrello: il sistema deve consentire all'utente di inserire un prodotto nel carrello per poi poter procedere all'acquisto.
Priorità= alta.

RF_4: Rimuovere prodotti dal carrello: il sistema deve consentire di rimuovere un prodotto precedentemente inserito nel carrello.
Priorità= alta.

RF_5: Visualizzare i prodotti del carrello: il sistema deve permettere all'utente di poter visualizzare i prodotti che ha inserito nel carrello.
Priorità= alta.

RF_6: Ottenere una carta fedeltà: il sistema deve consentire all'utente di accumulare punti ad ogni acquisto che potranno essere utilizzati per poter ottenere sconti in un eventuale negozio fisico.

Priorità= alta.

RF_7: Procedere con l'acquisto dei prodotti nel carrello: il sistema deve consentire l'acquisto dei prodotti presenti nel carrello

Priorità= alta.

RF_8: Recensire un prodotto: il sistema deve consentire a un utente di poter recensire e assegnare un voto a un prodotto in vendita sul sito.

Priorità= alta.

RF_9: Modificare i dati personali: il sistema deve consentire all'utente di poter modificare i dati personali come la carta di credito per poter effettuare gli acquisti o modificare la password per poter accedere al sistema.

Priorità= alta.

RF_10: Visualizzare i dati personali e la carta fedeltà: il sistema deve permettere all'utente di poter visualizzare i dati personali come l'e-mail, nome e cognome e i punti accumulati sulla carta fedeltà.

Priorità= alta.

RF_11: Ricerca di prodotti in base al nome: il sistema deve consentire di cercare un prodotto all'interno del sito in base al nome.

Priorità= alta.

RF_12: Ricerca di prodotti per categoria: il sistema deve consentire di cercare tutti i prodotti di una determinata categoria.

Priorità= alta.

RF_13: Visualizzare la dashboard del sito. Priorità= alta.

RF_14: Visualizzare tutti gli ordini effettuati: il sistema deve consentire all'utente di poter visualizzare lo storico degli ordini effettuati.

Priorità= alta.

RF_15: Visualizzare le informazioni di un prodotto: il sistema deve consentire all'utente di poter visualizzare tutte le informazioni di un determinato prodotto come nome, prezzo, descrizione, voto e

recensioni.
Priorità= alta.

Il sistema deve consentire a un utente visitatore di poter:

RF_16: Registrarsi al sito: il sistema deve consentire all'utente non autenticato di registrarsi al sito inserendo i propri dati personali.
Priorità= alta.

RF_17: Log-in: il sistema deve consentire all'utente di autenticarsi nel sito.
Priorità= alta.

RF_18: Ricerca di prodotti in base al nome: il sistema deve consentire di cercare un prodotto all'interno del sito in base al nome.
Priorità= alta.

RF_19: Ricerca di prodotti per categoria: il sistema deve consentire di visualizzare tutti i prodotti di una determinata categoria.
Priorità= alta.

RF_20: Aggiungere un prodotto al carrello: questa funzionalità permette all'utente di inserire un prodotto nel carrello per poi poter procedere all'acquisto.
Priorità= alta.

RF_21: Rimuovere prodotti dal carrello: il sistema deve consentire di rimuovere un prodotto inserito nel carrello precedentemente.
Priorità= alta.

RF_22: Visualizzare la dashboard del sito. **Priorità=** alta.

RF_23: Visualizzare le informazioni di un prodotto: il sistema deve consentire all'utente di poter visualizzare tutte le informazioni di un determinato prodotto come nome, prezzo, descrizione e voto.
Priorità= alta.

RF_24: Visualizzare i prodotti del carrello: il sistema deve permettere all'utente di poter visualizzare i prodotti che ha inserito nel carrello.

Priorità= alta.

Il sistema deve consentire al gestore degli ordini di poter:

RF_25: Log-in: il sistema deve consentire di autenticarsi nel sito.

Priorità= alta.

RF_26: Log-out: il sistema deve consentire di scollegarsi dal sito.

Priorità= alta.

RF_27: Definire quale corriere spedisce un determinato ordine: il sistema deve consentire al gestore degli ordini di poter assegnare l'ordine di un utente a un corriere associato al sistema.

Priorità= alta.

RF_28: Definire la data di consegna di un determinato ordine: il sistema deve consentire al gestore degli ordini di definire la data di consegna di un ordine di un utente.

Priorità= alta.

Il sistema deve consentire al gestore del magazzino di poter:

RF_29: Log-in: il sistema deve consentire di autenticarsi nel sito.

Priorità= alta.

RF_30: Log-out: il sistema deve consentire di scollegarsi dal sito.

Priorità= alta.

RF_31: Rifornire prodotti già esistenti nel sito: il sistema deve consentire al gestore del magazzino di poter rifornire i prodotti già esistenti nel sito con una certa quantità e definendo di che prodotto si tratta.

Priorità= alta.

RF_32: Rifornire nuovi prodotti: il sistema deve consentire al gestore del magazzino di poter fornire nuovi prodotti nel sito specificando la tipologia e tutte le specifiche tecniche. **Priorità= alta.**

3.3. Requisiti non funzionali

Di seguito sono elencati tutti i requisiti non funzionali che RAAF-GAMING offre:

Usabilità:

RNF_1: Il sistema deve fornire un'interfaccia grafica.

Priorità= alta.

RNF_2: Il sistema deve fornire un menu contestuale che permette di non smarrirsi all'interno del sito, cioè di sapere dove si trova in qualsiasi momento.

Priorità= alta.

RNF_3: Il sistema deve fornire una nav-bar grafica con una componente grafica che dia la possibilità di poter raggiungere la homepage.

Priorità= alta.

RNF_4: Il sito deve essere responsive, cioè adattarsi a vari dispositivi, ovvero: Smartphone, Tablet, Personal computer.

Priorità= alta.

Affidabilità:

RNF_5: Il sistema deve rispondere attraverso messaggi di errore in presenza di input non validi inseriti dall'utente.

Priorità= alta.

RNF_6: Il sistema deve far sì che la password sia criptata.

Priorità= alta.

RNF_7: Il sistema deve estrapolare i dati persistenti in modo sicuro. Ovvero deve poter prevenire iniezioni malevole esterne sui dati persistenti.

Priorità= alta.

Performance:

RNF_8: Il sistema deve essere in grado di fornire servizio contemporaneamente ad almeno 100 utenti.

Priorità= bassa.

RNF_9: Il sistema deve fornire tempi di risposta minimizzati ad almeno 2 secondi per una maggiore fluidità.

Priorità= bassa.

Supportabilità:

RNF_10: il sistema deve avere un'architettura a 3 livelli per facilitare la manutenibilità.

Priorità= alta.

Pseudo requisiti:

RNF_11:

Requisiti legali: Il sistema realizzato garantisce il rispetto delle norme vigenti sul trattamento dei dati, facendo riferimento al regolamento europeo su privacy e dati che è diventato operativo dal 25 maggio 2018. Il Regolamento generale sulla protezione dei dati (GDPR, dall'inglese *General Data Protection Regulation*) è un regolamento europeo che disciplina il modo in cui le aziende e le altre organizzazioni trattano i dati personali.

Priorità= media.

3.4. Modelli del sistema

3.4.1. Scenari

SC_1. Effettuare un ordine:

L'utente Antonio De Lucia entra nel sito e visualizza la pagina principale e accede alla sezione "login".

L'utente viene indirizzato sulla pagina di autenticazione e inserisce le seguenti credenziali: email: toni4L@gmail.com & password: Milan123 e verrà riportato sulla homepage.

Antonio utilizza la funzionalità "ricerca di un prodotto in base alla categoria" e seleziona la categoria: Azione.

Viene visualizzata una pagina con tutti i prodotti disposti a griglia e che appartengono alla categoria Azione. Per ogni prodotto può visualizzare un'anteprima di: nome del prodotto, prezzo, data di uscita e sconto.

Antonio seleziona il prodotto desiderato, ovvero, Dark Souls 1. L'utente viene portato sulla pagina informativa del prodotto e visualizza le sue caratteristiche (nome prodotto, prezzo, copertina, specifiche tecniche, voto medio e recensioni).

L'utente Antonio utilizza la funzionalità "aggiungi al carrello" per procedere con

l'ordine e il sistema comunica che l'operazione è andata a buon fine.

L'utente Antonio utilizza la funzionalità "visualizza carrello" e visualizza i prodotti che ha precedentemente aggiunto al carrello (ovvero Dark Souls 1). I prodotti nel carrello vengono visualizzati con una disposizione a righe e di ognuno di essi visualizza: il prezzo, lo sconto, la copertina e la visualizzazione della funzionalità "elimina prodotto dal carrello". Inoltre, ogni prodotto nel carrello consente all'utente di essere reindirizzato sulla pagina informativa dello specifico prodotto. Sulla destra della lista dei prodotti del carrello compare il prezzo totale del suo carrello che in questo caso è 69.99€.

Antonio inserisce l'indirizzo di consegna: via Garibaldi 28 e utilizza la funzionalità "procedi all'acquisto" che gli permette di acquistare i prodotti nel carrello pagano con la carta di credito attualmente salvata nei dati personali (nel caso l'utente vuole effettuare il pagamento con un'altra carta di credito deve prima modificare i dati della carta nell'area personale). Il sistema comunicherà all'utente che l'ordine è stato effettuato e Antonio visualizzerà il carrello vuoto.

L'utente Antonio utilizza la funzionalità "i miei ordini" e verrà reindirizzato in una pagina contenente tutto lo storico dei suoi ordini e potrà visualizzare l'ordine appena effettuato che conterrà le seguenti informazioni: codice dell'ordine:2341245515, data di acquisto:14/10/2021, numero carta di credito:1111 1111 1111 1111 utilizzata per effettuare l'ordine e la data di consegna (non ancora definita in quanto l'ordine non è stato ancora gestito), quindi uscirà "In Fase Di Elaborazione".

SC_2 Spedire un ordine:

Il gestore degli ordini Francesco Peluso entra nel sito e visualizza la pagina di autenticazione dedicata.

Si autentica inserendo [email: f.peluso@gmail.com](mailto:f.peluso@gmail.com) & password: gestione123 .

Il gestore degli ordini Francesco Peluso viene reindirizzato sulla pagina di gestione degli ordini e utilizza la funzionalità "Gestisci ordini". Francesco visualizzerà tutti gli ordini non ancora spediti(il codice degli ordini).

Il gestore degli ordini Francesco Peluso seleziona l'ordine con codice:"12345" e inserisce i seguenti dati: tipo di corriere: "Bartolini" che spedirà l'ordine e la data di consegna: "25/09/2021".

Il gestore degli ordini Francesco Peluso selezionerà la funzione di conferma e comparirà un messaggio "ordine spedito con successo".

SC_3 Effettuare una recensione:

L'utente Antonio De Lucia entra nel sito e visualizza la pagina principale e accede alla sezione "login".

L'utente viene indirizzato sulla pagina di autenticazione e inserisce le seguenti credenziali: e-mail: toni4L@gmail.com & password: Milan123 e verrà riportato sulla homepage.

Antonio utilizza la funzionalità "ricerca di un prodotto in base al nome" e scrive: Dark Souls.

Viene visualizzata una pagina con tutti i prodotti disposti a griglia e che hanno all'interno del loro nome Dark Souls. Per ogni prodotto può visualizzare un'anteprima di: nome del prodotto, prezzo, data di uscita e sconto.

Antonio seleziona il prodotto desiderato, ovvero, Dark Souls 1. L'utente viene portato sulla pagina informativa del prodotto e visualizza le sue caratteristiche (nome prodotto, prezzo, copertina, specifiche tecniche, voto medio e recensioni).

Antonio utilizza la funzionalità "Recensione Prodotto" assegnando un voto al prodotto da 1 a 10 e un commento personale che esprime la propria opinione sul gioco, Antonio sceglie il voto 5 e scrive: Il gioco è bellissimo e divertente. Il sistema comunicherà che la recensione è stata effettuata.

SC_4 Aggiungere un nuovo prodotto al catalogo:

Il gestore del magazzino Francesco Peluso entra nel sito e visualizza la pagina di autenticazione dedicata.

Si autentica inserendo [email: f.peluso@gmail.com](mailto:f.peluso@gmail.com) & password: gestione123 .

Il gestore del magazzino Francesco Peluso viene reindirizzato sulla pagina di gestione del magazzino e potrà utilizzare due funzionalità: "Fornitura nuovo prodotto" e "Fornitura prodotto esistente". Francesco utilizza la funzionalità "Fornitura nuovo prodotto" che gli permetterà di inserire le apposite informazioni del nuovo prodotto che deve essere aggiunto al catalogo. Il gestore del magazzino Francesco Peluso inserirà: nome: "Fifa 22", prezzo: 69,99€, sconto: 5%, data di uscita: "26/10/2021", fornitore: "AMD", quantità da rifornire: "150", copertina: "Fifa22.jpg". Attraverso una funzionalità tipologia selezionerà il tipo di prodotto da fornire (videogioco fisico, videogioco digitale, abbonamento, console e dlc) e seleziona: "videogioco fisico" e dalla scelta effettuata inserirà i seguenti dati: dimensione: "28 GB", PEGI: "16", Numero cd: "1", Software house: "EA", categoria: "sport", edizione limitata: "no". Il gestore del magazzino Francesco Peluso selezionerà la funzione inserisci e comparirà un messaggio "prodotto inserito con successo".

3.4.5 Modello casi d'uso

CASI D'USO DELLO SCENARIO 1:

ID	UC_1
Nome	Login
Descrizione	Descrizione della procedura per l'accesso all'E-commerce.
Attori	Utente, che è interessato ad accedere al sistema.
Entry Condition	L'utente si trova sulla home page del sito con la schermata di autenticazione
Exit Condition	L'utente viene autenticato e si trova sulla sua home page

Flusso di eventi principale

1	Utente:	L'utente inserisce e-mail e password.
2	Utente:	L'utente invia i dati al sistema
3	Sistema:	Il sistema verifica le credenziali inserite.
4	Sistema:	Il sistema dopo aver verificato che le credenziali sono corrette reindirizza l'utente alla home-page.

Flusso di eventi Alternativo:

Se al punto 3 il sistema rileva credenziali non corrette, il sistema mostrerà un messaggio di errore ("username o password non corrette") e ripresenterà la schermata di autenticazione (**UC1.1 login fallita**)

ID	UC_2
Nome	Ricerca prodotto per categoria
Descrizione	Descrizione della procedura per la ricerca di un prodotto per categoria.
Attori	Utente che è interessato alla ricerca di un prodotto data la sua categoria.
Entry Condition	L'utente si può trovare: <ul style="list-style-type: none">• Nella home-page.• Nella pagina specifica di un prodotto.• Nella pagina del carrello.• Nella pagina del catalogo.• Nella pagina degli ordini (utente registrato)

- Nella pagina dei dati personali dell'utente (utente registrato)

Exit Condition	Ridirezionamento sulla pagina per la visualizzazione dei prodotti appartenenti alla categoria scelta.
-----------------------	---

Flusso di eventi principale

1	Utente:	l'utente utilizza la funzionalità "Ricerca per categoria" e sceglie una categoria.
2	Sistema:	il sistema ricerca tutti i prodotti che appartengono a quella categoria.
3	Sistema:	Il sistema ridirige l'utente verso la pagina di visualizzazione dei prodotti appartenenti a quella categoria.

Flusso di eventi Alternativo: Al punto 1 l'utente fornisce una categoria non valida e il sistema lo ridirige verso la home-page. (**UC2.1 ricerca categoria fallita**)

ID	UC_3
Nome	Aggiungere un prodotto al carrello
Descrizione	Descrizione della procedura per l'aggiunta di un prodotto al carrello.
Attori	Utente che è interessato all'aggiunta di un prodotto al carrello.
Entry Condition	L'utente si deve trovare nella pagina specifica di un prodotto.
Exit Condition	Prodotto aggiunto al carrello con la relativa notifica.

Flusso di eventi principale

1	Utente:	L'utente utilizza la funzionalità "Aggiungi al carrello" sulla pagina del prodotto che sta visualizzando.
2	Sistema:	Il sistema aggiorna il carrello aggiungendo un nuovo prodotto.
3	Sistema:	Il sistema rimanda la medesima pagina (cioè la pagina informativa del prodotto aggiunto al carrello) notificando l'utente con il seguente messaggio: "Aggiunta nel carrello fatta con successo"

Flusso di eventi Alternativo:

- Se al punto 3 il sistema verifica che il prodotto aggiunto al carrello non è disponibile in magazzino, notificherà l'utente con il seguente

messaggio d'errore: "Prodotto non disponibile in magazzino". (**UC3.1 prodotto non disponibile**)

- Se al punto 3 il sistema verifica che il prodotto aggiunto al carrello è già presente nel carrello dell'utente, mostrerà il seguente messaggio d'errore: "Prodotto già aggiunto al carrello". (**UC3.2 prodotto presente in carrello**)

ID	UC_4
Nome	Visualizza carrello
Descrizione	Descrizione della procedura per la visualizzazione del carrello.
Attori	Utente che è interessato alla visualizzazione del carrello.
Entry Condition	L'utente si può trovare: <ul style="list-style-type: none">• Nella home-page.• Nella pagina specifica di un prodotto.• Nella pagina del catalogo.• Nella pagina degli ordini (utente registrato)• Nella pagina dei dati personali dell'utente (utente registrato)
Exit Condition	Visualizzazione del carrello.

Flusso di eventi principale

1	Utente:	L'utente usa la funzionalità "visualizza carrello".
2	Sistema:	Il sistema mostra il carrello con i relativi prodotti aggiunti.

ID	UC_5
Nome	Eliminazione di un prodotto dal carrello
Descrizione	Descrizione della procedura per eliminare un prodotto dal carrello
Attori	Utente che vuole eliminare un prodotto dal proprio carrello
Entry Condition	Il carrello deve avere almeno un prodotto e l'utente deve trovarsi sulla pagina di visualizzazione carrello
Exit Condition	Il prodotto viene eliminato dal carrello e viene aggiornato il prezzo totale del carrello

Flusso di eventi principale

1	Utente:	L'utente sceglie un prodotto da eliminare e usa la funzione "elimina prodotto"
2	Sistema:	Il sistema aggiorna la lista dei prodotti nel carrello e il prezzo totale di quest'ultimo

ID	UC_6
Nome	Acquisto dei prodotti
Descrizione	Descrizione della procedura per acquistare i prodotti nel carrello.
Attori	Utente autenticato che è interessato ad acquistare i prodotti.
Entry Condition	Il carrello deve avere almeno un prodotto e l'utente deve essere autenticato e l'utente deve trovarsi sulla pagina del carrello.
Exit Condition	Viene confermato l'ordine dell'utente e il carrello risulterà vuoto

Flusso di eventi principale

1	Utente:	L'utente compila i campi per ricevere l'ordine.
2	Sistema:	Il sistema verifica che l'utente è autenticato
3	Sistema:	Il sistema verifica che i prodotti nel carrello sono disponibili nel magazzino.
4	Sistema:	Il sistema crea un ordine inerente ai prodotti acquistati dall'utente senza definire la data di consegna (che sarà definita dal gestore degli ordini).
5	Sistema:	Il sistema aggiorna la quantità dei prodotti in magazzino, ovvero la quantità dei prodotti acquistati dall'utente.
6	Sistema:	Il sistema svuota il carrello.
7	Sistema:	Il sistema aggiorna di un punto la carta fedeltà appartenente a quell'utente.
8	Sistema:	Il sistema rimostra la pagina del carrello dell'utente e mostra il seguente messaggio: "Acquisto avvenuto con successo"

Flusso di eventi Alternativo:

- Se al punto 2 il sistema verifica che l'utente non è autenticato all'atto dell'acquisto lo ridirezionerà sulla pagina di log-in. (**UC6.1 acquisto fallito**)
- Se al punto 3 il sistema verifica che i prodotti del carrello che si vogliono acquistare non sono presenti nel magazzino, allora verrà eseguito l'**UC_6.2 Prodotti nel carrello non presenti in magazzino**.

ID	UC_6.2
Nome	Prodotti nel carrello non presenti in magazzino
Descrizione	Descrizione della procedura quando alcuni o tutti i prodotti nel carrello che si vogliono acquistare non sono disponibili nel magazzino.
Attori	Utente autenticato che è interessato ad acquistare i prodotti del carrello.
Entry Condition	Il sistema verifica che i prodotti del carrello non sono disponibili nel magazzino.
Exit Condition	Viene rimostrata la pagina del carrello con il carrello senza i prodotti che non sono disponibili nel magazzino.

Flusso di eventi principale

1	Sistema:	Il sistema elimina dal carrello tutti quei prodotti che non sono disponibili in magazzino.
2	Sistema:	Il sistema rimostra all'utente la pagina del carrello: <ul style="list-style-type: none"> • Con i prodotti del carrello senza quelli che non sono presenti nel magazzino • Un messaggio "Qualche o tutti i prodotti nel carrello non sono più disponibili"

ID	UC_7
Nome	I miei ordini
Descrizione	Descrizione della procedura per poter visualizzare lo storico degli ordini effettuati da un utente
Attori	Utente registrato che è interessato a visualizzare i suoi ordini passati e gli ordini non ancora consegnati.
Entry Condition	L'utente si è autenticato al sito e può trovarsi in una

delle seguenti pagine:

- Nella home-page.
- Nella pagina specifica di un prodotto.
- Nella pagina del catalogo.
- Nella pagina degli ordini (utente registrato)
- Nella pagina dei dati personali dell'utente (utente registrato)

Exit Condition	Visualizzazione dello storico degli ordini
-----------------------	--

Flusso di eventi principale

1	Utente:	L'utente utilizza la funzionalità "I miei ordini"
2	Sistema:	Il sistema mostra tutti gli ordini effettuati dall'utente specificando: codice dell'ordine, l'indirizzo di consegna, il numero carta di credito, la data di acquisto, la data di consegna e il prezzo totale dell'ordine

ID	UC_8
Nome	Modifica dati personali
Descrizione	Descrizione della procedura per modificare i dati personali come password e carta di credito.
Attori	Utente autenticato che vuole modificare la password o la carta di credito.
Entry Condition	L'utente si è precedentemente autenticato al sito e si trova sulla pagina di modifica dei dati personali
Exit Condition	Le credenziali dell'utente vengono modificate.

Flusso di eventi principale

1	Utente:	L'utente compila i campi con la nuova password e la nuova carta di credito.
2	Sistema:	Il sistema verificherà che il formato della nuova password e il numero della nuova carta di credito e la data di scadenza siano validi.
3	Sistema:	Il sistema notifica che la password è stata modificata e che è stato registrato il numero della nuova carta di credito

Flusso di eventi Alternativo:

- Se al punto 2 il sistema verifica che l'utente ha fornito una nuova password e/o il numero di carta di credito e/o la data di scadenza

che non rispetta/rispettano il formato, Il sistema notifica che il numero di carta di credito e/o la password non rispettano il formato (**UC_8.1 Dati Modifica Profilo Errati**)

- Se al punto 1 l'utente inserisce solo la nuova password, senza i dati della nuova carta, verrà eseguito l' **UC_8.2 Modifica Dati Personali PWD**
 - Se al punto 1 l'utente inserisce solo i dati nuovi della nuova carta, senza la nuova password, verrà eseguito l' **UC_8.3 Modifica Dati Personali Carta**
-

ID	UC_8.2
Nome	Modifica dati personali PWD
Descrizione	Descrizione della procedura per modificare i dati personali come password.
Attori	Utente autenticato che vuole modificare la password.
Entry Condition	L'utente si è precedentemente autenticato al sito e si trova sulla pagina di modifica dei dati personali
Exit Condition	La password dell'utente viene modificata.

Flusso di eventi principale

1	Utente:	L'utente compila il campo singolo della password con la nuova password.
2	Sistema:	Il sistema verificherà che il formato della nuova password è valido.
3	Sistema:	Il sistema notifica che la password è stata modificata.

Flusso di eventi Alternativo:

- Se al punto 2 il sistema verifica che l'utente ha fornito una nuova password e/o il numero di carta di credito che non rispetta/rispettano il formato, Il sistema notifica che il numero di carta di credito e/o la password non rispettano il formato (**UC_8.1 Dati Modifica Profilo Errati**)
-

ID	UC_8.3
Nome	Modifica dati personali Carta
Descrizione	Descrizione della procedura per modificare i dati della carta di credito.
Attori	Utente autenticato che vuole modificare la carta di credito.
Entry Condition	L'utente si è precedentemente autenticato al sito e si trova sulla pagina di modifica dei dati personali

Exit Condition	La carta di credito viene modificata.
-----------------------	---------------------------------------

Flusso di eventi principale

1	Utente:	L'utente compila il campo singolo della nuova carta di credito senza quello della password.
2	Sistema:	Il sistema verificherà che il formato della nuova carta di credito è valido.
3	Sistema:	Il sistema notifica che la carta di credito è stata modificata.

Flusso di eventi Alternativo:

- Se al punto 2 il sistema verifica che l'utente ha fornito una nuova password e/o il numero di carta di credito e/o la data di scadenza che non rispetta/rispettano il formato, Il sistema notifica che il numero di carta di credito e/o la password non rispettano il formato (**UC_8.1**

Dati Modifica Profilo Errati)

CASI D'USO DELLO SCENARIO 3:

ID	UC_9
Nome	ricerca prodotto in base al nome
Descrizione	Descrizione della procedura per ricercare un prodotto In base ad un determinato nome.
Attori	Utente che è interessato ad un determinato prodotto
Entry Condition	L'utente si può trovare: <ul style="list-style-type: none"> • Nella home-page. • Nella pagina specifica di un prodotto. • Nella pagina del carrello. • Nella pagina del catalogo. • Nella pagina degli ordini (utente registrato) • Nella pagina dei dati personali dell'utente (utente registrato)
Exit Condition	L'utente verrà reindirizzato su una pagina contenente tutti i prodotti che hanno all'interno del proprio nome la parola cercata.

Flusso di eventi principale

1	Utente:	l'utente utilizza la funzionalità "ricerca in base al nome"
----------	----------------	---

		del sito e inserisce il nome (completo o parziale) del prodotto che vuole cercare
2	Sistema:	Il sistema cercherà nella lista dei prodotti venduti nel sito tutti quei prodotti che hanno all'interno del proprio nome la parola inserita precedentemente dall'utente.
3	Sistema:	Il sistema reindirizzerà l'utente su una pagina all'interno del quale farà visualizzare tutti i prodotti ottenuti dalla ricerca precedente (per ogni prodotto visualizzerà nome, prezzo, descrizione, copertina, data di uscita e sconto).

Flusso di eventi Alternativo: Se al punto 2 il sistema non troverà nessun prodotto che all'interno del proprio nome non ha la parola cercata dall'utente, il sistema mostrerà una pagina contenente il seguente messaggio d'errore: "Prodotto non esistente". (**UC9.1 ricerca per nome fallita**)

ID	UC_10
Nome	recensione prodotto
Descrizione	Descrizione della procedura che l'utente effettua per recensire un prodotto.
Attori	Utente autenticato che è interessato a recensire un determinato prodotto
Entry Condition	L'utente si trova nella pagina specifica di un prodotto
Exit Condition	Il sistema aggiungerà la recensione alle precedenti recensioni di quel prodotto notificando l'utente con un messaggio e riporterà l'utente alla pagina informativa del prodotto.

Flusso di eventi principale

1	Utente:	L'utente inserirà un commento ed un voto attraverso la funzionalità "recensire un prodotto".
2	Sistema:	Il sistema controlla se non ha già effettuato la recensione per quel prodotto.
3	Sistema:	Il sistema aggiungerà la recensione per quel prodotto.
4	Sistema:	il sistema ripresenta all'utente la pagina informativa del prodotto con una notifica di avvenuta recensione.

Flusso di eventi Alternativo:

- Se il sistema al punto 2 verifica che l'utente abbia già recensito quel prodotto, rimostreterà all'utente la pagina informativa del prodotto visualizzando un messaggio d'errore "hai già recensito questo prodotto". (**UC10.1 recensione già effettuata**)

CASI D'USO DELLO SCENARIO 2:

ID	UC_11
Nome	Spedizione Ordine
Descrizione	Descrizione della procedura per la spedizione di un ordine.
Attori	Gestore degli ordini
Entry Condition	Lo gestore degli ordini si trova sulla pagina di gestione degli ordini
Exit Condition	All'ordine verranno assegnate le informazioni di spedizione dell'ordine e il gestore degli ordini torna alla pagina di gestione degli ordini.

Flusso di eventi principale

1	Gestore degli ordini:	il gestore degli ordini inserisce l'ID dell'ordine non ancora spedito, il corriere espresso e la data di consegna.
2	Sistema:	Il sistema controllerà se i campi sono corretti.
3	Sistema:	Il sistema rimostra la pagina di gestione degli ordini con un messaggio di conferma: "Spedizione programmata con successo".

Flusso di eventi Alternativo: Se il sistema al punto 2 verifica che i campi inseriti non sono corretti rimostreterà la pagina di gestione degli ordini con un messaggio di errore "Campi errati". (**UC11.1 campi ordine errati**)

CASI D'USO DELLO SCENARIO 4:

ID	UC_12
Nome	Fornitura nuovo prodotto
Descrizione	Descrizione della procedura per poter fornire un nuovo prodotto al sito
Attori	Utente gestore del magazzino che vuole fornire un nuovo prodotto da poter vendere sul sito
Entry Condition	Il gestore del magazzino deve essere autenticato
Exit Condition	Il nuovo prodotto viene aggiunto al magazzino e reso disponibile per l'acquisto

Flusso di eventi principale

1	Gestore del magazzino:	Il gestore del magazzino utilizza la funzionalità di "fornitura di un nuovo prodotto".
2	Sistema:	Il sistema mostra una pagina contenente la funzionalità "tipo prodotto" (perché un prodotto può essere: videogioco fisico, videogioco digitale, console, abbonamento e DLC) e i campi generici di un prodotto. I campi sono: nome prodotto, prezzo, sconto, data di uscita, fornitore, quantità e copertina.
3	Gestore del magazzino	Il gestore del magazzino inserisce i dati generali di un prodotto e tramite la funzionalità di "fornitura di un nuovo prodotto" seleziona la tipologia del gioco ad esempio è "Videogioco fisico".
4	Sistema:	Il sistema in base al tipo di prodotto che vuole fornire il gestore del magazzino, farà visualizzare ulteriori campi per poter inserire le caratteristiche della tipologia a cui fa parte il nuovo prodotto. In questo caso il Gestore ha selezionato Videogioco fisico, quindi i campi saranno: <ul style="list-style-type: none">• Dimensione.• Pegi• Numero cd• Software house• Edizione limitata• Categoria
5	Gestore del	Il gestore del magazzino inserisce i dati del prodotto e utilizza la funzionalità "fornisci

	magazzino:	prodotto"
6	Sistema	Il sistema controlla se nel magazzino c'è disponibilità per poter fornire un nuovo prodotto
7	Sistema	Il sistema dopo aver verificato il punto 6, farà visualizzare al gestore del magazzino un messaggio di successo contenente il seguente testo: "Prodotto fornito con successo"

I Flusso di eventi Alternativo:

- Se il sistema al punto 6 verifica che il magazzino è pieno e che quindi non è possibile fornire ulteriori prodotti, il sistema mostrerà al gestore del magazzino il seguente messaggio d'errore: "Magazzino pieno". (**UC12.1 magazzino pieno**)
- Se il gestore del magazzino al punto 3 seleziona "Videogioco digitale" il sistema mostrerà altri campi. (**UC12.2 Selezione Videogioco Digitale**)
- Se il gestore del magazzino al punto 3 seleziona "Console" il sistema mostrerà altri campi. (**UC12.3 Selezione Console**).
- Se il gestore del magazzino al punto 3 seleziona "Abbonamento" il sistema mostrerà altri campi. (**UC12.4 Selezione Abbonamento**).
- Se il gestore del magazzino al punto 3 seleziona "DLC" il sistema mostrerà altri campi. (**UC12.5 Selezione DLC**).

ID	UC_12.2	
Nome	Selezione Videogioco Digitale	
Descrizione	Descrizione della procedura per poter fornire un nuovo prodotto al sito quando viene selezionato nel punto 3 dell'UC_12 la voce "Videogioco Digitale".	
Attori	Utente gestore del magazzino che vuole fornire un nuovo prodotto da poter vendere sul sito	
Entry Condition	Il gestore del magazzino deve aver selezionato la tipologia di prodotto "Videogioco Digitale" nel caso d'uso UC_12 al punto 3	
Exit Condition	Il nuovo prodotto viene aggiunto al magazzino e reso disponibile per l'acquisto	
Flusso di eventi principale		
1	Gestore del magazzino:	Il gestore del magazzino utilizza la funzionalità di "fornitura di un nuovo prodotto".
2	Sistema:	Il sistema mostra una pagina contenete la funzionalità "tipo prodotto" (perché un prodotto può essere: videogioco fisico, videogioco digitale, console, abbonamento e DLC) e i campi generici di un prodotto. I campi sono: nome prodotto, prezzo,

		sconto, data di uscita, fornitore, quantità e copertina.
3	Gestore del magazzino	Il gestore del magazzino inserisce i dati generali di un prodotto e tramite la funzionalità di “fornitura di un nuovo prodotto” seleziona la tipologia del gioco, ad esempio “Videogioco digitale”.
4	Sistema:	<p>Il sistema in base al tipo di prodotto che vuole fornire il gestore del magazzino, farà visualizzare ulteriori campi per poter inserire le caratteristiche della tipologia a cui fa parte il nuovo prodotto.</p> <p>In questo caso il Gestore ha selezionato Videogioco fisico, quindi i campi saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dimensione. • Pegi • Key • Software house • Edizione limitata • Categoria
5	Gestore del magazzino:	Il gestore del magazzino inserisce i dati del prodotto e utilizza la funzionalità “fornisci prodotto”
6	Sistema	Il sistema controlla se nel magazzino c'è disponibilità per poter fornire un nuovo prodotto
7	Sistema	Il sistema dopo aver verificato il punto 6 farà visualizzare al gestore del magazzino un messaggio di successo contenente il seguente testo: “Prodotto fornito con successo”

Flusso di eventi Alternativo:

- Se il sistema al punto 6 verifica che il magazzino è pieno e che quindi non è possibile fornire ulteriori prodotti, il sistema mostrerà al gestore del magazzino il seguente messaggio d'errore: “Magazzino pieno”. (UC12.1 magazzino pieno)

ID	UC_12.3
Nome	Selezione Console
Descrizione	Descrizione della procedura per poter fornire una nuova console
Attori	Utente gestore del magazzino che vuole fornire una nuova console da poter vendere sul sito
Entry Condition	Il gestore del magazzino seleziona la tipologia di

	prodotto console nel caso d'uso UC_12 al punto 3
Exit Condition	Il nuovo prodotto viene aggiunto al magazzino e reso disponibile per l'acquisto

Flusso di eventi principale

1	Sistema:	Il sistema farà visualizzare ulteriori campi per poter inserire le caratteristiche della tipologia del nuovo prodotto. In questo caso il Gestore ha selezionato Console, quindi i campi saranno: <ul style="list-style-type: none"> • Specifica • Colore
2	Gestore del magazzino:	Il gestore del magazzino inserisce i dati del prodotto e utilizza la funzionalità "fornisci prodotto"
3	Sistema	Il sistema controlla se nel magazzino c'è disponibilità per poter fornire un nuovo prodotto
4	Sistema	Il sistema dopo aver verificato il punto 6, farà visualizzare al gestore del magazzino un messaggio di successo contenente il <u>seguito</u> testo: "Prodotto fornito con successo"

I Flusso di eventi Alternativo:

- Se il sistema al punto 3 verifica che il magazzino è pieno e che quindi non è possibile fornire ulteriori prodotti, il sistema mostrerà al gestore del magazzino il seguente messaggio d'errore: "Magazzino pieno". (UC12.1 magazzino pieno)

ID	UC_12.4
Nome	Selezione Abbonamento
Descrizione	Descrizione della procedura per poter fornire un nuovo prodotto al sito quando viene selezionato nel punto 3 dell'UC_12 la voce "Abbonamento".
Attori	Utente gestore del magazzino che vuole fornire un nuovo prodotto da poter vendere sul sito

Entry Condition	Il gestore del magazzino deve aver selezionato la tipologia di prodotto "Abbonamento" nel caso d'uso UC_12 al punto 3
Exit Condition	Il nuovo prodotto viene aggiunto al magazzino e reso disponibile per l'acquisto

Flusso di eventi principale

1	Sistema:	Il sistema in base al tipo di prodotto che vuole fornire il gestore del magazzino, farà visualizzare ulteriori campi per poter inserire le caratteristiche della tipologia a cui fa parte il nuovo prodotto. In questo caso il Gestore ha selezionato Abbonamento, quindi i campi saranno: <ul style="list-style-type: none"> • Codice • Durata Abbonamento
2	Gestore del magazzino:	Il gestore del magazzino inserisce i dati del prodotto e utilizza la funzionalità "fornisci prodotto"
3	Sistema	Il sistema controlla se nel magazzino c'è disponibilità per poter fornire un nuovo prodotto
4	Sistema	Il sistema dopo aver verificato il punto 3, farà visualizzare al gestore del magazzino un messaggio di successo contenente il seguente testo: "Prodotto fornito con successo"

I Flusso di eventi Alternativo:

- Se il sistema al punto 3 verifica che il magazzino è pieno e che quindi non è possibile fornire ulteriori prodotti, il sistema mostrerà al gestore del magazzino il seguente messaggio d'errore: "Magazzino pieno".
(UC12.1 magazzino pieno)

ID	UC_12.5
Nome	Selezione DLC
Descrizione	Descrizione della procedura per poter fornire un nuovo prodotto al sito quando viene selezionato nel punto 3 dell' UC_12 la voce "DLC"
Attori	Utente gestore del magazzino che vuole fornire un nuovo prodotto da poter vendere sul sito
Entry Condition	Il gestore del magazzino deve aver selezionato la voce "DLC" nel caso d'uso

UC_12 al punto 3

Exit Condition

Il nuovo prodotto viene aggiunto al magazzino e reso disponibile per l'acquisto

Flusso di eventi principale

- | | | |
|---|-----------------|--|
| 1 | Sistema: | Il sistema farà visualizzare ulteriori campi per poter inserire le caratteristiche della tipologia del nuovo prodotto.
In questo caso il Gestore ha selezionato DLC, quindi i campi saranno: <ul style="list-style-type: none">• Dimensione• Descrizione |
|---|-----------------|--|

- | | | |
|---|------------------------------|---|
| 2 | Gestore del magazzino | Il gestore del magazzino inserisce i dati del prodotto e utilizza la funzionalità "fornisci prodotto" |
|---|------------------------------|---|

- | | | |
|---|-----------------|---|
| 3 | Sistema: | Il sistema controlla se nel magazzino c'è disponibilità per poter fornire un nuovo prodotto |
|---|-----------------|---|

- | | | |
|---|----------------|---|
| 4 | Sistema | Il sistema dopo aver verificato il punto 6, farà visualizzare al gestore del magazzino un messaggio di successo contenente il seguente testo: "Prodotto fornito con successo" |
|---|----------------|---|

I Flusso di eventi Alternativo:

- Se il sistema al punto 3 verifica che il magazzino è pieno e che quindi non è possibile fornire ulteriori prodotti, il sistema mostrerà al gestore del magazzino il seguente messaggio d'errore: "Magazzino pieno". (**UC12.1 magazzino pieno**)

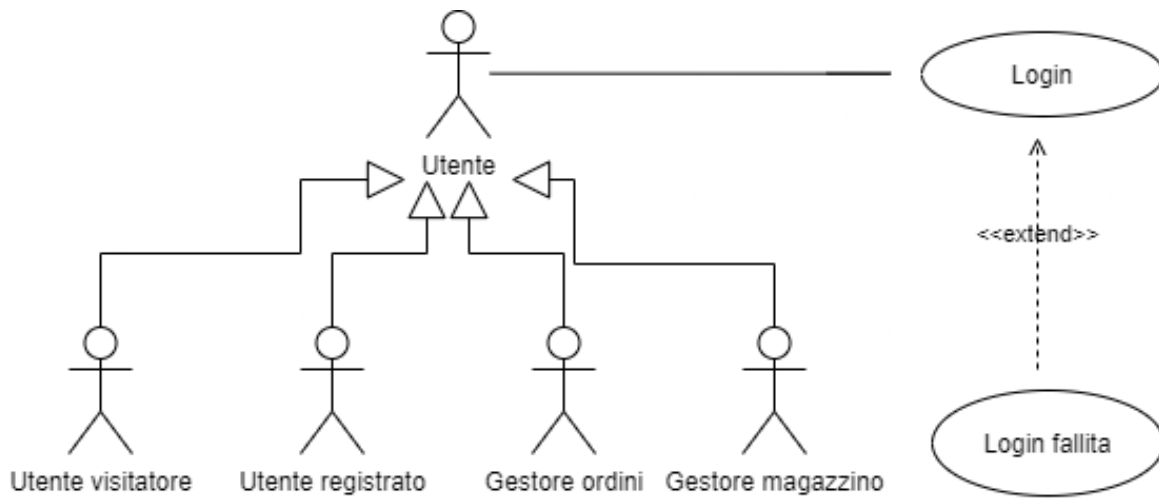
ID	UC_13
Nome	Fornitura prodotto esistente
Descrizione	Descrizione della procedura per poter fornire un prodotto esistente
Attori	Utente gestore del magazzino che vuole fornire un prodotto esistente da poter vendere sul sito
Entry Condition	Il gestore del magazzino deve essere autenticato
Exit Condition	Al prodotto esistente vengono aggiunte nuove scorte al magazzino
Flusso di eventi principale	

1	Gestore del magazzino:	Il gestore del magazzino utilizza la funzionalità di "fornitura di prodotto esistente"
2	Sistema:	Il sistema mostra una pagina contenente tutti i prodotti esistenti (mostrati in sequenza in una tabella) nel magazzino con le seguenti informazioni: copertina, nome e quantità attuale e per ognuno di questi prodotti il sistema mostrerà (nella medesima tabella) i seguenti 2 campi: quantità da aggiungere e la funzionalità "Rifornisci"
3	Gestore del magazzino:	Il gestore del magazzino inserisce la quantità da aggiungere per un determinato prodotto e utilizzerà la funzione "Rifornisci" per rifornire il prodotto scelto.
4	Sistema	Il sistema verifica se c'è disponibilità in magazzino per poter aggiungere le nuove scorte
5	Sistema	Il sistema dopo aver verificato il punto 4 farà visualizzare al gestore del magazzino un messaggio di successo contenente il seguente testo: "Prodotto fornito con successo"

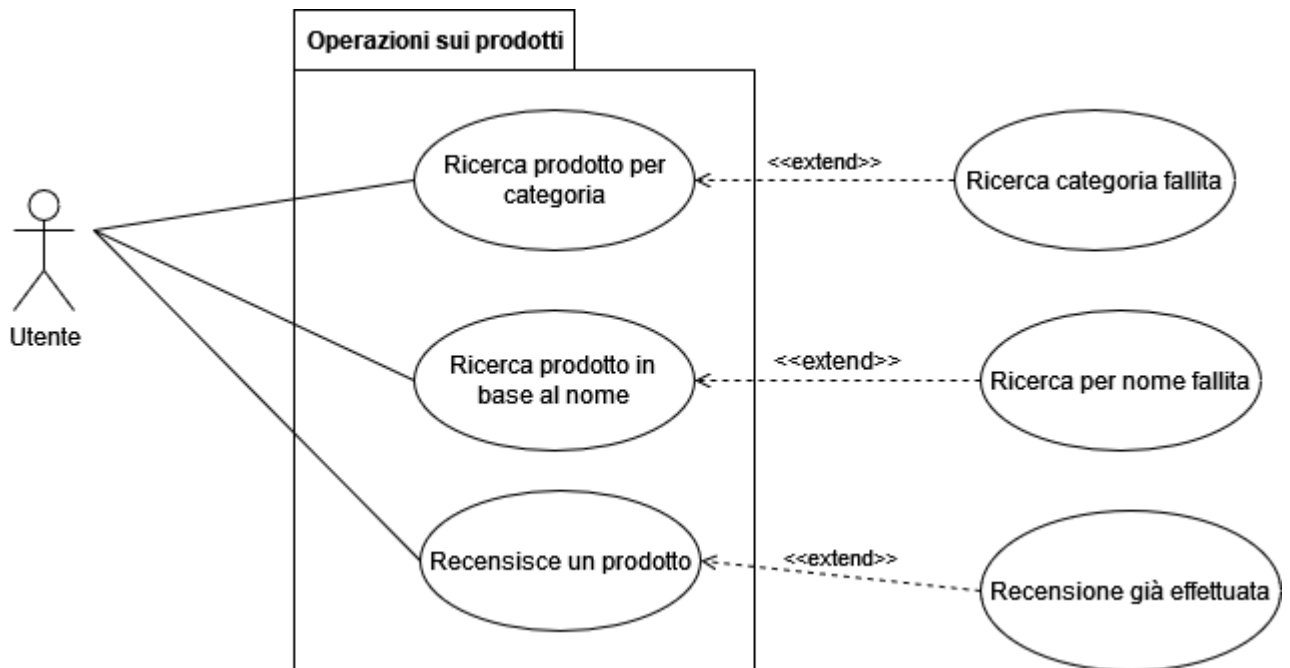
I Flusso di eventi Alternativo:

- Se il sistema al punto 4 verifica che il magazzino è pieno e che quindi non è possibile fornire ulteriori scorte, il sistema mostrerà al gestore del magazzino un messaggio d'errore: "Magazzino pieno". (**UC13.1 magazzino pieno fornitura esistente**)

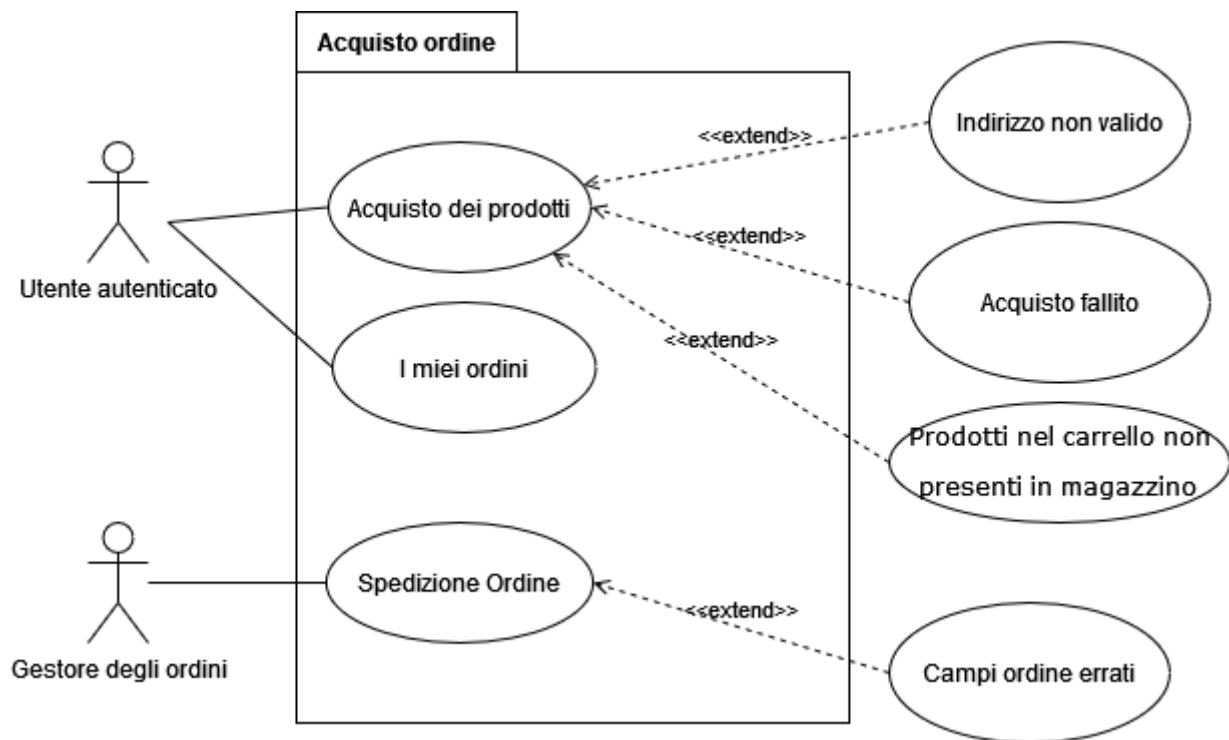
UCD_1:



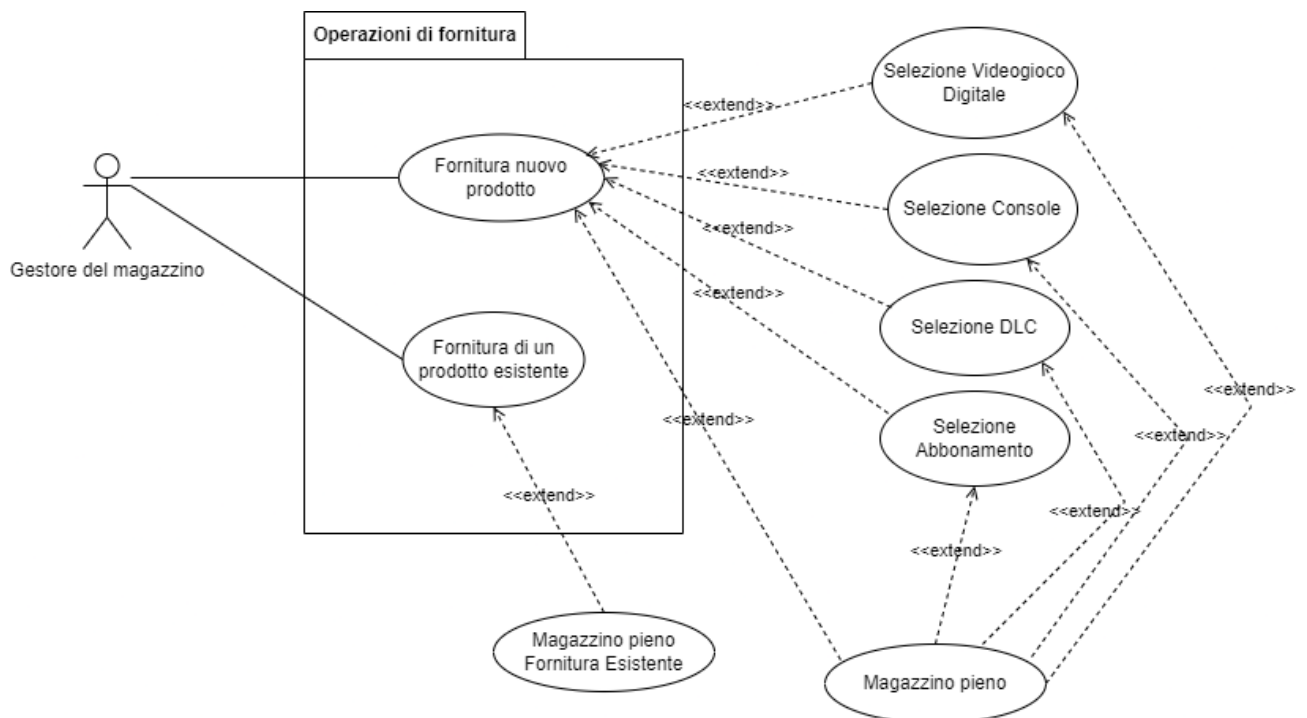
UCD_2:



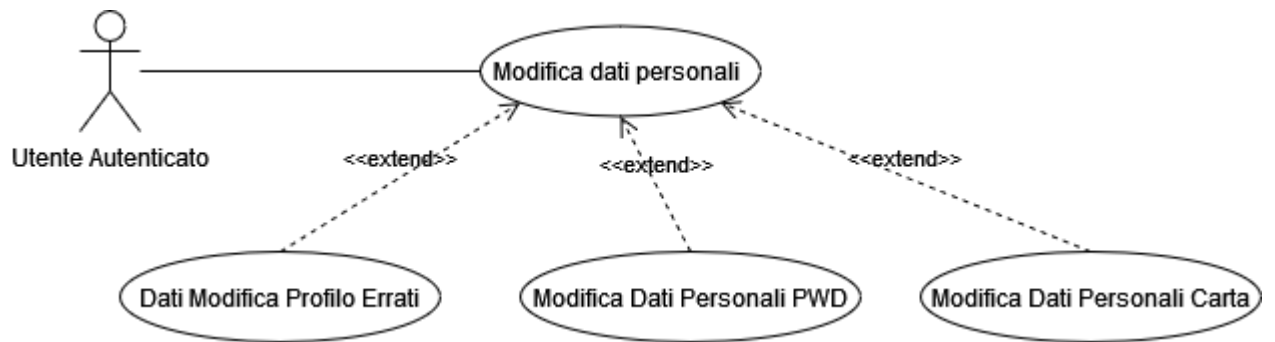
UCD_3:



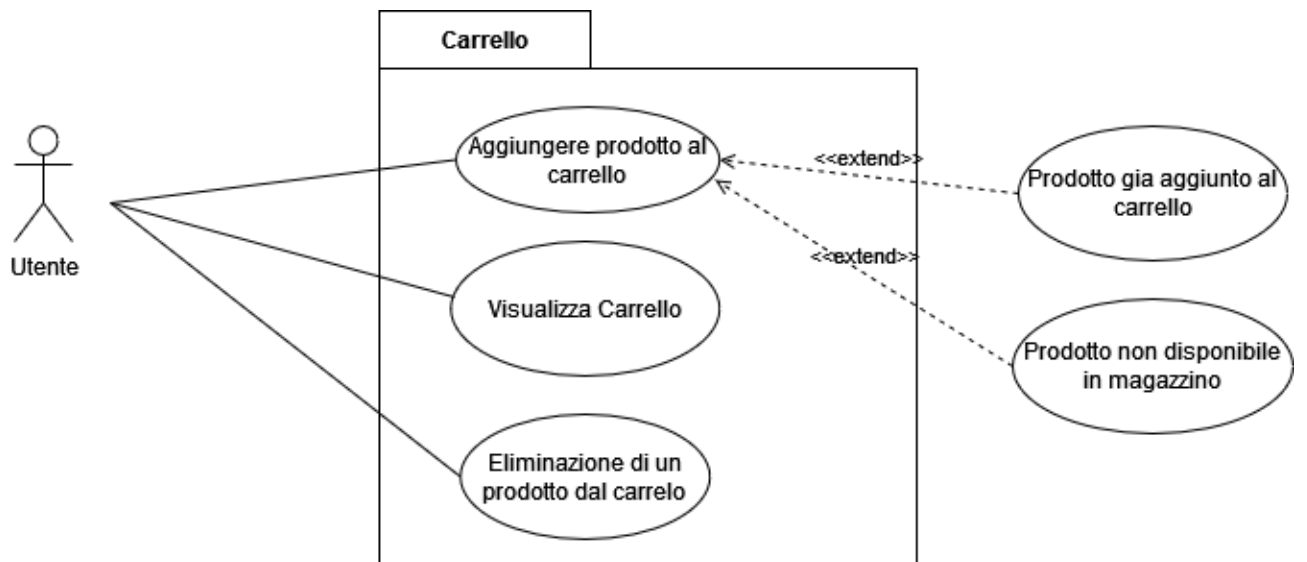
UCD_4:



UCD_5:



UCD_6:



3.4.3 Modello A Oggetti

3.4.3.1 Dizionario Dei Dati

OGGETTI ENTITA'	
Nome	Descrizione
Cliente	Clienti che si iscrivono alla piattaforma
Carta fedeltà	Rappresenta la carta personale di ogni cliente che la piattaforma fornisce
Ordine	Rappresenta l'ordine effettuato dall'utente
Carta di credito	Rappresenta il metodo di pagamento con cui l'utente effettua un acquisto
Corriere espresso	Rappresenta le aziende che spediscono gli ordini non annullati da un cliente
Prodotto	Rappresenta i prodotti in vendita sulla piattaforma
Console	Rappresenta il dispositivo sul quale possono essere eseguiti vari videogiochi
DLC	Rappresenta un'espansione giocabile
Videogioco	Rappresenta un videogioco
Fisico	Rappresenta un videogioco sul disco
Digitale	Rappresenta un videogioco in formato digitale.
Abbonamento	Rappresenta un abbonamento per un servizio

Software House	Rappresenta la casa produttrice dei videogiochi
Categoria	Rappresenta le categorie di cui fanno parte i videogiochi
Fornitore	Rappresenta chi fornisce i prodotti alla piattaforma
Magazzino	Rappresenta i magazzini della piattaforma dove risiedono i prodotti
Gestore	Rappresenta uno gestore degli ordini o dei prodotti
Utente_Manager	L'oggetto permette di memorizzare e gestire le informazioni relative all'utente
Categoria_Manager	L'oggetto permette di memorizzare e gestire le informazioni relative alle categorie
Carrello	L'oggetto permette di memorizzare i prodotti aggiunti che si vogliono acquistare
Prodotto_Manager	L'oggetto permette di memorizzare e gestisce le informazioni relative ai prodotti
CartaFedeltà_Manager	L'oggetto permette di memorizzare e gestisce le informazioni relative alle carte fedeltà
Recensione_Manager	L'oggetto permette di memorizzare e gestisce le informazioni relative alle recensione dei prodotti

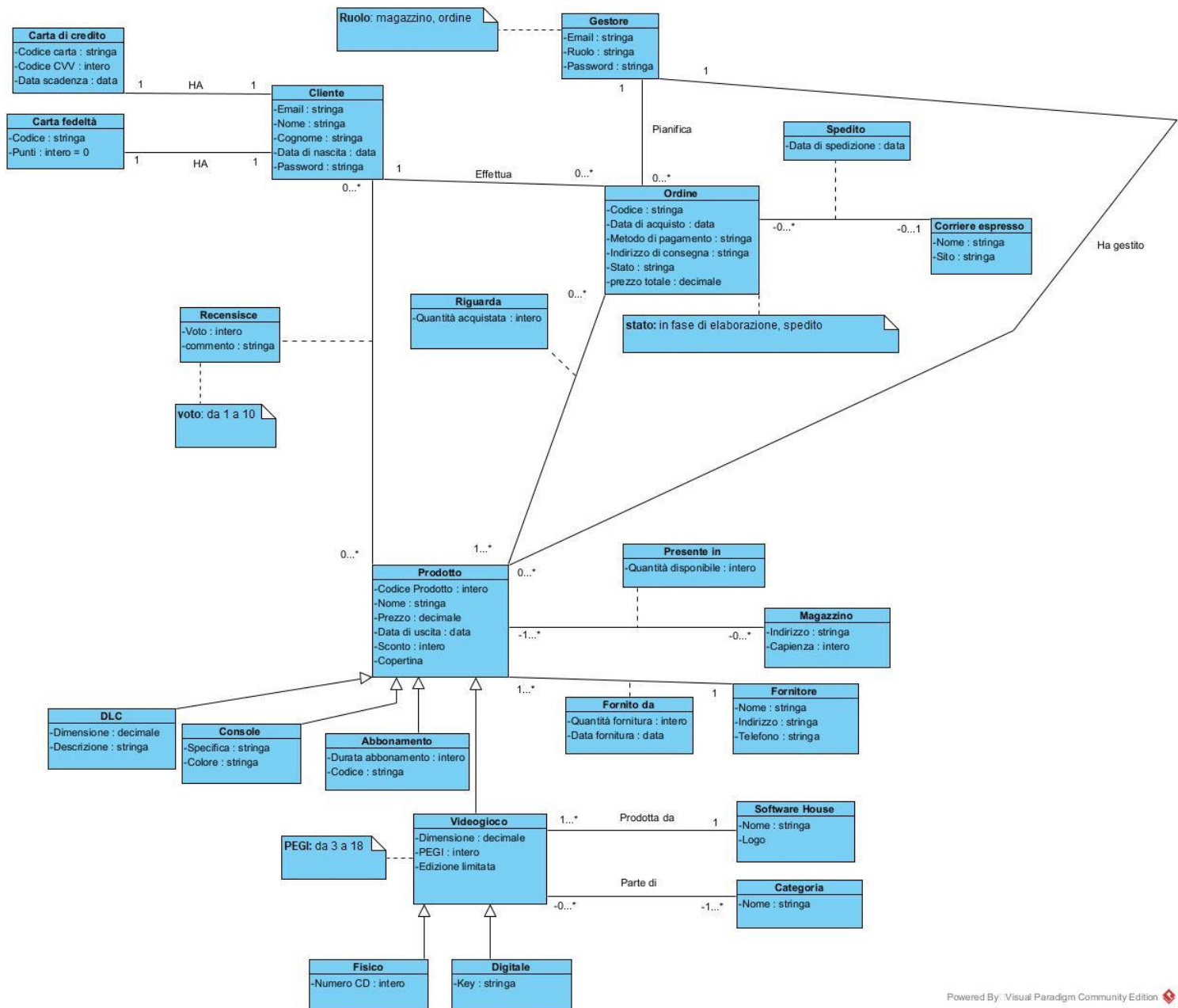
Spedizione_Manager	L'oggetto permette di memorizzare e gestisce le informazioni relative alle spedizioni dei prodotti
Ordine_Manager	L'oggetto permette di memorizzare e gestisce le informazioni relative agli ordini

OGGETTI CONTROL	
NOME	DESCRIZIONE
Login_Control	Gestisce le operazioni di autenticazione
FornituraNuovoProdotto_Control	Gestisce i campi da far mostrare a seconda del tipo di prodotto da fornire
InserimentoProdotto_Control	Gestisce le operazioni per poter inserire un nuovo prodotto
RifornituraProdottoEsistente_Control	Gestisce le operazioni per poter rifornire un prodotto esistente
RicercaCategoria_Control	Gestisce le operazioni per poter ricercare i prodotti in base una categoria
ProdottoMagazzino_Control	Gestisce le informazioni di un prodotto se è presente o meno nel magazzino
Carrello_Control	Gestisce l'aggiunta e la rimozione dei prodotti nel carrello
Acquisto_Control	Gestisce le informazioni per effettuare un acquisto
CheckAutentication_Control	Permette di controllare se un utente è autenticato
Check_Control	Consente di verificare la validità dei dati personali che si vogliono cambiare
ModificaProfilio_Control	Gestisce le informazioni per poter modificare i dati personali
RicercaNome_Control	Gestisce le informazioni per poter ricercare un prodotto in base al nome
Recensione_Control	Gestisce le informazioni per poter recensire uno specifico prodotto

CheckDate_Control	Gestisce le informazioni per poter controllare se la data di consegna inserita risulta essere valida
GestioneOrdini_Control	Gestisce le informazioni per poter spedire un ordine

OGGETTI BOUNDARY
NOME
Login_Boundary
HomePage_Boundary
SearchCategoryPage_Boundary
VisualizzazioneProdotti_Boundary
PaginaProdotto_Boundary
PaginaCarrello_Boundary
PaginaPersonale_Boundary
SearchNomePage_Boundary
Ordini_Boundary
FornituraNuovoProdotto_Boundary
PaginaElencoProdotti_Boundary
SearchCategoryPage_Boundary

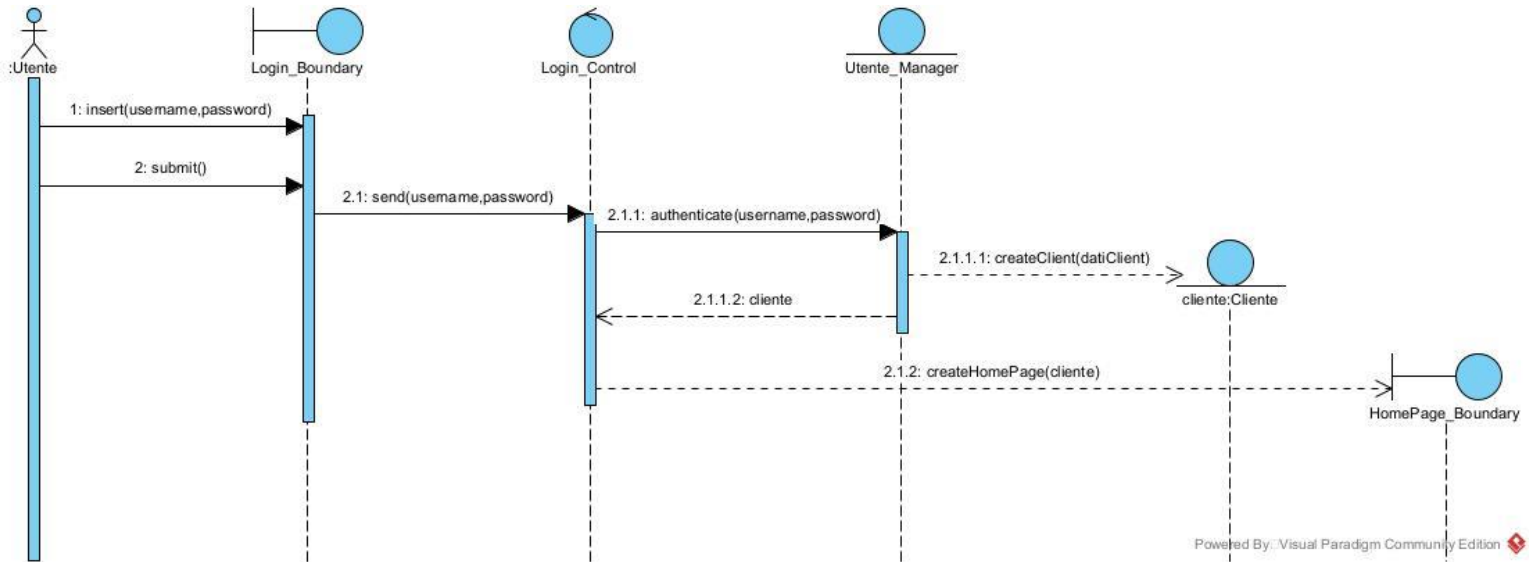
3.4.3.2 Class Diagram



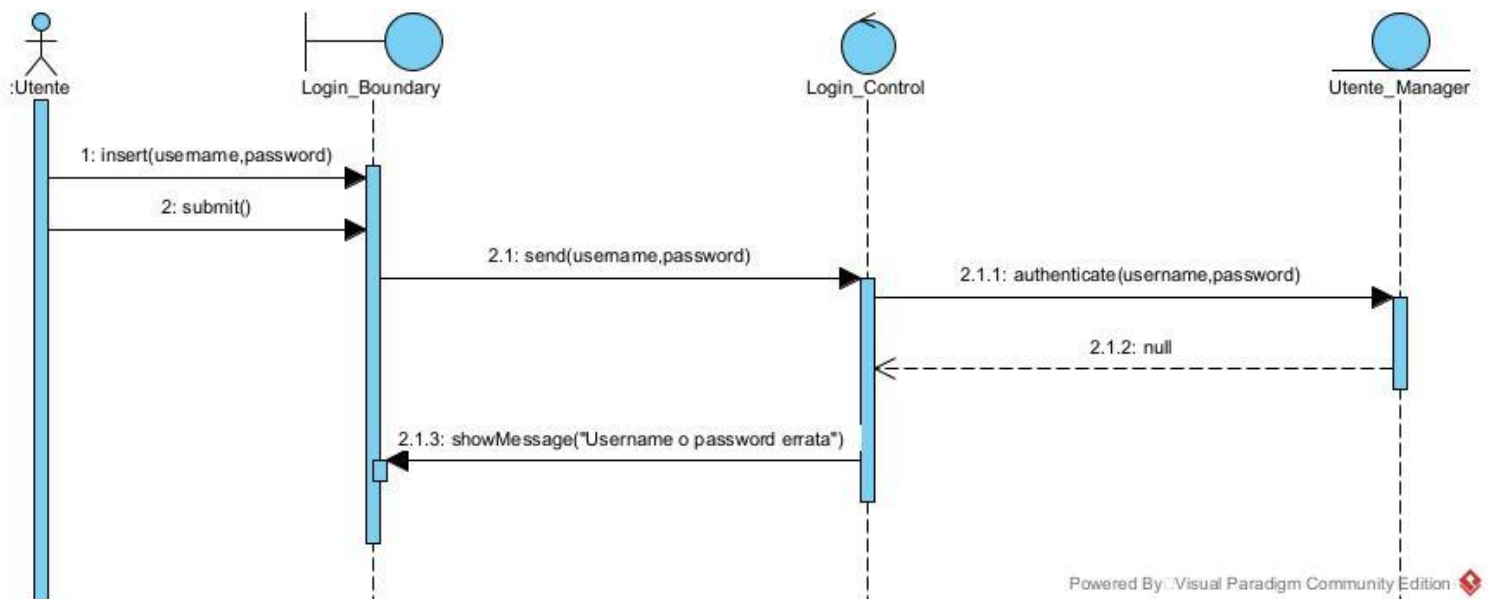
3.4.4 Modello Dinamico

3.4.4.1 Sequence Diagram

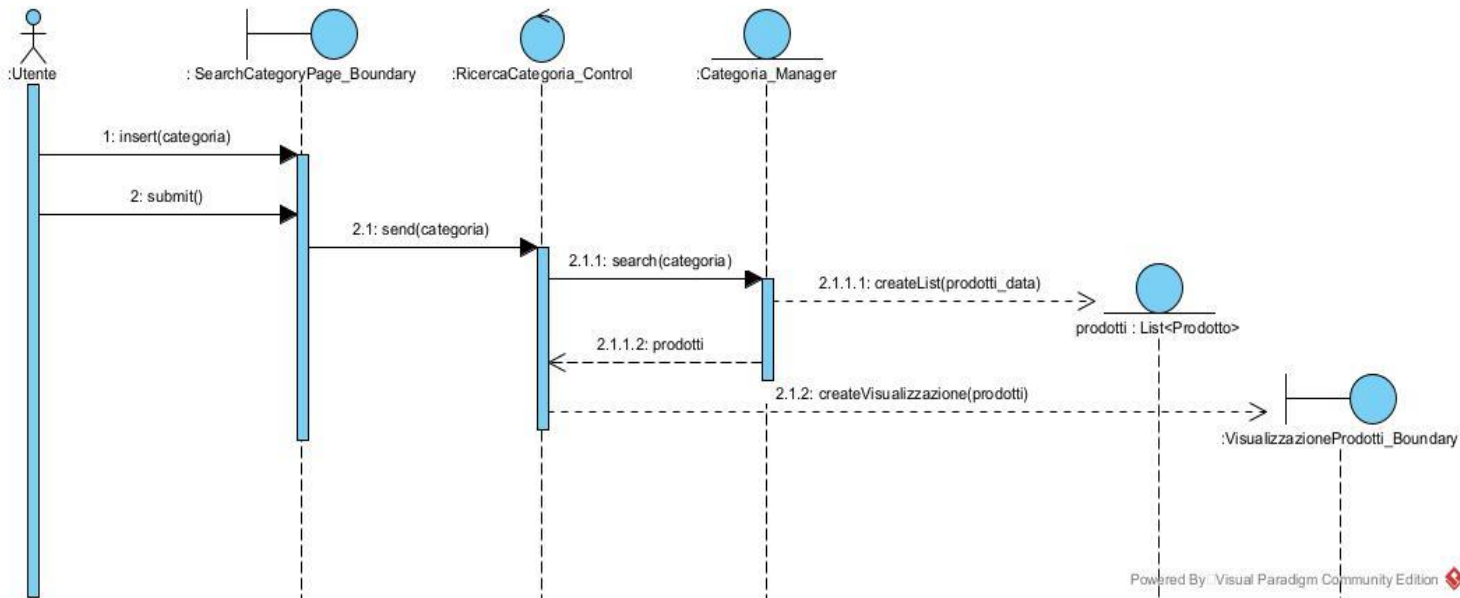
SD_1: Login



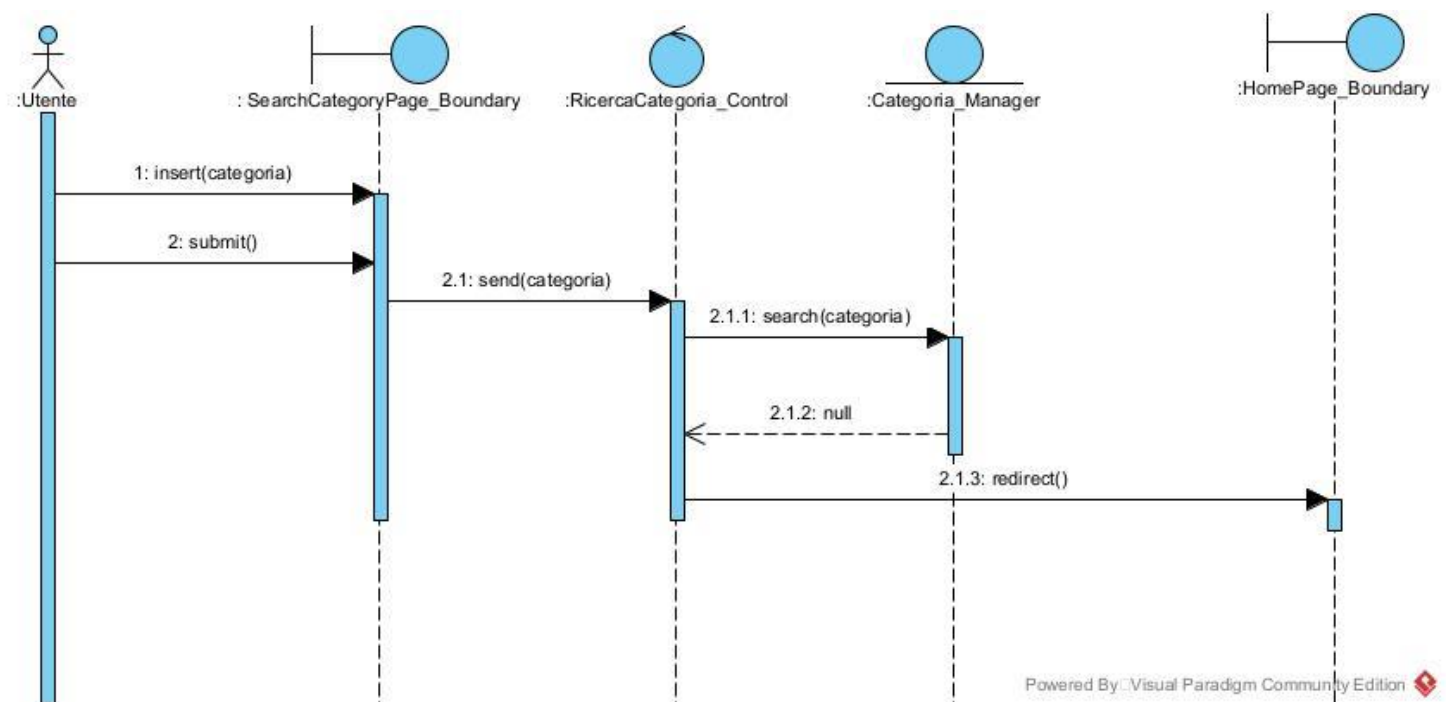
SD_1.1: Login Fallita



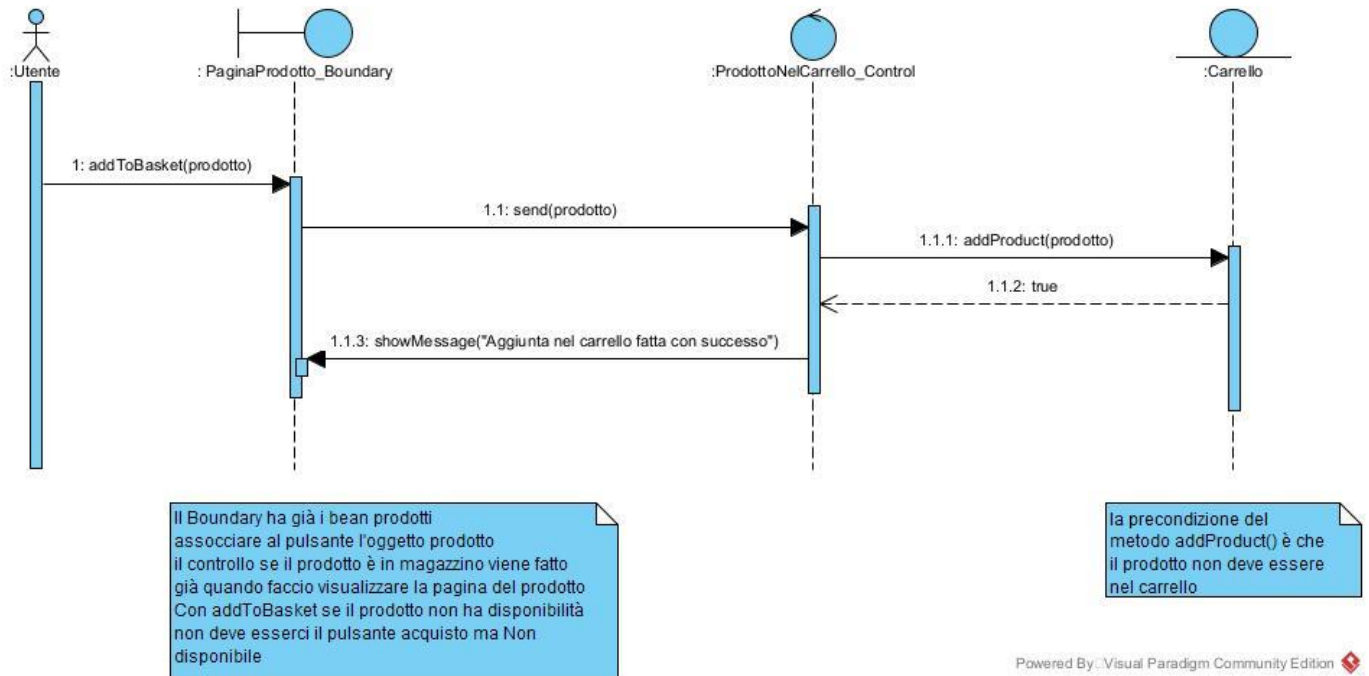
SD_2: Ricerca Per Categoria



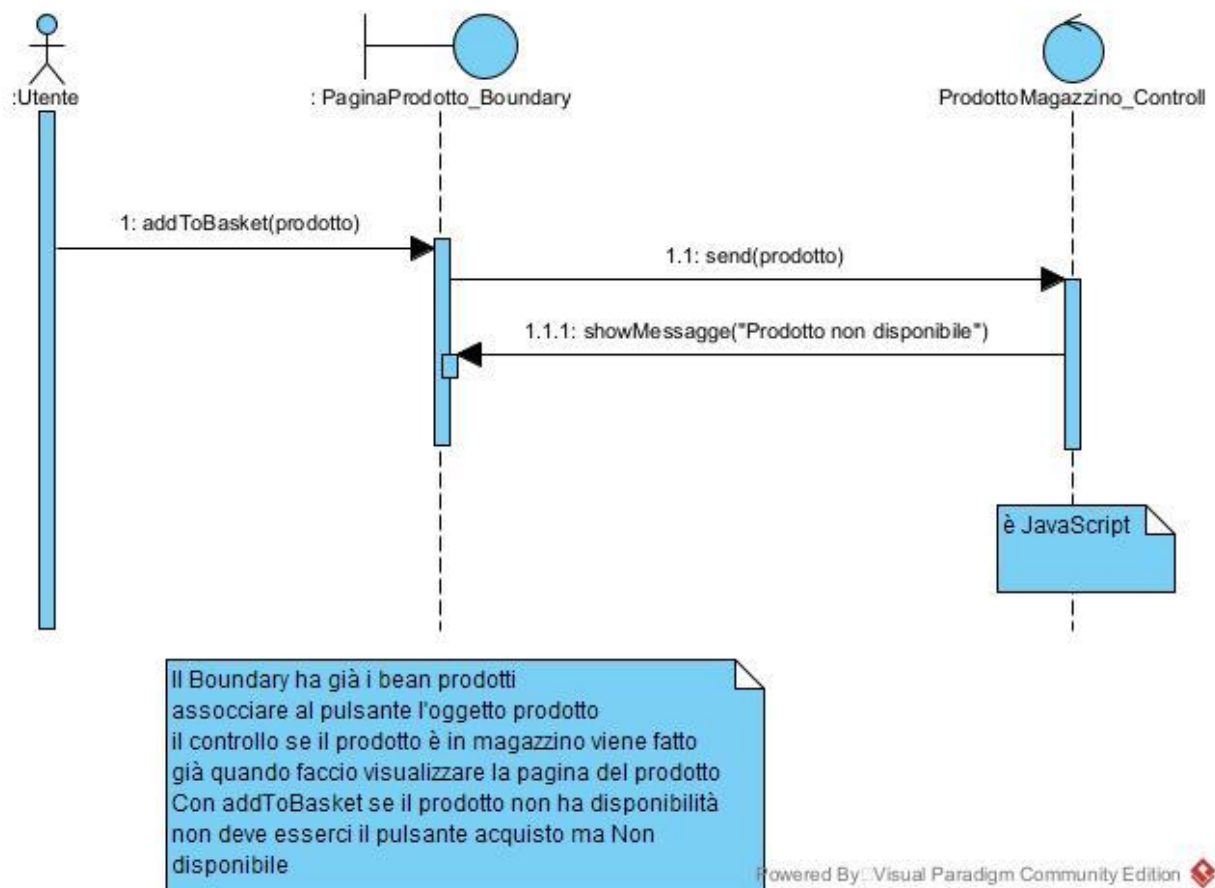
SD_2.1: Ricerca Categoria Fallita



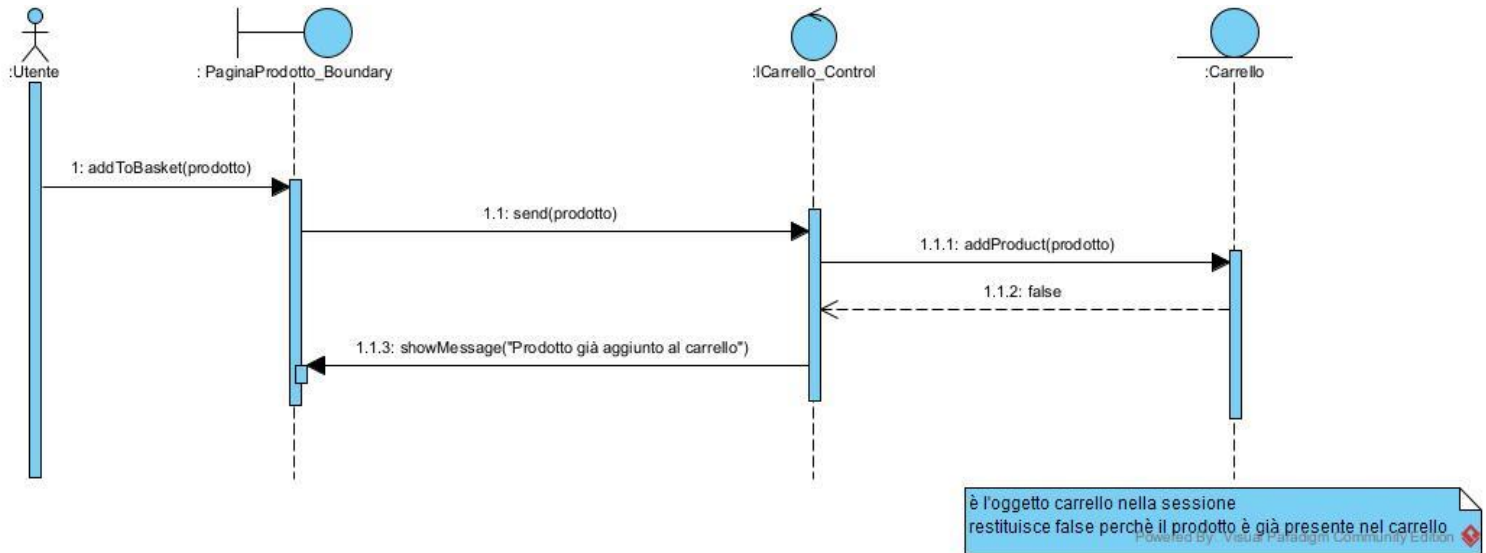
SD_3: Aggiungere Un Prodotto Al Carrello



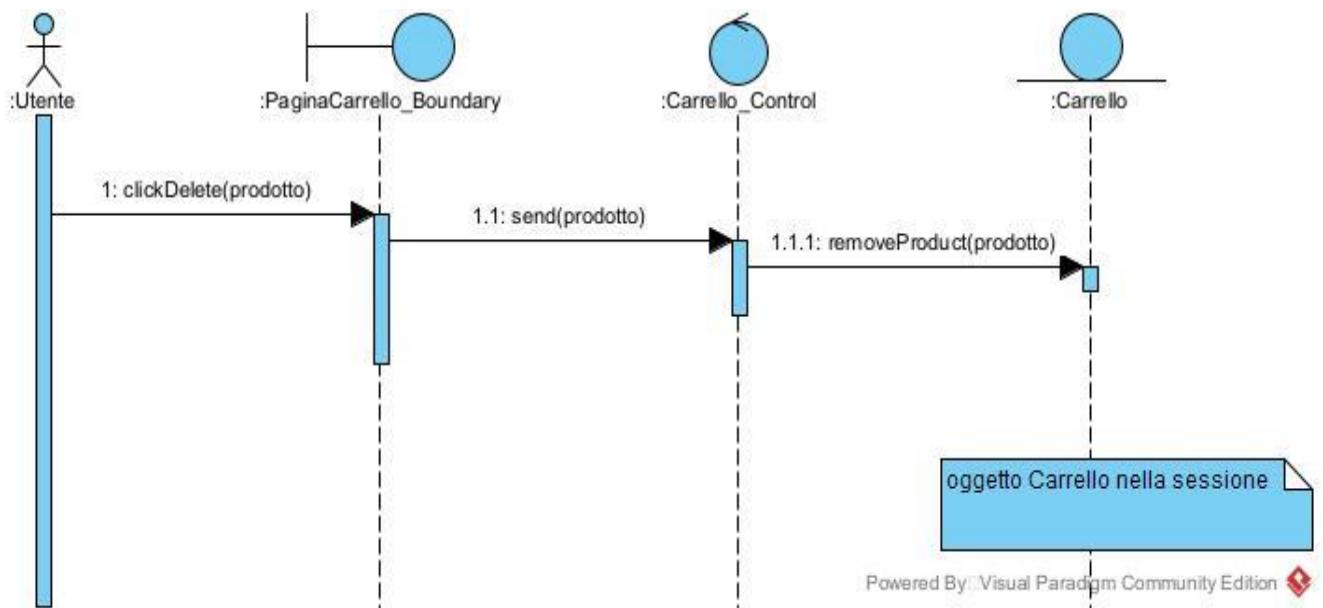
SD_3.1: Prodotto Non Disponibile



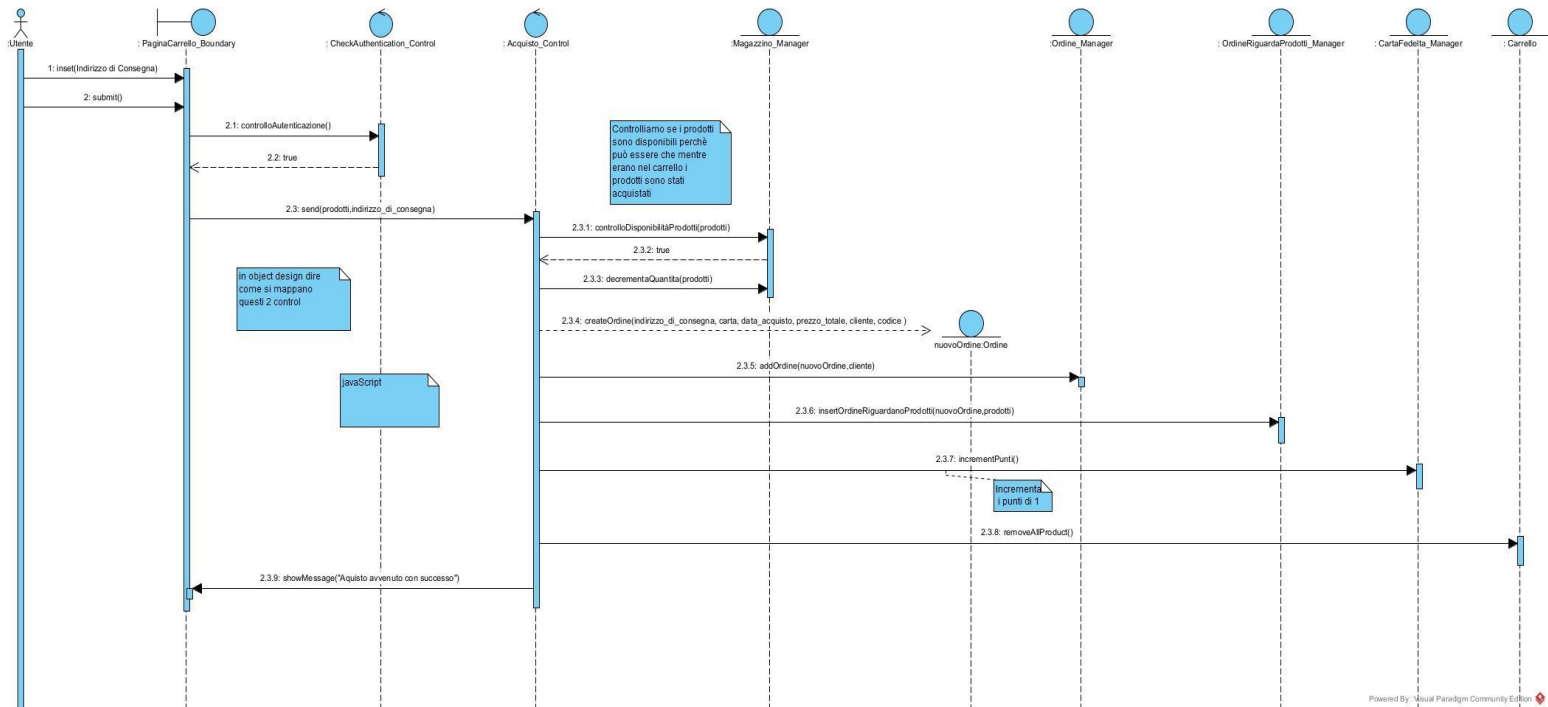
SD_3.2: Prodotto Presente In Carrello



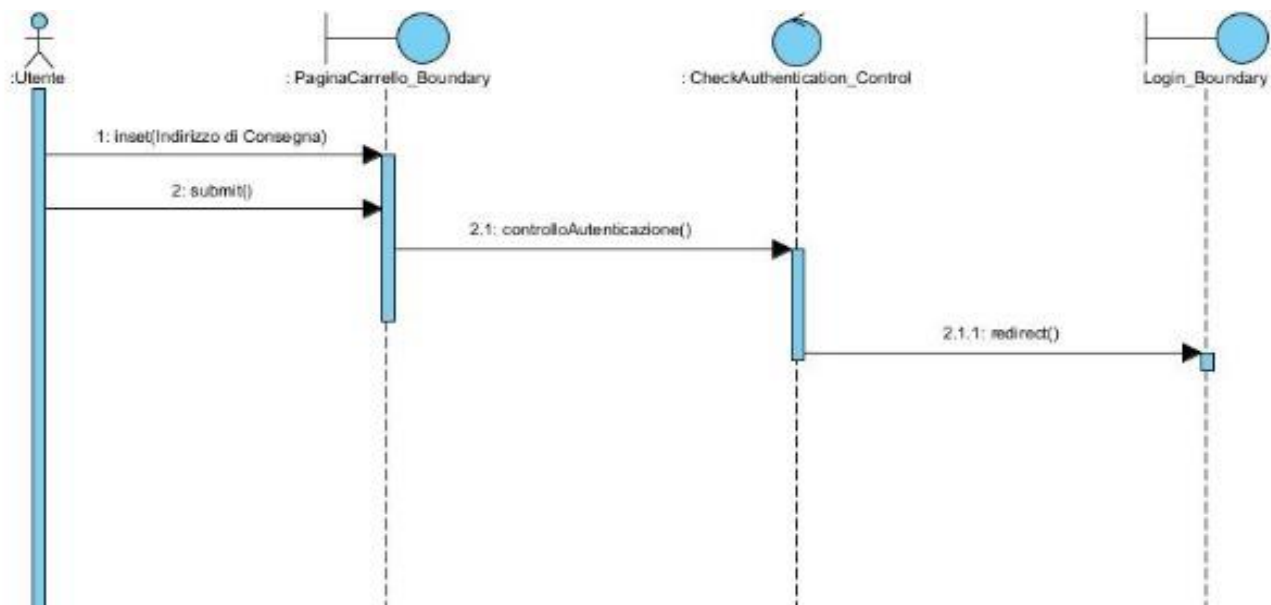
SD_4: Eliminazione Del Prodotto Dal Carrello



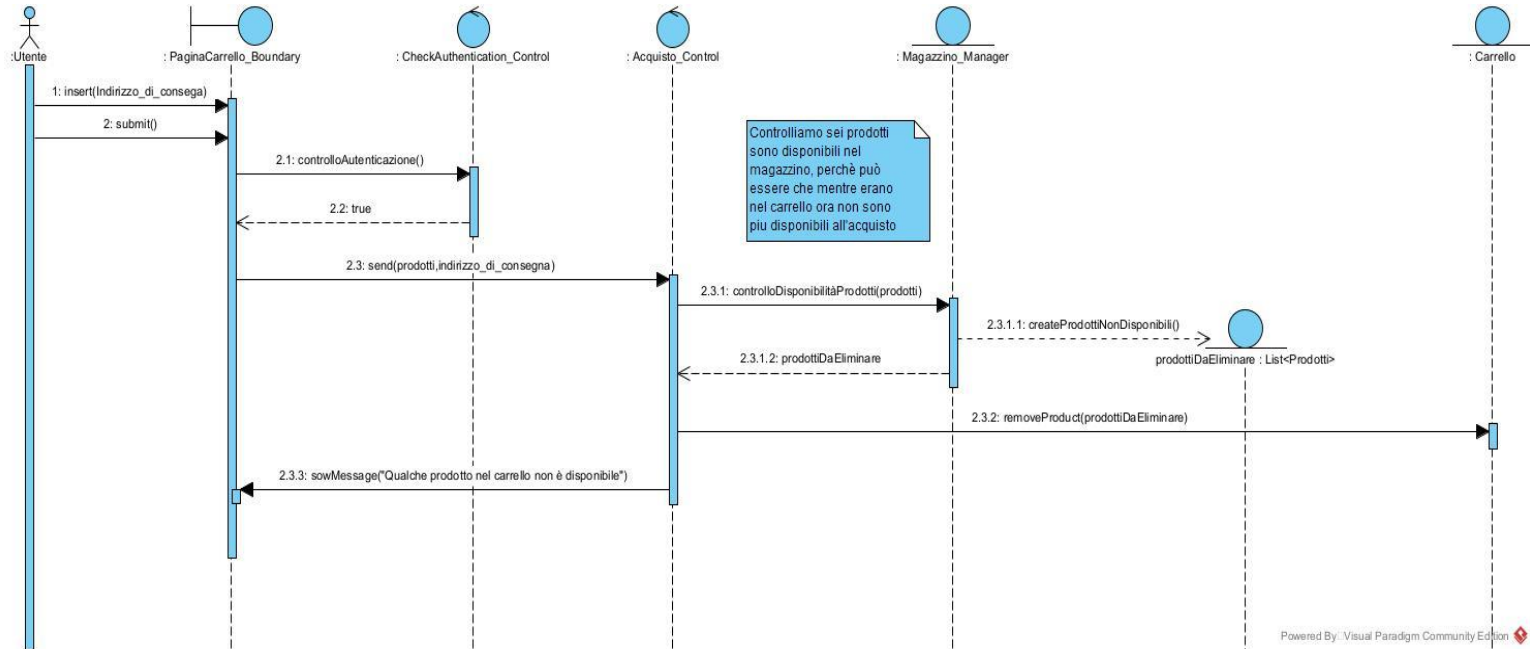
SD_5: Acquisto Dei Prodotti



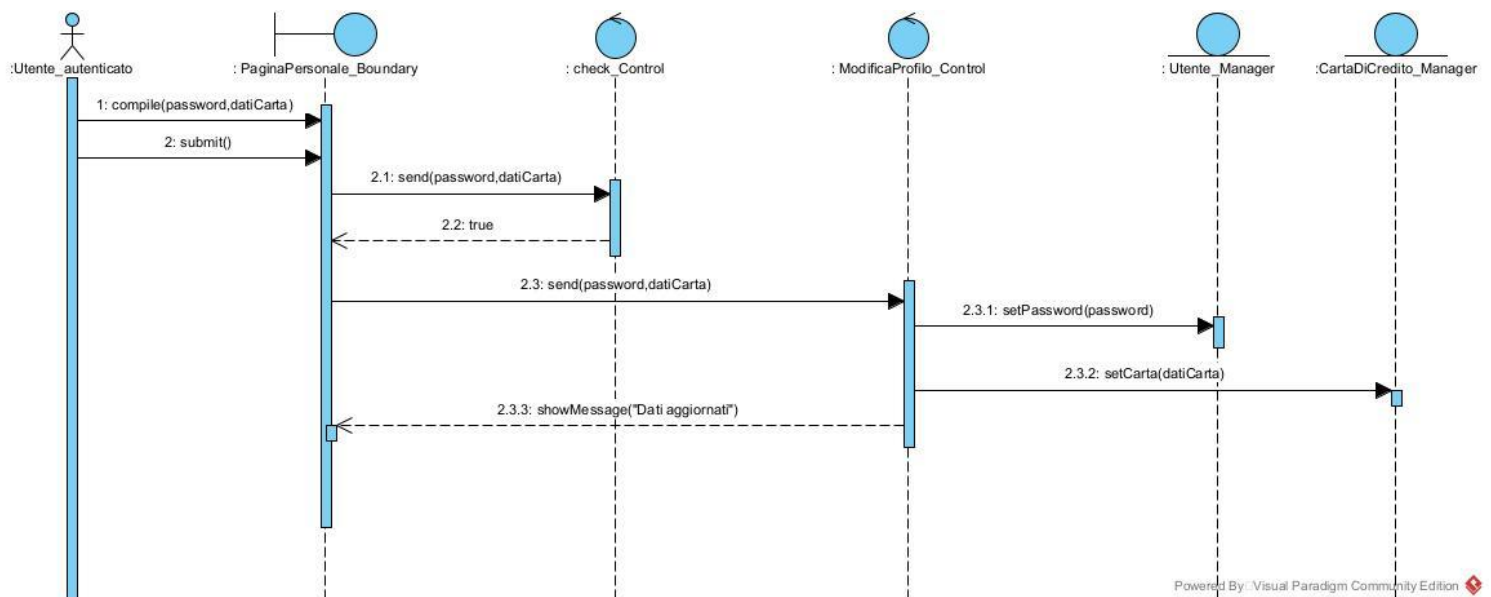
SD_5.1: Acquisto Fallito



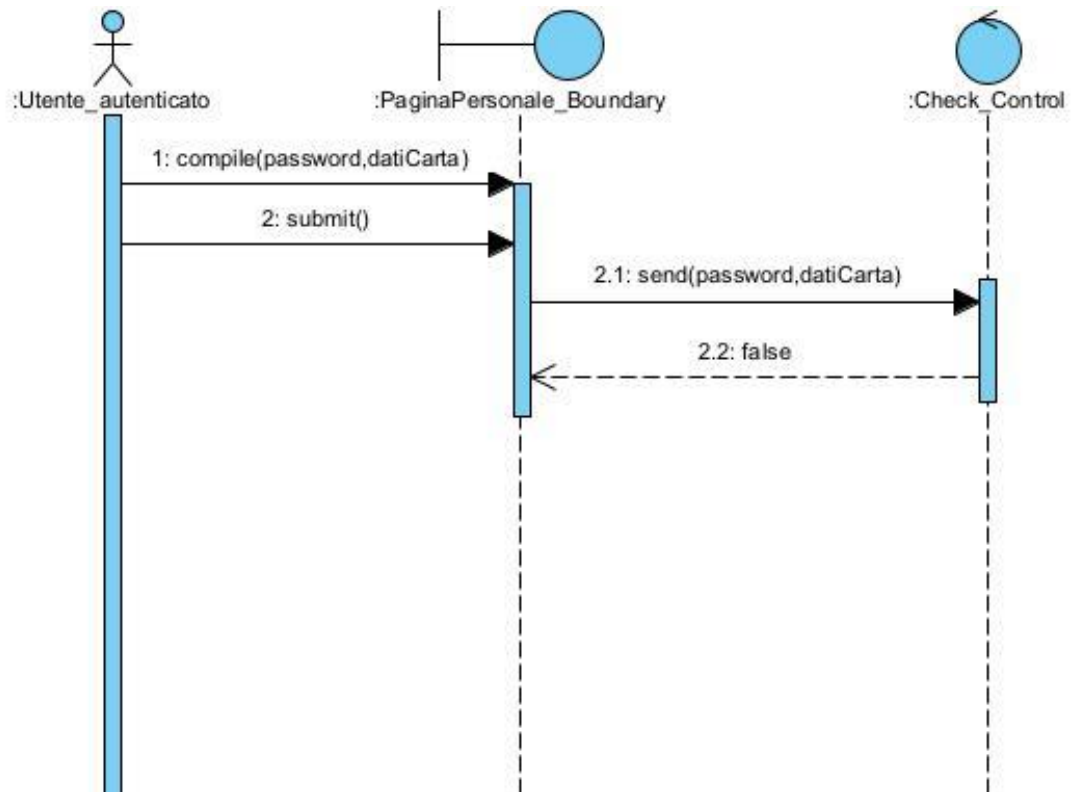
SD_5.2: Prodotti Nel Carrello Non Presenti In Magazzino



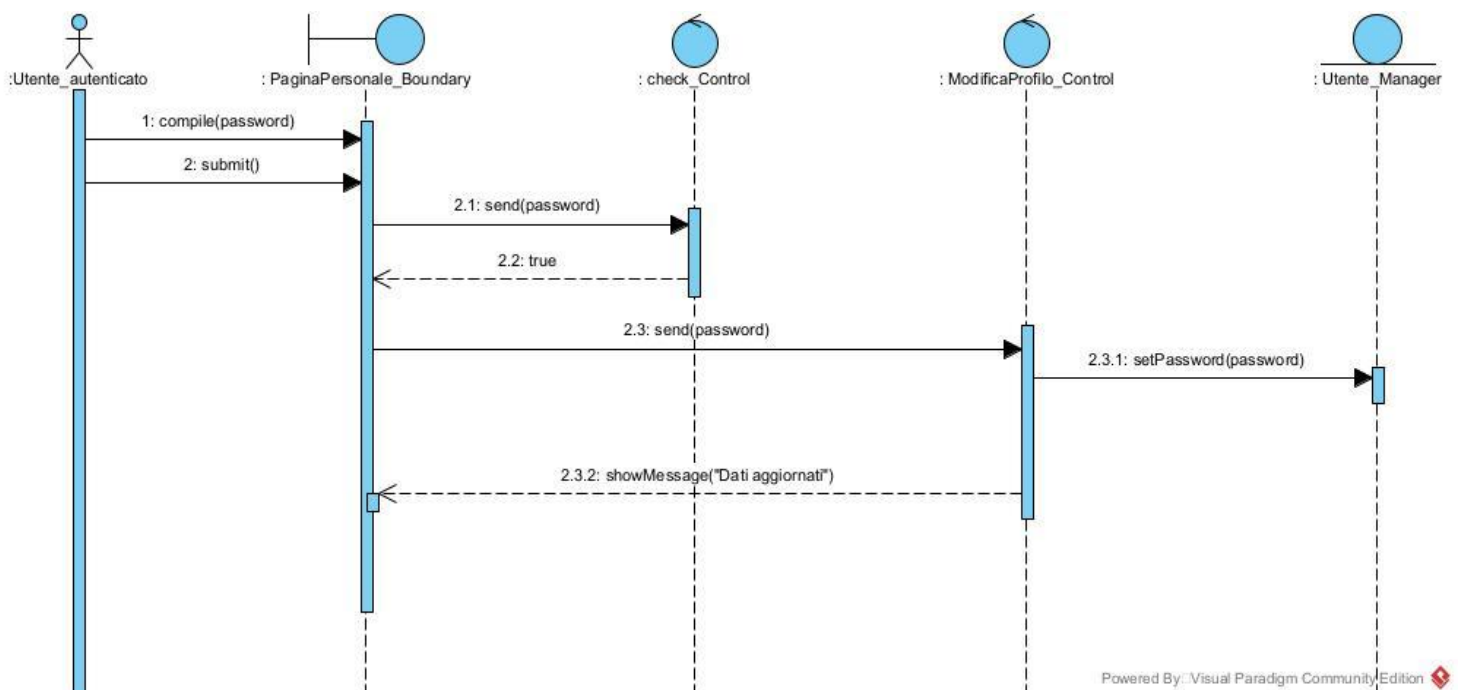
SD_6: Modifica Dati Personali



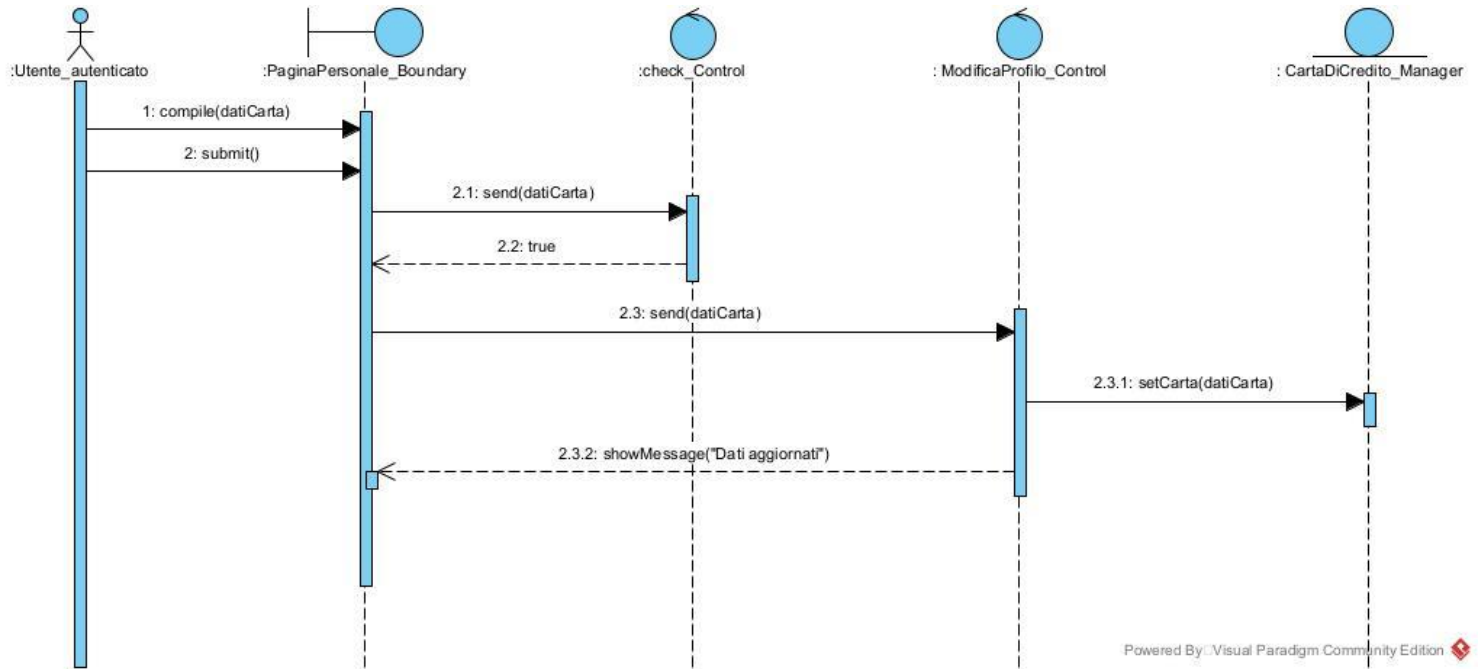
SD_6.1: Dati Modifica Profilo Errati



SD_6.2: Modifica Dati Personali PWD

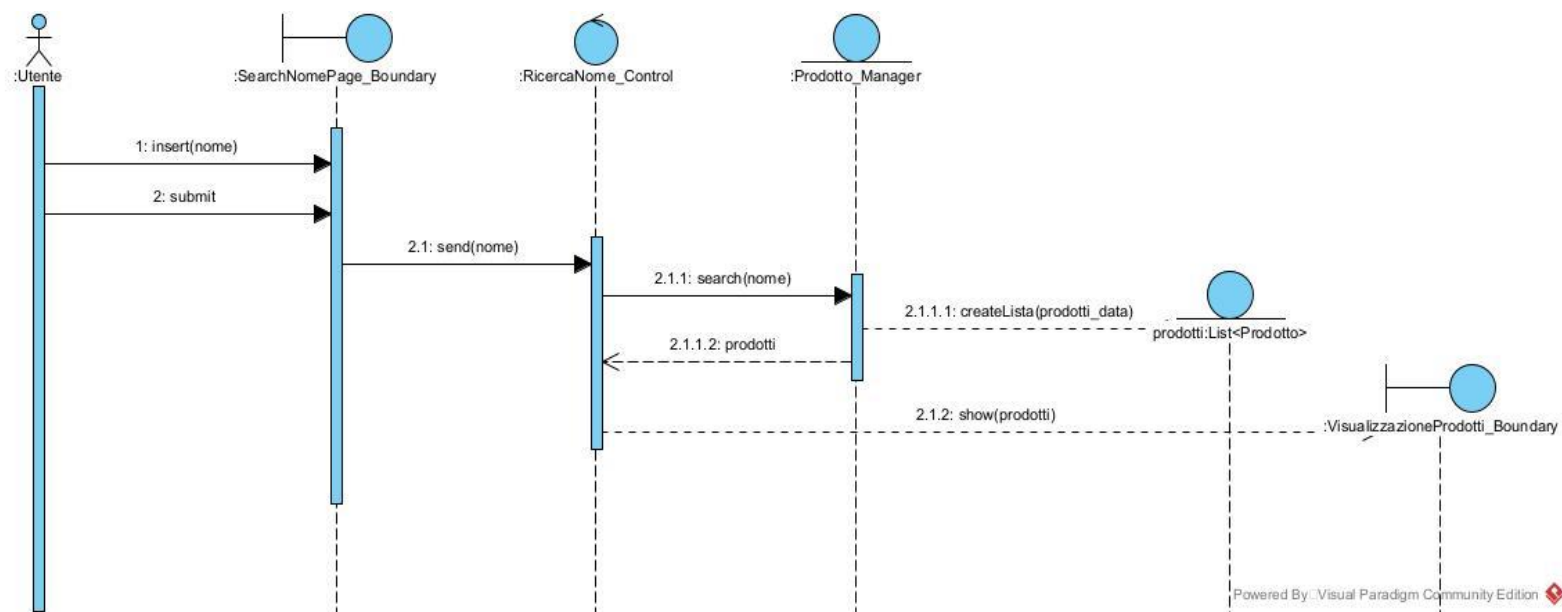


SD_6.3: Modifica Dati Personali Carta



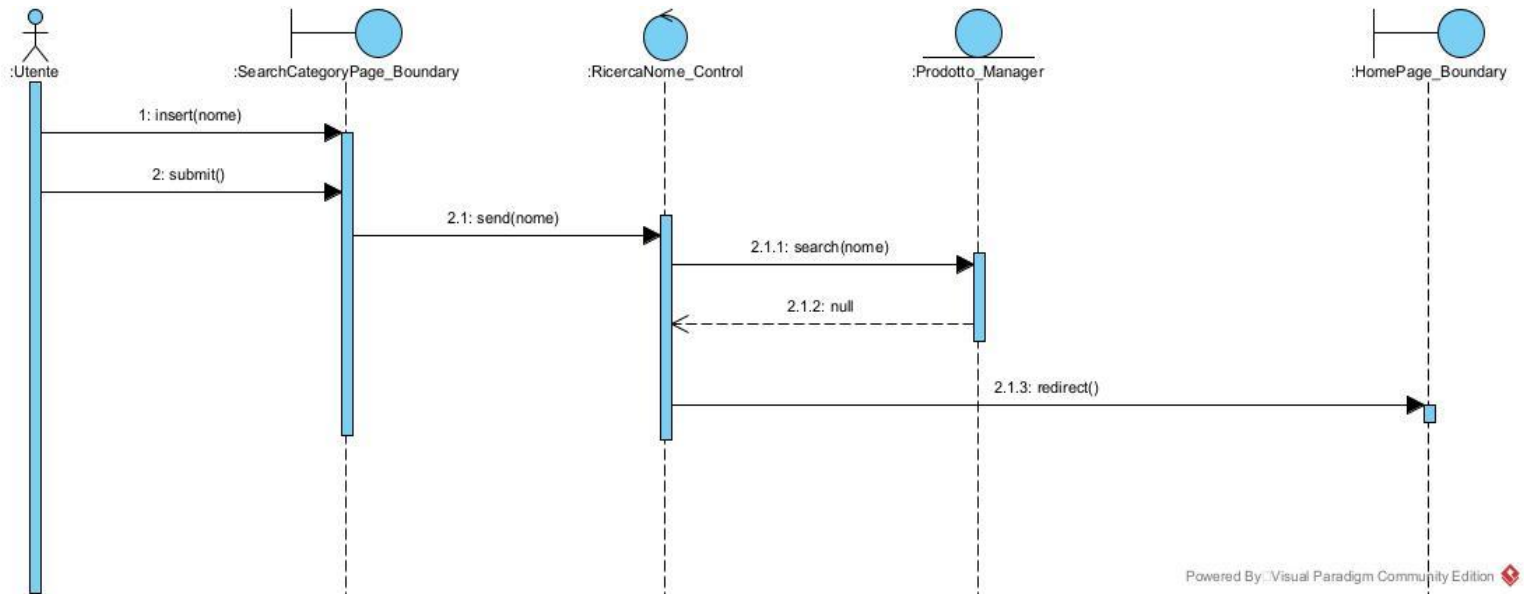
Powered By: Visual Paradigm Community Edition

SD_7: Ricerca In Base Al Nome

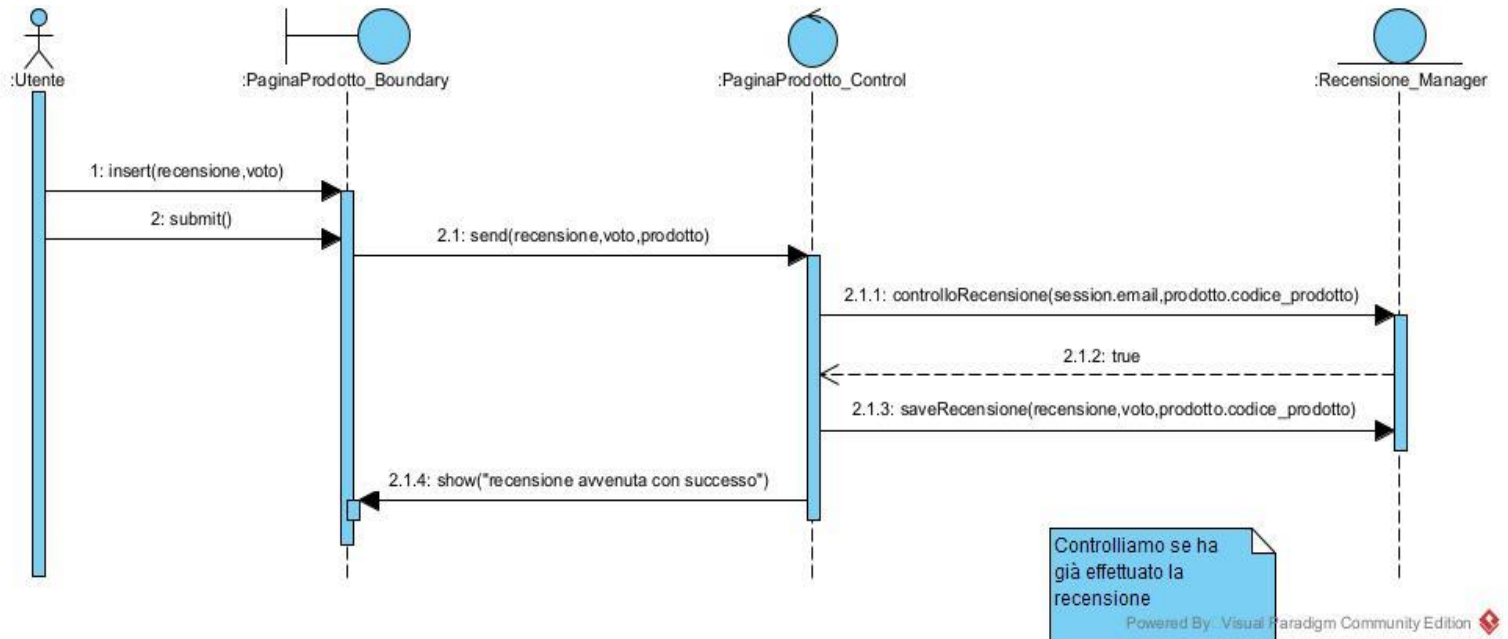


Powered By: Visual Paradigm Community Edition

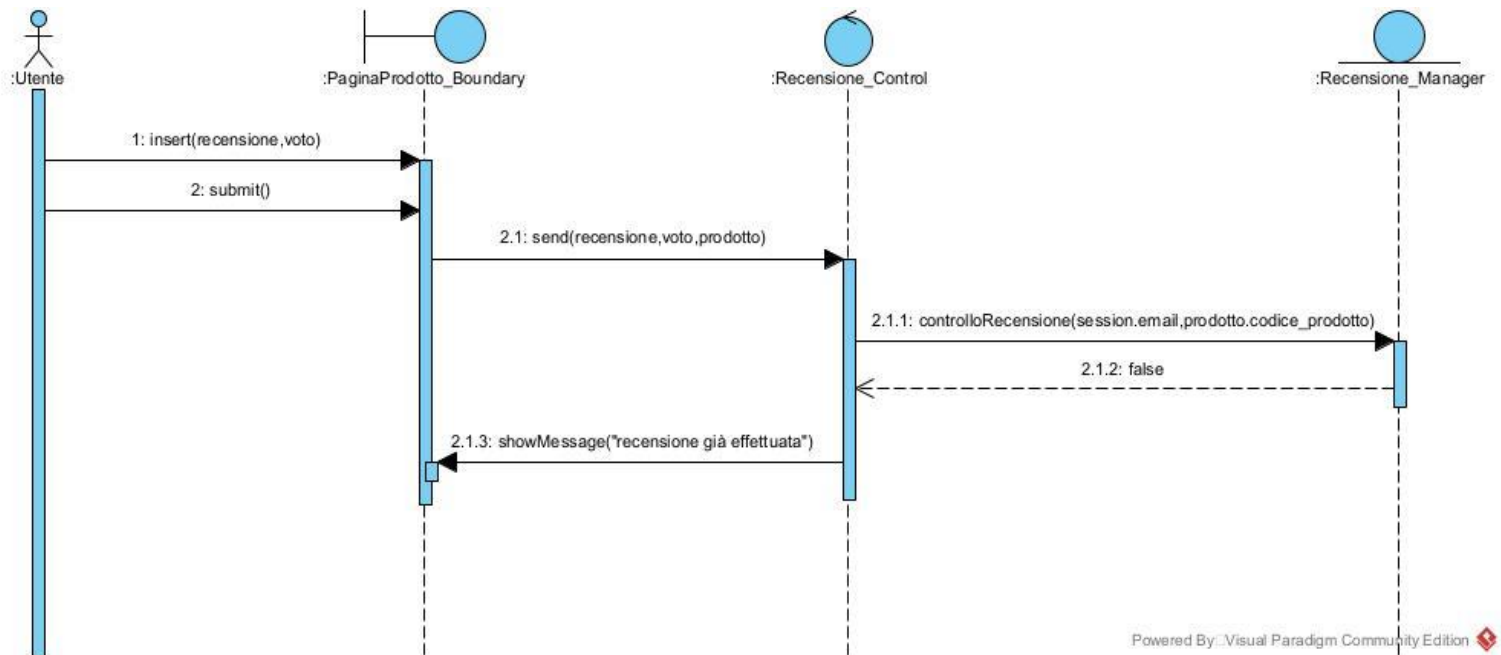
SD_7.1: Ricerca Per Nome Fallita



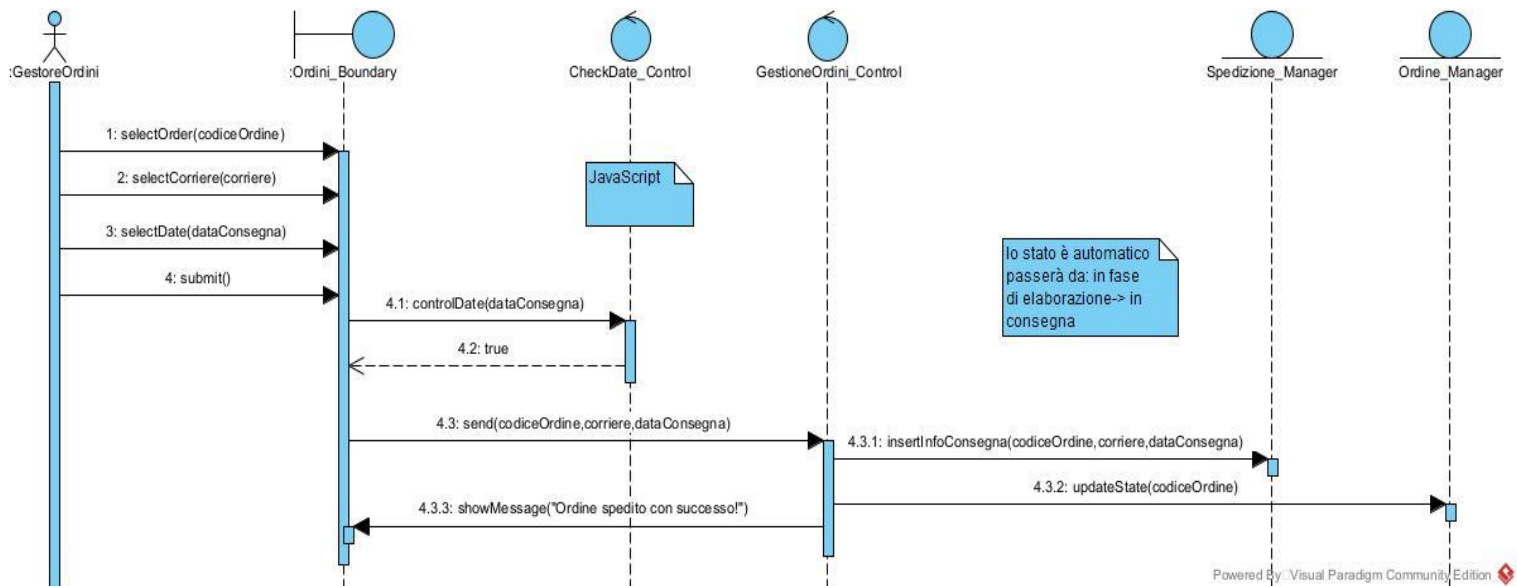
SD_8: Recensione Prodotto



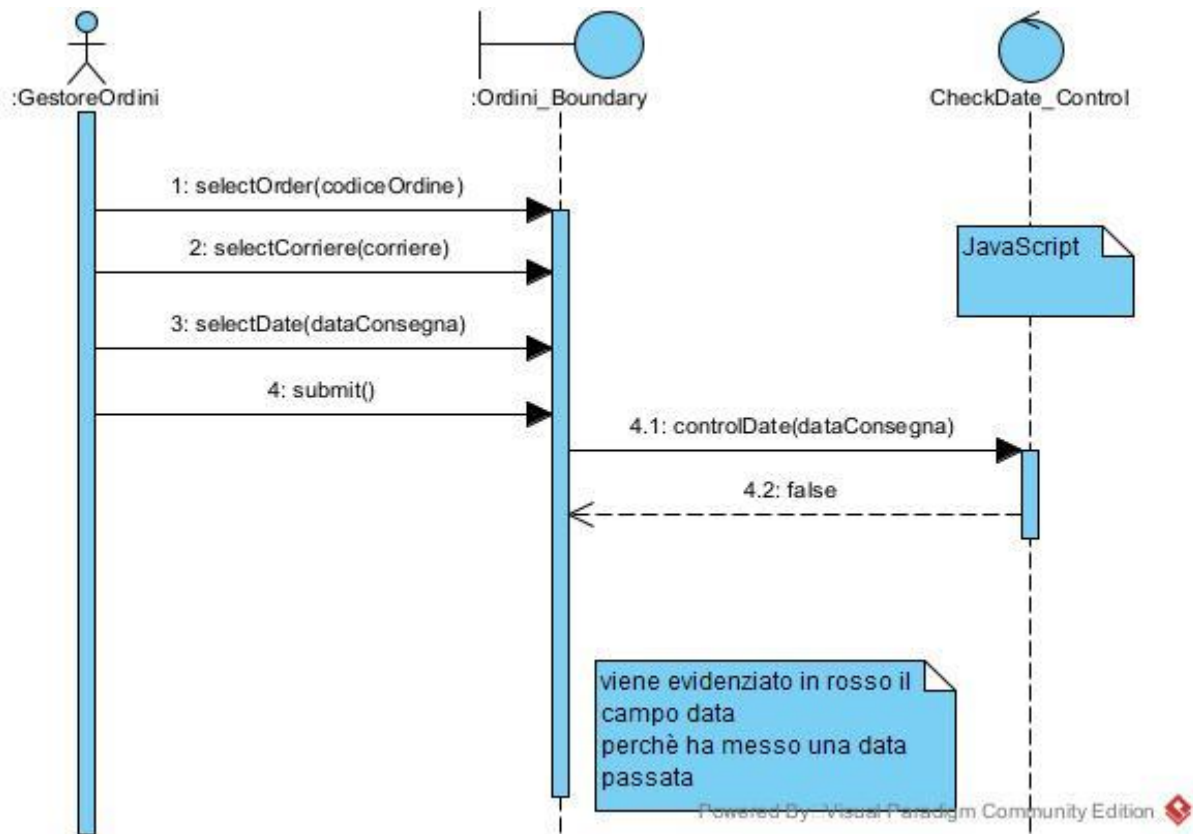
SD_8.1: Recensione Già Effettuata



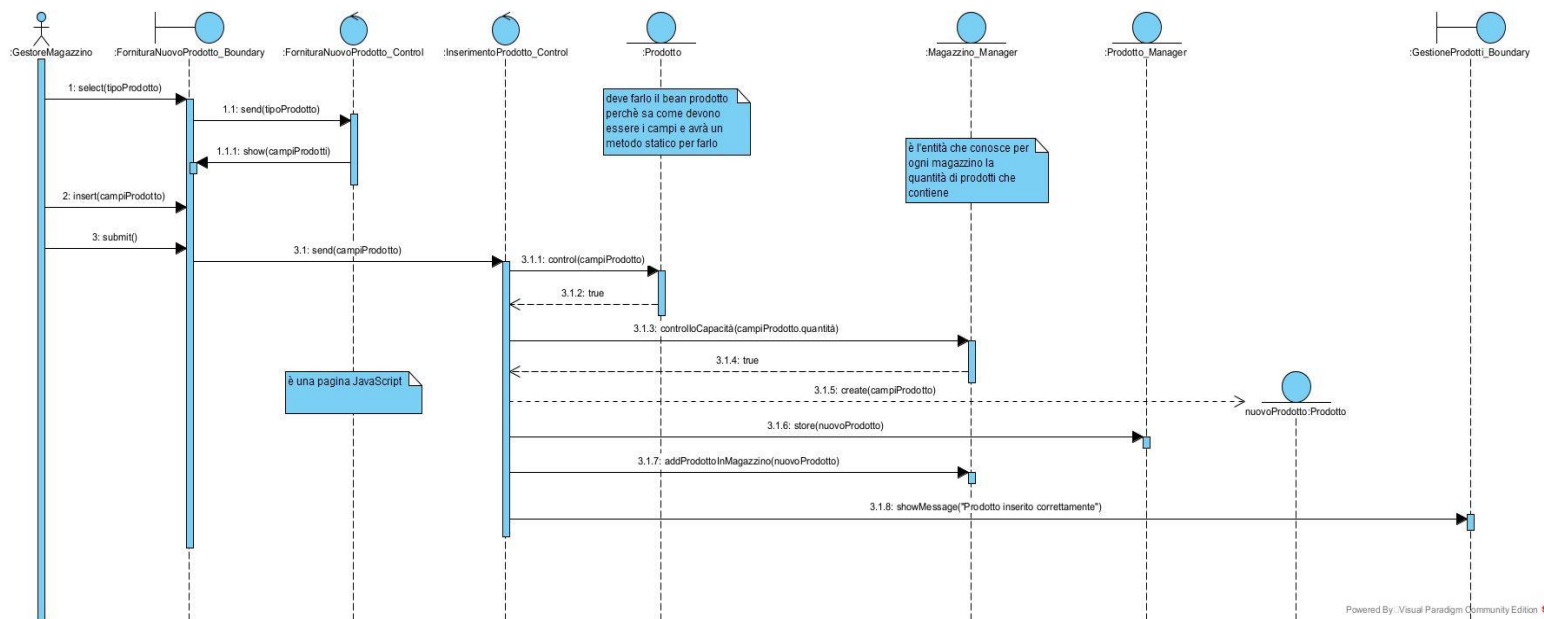
SD_9: Spedizione Ordini



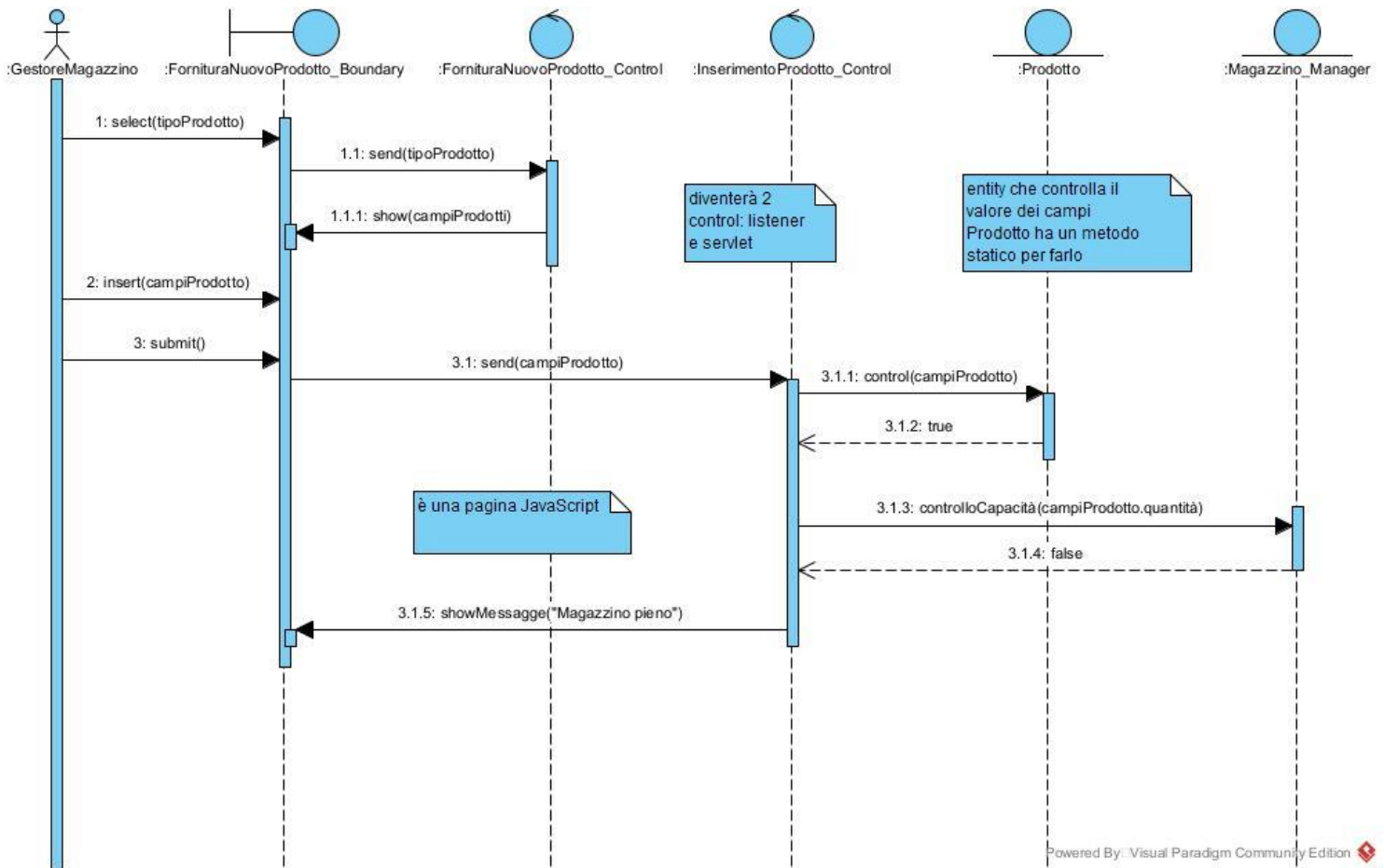
SD_9.1: Spedizione Errata



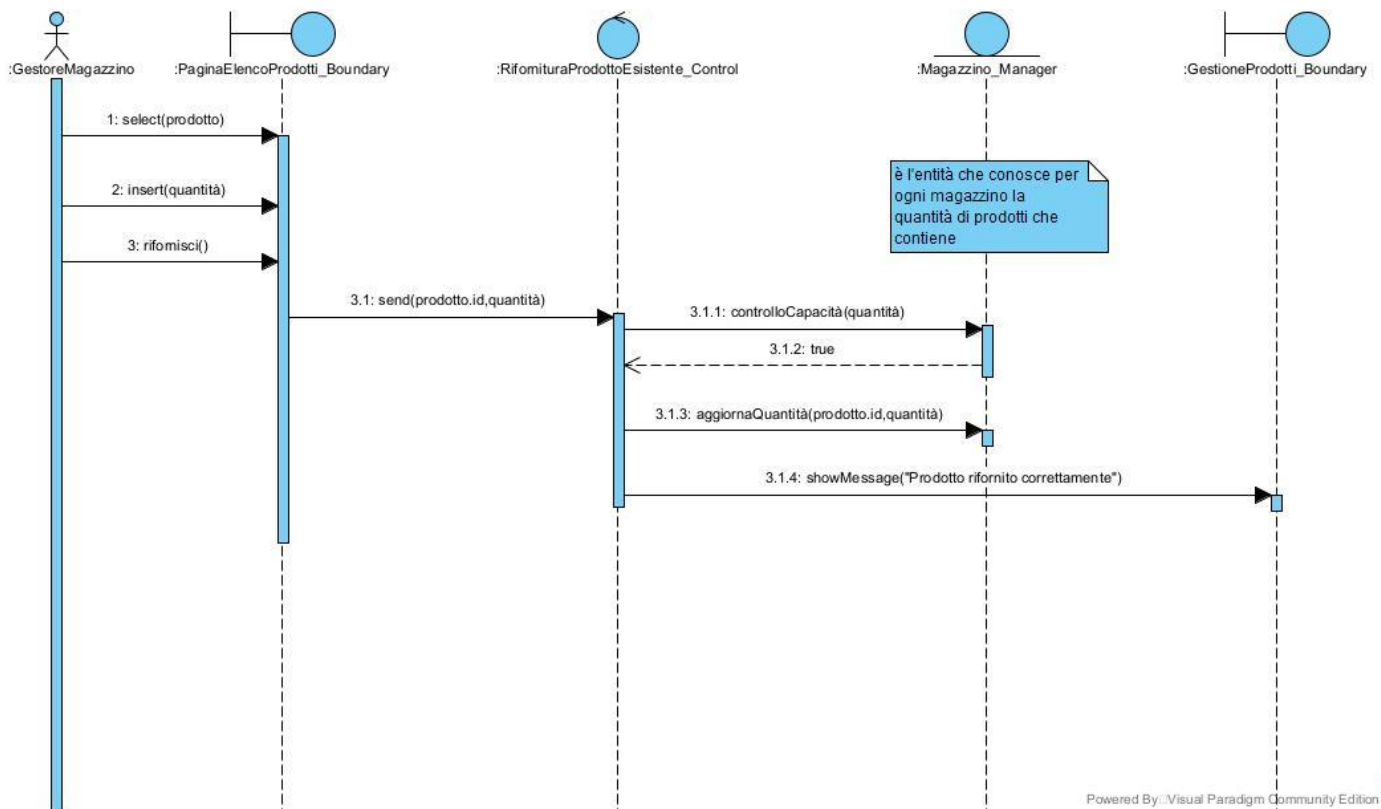
SD_10: Fornitura Nuovo Prodotto



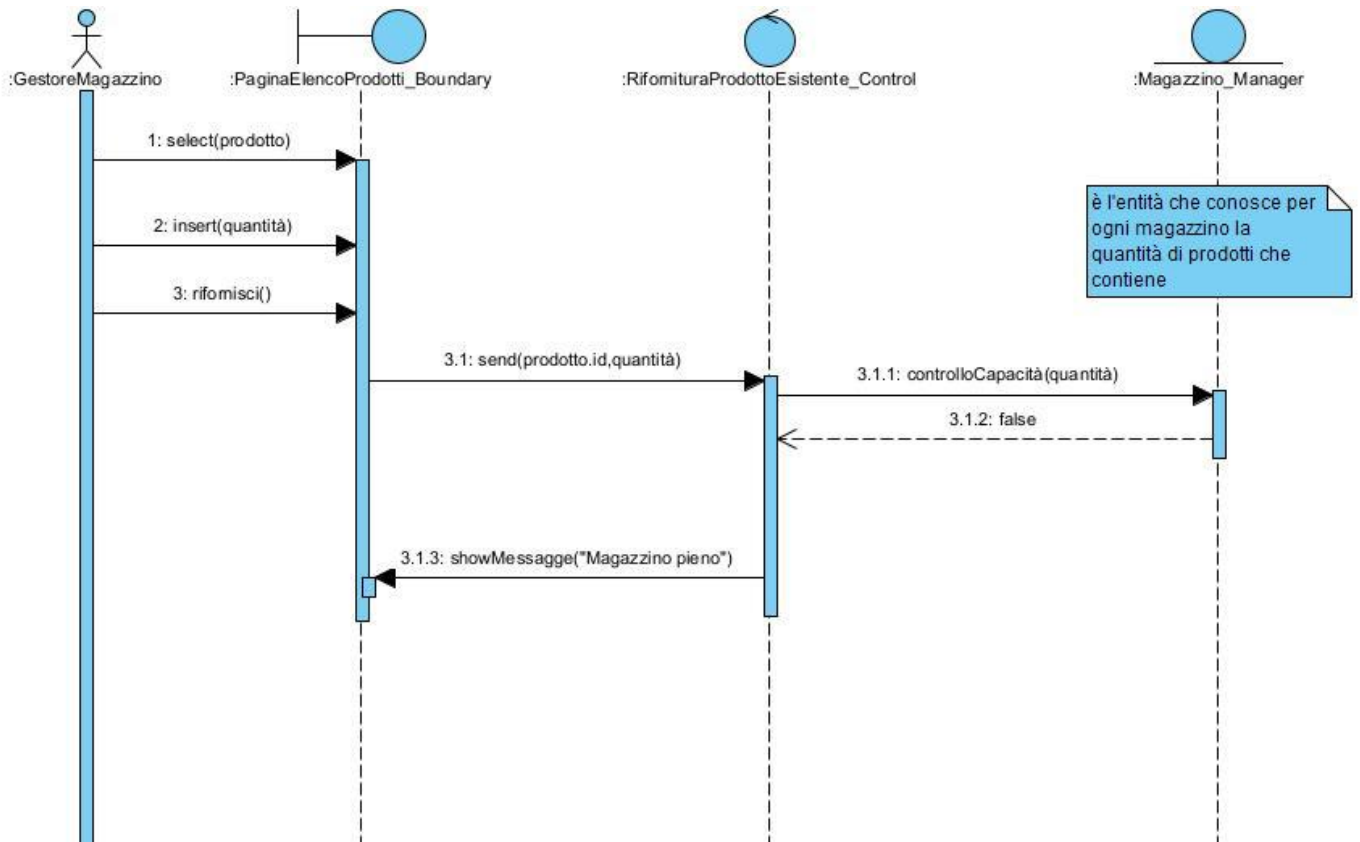
SD_10.1: Magazzino Pieno



SD_11: Fornitura Prodotto Esistente



SD_11.1: Magazzino Pieno Per Fornitura Esistente

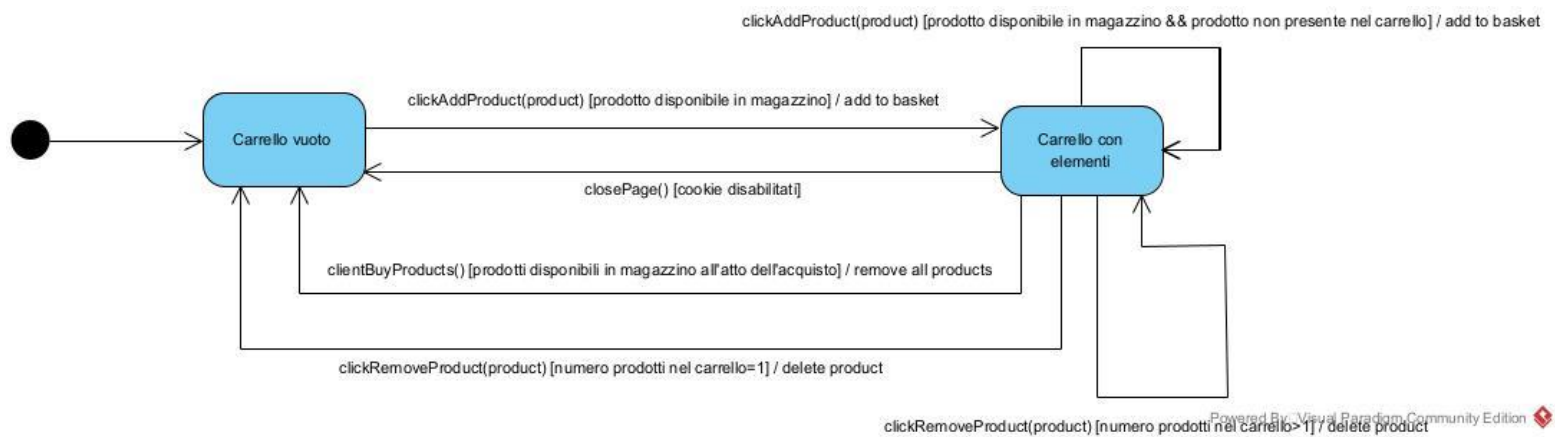


3.4.4.2 Statechart Diagram

SCD_1 : Ordine



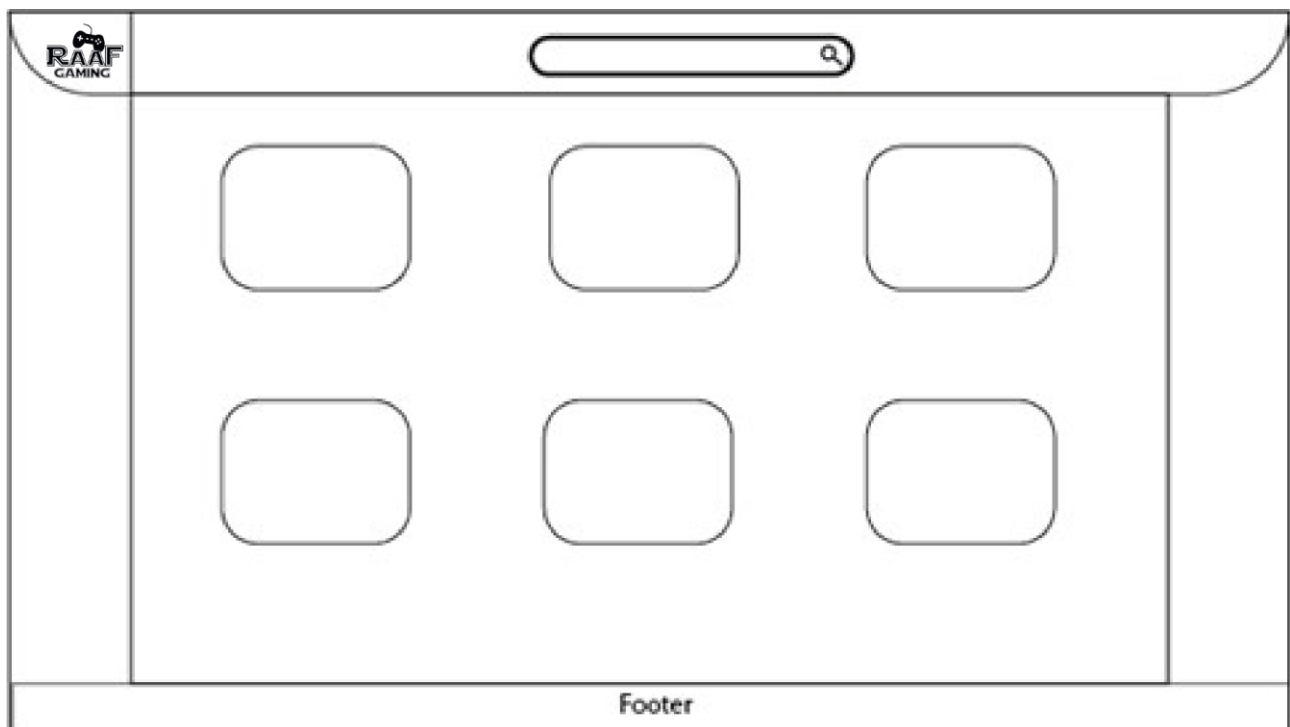
SCD_2 : Carrello



3.4.5 Mockups e Navigational Path

3.4.5.1 Mockups

HOME-PAGE



Login:



Accedi
oppure Registrati

Registrazione:



INSERSCI I TUOI DATI

Nome:

Cognome:

Data di nascita:

Numero carta:

Scadenza carta:

CVC:

Email:

Password:

Registrati

Pagina Prodotto:




Immagine
Gioco

Titolo

Voto

Descrizione
Gioco

Recensione 1


Recensione 2

Recensione 3

Submit

Footer

Pagina Fornitura Nuovo Prodotto:



LogOut

☐ Fornitura prodotto esistente ☒ Fornitura nuovo prodotto

Videogioco fisico ☒ Videogioco digitale ☐ Console ☐ DLC ☐ Abbonamento ☐

Nome:

Prezzo:

Sconto:

Data Uscita:

Fornitore:
 ▼

Quantità da fornire:

Copertina:

Dimensione:

PEGI:

Numero di CD:

Edizione Limitata:

Categoria:

Software House:
 ▼

Inserisci

Pagina Fornitura Prodotto Esistente:

[LogOut](#)

Prodotti

Nome	Prezzo	Quantità Attuale	Quantità da rifornire	
Dark Souls	30€	10	<input type="text"/>	<input type="button" value="Submit"/>
Mario Kart	50€	120	<input type="text"/>	<input type="button" value="Submit"/>
Fifa 22	15€	20	<input type="text"/>	<input type="button" value="Submit"/>
Demon Souls	90€	150	<input type="text"/>	<input type="button" value="Submit"/>
Playstation 5	500€	1	<input type="text"/>	<input type="button" value="Submit"/>
The Last of Us	30€	50	<input type="text"/>	<input type="button" value="Submit"/>
Halo Infinite	40€	23	<input type="text"/>	<input type="button" value="Submit"/>
Yakuza	20€	8	<input type="text"/>	<input type="button" value="Submit"/>

Pagina Carrello:






Conferma Acquisto

Benvenuto nel tuo Carrello, premi Conferma per procedere con l'acquisto.

	Nome Prodotto	<input type="button" value="Elimina"/> 50€	Costo Totale
	Data Uscita: 2020-12-25		Totale 50€
	Scontato del: 5%		Indirizzo di consegna: <input type="text"/>
			<input type="button" value="Conferma"/>

Pagina Profilo:







EMAIL: mario.rossi@gmail.com
NOME: Mario
COGNOME: Rossi
NUMERO CARTA: ***** 8569
CARTA FEDELTA': 1234567891
PUNTI CARTA: 40

Vuoi cambiare password e/o Carta?

Nuova password

Conferma password

Numero Carta

Codice cvv


Data di Scadenza

Pagina Ordini:





Pagina Gestione Ordini:



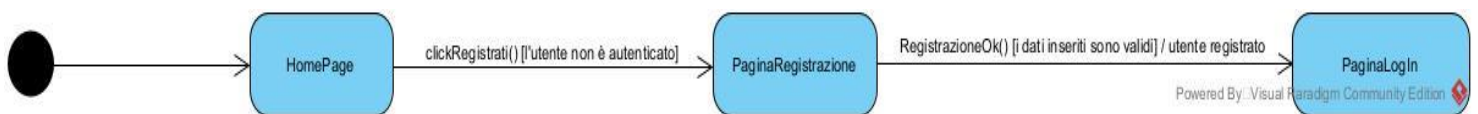
LogOut

Prodotti

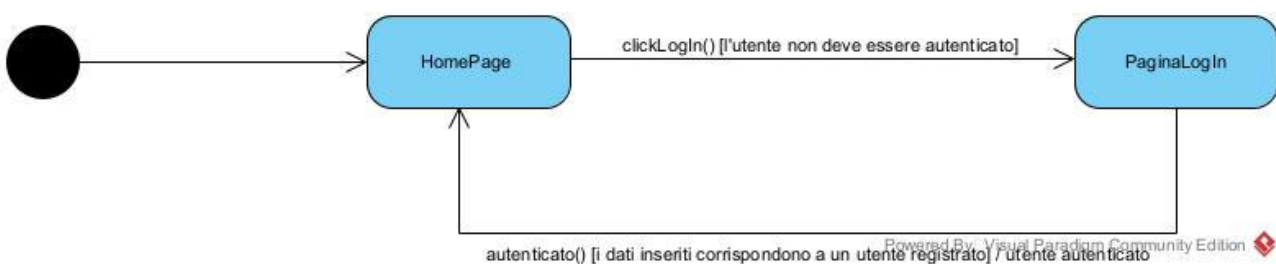
Codice Ordine	Email	Indirizzo	Data Spedizione	Corriere	
5050	mario.rossi@gmail.com	<input type="text" value="via croce 90"/>	<input type="text" value="12/03/2022"/>	GLS ▾	<input type="button" value="Submit"/>
7927	abdul90@gmail.com	<input type="text" value="via trivice d'ossa 12"/>	<input type="text" value="22/12/2021"/>	DHL ▾	<input type="button" value="Submit"/>

3.4.5.2 Navigational Path

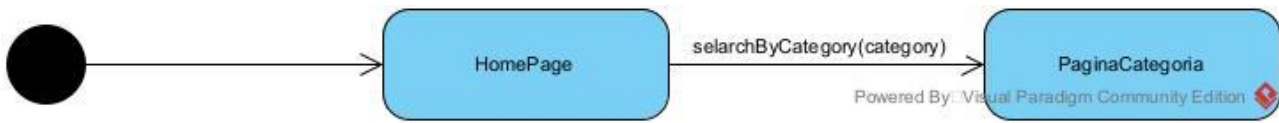
NP_1:



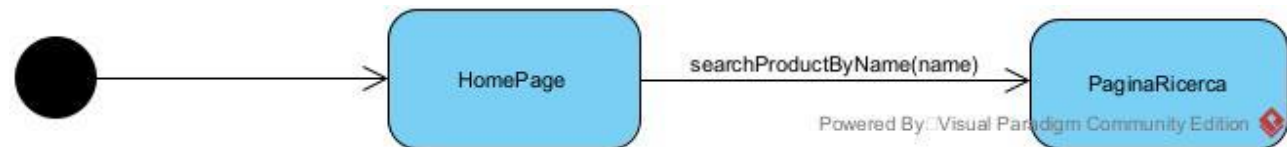
NP_2:



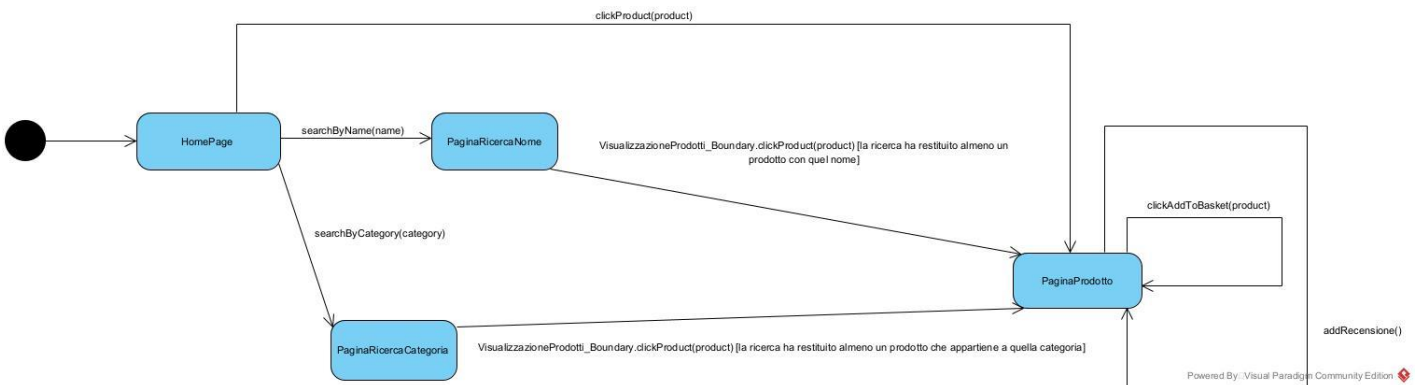
NP_3:



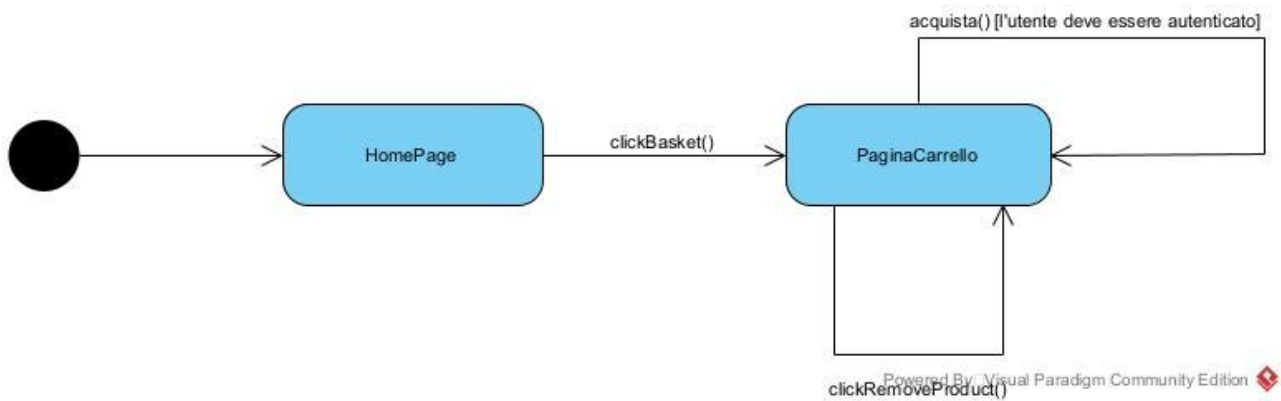
NP_4:



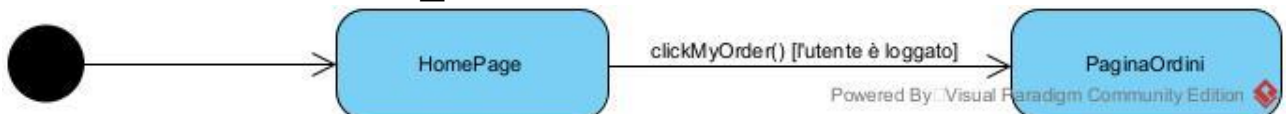
NP_5:



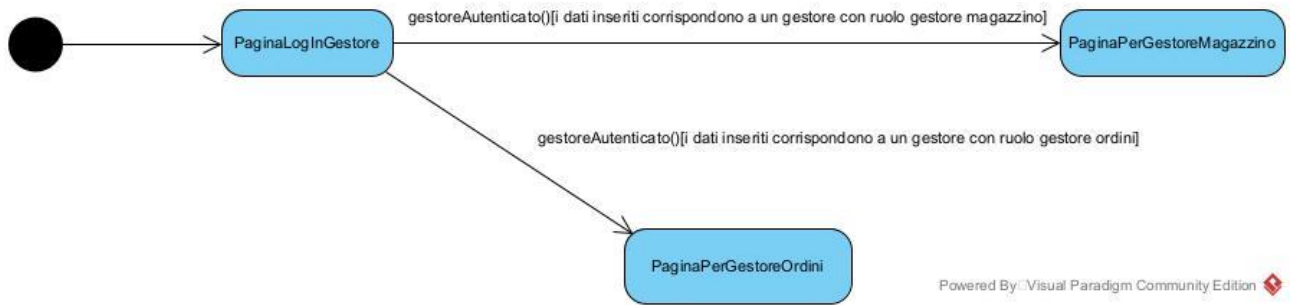
NP_6:



NP_7:



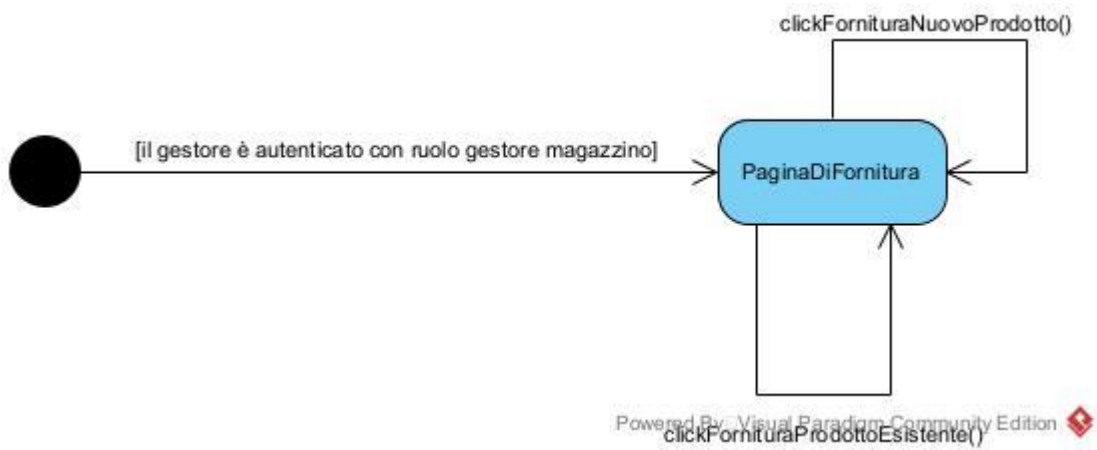
NP_8:



NP_9:



NP_10:



NP_11:

