

Ingegneria del software
Università degli Studi di Salerno
e-Sport
Requirements Analysis Document

1 INTRODUZIONE	2
1.1 DOMINIO	2
1.2 OBIETTIVI E CRITERI DI SUCCESSO	2
1.3 PANORAMICA	4
1.4 ATTORI	4
2 SISTEMA PROPOSTO	5
2.1 REQUISITI FUNZIONALI	5
2.2 REQUISITI NON FUNZIONALI	5
3 SYSTEM MODEL	6
3.1 SCENARI	6
3.1.1 <i>Lasciare un Reclamo</i>	6
3.1.2 <i>Gestione reclami</i>	6
3.2 MODELLO DEI CASI D'USO	6
3.2.1 <i>Gestione Reclami</i>	6
CDU 3.2.1.1 Sottomissione reclamo	7
CDU 3.2.1.2 Errore sottomissione reclamo	7
CDU 3.2.1.3 Aggiornamento stato	7
CDU 3.2.1.4 Visualizzazione reclami complessivi	8
3.3 OBJECT MODEL	8
3.3.1 GESTORE RECLAMI	8
3.4 CLASS DIAGRAM	9
3.5 DYNAMIC MODEL	9
3.5.1 GESTIONE RECLAMI	9
3.5.1.1 <i>Visualizzazione reclami complessivi</i>	9
3.5.1.2 <i>Lasciare un reclamo</i>	10
3.5.1.3 <i>Lasciare un reclamo fallito</i>	10
3.5.1.4 <i>Aggiornamento stato reclamo</i>	10
3.6 STATECHART DIAGRAM	11
3.7 PATH NAVIGAZIONALE	11
3.7.1 UTENTE AUTENTICATO	11
3.7.2 GESTORE RECLAMI	12
3.8 MOCKUPS	12

1 Introduzione

1.1 Dominio

Il calcio è uno di quegli sport che possono vantare uno tra i più alti tassi di appassionati in tutto il mondo. Per questo motivo, molti sono gli utenti alla ricerca di divise da collezionare, che siano della propria squadra preferita o di altre. Altrettanto elevato è il numero degli utenti alla ricerca di divise e scarpe da gioco al fine di poter essi stessi giocare e dar sfogo alla propria passione in prima persona. Ci sono davvero tanti tipi di siti che offrono la possibilità di acquistare prodotti inerenti al mondo del calcio, tuttavia l'obiettivo di questo nuovo progetto, denominato e-Sport, è quello di fornire agli utenti un servizio che permetta loro di ottenere ad un prezzo ragionevole e vantaggioso prodotti inerenti al mondo della loro passione, nello specifico prodotti quali divise e scarpe da gioco.

1.2 Obiettivi e criteri di successo

L'obiettivo da raggiungere è quello di fornire un sito in cui l'utente possa disporre di un vasto catalogo, costantemente aggiornato, e da cui acquistare gli articoli che desidera.

Utente

Le macro-funzionalità che eSport intende offrire all'utente sono:

- Visualizzazione il catalogo dei prodotti
- Ricerca prodotti tramite nome o nome parziale
- Visualizzazione delle informazioni di uno specifico prodotto
- Aggiunta prodotti al carrello
- Rimozione prodotti dal carrello
- Sottomissione di un ordine
- Visualizzazione fattura di un ordine

- Visualizzazione di tutti gli ordini che ha effettuato
- Visualizzazione del proprio profilo
- Aggiunta indirizzi
- Rimozione indirizzi
- Aggiunta metodi di pagamento
- Rimozione metodi di pagamento
- Eliminazione del proprio profilo
- Sottomissione recensione
- Sottomissione reclamo

Utente non registrato

Le macro-funzionalità che eSport intende offrire all'utente non registrato sono:

- Autenticazione
- Registrazione se non si ha ancora un account
- Visualizzazione il catalogo dei prodotti
- Ricerca prodotti tramite nome o nome parziale
- Visualizzazione delle informazioni di uno specifico prodotto
- Aggiunta prodotti al carrello
- Rimozione prodotti dal carrello

N.B: L'autenticazione è necessaria per poter:

- Visualizzazione fattura di un ordine
- Visualizzazione di tutti gli ordini che ha effettuato
- Visualizzazione del proprio profilo
- Aggiunta indirizzi

- Rimozione indirizzi
- Aggiunta metodi di pagamento
- Rimozione metodi di pagamento
- Eliminazione del proprio profilo
- Sottomissione recensione
- Sottomissione reclamo

Gestore Reclami

Le macro-funzionalità che eSport intende offrire al gestore dei reclami sono:

- Visualizzazione dei reclami effettuati dagli utenti del sito.
- Visualizzazione dei reclami attivi
- Aggiornamento dello stato dei reclami:
 - Controllare che il reclamo sia stato risolto e contrassegnarlo come "Reclamo Approvato" o "Reclamo Rifiutato".

1.3 Panoramica

Gestione dei Reclami

Questo sottosistema si occupa della gestione dei reclami, in particolare fornisce le funzioni di:

- Lasciare un reclamo
- Approvare o rifiutare un reclamo
- Visualizzare tutti i reclami

1.4 Attori

Il sistema prevede i seguenti tipi di attori:

- Utente
- Utente non registrato
- Gestore:

- Gestore del catalogo
- Gestore degli ordini
- Gestore reclami

2 Sistema proposto

2.1 Requisiti Funzionali

2.1.1 RF1 Gestione dei reclami

- RF_Utente_7.1: Lasciare un reclamo
- RF_GestoreReclami_7.2: Visualizzazione di tutti i reclami
- RF_GestoreReclami_7.3: Visualizzazione dei reclami in attesa
- RF_GestoreReclami_7.4: Aggiornamento dello stato di un reclamo

2.2 Requisiti non funzionali

- Usability

1. Il sito fornirà una barra di navigazione per facilitare la navigazione dell'utente nel sito.
2. Il sito fornirà un'interfaccia utente grafica che fornisca un accesso uniforme alle funzioni offerte

- Reliability

1. Il sito offrirà uno schema di controllo degli accessi che impedisce gli accessi non autorizzati
2. Il sito deve essere responsive

- Performance

1. Il sito dovrà rispondere entro 5 secondi

- Supportability

1. Utilizzare CamelCase come standard per gli identificatori
2. Utilizzare le funzionalità di logging

3 System Model

3.1 Scenari

3.1.1 Lasciare un Reclamo

Giovanni dopo la consegna del suo prodotto non è molto soddisfatto, pensa che il suo prodotto sia stato già usato, quindi decide di lasciare un reclamo al venditore.

Per far ciò, effettua il login accedendo, tramite la barra di navigazione, ad un form di login in cui immettere username e password.

Si reca quindi sulla pagina inerente agli ordini effettuati e decide di lasciare un reclamo spiegando le sue motivazioni.

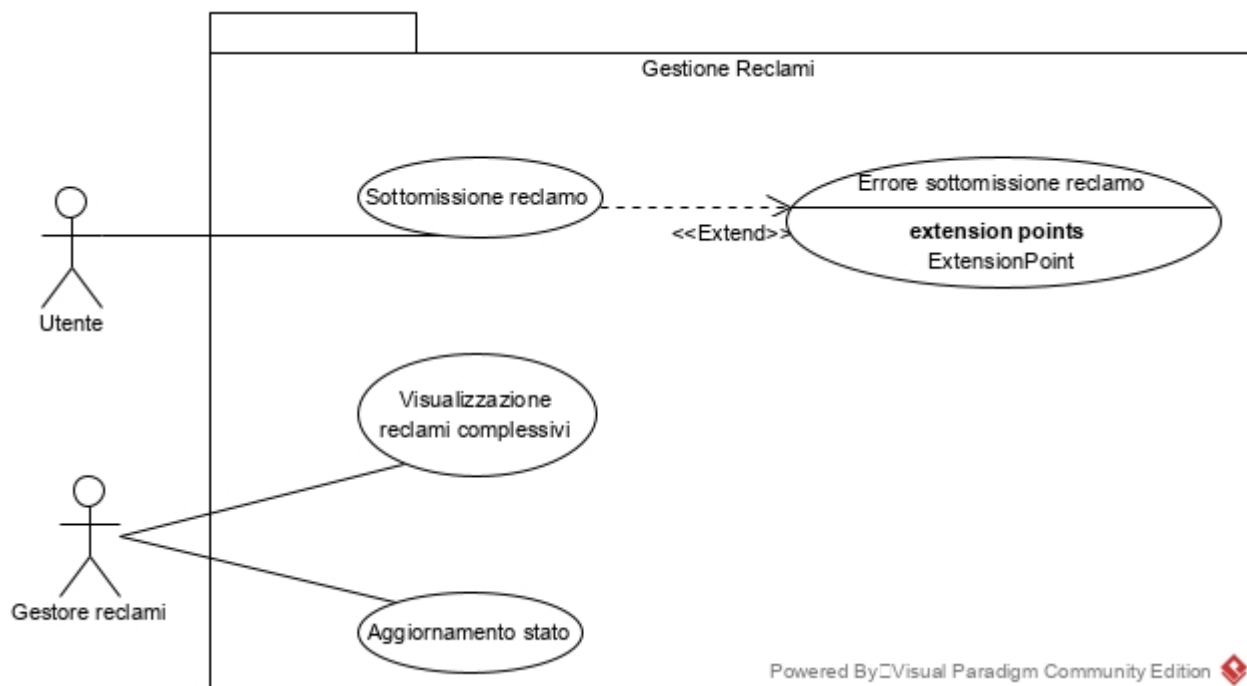
Se il reclamo è lasciato correttamente, il gestore dei reclami potrà prenderne nota, altrimenti verrà visualizzata una pagina di errore.

3.1.2 Gestione reclami

Dopo che l'utente ha effettuato un reclamo, tale reclamo viene inserito nel database e il suo stato è contrassegnato come "in attesa", ciò significa che si sta procedendo all'insieme di operazioni necessarie per assicurarsi della possibilità di prendere in gestione il reclamo. Ad occuparsi della coordinazione di queste operazioni è il gestore dei reclami che ha anche il compito di aggiornare lo stato del reclamo.

3.2 Modello dei casi d'uso

3.2.1 Gestione Reclami



CDU 3.2.1.1 Sottomissione reclamo

Name	Sottomissione reclamo
Participating Actors	Utente
Entry Condition	L'utente è nella pagina degli ordini effettuati e decide di lasciare un reclamo.
Flow of Events	<ol style="list-style-type: none">1. L'utente visualizzerà gli ordini sottomessi ordinati secondo la data di sottomissione, dalla più recente alla meno recente. L'utente dovrà selezionare l'ordine per il quale vuole lasciare un reclamo e cliccare sul pulsante "Effettua un reclamo"2. L'utente visualizzerà un form in cui dovrà inserire il commento che fungerà da motivazione per il reclamo.3. Sottometterà il form.4. In caso di errore, vedi Exception.5. In caso di corretta sottomissione, il reclamo verrà salvato e risulterà visibile nella pagina dei reclami dal Gestore Reclami.
Exception	Al punto 3, vedi CDU 3.2.10.2
Exit Condition	Il reclamo è stato salvato e l'utente viene reindirizzato alla pagina del prodotto.

CDU 3.2.1.2 Errore sottomissione reclamo

Name	Errore sottomissione reclamo
Participating Actors	Utente
Entry Condition	L'utente ha inserito un commento troppo lungo oppure troppo corto, quindi non ha rispettato il formato corretto, oppure, non ha inserito il commento.
Flow of Events	<ol style="list-style-type: none">1. L'utente verrà reindirizzato nuovamente al form per la sottomissione del reclamo.2. Gli verranno inoltre mostrati dei messaggi di errore per aiutarlo a correggere gli errori commessi.
Exit Condition	L'utente si troverà nella pagina per lasciare un reclamo.

CDU 3.2.1.3 Aggiornamento stato

Name	Aggiornamento stato
------	---------------------

Participating Actors	Gestore Reclami
Entry condition	Il gestore dei reclami è nella pagina di visualizzazione reclami.
Flow of Events	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il gestore dei reclami visualizzerà il reclamo scritto dall'utente. 2. A quel punto aggiornerà lo stato del reclamo e lo imposterà su "in attesa". 3. Terminato l'aggiornamento, il reclamo verrà salvato e impostato su "approvato", sarà sempre visibile nella pagina del gestore dei reclami.
Exit Condition	Il reclamo è stato salvato e il gestore dei reclami si troverà nella Home Page.

CDU 3.2.1.4 Visualizzazione reclami complessivi

Name	Visualizzazione reclami complessivi
Participating Actors	Gestore Reclami
Entry condition	Il gestore dei reclami ha effettuato l'accesso tramite l'account con i permessi necessari alla gestione dei reclami. Il gestore clicca sul riferimento alla pagina dei reclami effettuati nella barra di navigazione. Si trova nella pagina dei reclami effettuati dagli utenti.
Flow of Events	<ol style="list-style-type: none"> 1. I reclami, di default, saranno mostrati ordinati secondo la data di sottomissione del reclamo, dalla più recente alla meno recente. 2. Il gestore potrà aggiornare lo stato dei reclami attivi.
Exit Condition	Il gestore dei reclami si trova nella pagina dei reclami effettuati

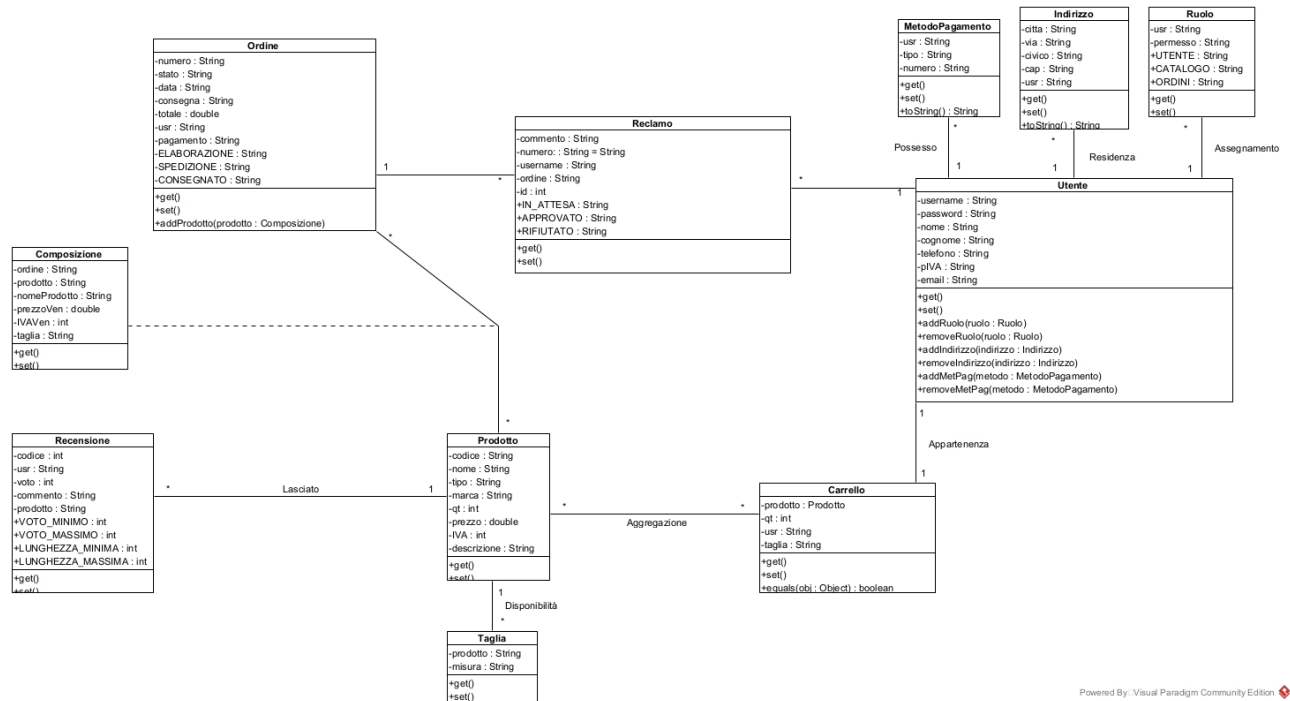
3.3 Object Model

3.3.1 Gestore Reclami

Tipo	Nome	Descrizione
Entity Object	Reclamo	Entità per il mantenimento dei dati relativi ai reclami.
Boundary Object	Reclami_boundary	Responsabile di mostrare all'utente i dati relativi al reclamo.
	Navbar_Boundary	Responsabile della gestione della barra di navigazione del sito.
Control Object	Reclami_Control	Permette di gestire l'operazione di gestione del reclamo.

Model Object	Reclami_model	Permette di gestire le operazioni e la conoscenza relativa ai reclami.
---------------------	----------------------	--

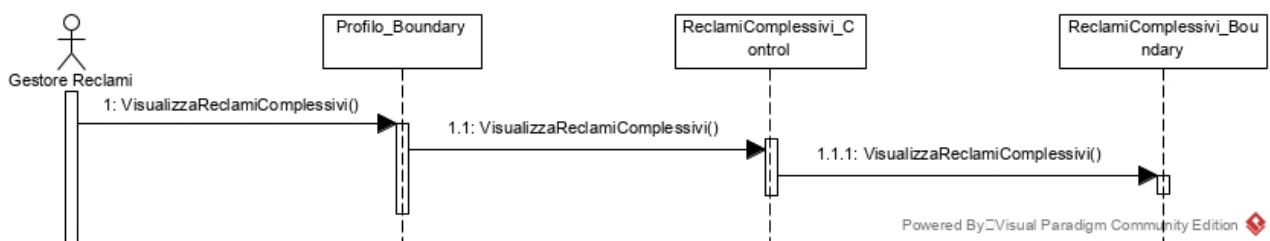
3.4 Class Diagram



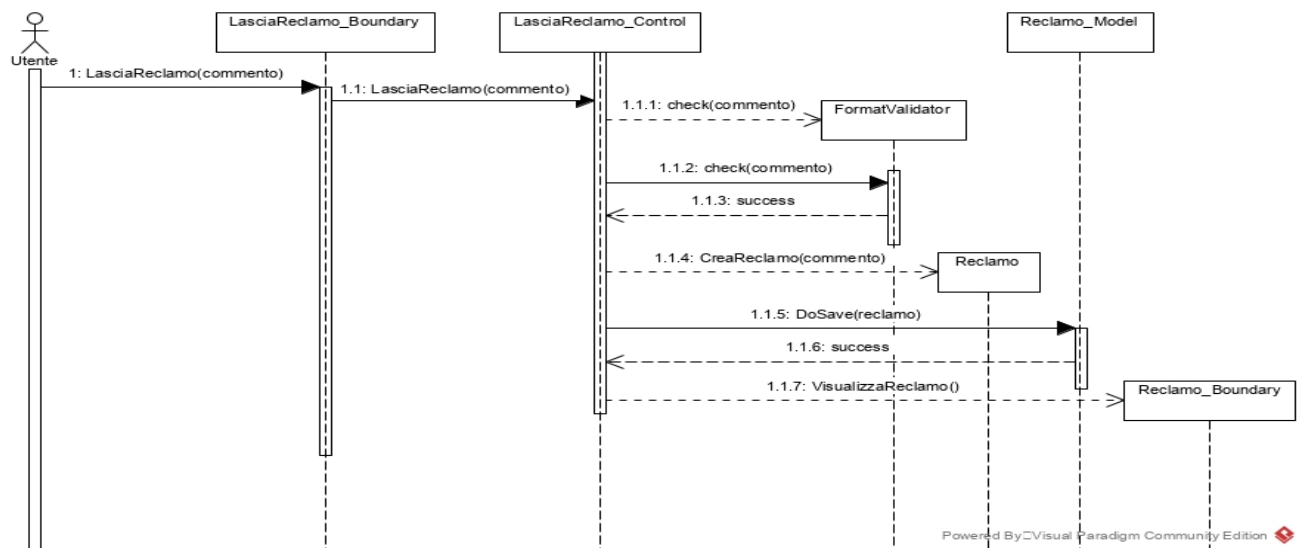
3.5 Dynamic Model

3.5.1 Gestione reclami

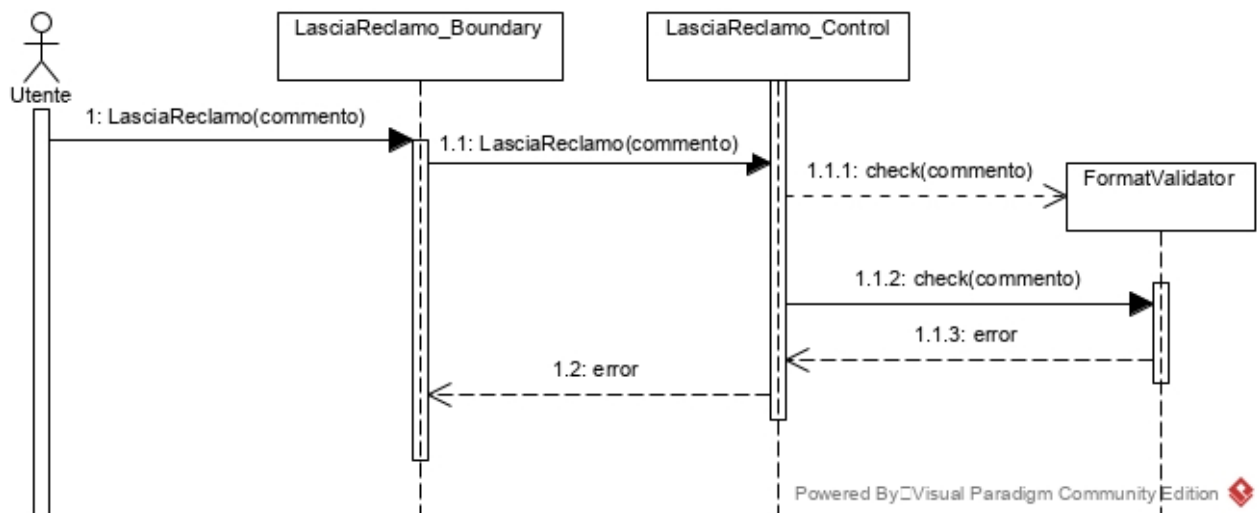
3.5.1.1 Visualizzazione reclami complessivi



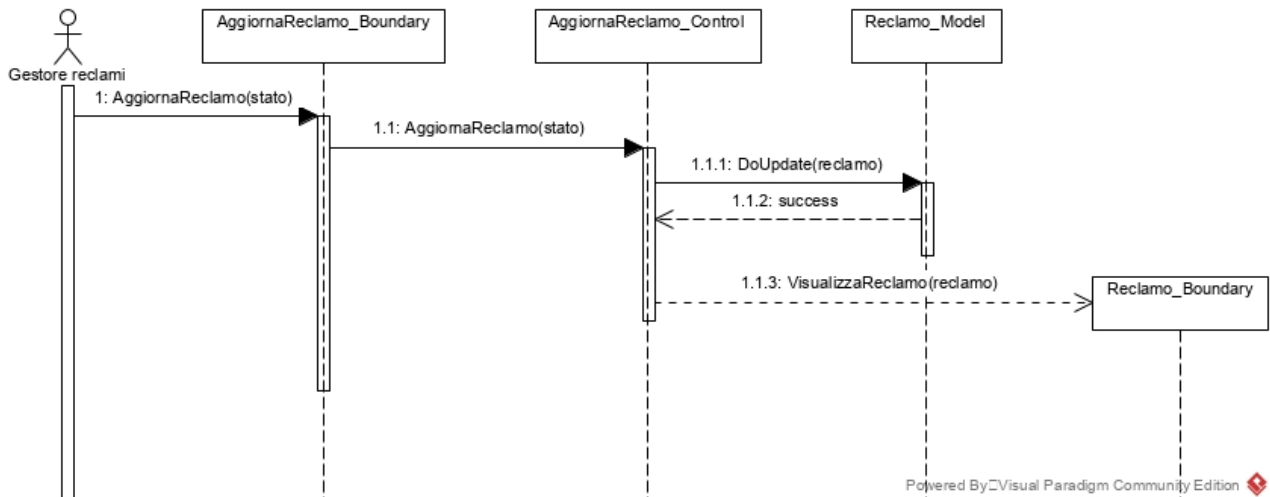
3.5.1.2 Lasciare un reclamo



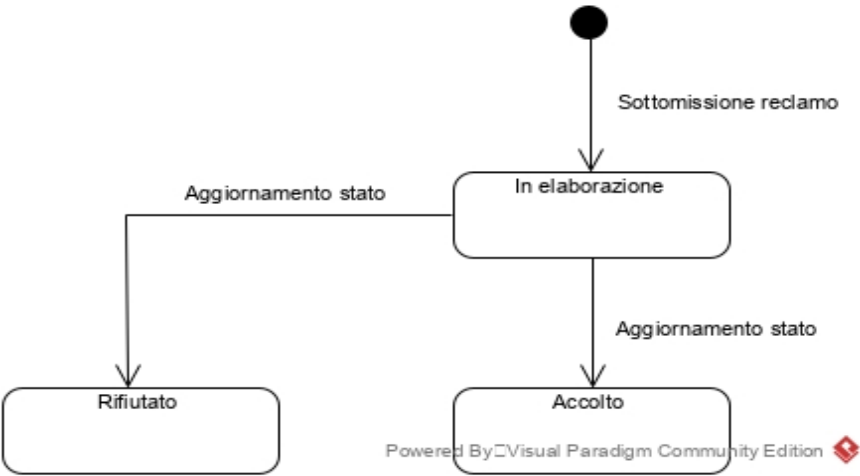
3.5.1.3 Lasciare un reclamo fallito



3.5.1.4 Aggiornamento stato reclamo

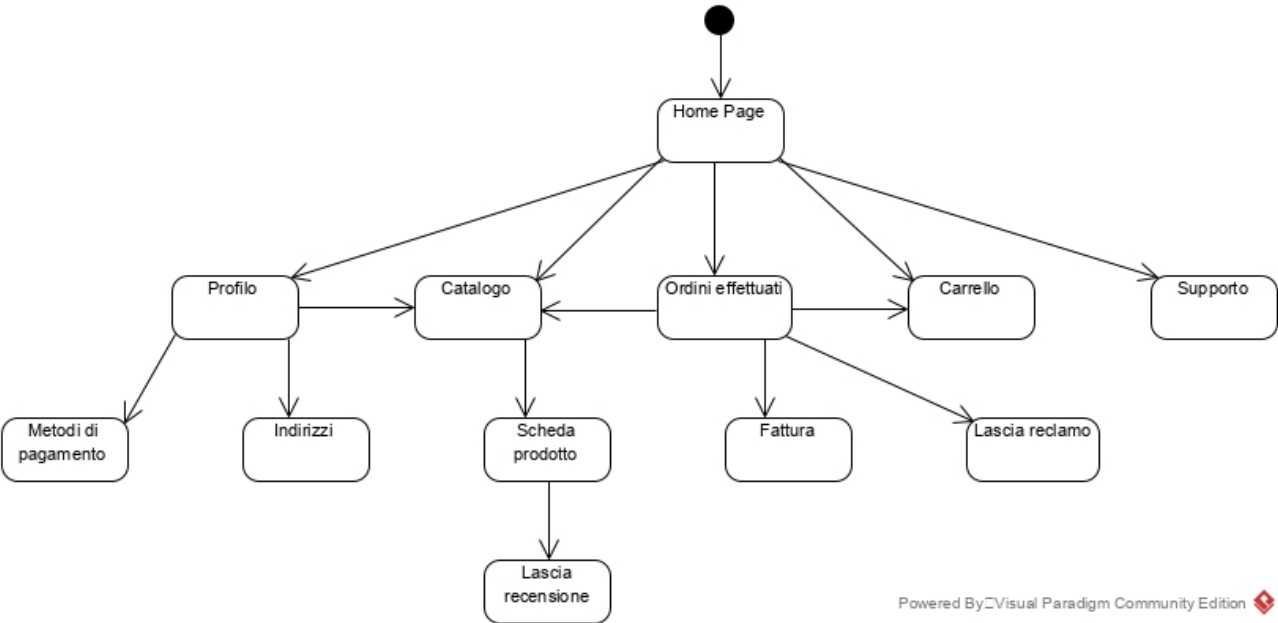


3.6 Statechart Diagram

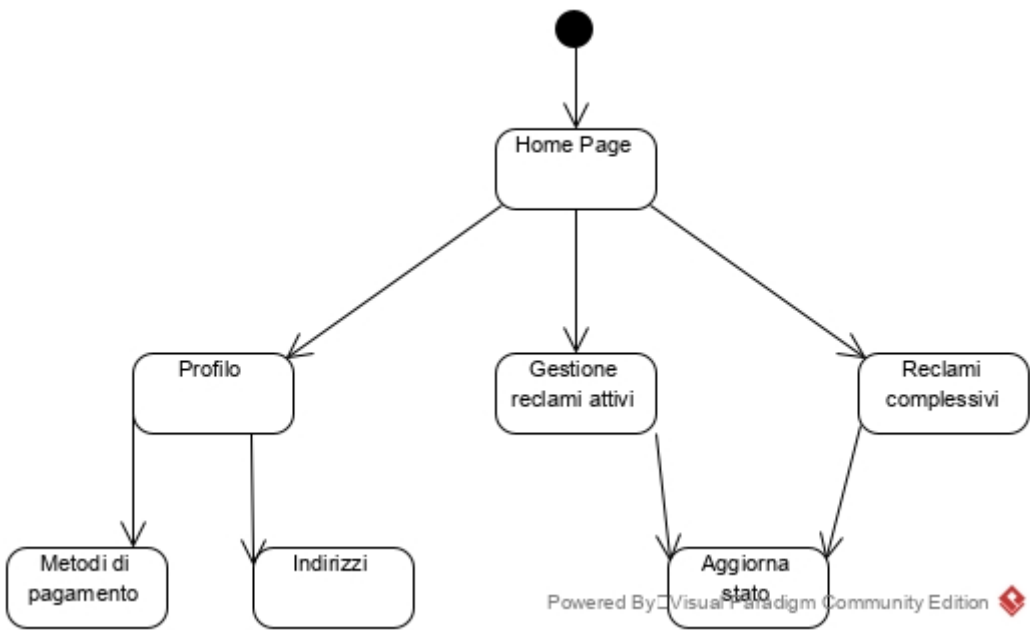


3.7 Path Navigazionale

3.7.1 Utente Autenticato



3.7.2 Gestore Reclami



3.8 Mockups

eSport

Hai un problema con il tuo ordine? Segnalacelo qui!

Oggetto reclamo

Cosa c'è che non va?

eSport Inc è un marchio registrato presso l'Università degli Studi di Salerno
© All right Reserved. eSport Inc.