



Università degli Studi di Salerno

Corso di Ingegneria del Software



Negozio-Online
Problem-Statement
Versione 1.6

Partecipanti:

Nome	Matricola
Gaglione Rino	0512102476
Capobianco Marco	0512102462

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autore
19/10/2015	1.0	Descrizione della situazione corrente e degli obiettivi	Gaglione Rino
20/10/2015	1.2	Abbozza dei requisiti funzionali e non funzionali	Gaglione Rino Capobianco Marco
22/10/2015	1.2.3	Stesura requisiti funzionali e non funzionali e target environment	Gaglione Rino Capobianco Marco
22/10/2015	1.3	Abbozza scenari	Gaglione Rino Capobianco Marco
22/10/2015	1.4	Stesura scenari	Gaglione Rino
23/10/2015	1.5	Inserimento pagina iniziale con logo del progetto e indice	Gaglione Rino
30/10/2015	1.6	Revisione Requisiti non funzionali e Scenari	Gaglione Rino

INDICE

- 1. Problema**
- 2. Scenari**
- 3. Obiettivi**
- 4. Requisiti Funzionali**
- 5. Requisiti Non Funzionali**
- 6. Target Environment**
- 7. Consegne**

PROBLEM STATEMENT

(Negozio-Online)

1.PROBLEMA

Secondo dati Eurostat solo l'11% degli italiani hanno effettuato, negli ultimi 3 mesi, acquisti online. In confronto con il 35% della media europea e il 65% degli e-shopper inglesi. Siamo in fondo alla classifica europea per l'e-commerce. Gli italiani sono diffidenti nei confronti del canale digitale soprattutto per il bisogno di voler toccare la merce(40%), i timori verso il pagamento online(31%), il timore di non ricevere il prodotto(27%) ma anche la paura che il recesso sia complicato(26%).

Nella pianificazione di un negozio online, di fondamentale importanza è l'organizzazione del magazzino (gestire i vari settori, giacenza, entrare e uscite). Permettere una gestione telematica di tali attività non solo semplifica il lavoro per la gestione del magazzino ma rende migliore la comunicazione e l'interazione con l'utente che può, ad esempio, conoscere in tempo reale la presenza o meno e la quantità di un particolare prodotto in magazzino.

2 . SCENARI

2.1

Scenario	confermaAcquisto(macchine digitali)
Attore	Francesco: Cliente
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none">1. Francesco accede al sito inserendo l'URL corrispondente ed effettua il Login inserendo username e password.2. Il sistema presenta nella home-page l'elenco delle categorie dei prodotti .3. Francesco clicca sulla categoria fotografia nel menù e successivamente sulla sottocategoria macchine digitali.4. Il sistema riporta i prodotti relativi alle sottocategoria macchine digitali selezionata.5. Francesco seleziona la macchina digitale che vuole acquistare e l'aggiunge al carrello.6. Il sistema riepiloga le informazioni inserite da Francesco.7. Francesco conferma di voler acquistare il prodotto e inserisce le sue credenziali compilando il form.8. Il sistema elabora e notifica l'avvenuta richiesta.

9. Francesco si disconnette.

2.2

Scenario	inserisciProdotti(controller)
Attore	Michele: Capo Magazzino
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none">1. Michele accede al portale dell'azienda dedicato al personale inserendo l'URL corrispondente.2. Michele inserisce l'username e la password accedendo all'area a lui dedicata.3. Il sistema risponde presentando le operazioni che Michele può compiere, tra l'inserimento di un prodotto e la ricerca dei prodotti ,Michele si accorge nella lista dei prodotti , che i controller della categoria giochi sono quasi esauriti.4. Michele comunica al sistema di voler effettuare delle ordinazioni cliccando su "Inserisci Prodotti".5. Michele effettua l'ordine ai fornitori dei prodotti compilando il form, inserendo l'articolo e la categoria del prodotto che vuole ordinare.6. Il sistema notifica l'avvenuta richiesta.7. Michele si disconnette.

2.3

Scenario	inserisciPersonale
Attore	Antonio: Amministratore
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none">1. Antonio accede al portale dell'azienda dedicato al personale inserendo l'URL corrispondente.2. Antonio inserisce l'username e la password accedendo all'area a lui dedicata.3. Il sistema risponde presentando sulla pagina le operazioni che Antonio può compiere(aggiungere personale, eliminare personale e modificare i ruoli all'interno dell'azienda).4. Antonio decide di aggiungere del personale.5. Antonio compila il form per l'aggiunta del personale e conferma.6. Il sistema notifica l'avvenuta aggiunta.7. Antonio si disconnette.

3.OBIETTIVI

Obiettivi del progetto “Negozio Online” sono sviluppare un’applicazione web-based in grado di:

1. Offrire un supporto telematico per la gestione del magazzino.
2. Offrire un’interfaccia semplice, chiara ed intuitiva che stimoli l’utente ad usufruire del servizio.
3. Offrire un’area per l’assistenza immediata al cliente.
5. Offrire la possibilità di ordinare prodotti.

4. REQUISITI FUNZIONALI

“Negozio Online” supporta 5 utenti:

1. Amministratore: deve avere permessi speciali per poter aggiungere e/o eliminare altri tipi di utenti.
2. Gestore del Magazzino: deve gestire le entrate e le uscite dei vari prodotti dal magazzino.
3. Capo Magazzino: deve contattare i fornitori per rifornire il magazzino.
4. Staff Assistenza: deve discutere col cliente, consigliare e informare sui prodotti.
5. Cliente: deve registrarsi al sito, chiedere assistenza, controllare informazioni sui prodotti , prenotare prodotti.

5.REQUISITI NON FUNZIONALI

Usabilità

Il sistema verrà utilizzato da diversi tipi di utenti perché ognuno avrà bisogno di accedere a determinate informazioni ed effettuare determinate azioni.

Per il cliente sarà estremamente facile accedere interagire con il sistema: per l’iscrizione al sito gli sarà richiesto di inserire i suoi dati all’interno di un form, un campo “cerca” faciliterà la ricerca di un determinato prodotto e con un semplice click potrà interagire col personale per chiedere informazioni.

Affidabilità

Il sistema sarà affidabile e accessibile in qualsiasi momento, salvo problemi relativi alla caduta del server. Il sistema deve rispondere correttamente alle richieste impartite dal componente, fornendogli le relative informazioni sui prodotti.

Performance

Il sistema deve rispondere alle richieste impartite dagli utenti in tempo reale.

L’acquisto di un prodotto potrà essere fatto in poco tempo: selezionando il prodotto e il metodo di pagamento preferito.

Un Cliente può accedere al sistema ventiquattrore su ventiquattro per effettuare la ricerca

e/o prenotazione di un prodotto. Il software non sarà disponibile solo quando saranno effettuate operazioni di manutenzione sul web server

Implementazione

Il sistema sarà "web-based" quindi per essere implementato verranno utilizzati linguaggi quali: HTML, PHP, javascript, CSS.

Interfaccia

Il sistema dovrà avere un'interfaccia semplice, piacevole ed intuitiva per rendere la navigazione facile all'utente.

Legal

Per quanto concerne la normativa italiana è obbligo citare i seguenti articoli che regolano il comportamento nell'ambito dell' e-commerce.

➤ I CONTRATTI

L'art. 15, comma 2, della legge 15 marzo 1997, n 59 Attribuisce valore legale ad ogni effetto ai documenti, agli atti, ai dati, ai contratti formati dai privati e dalla pubblica amministrazione mediante strumenti informatici, trasmessi per via telematica e redatti con formalità previste dal regolamento attuativo della stessa legge.

Affinché ai contratti telematici sia riconosciuta validità giuridica, occorre:

- Che al cliente venga consentito di utilizzare il sistema solo in modalità dimostrativa, così da non compiere inavvertitamente operazioni che lo potrebbero giuridicamente vincolare;
- Che sia prevista su ogni pagina visualizzata la possibilità di abbandonare la stipulazione e di cancellare i dati fino a quel momento inseriti;
- Fare in modo che il cliente dia inequivocabilmente il proprio consenso;
- Accertarsi dell'identità del cliente.

Il contratto on-line si considera concluso quando il destinatario del servizio ha ricevuto dal fornitore, per via elettronica, l'avviso di ricevimento (cioè la ricevuta di ritorno) dell'accettazione dell'ordine.

➤ I TEMPI DI ESECUZIONE DEGLI ORDINI ED IL DIRITTO DI RECESSO

I decreti **legislativi 50/92 e 185/99** prevedono particolari oneri informativi a carico del venditore e la possibilità per il compratore di esercitare il diritto di recesso senza alcuna penalità e senza dover fornire spiegazioni. In particolare, secondo il D. Lgs. 185/99 il venditore dovrà assolvere a precisi obblighi di informativa nei confronti del consumatore " in tempo utile e comunque prima della conclusione di qualsiasi contratto a distanza ", riguardanti l'identità del fornitore (incluso il suo indirizzo geografico), *le caratteristiche essenziali del prodotto o del servizio, le modalità di consegna e impiego, il tipo di pagamento e il prezzo comprensivo di tasse, le imposte e le spese di consegna, la durata della validità dell'offerta e del prezzo e altri dettagli*. Inoltre dovrà fare in modo che il consumatore, entro il momento dell'esecuzione del contratto, riceva la *conferma per iscritto* (o su altro supporto duraturo a disposizione e accessibile da parte del consumatore) di tutte le informazioni. Per quanto riguarda l'esecuzione dell'ordine, salvo diverso accordo tra le parti, il fornitore deve eseguire *l'ordinazione entro 30 giorni* a decorrere dal giorno successivo a quello in cui il consumatore ha trasmesso la richiesta, mentre i termini utili per poter esercitare il *diritto di recesso è di dieci giorni*.

➤ DECRETO LEGISLATIVO n. 70/2003

Il decreto impone alcuni obblighi al venditore: l'obbligo di *fornire tutte le informazioni necessarie ad identificarlo* e a contattarlo (ragione sociale, sede, partita IVA, recapito telefonico, fax, etc.); l'obbligo di indicare in maniera chiara il prezzo, comprese le tasse e le spese di spedizione; obbligo specificare tutte le attività permesse all'acquirente e gli estremi del contratto nel caso che si tratti di una licenza d'uso di un bene (ad esempio acquisto di un software online); obbligo di indicare, così come era già previsto dal D. Lgs. n. 185/1999, le caratteristiche essenziali del bene o servizio, le modalità di pagamento e di consegna e la durata temporale della validità dell'offerta.

Una delle novità più interessanti riguarda le controversie, infatti si possono comporre anche ricorrendo agli organi di composizione stragiudiziale online, con l'eccezione di controversie che riguardino il trasporto e la consegna dei beni.

Un'altro concetto importante, già presente nell'ordinamento, ma che viene ribadito nel Decreto Legislativo 70/2003 è che qualsiasi contratto online stipulato da un minore è annullabile da lui stesso, dal suo legale rappresentante o dagli eredi o aventi causa entro cinque anni dal raggiungimento della maggiore età.

Per quel che riguarda la conclusione del contratto il contratto telematico si conclude come tutti gli altri e cioè quando il proponente (colui che vuole acquistare) viene a conoscenza dell'accettazione della propria proposta d'acquisto. Venendo nel caso concreto del commercio telematico, tipicamente il caso ricorre, quando l'e-mail di ricevuta-accettazione dell'ordine è scaricabile da parte dell'acquirente dal server del provider Internet.

6.TARGET ENVIRONMENT

- Per qualsiasi utente che sia interessato a prenotare prodotti informatici utilizzando un qualsiasi tipo di browser.
- Per qualsiasi società, imprenditore o azienda che è interessata ad organizzare un negozio e-commerce utilizzando un qualsiasi tipo di browser.

7.CONSEGNE

DOCUMENTO	CONSEGNA
Requisiti e casi d'uso	26-30 ottobre 2015
Requirements Analysis Document	9-13 Novembre 2015
System Design Document	30 novembre – 2 dicembre 2015
Specifica delle interfacce dei moduli del sottosistema da implementare	14-18 dicembre 2015
Piano di test di sistema e specifica dei casi di test per il sottosistema da implementare	14-18 dicembre 2015