#### POLITECNICO DI MILANO

Scuola di Ingegneria Industriale e dell'Informazione Corso di Laurea Magistrale in Ingegneria Informatica



Corso di Ingegneria del Software II Referente Prof.ssa Mirandola

Applicazione web "TravelDream" Documento di design

Selenia Vincenza Rusalen - Marcello Felappi - Giovanni Battista Conserva

## Indice

1.	Introduzione	2
	1.1. Obiettivo.	
	1.2. Ambito	
	1.3. Terminologia	
	1.4. Materiali di riferimento	
•		2
2.	Generalità	
	2.1. Funzionalità	
	2.2. Tecnologia impiegata	
	2.3. Assunzioni.	4
3.	Architettura del sistema	5
	3.1. Design architetturale	5
	3.2. Componenti	
	3.3. Motivazioni	6
	3.3.1. Affidabilità	6
	3.3.2. Disponibilità	6
	3.3.3. Sicurezza	
	3.3.4. Manutenibilità	6
	3.3.5. Scalabilità	
4	Gestione dei dati	7
••	4.1. Scelta del database	
	4.2. Modello Entità-Relazione.	
<b>5.</b>	Design dei componenti	
	5.1. Web Tier	
	5.2. Business Logic Tier	
	5.3. Persistence Tier	
	5.4. Database	18
6.	Design dell'interfaccia	19
	6.1. Mappa del sito	
	6.2. Mock-up delle pagine	
	6.2.1. Homepage	22
	6.2.2. Pagina personale cliente	23
	6.2.3. Pagina personale impiegato	
	6.2.4. Creazione nuovo pacchetto	
	6.2.5. Personalizzazione con inserimento nuova tappa	
	6.2.6. Acquisto	
	6.2.7. Creazione gift list	26
7	Appendice	27
, •	7.1. Modifiche in itinere	
	7.2. Tempi di elaborazione	2.7

## Introduzione

#### 1.1. Obiettivo

Il presente documento mira a descrivere e motivare le scelte architetturali compiute nell'ambito della realizzazione dell'applicazione web TravelDream.

#### 1.2. Ambito

La trattazione verterà sulla descrizione dell'architettura generale e dei singoli moduli funzionali, sulle scelte relative alla base di dati e sulla presentazione dell'interfaccia applicativa.

### 1.3. Terminologia

Nel seguito si utilizzeranno frequentemente i seguenti termini con la connotazione indicata:

Termine	Accezione
Impiegato o Employee	Impiegato dell'impresa TravelDream con mansioni di gestione dei prodotti da pubblicare sul sito.
Cliente o Customer	Utente che si registri al sito con l'intenzione di acquistare un pacchetto viaggio, o ne abbia acquistato uno in precedenza.
Amico o Friend	Utente invitato sul sito da un cliente allo scopo di farlo diventare a sua volta un cliente.
Invitato o Guest	Utente che abbia ricevuto da un cliente un invito alla propria gift list, allo scopo di effettuare un pagamento per un prodotto di cui usufruirà il cliente invitante.
Utente o <i>User</i>	Generico utilizzatore del sito.
Prodotto o Product	Singolo componente di un viaggio, quale ad esempio un volo, una prenotazione alberghiera, o un'escursione.
Tappa o Stage	Insieme di prodotti che facciano riferimento ad una medesima località.
Pacchetto o Package	Insieme di una o più tappe acquistabile da un cliente.

### 1.4. Materiali di riferimento

É possibile rintracciare alcuni dati impiegati nel presente documento ai seguenti riferimenti:

• MySQL: http://www.mysql.com/why-mysql/white-papers/whats-new-mysql-5-6-it/

# Generalità

## 2.1. Funzionalità

L'applicazione da realizzare metterà a disposizione degli utenti varie funzionalità a seconda della loro categoria, come esposto nella seguente tabella:

Tipologia utente	Funzionalità disponibili
Cliente	<ul> <li>Navigazione;</li> <li>Ricerca;</li> <li>Registrazione;</li> <li>Login;</li> <li>Personalizzazione pacchetti;</li> <li>Acquisto;</li> <li>Invito amici;</li> <li>Accettazione partecipazione (a viaggi di amici);</li> <li>Creazione gift list.</li> </ul>
Impiegato	<ul> <li>Navigazione;</li> <li>Ricerca;</li> <li>Registrazione;</li> <li>Login;</li> <li>Creazione prodotti;</li> <li>Modifica prodotti;</li> <li>Eliminazione prodotti;</li> <li>Creazione pacchetti;</li> <li>Modifica pacchetti;</li> <li>Eliminazione pacchetti.</li> </ul>
Invitato	<ul><li>Navigazione;</li><li>Ricerca;</li><li>Scelta gift.</li></ul>
Utente generico	<ul><li>Navigazione;</li><li>Ricerca.</li></ul>

### 2.2. Tecnologia impiegata

Per la realizzazione dell'applicazione ci si avvarrà delle seguenti tecnologie come illustrato in tabella:

Livello architetturale	Tecnologia
Web Tier	XHTML con Java Server Faces
Business Logic Tier	JEE 7 con Application Server GlassFish 4 Open Source Edition 4.0
Persistence Tier / Database	MySQL 5.6

### 2.3. Assunzioni

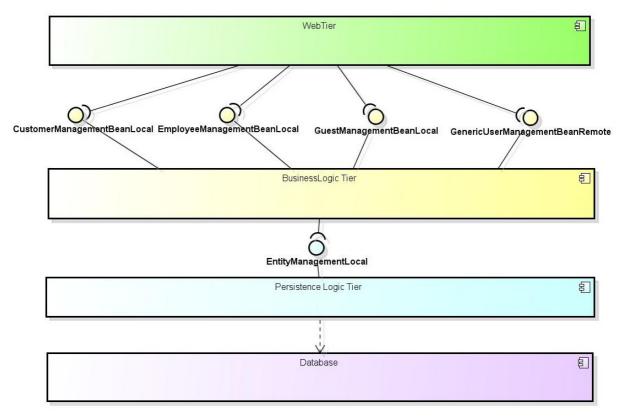
Nella modellizzazione dell'applicazione è stato necessario sopperire alla carenza di informazioni dettagliate provenienti dal committente formulando le seguenti assunzioni:

- La navigazione e la ricerca di pacchetti all'interno del sito siano disponibili per qualsiasi utente;
- Le funzionalità a disposizione di impiegati e clienti possano essere mutuamente esclusive senza che vi siano particolari ripercussioni sull'usabilità del sito.
- Per il riconoscimento degli impiegati si utilizzi una matricola impiegato gestita dall'azienda e resa disponibile all'applicazione;
- La modifica e l'eliminazione ad opera di un impiegato di prodotti e pacchetti ancora disponibili al pubblico sia da ritenersi un evento saltuario dovuto a cause di forza maggiore. Si ipotizza pertanto che eventuali disagi per i clienti siano gestiti da un apposito servizio clienti;
- L'acquisto di un pacchetto debba seguire immediatamente la sua selezione e/o personalizzazione, e non ne possa essere garantita la disponibilità altrimenti;
- Vada analogamente verificata sul momento la disponibilità di un pacchetto per un amico e non possa essere garantita a priori.
- La creazione di una gift list avvenga solo in seguito alla selezione e/o personalizzazione di un pacchetto;
- La gift list possa essere considerata a tutti gli effetti alla stregua di una modalità di acquisto, in quanto preveda in ogni caso un saldo finale di quanto confermato.
- Sia presente, all'interno dell'azienda o tramite servizi esterni, una figura incaricata di raggruppare i vari luoghi indicati nella descrizione dei prodotti in base ad una località di riferimento, che possa essere impiegata dal sistema in oggetto per verificare la verosimiglianza di un dato insieme di prodotti in termini di prossimità spaziale.

### Architettura del sistema

### 3.1. Design architetturale

Per la realizzazione dell'applicazione si è scelto di optare per un'architettura di tipo client-server articolata in quattro strati sovrapposti secondo il seguente schema:



- Modello architettura a livelli -

### 3.2. Componenti

Come precedentemente esposto l'applicazione risulta scomponibile nei seguenti livelli:

- *Web Tier* livello adibito all'interazione con l'utente mediante pagine web, composto da web page e managed bean, responsabile della trasmissione delle richieste dell'utente al livello di logica sottostante;
- Business Logic Tier livello adibito all'elaborazione delle richieste dell'utente, composto da Enterprise JavaBeans, responsabile della computazione necessaria all'espletamento delle funzionalità dell'applicazione e quindi della trasposizione delle richieste provenienti dal Web Tier in richieste per il livello sottostante di gestione della base di dati e viceversa;
- *Persistence Tier* livello adibito alla rappresentazione delle entità presenti nella base di dati, composto da Entity Bean, responsabile dell'interazione con la base di dati;
- Database base di dati articolata in tabelle contenente le informazioni necessarie al funzionamento del sistema.

#### 3.3. Motivazioni

Le scelte architetturali compiute sono state influenzate dalla considerazione di alcuni indicatori di qualità come esposto nel seguito.

#### 3.3.1. Affidabilità

Si è stimato che l'impiego di una struttura architetturale di consolidato utilizzo e comprovata efficacia favorisca la possibilità di riutilizzo del codice, migliorando così l'affidabilità dell'intera applicazione.

### 3.3.2. Disponibilità

Al fine di garantire un'adeguata disponibilità si ritiene necessario introdurre ridondanza attraverso la duplicazione del server e della base di dati. Tuttavia si è optato per il non attuare tale scelta implementativa relativamente alla presentazione dell'applicazione.

#### 3.3.3. Sicurezza

Si è reputato che strutturare l'architettura su molteplici livelli faciliti i controlli di sicurezza.

#### 3.3.4. Manutenibilità

Si è valutato che una struttura a livelli possa facilitare interventi di modifica mirati, avendo così effetti benefici sulla manutenibilità dell'applicazione.

#### 3.3.5. Scalabilità

Si è ritenuto che una siffatta architettura semplifichi la sostituzione di un singolo livello permettendo una più agevole futura scalabilità dell'applicazione.

## Gestione dei dati

#### 4.1. Scelta del database

Si è scelto di avvalersi di un database relazionale per lo stoccaggio dei dati necessari al corretto funzionamento dell'applicazione. Attenendosi dunque alle linee guida presentate si è optato per un database MySQL 5.6.

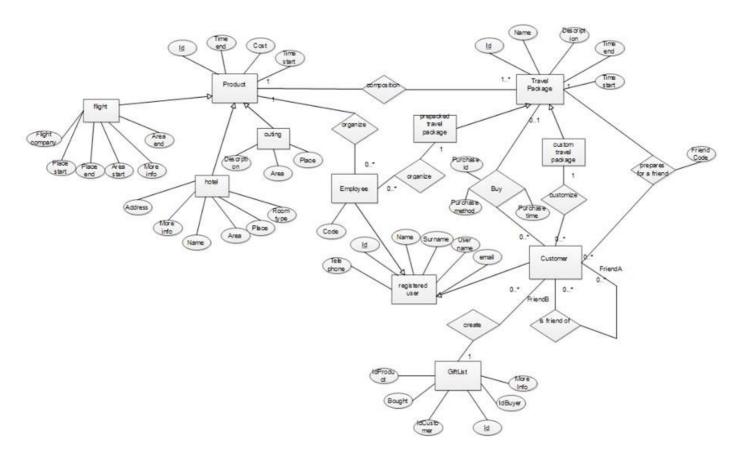
Tale versione è stata selezionata in virtù di alcuni miglioramenti apportati in merito a:

- supporto alla scalabilità;
- throughput transazionale;
- replicazione;
- sicurezza.

É possibile fare riferimento alla documentazione indicata per maggiori dettagli.

## 4.2. Modello Entità-Relazione

La struttura della base di dati sarà ottenuta a partire dal seguente modello entità-relazione:



- Modello Entità-Relazione della base di dati -

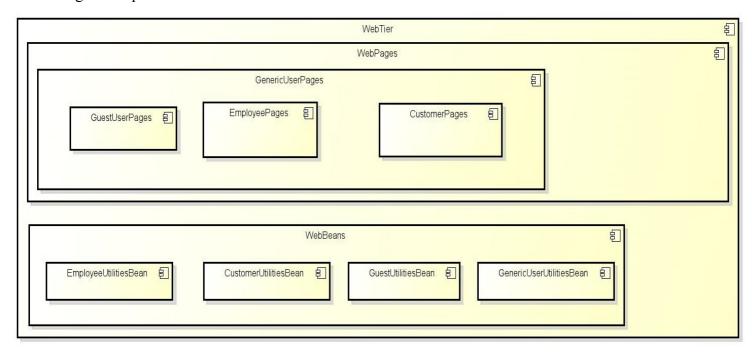
## Design dei componenti

#### 1.1. Web Tier

Il livello web provvederà all'interazione con l'utente.

Si è scelto di utilizzare la tecnologia JSF al fine di facilitare l'adozione del pattern design MVC. Nella fattispecie, le pagine JSF (di estensione .xhtml) rappresentano la *view*. Ogni pagina JSF fa riferimento al proprio managedBean, il quale rappresenta il *model* della GUI e comunica con lo strato EJB. Infine, il *controller* è rappresentato dalle Java Faces Servlet e provvede a mappare l'accesso alle pagine.

Di seguito è presentata una visione schematica del livello e a seguire le descrizioni dettagliate dei singoli componenti.



- Web Tier -

Nome	HomePage.xhtml
Competenze	<ul> <li>Consentire login e registrazione come cliente;</li> <li>Consentire login e registrazione come impiegato;</li> <li>Consentire l'inserimento di un codice giftlist:</li> <li>Consentire una ricerca tra pacchetti.</li> </ul>

Nome	PackagesPage.xhtml	
Competenze	<ul> <li>Consentire una ricerca tra pacchetti;</li> <li>Consentire l'accesso alle pagine di acquisto e personalizzazione di un pacchetto.</li> </ul>	

Nome	CustomerPersonalPage.xhtml
Competenze	<ul> <li>Consentire la modifica dei propri dati personali;</li> <li>Consentire l'accesso alla pagina di visualizzazione delle proprie giftlist.</li> </ul>

Nome	PersonalGiftListPage.xhtml
Competenze	Consentire la visualizzazione delle informazioni relative alle proprie giftlist.

Nome	PurchasePage.xhtml
Competenze	<ul> <li>Consentire il pagamento di un pacchetto;</li> <li>Consentire la creazione di una giftlist;</li> <li>Consentire l'invito di un amico.</li> </ul>

Nome	PurchasedGiftList.xhtml
Competenze	Avvisare dell'avvenuta creazione di una giftlist.

Nome	PackageCustomizationPage.xhtml	
Competenze	<ul> <li>Consentire l'elaborazione di un pacchetto tramite operazioni sulle tappe;</li> <li>Consentire l'acquisto un pacchetto.</li> </ul>	

Nome	CustomizedStageManagementPage.xhtml	
Competenze	Consentire l'aggiunta, rimozione o modifica dei prodotti nella relativa tappa.	

Nome	CustomizedHotelAddingPage.xhtml
Competenze	Consentire l'aggiunta di un hotel a una tappa.

Nome	CustomizedOutingAddingPage.xhtml
Competenze	Consentire l'aggiunta di un'escursione a una tappa.

Nome	CustomizedFlightAddingPage.xhtml
Competenze	Consentire l'aggiunta di un volo a una tappa.

Nome	GiftListPage.xhtml
Competenze	Consentire la scelta un prodotto da acquistare all'interno di una giftlist.

Nome	EmployeePersonalPage.xhtml
Competenze	Consentire l'accesso alle pagine di gestione pacchetto e prodotto.
Nome	ProductManagementPage.xhtml
Competenze	Consentire l'accesso alle pagine di gestione hotel, voli o escursioni.
Nome	FlightManagementPage.xhtml
Competenze	Consentire l'accesso alle funzioni CRUD su un volo.
Nome	FlightCreationPage.xhtml
Competenze	Consentire la creazione di un nuovo volo.
Nome	FlightModificationPage.xhtml
Competenze	Consentire la modifica di un volo.
Nome	OutingManagementPage.xhtml
Competenze	Consentire l'accesso alle funzioni CRUD sull'escursione.
Nome	OutingCreationPage.xhtml
Competenze	Consentire la creazione di una nuova escursione.
Nome	OutingModificationPage.xhtml
Competenze	Consentire la modifica di un'escursione.
Nome	HotelManagementPage.xhtml
Competenze	Consentire l'accesso alle funzioni CRUD su un hotel.
Nome	HotelCreationPage.xhtml
- ·	

Nome	HotelModificationPage.xhtml
Competenze	Consentire la modifica di un hotel.

Nome	PackageModificationPage.xhtml
Competenze	<ul> <li>Consentire la modifica delle tappe relative a un pacchetto;</li> <li>Consentire la conferma delle modifiche su un pacchetto.</li> </ul>

Nome	PackageCreationPage.xhtml
Competenze	Consentire la gestione delle tappe relative a un pacchetto;
	Consentire la conferma delle modifiche su un pacchetto.

Nome	StageManagementPage.xhtml
Competenze	Consentire l'aggiunta, rimozione o modifica dei prodotti in una tappa.

Nome	HotelAddingPage.xhtml
Competenze	Consentire l'aggiunta di un hotel una tappa.

Nome	OutingAddingPage.xhtml
Competenze	Consentire l'aggiunta di un'escursione una tappa.

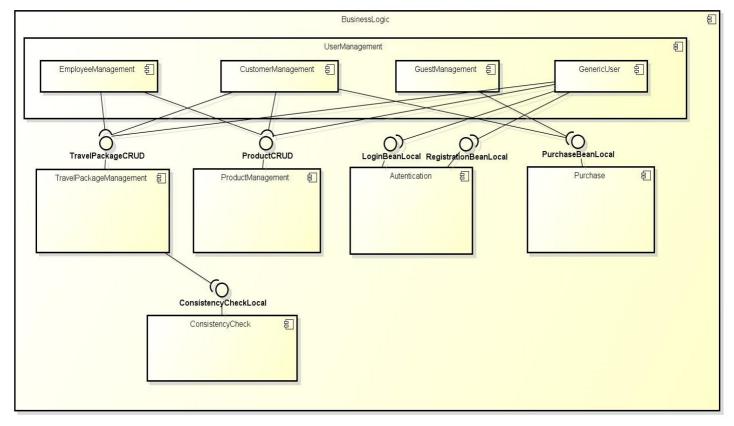
Nome	FlightAddingPage.xhtml
Competenze	Consentire l'aggiunta di un volo a una tappa.

### 1.2. Business Logic Tier

Il livello di business logic implementerà la logica dell'applicazione avvalendosi dell'ausilio degli Enterprise JavaBeans. Conterrà a sua volta un sottolivello per la classificazione delle richieste provenienti dagli utenti, unitamente ai componenti che realizzeranno le funzionalità specifiche.

Nel seguente schema è stata praticata una semplificazione concernente i collegamenti tra livelli allo scopo di migliorare la leggibilità complessiva.

I singoli componenti sono descritti nel dettaglio di seguito.



- Business Logic Tier -

Nome	Authentication
Scopo	Provvedere all'autenticazione di un utente sul sito.
Funzionalità	<ul><li>Registrazione;</li><li>Login.</li></ul>
Sottoelementi	<ul> <li>Login: componente contenente l'EJB LoginBean;</li> <li>Registration: componente contenente l'EJB RegistrationBean.</li> </ul>
Dipendenze	A monte:  • EntityManagement per l'accesso ai metodi di interazione col database.  A valle:  • GenericUserManagement.
Interfacce	LoginBeanLocal: fornisce l'accesso all'EJB LoginBean;

•	RegistrationBeanLocal: fornisce l'accesso all'EJB RegistrationBean;				
•	EntityManagementLocal: EntityManagement.	permette	l'accesso	al	componente

Nome	ProductManagement
Scopo	Provvedere a tutte le operazioni di manipolazione dei prodotti.
Funzionalità	<ul> <li>Creazione prodotto;</li> <li>Modifica prodotto;</li> <li>Eliminazione prodotto.</li> <li>Ciò si traduce in operazioni CRUD su Product e sue sottoclassi.</li> </ul>
Sottoelementi	<ul> <li>ProductCreateBean: componente contenente gli EJB         ProductCreateBean;     </li> <li>ProductReadBean: componente contenente l' EJB omonimo;</li> <li>ProductUpdateBean: componente contenente l' EJB omonimo;</li> <li>ProductDeleteBean: componente contenente l' EJB omonimo;</li> </ul>
Dipendenze	<ul> <li>A monte:</li> <li>EntityManagement per l'accesso ai metodi di interazione col database;</li> <li>ConsistencyChecker per il controllo di consistenza.</li> <li>A valle:</li> <li>EmployeeManagement.</li> </ul>
Interfacce	<ul> <li>ProductCreateBeanLocal: fornisce accesso all'EJB         ProductCreateBean;     </li> <li>ProductReadBeanLocal : fornisce accesso all'EJB         ProductReadBean;     </li> <li>ProductUpdateBeanLocal : fornisce accesso all'EJB         ProductUpdateBean;     </li> <li>ProductDeleteBeanLocal : fornisce accesso all' EJB         ProductDeleteBeanLocal : fornisce accesso all' EJB         ProductDeleteBeanLocal : fornisce accesso all' EJB     </li> </ul>

Nome	TravelPackageManagement
Scopo	Provvedere a tutte le operazioni di manipolazione dei pacchetti.
Funzionalità	<ul> <li>Creazione pacchetto;</li> <li>Modifica pacchetto;</li> <li>Eliminazione pacchetto.</li> <li>Ciò si traduce in operazioni CRUD su TravelPackage e sue sottoclassi.</li> </ul>
Sottoelementi	<ul> <li>TravelPackageCreate: componente contenente gli EJB         TravelPackageCreateBean;     </li> <li>TravelPackageReadBean: componente contenente l'omonimo EJB;</li> </ul>

	<ul> <li>TravelPackageUpdateBean: componente contenente l'omonimo EJB;</li> <li>TravelPackageDeleteBean: componente contenente l'omonimo EJB.</li> </ul>
Dipendenze	A monte:  • EntityManagement per l'accesso ai metodi di interazione col database;  • ConsistencyChecker per il controllo di consistenza.  A valle:  • EmployeeManagement;  • CustomerManagement.
Interfacce	<ul> <li>TravelPackageCreateBeanLocal : fornisce l'accesso all' EJB TravelPackageCreateBean;</li> <li>TravelPackageReadBeanLocal : fornisce l'accesso all' EJB TravelPackageReadBean;</li> <li>TravelPackageUpdateBeanLocal : fornisce l'accesso all' EJB TravelPackageUpdateBean;</li> <li>TravelPackageDeleteBeanLocal : fornisce l'accesso all' EJB TravelPackageDeleteBeanLocal : fornisce l'accesso all' EJB TravelPackageDeleteBean;</li> </ul>

Nome	Purchase
Scopo	Permettere l'acquisto di un pacchetto in modalità semplice o tramite gift list.
Funzionalità	Acquisto.
Sottoelementi	<ul> <li>PurchaseSTDBean: componente contenente l'EJB omonimo;</li> <li>PurchaseGiftListBean: componente contenente l'EJB omonimo.</li> </ul>
Dipendenze	A monte:  • EntityManagement per l'accesso ai metodi di interazione col database;  A valle:  • CustomerManagement; • GuestManagement.
Interfacce	<ul> <li>PurchaseSTDBeanLocal: fornisce l'accesso a PurchaseSTDBean</li> <li>PurchaseGiftListBeanLocal: fornisce l'accesso a PurchaseGiftListBean;</li> </ul>

Nome	GuestManagement
Scopo	Permettere agli invitati di visualizzare la gift list dell'amico a cui si intende fare un regalo
Funzionalità	Scelta gift.
Sottoelementi	GuestManagerBean.
Dipendenze	A monte:  • ProductManagament per l'accesso ai dati relativi alla giftlist;

	• Purchase per l'acquisto. A valle: /				
Interfacce	GuestManagementRemote     GuestManagerBean.	:	fornisce	l'accesso	a

Nome	CustomerManagement
Scopo	Gestire i dati e le operazioni relative al cliente.
Funzionalità	<ul> <li>Personalizzazione pacchetto;</li> <li>Invito amico;</li> <li>Accettazione partecipazione;</li> <li>Creazione gift list;</li> <li>Logout;</li> <li>Modifica dati personali (funzionalità aggiuntiva di servizio)</li> </ul>
Sottoelementi	
Dipendenze	A monte:     • ProductManagement per la gestione dei dati relativi ai prodotti;     • TravelPackageManagement per la gestione dei dati relativi ai pacchetti;     • Purchase per l'acquisto di prodotti e pacchetti. A valle: /
Interfacce	CustomerManagementRemote.

Nome	EmployeeManagement
Scopo	Gestire i dati e le operazioni relative all'impiegato.
Funzionalità	<ul> <li>Creazione prodotto;</li> <li>Modifica prodotto;</li> <li>Eliminazione prodotto;</li> <li>Creazione pacchetto;</li> <li>Modifica pacchetto;</li> <li>Eliminazione pacchetto;</li> <li>Logout;</li> <li>Modifica dati personali (funzionalità aggiuntiva di servizio).</li> </ul> Ciò si traduce in operazione CRUD su Product, TravelPackage e loro sottoclassi.
Sottoelementi	/
Dipendenze	A monte:     • ProductManagement per la gestione dei dati relativi ai prodotti;     • TravelPackageManagement per la gestione dei dati relativi ai pacchetti. A valle: /

Interfacce	EmployeeManagementRemote
	r J · · · · · · · · · · · · · · · · · ·

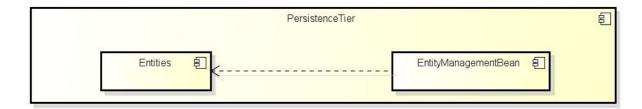
Nome	EntityManagement
Scopo	Rendere persistenti le modifiche ai dati.
Funzionalità	Funzione ausiliaria di trasferimento dati al livello di permanenza.
Sottoelementi	EntityManagementBean.
Dipendenze	A monte:  • Tutti i componenti che utilizzino la base di dati. A valle: /
Interfacce	EntityManagementLocal

Nome	GenericUserManagement	
Scopo	Gestire le richieste di un utente generico del sito.	
Funzionalità	<ul><li>Navigazione;</li><li>Ricerca;</li><li>Login;</li></ul>	
Sottoelementi		
Dipendenze	A monte:     • ProductManagement per la gestione dei dati relativi ai prodotti;     • TravelPackageManagement per la gestione dei dati relativi ai pacchetti;     • Authentication per la gestione del login. A valle: /	
Interfacce	EmployeeManagementRemote	

Nome	ConsistencyChecker	
Scopo	Assolve alle funzionalità relative al controllo di consistenza	
Funzionalità	<ul> <li>Funzionalità ausiliare di:</li> <li>Verifica del controllo di consistenza sui pacchetti.</li> <li>Verifica del controllo di consistenza sui prodotti.</li> </ul>	
Sottoelementi	ConsistencyCheckBean	
Dipendenze	A monte:  • EntityManagement per l'accesso e l'interazione con il database.  A valle:  • TravelPackageManagement;  • ProductManagement.	
Interfacce	ConsistencyCheckLocal.	

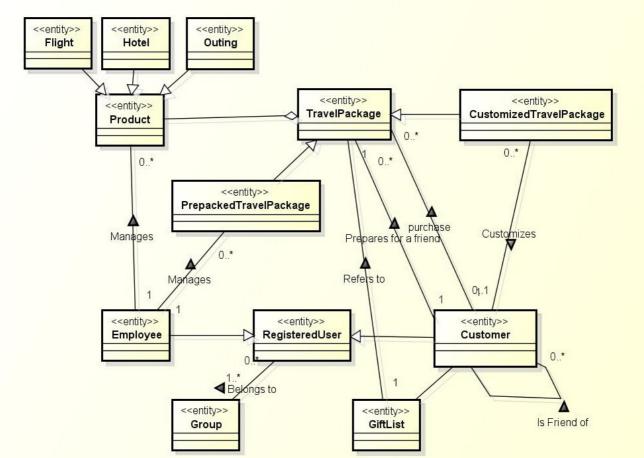
### 1.3. Persistence Tier

Il livello di persistenza si occuperà dell'interazione con il database, e sarà costituito da un componente EntityManagementBean per la gestione di un ulteriore componente Entities per la corrispondenza con la base di dati.



- Persistence Tier -

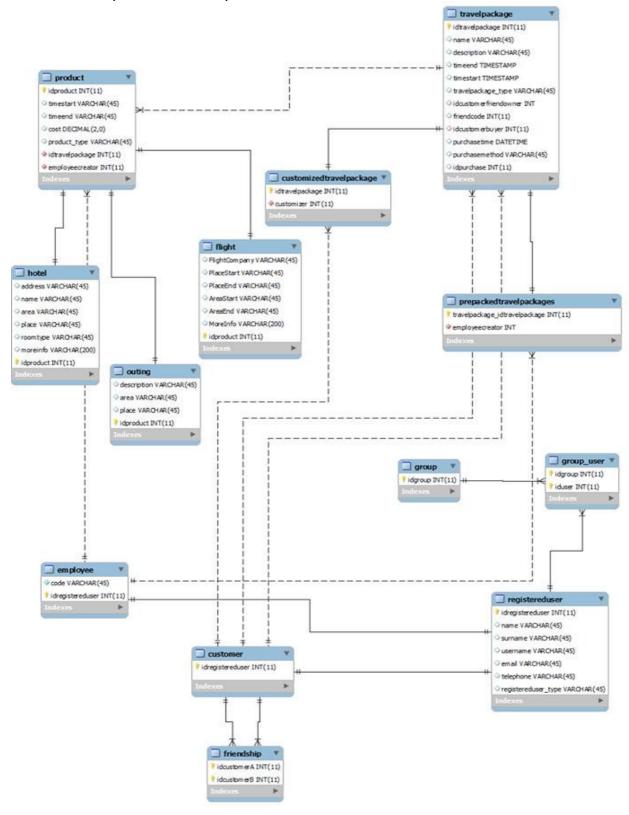
Le entity saranno organizzate come illustrato nel seguente schema:



- Schema delle entity -

#### 1.4. Database

Per la progettazione della base di dati si è optato per una strategia *top-down* per trasporre il modello Entità-Relazione precedentemente presentato nella struttura effettiva del database.



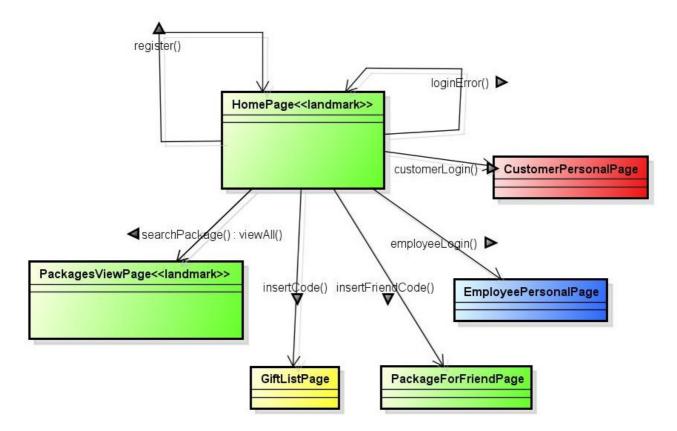
- Struttura base di dati -

## Design dell'interfaccia

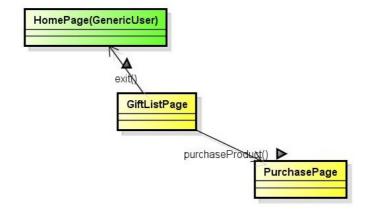
### 6.1. Mappa del sito

I seguente diagrammi presentano la struttura generale del sito dell'applicazione, suddiviso in base alla tipologia di utente.

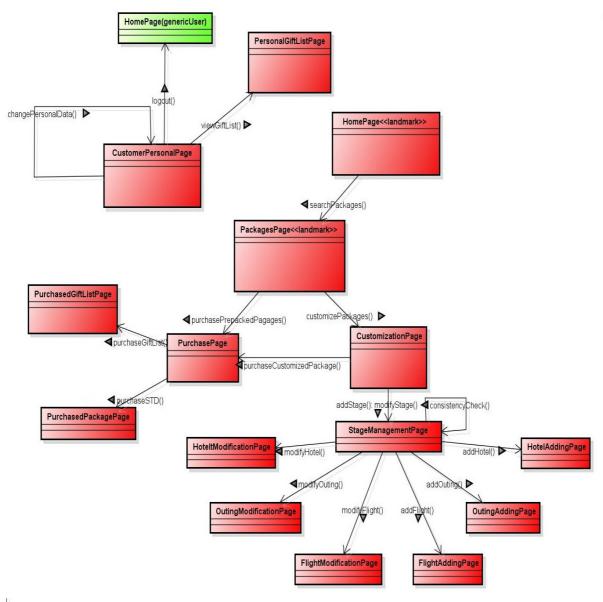
Nella fattispecie, sono indicate in rosso le pagine relative all'esperienza di navigazione del cliente, in blu quelle per l'impiegato, in giallo quelle per l'invitato e in verde quelle per l'utente generico. Per semplicità rappresentativa sono stati omessi i collegamenti verso i *landmark*.



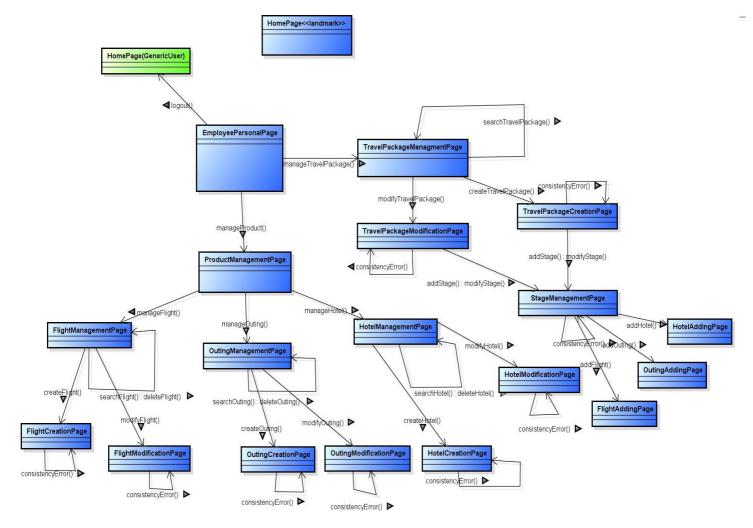
- Schema pagine visitabili da un utente generico -



- Schema pagine visitabili da un invitato -



- Schema pagine visitabili da un cliente -



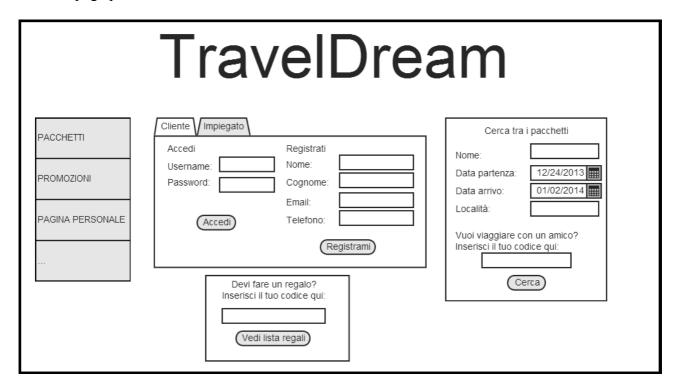
- Schema pagine visitabili da un impiegato -

### 6.2. Mock-up delle pagine

Sono esposti di seguito alcuni esempi dell'aspetto finale dell'interfaccia utente. Tali esempi risultano passabili di modifiche estetiche non sostanziali in fase di realizzazione.

### 6.2.1. Homepage

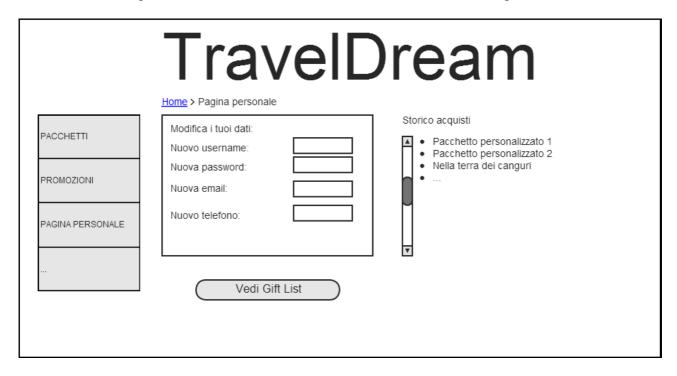
La homepage permetterà all'utente di orientarsi attraverso le varie funzionalità offerte dal sito.



- Homepage -

#### 6.2.2. Pagina personale cliente

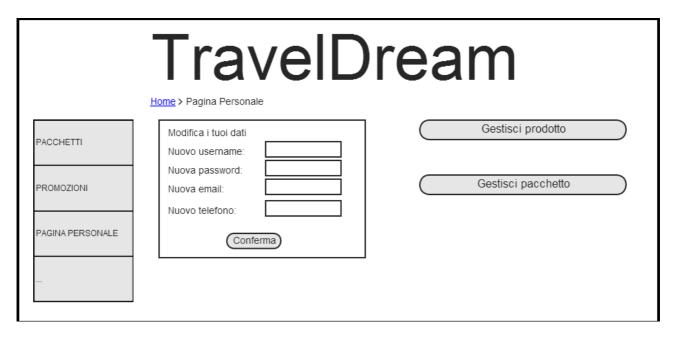
La pagina personale del cliente permetterà a quest'ultimo di modificare i suoi dati e di visionare lo storico dei suoi acquisti, nonché di controllare lo stato di una sua eventuale giftlist.



- Pagina personale cliente -

### 6.2.3. Pagina personale impiegato

La pagina personale dell'impiegato sarà costituita da un pannello con le varie attività gestionali disponibili.



- Pagina personale impiegato -

#### 6.2.4. Creazione nuovo pacchetto

Dalla pagina personale dell'impiegato sarà per esempio possibile creare un nuovo pacchetto.

TravelDream				
PACCHETTI PROMOZIONI PAGINA PERSONALE	Home > Pagina personale > Creazione nu	Prodotti attualmente presenti O O O	Aggiungi tappa  Modifica prodotto  Rimuovi prodotto	
	Crea pacchetto	) Annulla		

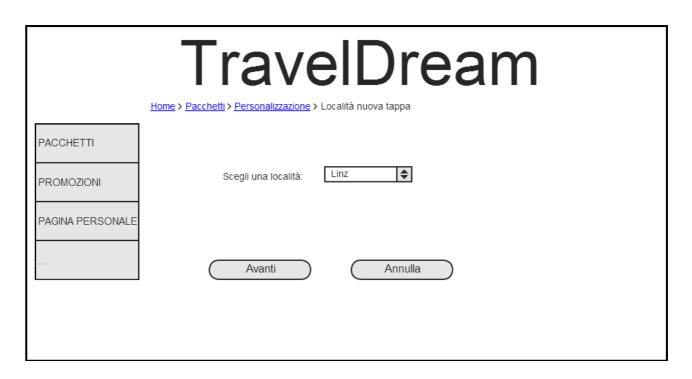
- Pagina di creazione di un nuovo pacchetto -

### 6.2.5. Personalizzazione con inserimento nuova tappa

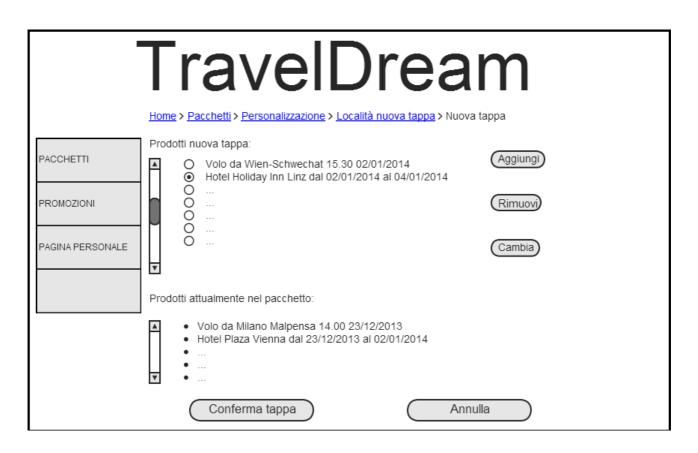
Dalla pagina con l'elenco dei pacchetti disponibili sarà possibile accedere ad una pagina di personalizzazione e aggiungere, modificare o rimuovere prodotti di viaggio come esemplificato dalle seguenti immagini. Sarà inoltre possibile aggiungere nuove tappe al viaggio per comporre un interrail.



- Pagina di personalizzazione di un pacchetto -



- Pagina di selezione della località di una nuova tappa -



- Pagina di creazione di una nuova tappa -

#### 6.2.6. Acquisto

Una volta selezionato dall'elenco dei pacchetti disponibili o personalizzato un pacchetto sarà possibile acquistarlo nella modalità preferita dall'apposita pagina di acquisto.



- Pagina di selezione di una modalità d'acquisto -

### 6.2.7. Creazione gift list

Qualora il cliente propenda per la creazione di una gift list il sistema ne proporrà un riepilogo e fornirà il codice da inviare agli amici nella pagina apposita.



- Pagina di conferma della creazione di una gift list -

# **Appendice**

## 7.1. Modifiche in itinere

L'elaborazione del documento di design dell'applicazione ha subito la seguente evoluzione:

Data	Evento	
20/12/13	Prima versione del documento	

## 7.2. Tempi di elaborazione

Per l'elaborazione del presente documento è stata impiegata la seguente quantità di tempo:

Membro del gruppo	Ore di attività
Selenia Vincenza Rusalen	40
Marcello Felappi	35
Giovanni Battista Conserva	60