PROGETTO KM-0

CONSEGNA

Si vuole creare un’applicazione che permetta agli utenti di un territorio provinciale di vendere i loro prodotti a km 0 o i loro servizi.

I venditori devono avere l’opportunità di creare annunci con su scritto nome, tipologia, descrizione e prezzo dei prodotti inseriti; il venditore inoltre può scegliere se inserire la quantità del prodotto (per unità o per peso).

I venditori possono vedere delle statistiche riguardo i prodotti venduti e anche la quantità di denaro guadagnata in un arco di tempo.

Il cliente avrà la possibilità di effettuare acquisti e di alimentare il sistema di recensioni del venditore, del prodotto e dell’attività, tale sistema non è accessibile ai venditori.

Entrambe le figure per poter svolgere queste attività dovranno autenticarsi tramite: nome utente, email, password, codice fiscale, numero di telefono, nome e cognome; dovranno poi indicare se utilizzeranno l’app per vendere o acquistare prodotti (il venditore può solo vendere e usufruire dei servizi mentre il cliente può solo acquistare prodotti e servizi) e nel primo caso dovranno indicare il tipo di attività posseduta ed eventualmente il sito web dell’attività. Il cliente dovrà digitare la posizione mentre il venditore dovrà fornire alcuni dettagli sulle ubicazioni (indirizzo, città, provincia, indicare se si tratta di una sede ambulante, orari giornalieri, orari pomeridiani, orari serali e indicare se il venditore è attivo).

Il venditore dovrà inserire il tipo di pagamento desiderato (bonifico, PayPal, Satispay, contanti, carta di credito) mentre la consegna potrà essere a domicilio o a mano nella sede stabilita dal venditore.

La fase di acquisto si effettua tramite un sistema: il cliente prenoterà la quantità del prodotto da lui desiderata (ma scelta entro i limiti posti dal venditore) senza effettuare alcun pagamento, il venditore, che avrà a disposizione alcuni dei dati del cliente tra i quali: nome utente, nome, cognome e numero di telefono e email, dovrà poi confermare la prenotazione o annullarla, in ogni caso il cliente sarà informato tramite notifica. In caso di conferma il cliente procederà con il pagamento (nel caso in cui abbia scelto un pagamento elettronico) e verrà segnata la data dell’acquisto.

All’interno dell’app potranno essere pubblicizzati degli eventi, fiere, raduni, ecc., per ognuna delle quali l’organizzatore dell’evento in base alla tipologia di evento potrà vendere un biglietto per accedere all’evento, metterà a disposizione nell’applicazione una sezione che permette l’acquisto del biglietto nella quale ci saranno dei dettagli riguardo data di inizio e data di fine evento, prezzo del biglietto ed una descrizione; sarà possibile effettuare soltanto il pagamento elettronico.

Tramite lo stesso meccanismo potranno essere venduti degli abbonamenti (es.: stadio, palestra, trasporti pubblici, ecc.).

Nell’applicazione è anche presente un calendario (gestito come un elenco di liste) nel quale sono segnate le date degli eventi si può scegliere se visualizzare gli eventi futuri in ordine cronologico oppure in base all’interesse di un evento aggiungendolo ai preferiti.