



RAD

Requirements

Analysis

Document

Riferimento	C033_RAD_ver.2.0
Versione	2.0
Data	14/02/2025
Destinatario	Prof. C. Gravino
Presentato da	C033

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
15/11/2024	0.1	Prima stesura	AD
22/11/2024	0.2	Stesura Requisiti Funzionali e Non Funzionali	TUTTI
29/11/2024	0.3	Use Case Diagram	TUTTI
06/12/2024	0.4	Introduzione, Obiettivi e Scopo del Sistema	EF - PS
13/12/2024	0.5	Divisione Use Case e Scenari	TUTTI
20/12/2024	1.0	Class Diagram	TUTTI
27/12/2024	1.1	Statechart Diagram	EF - CI
03/01/2025	1.2	Sequence Diagram	TUTTI
10/01/2025	1.3	Activity Diagram	EF - CI - PS
17/01/2025	1.4	Path Navigazionali	TUTTI
24/01/2025	1.5	Mockup	TUTTI
31/01/2025	1.6	Prima revisione	TUTTI
07/02/2025	1.7	Vari aggiustamenti grafici	AD
14/02/2025	2.0	Revisione finale	TUTTI

Team members

Nome	Ruolo nel progetto	Acronimo	Informazioni di contatto
Alessandro Dell'Attì	Team Member	AD	a.dellatti@studenti.unisa.it
Carmine Ioanna	Team Member	CI	c.ioanna@studenti.unisa.it
Eustachio Fontana	Team Member	EF	e.fontana4@studenti.unisa.it
Pietro Somma	Team Member	PS	p.somma15@studenti.unisa.it

Sommario

1 Introduzione
1.1 Obiettivo del Sistema
1.2 Ambito del Sistema
1.3 Obiettivi e Criteri di Successo
1.4 Definizioni, Acronimi e Abbreviazioni
1.5 Riferimenti
1.6 Organizzazione del Documento
2 Sistema Attuale
3 Sistema Proposto
3.1 Sintesi della sezione
3.2 Requisiti Funzionali
3.3 Requisiti Non Funzionali
3.4 Modello del Sistema
3.4.1 Scenari
3.4.2 Modello dei Casi d'Uso
3.4.3 Modello ad Oggetti
3.4.4 Sequence Diagram
3.4.5 Statechart Diagram
3.4.6 Activity Diagram
3.4.7 Interfaccia Utente - Percorsi di Navigazione e Mock-up..

1 Introduzione

1.1 Obiettivo del Sistema

Il sistema che si vuole realizzare ha come obiettivo principale quello di facilitare la gestione del guardaroba degli utenti attraverso una piattaforma online.

Wearly permetterà di inserire i capi di abbigliamento, associando a ciascuno uno stato (come “in armadio” o “a lavare”), per una gestione semplificata e visiva del guardaroba.

L’obiettivo principale è quello di aiutare gli utenti a comprendere a colpo d’occhio quali capi siano disponibili, facilitando la scelta di cosa indossare in una determinata situazione.

Il sistema ha il duplice compito di:

- Ottimizzare la gestione dei capi di abbigliamento degli utenti.
- Agevolare la pianificazione degli outfit attraverso l’organizzazione del guardaroba digitale.

In particolare, il sistema permette di:

- Visualizzare facilmente i capi con il relativo stato.
- Filtrare i capi per stato (es. in armadio, a lavare).
- Creare e salvare outfit.

Nel dettaglio, l’obiettivo principale è facilitare agli utenti la gestione e l’ottimizzazione dei propri vestiti, rendendo la loro esperienza più efficiente e piacevole. Il sistema nel complesso, tramite queste funzionalità, aiuta l’utente a ridurre il tempo speso nel decidere cosa indossare e a mantenere un guardaroba sempre ben organizzato e aggiornato.

1.2 Ambito del Sistema

La piattaforma Wearly verrà sviluppata per fornire supporto agli utenti nel gestire il loro guardaroba in modo efficace e visivo. L'obiettivo è rendere la gestione dei capi un processo rapido e intuitivo.

Gli utenti potranno:

- Registrarsi e creare il loro guardaroba virtuale inserendo capi di abbigliamento e classificandoli per stato (es. in armadio, a lavare).
- Visualizzare lo stato dei capi e aggiornarlo in tempo reale.
- Filtrare i capi per stato o categoria per facilitare la scelta.
- Salvare outfit.

Le funzionalità principali includono:

- **Gestione dei capi:** gli utenti possono aggiungere capi di abbigliamento e modificarne lo stato.
- **Gestione degli outfit:** possibilità di creare combinazioni di abiti salvabili per un uso futuro.
- **Filtri personalizzati:** filtrare i capi (es. per categorie, stato, stagione).

1.3 Obiettivi e Criteri di Successo

L'obiettivo del progetto è la creazione di una piattaforma web che consenta agli utenti di gestire facilmente i loro guardaroba e pianificare i loro outfit.

I criteri di successo includono:

- **Ottima qualità del software:** Il 90% dei file sorgente dovrà essere conforme ad un massimo di 15 issues utilizzando SonarQube (analisi statica del codice).
- **Minimizzare i malfunzionamenti:** grazie ad un tasso di copertura del

testing del 70%, si mira a ridurre al minimo i malfunzionamenti e bug.

- **Completezza dei requisiti:** Almeno il 70% delle funzionalità desiderabili deve essere implementato prima del rilascio finale.
- **Rispetto delle scadenze:** il progetto seguirà le scadenze prefissate per garantire una consegna puntuale.

1.4 Definizioni, Acronimi e Abbreviazioni

Di seguito una lista di definizioni, acronimi, e abbreviazioni:

- **GU:** Gestione Utente
- **GCA:** Gestione Capi di Abbigliamento
- **GOF:** Gestione Outfit
- **GMG:** Gestione Manutenzione Guardaroba
- **AD:** Activity Diagram
- **RAD:** Requirements Analysis Document
- **ODD:** Object Design Document
- **SDD:** System Design Document
- **SD:** Sequence Diagram
- **NP:** Navigational Path
- **RNF:** Requisito Non Funzionale
- **RF:** Requisito Funzionale

1.5 Riferimenti

Di seguito una lista di riferimenti ad altri documenti utili durante la lettura:

- [System Design Document](#);
- [Test Case Specification](#);
- [Test Incident Report](#);
- [Test Plan](#);

- [Test Summary Report;](#)

1.6 Organizzazione del Documento

Il presente documento è strutturato nel seguente modo:

1. **Introduzione:** la seguente sezione contiene l'obiettivo, l'ambito, i criteri di successo del sistema oltre che una panoramica sulle definizioni, acronimi e abbreviazioni presenti nel documento.
2. **Sistema attuale:** descrive lo stato attuale del mercato in cui si inserisce Wearly, evidenziando le problematiche esistenti e le limitazioni delle soluzioni disponibili.
3. **Sistema proposto:** descrive il nuovo sistema, presentandone i requisiti funzionali e non funzionali. Tramite scenari ed use-case vengono descritti gli attori del sistema e come questi ultimi interagiscono con esso. Grazie ad il Modello Dinamico e il Modello ad Oggetti viene mostrata la struttura del sistema. Contiene inoltre la descrizione dell'interfaccia grafica utente accuratamente mostrata tramite mock-up e Navigational Path.

2 Sistema Attuale

Attualmente, non esiste un software che racchiuda in un'unica piattaforma tutte le funzionalità offerte da Wearly.

Il mercato delle alternative è caratterizzato da una forte frammentazione, con diversi strumenti che coprono solo specifiche esigenze senza fornire una soluzione completa e integrata. Alcuni software offrono singole funzionalità simili, ma nessuno riesce a replicare l'intero ecosistema di servizi in modo coerente e omogeneo.

Questa mancanza di un vero competitor diretto rende Wearly un prodotto distintivo, in quanto gli utenti devono spesso affidarsi a più soluzioni separate per ottenere risultati paragonabili, con conseguente complessità nella gestione e integrazione.

3 Sistema Proposto

3.1 Sintesi della sezione

La sezione riguardante il sistema proposto è organizzata come segue:

1. **Requisiti funzionali:** descrizione degli attori e dei requisiti funzionali, ovvero descrizione delle interazioni tra il sistema e l'ambiente esterno, quindi gli attori senza tenere in considerazione l'implementazione.
2. **Requisiti non funzionali:** descrizione degli aspetti del sistema che ne indicano la qualità come usabilità, affidabilità, prestazioni, aspetti quindi non legati alle funzionalità del sistema.
3. **Modello del sistema:**
 - **Scenari:** descrizione informale di una singola caratteristica del sistema dal punto di vista dell'utente finale, descrivono cosa gli utenti fanno quando usano il sistema.
 - **Modello dei casi d'uso:** descrizione completa delle interazioni che avvengono quando un attore usa il sistema, specificando anche i possibili scenari per quella determinata azione.
 - **Modello ad oggetti:** descrizione tramite un class diagram dei singoli oggetti del sistema, delle loro proprietà e delle loro relazioni.
 - **Sequence Diagram:** rappresenta il flusso di interazione tra gli oggetti del sistema nel tempo, descrivendo lo scambio di messaggi tra essi.
 - **Statechart Diagram:** descrive gli stati in cui può trovarsi un oggetto del sistema e le transizioni tra questi stati in risposta ad eventi.
 - **Activity Diagram:** descrive visivamente la sequenza di attività, le decisioni, le interazioni e le condizioni che determinano il comportamento di un processo.

- **Path navigazionali:** descrivono il percorso tra le pagine che un attore può compiere all'interno del sistema.
- **Mock-ups:** rappresentazioni dell'interfaccia grafica.

3.2 Requisiti Funzionali

Si è deciso di raggruppare i requisiti funzionali in 5 gestioni, costruite associando ad ogni gestione un obiettivo di business e inserendovi i requisiti atti al raggiungimento di tale scopo.

Le gestioni individuate sono:

1. **Gestione Utente (GU)**
2. **Gestione Capi di Abbigliamento (CCA)**
3. **Gestione Outfit (GOF)**
4. **Gestione Manutenzione Guardaroba (GMG)**
5. **Gestione Filtri e Ricerca (GFR)**

Attori del sistema



UTENTE REGISTRATO



AMMINISTRATORE

- **Utente Registrato:** Utente che ha effettuato la registrazione alla piattaforma e può accedere alle funzionalità principali, come l'aggiunta di capi, la gestione del guardaroba e la creazione di outfit.
- **Amministratore:** Gestore del sistema con privilegi avanzati, in grado di gestire le informazioni dell'utente e gestire problematiche tecniche.

Attori esterni

Tra gli attori esterni sono stati individuati:

- **API Meteorologica:** Servizio esterno integrato per fornire suggerimenti agli utenti in base al tempo atmosferico, suggerendo outfit adeguati alle condizioni meteo del giorno.
- **API di Geolocalizzazione:** Servizio esterno utilizzato per determinare la città in cui si trova l'utente in base al suo indirizzo IP. L'informazione sulla città viene poi utilizzata per effettuare richieste all'API Meteorologica e ottenere le previsioni meteo corrispondenti.

Requisiti funzionali

Gestione Utente (GU): Gestione delle informazioni e operazioni legate agli utenti.

ID	Descrizione	Attori	Priorità
RF_GU_1	L'utente deve poter accedere al sistema tramite login con credenziali.	Utente Registrato/ Amministratore	Alta
RF_GU_2	L'utente deve poter modificare i propri dati personali.	Utente Registrato	Alta
RF_GU_3	L'utente deve poter recuperare la password tramite una procedura di ripristino.	Utente Registrato	Bassa
RF_GU_4	L'amministratore deve poter visualizzare e gestire i profili degli utenti registrati, inclusa la possibilità di modificare o eliminare account.	Amministratore	Alta

RF_GU_5	L'amministratore deve poter notificare agli utenti, ad esempio per informare di aggiornamenti, promozioni o eventuali problemi tecnici.	Amministratore	Bassa
RF_GU_6	L'amministratore deve poter visualizzare e rispondere a segnalazioni tecniche o reclami da parte degli utenti.	Amministratore	Media
RF_GU_7	L'utente deve poter uscire dal sistema tramite logout.	Utente Registrato / Amministratore	Alta
RF_GU_8	L'utente deve poter effettuare segnalazioni tecniche o reclami.	Utente Registrato	Media

Gestione Capi di Abbigliamento (GCA): Gestione capi di abbigliamento presenti nel guardaroba virtuale.

ID	Descrizione	Attori	Priorità
RF_CCA_1	L'utente deve poter aggiungere nuovi capi di abbigliamento inserendo descrizione, stato (es. "a lavare", "in armadio") e altre caratteristiche (es. categoria, colore).	Utente Registrato	Alta
RF_CCA_2	L'utente deve poter modificare i dettagli dei capi di abbigliamento esistenti.	Utente Registrato	Alta
RF_GCA_3	L'utente deve poter eliminare capi di abbigliamento dal guardaroba.	Utente Registrato	Alta
RF_GCA_4	L'utente deve poter visualizzare tutti i capi d'abbigliamento salvati.	Utente Registrato	Alta

Gestione Outfit (GOF): Creazione e gestione degli outfit.

ID	Descrizione	Attori	Priorità
RF_GOF_1	L'utente deve poter creare e salvare outfit selezionando capi dal guardaroba.	Utente Registrato	Alta
RF_GOF_2	L'utente deve poter visualizzare gli outfit salvati.	Utente Registrato	Alta
RF_GOF_3	L'utente deve poter modificare gli outfit salvati.	Utente Registrato	Media
RF_GOF_4	L'utente deve poter eliminare gli outfit salvati.	Utente Registrato	Alta

Gestione Manutenzione Guardaroba (GMG): Gestione dello stato dei capi e della loro manutenzione.

ID	Descrizione	Attori	Priorità
RF_GMG_1	L'utente deve poter aggiornare lo stato dei capi (es. da "a lavare" a "in armadio").	Utente Registrato	Media
RF_GMG_2	L'utente deve poter ricevere notifiche automatiche per i capi che richiedono manutenzione (es. lavaggio)	Utente Registrato	Bassa

RF_GMC_3	L'utente deve poter visualizzare consigli di manutenzione in base al tipo di tessuto dei capi.	Utente Registrato	Bassa
-----------------	--	-------------------	-------

Gestione Filtri e Ricerca (GFR): Funzionalità di filtro e ricerca all'interno del guardaroba.

ID	Descrizione	Attori	Priorità
RF_GFR_1	L'utente deve poter filtrare i capi per stato (es. "in armadio", "a lavare").	Utente Registrato	Media
RF_GFR_2	L'utente deve poter filtrare i capi per categorie (es. top, bottom, shoes).	Utente Registrato	Media
RF_GFR_3	L'utente deve poter effettuare ricerche per parole chiave nei campi descrittivi dei capi.	Utente Registrato	Bassa

3.3 Requisiti Non Funzionali

Nella presente sezione sono dettagliati i requisiti non funzionali del sistema, ossia quelli riguardanti l'usabilità, l'affidabilità, le prestazioni, la supportability.

Usabilità:

ID	Nome	Descrizione	Priorità	Difficoltà
RNF_U_1	Facilità	Il sistema deve ottenere un punteggio di almeno 80/100 nel System Usability	Elevata	Media

	d'utilizzo	Scale (SUS) durante i test con un campione di utenti meno esperti.		
RNF_U_2	Interfaccia intuitiva	L'interfaccia utente della piattaforma deve consentire agli utenti di completare almeno l'85% delle azioni principali (es. aggiungere capi, pianificare outfit) entro un massimo di 4 clic o interazioni.	Elevata	Facile
RNF_U_3	Feedback aptico	Il 95% delle azioni principali all'interno della piattaforma deve fornire un feedback visibile o udibile (es. messaggio, animazione, conferma visiva) entro 2 secondi dall'interazione.	Elevata	Facile
RNF_U_4	Immediatezza di utilizzo	Almeno l'85% degli utenti deve essere in grado di completare le azioni principali della piattaforma (es. registrazione, aggiunta di capi, creazione di un outfit) al primo tentativo e senza consultare documentazione.	Elevata	Media

Affidabilità:

ID	Nome	Descrizione	Priorità	Difficoltà
RNF_A_1	Affidabilità delle operazioni	Il sistema deve garantire che il 97% delle operazioni vengano completate con successo in un periodo di 30 giorni.	Elevato	Media
RNF_A_2	Gestione informazioni sensibili	Il sistema deve criptare il 100% delle password utilizzando un algoritmo di codifica.	Elevato	Difficile

RNF_A_3	Fallimento di Sistema	In caso di fallimento, il sistema deve notificare l'utente entro 3 secondi e recuperare lo stato corrente nel 95% dei casi.	Medio	Media
RNF_A_4	Gestione permessi Sistema	Il sistema deve garantire l'accesso autorizzato con il 100% di successi durante i test.	Elevato	Facile

Prestazioni:

ID	Nome	Descrizione	Priorità	Difficoltà
RNF_P_1	Sistema responsive	Il sistema dovrà essere dotato di un'interfaccia grafica responsive che si adatti correttamente a schermi di larghezza comprese tra 500px e 3840px, garantendo che almeno l'85% degli elementi visivi siano leggibili e utilizzabili senza errori su dispositivi con risoluzioni differenti.	Media	Facile
RNF_P_2	Navigazione Concorrente	Il sistema dovrà supportare almeno 500 utenti connessi contemporaneamente mantenendo un tempo medio di risposta inferiore a 5 secondi per il 95% delle richieste nei test di carico.	Media	Facile
RNF_P_3	Quantità dei dati	Il sistema dovrà essere in grado di memorizzare almeno 100.000 record (es. capi di abbigliamento, outfit, utenti) senza degradare le performance oltre un tempo di risposta di 5 secondi per le operazioni di lettura e scrittura nel 95% dei casi.	Media	Facile

RNF_P_4	Disponibilità	Il sistema dovrà essere disponibile 24 ore su 24.	Elevata	Media
RNF_P_5	Tempi di risposta	Il sistema dovrà fornire la risposta alle operazioni degli utenti in un tempo di massimo 15 secondi.	Elevata	Media

Supportability:

ID	Nome	Descrizione	Priorità	Difficoltà
RNF_S_1	Manutenibilità	Il sistema dovrà essere conforme agli standard di manutenibilità stabiliti dal modello ISO/IEC 25010.	Elevata	Media
RNF_S_2	Estendibilità	Il sistema dovrà essere progettato secondo i principi SOLID.	Bassa	Facile

Implementazione:

ID	Nome	Descrizione	Priorità	Difficoltà
RNF_IM_1	Piattaforma Web	Il sistema dovrà essere sviluppato come una piattaforma web-based utilizzando un'architettura a 3 livelli (presentazione, logica applicativa, dati).	Elevata	Facile
RNF_IM_2	Modulo IA	Il modulo di intelligenza artificiale dovrà essere sviluppato attraverso i seguenti linguaggi di programmazione: Java e Python; inoltre sono incluse anche le seguenti famiglie di linguaggi, librerie e ambienti: pandas e scikit-learn rispettando le policy	Elevata	Difficile

		di tutte le organizzazioni.		
RNF_IM_3	Vincoli Hardware	Il sistema dovrà essere eseguibile su hardware esistente, supportando macchine con almeno 4 CPU, 16 GB di RAM e 250GB di storage, mantenendo un utilizzo della CPU sotto il 70% e della memoria sotto l'80% durante test di carico con almeno 100 utenti simultanei.	Media	Facile
RNF_IM_4	Test Case	Il testing dovrà garantire una branch coverage del 70%.	Elevata	Media
RNF_IM_5	Vincoli di Manutenibilità	Il sistema dovrà essere sviluppato tenendo conto delle linee guida per la buona manutenzione del software definiti dagli standard IEEE e ISO/IEC.	Media	Facile

Interfacce:

ID	Nome	Descrizione	Priorità	Difficoltà
RNF_IN_1	Persistenza dei dati	La persistenza e coerenza dei dati memorizzati dal sistema dovrà essere garantita tramite l'uso di pattern DAO (Data Access Object), con query SQL dirette e gestione manuale delle transazioni.	Elevata	Facile
RNF_IN_2	Formattazione dei dati	Tutti i dati in uscita dal sistema (e in ingresso) saranno formattati secondo la JSON API 1.1.	Media	Facile

Operation:

ID	Nome	Descrizione	Priorità	Difficoltà
RNF_OP_1	Gestione Sistema	La gestione del sistema, inclusa la manutenzione e la risoluzione dei problemi, sarà affidata a un amministratore, che dovrà completare le attività di routine (es. backup, aggiornamenti di sistema, verifica log di errori) in un tempo medio non superiore a 2 ore settimanali.	Elevata	Facile

Packaging:

ID	Nome	Descrizione	Priorità	Difficoltà
RNF_PA_1	Applicazione Web	Il sistema dovrà essere accessibile tramite una pagina web su dispositivi con sistema operativo Windows, macOS, Android e iOS, garantendo una compatibilità minima con browser aggiornati negli ultimi 3 anni.	Elevata	Facile

Legali:

ID	Nome	Descrizione	Priorità	Difficoltà
RNF_LE_1	Rispetto delle Leggi	L'applicazione garantirà il rispetto delle leggi in materia di privacy, specificatamente del regolamento UE 2016/679 in materia di protezione e trattamento dei dati personali.	Elevata	Facile
RNF_LE_2	Applicazione	È necessario che l'applicazione viene rilasciata in maniera libera e open-source, per	Elevata	Facile

	Open Source	adeguarsi alle Linee Guida su Acquisizione e Riuso di Software nella Pubblica Amministrazione.		
--	-------------	--	--	--

3.4 Modello del Sistema

Nella presente sezione sono descritti diversi modelli del sistema: gli scenari di utilizzo del sistema, i diagrammi ad oggetti, il modello dei casi d'uso e il modello dinamico.

3.4.1 Scenari

Di seguito sono elencati alcuni scenari divisi per gestioni. Tali gestioni sono le medesime individuate per i requisiti funzionali. Risulta doveroso precisare che solo alcuni dei requisiti funzionali, quelli considerati più interessanti e critici, sono stati usati per costruire gli scenari.

Gestione Capi di Abbigliamento (GCA):

Nome Scenario: SC_GCA_1 Inserimento Capi di Abbigliamento		
Partecipanti: Pietro: Utente Registrato		
	Utente	Sistema
	<p>Pietro, appassionato di moda e organizzazione del guardaroba, desidera caricare un nuovo capo di abbigliamento sul suo profilo per gestire meglio il suo guardaroba digitale.</p> <p>Quindi, si reca nella sezione dedicata all'aggiunta di un capo d'abbigliamento.</p>	

Flusso di eventi		Il sistema richiede l' inserimento dei dati per l'aggiunta di un capo d'abbigliamento.
	<p>Pietro inserisce le informazioni richieste per il capo d'abbigliamento:</p> <p>Nome del capo: "Giacca di pelle nera" Descrizione: "Giacca versatile in vera pelle, perfetta per occasioni casual e serate invernali." Materiale: "Pelle" Colore: "Nero" Stato: "Nell'armadio" Immagine: Carica un'immagine della giacca. Stile: "Casual" Stagione: "Inverno" Categoria: "Giacca" Parte del corpo: "superiore"</p>	
		Il sistema verifica che tutti i campi siano stati inseriti correttamente. Successivamente, il sistema salva il nuovo capo d'abbigliamento nel guardaroba digitale di Pietro.

Nome Scenario: SC_GCA_2 Modifica Dettagli Capi di Abbigliamento		
Partecipanti: Pietro: Utente Registrato		
	Utente	Sistema

Flusso di eventi	Pietro, dopo aver caricato alcuni capi di abbigliamento nel suo guardaroba digitale su Wearly, decide di aggiornare le informazioni di uno di essi. Si dirige nella sezione dell'applicazione in cui gestisce i capi, e seleziona il capo che desidera modificare.	
		Il sistema visualizza i dettagli attuali del capo, permettendo a Pietro di modificarli.
	<p>Pietro modifica i campi desiderati:</p> <p>Nome del capo: Cambia da "Giacca di pelle nera" a "Giacca di pelle vintage"</p> <p>Stagione: Aggiorna da "Inverno" a "Autunno"</p> <p>Materiale: Cambia da "Pelle" a "Cotone"</p> <p>Foto: Carica una nuova immagine della giacca.</p> <p>Pietro controlla i dati aggiornati e conferma le modifiche.</p>	
		Il sistema, dopo aver verificato che i campi siano stati inseriti correttamente, salva le modifiche e aggiorna il capo d'abbigliamento nel guardaroba digitale.

Gestione Utente (GU):

Nome Scenario: SC_GU_1 Accesso al Sistema tramite Login

Partecipanti: Pietro: Utente Registrato

	Utente	Sistema
Flusso di eventi	<p>Pietro, che ha già un account registrato su Wearly, desidera accedere alla piattaforma per gestire il proprio guardaroba digitale. Si dirige nella sezione dell'applicazione riservata all'accesso.</p>	
		<p>Il sistema richiede l'inserimento dei dati per l'accesso.</p>
	<p>Pietro inserisce le proprie credenziali:</p> <p>Email: inserisce il proprio indirizzo email (es. "pietro@example.com").</p> <p>Password: inserisce la password associata all'account (es. "passwordSicura123").</p> <p>Poi conferma l'accesso.</p>	
		<p>Il sistema verifica che l'email inserita sia associata a un account esistente e controlla la correttezza della password.</p> <p>Se le credenziali sono corrette, il sistema consente l'accesso.</p> <p>Se le credenziali sono errate, il sistema mostra un messaggio di errore.</p>

Nome Scenario: SC_GU_2 Modifica Dati Personalni

Partecipanti: Pietro: Utente Registrato

	Utente	Sistema
Flusso di eventi	Pietro, già registrato su Wearly, desidera aggiornare i propri dati personali, come nome, email o password. Si dirige nella propria area personale	
		Il sistema visualizza i dati attuali riguardo "Nome", "Cognome", "Email" e "Password", e permette la modifica.
	Pietro modifica i dati desiderati, ad esempio cambiando il nome e aggiornando la password. Poi conferma le modifiche.	
		Il sistema verifica i dati inseriti. Successivamente, salva i dati aggiornati e notifica Pietro del successo della modifica.

Nome Scenario: SC_GU_3 Gestione Profili Utenti Registrati

Partecipanti: Carmine: Amministratore

	Utente	Sistema
	Carmine, amministratore di Wearly, accede alla piattaforma per gestire gli utenti registrati.	

Flusso di eventi		Il sistema fornisce un elenco degli utenti registrati, con informazioni essenziali come nome, cognome ed email.
	Carmine seleziona un utente specifico per modificare i dati.	
		Il sistema permette di modificare i dati dell'utente.
	Carmine salva le modifiche effettuate.	
		Il sistema aggiorna il profilo e informa Carmine che le modifiche sono state salvate con successo.
	Carmine, successivamente, decide di eliminare un account, quindi lo seleziona.	
		Il sistema elimina l'account selezionato e aggiorna l'elenco degli utenti, rimuovendo il profilo in questione.

Gestione Outfit (GOF):

Nome Scenario: SC_GOF_1 Creazione di un Outfit dal Guardaroba

Partecipanti: Pietro: Utente Registrato

	Utente	Sistema
Flusso di eventi	Pietro, con un account registrato su Wearly, desidera creare un nuovo outfit utilizzando i capi di abbigliamento già presenti nel suo guardaroba digitale. Si dirige alla sezione dedicata alla creazione degli outfit.	
		Il sistema visualizza i capi di abbigliamento precedentemente salvati nel guardaroba.
	Pietro seleziona i capi che desidera includere nell'outfit, scegliendo una maglietta, un paio di jeans e un paio di scarpe.	
		Il sistema evidenzia i capi selezionati da Pietro e permette di associare il nome e la descrizione all'outfit selezionato.
	Pietro aggiunge un nome e una descrizione all'outfit per identificarlo meglio in futuro. Poi conferma la creazione.	
		Il sistema salva l'outfit creato.

Nome Scenario: SC_GOF_2 Gestione degli Outfit Salvati

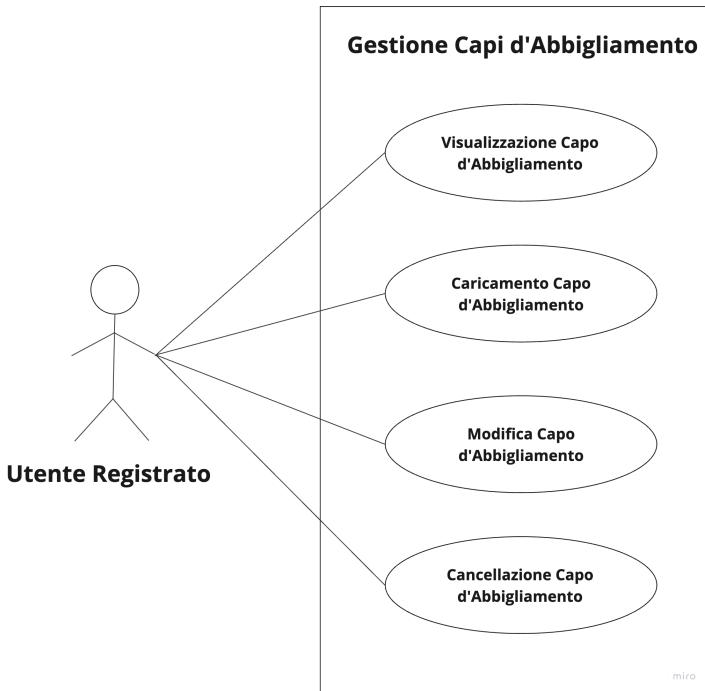
Partecipanti: Pietro: Utente Registrato		
Flusso di eventi	Utente	Sistema
	Pietro vuole gestire i suoi outfit salvati nella piattaforma. Si dirige nella sezione dedicata alla gestione degli outfit.	
		Il sistema mostra i dettagli degli outfit salvati.
	Pietro decide di modificare l'outfit chiamato "Outfit Invernale".	
		Il sistema abilita la modifica, permettendo a Pietro di modificare nome dell'outfit, descrizione o rimuovere capi.
	Pietro conferma le modifiche all'outfit.	
		Il sistema salva le modifiche e aggiorna la lista degli outfit salvati con l'outfit modificato.
	Pietro decide di eliminare un altro outfit salvato, chiamato "Outfit Estivo".	
		Il sistema elimina l'outfit selezionato e aggiorna la lista degli outfit visibili.

Nome Scenario: SC_GOF_3 Cancellazione di un Outfit dal Guardaroba

Partecipanti: Pietro: Utente Registrato		
Flusso di eventi	Utente	Sistema
	Pietro, con un account registrato su Wearly, desidera cancellare un suo outfit. Si dirige alla sezione dedicata alla cancellazione degli outfit.	
		Il sistema visualizza gli outfit precedentemente salvati.
	Pietro seleziona l'outfit che vuole eliminare e procede, dopo un'attenta verifica, con la conferma dell'operazione di rimozione dal sistema.	
		Il sistema rimuove l'outfit scelto e notifica Pietro con un messaggio di successo dell'operazione.

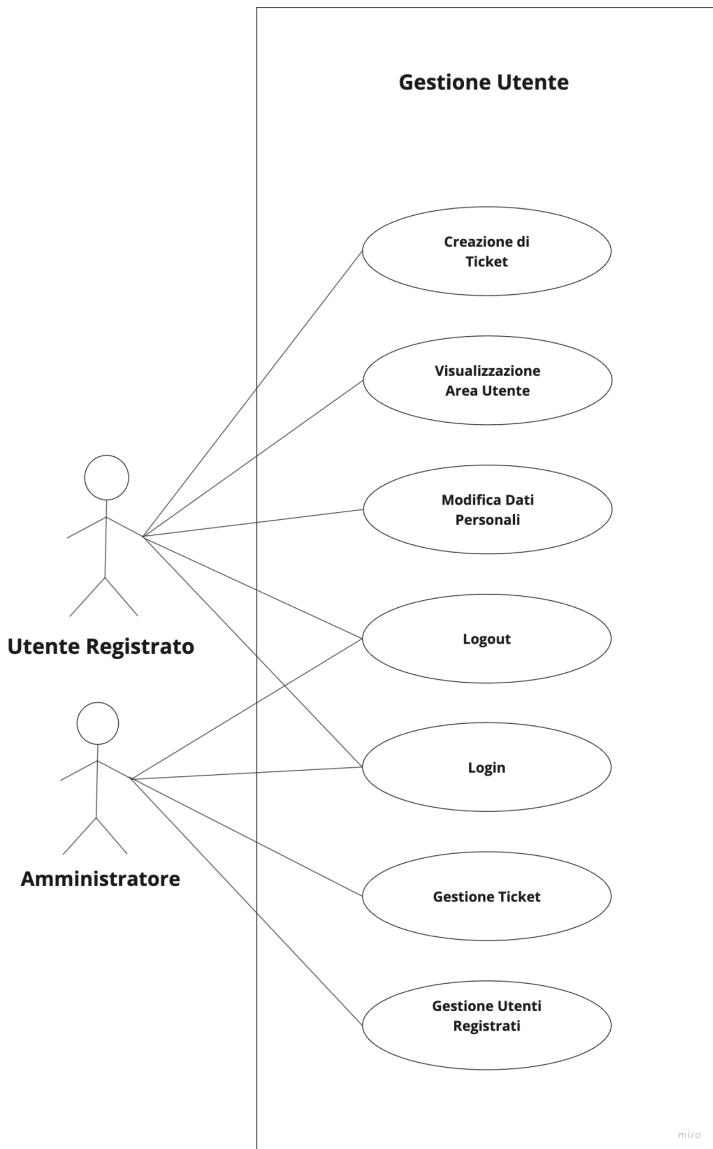
3.4.2 Modello dei Casi d'Uso

Nella presente sezione sono presentati i diversi casi d'uso del sistema, divisi per le varie gestioni.



Identificativo UC_GCA_1	Caricamento Capi d'Abbigliamento	Data	14/02/2025
		Versione	2.0
		Autore	Eustachio Fontana
Descrizione	Questo caso d'uso descrive il processo attraverso il quale un utente registrato carica un nuovo capo d'abbigliamento sulla piattaforma Wearly.		
Attore Principale	Pietro (Utente Registrato) È interessato al caricamento di un capo d'abbigliamento nella piattaforma.		
Attori secondari	Nessuno		
Entry Condition	L'utente è autenticato sulla piattaforma Wearly AND è autorizzato a inserire un nuovo capo d'abbigliamento nel guardaroba digitale.		
Exit condition On success	Il sistema ha caricato correttamente il nuovo capo d'abbigliamento nell'inventario del guardaroba digitale dell'utente.		
Exit condition On failure	Il sistema notifica un errore all'utente se non è stato possibile completare l'inserimento per campi mancanti.		
Rilevanza/User Priority	ALTA - Funzionalità di base per gli utenti della piattaforma.		
Frequenza stimata	20/giorno		
Extension point	N/A		
Generalization of	N/A		

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO		
1	Attore:	Pietro, appassionato di moda e organizzazione del guardaroba, desidera caricare un nuovo capo di abbigliamento sul suo profilo per gestire meglio il suo guardaroba digitale. Quindi, si reca nella sezione dedicata all'aggiunta di un capo d'abbigliamento.
2	Sistema:	Il sistema richiede l' inserimento dei dati per l'aggiunta di un capo d'abbigliamento.
3	Attore:	Pietro inserisce le informazioni richieste per il capo d'abbigliamento: Nome del capo: "Giacca di pelle nera" Descrizione: "Giacca versatile in vera pelle, perfetta per occasioni casual e serate invernali." Materiale: "Pelle" Colore: "Nero" Stato: "Nell'armadio" Immagine: Carica un'immagine della giacca. Stile: "Casual" Stagione: "Inverno" Categoria: "Giacca" Parte del corpo: "superiore"
4	Sistema:	Il sistema verifica che tutti i campi siano stati inseriti correttamente. Successivamente, il sistema salva il nuovo capo d'abbigliamento nel guardaroba digitale di Pietro.
1 Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Campi mancanti o non validi		
1.1	Sistema:	Se uno o più campi obbligatori non sono compilati o contengono dati non validi, il sistema informa l'utente e richiede di completare o correggere i campi.
2 Note		N/A
Special Requirements		N/A



Identificativo UC_GU_1	Gestione Utenti Registrati	Data	14/02/2025
		Versione	2.0
		Autore	Alessandro Dell'Attì
Descrizione	L'amministratore gestisce i profili degli utenti registrati, visualizzando i dettagli o eliminando account in caso di violazione dei termini di servizio.		

Attore Principale	Carmine (Amministratore) È interessato alla gestione degli utenti registrati, con la possibilità di modificarne i dati essenziali o eliminarli in caso di necessità.
Attori secondari	Nessuno.
Entry Condition	L'amministratore ha effettuato l'accesso alla piattaforma AND è autenticato con i permessi necessari per gestire gli utenti.
Exit condition On success	L'amministratore ha modificato con successo il profilo di un utente o ha eliminato un account non conforme.
Exit condition On failure	Il sistema informa l'amministratore di eventuali errori o problemi durante l'applicazione delle modifiche
Rilevanza/User Priority	ALTA - Funzionalità di base per gli amministratori della piattaforma.
Frequenza stimata	5/giorno.
Extension point	N/A
Generalization of	N/A

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO

1	Attore:	Carmine accede alla piattaforma e si dirige nella sezione dedicata alla gestione degli utenti registrati.
2	Sistema:	Il sistema visualizza un elenco degli utenti registrati, con informazioni essenziali come nome, cognome ed email.
3	Attore:	Carmine seleziona un utente specifico e ne modifica i dati, poi salva le modifiche.
4	Sistema:	Il sistema aggiorna il profilo e informa Carmine che le modifiche sono state salvate con successo.

1 Scenario/Flusso di eventi ALTERNATIVO: Eliminazione di un account

1.1	Attore:	Carmine individua un account non conforme e decide di eliminarlo.
1.2	Sistema:	Il sistema elimina l'account selezionato e aggiorna l'elenco degli utenti, rimuovendo il profilo in questione.

2 Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Errore nella validità dei campi

2.1	Sistema:	Se i campi inseriti non sono validi durante la modifica dei dati dell'utente selezionato, il sistema informa l'amministratore della mancata modifica.
-----	-----------------	---

3 Note	N/A
---------------	-----

Special Requirements	Solo gli amministratori possono accedere alla sezione dedicata alla gestione degli utenti.
-----------------------------	--

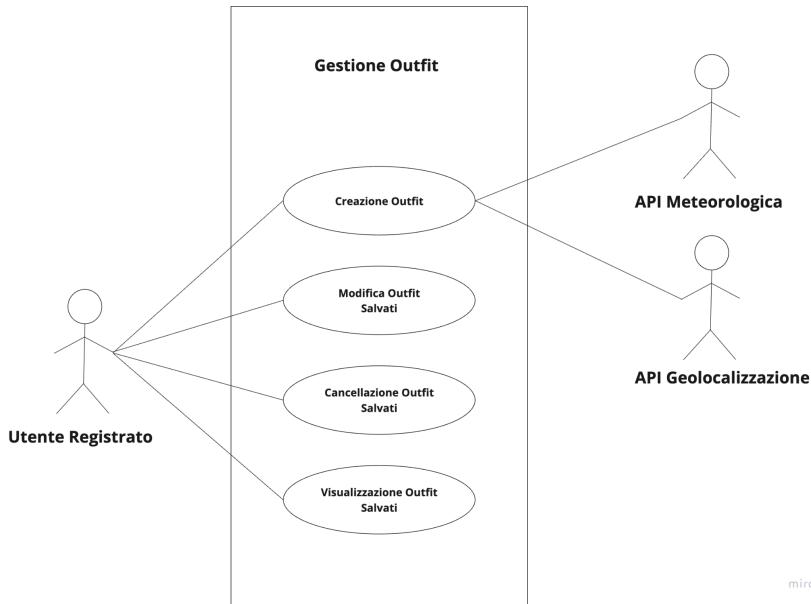
Identificativo UC_GU_2	Modifica Dati Personalini	Data	14/02/2025	
		Versione	2.0	
		Autore	Carmine Ioanna	
Descrizione		Questo caso d'uso descrive il processo tramite cui un utente registrato può modificare i propri dati personali sulla piattaforma Wearly, come nome, cognome, email o password.		
Attore Principale		Pietro (Utente Registrato) È interessato ad aggiornare i propri dati personali.		
Attori secondari		Nessuno.		
Entry Condition		L'utente è autenticato su Wearly.		
Exit condition On success		Il sistema ha salvato correttamente i dati personali aggiornati dell'utente.		
Exit condition On failure		Il sistema notifica un errore all'utente se non è stato possibile salvare i dati aggiornati per mancanza di validità dei campi (es. formato email non valido).		
Rilevanza/User Priority		MEDIA - Funzione importante per il mantenimento per l'accuratezza dei dati dell'utente.		
Frequenza stimata		10/giorno		
Extension point		N/A		
Generalization of		N/A		

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO

1	Attore:	Pietro accede nella propria area personale per modificare i dati personali.
2	Sistema:	Il sistema permette di modificare i dati relativi a nome, cognome, email e password, richiedendo i nuovi valori.
3	Attore:	Pietro modifica i dati desiderati, ad esempio cambiando il nome e aggiornando la password. Pietro conferma le modifiche.
4	Sistema:	Il sistema verifica i dati inseriti. Se i dati sono validi, il sistema salva i dati aggiornati e notifica Pietro del successo dell'operazione.

1 Scenario/Flusso di eventi ERRORE: Campi non validi.

1.1	Sistema:	Se uno o più campi risultano non validi, il sistema notifica l'errore specifico all'utente.
2 Note		N/A
Special Requirements		N/A



Identificativo UC_GOF_1	Creazione di un Outfit	Data	14/02/2025	
		Versione	2.0	
		Autore	Pietro Somma	
Descrizione		Questo caso d'uso descrive il processo tramite cui un utente registrato crea un nuovo outfit utilizzando i capi d'abbigliamento già presenti nel proprio guardaroba digitale sulla piattaforma Wearly.		
Attore Principale		Pietro (Utente Registrato) È interessato a creare un outfit utilizzando i capi già presenti nel guardaroba digitale.		
Attori secondari		API Metereologica API Geolocalizzazione		
Entry Condition		L'utente è autenticato sulla piattaforma Wearly.		
Exit condition On success		Il sistema ha salvato correttamente l'outfit nel profilo dell'utente e lo ha reso accessibile nella sezione dedicata.		
Exit condition On failure		Il sistema notifica un errore all'utente se non è stato possibile completare la creazione dell'outfit per mancanza di campi necessari o mancanza di capi d'abbigliamento.		
Rilevanza/User Priority		Alta - Funzione essenziale per la gestione del guardaroba dell'utente.		
Frequenza stimata		10/giorno		
Extension point		N/A		
Generalization of		N/A		

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO		
1	Attore:	Pietro accede sulla piattaforma Wearly per creare un outfit .
2	Sistema:	Il sistema mostra i capi di abbigliamento salvati nel guardaroba di Pietro per la creazione di un outfit.
3	Attore:	Pietro seleziona i capi da includere nell'outfit, ad esempio una maglietta, un paio di jeans e un paio di scarpe.
4	Sistema:	Il sistema evidenzia i capi selezionati da Pietro e consente di inserire un nome e una descrizione per l'outfit.
5	Attore:	Pietro inserisce un nome e una descrizione per l'outfit (es. "Outfit casual per il weekend") e conferma la creazione.
6	Sistema:	Il sistema salva l'outfit creato e lo rende disponibile per future consultazioni, confermando l'avvenuta creazione.
1 Scenario/Flusso di eventi ALTERNATIVO		
1	Attore:	Pietro accede sulla piattaforma Wearly per creare un outfit .
2	Sistema:	Il sistema mostra i capi di abbigliamento salvati nel guardaroba di Pietro per la creazione di un outfit.
3	Attore:	Pietro non sa quali capi d'abbigliamento scegliere, allora decide di delegare al sistema la generazione di un outfit.
4	API Geolocalizzazione:	L'API Geolocalizzazione fornisce al sistema la città in cui Pietro si trova.
5	API Meteorologica:	L'API Meteorologica fornisce al sistema informazioni sulle condizioni climatiche della città in cui si trova Pietro.
6	Sistema:	Il sistema genera l'outfit, lo salva, e lo rende disponibile per future consultazioni, confermando l'avvenuta creazione.
2 Scenario/Flusso di eventi ERRORE: Mancanza di selezione dei capi		
2.1	Sistema:	Se l'utente, al momento della creazione dell'outfit, non seleziona alcun capo d'abbigliamento, il sistema notifica l'utente della mancata creazione dell'outfit.
3 Scenario/Flusso di eventi ERRORE: Mancanza di capi nell'armadio		
3.1	Sistema:	Se l'utente, al momento della creazione dell'outfit, non possiede abbastanza capi d'abbigliamento da generare un outfit adeguato alle condizioni climatiche, il sistema notifica l'utente della mancata creazione dell'outfit.
4 Note		
N/A		
Special Requirements		
N/A		

Identificativo UC_GOF_2	Cancellazione di un Outfit	Data	14/02/2025	
		Versione	2.0	
		Autore	Eustachio Fontana	
Descrizione		Questo caso d'uso descrive il processo tramite cui un utente registrato elimina un outfit precedentemente salvato dal proprio guardaroba digitale sulla piattaforma Wearly.		
Attore Principale		Pietro (Utente Registrato) È interessato ad eliminare un outfit dal guardaroba digitale, mantenendo aggiornata la collezione di outfit personali.		
Attori secondari		Nessuno		
Entry Condition		L'utente è autenticato sulla piattaforma Wearly.		
Exit condition On success		Il sistema elimina correttamente l'outfit selezionato dal profilo dell'utente e non lo mostra più nella sezione dedicata agli outfit.		
Exit condition On failure		Il sistema notifica un errore all'utente nel caso in cui non sia stato possibile completare l'eliminazione dell'outfit per motivi tecnici.		
Rilevanza/User Priority		ALTA - Funzione essenziale per la gestione del guardaroba digitale dell'utente.		
Frequenza stimata		5/giorno		
Extension point		N/A		
Generalization of		N/A		

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO

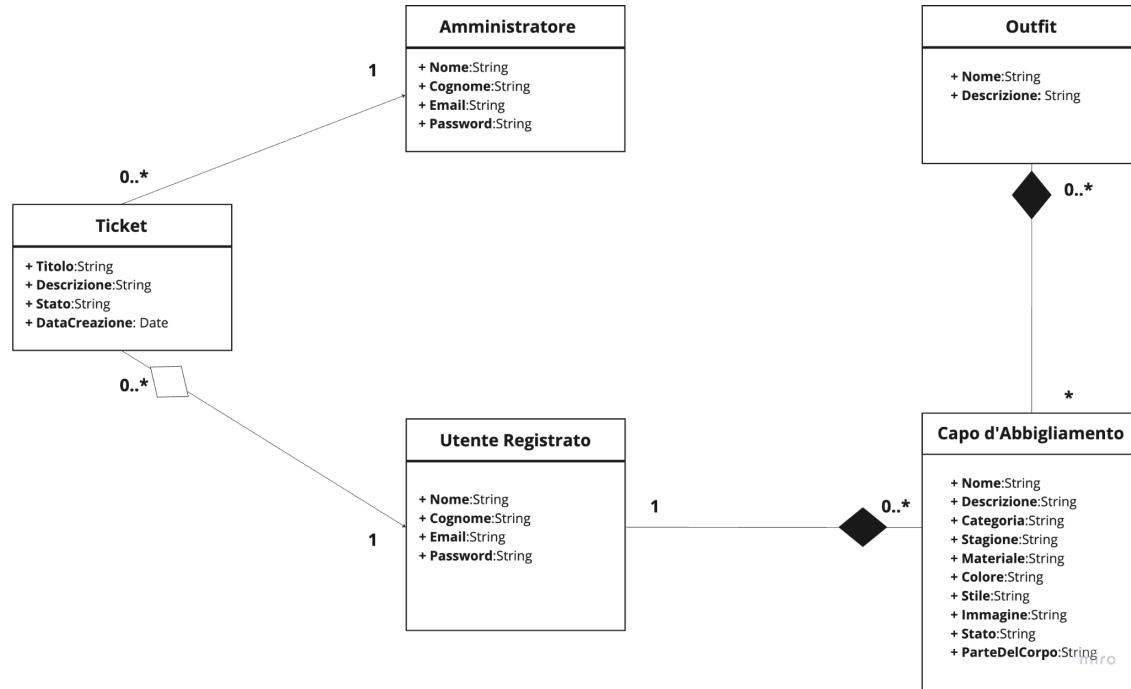
1	Attore:	Pietro accede sulla piattaforma Wearly per eliminare un outfit e si reca nella sezione dedicata alla cancellazione.
2	Sistema:	Il sistema visualizza l'elenco degli outfit salvati da Pietro.
3	Attore:	Pietro sceglie l'outfit da rimuovere e conferma l'eliminazione.
4	Sistema:	Il sistema elimina l'outfit selezionato e visualizza un messaggio di successo.

1 Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Errore di connessione o problema tecnico.

1.1	Sistema:	Se si verifica un problema tecnico o di connessione durante la cancellazione, il sistema informa l'utente della mancata cancellazione.
2 Note		N/A
Special Requirements		N/A

3.4.3 Modello ad Oggetti

Nella presente sezione sono descritti i diversi modelli degli oggetti del sistema. Per la loro individuazione si è fatto uso dell'euristica di Abbott.



MO_CO: Creazione di un outfit

Nome oggetto	Tipologia	Descrizione
Outfit	Entity	Rappresenta un outfit creato dall'utente, contenente i capi selezionati, un nome e una descrizione.
CapoAbbigliamento	Entity	Rappresenta un capo d'abbigliamento selezionabile dal guardaroba digitale per la creazione dell'outfit.
AggiungiOutfitButton	Boundary	Pulsante che permette di avviare la procedura di creazione di un nuovo outfit.

InserisciOutfitForm	Boundary	Form che permette all'utente di inserire i dettagli dell'outfit (nome, descrizione, capi selezionati)
ConfermaOutfitButton	Boundary	Pulsante che permette di confermare l'inserimento dell'outfit nel sistema.
InserimentoOutfitControl	Control	Gestisce la logica per l'inserimento di un nuovo outfit e la comunicazione con il database.
OutfitDAO	Control	Gestisce l'accesso ai dati relativi agli outfit nel database. Fornisce operazioni di salvataggio, ricerca e aggiornamento.

MO_CO: Cancellazione di un outfit

Nome oggetto	Tipologia	Descrizione
Outfit	Entity	Rappresenta un outfit creato dall'utente, contenente i capi selezionati, un nome e una descrizione.
EliminaOutfitButton	Boundary	Rappresenta il pulsante "Elimina" che permette di richiedere la cancellazione di un outfit.
VisualizzaOutfitButton	Boundary	Pulsante che permette la visualizzazione degli outfit dell'utente.
CancellazioneControl	Control	Gestisce la funzione che consente la cancellazione di un outfit dal sistema.
OutfitDAO	Control	Classe di controllo che gestisce l'accesso ai dati relativi agli outfit nel database. Fornisce operazioni di salvataggio, ricerca e aggiornamento.

MO_MDP: Modifica Dati Personalisi

Nome oggetto	Tipologia	Descrizione
UtenteRegistrato	Entity	Rappresenta l'utente registrato sulla piattaforma Wearly, con dati personali, come nome, cognome, email e password.
ProfiloView	Boundary	Interfaccia grafica che mostra i dati personali dell'utente e permette di accedere alla modifica.
ModificaDatiForm	Boundary	Form che consente all'utente di modificare i propri dati (es. nome, email, password, ecc.)
ConfermaModificaButton	Boundary	Pulsante che conferma la modifica dei dati e invia la richiesta al sistema.
ModificaDatiControl	Control	Gestisce la logica della modifica dei dati personali e la comunicazione con il database.
UtenteDAO	Control	Gestisce l'accesso ai dati dell'utente nel database. Fornisce operazioni di aggiornamento e recupero delle informazioni.

MO_GPUR: Gestione Profili Utenti Registrati

Nome oggetto	Tipologia	Descrizione
Amministratore	Entity	L'utente con privilegi di amministrazione che può gestire i profili degli utenti registrati, inclusa l'aggiunta di nuovi utenti.
ListaUtentiView	Boundary	Interfaccia grafica che mostra l'elenco degli utenti registrati.
VisualizzaProfiloButton	Boundary	Pulsante che permette all'amministratore di visualizzare il profilo di un utente specifico.

ModificaProfiloButton	Boundary	Pulsante che permette di modificare i dati di un utente registrato.
AggiungiUtenteButton	Boundary	Pulsante che consente all'amministratore di creare un nuovo utente nel sistema.
GestioneUtentiControl	Control	Gestisce la logica per l'aggiunta, modifica e cancellazione degli utenti, comunicando con il DAO.
UtenteDAO	Control	Fornisce operazioni di accesso, aggiornamento, eliminazione e inserimento dei dati degli utenti nel database.

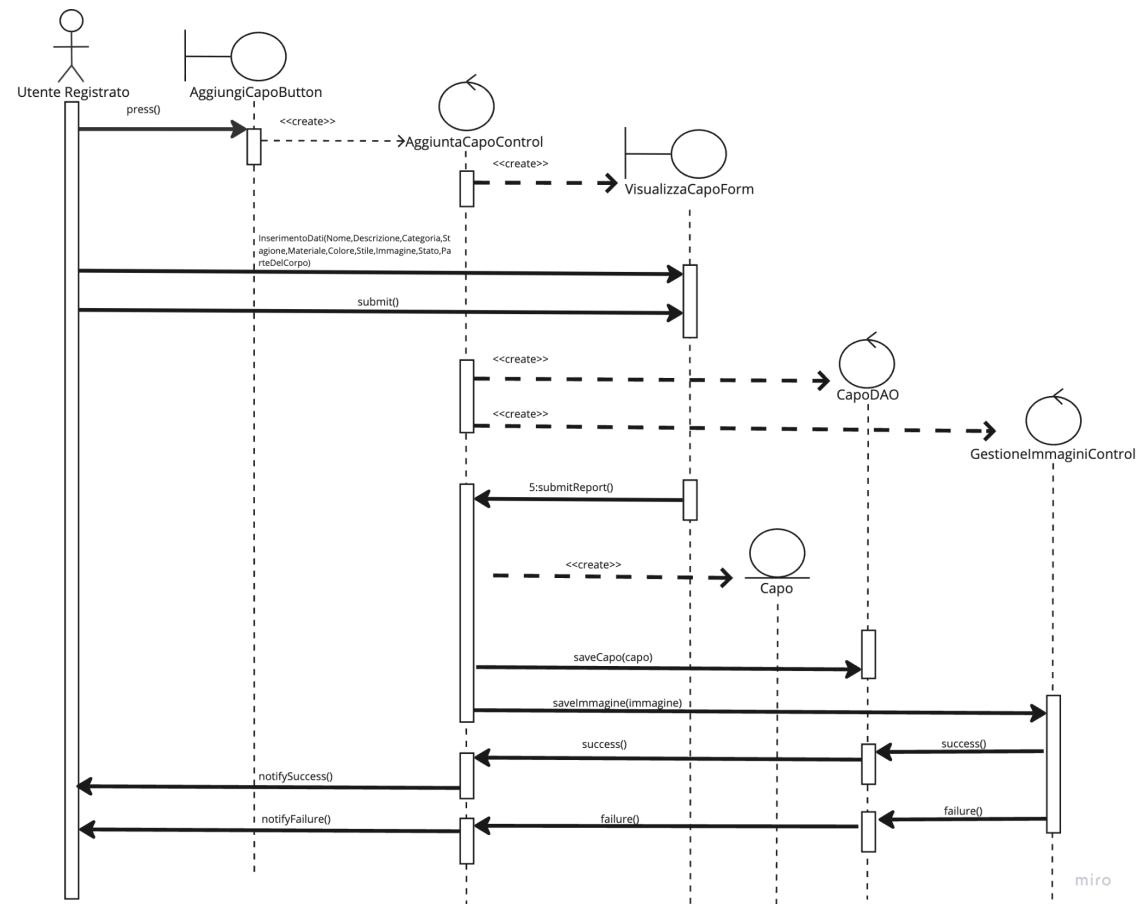
MO_CA: Caricamento Capo d'Abbigliamento

Nome oggetto	Tipologia	Descrizione
CapoAbbigliamento	Entity	Rappresenta un capo d'abbigliamento. Contiene informazioni come nome, categoria, stagione, materiale.
AggiungiCapoButton	Boundary	Pulsante che permette di avviare il processo di aggiunta di un nuovo capo d'abbigliamento.
VisualizzaCapoForm	Boundary	Form per l'inserimento dei dati del nuovo capo, inclusi i campi per nome, categoria, colore, immagine.
AggiuntaCapoControl	Control	Gestisce la logica dell'aggiunta del capo, verificando la validità dei dati e comunicando con CapoDAO per il salvataggio.
CapoDAO	Control	Classe di controllo che gestisce l'accesso ai dati relativi ai capi di abbigliamento nel database. Fornisce operazioni di salvataggio, ricerca e aggiornamento.

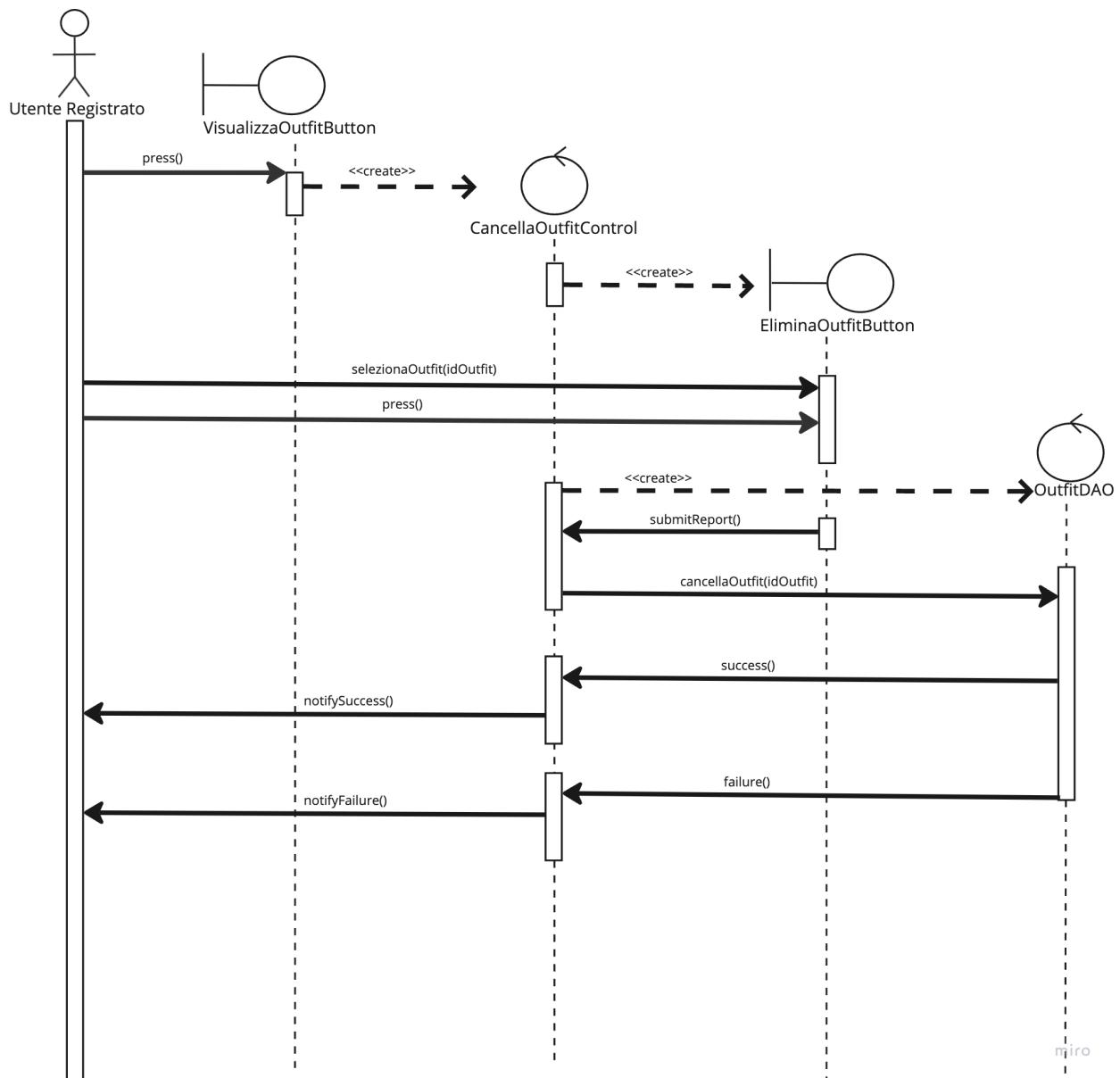
GestionelImmaginiControl	Control	Sottosistema responsabile solo per il caricamento fisico delle immagini nella directory. Non interagisce direttamente con gli utenti ma viene chiamato da AggiuntaCapoControl.
---------------------------------	---------	--

3.4.4 Sequence Diagram

SD_GCA_1: Inserimento Capo d'Abbigliamento



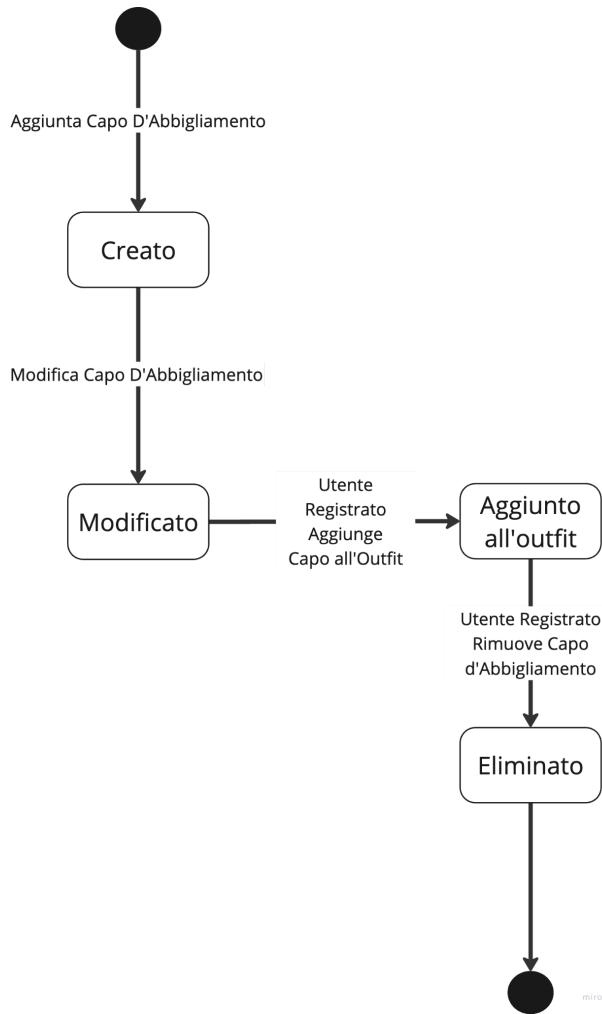
SD_GOF_1: Cancellazione Outfit



3.4.5 Statechart Diagram

In questa sezione è presente uno Statechart Diagram, che fornisce una descrizione formale del comportamento dell'oggetto principale del sistema, ovvero Capo d'Abbigliamento.

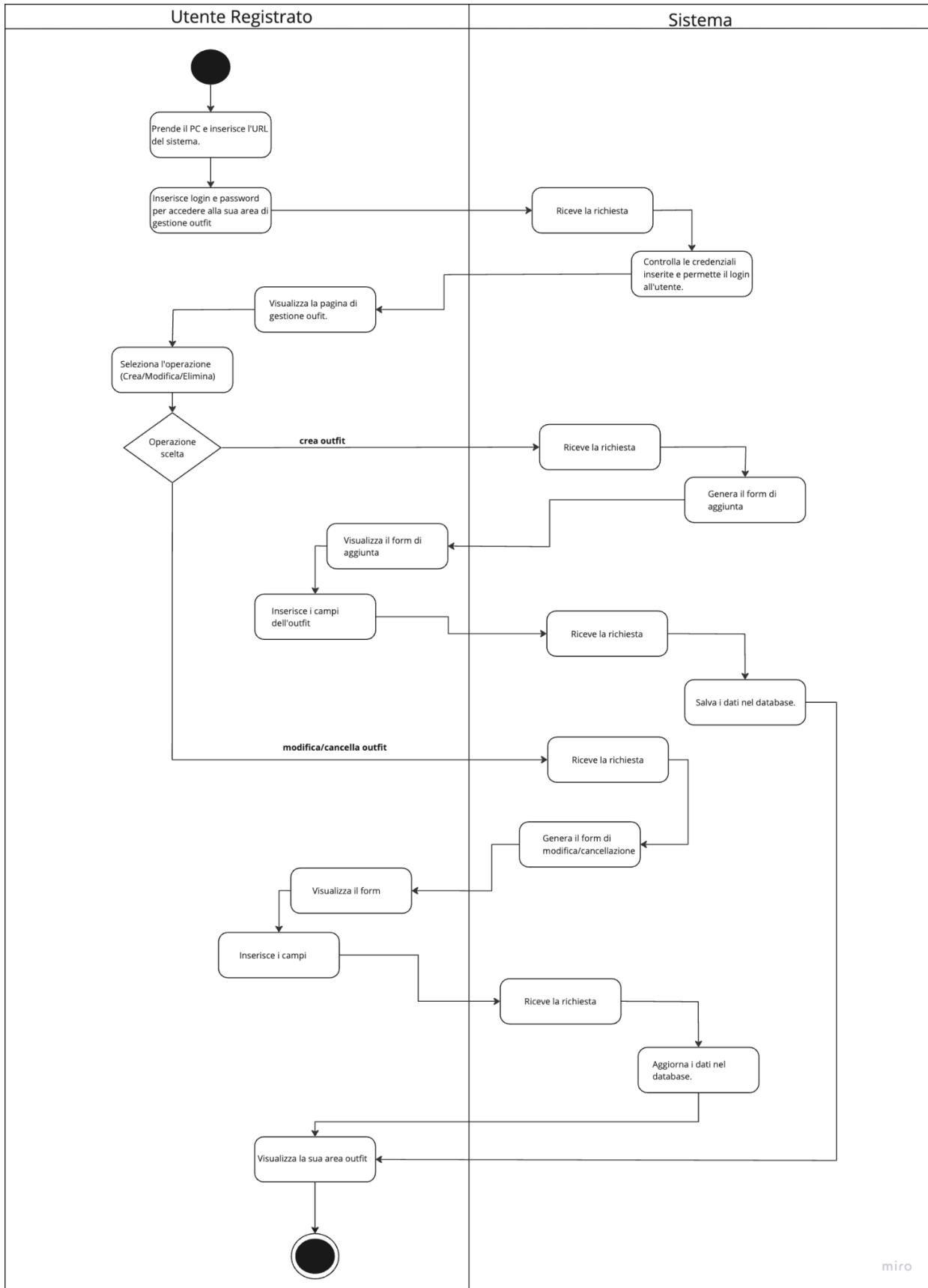
SCD_GCA: Capo d'Abbigliamento



3.4.6 Activity Diagram

Di seguito viene riportato l' Activity Diagram riguardante la gestione di un outfit, con due swimlane riguardanti l'Utente Registrato e il Sistema.

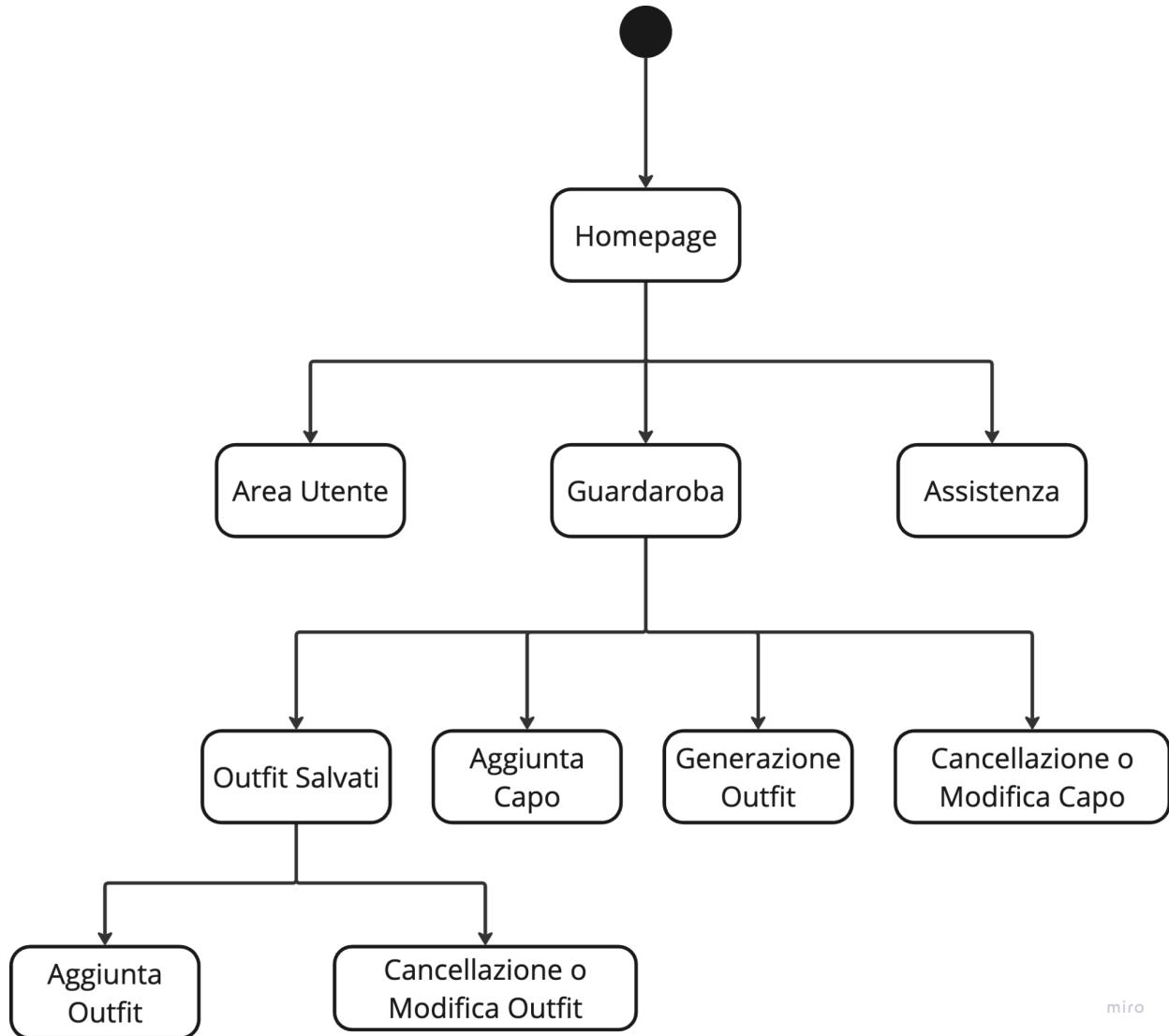
SCD_GOF: Gestione Outfit



3.4.7 Interfaccia Utente - Percorsi di Navigazione e Mock-up

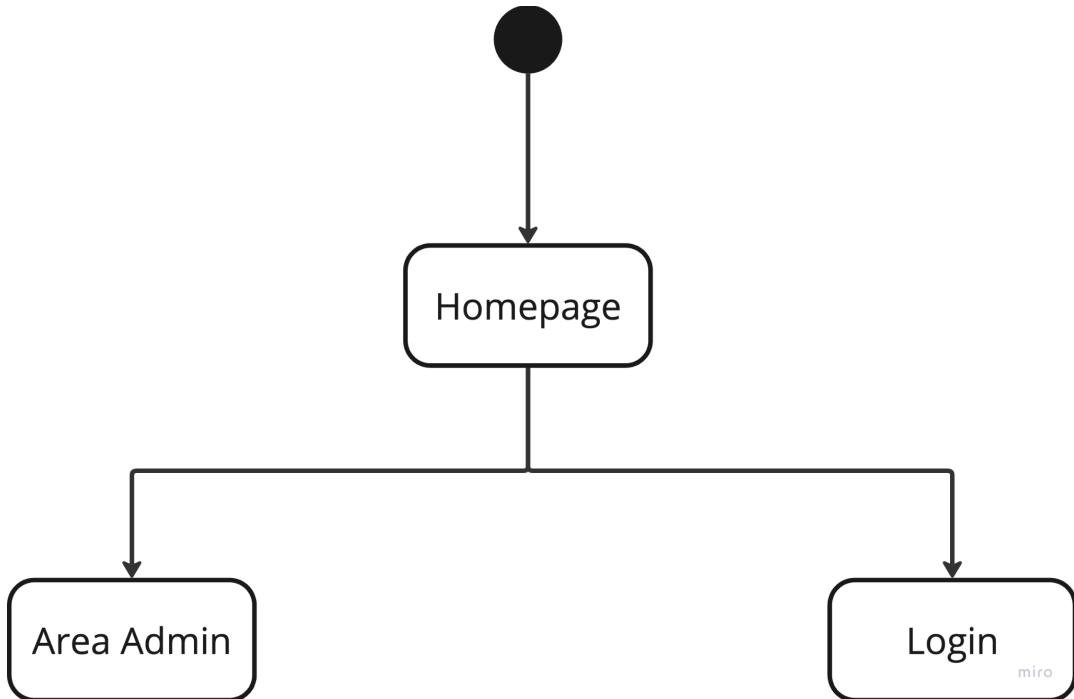
Questa sezione contiene i Path Navigazionali, che definiscono il flow di navigazione di un utente all'interno sistema, e i Mock-up dell'interfaccia utente, che forniscono al committente un'idea generale di come le funzionalità principali saranno visibili ed utilizzabili dagli utenti finali.

NP_GU_1: Utente registrato

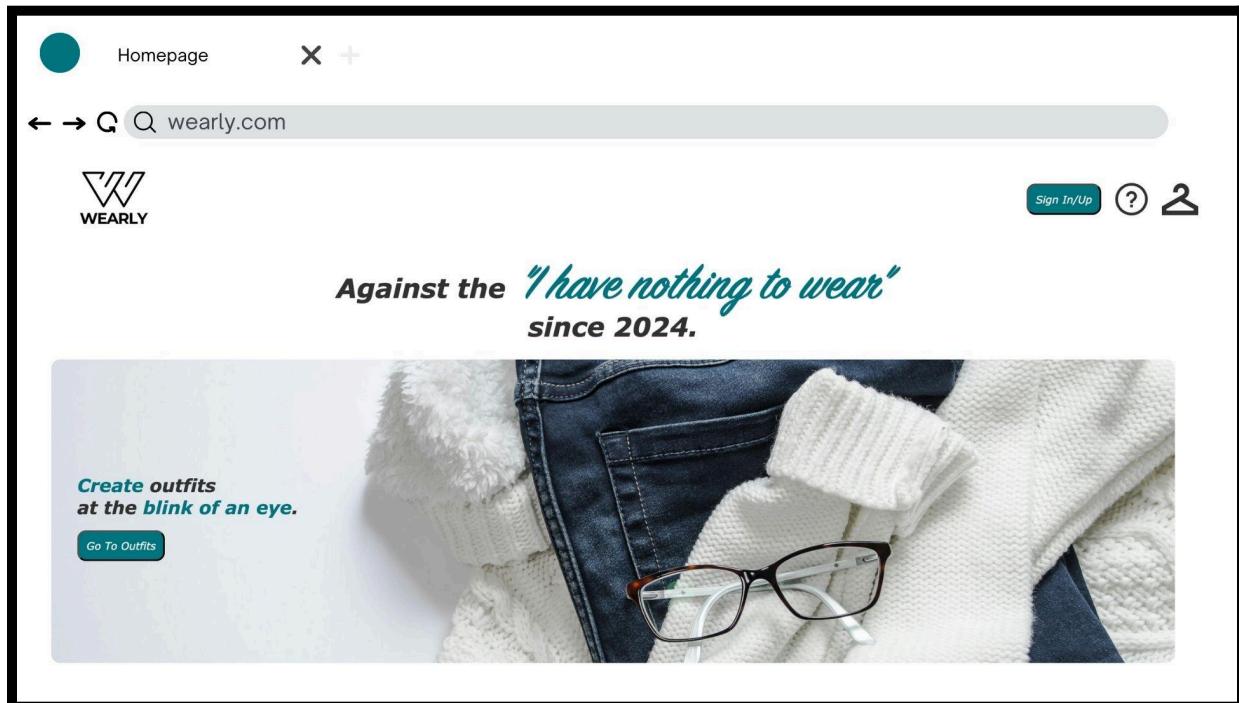


miro

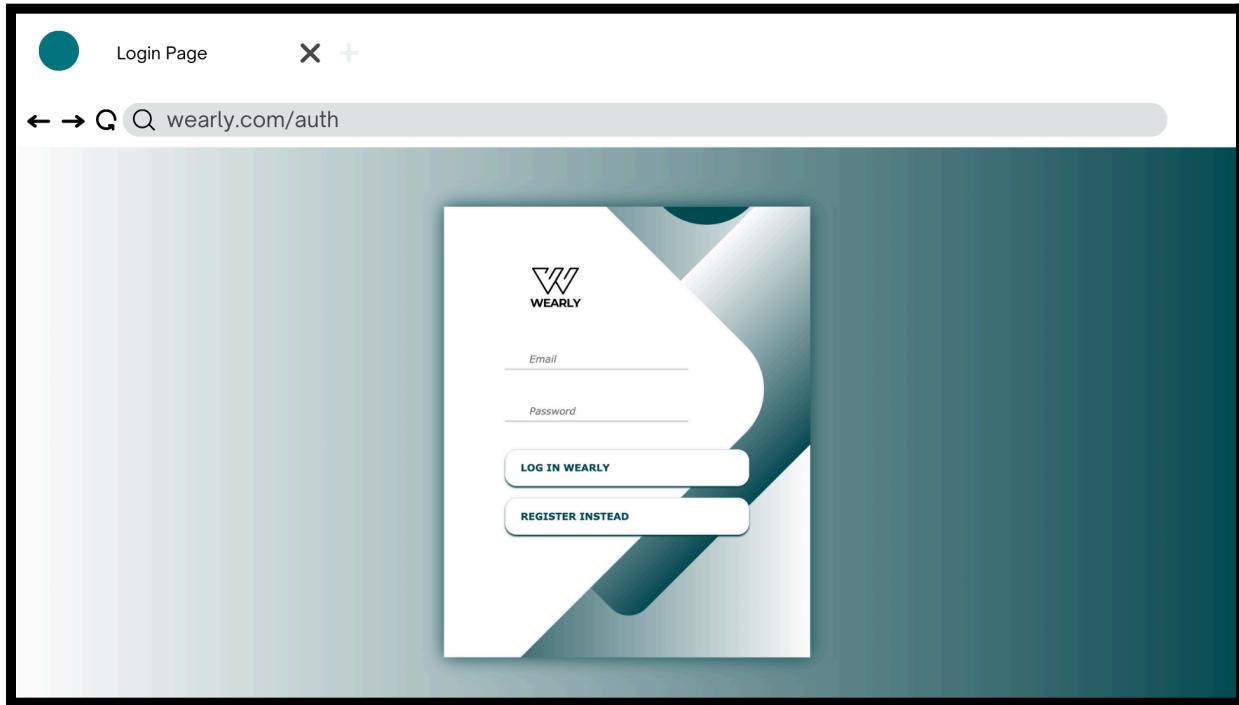
NP_GU_2: Amministratore



MU_1: Pagina Principale



MU_2: Autenticazione



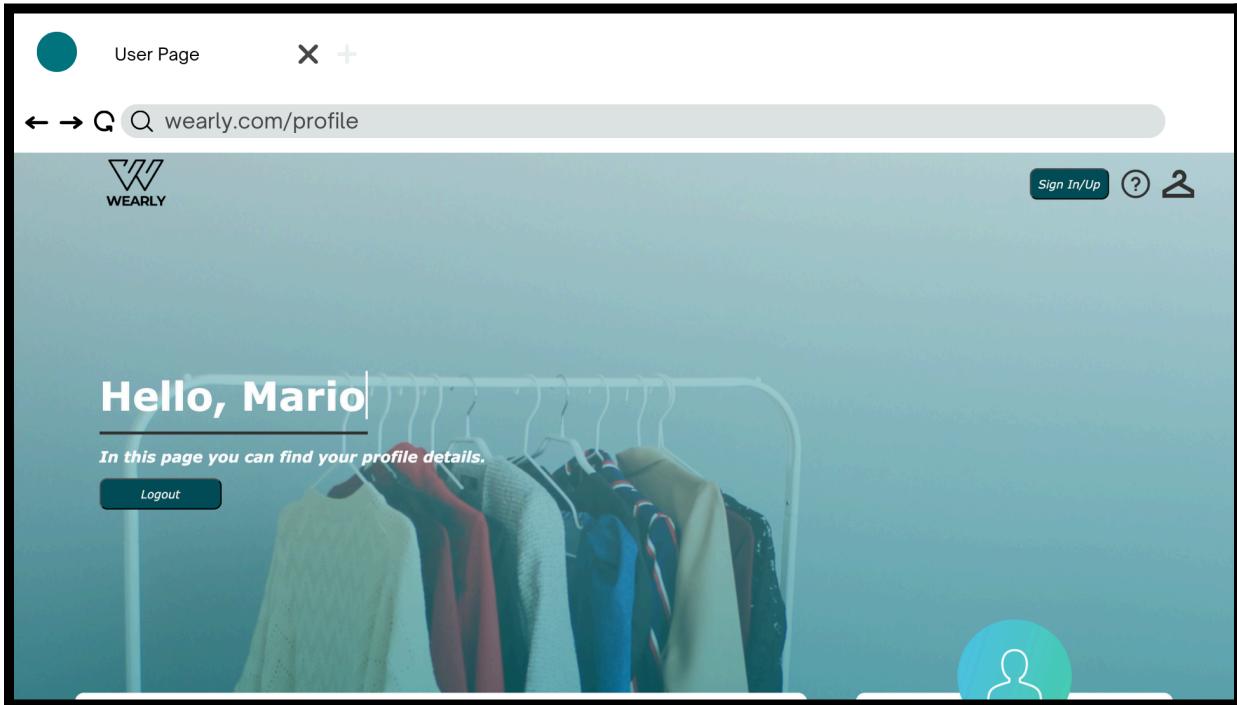
MU_3: Guardaroba

The screenshot shows the Wearly app's Wardrobe page. At the top, there is a navigation bar with a teal circle icon, the text "Wardrobe", a search bar containing "wearly.com/wardrobe", and a "Sign In/Up" button. Below the navigation is the Wearly logo. A teal curved line graphic spans across the middle of the screen. Below this, there is a message: "Your wardrobe just got a *personal assistant.*". Three buttons are present: "Add New Item", "Generate Outfit", and "Go To Outfits". A "Filter By" section with a dropdown menu set to "None" follows. Below this are four thumbnail images of different outfit looks.

MU_4: Outfit

The screenshot shows the Wearly app's Outfit Page. At the top, there is a navigation bar with a teal circle icon, the text "Outfit Page", a search bar containing "wearly.com/outfits", and a "Sign In/Up" button. Below the navigation is the Wearly logo. A teal curved line graphic spans across the middle of the screen. Below this, there is a message: "Here you can find your *Saved Outfits*". A "Create New Outfit" button is present. Below this, there is a section titled "Summer Outfit" with the subtext "For a summer day". It displays three outfit items: a Hoodie, a Blazer, and a T-Shirt, each with a small image and the item name repeated below it. A large, dark, textured image of a garment is visible at the bottom of the screen.

MU_5: Pagina Utente



MU_6: Pagina Assistenza

Support Page X +

← → Q [wearly.com/support](#)



[Sign In/Up](#) [?](#) [2](#)

Submit a Support Ticket

Subject
Enter the subject

Message
Describe your issue

[Submit Ticket](#)

Previous Tickets

MU_7: Area admin

Area Admin X +

← → Q [wearly.com/admin](#)



[Sign In/Up](#) [?](#) [2](#)

Welcome Luigi !

[Logout](#)

Users:

ID	Name	Surname	Email	edit	delete
1	Mario	Rossi	mario.rossi@example.com	edit	delete
2	Giovanni	Verdi	giovanni.verdi@example.com	edit	delete
3	Lucia	Bianchi	lucia.bianchi@example.com	edit	delete
4	Marco	Neri	marco.neri@example.com	edit	delete