



Laurea Triennale in Informatica - Università degli Studi di Salerno
Corso di *Ingegneria del Software* - Prof. C.Gravino



Requirement Analysis Document (RAD)

ReVamp Ascent

Riferimento	ReVampAscent_RAD_V1.0
Versione	1.0
Data	07/11/25



Destinatario	Prof. C.Gravino
Presentato da	Aliberti Antonio, Di Pasquale Raffaella, Martucci Vincenzo

Team composition

Ruolo	Nome	Acronimo	Contatti
Team Member	Aliberti Antonio	AA	a.aliberti56@studenti.unisa.it
Team Member	Di Pasquale Raffaella	RDP	r.dipasquale5@studenti.unisa.it
Team Member	Martucci Vincenzo	VM	v.martucci5@studenti.unisa.it

Sommario

Team composition 2

Sommario 2

2



Revision History	4
1. Introduzione	6
1.1. Scopo del Sistema	6
1.2. Ambito del sistema	7
1.3. Obiettivi e criteri di successo del sistema	8
1.4. Definizioni, acronimi e abbreviazioni	9
1.5. Riferimenti	11
1.6. Panoramica	11
2. Sistema corrente	13
2.1 Analisi del sistema corrente	13
3. Sistema proposto	14
3.1 Panoramica	14
3.2 Requisiti funzionali	15
3.2.1 GA – Gestione Autenticazione	16
3.2.2 AQ – Acquisto online	17
3.2.3 GP – Modifica e aggiunta di prodotti da parte dell'admin	19
3.2.4 RP – Ricerca prodotti per nome	20
3.2.5 IR – Inserimento Recensioni	21
3.3 Requisiti non funzionali	22
3.3.1 Funzionalità	22
3.3.2 Usabilità	23
3.3.3 Affidabilità	24
3.3.4 Prestazioni	24
3.3.5 Supportabilità	24
3.3.6 Implementazione	25
3.3.7 Packaging	25
3.3.8 Legali	25
3.4 Modello del Sistema	26
3.4.1 Scenari	26
3.4.2 Use Case Diagram	42
3.4.3 Use Case	43
3.5 Modello ad oggetti e dinamici	53
3.5.1 Class Diagram	53
3.5.2 Tabella ad oggetti	54
3.5.3 Statechart Diagram	60
3.5.4 Activity Diagram	62
3.5.5 Sequence Diagrams	64
3.6 Mock-ups	66
4. Glossario	74



Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
20/10/2025	0.1	Prima stesura del documento	AA, RDP, VM
06/11/2025	0.2	Introduzione	AA
07/11/2025	0.3	Sistema Corrente	AA
07/11/2025	0.3	Panoramica (Sistema proposto)	RDP
07/11/2025	0.3	Requisiti funzionali	VM
08/11/2025	0.4	Requisiti non funzionali	AA
09/11/2025	0.5	Sistema Corrente	RDP, VM
11/11/2025	0.6	User Story	VM
12/11/2025	0.7	Scenari, Use Case Diagram, Use Case	RDP
13/11/2025	0.8	Scenari, Use Case Diagram, Use Case	AA
13/11/2025	0.9	Statechart Diagram	RDP
14/11/2025	0.9	Sequence Diagram	RDP
14/11/2025	0.10	Activity Diagram	RDP
15/11/2025	0.10	Mock-ups	VM
20/11/2025	0.11	Class Diagram, Tabelle a oggetti	RDP, VM



Laurea Triennale in Informatica - Università degli Studi di Salerno
Corso di *Ingegneria del Software* - Prof. C.Gravino

20/11/2025	0.12	Glossario	AA
21/11/2025	1.0	Revisione documento	AA
21/11/2025	1.1	Revisione Class Diagram e Tabelle a oggetti	RDP
22/11/2025	1.3	Revisione Requisiti non funzionali	AA
22/11/2025	2.0	Revisione documento	VM
07/01/2026	3.0	Revisione in base ai Suggerimenti del Docente	AA, RDP, VM
08/01/2026	3.1	Revisione finale documento	AA, RDP, VM



1. Introduzione

1.1. Scopo del Sistema

Il sistema ReVamp Ascent è progettato per consentire la compravendita di beni d'arredamento e complementi per la casa attraverso una piattaforma e-commerce moderna, sicura e centralizzata.

Lo scopo principale è facilitare l'incontro tra domanda e offerta mediante un'infrastruttura digitale che automatizza i processi di ricerca, selezione, ordine, pagamento e gestione post-vendita, garantendo un'esperienza d'acquisto fluida e personalizzata per l'utente finale.

Obiettivi generali

1. Digitalizzazione del processo di vendita:

ReVamp Ascent mira a sostituire o affiancare le modalità di vendita tradizionali con un canale online sempre disponibile, che permetta di acquistare prodotti d'arredamento in qualsiasi momento e da qualsiasi dispositivo.

2. Automazione delle transazioni commerciali:

Il sistema consente di effettuare ordini e pagamenti in tempo reale, riducendo gli interventi manuali e minimizzando errori, tempi di attesa e costi operativi. Tutte le operazioni sono tracciate, registrate e gestite tramite interfacce sicure.

3. Centralizzazione delle informazioni di catalogo:

L'e-commerce fornisce un'unica base dati per la gestione di prodotti, categorie, disponibilità, prezzi, materiali e immagini, permettendo aggiornamenti immediati e coerenti in tutto il sito.

4. Gestione integrata degli utenti e degli ordini:

Il sistema supporta la registrazione e autenticazione degli utenti, la gestione del profilo personale, del carrello e dello storico ordine, garantendo un'esperienza d'acquisto completa e personalizzabile.

5. Semplificazione della gestione amministrativa:

L'area riservata all'amministratore permette la gestione del catalogo prodotti, delle scorte, degli ordini e delle recensioni, fornendo un controllo totale sulle operazioni di vendita e sul comportamento dei clienti.

Lo sviluppo di *ReVamp Ascent* risponde alla necessità di:



- ampliare la visibilità del brand nel mercato digitale;
- offrire una **piattaforma di vendita diretta** al cliente finale senza intermediari;
- raccogliere dati utili per analisi di mercato e ottimizzazione delle strategie di business;
- instaurare una relazione continua con il cliente, attraverso funzioni di **post-vendita, recensioni, notifiche personalizzate e programmi di fidelizzazione**.

In sintesi, *ReVamp Ascent* si propone come un sistema integrato che:

- **digitalizza** l'intero ciclo di vita dell'acquisto,
- **ottimizza** i processi aziendali interni,
- **automatizza** la gestione delle vendite,
- e **garantisce** un'esperienza d'acquisto moderna, sicura e trasparente.

L'obiettivo finale è creare una piattaforma affidabile, esteticamente curata e tecnologicamente solida che consenta una gestione efficiente della compravendita di prodotti d'arredamento, migliorando contemporaneamente la produttività aziendale e la soddisfazione del cliente

1.2. Ambito del sistema

Il sistema *ReVamp Ascent* si colloca nell'ambito delle piattaforme e-commerce dedicate alla vendita di articoli d'arredamento e complementi per la casa, offrendo un canale digitale alternativo e integrato rispetto al commercio tradizionale.

L'obiettivo della web-application è consentire agli utenti di navigare nel catalogo, consultare i prodotti, aggiungerli al carrello e completare un ordine tramite un processo di checkout semplice e sicuro.

Il sistema prevede due tipologie di utenti principali: il **cliente**, che può registrarsi, autenticarsi, effettuare acquisti e visualizzare lo storico degli ordini; e l'**amministratore**, che gestisce il catalogo prodotti, gli ordini e le recensioni attraverso un'area riservata. Tutte le interazioni avvengono tramite un'interfaccia web responsive, sviluppata con JSP, Servlet e database MySQL.

Rientrano nell'ambito del sistema le funzioni di registrazione e login, la gestione del catalogo, il carrello elettronico, la conferma d'ordine con inserimento di indirizzo e metodo di pagamento, la visualizzazione dello storico acquisto e la gestione amministrativa del portale. Sono inoltre incluse misure di sicurezza per la protezione dei dati, connessioni cifrate HTTPS e backup periodici del database.

Restano invece escluse dall'attuale implementazione l'integrazione diretta con corrieri o sistemi di pagamento reali, la gestione del magazzino fisico e la fatturazione elettronica. Tali funzionalità potranno essere introdotte in future estensioni del sistema.



In sintesi, *ReVamp Ascent* costituisce una piattaforma web completa per la gestione dell'intero ciclo di vendita online, dalla presentazione dei prodotti alla conferma dell'ordine, garantendo efficienza, usabilità e sicurezza.

1.3. Obiettivi e criteri di successo del sistema

L'obiettivo del progetto *ReVamp Ascent* è realizzare una piattaforma e-commerce affidabile e sicura per la vendita di articoli d'arredamento, capace di semplificare le operazioni di acquisto e gestione dei prodotti sia per l'utente finale che per l'amministratore. Il sistema deve offrire un'esperienza d'uso intuitiva, con interazioni rapide, chiare e coerenti, garantendo al contempo la sicurezza e l'integrità dei dati.

Gli **obiettivi principali** del progetto sono:

- **Automatizzare il processo di acquisto**, consentendo la ricerca, la selezione, il pagamento e la conferma dell'ordine in modo completamente digitale.
- **Centralizzare la gestione del catalogo e degli ordini**, riducendo errori e tempi di aggiornamento.
- **Garantire sicurezza e affidabilità**, attraverso autenticazione sicura, cifratura HTTPS e salvataggio sicuro delle informazioni.
- **Offrire un'interfaccia responsive e accessibile**, compatibile con i principali browser e dispositivi mobili.

Il progetto sarà considerato di successo se:

- Tutte le funzionalità principali (registrazione, login, gestione catalogo, carrello, checkout e storico ordini) risultano operative senza errori critici.
- Le prestazioni rispettano i requisiti non funzionali, con **tempi di risposta inferiori a 2 secondi** per pagina e piena stabilità del sistema.
- Il design risulta **chiaro, coerente e facilmente navigabile**, riducendo al minimo la curva di apprendimento dell'utente.
- Le comunicazioni avvengono esclusivamente tramite **connessioni cifrate HTTPS**, e i dati sensibili sono gestiti in conformità al **Regolamento GDPR**.



Il completamento con successo del progetto coinciderà con la disponibilità di una piattaforma pienamente funzionante in ambiente Tomcat/MySQL, capace di gestire l'intero ciclo di vendita online – dalla consultazione del catalogo alla conferma dell'ordine – in modo fluido, sicuro e tracciabile.

1.4. Definizioni, acronimi e abbreviazioni

Acronimi:

- DBMS = Database Management System
- DAO = Data Access Object
- UI = User Interface
- UX = User Experience
- CUP = Centro Unico di Prenotazione
- JSP = Java Server Pages
- RAD = Requirement Analysis Document
- RF = Requisiti Funzionali
- RNF = Requisiti Non Funzionali
- GA = Gestione Autenticazione
- SQL = Structured Query Language
- HTTPS = HyperText Transfer Protocol Secure
- GDPR = General Data Protection Regulation
- HTML = HyperText Markup Language
- GF = Gestione Forum
- GCB = Gestione Chat-Bot
- AD = Activity Diagram
- SC = Scenario
- UC = Use Case
- UCD = Use Case Diagram
- CD = Class Diagram
- SD = Sequence Diagram



- SCD = StateChart Diagram
- TO= Tabella ad Oggetti
- NP= Navigation Path
- MU= Mock-up

Definizioni:

- E-commerce = Piattaforma online che consente la compravendita di beni e servizi attraverso Internet, gestendo in modo automatizzato catalogo, carrello, pagamenti e ordini.
- Cliente = Utente autenticato che può navigare nel catalogo, aggiungere prodotti al carrello ed effettuare ordini.
- Ospite: Utente non autenticato che può navigare nel catalogo, aggiungere prodotti al carrello ma non può effettuare ordini senza prima registrarsi.
- Amministratore (Admin) = Utente con privilegi di gestione del sistema, responsabile dell'aggiornamento del catalogo, del monitoraggio degli ordini e della moderazione delle recensioni.
- Mock-up = Realizzazione a scopo illustrativo di un sistema o un oggetto.
- Stakeholder = Ciascuno dei soggetti direttamente o indirettamente coinvolti in un progetto o nell'attività di una azienda.
- User-Friendly = In informatica, di facile utilizzo anche per chi non è esperto.
- Use Case = È una tecnica usata nei processi di ingegneria del software per effettuare in maniera esaustiva e non ambigua, la raccolta dei requisiti al fine di produrre un software di qualità.
- Use Case Diagram = Diagramma dedicato alla sezione delle funzioni o servizi offerti da un sistema, così come sono percepiti ed utilizzati dagli attori che interagiscono col sistema stesso.
- Class Diagram = Diagramma che consentono di descrivere tipi di entità con le loro caratteristiche ed eventuali relazioni tra tipi.



Activity Diagram = Diagramma che permette di descrivere un processo attraverso dei grafi in cui i nodi rappresentano le attività e gli archi l’ordine con cui queste vengono eseguite.

- Statechart Diagram = Diagramma che serve per descrivere il comportamento del sistema, il quale viene analizzato e rappresentato tramite una serie di eventi che potrebbero accadere per ciascun stato.
- Sequence Diagram = Diagramma utilizzato per descrivere uno scenario. Uno scenario è una determinata sequenza di azioni in cui tutte le scelte sono state già effettuate.

1.5. Riferimenti

I riferimenti sono:

- Libro, “Object Oriented Software Engineering using UML, Patterns and Java”
Edizione: 3rd Edition
Anno: 2014
Autori: Bernd Bruegge, Allen H. Dutoit
- Statement of Work

1.6. Panoramica

Il presente documento è strutturato in quattro macroaree, quali:

- **Introduzione:** sezione del documento dove viene illustrato lo scopo del sistema, l’ambito in cui il sistema deve operare. Sono presenti anche una lista di definizioni, acronimi ed abbreviazioni che verranno utilizzate all’interno di questo documento.
- **Sistema corrente:** sezione del documento che illustra il sistema attualmente funzionante, evidenziandone le problematiche correnti. Questo permette di focalizzarsi e superare i limiti che presenta il sistema corrente, rafforzando le motivazioni per cui si sta sviluppando un nuovo sistema.
- **Sistema proposto:** sezione del documento che illustra il sistema proposto come sostitutivo o integrativo di quello attuale. Questa area del documento presenta delle



sottosezioni all'interno delle quali è possibile leggere una panoramica del sistema proposto, i requisiti funzionali e non funzionali, il modello del sistema, il modello a oggetti e dinamici ed infine il mock-up.

- **Glossario:** sezione del documento che associa ad ogni sigla/termine menzionata all'interno del documento una definizione/descrizione per evitare che il lettore vada a ricercare informazioni all'esterno del documento, rendendolo autosufficiente sulla materia trattata.

2. Sistema corrente

2.1 Analisi del sistema corrente

Attualmente, la vendita di articoli d'arredamento e complementi per la casa avviene principalmente attraverso **negozi fisici** o **piattaforme di terze parti**, prive di un'integrazione diretta con il produttore o il venditore. Gli utenti che intendono acquistare un prodotto devono recarsi di persona presso punti vendita o consultare siti esterni, spesso generalisti, che non garantiscono informazioni aggiornate su disponibilità, tempi di consegna o varianti dei prodotti.

Questa modalità comporta una gestione frammentata del processo di vendita, con scarsa tracciabilità delle transazioni e assenza di strumenti personalizzati per la gestione del cliente.

La **consultazione dei prodotti** avviene tramite cataloghi cartacei, social network o ricerche online non strutturate, che non sempre riportano dati completi e coerenti. L'utente non dispone di un catalogo digitale unificato e aggiornato in tempo reale, né della possibilità di confrontare articoli, applicare filtri o salvare preferenze d'acquisto.

Il **processo d'acquisto** è anch'esso manuale: l'ordine viene gestito dal personale del punto vendita o, nel caso di vendite online tramite marketplace, attraverso intermediari che non permettono un controllo diretto del flusso di pagamento, spedizione o post-vendita. Non esiste uno storico digitale accessibile al cliente, e la conferma d'acquisto avviene spesso tramite comunicazioni separate come e-mail o ricevute cartacee.

La **gestione degli utenti** risulta limitata. Non è presente un sistema di registrazione o autenticazione centralizzato che permetta all'utente di accedere a funzionalità riservate, come il carrello personale, la modifica dei dati o la visualizzazione dei propri ordini. Le relazioni con i clienti avvengono principalmente tramite e-mail o contatti telefonici, senza strumenti digitali di tracciamento o personalizzazione dell'esperienza d'acquisto.



Dal punto di vista amministrativo, le operazioni di aggiornamento del catalogo e di gestione delle scorte vengono effettuate con strumenti separati e non sincronizzati (come fogli Excel o gestionali locali). Questo porta a errori nella disponibilità dei prodotti, rallentamenti nella gestione degli ordini e difficoltà nel monitoraggio delle vendite.

Infine, la **raccolta dei feedback** e delle **recensioni** avviene in modo non strutturato, tramite piattaforme esterne o canali social. Mancando un sistema interno di gestione delle recensioni, le opinioni dei clienti non vengono centralizzate né moderate, riducendo la possibilità di migliorare i prodotti o offrire un servizio più trasparente.

In sintesi, il sistema corrente è caratterizzato da una **forte frammentazione dei processi**, dall'assenza di **automazione** e da una gestione **manuale** dei dati. Questa situazione limita la **visibilità** del brand, riduce l'**efficienza operativa** e impedisce di offrire un'esperienza utente moderna, rapida e personalizzata.

Il nuovo sistema ReVamp Ascent nasce per superare tali criticità, introducendo un'unica piattaforma digitale capace di centralizzare, automatizzare e semplificare tutte le fasi del processo di vendita online.

3. Sistema proposto

3.1 Panoramica

Dato l'obiettivo del sistema, si è deciso di organizzare le funzionalità di *ReVamp Ascent* in sette moduli gestionali principali, ognuno dei quali si occupa di un aspetto specifico della piattaforma e-commerce:

- **Gestione Autenticazione (GA):** comprende la registrazione dei nuovi utenti, il login, il recupero delle credenziali e la gestione dei profili personali.
- **Gestione Catalogo Prodotti (GCP):** consente la visualizzazione, la ricerca e il filtraggio dei prodotti per categoria, brand, materiale e prezzo.
- **Gestione Carrello (GC):** permette di aggiungere, modificare o rimuovere articoli dal carrello elettronico e di visualizzare il totale parziale.
- **Gestione Ordini e Pagamenti (GOP):** gestisce il flusso di checkout, la conferma degli ordini, i metodi di pagamento e la generazione delle ricevute.
- **Gestione Utenti e Storico (GUS):** offre la possibilità di visualizzare lo storico ordini, aggiornare i dati personali e monitorare lo stato delle spedizioni.



- **Gestione Amministrativa (GAM):** riservata agli amministratori, consente l'inserimento, la modifica e la rimozione di prodotti, oltre al monitoraggio delle vendite e delle statistiche.
- **Gestione Recensioni (GR):** consente agli utenti di lasciare feedback sui prodotti acquistati e agli amministratori di moderarli o eliminarli in caso di contenuti inappropriati.

Attori principali del sistema

Gli attori principali che interagiscono con il sistema sono:

- **Cliente:** utente registrato che può navigare nel catalogo, aggiungere prodotti al carrello, completare acquisti e lasciare recensioni.
- **Utente non autenticato:** utente che non è registrato nel sistema; può navigare nell'home-page, visualizzare il catalogo e il dettaglio di vari articoli; non può effettuare un ordine, lasciare recensioni, accedere alla propria area personale.
- **Amministratore:** utente con privilegi elevati, responsabile della gestione del catalogo, degli ordini, delle recensioni e dei dati statistici.

Modalità di accesso

Il sistema prevede la **registrazione e autenticazione tramite credenziali personali** per gli utenti finali (clienti).

Gli amministratori, invece, accedono tramite un **set di account predefiniti nel database**, distribuiti internamente all'azienda e protetti da password sicure.

Tutte le sessioni avvengono tramite connessioni **HTTPS cifrate**, e il sistema disconnette automaticamente l'utente dopo un periodo di inattività per motivi di sicurezza.

3.2 Requisiti funzionali



3.2.1 GA – Gestione Autenticazione

RF_GA Gestione autenticazione			
ID Requisito	Descrizione	Priorità per attore	
		Utente	Amministratore
RF_GA.1 Login Cliente	Permette all'Utente di accedere al sistema utilizzando con le credenziali	ALTA	-
RF_GA.2 Login Amministratore	Permette all'Amministratore di accedere al sistema attraverso l'utilizzo delle credenziali.	-	ALTA
RF_GA.3 Registrazione utente	Permette all'utente di registrarsi nel sistema	ALTA	-
RF_GA.4 Modifica Credenziali utente	Permette all'Utente di modificare le sue credenziali	ALTA	



RF_GA.5 Logout	Permette a Utente, Amministratore di effettuare il logout dal sistema.	ALTA	ALTA
--------------------------	--	------	------

User Story GA	
Identificatore	Descrizione
US_GA.1	Come utente registrato, Voglio poter accedere al sistema utilizzando le mie credenziali di accesso. In modo da poter accedere alla mia area personale e utilizzare tutte le funzionalità riservate agli utenti autenticati.
US_GA.2	Come amministratore del sistema, Voglio poter accedere all'area di amministrazione utilizzando le mie credenziali. In modo da gestire ordini, utenti e articoli
US_GA.3	Come utente, voglio poter registrarmi al sistema. In modo da poter effettuare tutte le funzionalità dell'area utente e poter effettuare acquisti
US_GA.4	Come utente, voglio poter modificare le credenziali per accedere al sistema. In modo da accedere al mio account con le nuove credenziali
US_GA.5	Come utente o amministratore autenticato, voglio poter effettuare il logout dal sistema. In modo da terminare la mia sessione in modo sicuro e impedire accessi non autorizzati al mio account



RF_AQ Acquisto di uno o più articoli

Il sistema deve consentire al Cliente di selezionare uno o più articoli e completare l'acquisto tramite la procedura d'ordine disponibile all'interno della piattaforma

ID Requisito	Descrizione	Priorità per attore	
		Cliente	Amministratore
RF_AQ.1 Acquisto dal carrello	<p>Il sistema deve essere in grado di fornire queste operazioni:</p> <ul style="list-style-type: none">• selezionare uno o più articoli dal catalogo;• aggiungerlo al carrello• poter confermare metodo di pagamento e indirizzo inseriti• confermare il pagamento• E infine, ricevere una conferma di avvenuto pagamento	ALTA	-
RF_AQ.2 Inserimento di un metodo di pagamento	<ul style="list-style-type: none">• Il Cliente deve poter inserire un metodo di pagamento all'interno del sistema	ALTA	-



RF_AQ.3 Inserimento di un indirizzo	<ul style="list-style-type: none">Il Cliente deve poter inserire il suo indirizzo attraverso l'Area personale all'interno del sistema	ALTA	-
--	---	------	---

User Story AQ	
Identificatore	Descrizione
US_AQ.1	Come utente registrato Voglio poter acquistare uno o più articoli presenti nel mio carrello, completando la procedura di pagamento In modo da concludere l'ordine e ricevere conferma dell'acquisto.
US_AQ.2	Come cliente autenticato, Voglio poter accedere alla mia area personale e gestire i miei metodi di pagamento (aggiungere, modificare o rimuovere carte o altri strumenti), In modo da utilizzare il metodo di pagamento più adatto e mantenere aggiornate le mie informazioni per i futuri acquisti.
US_AQ.3	Come cliente autenticato, Voglio poter inserire un nuovo indirizzo di spedizione all'interno della mia area personale dove posso anche visualizzare anche gli altri indirizzi già immessi, In modo da utilizzare quell'indirizzo per i miei ordini futuri.



Questo modulo consente all'Amministratore di inserire e modificare prodotti			
ID Requisito	Descrizione	Priorità per attore	
		Cliente	Amministratore
RF_GP.1 Inserimento prodotto	Il sistema deve poter far inserire all'Amministratore nuovi prodotti nel catalogo	-	ALTA
RF_GP.2 Modifica Prodotto	Il sistema deve poter permettere all'Amministratore di poter modificare un prodotto in qualsiasi momento	-	ALTA

User Story GP	
Identificatore	Descrizione
US_GP.1	Come amministratore del sistema, Voglio poter inserire nuovi prodotti nel catalogo, specificando le relative informazioni (nome, descrizione, prezzo, quantità, immagine, ecc.), In modo da aggiornare e ampliare l'offerta dei prodotti disponibili per gli utenti.
US_GP.2	Come amministratore del sistema, Voglio poter modificare in qualsiasi momento le informazioni relative a un prodotto già presente nel catalogo (come nome, descrizione, prezzo, quantità o immagine), In modo da mantenere i dati del catalogo sempre aggiornati e corretti.

3.2.4 RP – Ricerca prodotti per nome

RF_RP Gestione Prodotti



Questo modulo consente al Cliente o ad un Ospite di ricercare uno o più prodotti all'interno del catalogo attraverso il nome (scritto sia parzialmente che completo)

ID Requisito	Descrizione	Priorità per attore	
		Utente	Ospite
RF_RP.1 Ricerca prodotto per nome	Il Sistema deve poter fornire un metodo di ricerca dei prodotti all'interno del catalogo usando il nome dell'articolo	ALTA	ALTA
RF_RP.2 Ricerca parziale	Il sistema deve poter mostrare una serie di articoli inerenti al nome inserito nel caso esso non sia completo	ALTA	ALTA

User Story RP	
Identificatore	Descrizione
US_RP.1	Come Cliente o Ospite, voglio poter cercare prodotti nel catalogo tramite il nome dell'articolo, così che possa trovare rapidamente il prodotto desiderato anche conoscendo solo il nome.
US_RP.2	Come Cliente o Ospite, voglio che, anche se inserisco solo una parte del nome di un articolo, il sistema mi mostri tutti gli articoli corrispondenti, così da poter trovare facilmente ciò che cerco anche senza ricordare il nome completo.

3.2.5 IR – Inserimento Recensioni

RF_IR Inserimento recensioni



Questo modulo consente al Cliente di inserire una recensione all'interno della pagina prodotto

ID Requisito	Descrizione	Priorità per attore	
		Utente	Amministratore
RF_IR.1 Inserimento Recensione	Il Sistema deve poter fornire un metodo di inserimento della recensione ai Clienti	ALTA	-

User Story IR	
Identificatore	Descrizione
US_IR.1	Come cliente registrato, voglio poter inserire una recensione per un prodotto acquistato, così che possa condividere la mia esperienza e aiutare altri utenti nelle loro scelte d'acquisto.

3.3 Requisiti non funzionali

3.3.1 Funzionalità

Codice	Nome	Descrizione	Priorità
RNF_F.1	Funzionalità richieste	Tutte le funzionalità core (autenticazione, catalogo, carrello, checkout, recensioni) richieste dal committente saranno implementate nella prima release del sistema.	ALTA
RNF_F.2	Completezza funzionale	Ogni modulo deve essere completamente operativo e integrato con le relative funzionalità correlate (es. aggiunta al carrello, checkout, storici ordini).	ALTA



3.3.2 Usabilità

Codice	Nome	Descrizione	Priorità
RNF_U.1	User Friendly	L'interfaccia dovrà essere intuitiva e di semplice utilizzo anche per utenti non esperti. Le azioni dovranno risultare chiare e prive di ambiguità.	ALTA
RNF_U.2	Feedback	Per determinate interazioni che l'utente avrà col sistema, l'utente riceverà un feedback chiaro e preciso del cambiamento avvenuto.	ALTA
RNF_U.3	Responsive	Il sistema, siccome sarà reperibile su diverse piattaforme, dovrà adattarsi a tutti i diversi tipi di schermi.	ALTA



3.3.3 Affidabilità

Codice	Nome	Descrizione	Priorità
RNF_A.1	Disponibilità	Il sito deve essere sempre online	ALTA
RNF_A.2	Sicurezza dati sensibili	Tutte le comunicazioni saranno protette tramite protocollo HTTPS. Le password saranno cifrate tramite algoritmo di hashing sicuro (es. SHA-1).	ALTA
RNF_A.3	Fault-tollerance	In caso di errore o crash, il sistema dovrà generare un messaggio d'errore chiaro entro 3s e garantire un rapido ripristino.	MEDIA
RNF_A.4	Robustezza	Il sistema dovrà gestire input errati o incompleti senza crash o perdita di dati, mantenendo coerenza e stabilità.	MEDIA
RNF_A.5	Backup e ripristino	Backup giornaliero del database e procedura di ripristino automatizzata.	ALTA
RNF_A.6	Riservatezza	Gli utenti autenticati potranno accedere solo alle informazioni a loro destinate (es. storico ordini personale).	ALTA

3.3.4 Prestazioni

Codice	Nome	Descrizione	Priorità
RNF_P.1	Scalabilità	Il sistema dovrà supportare almeno 500 utenti simultanei senza degrado delle prestazioni.	BASSA
RNF_P.2	Tempo di risposta	Il sistema deve rispondere alle azioni dell'utente entro e non oltre i 3 secondi.	MEDIA
RNF_P.3	Cache & ottimizzazione	Dovrà essere utilizzato un sistema di caching per immagini e contenuti statici per ridurre i tempi di caricamento.	MEDIA

3.3.5 Supportabilità

Codice	Nome	Descrizione	Priorità
--------	------	-------------	----------



RNF_S.1	Manutenibilità	Il sistema sarà facilmente manutenibile grazie alla sua elevata modularità.	ALTA
RNF_S.2	Evoluzione	Il sistema deve consentire la sua evoluzione, in previsione di future aggiunte di funzionalità.	MEDIA

3.3.6 Implementazione

Codice	Nome	Descrizione	Priorità
RNF_I.1	Piattaforma web	L'applicazione sarà sviluppata come sito web responsive, compatibile con i principali browser (Chrome, Edge, Firefox, Safari).	ALTA
RNF_I.3	Portabilità	Il sistema deve poter essere utilizzato su hardware diversi sotto un unico codice sorgente.	ALTA
RNF_I.4	Integrazione futura	Sarà possibile integrare moduli aggiuntivi (es. integrazione dei dati).	ALTA
RNF_I.5	Persistenza dei dati	I dati saranno memorizzati su database relazionale MySQL, con relazioni normalizzate e integrità referenziale.	ALTA

3.3.7 Packaging

Codice	Nome	Descrizione	Priorità
RNF_PA.1	Accessibilità multipiattaforma	Il sito sarà ottimizzato per l'uso su PC, tablet e smartphone senza necessità di installazione.	ALTA
RNF_PA.2	Aggiornamenti continui	Gli aggiornamenti del sistema saranno effettuati server-side, senza necessità di download o reinstallazioni da parte dell'utente.	MEDIA

3.3.8 Legali

Codice	Nome	Descrizione	Priorità



RNF_L.1	Tutela della Privacy	Tutti i dati sensibili gestiti dal sistema sono tutelati ai sensi del Regolamento UE n. 679/2016 del 27/04/2016	ALTA
RNF_L.2	Cookie Policy	L'uso dei cookie sarà conforme alla normativa europea e italiana sui cookie banner e consenso esplicito	MEDIA

3.4 Modello del Sistema

3.4.1 Scenari

NOME SCENARIO	Scenario S-AG-1: Aggiunta di un Prodotto	
PARTECIPANTI	Amministratore Davide(utente autenticato con credenziali admin)	
AUTORE	Antonio Aliberti	
OBIETTIVO	Aggiunta di un nuovo prodotto nel catalogo, con tutte le informazioni ad esso associate, rendendolo persistente nel sistema.	
FLUSSO DEGLI EVENTI	UTENTE	SISTEMA
	<ol style="list-style-type: none">1. Davide, amministratore di ReVamp Ascent, vuole ampliare il catalogo con un nuovo articolo appena arrivato in magazzino, così da renderlo subito disponibile agli utenti che stanno navigando il sito. Entra nell'area riservata agli admin e raggiunge la sezione dedicata alla gestione del catalogo, dove apre la schermata per creare un nuovo prodotto.	



	2. Il sistema mostra i vari campi da compilare per la corretta aggiunta di un nuovo prodotto.
3. Davide inizia dall'informazione più delicata: assegna un codice al nuovo articolo, perché sa che quel numero lo identifierà in modo univoco nel sistema e verrà usato per tracciarlo anche nelle operazioni successive.	
	4. Il sistema verifica la disponibilità del codice immesso che è univoco verificando che non sia già stato usato.
5. A questo punto passa alla parte più "descrittiva": scorre le categorie disponibili e seleziona quella che rappresenta meglio il prodotto che sta inserendo, così che gli utenti lo trovino facilmente durante la navigazione e i filtri del catalogo.	
	6. Il sistema acquisisce la selezione fatta permettendo successivamente di filtrare l'articolo con la categoria scelta.
7. Davide cliccherà il bottone "Aggiungi Articolo"	
	8. Il sistema visualizza il riepilogo: codice articolo, nome, descrizione, colore, sconto, prezzo, peso,



		dimensione, categoria e pulsante “Aggiungi Articolo”.
	9. Se è andato tutto bene e non manca nulla, Davide prende atto del messaggio di conferma dell'avvenuta aggiunta: a quel punto decide se inserire subito un altro articolo oppure tornare alla home dell'area admin per passare ad altre attività	
		10. Il sistema registrerà l'articolo nel database in modo persistente.

NOME SCENARIO	Scenario S-ACQ-1: Acquisto di un Prodotto	
PARTECIPANTI	Cliente Marco (utente autenticato)	
AUTORE	Vincenzo Martucci	
OBIETTIVO	Completare l'acquisto di un singolo prodotto dal catalogo, con pagamento andato a buon fine e creazione dell'ordine.	
FLUSSO DEGLI EVENTI	UTENTE	SISTEMA
	1. Marco vuole fare una sorpresa: sta aiutando ad arredare la casa della sua fidanzata e gli serve un elemento che dia subito carattere all'ambiente. Dopo averci pensato un po', decide di cercarlo su ReVamp Ascent, dove sa di poter trovare articoli di qualità.	



2. Entra sulla piattaforma e accede con il suo account, perché vuole poter salvare la scelta e concludere l'acquisto senza intoppi	
	3. Il sistema autentica Marco e lo reindirizza alla sua area utente
4. Appena dentro, Marco si dirige nel Catalogo e inizia a scorrere l'elenco dei prodotti: osserva le immagini, confronta i prezzi e si sofferma su ciò che gli sembra più adatto allo stile della casa.	
	5. Il sistema mostra l'elenco completo dei prodotti con immagini, nomi e prezzi.
6. Tra le varie opzioni, un prodotto cattura la sua attenzione. Marco lo apre per capirne meglio i dettagli e valutare se è davvero quello giusto: legge la descrizione, controlla le caratteristiche e guarda il prezzo	
	7. Il sistema apre la pagina di dettaglio del prodotto, mostrando descrizione, prezzo, disponibilità e pulsante "Aggiungi al carrello".
8. Convinto della scelta, decide di non perdere tempo e lo aggiunge al carrello: è proprio il tipo	



	di articolo che immagina già nel soggiorno della fidanzata.	
		9. Il sistema aggiunge il prodotto al carrello e mostra una notifica di conferma ("Prodotto aggiunto al carrello").
	10. Per essere sicuro di non aver sbagliato nulla, Marco apre il Carrello e ricontrolla il riepilogo: prodotto selezionato, quantità e totale provvisorio	
		11. Il sistema visualizza il riepilogo: prodotti selezionati, quantità, sottotale e pulsante "Conferma ordine".
	12. Quando vede che è tutto coerente con ciò che vuole acquistare, procede senza esitazioni e preme "Conferma ordine", pronto a completare l'acquisto.	
		13. Il sistema passa alla fase di checkout, richiedendo indirizzo di spedizione e metodo di pagamento.
	14. Arrivato al checkout, Marco si concentra sull'aspetto più pratico: sceglie l'indirizzo di spedizione. Se ne ha uno già salvato, lo seleziona; altrimenti inserisce con attenzione i dati necessari, così da evitare problemi nella consegna.	
		15. Il sistema valida i dati inseriti e li salva per l'ordine corrente.
	16. L'utente seleziona un metodo di pagamento (es. carta di credito).	



		17. Il sistema mostra i campi di pagamento e prepara la richiesta verso il server.
	18. Marco preme "Procedi al pagamento".	
		19. Il sistema invia la richiesta al server e attende risposta.
		20. Il sistema mostra la pagina conferma dell'ordine con numero dell'ordine

NOME SCENARIO	Scenario S-RIC-1: Ricerca di un Prodotto	
PARTECIPANTI	Utente Sara (può essere sia autenticato che non)	
AUTORE	Raffaella Di Pasquale	
OBIETTIVO	Effettuare la ricerca di una serie di prodotti in base al nome inserito dal cliente nella barra di ricerca	
FLUSSO DEGLI EVENTI	UTENTE	SISTEMA
	1. Sara è entrata su ReVamp Ascent con un'idea abbastanza chiara in testa: non vuole perdere tempo a scorrere tutto il catalogo, perché sta cercando un prodotto specifico (o almeno qualcosa che gli somigli molto) Appena arriva in home page, nota subito la barra di ricerca e ci si concentra: per lei è il modo più veloce per	



arrivare direttamente a quello che le interessa	
	2. Il sistema mostra la homepage con la barra di ricerca ben visibile.
3. Sara clicca nella barra e inizia a digitare il nome del prodotto, anche solo una parte, provando a scriverlo come lo chiamerebbe normalmente.	
	4. Il sistema riceve l'input
5. Quando ha inserito abbastanza testo da sentirsi sicura, avvia la ricerca premendo Invio oppure usando il pulsante "Cerca".	
	6. Il server riceve la richiesta
7. Nell'attesa dei risultati, Sara resta sulla pagina e aspetta che la ricerca le restituisca qualcosa di utile, sperando di non aver scritto troppo generico o troppo specifico.	
	8. il server confronta l'input inserito dall'utente con tutti i nomi degli articoli nel catalogo; gli articoli con i nomi che combaciano saranno inseriti nella risposta
	9. Il sistema mostra la lista dei prodotti corrispondenti al termine cercato.
10. Appena compaiono i prodotti trovati, Sara scorre l'elenco con calma: guarda i	



	nomi, confronta immagini e prezzi, e valuta quali risultati sembrano davvero corrispondere a ciò che aveva in mente	
	11. Tra i vari risultati, uno le sembra quello giusto (o comunque il più promettente), quindi lo seleziona cliccandoci sopra per capirne meglio caratteristiche e dettagli	
		12. Il sistema apre la pagina dettaglio del prodotto selezionato.

NOME SCENARIO	Scenario S-REC-1: Inserimento di una Recensione	
PARTECIPANTI	Cliente Giulia(utente autenticato)	
AUTORE	Antonio Aliberti	
OBIETTIVO	Inserire una recensione ad un prodotto del Catalogo	
FLUSSO DEGLI EVENTI	UTENTE	SISTEMA
	1. Giulia ha acquistato un prodotto su ReVamp Ascent e, dopo averlo provato e averci convissuto un po', decide che è il momento di lasciare un parere: vuole raccontare com'è davvero e aiutare chi lo sta valutando. Entra nel sito con il suo account e va nella pagina prodotto che intende recensire.	



		2. La web app invia una richiesta contenente l'id del prodotto
	3. Scorrendo la pagina, Giulia arriva alla sezione delle recensioni: legge rapidamente quelle già presenti per farsi un'idea di cosa dicono gli altri e, subito sotto, nota il modulo dedicato all'inserimento della sua.	
		4. Il server recupera i dati del prodotto e li mostra nella pagina del prodotto
	5. A quel punto scrive la sua recensione con attenzione, cercando di essere chiara e concreta, e seleziona anche un voto coerente con la sua esperienza per poi cliccare su "Invia recensione"	
		6. La web app invia una richiesta al server
	7. Aspetta che l'operazione venga elaborata	
		8. il server elabora la richiesta, salva la recensione e ricarica la pagina, permettendo di visualizzare la recensione appena inserita, indicando l'utente che l'ha inserita.

NOME SCENARIO	Scenario S-PAG-1: Inserimento di un Metodo di Pagamento
PARTECIPANTI	Cliente Matteo(utente autenticato)
AUTORE	Vincenzo Martucci



OBIETTIVO	Aggiungere un nuovo metodo di pagamento, in modo da poterlo utilizzare per il pagamento di un ordine	
FLUSSO DEGLI EVENTI	UTENTE	SISTEMA
	<p>1. Matteo sta per effettuare nuovi acquisti su ReVamp Ascent e vuole evitare di perdere tempo durante il checkout. Per questo decide di aggiungere in anticipo un metodo di pagamento, così da averlo già pronto quando dovrà pagare un ordine.</p> <p>Accede alla sua area personale inserendo le proprie credenziali e, appena entra, cerca la sezione dove gestire i dati legati agli acquisti.</p>	
		<p>2. Il sistema mostra l'area dedicata di quello specifico utente.</p>
	<p>3. Tra le varie voci, Matteo apre "Metodi di Pagamento", perché sa che è lì che può controllare quelli già salvati e inserirne uno nuovo.</p>	
		<p>4. Il sistema mostrerà i metodi di pagamento già inseriti dall'utente, se presenti, e un form per aggiungere un nuovo metodo di pagamento</p>
	<p>5. Se trova già metodi presenti, li guarda velocemente per capire cosa ha già registrato; poi passa al modulo di inserimento per aggiungerne un altro</p>	



	<p>6. Matteo compila il form con attenzione: inserisce il numero della carta, la scadenza nel formato richiesto, l'intestatario e il CVV, facendo attenzione a non sbagliare cifre o spazi.</p> <p>Quando è sicuro che i dati siano corretti, clicca su "Aggiungi" e attende la conferma dell'operazione.</p>	
		7. Il sistema verifica prima di tutto se i dati inseriti sono corretti e nel formato giusto: data di scadenza nel formato giusto e numero di carta nel formato giusto. Se tutto risulta corretto, memorizzerà in modo persistente il metodo di pagamento appena aggiunto, e lo mostrerà nella pagina, eventualmente insieme ai metodi di pagamento già aggiunti.
	8. Subito dopo controlla la pagina per verificare che il nuovo metodo di pagamento sia comparso tra quelli disponibili, così da sapere che potrà selezionarlo rapidamente al prossimo ordine.	

NOME SCENARIO	Scenario S-IND-1: Inserimento di un Indirizzo di spedizione
PARTECIPANTI	Cliente Andrea (utente autenticato)
AUTORE	Antonio Aliberti
OBIETTIVO	Inserire un nuovo indirizzo di spedizione, in modo da poterlo utilizzare per effettuare un nuovo ordine



FLUSSO DEGLI EVENTI	UTENTE	SISTEMA
	1. Andrea ha intenzione di fare un nuovo ordine su ReVamp Ascent, ma prima vuole essere sicuro di avere un indirizzo di spedizione nuovo salvato e pronto all'uso. Per questo entra nella sua area personale accedendo con le proprie credenziali	
	2. Il sistema mostra l'area dedicata di quello specifico utente	
	3. Una volta dentro, Andrea cerca subito la sezione dedicata alla gestione dei dati utili agli ordini e apre la voce "Indirizzi", visualizzando quelli già presenti e inserendone uno nuovo direttamente da lì.	
	4. Il sistema mostrerà gli indirizzi già inseriti dall'utente, se presenti, un tasto per impostare un determinato indirizzo come preferito (sarà il prescelto per completare l'ordine in fase di checkout), e un form per aggiungere un nuovo indirizzo.	
	5. A questo punto compila il modulo per l'aggiunta dell'indirizzo di spedizione: inserisce via, città, CAP, provincia e nazione, facendo attenzione a scrivere	



	<p>tutto nel modo più preciso possibile per evitare problemi in consegna.</p> <p>Quando è soddisfatto dei dati inseriti, Andrea conclude l'operazione premendo “Inserisci indirizzo” e, subito dopo, controlla che il nuovo indirizzo compaia correttamente tra quelli disponibili.</p>	
		6. Il sistema verifica prima di tutto se i dati inseriti sono corretti e nel formato giusto. Se tutto risulta corretto, memorizzerà in modo persistente l'indirizzo di spedizione appena aggiunto, e lo mostrerà nella pagina, eventualmente insieme agli indirizzi già aggiunti.

NOME SCENARIO	Scenario S-MOD-1: Modifica di un Prodotto	
PARTECIPANTI	Admin (utente autenticato con credenziali admin)	
AUTORE	Raffaella Di Pasquale	
OBIETTIVO	Modificare una caratteristica di un articolo presente nel catalogo del sistema	
FLUSSO DEGLI EVENTI	UTENTE	SISTEMA
	1. L'admin accede alla propria area dedicata, inserendo le proprie credenziali, che lo identificheranno come admin.	



	2. Il sistema mostra l'area dedicata di quello specifico admin.
3. L'utente clicca su "Modifica Articolo".	
	4. Il sistema mostrerà tutti gli articoli presenti nel catalogo, indicando per ciascuno l'immagine principale, codice, nome, prezzo, colore. Infine, ci sarà un tasto "Modifica" per ogni articolo.
5. L'utente cliccherà il tasto "Modifica" per l'articolo che intende modificarne una (o più) caratteristica.	
	6. Il sistema mostrerà una pagina in cui saranno indicate tutte le caratteristiche dell'articolo scelto. Tutte le caratteristiche potranno essere modificate dall'admin, eccetto il codice.
7. L'admin sceglierà la caratteristica (o le caratteristiche) che desidera modificare. Potrà modificare il nome, la descrizione, il colore, lo sconto, il prezzo, il peso, la dimensione, la categoria dell'articolo scelto. Al termine cliccherà il tasto "Salva modifiche"	
	8. Il sistema modificherà nel database in modo persistente l'articolo in questione. Pertanto, le modifiche effettuate saranno subito visibili agli utenti del sistema.



NOME SCENARIO	Scenario S-GUA-1: Login Utente	
PARTECIPANTI	Cliente del sistema (utente autenticato)	
AUTORE	Vincenzo Martucci	
OBIETTIVO	Permette ad un utente registrato di accedere nella propria area personale, ed effettuare azioni riservate solo agli utenti registrati	
FLUSSO DEGLI EVENTI	Utente	SISTEMA
	1. Luca vuole entrare nella sua area personale su ReVamp Ascent perché deve fare operazioni che da visitatore non può fare, come gestire il profilo e procedere con attività riservate agli utenti registrati. Apre quindi la pagina di login, deciso a sbloccare l'accesso alla piattaforma con il suo account.	
		2. Il sistema mostra il form di login all'utente.
	3. Davanti al modulo, Luca inserisce con attenzione le sue credenziali: scrive username e password, cercando di non sbagliare nemmeno un carattere.	
		4. Il sistema verificherà se i dati inseriti corrispondono ad un utente registrato nel sistema; in caso positivo permette l'accesso all'utente; in caso negativo lo rifiuta.
	5. Se le credenziali che ha inserito sono corrette, Luca entra nella sua	



	area personale e può finalmente usare tutte le funzionalità riservate.	
--	--	--

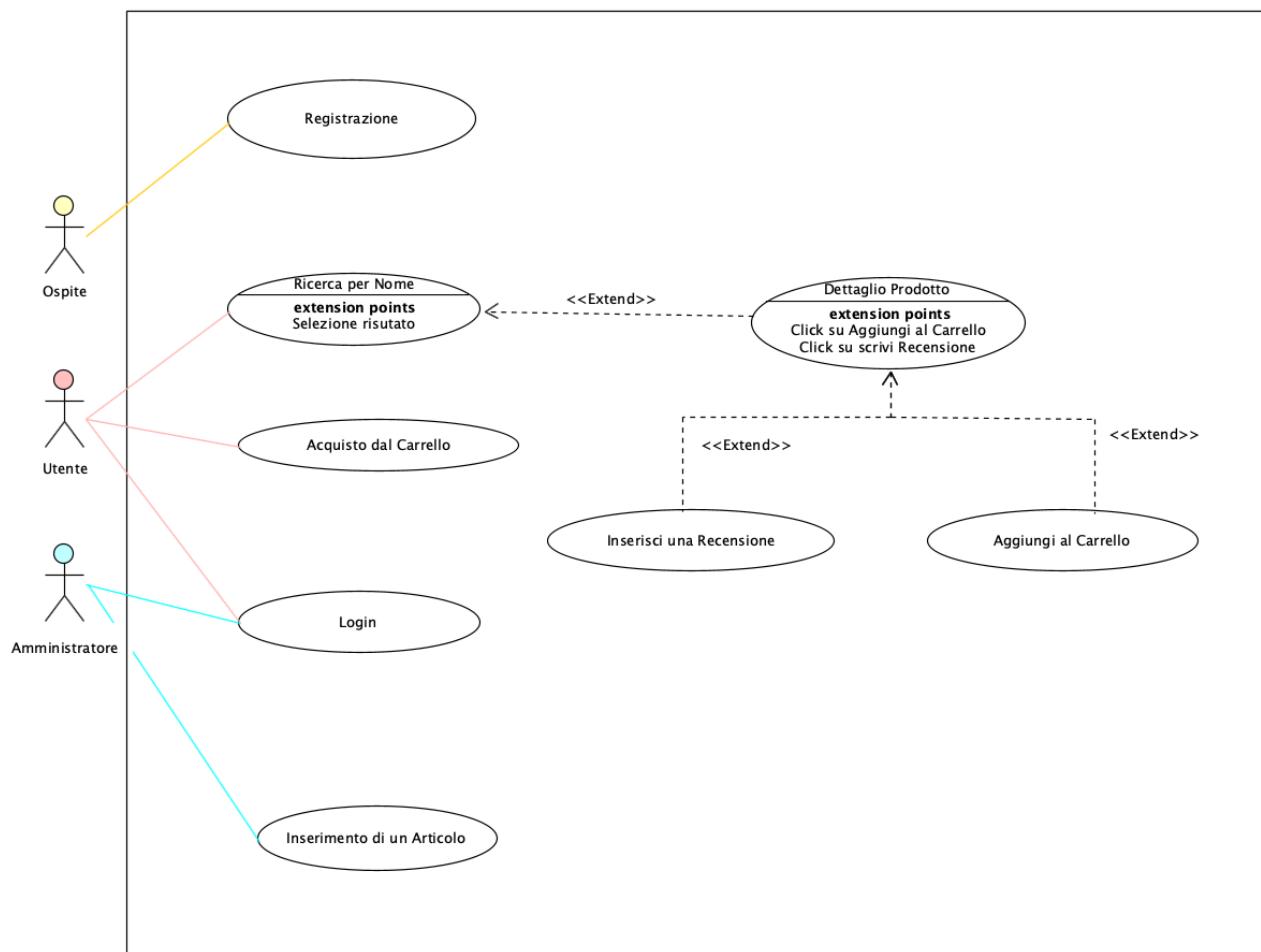
NOME SCENARIO	Scenario S-RG.1	
PARTECIPANTI	Utente (autenticato o non autenticato)	
AUTORE	Raffaella Di Pasquale	
OBIETTIVO	Permettere ad un qualsiasi utente di potersi registrare nel sistema	
FLUSSO DEGLI EVENTI	Amministratore	SISTEMA
	1. Elena è arrivata su ReVamp Ascent per esplorare il catalogo, ma capisce subito che per usare le funzioni più utili (come gestire i propri dati e acquistare senza intoppi) è meglio avere un account. Decide quindi di registrarsi. Dalla home page raggiunge la sezione di accesso e da lì apre la pagina dedicata alla registrazione, pronta a inserire i suoi dati.	
		2. Il sistema mostra il form in cui l'utente dovrà inserire i propri dati.
	3. Davanti al modulo, Elena compila i campi richiesti con attenzione: controlla di rispettare i formati, sceglie un username che possa ricordare facilmente e imposta una password che sia sicura ma che non rischi di dimenticare e invia.	
		4. Il sistema verificherà se i dati inseriti dall'utente sono nel formato giusto: in caso



		negativo mostrerà eventuali errori all'utente; in caso positivo registrerà l'utente nel sistema.
	5. Se la registrazione va a buon fine, Elena passa subito al login usando le credenziali appena scelte, così da entrare nella sua area personale. Se invece qualcosa non viene accettato, Elena corregge i dati richiesti e ripete l'inserimento finché non riesce a completare correttamente la registrazione.	

3.4.2 Use Case Diagram

UCD - Processo di Navigazione e Acquisto del Cliente



3.4.3 Use Case

UC_GA.1 - Acquisto dal carrello

Identificativo UC_GA.1	Acquisto dal Carrello	Data 6/11/2025
		Vers. 0.1
		Autore Martucci Vincenzo
Descrizione	Caso d'uso riguardante l'acquisto di una serie di prodotti	
Attore Principale	Cliente	
Attori secondari	Ospite	



Entry Condition	L'utente ha inserito correttamente le proprie credenziali (login effettuato). Esiste almeno un prodotto nel carrello.
Exit condition On success	Acquisto effettuato. L'ordine è stato registrato nel sistema. Il Cliente verrà renderizzato sulla pagina di confermato pagamento, e l'ordine sarà visualizzabile nella propria sezione Cliente, Ordini
Exit condition On failure	Acquisto rifiutato. Il Cliente verrà renderizzato alla pagina Carrello.
Rilevanza/User Priority	ALTA
Frequenza stimata	50/giorno
Extension point	NA
Generalization of	NA

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO

1	Utente:	Il Cliente accede al Carrello.
2	Sistema:	Il sistema mostra l'elenco dei prodotti selezionati e il totale dell'ordine.
3	Utente:	L'utente conferma di voler procedere all'acquisto
4	Sistema:	Il sistema richiede di selezionare i dati di pagamento e l'indirizzo di spedizione.
5	Utente:	L'utente sceglie le informazioni richieste e conferma.
6	Sistema:	Il sistema reindirizza il Cliente ad una pagina di elaborazione dell'Ordine
7	Utente:	Attende
8	Sistema	Registra l'Ordine e fa visualizzare una schermata di avvenuto pagamento

I Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Utente non autenticato

1.1	Sistema:	Il sistema mostrerà all'utente tutti i prodotti inseriti ma non permetterà di procedere all'acquisto chiedendo all'Ospite di registrarsi o accedere.
-----	----------	--

II Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Carrello vuoto



2.1	Sistema:	Il sistema avvisa che non ci sono prodotti da acquistare.
-----	----------	---

III Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Eventuale rimozione di un articolo dal carrello

3.1	Utente:	L'Utente prima di procedere all'ordine eventualmente può rimuovere un articolo dal carrello prima di procedere al riepilogo
3.2	Sistema:	Il sistema farà visualizzare all'utente la lista degli articoli aggiunti al carrello aggiornata

IV Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Indirizzo di spedizione mancante

4.1	Utente:	Dovrà cliccare su gestisci indirizzi
4.2	Sistema:	Reindirizza il Cliente sulla pagina per gestire gli indirizzi
4.3	Utente:	Il Cliente inserisce l'indirizzo di spedizione e torna al Carrello

V Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Metodo di pagamento mancante

5.1 : Nessun metodo salvato

5.1.1	Sistema:	Rileva che non esiste alcun metodo di pagamento e mostra un messaggio che invita ad aggiungerne uno
5.1.2	Utente:	Inserisce un nuovo metodo di pagamento
5.1.3	Sistema:	Salva il metodo ricaricando la selezione di pagamento rendendo selezionabile il nuovo metodo
5.1.4	Utente:	Seleziona il nuovo metodo inserito e può procedere al Riepilogo

5.2: Metodi presenti ma nessuno selezionato

5.2.1	Utente:	Preme "Conferma e procedi" senza selezionare alcun metodo
5.2.2	Sistema:	Blocca l'avanzamento e mostra un avviso "Seleziona un metodo di pagamento"
5.2.3	Utente:	Seleziona un metodo e ripete la conferma

UC_GA.2 - Login

Identificativo	Data
	27/10/202



UC_GA.2	Login	Vers.	0.1	
		Autore	Aliberti Antonio	
Descrizione		Caso d'uso riguardante l'autenticazione al sistema tramite credenziali.		
Attore Principale		Cliente/Amministratore		
Attori Secondari		---		
Entry Condition		L'Utente/Amministratore intende accedere all'area riservata.		
Exit Condition On success		Sessione avviata. L'utente viene reindirizzato alla pagina riservata.		
Exit condition On failure		Credenziali rifiutate; utente non autenticato.		
Rilevanza/User Priority		ALTA		
Frequenza stimata		50/giorno		
Extension point		NA		
Generalization of		NA		

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO

1	Utente:	L'Utente inserisce il proprio username e la propria password per poter accedere all'area riservata e per poter eventualmente completare un ordine.
2	Sistema:	Il Sistema valida il formato e verifica corrispondenze con l'username inserito e password, convertendola in hash.
3	Utente:	L'Utente clicca sul pulsante di login dopo aver inserito le credenziali.
4	Sistema:	Il Sistema crea la sessione e registra login nei log.
5	Sistema:	Il Sistema reindirizza l'utente.

I Scenario/Flusso di eventi Alternativo: ricorda sessione

1.1	Sistema:	Imposta cookie sicuro
-----	----------	-----------------------

II Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Credenziali non valide

2.1	Sistema	Il Sistema non trova alcuna corrispondenza tra le credenziali inserite dall'utente e quelle memorizzate nel database, e mostra un messaggio di errore nel login.
-----	---------	--

UC_GA.3 - Registrazione



Identificativo UC_GA.3	Registrazione	Data	27/10/2025	
		Vers.	0.1	
		Autore	Aliberti Antonio	
Descrizione		Caso d'uso riguardante la creazione di un nuovo account, e quindi di un nuovo username e una nuova password, da parte di un ospite.		
Attore Principale		Ospite		
Attori secondari		NA		
Entry Condition		L'Ospite non deve essere già registrato nel sistema.		
Exit condition On success		L'account verrà creato; il sistema reindirizzerà l'Ospite nella pagina login mostrando un messaggio di registrazione effettuata con successo.		
Exit condition On failure		Dati non validi o credenziali già presenti nel database.		
Rilevanza/User Priority		ALTA		
Frequenza stimata		10/giorno		
Extension point		NA		
Generalization of		NA		

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO

1	Utente:	L'Ospite compila il form di registrazione, dove dovrà inserire: nome, cognome, età, numero di telefono, sesso (M/F), e-mail, username, password.
2	Sistema:	Il Sistema controlla le informazioni inserite dall'Utente e le valida.
3	Sistema:	Il Sistema memorizza l'utente nel database; reindirizza l'ospite alla pagina di login, dove sarà in grado di accedere con le credenziali appena create.

I Scenario/Flusso di eventi Alternativo: E-mail già esistente

1.1	Sistema:	Il Sistema mostra un messaggio per specificare all'ospite che non può registrarsi con l'e-mail che ha inserito, poiché essa è già presente nel database (l'e-mail deve essere unica per ogni Utente).
-----	----------	---

I Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Database non disponibile



2.1	Sistema:	Il Sistema mostra un messaggio di errore e invita l'ospite a riprovare.
-----	----------	---

UC_AP.1 – Aggiunta Prodotti al Catalogo

Identificativo UC_AP.1	Inserimento di un Articolo	Data 14/11/2025
		Vers. 0.1
		Autore Vincenzo Martucci
Descrizione	Caso d'uso relativo all'inserimento di un articolo da parte di un Amministratore: Il sistema mostra il form di inserimento, che l'amministratore compila con i dati del nuovo prodotto. Dopo la conferma, il sistema valida le informazioni e registra l'articolo nel catalogo rendendolo disponibile.	
Attore Principale	Amministratore	
Attori secondari	NA	
Entry Condition	Bisogna effettuare il login ed essere riconosciuto dal sistema come Amministratore	
Exit condition On success	Articolo registrato nel catalogo e disponibile nel e-commerce, inviando all'Amministratore un feedback di avvenuta aggiunta articolo	
Exit condition On failure	L'Amministratore verrà renderizzato ad una pagina di errore	
Rilevanza/User Priority	ALTA	
Frequenza stimata	50/giorno	
Extension point	NA	
Generalization of	NA	

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO

1	Amministratore:	Accede alla sezione Aggiungi Articolo.
2	Sistema:	Mostra i campi da compilare.
3	Amministratore:	Inserisce i dati e preme invio.
4	Sistema:	Verifica che i dati immessi siano stati inseriti correttamente
5	Sistema:	Salva il prodotto, inviando un feedback di avvenuto inserimento



I Scenario/Flusso di eventi ERRORE: Dati errati		
1.1	Sistema:	Il sistema mostra una pagina dove mostra il tipo di errore e un bottone che permette di riprovare l'inserimento
II Scenario/Flusso di eventi di Alternativo: Dati mancanti		
2.1	Sistema:	Il sistema farà comparire degli avvisi nei campi lasciati vuoti o incompleti

UC_GCC.2 – Ricerca Prodotto

Identificativo UC_GCC.2	Ricerca per Nome	Data 27/10/2025
		Vers. 0.1
		Autore Raffaella Di Pasquale
Descrizione	Caso d'uso relativo alla ricerca testuale nel catalogo: l'Utente inserisce una parola chiave (nome completo o parziale del prodotto) e il sistema restituisce l'elenco dei risultati corrispondenti, con anteprima, prezzo e disponibilità.	
Attore Principale	Utente/Ospite	
Attori secondari	NA	
Entry Condition	La pagina Catalogo è raggiungibile.	
Exit condition On success	Vengono mostrati i risultati coerenti con la parola chiave, paginati.	
Exit condition On failure	Nessun risultato o errore tecnico; il sistema informa l'utente	
Rilevanza/User Priority	ALTA	
Frequenza stimata	≈ 120 ricerche/giorno	
Extension point	NA	
Generalization of	NA	
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO		
1	Utente:	Clicca nel campo Ricerca ed inserisce il testo (min. 2–3 caratteri).



2	Sistema:	Normalizza l'input (trim, case-insensitive) e valida il formato.
3	Sistema:	Interroga l'indice/catalogo per nome con match parziale (es. contains).
4	Sistema:	Mostra la lista dei risultati con anteprima (immagine, nome, prezzo, disponibilità) e paginazione.
5	Utente:	Può scorrere le pagine dei risultati; Clicca su un risultato per aprire la scheda di dettaglio (→ UC_GCP.3).
I Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Nessun Risultato		
1.1	Sistema:	Il Sistema mostra "Nessun prodotto trovato per 'X'" e propone: tornare al catalogo completo o modificare la ricerca.
II Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Errore di caricamento/DB		
2.1	Sistema:	Il Sistema non riesce a interrogare il catalogo: mostra messaggio "Ricerca temporaneamente non disponibile" con Riprova; evento loggato.
Note		
Special Requirements NA		

UC_GR.1 Inserisci Recensione

Identificativo UC_GR.1	<i>Inserisci Recensione</i>	Data 10/11/2025
		Vers. 0.1
		Autore Aliberti Antonio
Descrizione	Caso d'uso riguardante l'inserimento di una recensione da parte di un utente, all'interno della pagina di dettaglio di un prodotto già acquistato. La recensione è composta da una valutazione in stelle (1–5), un titolo sintetico e un testo descrittivo. Il sistema valida l'input e, se corretto, salva la recensione, aggiornando la media complessiva del prodotto.	
Attore Principale	Cliente	
Attori secondari	NA	
Entry Condition	L'utente è autenticato nel sistema. L'utente ha acquistato il prodotto che intende recensire. La pagina del prodotto è caricata (UC_GCP.3)	



Exit condition On success	La recensione è registrata e associata al prodotto; compare un messaggio di conferma.
Exit condition On failure	I dati sono incompleti, non validi o l'utente non ha diritto a recensire quel prodotto.
Rilevanza/User Priority	ALTA
Frequenza stimata	100/giorno
Extension point	NA
Generalization of	NA

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO

1	Utente:	Si trova nella scheda di un prodotto già acquistato e clicca su "Scrivi una recensione".
2	Sistema:	Verifica che l'Utente abbia effettivamente acquistato il prodotto, e che sia correttamente loggato nel sistema.
3	Utente:	Inserisce i dati richiesti e preme "Invia recensione".
4	Sistema:	Valida la compilazione: valori numerici, lunghezza del testo, presenza di contenuti offensivi.
5	Sistema:	Registra la recensione nel database e aggiorna il rating medio del prodotto.
6	Sistema:	Mostra un messaggio di conferma ("Recensione inviata con successo") e ricarica la sezione recensioni.

I Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Campi opzionali vuoti

1.1	Utente:	L'Utente non inserisce dei campi della recensione, lasciandoli vuoti.
1.2	Sistema:	Il Sistema lo sostituisce con un valore predefinito

II Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Utente non autenticato

2.1	Sistema:	Il Sistema reindirizza al login e memorizza il punto di ritorno ("Scrivi recensione").
-----	----------	--

UC_GCP.1 – Dettaglio prodotto

Identificativo UC_GCP.1	Dettaglio Prodotto	Data 10/11/2025
		Vers. 0.1
		Autore Aliberti Antonio
Descrizione	Caso d'uso riguardante la visualizzazione della scheda di dettaglio di un singolo prodotto. <i>Il cliente, selezionando un articolo dal catalogo o dai risultati di ricerca, accede a una pagina dedicata che mostra tutte le informazioni utili per la decisione d'acquisto (immagini, prezzo, disponibilità, descrizione, recensioni, ecc.).</i>	

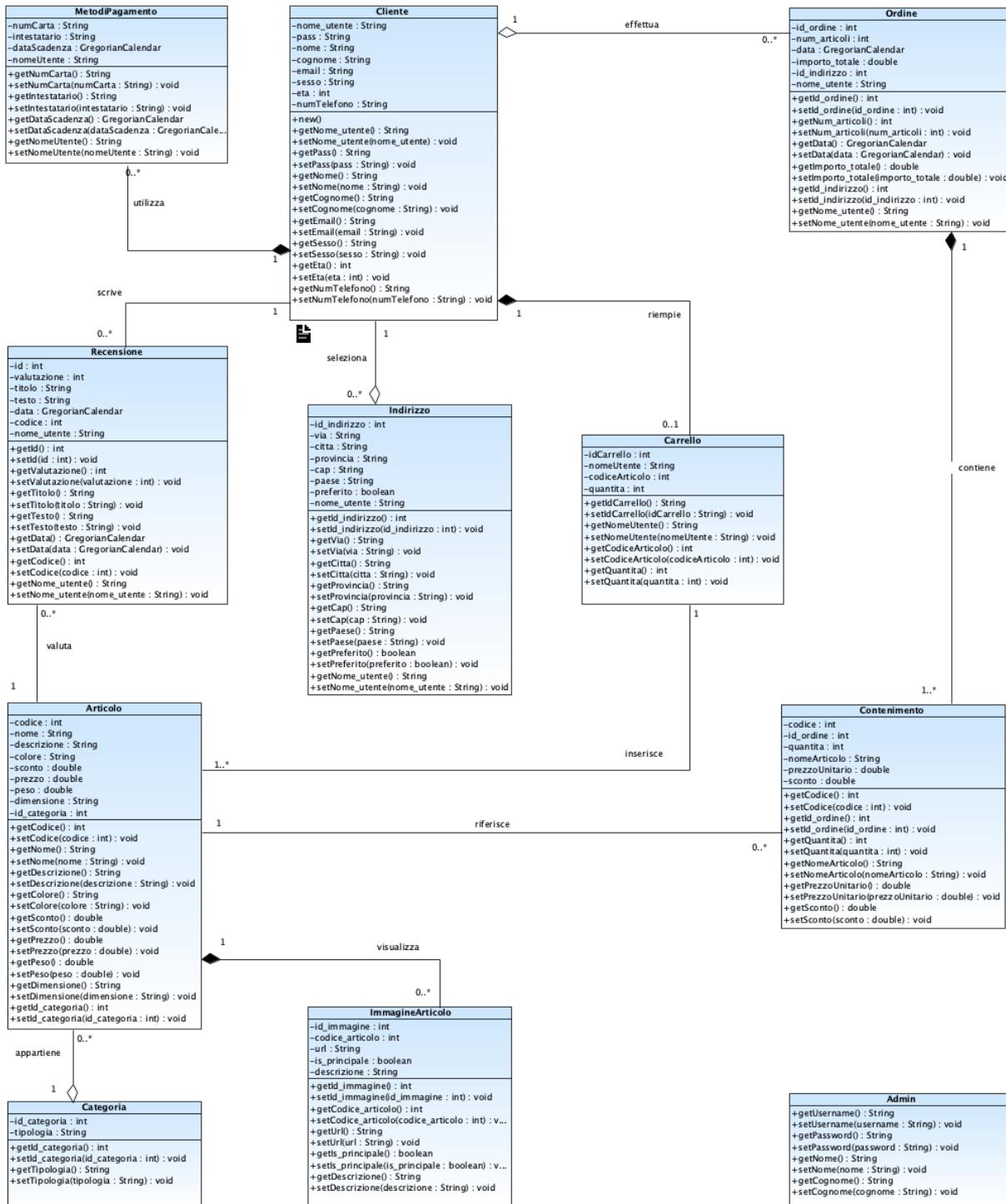


Attore Principale	Utente/ospite	
Attori secondari	---	
Entry Condition	L'Utente/Ospite ha selezionato un prodotto dal catalogo o dai risultati di ricerca. Il prodotto è pubblicato e consultabile.	
Exit Condition On success	La scheda viene visualizzata correttamente con tutti i dettagli aggiornati.	
Exit condition On failure	Il prodotto non è disponibile o non esiste più; viene mostrato un messaggio d'avviso.	
Rilevanza/User Priority	ALTA	
Frequenza stimata	50/giorno	
Extension point	NA	
Generalization of	NA	
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO		
1	Utente:	Seleziona un prodotto dal catalogo o dai risultati di ricerca.
2	Sistema:	Recupera dal database i dati completi del prodotto.
3	Sistema:	Mostra a schermo immagine principale, nome, prezzo, disponibilità, descrizione estesa e dettagli tecnici.
4	Sistema:	Mostra eventuali recensioni e media valutazioni (UC_GR.1).
5	Utente:	Può visualizzare ulteriori immagini, selezionare quantità e aggiungere il prodotto al carrello (UC_GCP.4).
I Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Prodotto non disponibile		
1.1	Sistema:	Il Sistema mostra badge "Esaurito" e disabilita il pulsante "Aggiungi al carrello".
II Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Errore di caricamento risorse		
2.1	Sistema	Immagini o descrizioni non disponibili → mostra placeholder/testo generico.



3.5 Modello ad oggetti e dinamici

3.5.1 Class Diagram





3.5.2 Tabella ad oggetti

UC_AQ Acquisto dal Carrello

Carrello	Entity	Permette al sistema di modellare la classe Carrello.
Categoria	Entity	Permette al sistema di modellare la classe Categoria
Articolo	Entity	Permette al sistema di modellare la classe Articolo, che rappresenta ogni articolo nel sistema.
ImmagineArticolo	Entity	Permette al sistema di reperire le immagini dell'articolo
Ordine	Entity	Permette al sistema di modellare la classe Ordine.
Indirizzo	Entity	Permette al sistema di modellare la classe Indirizzo.



Contenimento	Entity	Permette al sistema di modellare un oggetto contenimento, che viene utilizzato per tenere traccia degli ordini effettuati da un cliente
MetodiPagamento	Entity	Permette al sistema di modellare la classe MetodiPagamento.
ArticoloDAO	Control	Permette al sistema di effettuare le query nel DB riguardanti un articolo
ImmagineArticoloDAO	Control	Permette al sistema di effettuare le query nel DB riguardanti le immagini articolo
CarrelloDAO	Control	Permette al sistema di effettuare le query nel DB riguardanti un carrello
RimuoviDalCarrelloServlet	Control	Gestisce la funzionalità che permette di rimuovere un articolo dal carrello
CarrelloServlet	Control	Permette al Cliente o ad un Ospite di poter gestire il proprio carrello
IndirizzoDAO	Control	Permette al sistema di effettuare le query nel DB riguardanti un indirizzo.
MetodiPagamentoDAO	Control	Permette al sistema di effettuare le query nel DB riguardanti un metodo di pagamento



AggiungiIndirizzoServlet	Control	Permette al Cliente di inserire l'indirizzo di spedizione
VisualizzaIndirizziServlet	Control	Permette al Cliente di visualizzare i propri indirizzi di spedizione
InserisciMetodoPagamentoAjax	Control	Permette al Cliente di inserire un metodo di pagamento
DettaglioOrdineServlet	Control	Di permette di visualizzare i dettagli relativi ad un ordine effettuato
OrdineDAO	Control	Permette al sistema di effettuare le query nel DB riguardanti un ordine
ContenimentoDAO	Control	Permette al sistema di effettuare le query nel DB riguardanti un oggetto contenimento
ListaMetodiPagamentoAjax	Control	Permette al Cliente di visualizzare tutti i metodi di pagamento inseriti
ListaMetodiPagamento	Boundary	Permette al Cliente di visualizzare i metodi di pagamento inseriti
Riepilogo	Boundary	Permette di visualizzare tutti i dati inseriti e di poter procedere al pagamento
checkout	Boundary	Pagina di caricamento che informa il Cliente che



		I'ordine è in elaborazione
CarrelloView	Boundary	Permette di visualizzare, al Cliente o ad un Ospite, tutto ciò che è stato inserito nel carrello
Header	Boundary	Sezione superiore comune a tutte le pagine, gestisce l'input dell'utente sui link di navigazione e inoltra le richieste ai controller di navigazione/autenticazione/ecc.

UC_GA3 Registrazione

Nome	Tipologia	Descrizione
Cliente	Entity	Permette al sistema di modellare la classe Cliente.
ClienteDAO	Control	Permette al sistema di effettuare le query nel DB riguardanti il cliente
RegistrazioneUtenteServlet	Control	Permette ad un Ospite di registrarsi nel sistema
Registrazione	Boundary	Permette all'Ospite di visualizzare il form dei dati da inserire per registrarsi



Login	Boundary	Permette all'Utente o all'Amministratore di immettere le proprie credenziali per essere autenticato nel sistema correttamente
-------	----------	---

UC_GA2 Login

Nome	Tipologia	Descrizione
Admin	Entity	Permette al sistema di modellare la classe Admin, caratterizzato da un username ed una password
AdminDAO	Control	Permette al sistema di effettuare le query nel DB riguardanti l'admin, in particolare viene effettuata la cifratura delle password utilizzando l'algoritmo "SHA-1".
LoginServlet	Control	Permette al Cliente o all'Amministratore di inviare le credenziali inserite per effettuare il login
Login	Boundary	Permette all'Utente o all'Amministratore di immettere le proprie credenziali per essere autenticato nel sistema correttamente



Header	Boundary	Sezione superiore comune a tutte le pagine, gestisce l'input dell'utente sui link di navigazione e inoltra le richieste ai controller di navigazione/autenticazione/ecc.
--------	----------	--

UC_AP.1 Inserimento di un Articolo

Nome	Tipologia	Descrizione
AggiungiArticoloServlet	Control	Gestisce la funzionalità che permette all'Amministratore di effettuare l'inserimento di un articolo all'interno del catalogo
FormAggiungiArticoloServlet	Control	Gestisce la richiesta che permette di compilare il form passandogli le categorie esistenti
confermaInserimento	Boundary	Notifica di conferma dell'avvenuto inserimento
erroreInserimento	Boundary	Pagina su cui l'Amministratore viene reindirizzato nel caso di errori generati dall'input immesso
AreaAdmin	Boundary	Permette all'Amministratore di poter accedere alle funzionalità dedicategli
AggiungiArticolo	Boundary	Form per l'inserimento dei dati riguardanti l'articolo da aggiungere al catalogo



UC_GR.1 Inserisci recensione

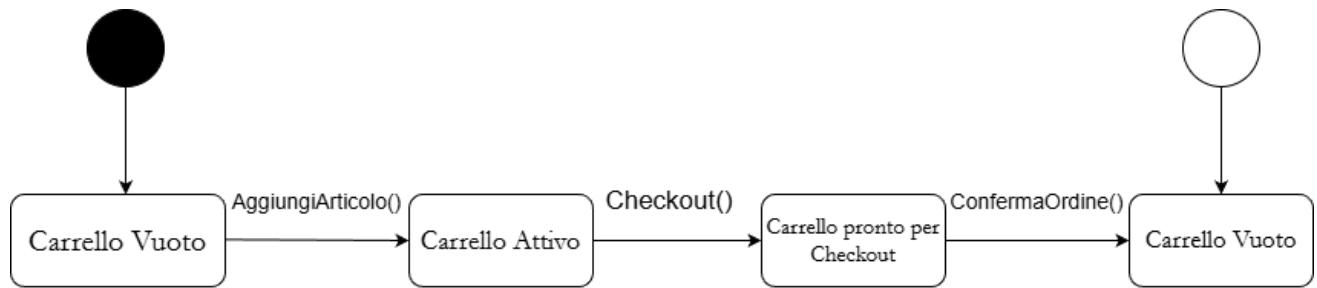
Nome	Tipologia	Descrizione
Recensione	Entity	Permette al sistema di modellare la classe Recensione.
RecensioneDAO	Control	Permette al sistema di effettuare le query nel DB riguardanti una recensione
RecensioneServlet	Control	Permette al Cliente di lasciare recensioni nelle pagine degli articoli
DettagliArticoloServlet	Control	Permette di visualizzare i dettagli relativi ad un articolo
DettagliArticoloJSP	Boundary	Visualizza tutte le caratteristiche dell'Articolo da visualizzare

3.5.3 Statechart Diagram

SD_C – Carrello



Laurea Triennale in Informatica - Università degli Studi di Salerno
Corso di *Ingegneria del Software* - Prof. C. Gravino





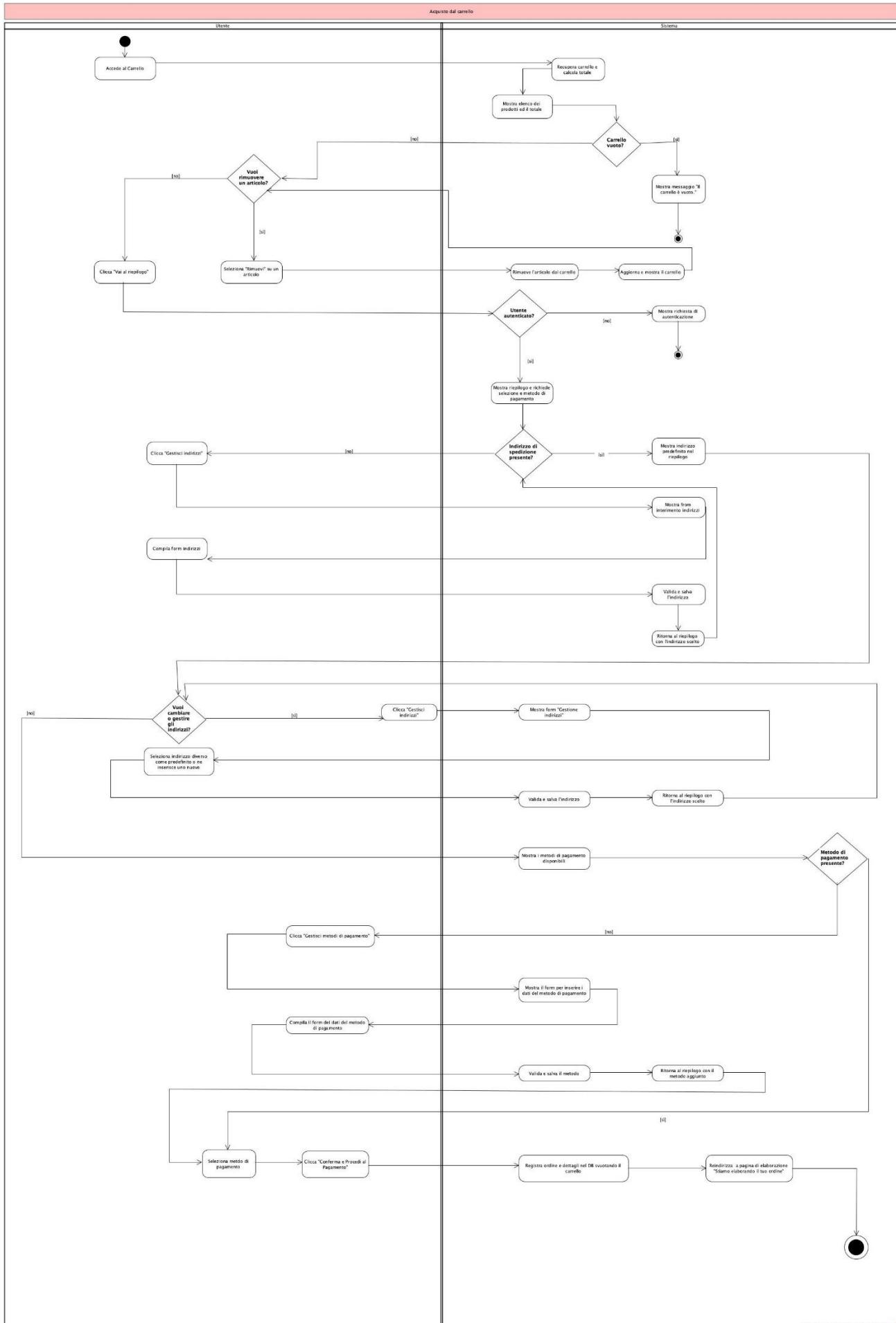
Laurea Triennale in Informatica - Università degli Studi di Salerno
Corso di *Ingegneria del Software* - Prof. C. Gravino

3.5.4 Activity Diagram

AD_AC Acquisto di un Prodotto

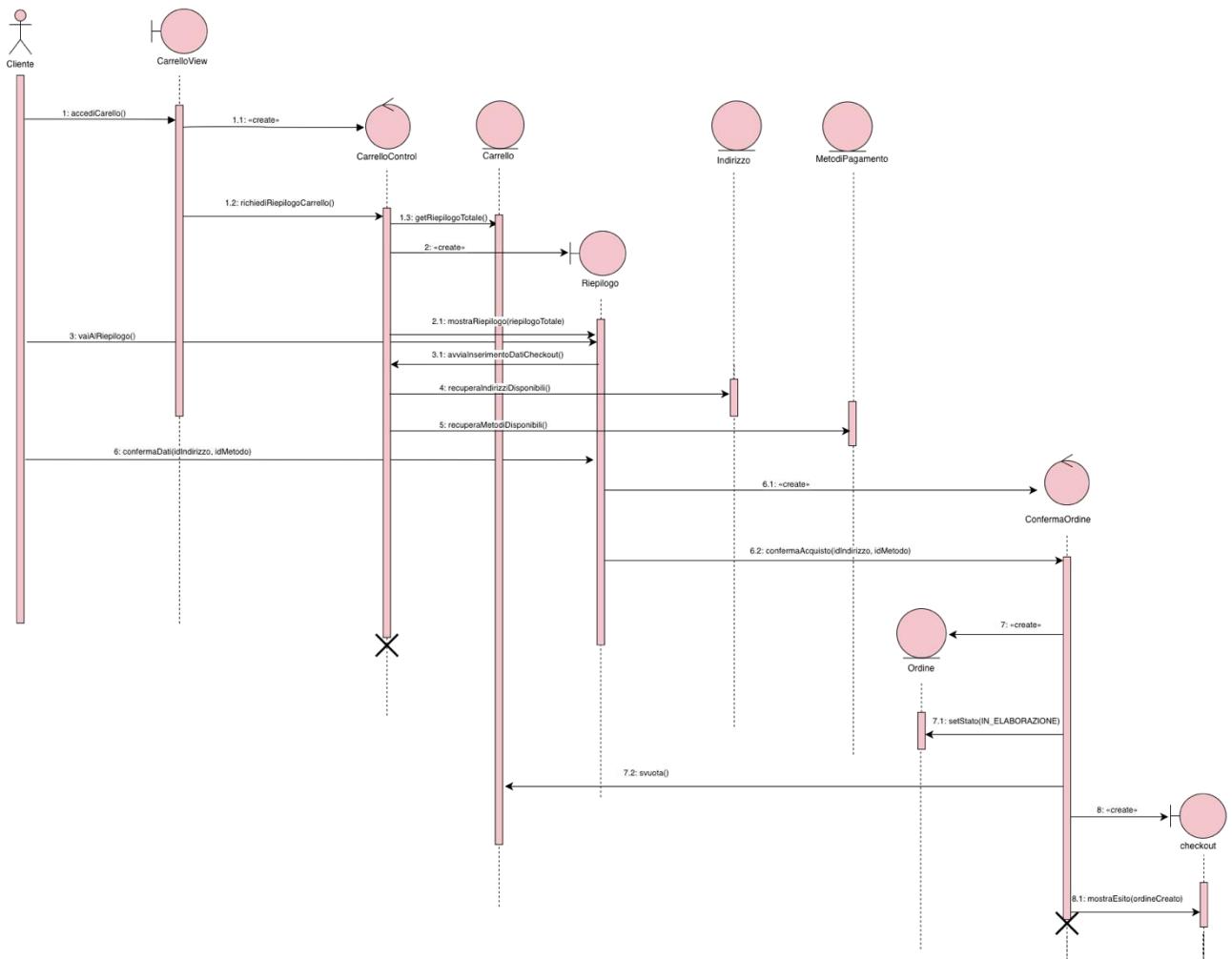


Laurea Triennale in Informatica - Università degli Studi di Salerno
 Corso di Ingegneria del Software - Prof. C. Gravino

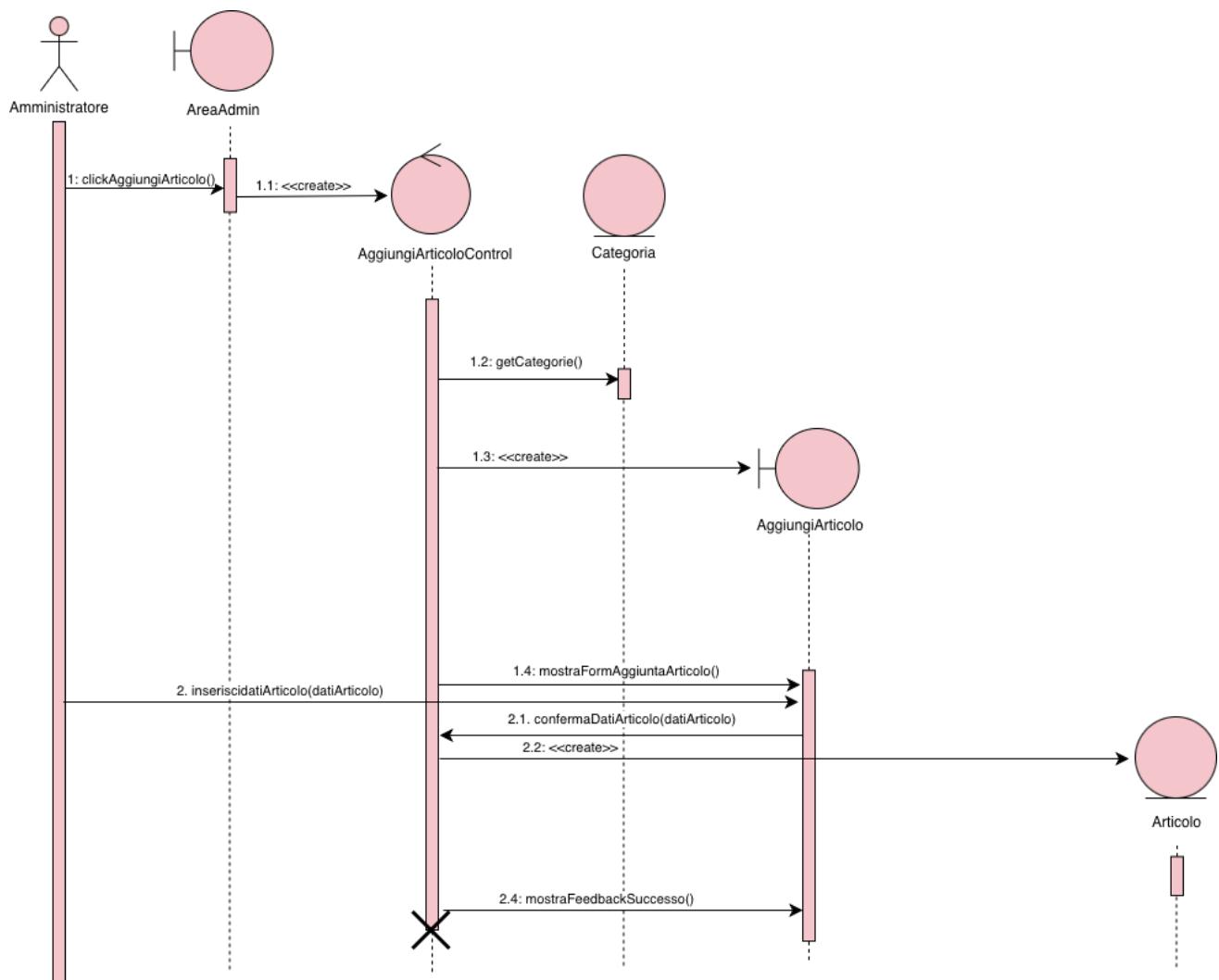


3.5.5 Sequence Diagrams

SD_GA.1 – Acquisto dal Carrello



SD_AP.1 – Aggiunta Prodotti al Catalogo





3.6 Mock-ups

MU_1: HomePage

The screenshot displays the homepage of a furniture e-commerce platform. At the top, there's a navigation bar with a yellow circular logo on the left, followed by 'Catalogo', a search bar with placeholder 'Cerca un prodotto...', and links for 'Aiuto' and 'Domande Frequenti'. On the right, there are 'Il mio account' and 'Accedi' buttons, along with a shopping cart icon. Below the navigation is a dark blue header bar with categories: 'Mobili', 'Sedie', 'Divani', 'Letti', 'Illuminazione', 'Tavolini', 'Accessori', 'Esterini', and 'Bambini'. The main visual is a large image of a modern orange sofa with a white metal frame, set against a warm-toned background. Overlaid on this image are two red buttons: 'Nuova Collezione' and 'Spedizione Gratuita'. A central call-to-action button says 'Scopri ora'. Below the image, a yellow decorative shape contains the text 'Benvenuto su ReVamp Ascent'. A descriptive paragraph follows: 'Scopri il nostro mondo di arredamento moderno e funzionale. **Mobili di design, illuminazione elegante** e soluzioni curate per dare nuova vita ai tuoi spazi.' At the bottom, a red banner urges 'Approfittane Ora' (Take advantage now). Four product cards are shown in a row: 'Divano 3 posti' (€ 349.99), 'Tavolo da pranzo' (€ 179.99), 'Sedia imbottita' (€ 73.59), and 'Libreria n' (€ 13€). Each card features a small 'SALDI' badge in the top-left corner.



Esplora per Categoria

Mobili

Sedie

Divani

Letti

MU_2: Catalogo articoli

Catalogo Articoli

Prodotto	Prezzo
Divano 3 posti	€ 349,99 € 499,99
Tavolo da pranzo	€ 179,99 € 299,99
Sedia imbottita	€ 73,59 € 79,99
Libreria modulare	€ 139,99 € 199,99
Comodino in legno	€ 80,99 € 89,99
Scrivania minimal	€ 116,99 € 149,99

MU_3: Sottocategoria del Catalogo

Catalogo: Divani

Prodotto	Prezzo
Divano 3 posti	€ 349,99 € 499,99
Tappeto moderno	€ 84,59 € 89,99
Plaid in lana	€ 34,99
Divano letto	€ 186,30 € 207,00

MU_4: Dettaglio prodotto



Laurea Triennale in Informatica - Università degli Studi di Salerno
Corso di *Ingegneria del Software* - Prof. C. Gravino



Tappeto moderno

Tappeto a pelo corto con design geometrico, fondo antiscivolo e tessitura resistente all'usura

€ 84,59 € 89,99

Colore: Multicolore

Spedizione: Gratis

Disponibilità: In pronta consegna

Peso: 8.5 kg

Dimensioni: 160x230 cm cm

Quantità:

[AGGIUNGI AL CARRELLO](#)





MU_5: Carrello



Mobili Sedia Divani Letti Illuminazione Tavolini Accessori Esterne Bambini

Il tuo Carrello

Immagine	Nome	Prezzo	Quantità	Totale	Rimuovi
	Divano 3 posti	€ 349,99 € 499,99	1	349,99 €	

Totale: 349,99 €

[Vai al riepilogo](#)



MU_6: FAQ

Domande Frequenti (FAQ)

Spedizione e Tempi di Consegna

In quanto tempo arrivano i mobili?

Il tempo di consegna standard è di 2-5 giorni lavorativi dall'avvenimento dell'ordine. Riceverai un'email di conferma con il numero di tracking non appena il pacco sarà affidato al corriere.

La spedizione è inclusa nell'acquisto del mobile?

Sì, la spedizione standard in Italia è sempre inclusa nel prezzo del mobile. Per spedizioni espresse o internazionali potrebbero essere applicati costi aggiuntivi, indicati nella fase di checkout.

Pagamenti e Resi

Quali metodi di pagamento accettate?

Accettiamo carte di credito (Visa, Mastercard, American Express) o bonifico bancario.

Posso restituire un mobile se non mi soddisfa?

Sì, hai 14 giorni di tempo dalla consegna per richiedere il reso. Il mobile dovrà essere restituito nelle condizioni originali con imballaggio integro.

Installazione e Garanzia

Offrite il servizio di montaggio?

No, al momento non offriamo un servizio di montaggio a domicilio. Tuttavia, ogni mobile è fornito con istruzioni dettagliate e tutti gli strumenti necessari per il montaggio fai-da-te.

Che garanzia hanno i vostri prodotti?

Tutti i mobili sono coperti da una garanzia di 2 anni contro difetti di fabbricazione. Per attivarla, conserva la ricevuta d'acquisto e contatta il nostro servizio clienti.

MU_7: Login



Accedi



Laurea Triennale in Informatica - Università degli Studi di Salerno
Corso di *Ingegneria del Software* - Prof. C. Gravino

MU_8: Area Utente

Ciao, mario!

Benvenuto nella tua area personale

Ordini Metodi di Pagamento Indirizzi Impostazioni

Logout

MU_9: Metodi di pagamento (Area Utente)

I Tuoi Metodi Di Pagamento

8687 5756 4633 5238
mario
Scadenza: 09/2027
CVV: ***

Elimina

Aggiungi un nuovo metodo di pagamento



Numero di carta

1234 1234 1234 1234

Scadenza (MM/YY)

MM/YY

Intestatario

Intestatario

CVV

[Aggiungi]



Laurea Triennale in Informatica - Università degli Studi di Salerno
Corso di *Ingegneria del Software* - Prof. C. Gravino

MU_10: Indirizzi Salvati (Area Utente)

I tuoi indirizzi

Via: jacobbe

Città: roma

Provincia: RM

CAP: 81055

Provincia: Italia

Preferito: ✓

MU_11: Form Aggiungi indirizzo (Area Utente)

Inserisci un nuovo indirizzo di spedizione

Via

Città

CAP

Provincia

Nazione

Imposta come indirizzo preferito



Laurea Triennale in Informatica - Università degli Studi di Salerno
Corso di *Ingegneria del Software* - Prof. C. Gravino

MU_12: Form Modifica Credenziali (Area Utente)

Modifica Credenziali

Modifica username:

Modifica password:

La password deve contenere almeno 3 caratteri (una lettera, un numero)

Modifica

MU_13: Area Amministratore

 ReVamp Admin Home Logout

Benvenuto, Antonio Aliberti!
Area riservata amministratore

Aggiungi Articolo Modifica Articolo Visualizza Lista Ordini Visualizza Lista Utenti

Logout

MU_14: Form Inserimento Prodotto (Lato Amministratore)



Inserisci un nuovo articolo

Codice Articolo

Nome

Descrizione

Colore

Sconto (%)

Prezzo (€)

Peso (kg)

Dimensione

Selezione Categoria

Aggiungi Articolo

MU_15: Form Modifica Prodotti (Lato Amministratore)



ReVamp Admin

Home Logout

Lista Articoli

Immagine	Codice	Nome	Prezzo (€)	Colore	Azione
	1	Divano 3 posti	499.99	Blu petrolio	Modifica
	2	Tavolo da pranzo	299.99	Rovere naturale	Modifica
	3	Sedia imbottita	79.99	Verde oliva	Modifica
	4	Libreria modulare	199.99	Bianco opaco	Modifica
 Immagine Articolo	5	Comodino in legno	89.99	Noce	Modifica
	6	Scrivania minimal	149.99	Nero	Modifica
	7	Armadio 2 ante	399.99	Rovere chiaro	Modifica
	8	Lampada da terra	59.99	Nero opaco	Modifica

MU_16: Form Lista Utenti (Lato Clienti)



List Clienti

Cerca Cliente per username...



👤 USERNAME	👤 NOME	👤 COGNOME	✉ E-MAIL	♀ SESSO	🎂 ETÀ	📞 TELEFONO
annaNeri	Anna	Neri	anna.neri@email.com	F	31	→ 3944567890
gianniBianchi	Gianni	Bianchi	gianni.bianchi@email.com	M	42	→ 3933456789
kkkkk	vale	lucia	v.hgfd@studenti.unisa.it	F	0	→ N/D
luciaVerdi	Lucia	Verdi	lucia.verdi@email.com	F	28	→ 3922345678
marioRossi	mario	Rossi	marioRossi@gmail.com	M	0	→ N/D
paoloBlu	Paolo	Blu	paolo.blu@email.com	M	47	→ 3955678901

4. Glossario

Sigla/Termino	Definizione
Gestione Autenticazione	Modulo che governa l'accesso al sistema: registrazione, login/logout, recupero credenziali e mantenimento della sessione utente.
Gestione Catalogo Prodotti	Componente applicativa dedicata alla consultazione del catalogo, con funzioni di ricerca, filtraggio e visualizzazione delle schede prodotto.
Gestione Carrello	Insieme di funzionalità che permettono all'utente di inserire articoli nel carrello, modificarne la quantità, eliminarli e visualizzare il totale parziale.
Gestione Ordini e Pagamenti	Modulo che gestisce la fase di checkout: selezione indirizzo e metodo di pagamento, conferma acquisto e generazione dell'ordine.
Gestione Utenti e Storico	Area dedicata al cliente per gestione profilo personale e consultazione dello storico degli ordini con relativi dettagli.



Gestione Amministrativa	Sezione riservata agli amministratori per inserire, modificare e rimuovere prodotti dal catalogo, oltre a controllare ordini e vendite.
Requisiti funzionali	Nell'ambito dell'ingegneria del software è un requisito che definisce una funzione di un Sistema di uno o più dei suoi componenti, definendone il comportamento.
Catalogo	Collezione digitale degli articoli disponibili sulla piattaforma, organizzati per categoria e interrogabili tramite filtri e ricerca testuale.
Articolo (Prodotto)	Entità che rappresenta un bene venduto nel sistema, descritto da informazioni tecniche (prezzo, disponibilità, materiale, immagini, ecc.).
Categoria	Classe di raggruppamento logico usata per organizzare gli articoli in sezioni omogenee e migliorare la navigazione del catalogo.
Carrello	Struttura temporanea associata all'utente che memorizza gli articoli selezionati e le quantità prima della conferma d'acquisto.
Checkout	Procedura guidata che porta dalla revisione del carrello alla creazione dell'ordine, passando per indirizzo e pagamento.
Ordine	Registrazione persistente di un acquisto completato, contenente articoli, quantità, totale, indirizzo scelto e stato dell'operazione.
Riepilogo ordine	Schermata di sintesi che mostra prodotti, prezzi e dati inseriti prima della conferma definitiva del pagamento.
Recensione	Opinione lasciata da un cliente su un prodotto acquistato, espressa con voto e commento testuale.
Metodo di pagamento	Informazione di pagamento memorizzata dal cliente e riutilizzabile durante il checkout per completare l'acquisto.