

Progetto: Fitness Ready

Sommario

[**1 – Ideazione ed analisi dei requisiti** 1](#_Toc41473299)

[1.1 – Requisiti 1](#_Toc41473300)

[1.2 – Obiettivi e casi d’uso 2](#_Toc41473301)

[1.3 – Modello dei casi d’uso 3](#_Toc41473302)

[**UC1: Registrazione Cliente** 3](#_Toc41473303)

[**UC2: Login Utente** 4](#_Toc41473304)

[**UC3: Effettua Acquisto** 5](#_Toc41473305)

[**UC4: Modifica Ordine** 6](#_Toc41473306)

[**UC5: Modifica Dati** 6](#_Toc41473307)

[**UC6: Visualizza Scheda** 7](#_Toc41473308)

[**UC7: Gestisci Prenotazioni, CRUD** 7](#_Toc41473309)

[**UC8: Gestisci Prodotti, CRUD** 8](#_Toc41473310)

[**UC9: Gestisci Schede, CRUD** 8](#_Toc41473311)

[**UC10: Gestisci Promozioni, CRUD** 9](#_Toc41473312)

[**UC11: Altera Stato Promozione** 9](#_Toc41473313)

[1.4 – Documento di Visione 10](#_Toc41473314)

[1.5 – Regole di business 10](#_Toc41473315)

[1.6 – Glossario 10](#_Toc41473316)

# **1 – Ideazione ed analisi dei requisiti**

## – Requisiti

Una società per la vendita di integratori alimentari e attrezzature per il fitness, per invogliare i potenziali clienti ad acquistare i propri prodotti, richiede la realizzazione di un’applicazione software che, riferendosi ai dati inseriti in fase di registrazione, oltre a fornire uno shop online per la vendita dei suddetti prodotti, assegni automaticamente ai clienti un piano di esercizi ed una dieta alimentare da seguire, in base all’obiettivo che essi intendano raggiungere (definizione muscolare o aumento della massa muscolare).

Tale applicazione dovrà essere gestita da un apposito addetto della suddetta società, avente le adeguate conoscenze fisico-alimentari, a cui saranno date delle credenziali che gli garantiranno i privilegi d’amministratore con cui gestire i servizi offerti ai clienti. Inoltre, l’applicazione richiederà periodicamente al cliente registrato il reinserimento dei dati riguardanti le sue misure fisiche in modo tale che il sistema effettui tutti i controlli necessari e fornisca un eventuale nuova scheda fitness da seguire per l’obiettivo prescelto.

Nello specifico, tra le funzioni dell’applicazione, si ha che:

* L’amministratore deve poter inserire, controllare, ed eventualmente modificare (es. in caso d’errore) i prodotti venduti nello shop.
* L’amministratore deve poter inserire nuove schede fitness per i clienti oltre che, eventualmente, modificarle od eliminarle.
* L’amministratore deve poter creare e gestire promozioni sui prodotti presenti a suo piacimento.
* Il cliente deve poter visualizzare l’elenco di tutti prodotti presenti nello shop e ricercare quelli di suo interesse per l’acquisto.
* Il cliente deve poter prenotare un prodotto desiderato qualora non fosse momentaneamente disponibile.
* Il cliente può decidere, in qualsiasi momento, di modificare i suoi dati personali con conseguente assegnazione di una nuova scheda di esercizi e nuova dieta.
* Il cliente deve poter visualizzare la propria scheda fitness in qualsiasi momento.
* Il cliente, una volta effettuato un acquisto, deve poter modificare (es. in caso di errato inserimento) i dati relativi all’ordine d’acquisto effettuato.
* Il cliente può ottenere dei gettoni virtuali utilizzabili all’interno della stessa applicazione che verranno attribuiti dal sistema in diversi casi (*vedi paragrafo 1.4 – Regole di business*).

## – Obiettivi e casi d’uso

Tramite i requisiti precedentemente elencati è possibile individuare l’attore principale che eseguirà le varie operazioni attraverso il sistema e gli obiettivi che egli intende portare a termine tramite il suo utilizzo, da cui si ricavano i seguenti relativi casi d’uso principali:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Attore | Obiettivo | Caso d’uso |
| Cliente | Registrazione del cliente all’interno del sistema | UC1: Registrazione Cliente |
| Utente (Cliente / Amministratore) | Accesso del generico utente al sistema per usufruire dei servizi forniti dal sistema stesso | UC2: Login Utente |
| Cliente | Acquisto di un prodotto disponibile nell’elenco visualizzabile nella sezione apposita con annesso calcolo di sconti e promozioni (qualora ci siano) | UC3: Effettua Acquisto |
| Cliente | Modifica dei dati di spedizione dell’ordine | UC4: Modifica Ordine |
| Cliente | Modifica dei dati inseriti dal cliente per ottenere una nuova scheda fitness più consona alle sue esigenze | UC5: Modifica Dati |
| Cliente | Visualizzare le informazioni relative alla propria scheda fitness in qualsiasi momento per evitare il dimenticarsi dei suggerimenti dati dal sistema | UC6: Visualizza Scheda |
| Cliente | Gestione delle prenotazioni del cliente (creazione, visione, aggiornamento, rimozione di una determinata prenotazione) | UC7: Gestisci Prenotazioni  (CRUD) |
| Amministratore | Inserimento, rimozione, ricerca o modifica di un prodotto nell’elenco | UC8: Gestisci Prodotti (CRUD) |
| Amministratore | Inserimento, rimozione, ricerca o modifica di una scheda fitness | UC9: Gestisci Schede (CRUD) |
| Amministratore | Creare, ricercare, modificare o rimuovere una promozione | UC10: Gestisci Promozioni (CRUD) |
| Amministratore | Applicazione di promozioni o sconti a determinati prodotti secondo la descrizione delle promozioni stesse create in precedenza | UC11: Altera Stato Promozione |

## – Modello dei casi d’uso

Tra i casi d’uso determinati in precedenza, si è deciso arbitrariamente di descrivere dettagliatamente i casi *Registrazione Cliente*, *Login Utente* ed *Effettua Acquisto* mentre i rimanenti saranno descritti in formato breve.

### **UC1: Registrazione Cliente**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome del caso d’uso** | UC1: Registrazione Cliente |
| **Portata** | Applicazione Fitness Ready |
| **Livello** | Obiettivo Utente |
| **Attore primario** | Cliente |
| **Parti interessate** | * **CLIENTE**: vuole effettuare la registrazione al sistema software Fitness Ready. * **SISTEMA**: vuole tutte le informazioni necessarie relative al nuovo cliente da registrare. |
| **Precondizioni** | Il cliente non deve essere presente nella memoria del sistema. |
| **Garanzia di successo** | Corretta memorizzazione del cliente all’interno del sistema. |
| **Scenario principale di successo** | 1. Il cliente richiede al sistema di poter effettuare la registrazione tramite l’opzione appositamente predisposta. 2. Il sistema richiede al cliente la compilazione degli appositi campi (nome, cognome, e-mail, password, altezza, peso, ecc.). 3. Il cliente inserisce i dati. 4. Il sistema effettua un controllo sull’e-mail, per vedere se esiste già una registrazione a suo carico, ed un confronto tra i campi “password” e “ridigita password” appena compilati. 5. Il sistema notifica al cliente l’avvenuta registrazione mostrando un messaggio a schermo ed assegna automaticamente una scheda fitness e 5 gettoni al suo profilo. |
| **Estensioni** | 1. Il sistema rileva che l’e-mail inserita è già presente in memoria.    1. Il sistema notifica al cliente che l’e-mail inserita è già in uso e si predispone per una nuova registrazione.    2. Il cliente inserisce una nuova e-mail per effettuare la registrazione.    3. Il sistema effettua nuovamente gli appositi controlli. 2. Il sistema rileva che i campi “password” e “ridigita password” non combaciano.    1. Il sistema notifica al cliente l’incongruenza tra i due campi e si predispone per una nuova registrazione.    2. Il cliente reinserisce i dati per la registrazione.    3. Il sistema effettua nuovamente gli appositi controlli. |
| **Frequenza di ripetizioni** | L’operazione dev’essere eseguita una sola volta correttamente. |

### **UC2: Login Utente**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome del caso d’uso** | UC2: Login Utente |
| **Portata** | Applicazione Fitness Ready |
| **Livello** | Obiettivo Utente |
| **Attore primario** | Utente (Cliente / Amministratore) |
| **Parti interessate** | * **UTENTE:** vuole effettuare l’accesso per usufruire dei servizi offerti dall’applicazione Fitness Ready. * **SISTEMA**: vuole tutti i dati necessari per riconoscere ed autenticare l’utente. |
| **Precondizioni** | L’utente deve essere già presente all’interno della memoria del sistema. |
| **Garanzia di successo** | Accesso completo ai servizi offerti dall’applicazione secondo i privilegi in possesso dell’utente che ha effettuato il login. |
| **Scenario principale di successo** | 1. L’utente richiede l’accesso al sistema ed i suoi servizi tramite il form di login predisposto dall’applicazione. 2. Il sistema richiede i dati dell’utente da lui inseriti in fase di registrazione (e-mail e password). 3. L’utente inserisce i propri dati. 4. Il sistema notifica al cliente l’avvenuto accesso tramite un messaggio di benvenuto, suggerendo di visualizzare per prima cosa la propria scheda [*vedi caso d’uso Visualizza Scheda*], e successivamente mostra la schermata principale. |
| **Estensioni** | 1. Il sistema rileva che i dati inseriti dall’utente sono errati.    1. Il sistema mostra all’utente un messaggio d’errore e predispone un nuovo form di login. |
| **Frequenza di ripetizioni** | Ogni qual volta l’utente ha bisogno di accedere all’applicazione Fitness Ready. |

### **UC3: Effettua Acquisto**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome del caso d’uso** | UC3: Effettua Acquisto |
| **Portata** | Applicazione Fitness Ready |
| **Livello** | Obiettivo Utente |
| **Attore primario** | Cliente |
| **Parti interessate** | * **CLIENTE**: vuole acquistare un prodotto presente nello shop ed in caso di sua momentanea indisponibilità avere la possibilità di prenotarlo. * **SISTEMA**: vuole rendere l’acquisto da parte del cliente semplice e veloce oltre che tenere traccia degli acquisti da lui effettuati. |
| **Precondizioni** | Il cliente ha effettuato il login al sistema. |
| **Garanzia di successo** | Il cliente è riuscito ad acquistare il/i prodotto/i desiderato mentre il sistema ha aggiornato le informazioni relative ai prodotti stessi. |
| **Scenario principale di successo** | 1. Il cliente sceglie l’opzione di acquisto. 2. Il sistema mostra l’elenco dei prodotti disponibili con le relative informazioni d’interesse per il cliente (nome, prezzo, disponibilità, ecc.). 3. Il cliente ricerca il prodotto desiderato, lo seleziona e preme il pulsante di acquisto. 4. Il sistema controlla la disponibilità del prodotto e, se disponibile, lo inserisce nel carrello, successivamente chiede al cliente se desidera acquistare un altro prodotto o procedere all’acquisto di quelli scelti. 5. I passi dal 2 al 4 vengono ripetuti finché il cliente non decide di procedere all’acquisto. 6. Il sistema riepiloga le informazioni dell’ordine, ne calcola il totale applicando eventuali promozioni, mostra il risultato al cliente e chiede conferma per l’acquisto. 7. Il cliente conferma l’acquisto. 8. Il sistema richiede i dati per il pagamento e la consegna del/dei prodotto/i (tra cui il metodo di pagamento, se con carta o con gettoni). 9. Il cliente inserisce i dati necessari a completare l’acquisto. 10. Il sistema notifica che l’acquisto è andato a buon fine. |
| **Estensioni** | 1. In qualsiasi momento il cliente decide di annullare l’acquisto tornando alla schermata principale. 2. Il sistema rileva la momentanea indisponibilità del prodotto selezionato dal cliente.    1. Il sistema notifica al cliente l’indisponibilità del prodotto e ne impedisce l’inserimento nel carrello.    2. Il sistema consente al cliente di prenotare il prodotto [*vedi caso d’uso Gestisci Prenotazioni*]. |
| **Frequenza di ripetizioni** | Ogni qual volta il cliente desidera acquistare uno o più prodotti. |

### **UC4: Modifica Ordine**

*Scenario Principale*

1. Il cliente vuole modificare i dati relativi agli ordini da lui effettuati.
2. Il sistema mostra gli ordini effettuati dal cliente, con i vari dettagli, e predispone l’inserimento del codice identificativo dell’ordine da modificare.
3. Il cliente inserisce il codice identificativo dell’ordine di cui intende modificare i dati.
4. Il sistema richiede l’inserimento dei nuovi dati di spedizione (indirizzo, città, ecc.).
5. Il cliente inserisce i dati richiesti dal sistema e dà conferma dell’inserimento.
6. Il sistema attua le modifiche e notifica l’avvenuta modifica.

*Scenari Secondari*

1. Il sistema rileva che il cliente non ha effettuato nessun ordine.
   1. Il sistema notifica al cliente che non sono stati effettuati ordini.
2. Il sistema rileva che il codice dell’ordine da modificare inserito non è presente.
   1. Il sistema mostra al cliente un messaggio d’errore e predispone l’inserimento di un nuovo codice identificativo.

### **UC5: Modifica Dati**

*Scenario Principale*

1. Il cliente vuole modificare i suoi dati personali e ricevere una nuova scheda fitness.
2. Il sistema mostra al cliente le informazioni da lui inserite in fase di registrazione.
3. Il cliente aggiorna i suoi dati personali e dà conferma.
4. Il sistema attua l’aggiornamento dei dati e notifica con un messaggio l’avvenuta modifica.

*Scenario Secondario*

1. Il sistema, automaticamente passato l’intervallo di tempo definito all’interno della scheda fitness attribuita al cliente (cioè il campo “periodo di allenamento”), richiede l’aggiornamento dei dati fisici personali per verificare i progressi (o peggioramenti) fatti dall’utente.
   1. Il cliente, qualora abbia avuto dei cambiamenti fisici, aggiorna i dati richiesti dal sistema.
2. Il sistema rileva un errore d’inserimento nei dati, lo notifica al cliente e si predispone per un altro aggiornamento.

### **UC6: Visualizza Scheda**

1. Il cliente vuole visualizzare i dettagli della scheda fitness che gli è stata assegnata in fase di registrazione o in seguito alla modifica dei propri dati personali.
2. Il sistema recupera la scheda fitness associata al cliente che ha effettuato la richiesta e ne mostra i dettagli.

### **UC7: Gestisci Prenotazioni, CRUD**

*Scenario Principale*

1. Il cliente, a causa della mancanza del prodotto selezionato, vuole inserire una nuova prenotazione.
2. Il sistema prende i dati d’interesse relativi al prodotto selezionato e chiede conferma al cliente per effettuare la prenotazione.
3. Il cliente dà la conferma.
4. Il sistema effettua la prenotazione e lo notifica al cliente.

*Scenari Secondari*

1. Il cliente vuole modificare una prenotazione.
   1. Il sistema mostra a schermo i dettagli della prenotazione.
   2. Il cliente modifica i campi che intende aggiornare e dà la conferma.
   3. Il sistema attua le modifiche e riporta il cliente alla schermata principale.
2. Il cliente vuole eliminare una prenotazione.
   1. Il sistema mostra l’elenco delle prenotazioni
   2. Il cliente seleziona la prenotazione che intende eliminare e dà la conferma.
   3. Il sistema elimina la prenotazione, attua il rimborso e lo notifica al cliente.

### **UC8: Gestisci Prodotti, CRUD**

*Scenario Principale*

1. L’amministratore vuole aggiungere un prodotto all’elenco.
2. Il sistema richiede l’inserimento delle informazioni relative al prodotto da aggiungere.
3. L’amministratore inserisce le informazioni.
4. Il sistema aggiunge il prodotto descritto all’elenco di quelli disponibili.

*Scenari Secondari*

1. L’amministratore vuole ricercare un prodotto nell’elenco.
   1. Il sistema mostra l’elenco dei prodotti presenti in memoria.
   2. L’amministratore seleziona il prodotto ricercato.
   3. Il sistema mostra una schermata con il dettaglio dei dati relativi al prodotto ricercato.
2. L’amministratore vuole aggiornare le informazioni relative ad un prodotto nell’elenco.
   1. Il sistema mostra a schermo i dettagli relativi al prodotto.
   2. L’amministratore modifica i campi che intende aggiornare e dà la conferma.
   3. Il sistema attua le modifiche e riporta l’amministratore alla schermata iniziale.
3. L’amministratore vuole eliminare un prodotto dall’elenco.
   1. Il sistema mostra l’elenco dei prodotti presenti in memoria.
   2. L’amministratore seleziona il prodotto che intende eliminare e dà conferma.
   3. Il sistema elimina il prodotto dall’elenco e lo notifica all’amministratore.

### **UC9: Gestisci Schede, CRUD**

*Scenario Principale*

1. L’amministratore vuole aggiungere una scheda fitness a quelle possibili da attribuire ai clienti.
2. Il sistema richiede l’inserimento dei dati della scheda fitness da aggiungere.
3. L’amministratore inserisce i dati richiesti.
4. Il sistema aggiunge la scheda fitness a quelle già esistenti.

*Scenari Secondari*

1. L’amministratore vuole aggiornare le informazioni relative ad una scheda fitness esistente.
   1. Il sistema mostra a schermo i dettagli relativi alla scheda fitness selezionata.
   2. L’amministratore modifica i campi che intende aggiornare e dà la conferma.
   3. Il sistema attua le modifiche e riporta l’amministratore alla schermata iniziale.
2. L’amministratore vuole eliminare una scheda fitness dall’elenco.
   1. Il sistema mostra l’elenco delle schede fitness presenti in memoria e chiede quale s’intende eliminare.
   2. L’amministratore seleziona la scheda fitness che intende eliminare e dà conferma.
   3. Il sistema elimina la scheda fitness dall’elenco e lo notifica all’amministratore.

### **UC10: Gestisci Promozioni, CRUD**

*Scenario Principale*

1. L’amministratore vuole aggiungere una promozione.
2. Il sistema richiede l’inserimento dei dati relativi alla promozione.
3. L’amministratore inserisce i suddetti dati.
4. Il sistema inserisce la promozione nel corrispondente elenco con stato “Non Attiva”.

*Scenari Secondari*

1. L’amministratore vuole modificare una promozione.
   1. Il sistema mostra i dettagli relativi alla promozione.
   2. L’amministratore modifica i campi che intende aggiornare e dà la conferma.
   3. Il sistema attua le modifiche e riporta l’amministratore alla schermata principale.
2. L’amministratore vuole eliminare una promozione.
   1. Il sistema mostra le promozioni attualmente presenti.
   2. L’amministratore seleziona la promozione che intende eliminare e dà la conferma.
   3. Il sistema elimina la promozione e lo notifica all’amministratore.

### **UC11: Altera Stato Promozione**

*Scenario Principale*

1. L’amministratore vuole rendere “Attiva” una promozione creata in precedenza.
2. Il sistema mostra le promozioni esistenti con stato “Non Attiva”.
3. L’amministratore seleziona la promozione da attivare e dà conferma.
4. Il sistema attiva la promozione

*Scenario Secondario*

1. L’amministratore vuole rendere “Non Attiva” una promozione.
   1. Il sistema mostra le promozioni esistenti con stato “Attiva”.
   2. L’amministratore seleziona la promozione da disattivare e dà conferma.
   3. Il sistema disattiva la promozione.

## 1.4 – Documento di Visione

Contemporaneamente alla redazione di questo stesso file inerente all’ideazione viene compilata una bozza provvisoria del documento di Visione (vedere il file .docx Documento di Visione). Durante lo sviluppo del progetto nelle successive iterazioni le informazioni trattate saranno aggiornate progressivamente fino all’ottenimento di un file definitivo.

## 1.5 – Regole di business

Di seguito viene presentato l’elenco delle regole utilizzate per gestire gli acquisti dei prodotti da parte dei clienti tramite l’uso dell’applicazione Fitness Ready:

* **R1**: al cliente verranno attribuiti dei gettoni spendibili all’interno dell’applicazione Fitness Ready nei seguenti casi:
  + 5 gettoni al momento della propria registrazione all’applicazione Fitness Ready.
  + 1 gettone per ogni ordine con totale spesa articoli superiore ai 5€.
  + 10 gettoni per ogni ordine con totale spesa articoli superiore ai 30€.
* **R2**: ad ogni acquisto di uno o più prodotti vengono aggiunti 10€ all’importo totale per coprire le spese di spedizione.
* **R3**: se il prezzo totale dei prodotti acquistati supera i 35€ la spedizione è gratuita.

## 1.6 – Glossario

Vengono qui di seguito riportati i termini più significativi ai fini del progetto e le relative definizioni.

* **Fitness Ready**: nominativo usato per indicare l’applicazione software ideata per l’attribuzione di schede fitness e la vendita dei prodotti della società che ha richiesto il suo sviluppo.
* **Sistema**: termine generico utilizzato per indicare l’applicazione Fitness Ready in maniera rapida e sintetica.
* **Utente**: generico utilizzatore dell’applicazione Fitness Ready.
* **Cliente**: persona fisica registrata in memoria dall’applicazione Fitness Ready con l’intendo di usufruire dei servizi offerti dalla suddetta applicazione.
* **Amministratore**: utente con privilegi speciali, già presente in memoria, scelto dalla società richiedente lo sviluppo dell’applicazione con le adeguate competenze fisico-alimentari per la gestione dell’applicazione Fitness Ready.
* **Scheda fitness**: scheda tecnica redatta dall’amministratore ed attribuita automaticamente dal sistema ai clienti correttamente registrati all’applicazione Fitness Ready, contente un piano di esercizi fisici ed una dieta da seguire per raggiungere l’obiettivo prefissatosi.
* **Prodotto**: termine generico utilizzato per indicare gli articoli, come integratori alimentari, cibi proteici ed attrezzature sportive, prodotti dalla società commissionante lo sviluppo dell’applicazione Fitness Ready e venduti all’interno della stessa.
* **Notifica**: messaggio generato dall’applicazione Fitness Ready per confermare il successo o il fallimento di una generica operazione eseguita tramite il suo utilizzo.