Fitness Ready: Iterazione 1

Sommario

[Riepilogo iterazione 1 1](#_Toc49682665)

[Modello dei casi d’uso 1](#_Toc49682666)

[UC1: Registrazione Cliente 2](#_Toc49682667)

[UC2: Login Utente 3](#_Toc49682668)

[UC3: Effettua Acquisto 3](#_Toc49682669)

[UC4: Visualizza Acquisti 5](#_Toc49682670)

[UC5: Modifica Ordine 5](#_Toc49682671)

[UC6: Modifica Dati 6](#_Toc49682672)

[UC7: Visualizza Scheda 6](#_Toc49682673)

[UC8: Gestisci Prenotazioni, CRUD 7](#_Toc49682674)

[UC9: Gestisci Prodotti, CRUD 7](#_Toc49682675)

[UC10: Gestisci Schede, CRUD 8](#_Toc49682676)

[UC11: Gestisci Promozioni, CRUD 8](#_Toc49682677)

[UC12: Altera Stato Promozione 9](#_Toc49682678)

[Modello di Dominio 10](#_Toc49682679)

[Diagrammi di sequenza di sistema 11](#_Toc49682680)

[UC1 11](#_Toc49682681)

[UC2 11](#_Toc49682682)

[UC3 12](#_Toc49682683)

[UC4 13](#_Toc49682684)

[Modello di progetto 13](#_Toc49682685)

[Diagrammi di sequenza/comunicazione 13](#_Toc49682686)

[UC1 14](#_Toc49682687)

[UC2 15](#_Toc49682688)

[UC3 15](#_Toc49682689)

[UC4 17](#_Toc49682690)

[Diagramma delle classi 17](#_Toc49682691)

# Riepilogo iterazione 1

In questa iterazione vengono implementati, aggiornati e descritti dettagliatamente i casi d’uso *UC1: Registrazione Cliente*, *UC2: Login Utente*, *UC3: Effettua Acquisto* e *UC4: Visualizza Acquisti* (presenti nel modello dei casi d’uso).

Per quanto riguarda il caso d’uso *UC3: Effettua Acquisto*, alcune delle funzionalità descritte nel suo dettaglio, come l’inserimento dei dati necessari per la creazione dell’ordine (cioè indirizzo di spedizione, metodo di pagamento, ecc.) o l’aggiunta di gettoni al proprio profilo una volta effettuato l’acquisto, non sono ancora state implementate poiché ci si è concentrati sulla creazione ed il salvataggio del solo acquisto (con le relative informazioni) e sull’aggiornamento dei dati relativi ai prodotti una volta concluso quest’ultimo. Per questa stessa ragione non è stata ancora implementata nemmeno la funzione di assegnazione di una scheda fitness al cliente registrato al sistema. Tali funzionalità, considerate momentaneamente di secondaria importanza, verranno aggiunte in seguito nelle successive iterazioni.

Grazie ai test effettuati con il supporto delle librerie JUnit sui principali metodi elaborati in questa iterazione, per l’implementazione dei casi d’uso precedentemente indicati, è stato possibile correggere e migliorare il codice sorgente dell’applicazione ancora in via di sviluppo. Per poter effettuare i test sopracitati è stata introdotta un’apposita classe StartUp, non facente parte del dominio, che all’avvio dell’applicazione fornisce alcuni dati con cui lavorare (ulteriori dettagli riguardanti il testing effettuato in questa iterazione sono reperibili nel file “*Testing.docx*” all’interno della cartella “*2 - Iterazione 1*” di tale progetto).

# Modello dei casi d’uso

Di seguito viene riportato il modello dei casi d’uso ottenuto fin ora con la descrizione dettagliata dei casi d’uso trattati in questa iterazione, ovvero UC1, UC2, UC3 e UC4 ed i restanti in forma 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 e da conferma. 4. Il sistema effettua un controllo sul corretto inserimento dei dati utente, sull’e-mail inserita, per vedere se esiste già una registrazione a suo carico, ed un confronto tra i campi “Password” e “Conferma 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 “Conferma 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. 3. Il sistema rileva che alcuni campi non sono stati compilati.    1. Il sistema notifica al cliente la presenza di campi vuoti e permette di riempirli.    2. Il cliente inserisce i dati mancanti.    3. Il sistema effettua nuovamente gli appositi controlli. |
| **Frequenza di ripetizioni** | L’operazione dev’essere eseguita una sola volta correttamente per ogni nuovo utente. |

## 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’avvertimento e consente la correzione dei dati.    2. L’utente corregge i dati errati.    3. Il sistema effettua nuovamente gli appositi controlli. |
| **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. * **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 ed in caso di sua momentanea indisponibilità avere la possibilità di prenotarlo. |
| **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 “Acquista Prodotto” nel menù “Acquista”. 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 aggiunta al carrello. 4. Il sistema chiede la quantità desiderata del prodotto scelto, effettua un confronto con la disponibilità del prodotto e, se disponibile, lo inserisce nel carrello. 5. I passi dal 2 al 4 vengono ripetuti finché il cliente non decide di procedere all’acquisto spostandosi sul carrello. 6. Il sistema riepiloga le informazioni dell’ordine, ne calcola il totale applicando in automatico eventuali promozioni, mostra il risultato al cliente e attende la conferma dell’acquisto. 7. Il cliente conferma l’acquisto tramite il pulsante “Acquista”. 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 aggiorna sia la lista acquisti del cliente, le disponibilità dei prodotti e notifica che l’acquisto è andato a buon fine. |
| **Estensioni** | 1. In qualsiasi momento il cliente decide di annullare l’acquisto tramite il tasto “Annulla Acquisto” e ritorna 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*]. 3. Il cliente decide di rimuovere un prodotto presente nel carrello selezionandolo nella tabella di riepilogo ed usando il tasto “Rimuovi Prodotto”. 4. Il sistema rimuove il prodotto selezionato e ricalcola il totale dovuto per l’acquisto. 5. Il cliente decide di modificare la quantità di un prodotto nel carrello selezionandolo nella tabella di riepilogo ed usando il tasto “Modifica Quantità”. 6. Il sistema richiede la nuova quantità desiderata per il prodotto selezionato, effettua un confronto con la sua disponibilità e, se disponibile, effettua la modifica per poi ricalcolare il totale dovuto per l’acquisto. |
| **Frequenza di ripetizioni** | Ogni qual volta il cliente desidera acquistare uno o più prodotti. |

## UC4: Visualizza Acquisti

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome del caso d’uso** | UC4: Visualizza Acquisti |
| **Portata** | Applicazione Fitness Ready |
| **Livello** | Obiettivo Utente |
| **Attore primario** | Cliente |
| **Parti interessate** | * **CLIENTE**: vuole visualizzare il proprio storico acquisti con i vari dettagli ad essi legati. * **SISTEMA**: vuole mostrare gli acquisti effettuati relativi al cliente che ha effettuato il login. |
| **Precondizioni** | Il cliente deve aver effettuato almeno un acquisto [*vedi caso d’uso Effettua Acquisto*]. |
| **Garanzia di successo** | Stampa di tutti gli acquisti eseguiti dal cliente. |
| **Scenario principale di successo** | 1. Il cliente sceglie l’opzione “Visualizza Acquisti” nel menù “Acquista”. 2. Il sistema recupera e stampa a video l’elenco di tutti gli acquisti effettuati dal cliente comprensivi di dettagli sui singoli prodotti acquistati, totale pagato e data ed ora di esecuzione. |
| **Frequenza di ripetizioni** | Ogni volta che il cliente vuole visualizzare i suoi acquisti. |

## UC5: 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.

## UC6: 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.

## UC7: 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.

## UC8: 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.

## UC9: 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.

## UC10: 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.

## UC11: 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.

## UC12: 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.

# Modello di Dominio

A seguire è riportato il modello di dominio ottenuto in questa iterazione con relativa spiegazione breve delle entità che lo costituiscono (per apprezzarne maggiormente i dettagli se ne consiglia la visualizzazione attraverso il file “*Iterazione 1.asta*”).

Immagine che contiene screenshot

Descrizione generata automaticamente

* **FitnessReady**: classe rappresentante l’applicazione Fitness Ready in via di sviluppo.
* **Amministratore**: classe rappresentante l’amministratore del sistema Fitness Ready.
* **Cliente**: classe rappresentante il cliente che usufruisce dei servizi offerti dal sistema.
* **Catalogo**: classe rappresentante l’elenco dei prodotti venduti attraverso il sistema.
* **Prodotto**: classe rappresentante il singolo prodotto in vendita attraverso il sistema.
* **Carrello**: classe rappresentante l’insieme dei prodotti selezionati dal cliente per l’acquisto.
* **RigaCarrello**: classe contenente i dettagli relativi ad uno specifico prodotto selezionato dal cliente per il suo acquisto.
* **Acquisto**: classe rappresentate l’acquisto effettuato da un cliente attraverso il sistema Fitness Ready.
* **RigaAcquisto**: classe contente i dettagli relativi ad uno specifico prodotto di un determinato acquisto effettuato attraverso il sistema Fitness Ready.

# Diagrammi di sequenza di sistema

Di seguito vengono mostrati i diagrammi di sequenza di sistema relativi ad i casi d’uso trattati in quest’iterazione per una maggiore comprensione della successione di operazioni coinvolte per ciascun caso d’uso (per apprezzarne maggiormente i dettagli se ne consiglia la visualizzazione attraverso il file “*Iterazione 1.asta*”).

## UC1

Immagine che contiene screenshot

Descrizione generata automaticamente

## UC2

Immagine che contiene screenshot

Descrizione generata automaticamente

## UC3

Immagine che contiene screenshot

Descrizione generata automaticamente

## UC4

Immagine che contiene screenshot

Descrizione generata automaticamente

# Modello di progetto

## Diagrammi di sequenza/comunicazione

Di seguito sono riportati i diagrammi di sequenza che esplicitano le interazioni tra le varie entità coinvolte dalle diverse operazioni per ciascun caso d’uso trattato in quest’iterazione (per apprezzarne maggiormente i dettagli se ne consiglia la visualizzazione attraverso il file “*Iterazione 1.asta*”).

### UC1

#### Registrazione di un cliente al sistema Fitness Ready

Immagine che contiene mappa, screenshot

Descrizione generata automaticamente

### UC2

#### Login di un utente registrato al sistema Fitness Ready

Immagine che contiene screenshot

Descrizione generata automaticamente

### UC3

#### Aggiunta di un prodotto al carrello del cliente

Immagine che contiene screenshot, mappa

Descrizione generata automaticamente

#### Esecuzione ed aggiunta di un acquisto alla lista acquisti del cliente

Immagine che contiene screenshot

Descrizione generata automaticamente

Immagine che contiene screenshot

Descrizione generata automaticamente

### UC4

#### Visualizzazione lista acquisti di un cliente

Immagine che contiene screenshot

Descrizione generata automaticamente

## Diagramma delle classi

Di seguito è riportato il diagramma delle classi ottenuto in quest’iterazione che mostra i collegamenti tra le varie entità software dell’applicazione raggiunta fin ora (per apprezzarne maggiormente i dettagli se ne consiglia la visualizzazione attraverso il file “*Iterazione 1.asta*”).

Immagine che contiene screenshot

Descrizione generata automaticamente