



Problem Statement

Versione	1.1
Data	04/10/2019
Destinatario	Prof. Andrea De Lucia
Presentato da	Riccardo Martiniello Davide Cresci Alessio Rizzolo Giuseppe Caiazzo



Sommario

1.1.1	Dominio del Problema.....	3
1.1.2	Audience	3
1.2	Scenari.....	4
1.3	Requisiti funzionali.....	8
1.3.1	Gestione dell'autenticazione	8
1.3.2	Gestione dell'acquisto	8
1.3.3	Gestione del carrello	8
1.3.4	Gestione del cliente	8
1.3.5	Gestione del magazzino	8
1.3.6	Gestione marketing	9
1.3.7	Visualizzazione statistiche	9
1.3.8	Gestione utenti.....	9
1.4	Requisiti non funzionali	9
1.4.1	Usability	9
1.4.2	Rielability	9
1.4.3	Performance.....	9
1.4.4	Security.....	9
1.4.5	Supportability.....	10
1.5	Ambiente di destinazione.....	10

1.1.1 Dominio del Problema

Negli ultimi anni si sta sviluppando sempre di più la tendenza ad acquistare prodotti online favorendo quindi, una espansione sempre più crescente dei siti di e-commerce. Sono tanti i vantaggi per le persone che decidono di usufruire di questi siti: la comodità di ricevere la merce direttamente a casa propria, la possibilità di comparare rapidamente le varie proposte di mercato, il vantaggio di acquistare prodotti di nicchia difficilmente reperibili altrove e non ultimo, l'opportunità di usufruire di sconti e promozioni vantaggiose. Uno dei prodotti maggiormente richiesto dalle varie tipologie di acquirenti è sicuramente quello che riguarda il reparto abbigliamento. Per questo motivo, per soddisfare tali richieste della clientela si è deciso di modellare un e-commerce per la gestione di un negozio online specializzato nella vendita di capi di abbigliamento.

Sono molteplici i siti e-commerce già esistenti che rispondono alle esigenze delle varie tipologie di utenti e che gestiscono un negozio online specializzato nella vendita di capi di abbigliamento come Zalando, Mec Shopping ed altri. Sulla falsa riga di questi siti di e-commerce abbiamo deciso di realizzare "Dress-Store", un sito e-commerce semplice e facile da utilizzare con tante funzionalità per migliorare sempre di più l'esperienza di coloro che decidono di visitarlo.

Il sito, in particolare, offrirà diverse funzionalità quali: affidare un acquisto ad un corriere, permettere ad un addetto di monitorare lo stato del magazzino, che si occuperà dell'approvvigionamento dello stesso, inserimento di offerte da parte di un gestore e la possibilità di effettuare controlli statistici sui prodotti venduti.

1.1.2 Audience

Il sito è rivolto a persone di ogni età . Il nostro obiettivo è garantire semplicità a coloro che hanno intenzione di acquistare prodotti in maniera rapida e senza molte pretese e allo stesso tempo offrire un'ampia scelta a chi cerca prodotti più specifici.

1.2 Scenari

Nome scenario:	Acquisto di una felpa
Attori partecipanti	Luigi: utente registrato. Davide: magazziniere. Mario: corriere
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> • Luigi non avendo tempo a disposizione per andare a comprare i vestiti in un negozio fisico, trova online il sito Dress-Store. Si cimenta nell'acquisto di un capo d'abbigliamento ma scopre che per fare ciò, bisogna registrarsi, Luigi, quindi, provvede alla registrazione fornendo tutte le informazioni richieste. • Naviga nella sezione relativa ai capi di abbigliamento per uomini. • Nella schermata in cui si trova, Luigi può visualizzare un'ampia gamma di capi d'abbigliamento che il sito propone: giacche, pantaloni, camicie e felpe. • Luigi scorre i vari modelli di felpe; • Luigi seleziona il modello della sua marca preferita. • Visualizza una nuova pagina contenente le varie informazioni relative al capo di abbigliamento selezionato. • Visualizza una schermata con tutte le taglie disponibili. • Luigi sceglie la L. • Luigi aggiunge l'articolo desiderato al carrello. • Luigi viene informato che l'articolo da lui scelto è stato inserito correttamente nel carrello. • Luigi viene indirizzato ad una pagina che gli permette di concludere l'acquisto. • Luigi decide di concludere l'ordine.

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Nella pagina relativa al completamento dell'acquisto, gli viene chiesto di esprimere la sua preferenza per la spedizione. Nella fattispecie, gli viene chiesto se procedere con la spedizione <i>standard</i> o <i>veloce</i> (a cui va aggiunto un costo extra).• Luigi opta per la spedizione standard.• Luigi inserisce le informazioni della sua carta di credito essenziali per concludere l'acquisto.• Luigi conferma la transazione.• Luigi viene reindirizzato in una pagina contenente il riepilogo dell'acquisto.• Luigi conferma l'acquisto.• A questo punto, Davide, il magazziniere, riceve un avviso nella sezione a lui dedicata nel quale viene informato che è stata acquistata una felpa di tipo "standard".• Davide, una volta recuperata la felpa, la imballa e l'affida al corriere.• Luigi, nel frattempo, viene avvisato dell'avvenuta spedizione della felpa da lui acquistata.• Il corriere provvede a consegnare a Luigi la merce da lui ordinata.• Luigi riceve il prodotto ordinato. |
|--|--|

Nome scenario	Inserimento articoli nel magazzino
Attori	Davide: magazziniere, Filippo: gestore marketing
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> • Il fornitore consegna 100 camicie della marca "TomTop" di diversi colori (azzurro e nero) e di taglie diverse (S,XL,M) e 50 giacche. • Davide li sistema nella giusta sezione del magazzino e, successivamente, li inserisce nel database del sistema, non prima di aver effettuato l'accesso. • Essendo l'area del sito dedicata alla figura del magazziniere, Davide ha a disposizione le seguenti scelte: inserire un nuovo articolo o cercare tra gli articoli inseriti. • Davide, seleziona la voce "Inserisci nuovo articolo" e il sito mostra un campo nel quale è possibile inserire le voci relative alle informazioni del capo d'abbigliamento. • Davide inserisce i dati richiesti. • Una volta fatto ciò Davide conferma i dati inseriti. • Successivamente, il sito lo reindirizza nella schermata precedente e, questa volta, seleziona la voce "Cerca articolo". • Il sito propone lo stesso campo nel quale è possibile cercare un prodotto fornendo alcune informazioni. • Davide, volendo cercare una giacca, digita le informazioni richieste. • Il sito mostra una schermata con il prodotto desiderato e Davide lo seleziona.

	<ul style="list-style-type: none">• Davide visualizza una schermata con due campi: "Elimina prodotto" o "Modifica prodotto".• Davide seleziona la voce che permette di modificare il prodotto e incrementa la quantità disponibile in magazzino.• Successivamente, Filippo viene incaricato di modificare i capi di abbigliamento inseriti precedentemente da Davide.• Filippo accede alla propria area riservata inserendo le proprie credenziali.• Il sistema mostra a Filippo la possibilità di cercare un prodotto.• Filippo cerca il prodotto da modificare.• Il sito mostra a Filippo dei campi nei quali inserire il codice del prodotto che vuole modificare.• Una volta fatto ciò, Filippo si trova davanti al prodotto avente come codice identificativo quello inserito precedentemente e un campo vuoto nel quale specificare il prezzo.• Filippo inserisce in un campo il prezzo di €150 e sottomette i dati.
--	--

1.3 Requisiti funzionali

1.3.1 Gestione dell'autenticazione

Il Cliente può:

- Registrarsi, inserendo i seguenti campi:
 - Nome
 - Cognome
 - Data di nascita
 - E-mail
 - Password
- Effettuare il log-in, inserendo i seguenti campi:
 - E-mail
 - Password
- Effettuare il log-out

1.3.2 Gestione dell'acquisto

Il cliente deve essere in grado di:

- Effettuare degli acquisti all'interno del sito-web
- Fare ricerche nel catalogo per cercare dei prodotti da acquistare
- Eseguire un reso

1.3.3 Gestione del carrello

Il cliente può:

- Inserire o eliminare prodotti all'interno del carrello
- Visualizzare il proprio carrello

1.3.4 Gestione del cliente

Un cliente può:

- Visualizzare il proprio profilo
- Visualizzare il proprio storico acquisti
- Modificare la modalità di pagamento (aggiungendo o eliminando eventuali carte di credito)
- Modificare la propria anagrafe personale

1.3.5 Gestione del magazzino

Il magazziniere può:

- Controllare le scorte di uno specifico prodotto
- Visualizzare i prodotti che stanno per terminare
- Modificare il numero di prodotti all'interno del database
- Comunicare l'esaurimento di un qualsiasi prodotto e rifornire il magazzino

1.3.6 Gestione marketing

Il gestore del Marketing può:

- Scegliere un prezzo quando arriva un determinato prodotto
- Aggiungere sconti promozionali ai prodotti
- Cambiare i prezzi dei prodotti
- Effettuare il rimborso se viene richiesto un reso

1.3.7 Visualizzazione statistiche

Il proprietario può eseguire le seguenti azioni:

- Visualizzare le statistiche di vendita per verificare l'andamento di un prodotto
- Controllare il guadagno
- Controllare l'archivio dei dati

1.3.8 Gestione utenti

Il proprietario può:

- Modificare gli utenti già esistenti o aggiungerne di nuovi

1.4 Requisiti non funzionali

I vincoli che il sistema deve rispettare sono:

1.4.1 Usability

Il sistema deve adottare le convenzioni classiche utilizzate dai negozi di e-commerce, ossia menu contestuali che permettono all'utente di non avere nessuna difficoltà a muoversi e comprendere il funzionamento delle attività offerte. Il sistema deve fornire feedback in modo da rendere visibile lo stato del sistema e prevenire gli errori di interazione;

1.4.2 Rielability

Il sistema deve segnalare l'inserimento di input non validi da parte dell'utente e deve garantire la persistenza e l'integrità dei dati utilizzando un DBMS, verificando dopo ogni operazione la corretta scrittura dei dati sul database;

1.4.3 Performance

Il tempo di risposta deve essere rapido. Qualora il sistema fosse sottoposto a manutenzione, l'utente deve essere avvisato con 24h di anticipo. In caso l'utente chieda chiarimenti deve ricevere una risposta in un paio d'ore massimo;

1.4.4 Security

Si deve garantire la sicurezza dei dati utilizzando un protocollo sicuro e criptando le password;

1.4.5 Supportability

Il sistema deve essere adattabile ai cambiamenti del dominio dell'applicazione e deve essere manutenibile per poter gestire nuove tecnologie o correggere difetti esistenti.

1.5 Ambiente di destinazione

Essendo un'applicazione web dovrà essere supportata dai computer connessi a Internet mediante un browser con supporto JavaScript. Il sito verrà scritto in Java e verrà utilizzato un DBMS. Necessario sarà l'utilizzo di un Server che fornisca i servizi per soddisfare le varie richieste che possono giungere. Il sito web deve poter essere eseguito su qualsiasi sistema operativo.