### 

|  |  |
| --- | --- |
| Versione | 1.0 |
| Data | 16/10/2019 |
| Destinatario | Prof. Andrea De Lucia |
| Presentato da | Riccardo Martiniello  Davide Cresci  Alessio Rizzolo  Giuseppe Caiazzo |

Requirements Analysis Document

Sommario

[1](#_Toc22320892)

[1. Introduzione 3](#_Toc22320893)

[1.1 Scopo del sistema 3](#_Toc22320894)

[1.2 Ambito del sistema 3](#_Toc22320895)

[1.3 Obiettivi e criteri di successo del progetto 3](#_Toc22320896)

[1.4 Definizioni, abbreviazioni ed acronimi 4](#_Toc22320897)

[1.5 Materiale di riferimento 4](#_Toc22320898)

[2 Sistema corrente 4](#_Toc22320899)

[3. Sistema proposto 5](#_Toc22320900)

[3.1 Descrizione del sistema 5](#_Toc22320901)

[3.2 Requisiti funzionali 5](#_Toc22320902)

[3.2.1 Gestione dell’autenticazione 5](#_Toc22320903)

[3.2.2 Gestione dell’acquisto 5](#_Toc22320904)

[3.2.3 Gestione del carrello 6](#_Toc22320905)

[3.2.4 Gestione del cliente 6](#_Toc22320906)

[3.2.5 Gestione del magazzino 6](#_Toc22320907)

[3.2.6 Gestione marketing 6](#_Toc22320908)

[3.2.7 Visualizzazione statistiche 6](#_Toc22320909)

[3.2.8 Gestione utenti 6](#_Toc22320910)

## Introduzione

## Scopo del sistema

Lo scopo del progetto Dress-Store è quello di realizzare un sito di e-commerce per la gestione di un negozio online specializzato nella vendita di capi di abbigliamento. Dress-Store è un e-commerce semplice e facile da utilizzare con tante funzionalità per migliorare sempre di più l’esperienza di coloro che decidono di visitarlo. Tra le diverse funzionalità ci sono: 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. Esistono diversi esempi di e-commerce come Zalando, Mec Shopping che dimostrano il successo e la notevole diffusione di queste tipologie di siti che stanno attirando una clientela sempre più varia.

## Ambito del sistema

Il sito può essere utilizzato da qualsiasi utente, infatti, non sono richieste competenze tecniche per l’uso. L’unica cosa necessaria è il possesso di un dispositivo che abbia una connessione ad Internet in modo tale da accedere al sito e usufruire a pieno delle funzionalità.

## Obiettivi e criteri di successo del progetto

Gli obiettivi del progetto Dress-Store sono:

* Fornire un’interfaccia user-friendly che possa agevolare l’utilizzo del sistema;
* Agevolare gli utenti nei loro acquisti tramite un carrello semplice e ben organizzato con i vari prodotti selezionati;

Criteri per il successo del sistema:

* Facilità d’uso del sito;
* Verrà utilizzato un database sicuro;
* Agevolare gli utenti registrati con la possibilità di usufruire di molteplici servizi loro riservati;
* Semplicità sarà la chiave fondamentale per attirare la clientela;

## Definizioni, abbreviazioni ed acronimi

* Dress-Store: è il nome del sito di e-commerce per la gestione di un negozio online specializzato nella vendita di capi di abbigliamento.
* Homepage: pagina iniziale del sito web.
* Form: finestra per l’inserimento dei dati
* DBMS: Acronimo Database Management System, è un sistema che permette di gestire agevolmente un database.
* DB: acronimo di Database.

## Materiale di riferimento

L’insieme del materiale di riferimento utilizzato per la realizzazione del progetto e per la stesura di questo stesso documento comprende:

* Slide del docente, reperibili sulla piattaforma.
* Libro di testo “Object-Oriented Software Engineering – Using UML, Patterns and Java” di Bernd Bruegge e Allen H. Dutoit, edito da Prentice Hall.

## 2 Sistema corrente

Il progetto Dress-Store è un progetto “greenfield engineering”. Il sistema non sostituirà nessun sistema precedente, ma sono presenti altri siti di e-commerce simili, come [www.zalando.it](http://www.zalando.it) e [www.mecshopping.it](http://www.mecshopping.it). In tutti c’è bisogno della creazione di un account e la gestione di un carrello.

# 3. Sistema proposto

## 3.1 Descrizione del sistema

Lo scopo del progetto, è di sviluppare una piattaforma on-line denominata **Dress-Store**, la quale mette a disposizione ad eventuali clienti la possibilità di comprare diversi capi di abbigliamento.

La piattaforma è accessibile solo tramite il web e offre la possibilità di registrarsi e di effettuare degli acquisti. I clienti, in fase di acquisto, avranno numerose informazioni disponibili che li aiuteranno a fare la miglior scelta possibile.

Il sistema sarà in grado di:

* Permettere ai clienti di effettuare un acquisto.
* Permettere all’addetto al magazzino di aggiornare le scorte.
* Permettere ai clienti di modificare le proprie informazioni.
* Permettere al gestore marketing di aggiornare i prezzi.

## 3.2 Requisiti funzionali

## 3.2.1 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

## 

## Gestione dell’acquisto

Il cliente deve essere in grado di:

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

## Gestione del carrello

Il cliente può:

* Inserire o eliminare prodotti all’interno del carrello
* Visualizzare il proprio carrello

## 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

## 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

## 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

## 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

## Gestione utenti

Il proprietario può:

* Modificare gli utenti già esistenti o aggiungerne di nuovi

## 3.3 Requisiti non funzionali

## 3.3.1 Usability

L’utente deve essere in grado di muoversi facilmente all’interno del negozio di e-commerce; questo è possibile grazie all’utilizzo di menu contestuali che consentono di spostarsi agevolmente e di comprendere il funzionamento delle varie attività offerte.

## 3.3.2 Reliability

Il sito deve garantire all’utente una certa sicurezza in caso di inserimento di input non validi, in questo modo la navigazione risulta più immediata e sicura.

## 3.3.3 Performance

Il tempo di risposta del sito deve essere rapido. Se il sito dovesse essere sottoposto a manutenzione, l’utente deve essere avvisato in 24h di anticipo. Se l’utente chiede dei chiarimenti, deve ottenere una risposta entro un paio d’ore.

## 3.3.4 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.

## 3.3.5 Implementation

Il sito di e-commerce deve essere implementato in HTML, CSS e JavaScript.