



**EventiDivertenti:**



**Progetto Ingegneria del**



**Software**

# Oggetto del Progetto

Creazione e ideazione del **microservizio** di gestione dell'area di biglietteria e pagamento, unita alla selezione del tipo di promozione da parte dei soli organizzatori e dal successivo pagamento, all'interno dell'ambito del social per eventi da noi nominato **EventiDivertenti**.

Comprende la sezione dedicata alla scelta dei biglietti e dei posti da acquistare e, se convinti delle scelte fatte, è possibile proseguire con la compilazione del form di pagamento ed eseguirlo.

Un'altra sezione, che fa sempre parte del progetto, è la pagina di overview delle promozioni e scelta di quest'ultime. Se incuriositi da una promozione è possibile accedere, cliccandoci su, alle specifiche della stessa e in caso al pagamento che permetterà l'attivazione della promozione scelta per l'evento selezionato nella pagina dedicata alle specifiche.

Nonostante ci sia stato un confronto continuo tra tutti i membri del team ed ognuno abbia lavorato come Frontend Developer, Backend Developer, singolarmente risultano avere i seguenti ruoli:

Enrico Davi : Quality Assurance

Anna Ferri: UX/UI

Leonardo Pasqualini: Analista

Leonardo Rastelli: Architetto

Alessandro Taddia: Analista

Matteo Turchi: UX/UI

# Distribuzione del team

Sono stati svolti:

- **Sprint plan:** pianificazioni periodiche per suddividere e organizzare il lavoro.
- **Stand up:** incontri regolari per discutere il lavoro svolto e risolvere eventuali problemi.
- **Sprint review:** revisioni periodiche per valutare e integrare il lavoro completato.
- **Retrospettiva:** confronto finale al termine dello sprint per raccogliere feedback e migliorare i processi.



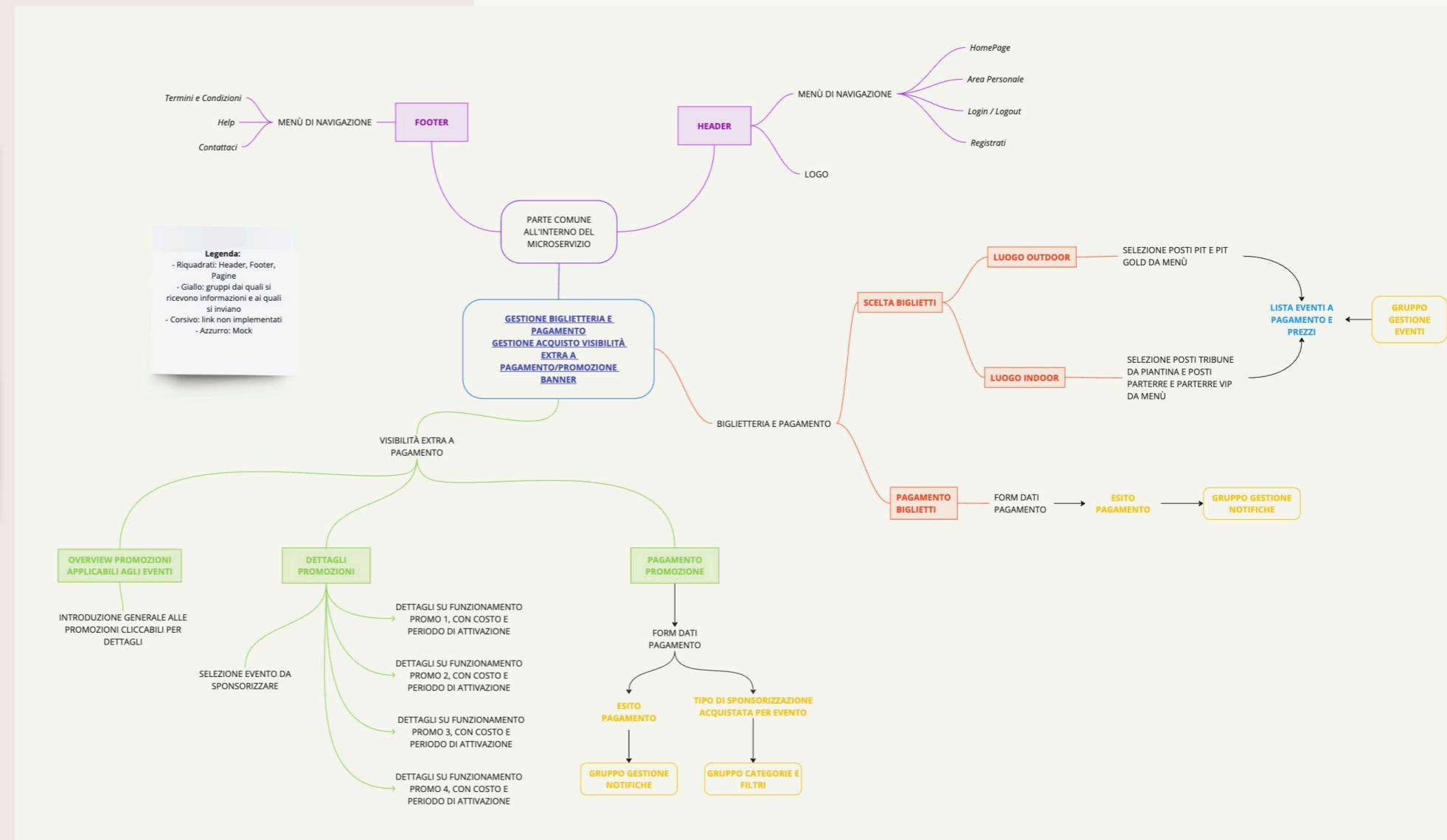
Evidenze delle ceremonie

# Estrazione del disegno funzionale

**BIGLIETTERIA E PAGAMENTO**

**VISIBILITÀ EXTRA A PAGAMENTO**

**MARKETING PUBBLICITÀ A PAGAMENTO / PROMOZIONE BANNER**



**Trello**

Spazi di lavoro Recenti Preferita Modelli Crea

Cerca

Bacheca

Filtri AF MT AL AT ED +2 Condividi

Progetto Ingegneria Del Software

Analisi dei requisiti

- + Aggiungi una scheda

Da fare

- + Aggiungi una scheda

In esecuzione

- LeoR, LeoP, Teddi, Davi: Creazione metodi per pagamento (avvenuto successo o meno, inserire record nella tabella transazioni)
- Anna, Turchi: Creazione pagine con vue.js

- + Aggiungi una scheda

Fatto

- Riunione iniziale
- LeoR, LeoP, Teddi, Davi: Creazione metodo Java per creazione biglietti e li inserisce nel database
- LeoR, LeoP, Teddi, Davi: Mappatura tabelle database in models
- Davi, LeoP: Guardare Tutorial JavaSpringBoot, Springboot Initializer creare repo con parametri corretti, da tutorial creare i package e già i file giusti
- Turchi, FIGMA: Creazione template pagina Pagamento
- Anna, Turchi, FIGMA: Creazione template pagina Promo Eventi
- Anna, FIGMA: Creazione template pagina Biglietteria
- LeoR, Teddi, MySQL: Creazione DB, Diagramma EER, Modello

- + Aggiungi una scheda

+ Aggiungi un'altra lista

# Trello

Progetto Ingegneria Del Software

Da fare

- + Aggiungi una scheda

Analisi dei requisiti

- Notificare avvenuto pagamento per notifiche
- Lista pagamenti da inviare per statistiche
- Ricevere lista degli eventi a pagamento + prezzi da gestione eventi

- + Aggiungi una scheda

In esecuzione

- LeoR, LeoP, Teddi, Davi: Creazione metodo Java per creazione biglietti e li inserisce nel database
- LeoR, LeoP, Teddi, Davi: Creazione metodo Java per creazione pagina sponsorizzazioni e li inserisce nel database
- Anna, Turchi: Stesura relazione

- + Aggiungi una scheda

Fatto

- Riunione iniziale
- Anna, Turchi: Creazione pagine con vue.js
- LeoR, LeoP, Teddi, Davi: Creazione metodi per pagamento (avvenuto successo o meno, inserire record nella tabella transazioni)
- LeoR, LeoP, Teddi, Davi: Mappatura tabelle database in models
- Davi, LeoP: Guardare Tutorial JavaSpringBoot, Springboot Initializer creare repo con parametri corretti, da tutorial creare i package e già i file giusti
- Turchi, FIGMA: Creazione template pagina Pagamento
- Anna, Turchi, FIGMA: Creazione template pagina Promo Eventi

- + Aggiungi una scheda

+ Aggiungi un'altra lista

# Test cases

## Test manuali:

- Scelta dei posti
- Pagamento promozione

## Test automatici:

- Controller che gestisce selezione e acquisto biglietti
- Controller che gestisce selezione e acquisto promozioni
- Chiamate a Mockoon

I documenti dettagliati dei test sono presenti nel repository generale

# Disegno architetturale

Il disegno architetturale scelto prevede la ripartizione tra frontend e backend utilizzando le tecnologie sotto elencate:

**Frontend: VueJs**

**Backend: Java e Springboot**

Le funzionalità implementate, come richieste da oggetto del progetto sono:

- Scelta biglietti con informazioni sui prezzi mockate
- Controllo tipologia di luogo e conseguente piantina diversa
- Controllo scelta numero biglietti
- Controllo posti già occupati
- Compilazione form pagamento contenente riepilogo ordine
- Invio pagamento con informazioni
- Pagina con presentazione delle promozioni cliccabili
- Pagine dettagli promozioni con scelta evento
- Controllo su scelta dell'evento: se contiene già una promozione attiva non verrà mostrato tra i possibili eventi da promuovere
- Compilazione form pagamento contenente riepilogo ordine
- Invio pagamento con informazioni



**Funzionalità implementate**

# Dettaglio funzionalità:

## Scelta dei posti

Questa funzionalità permette ad un utente, se loggato, di selezionare i posti che desidera acquistare.

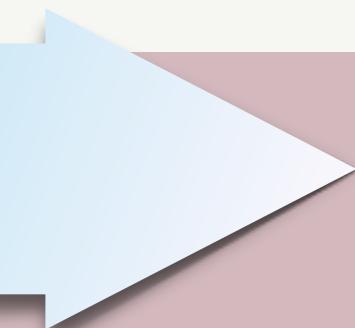
Spingendo sul bottone “Scegli Posti” presente nella pagina con i dettagli dell’evento (non di nostra pertinenza), si viene reindirizzati alla pagina dove poter selezionare i biglietti. In questa pagina si ha una tendina che illustra i prezzi dei possibili biglietti. In particolare, se il luogo risulta essere di tipo “indoor”, verrà mostrata una piantina dei posti tipica dei luoghi chiusi con: parterre, parterre vip e 3 tribune tra le quali scegliere; se il luogo invece risulta di tipo “outdoor”, verrà invece mostrata una piantina con i soli pit e pit gold.

Inoltre, i posti già occupati, quindi già acquistati, sono contrassegnati di colore rosso mentre quelli selezionabili, quindi acquistabili, sono di colore verde. Selezionandoli si colorano di blu ed è anche possibile la deselectazione degli stessi che li riporta ad essere verdi.

La selezione dei posti in tribuna avviene selezionando direttamente il posto desiderato, mentre per quanto riguarda le parterre e i pit, si ha un menù a tendina che permette la scelta della tipologia e un successivo counter che permette di selezionare al massimo 6 biglietti.

Ci sono i controlli sul numero di biglietti totali selezionati, che non può superare il numero 6: se vengono selezionati più di 6 biglietti, al momento di andare al pagamento viene scatenato un messaggio di errore. Stesso controllo viene fatto anche nel caso in cui si voglia procedere al pagamento senza aver selezionato neanche un posto.

# Feedback:



Questo progetto ha rappresentato una sfida significativa, soprattutto per la natura complessa del compito assegnato. Gli aspetti più difficili sono stati l'organizzazione e la pianificazione iniziale, insieme all'utilizzo di strumenti tecnologici a noi poco familiari.

Nonostante queste difficoltà, l'esperienza si è rivelata estremamente positiva sia dal punto di vista didattico, sia a livello personale. Abbiamo infatti potuto comprendere meglio le dinamiche del lavoro di squadra e le difficoltà che possono sorgere nello sviluppo di un progetto complesso.