

Problem Statement



|  |  |
| --- | --- |
| Partecipante | Matricola |
| Salvatore Fasano | 0512105068 |
| Mariantonia Candela | 0512105374 |

# Sommario

[Indice 2](#_Toc30497912)

[1. Introduzione 3](#_Toc30497913)

[2. Problema 4](#_Toc30497914)

[3. Scenari 5](#_Toc30497915)

[3.1 Registrazione ed approvazione personal trainer 5](#_Toc30497916)

[3.2 - Acquisto di un pacchetto da parte di un atleta 6](#_Toc30497917)

[4. Requisiti funzionali 7](#_Toc30497918)

[4.1 Requisiti per la gestione dell'utenza 7](#_Toc30497919)

[4.2 Requisiti per la gestione dei pacchetti 10](#_Toc30497920)

[4.3 Requisiti per la gestione del carrello 11](#_Toc30497921)

[5. Requisiti non funzionali 12](#_Toc30497922)

[5.1 Usability 12](#_Toc30497923)

[5.2 Reliability 12](#_Toc30497924)

[5.3 Performance 13](#_Toc30497925)

[5.4 Supportability 13](#_Toc30497926)

[5.5 Implementation 13](#_Toc30497927)

[6 - Target Environment 14](#_Toc30497928)

# 1. Introduzione

Per anni gli amanti del bodybuilding, con lo scopo di vincere delle gare o semplicemente arrivare ad una forma fisica migliore, hanno scelto di affidarsi a dei professionisti del settore. La principale limitazione a cui erano sottoposti era la doverosa presenza fisica del personal trainer e di conseguenza il dover scegliere dei professionisti nella propria zona.

Con l’avvento di Internet e dei Social Network è nato il così detto “Coaching Online” che porta con sé diversi benefici, ad esempio:

1. Possibilità di conoscere altri professionisti in ogni parte del mondo
2. Possibilità di scegliere il miglior personal trainer in base alle proprie esigenze.

# 

# 2. Problema

Con il “Coaching Online” è sorto un nuovo problema: come intrattenere in maniera professionale il rapporto con un proprio atleta sul web?

Un personal trainer non possiede le capacità tecniche per gestire una propria piattaforma online attraverso il quale promuoversi e gestire i rapporti con gli attuali clienti.

Una possibile soluzione sarebbe quella di commissionare la creazione di una propria piattaforma privata ad un’azienda specializzata, ma ciò comporterebbe dei costi elevati.

La nostra soluzione prevede la creazione di una piattaforma person-to-person capace di far incontrare domanda ed offerta del settore.

In questo modo i personal trainer pagando un abbonamento alla piattaforma possono mettere in vendita i propri servizi, mediante dei pacchetti standard e distinguersi in base alle recensioni ottenute e/o mediante ads.

L’atleta mediante la piattaforma potrà acquistare il pacchetto desiderato, effettuando una selezione tra i personal trainer iscritti.

# 

# 3. Scenari

## 3.1 Registrazione ed approvazione personal trainer

|  |  |
| --- | --- |
| Nome Scenario | SC\_Registrazione ed approvazione personal trainer |
| Attori Partecipanti | carlo:Personal Trainer, luca:Recruiter |
| Flusso di Eventi | 1. Carlo è un personal trainer milanese specializzato nell’aumento di massa muscolare con certificazioni che testimoniano la sua formazione ed ha deciso di espandere la propria cerchia di clienti. Carlo non ha né tempo né competenze per gestire una propria piattaforma di “Online Coaching”. 2. Carlo apre Google in cerca di una soluzione e scopre la piattaforma urCoach. Visita il sito web www.urcoach.it, legge le testimonianze lasciate da altri personal trainer e si convince a registrarsi alla piattaforma. 3. Trova la funzionalità di registrazione nell’header ed inserisce i seguenti dati: carlopt@gmail.com, CRLPT129LM123HJ8, Carlo, Lerro, 35 e la sua password “CRLPT”; inoltre allega una foto in primo piano ed il suo curriculum in formato pdf. 4. Completato il modulo arriverà una email a Carlo, la quale contiene un link che permette a Carlo di verificare i suoi dati e confermare la sua richiesta. 5. Luca, il recruiter aziendale, riceverà la richiesta di Carlo. Dato che Carlo ha inviato un curriculum ricco di certificazioni che testimoniano la sua competenza, Luca accetta la candidatura di Carlo. 6. Infine Carlo riceverà una mail che gli comunica di essere entrato a far parte di urCoach e che può procedere con il caricamento dei suoi servizi online! |

## 3.2 - Acquisto di un pacchetto da parte di un atleta

|  |  |
| --- | --- |
| Nome Scenario | **SC\_GC\_4:** CheckoutCarrello |
| Attori Partecipanti | ugo:Atleta |
| Flusso di Eventi | 1. Ugo è un atleta semi-professionista che ha deciso di essere seguito da un personal trainer in vista di una gara ma vive in un piccolo paese in cui non ce ne sono. 2. Ugo cerca una soluzione online e trova urCoach. 3. Ugo utilizza la funzionalità di ricerca per trovare un pacchetto che gli possa essere utile. 4. All'interno della lista dei risultati trova un pacchetto che reputa interessante ed accede alla pagina dedicata a quello specifico pacchetto per avere maggiori informazioni. 5. Analizzando tutte le informazioni si rende conto che è proprio ciò di cui necessita, decide quindi di inserire il pacchetto nel carrello. 6. Ugo cerca di accedere alla funzionalità di checkout per poter acquistare il servizio ed usufruirne, ma la piattaforma richiede di effettuare l’accesso al proprio account per poter procedere. 7. Ugo non è registrato alla piattaforma, quindi accede alla funzionalità di registrazione, inserisce ugofabiani@gmail.com, UGOFB1234KJO89HA, Ugo, Fabiani, 25, via Federico Rossi, 3 e la sua password “UGOFB” 8. Adesso Ugo riceve un’email per confermare i dati e la creazione dell’account mediante il click su un link. Ugo procede per attivare l’account. 9. Effettua l’accesso ad urCoach col suo account appena creato e procede all’acquisto del pacchetto! |

# 4. Requisiti funzionali

## 4.1 Requisiti per la gestione dell'utenza

**RF\_GU\_1:** RegistrazioneAtleta

Il sistema dovrà fornire all'atleta la possibilità di registrarsi all'eCommerce

**RF\_GU\_2:** LoginAtleta

Il sistema dovrò fornire all'atleta registrato la possibilità di effettuare l'accesso all'eCommerce

**RF\_GU\_3:** VisualizzazioneDatiAtleta

Il sistema dovrà fornire all'atleta registrato la possibilità di visualizzare i dati inseriti in fase di registrazione

**RF\_GU\_4:** ModificaDatiAtleta

Il sistema dovrà fornire all'atleta registrato la possibilità di modificare i dati inseriti in fase di registrazione

**RF\_GU\_5:** CancellazioneAtleta

Il sistema dovrà fornire all'atleta registrato la possibilità eliminare il

proprio account dall'eCommerce

**RF\_GU\_6:** StoricoOrdiniEffettuati

Il sistema dovrà fornire all'atleta registrato la possibilità di visualizzare lo storico degli rdini da lui effettuati in ordine decrescente

**RF\_GU\_7:** RegistrazionePersonalTrainer

Il sistema dovrà fornire al personal trainer la possibilità di inviare una richiesta di iscrizione all'eCommerce

**RF\_GU\_8:** LoginPersonalTrainer

Il sistema dovrà fornire al personal trainer registrato la possibilità di effettuare l'accesso all'eCommerce

**RF\_GU\_9:** VisualizzazioneDatiPersonalTrainer

Il sistema dovrà fornire al personal trainer registrato la possibilità di visualizzare i dati inseriti in fase di registrazione

**RF\_GU\_10:** ModificaDatiPersonalTrainer

Il sistema dovrà fornire al personal trainer registrato la possibilità di modificare i dati inseriti in fase di registrazione

**RF\_GU\_11:** CancellazionePersonalTrainer

Il sistema dovrà fornire al personal trainer registrato la possibilità eliminare il proprio account (e tutti i pacchetti da lui creati) dall'eCommerce

**RF\_GU\_12:** StoricoVenditeEffettuate

Il sistema dovrà fornire al personal trainer registrati la possibilità di visualizzare lo storico delle vendite effettuate in ordine decrescente

**RF\_GU\_13:** AccettazionePersonalTrainer

Il sistema dovrà fornire al recruiter la possibilità di accettare la richiesta di iscrizione di un personal trainer

**RF\_GU\_14:** RifutoPersonalTrainer

Il sistema dovrà fornire al recruiter la possibilità di rifiutare la richiesta di iscrizione di un personal trainer

**RF\_GU\_15:** StoricoOrdiniGlobale

Il sistema dovrà fornire al gestore degli ordini la possibilità di visualizzare lo storico degli ordini globali effettuati sulla piattaforma

**RF\_GU\_16:** VisualizzazioneTuttiPersonalTrainer

Il sistema dovrà fornire all'Atleta la possibilità di visualizzare una lista di tutti i personal trainer iscritti all'eCommerce

**RF\_GU\_17:** VisualizzazionePersonalTrainer

Il sistema dovrà fornire all'Atleta la possibilità di visualizzare tutte le informazioni ed i pacchetti di un personal trainer iscritto all'eCommerce

**RF\_GU\_18:** LoginGestoreOrdini

Il sistema dovrà fornire al Gestore Ordini la possibilità di accedere alla parte amministrativa dell'ecommerce

**RF\_GU\_19:** LoginRecruiter

Il sistema dovrà fornire al Recruiter la possibilità di accedere alla parte amministrativa dell'ecommerce

## 4.2 Requisiti per la gestione dei pacchetti

**RF\_GP\_1:** AggiuntaPacchetto

Il sistema dovrà fornire al personal trainer registrato la possibilità di aggiungere un nuovo pacchetto all'eCommerce

**RF\_GP\_2:** ModificaPacchetto

Il sistema dovrà fornire al personal trainer registrato la possibilità di modificare un pacchetto da lui precedentemente aggiunto

**RF\_GP\_3:** EliminazionePacchetto

Il sistema dovrà fornire al personal trainer registrato la possibilità di eliminare un pacchetto da lui precedentemente aggiunto

**RF\_GP\_4:** VisualizzazioneCatalogoPacchetti

Il sistema dovrà fornire all'atleta la possibilità di visualizzare tutti i pacchetti presenti all'interno dell'eCommerce

**RF\_GP\_5:** RicercaPacchettoNome

Il sistema dovrà fornire all'atleta la possibilità di ricercare dei pacchetti inserendo delle parole presenti nel nome dei pacchetto

**RF\_GP\_6:** FiltroPacchettoPrezzo

Il sistema dovrà fornire all'atleta la possibilità di filtrare i pacchetti basandosi sulla fascia di prezzo a cui appartengono

**RF\_GP\_7:** FiltroPacchettoCategoria

Il sistema dovrà fornire all'atleta la possibilità di filtrare i pacchetti basandosi sulla categoria a cui appartengono

**RF\_GP\_8:** FiltroPacchettoPersonalTrainer

Il sistema dovrà fornire all'atleta la possibilità di filtrare i pacchetti basandosi sui personal trainer che li hanno creati

## 4.3 Requisiti per la gestione del carrello

**RF\_GC\_1:** AggiuntaPacchettoCarrello

Il sistema dovrà fornire all'atleta la possibilità di aggiungere un pacchetto al carrello

**RF\_GC\_2:** EliminazionePacchettoCarrello

Il sistema dovrà fornire all'atleta la possibilità di eliminare un pacchetto precedentemente aggiunto al carrello

**RF\_GC\_3:** VisualizzazioneCarrello

Il sistema dovrà fornire all'atleta la possibilità di visualizzare i pacchetti che ha precedentemente aggiunto al carrello

**RF\_GC\_4:** CheckoutCarrello

Il sistema dovrà fornire all'atleta registrato la possibilità di acquistare i pacchetti che ha precedentemente aggiunto al carrello

# 5. Requisiti non funzionali

## 5.1 Usability

**RNF\_U1:** Il sistema deve utilizzare e ripetere degli UI Pattern in modo tale da facilitare l'apprendimento e l'utilizzo dell'eCommerce

**RNF\_U2:** Il sistema deve utilizzare delle call-to-action chiare, il testo deve indicare chiaramente l'azione che si eseguirà cliccando su quel bottone

**RNF\_U3:** Il sistema deve seguire le linee guida circa l'utilizzo dei colori per fornire un contrasto testo/background ottimale in modo da garantire la leggibilità del testo

**RNF\_U4:** Il sistema deve essere consistente in browser diversi, la medesima esperienza deve essere garantita su ogni browser

**RNF\_U5:** Il sistema deve garantire un'esperienza ottimale su dispositivi di grandezze diverse

## 5.2 Reliability

**RNF\_R1:** Il sistema deve utilizzare un certificato SSL per offrire una connessione su protocollo HTTPS, offrendo quindi una comunicazione su un canale sicuro

**RNF\_R2:** Il sistema deve garantire pagamenti sicuri mediante l’utilizzo di servizi come Stripe/Paypal

**RNF\_R3:** Il sistema deve resistere ad input inseriti con formato errato

## 5.3 Performance

**RNF\_P1:** Il sistema deve avere un uptime del 99.9%

**RNF\_P2:** Il sistema deve essere in grado di supportare fino a 100000 visite mensili

**RNF\_P3:** Il sistema dovrà eseguire le query all’interno del database in un tempo inferiore a 1 secondo, assicurando così una risposta rapida ad una richiesta di accesso o di ricerca all’interno della piattaforma

## 5.4 Supportability

**RNF\_S1:** Il sistema prodotto deve essere di facilmente comprensibile da nuovi sviluppatori inseriti nel team in caso di crescita

## 5.5 Implementation

**RNF\_I1:** Il sistema deve avere un server MySQL per l’implementazione del database

**RNF\_I2:** Il sistema deve avere un server con Apache Tomcat

# 6 - Target Environment

Tutti gli utenti devono poter accedere ai servizi offerti dalla piattaforma mediante un browser moderno.

La piattaforma deve poter essere utilizzata da ogni sistema operativo desktop e mobile.