



PROGETTO: Fumetteria

Specifica dei Requisiti

Versione 1.5

Antolli Elisa

Pillon Diego

Alice Culaon

An abstract graphic consisting of several overlapping, semi-transparent, light blue and grey geometric shapes, resembling a stylized building or a series of connected planes. The shapes are arranged in a way that creates a sense of depth and perspective.

2014-2015

SOMMARIO

1. REVISIONE	3
2. SCOPO DEL DOCUMENTO	3
3. GLOSSARIO.....	4
4. CASI D'USO.....	5
5. CASI D'USO E I SUOI REQUISITI FUNZIONALI	9
6. MATRICE DI TRACCIABILITÀ	30

1. REVISIONE

Revisione	Data	Descrizione	Autore
1.0	15/02/2015	Creazione del documento	Antolli Elisa
1.1	16/02/2015	Add Scopo	Antolli Elisa
1.1.2	19/02/2015	Add contenuto	Antolli Elisa
1.2	08/05/2015	Aggiusti dei requisiti	Antolli, Culaon
1.3	30/05/2015	Aggiusti del documento e inserimento UC+Req	Antolli Elisa
1.4	04/06/2015	UC gestioni BO	Antolli Elisa
1.4.1	16/06/2015	Requisiti account BO	Culaon Alice
1.4.2	19/06/2015	Requisiti BO	Pillon Diego
1.5	08/07/2015	Correzioni diverse	Antolli Elisa

2. SCOPO DEL DOCUMENTO

Il presente documento ha lo scopo di presentare all'utente le specifiche del documento di Analisi dei Requisiti più in dettaglio, così in tal modo possono essere risolti dubbi di come dovrebbe funzionare il sistema e quali sono le vostre esigenze. Oltre all'utilità per l'utente, il documento mira anche a chiarire qualsiasi domanda da parte del gruppo di sviluppo;

3. GLOSSARIO

Identificazione	Riferimento
--	--
--	--

4. CASI D'USO

In questa sezione vengono illustrati gli use-case in relazione alla raccolta dei requisiti al fine di produrre software di qualità.

Questa tecnica consiste nel valutare ogni requisito focalizzandosi sugli attori che si interfacciano con esso. Le parti principali che costituiscono il diagramma sono:

Attori: vengono rappresentati da una figura di un uomo stilizzato. Formalmente un attore è una classe con stereotipo <actor>: un attore rappresenta un ruolo coperto da un certo insieme d'entità interagenti con il Sistema. Nella fattispecie, l'utente sarà identificato come "Cliente" per quello che concerne la parte di Front Office, sia come utente registrato, sia come visitatore. Il Gestore del Sistema sarà poi identificato come "Proprietario" per quella che è la parte di Back Office (che potrebbe però anche essere un dipendente).

Use case: è rappresentato come un'ellisse contenente il nome del caso d'uso. È un classifier dotato di comportamento. Rappresenta una funzione o servizio offerto dal Sistema a uno o più attori.

All'interno dei casi d'uso possono esserci più relazioni:

Associazione tra actor e use case: Un attore può essere associato a qualsiasi numero di casi d'uso o viceversa. L'associazione fra gli use case e gli attori si considera dotata di una semantica più specifica rispetto ad associazione generica UML; Essa implica uno scambio di messaggi tra attori e use case.

Generalizzazione: è una relazione tra gli attori dove si definisce una sovrapposizione di ruoli tra di loro. Ad esempio: un attore "cliente" è l'attore più generale, e gli attori più specifici in relazione a questo sono gli attori "cliente registrato" e "cliente non registrato". Un sottoattore, deve essere in grado di partecipare a tutti i casi d'uso a cui partecipa il "superattore"; eventualmente può partecipare a use case aggiuntivi, oppure partecipare in modo diverso a qualche use case "ereditato";

Inclusione: La relazione di inclusione fra use case, rappresentata da una linea tratteggiata con indicazione dello stereotipo «include», indica che la funzione rappresentata da uno dei due use case (quello alla base della freccia) include completamente la funzione rappresentata dall'altro (quello alla punta). Quindi, la relazione di inclusione indica un frammento che viene sempre eseguito durante l'esecuzione del caso d'uso alla base della freccia;

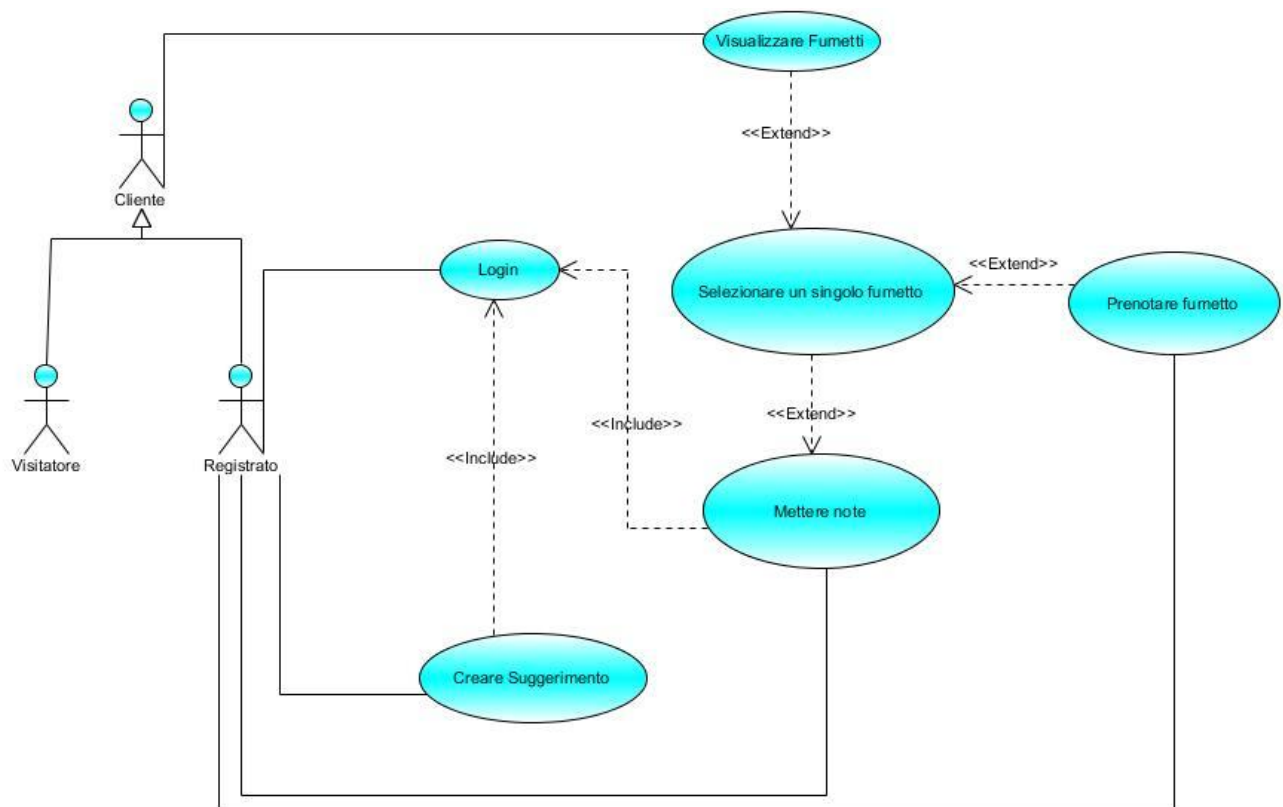
Estensione: La relazione di estensione fra use case, rappresentata da una linea tratteggiata con indicazione dello stereotipo «extend», indica che la funzione rappresentata dallo use case "estendente" (alla base della freccia) può essere impiegata nel contesto della funzione "estesa" (lo use case alla punta), ovvero ne rappresenta una sorta di arricchimento. Questa relazione viene spesso utilizzata per isolare in uno use case a parte la specifica di attività opzionali o eccezionali che potrebbero aver luogo durante l'espletamento della funzione principale. Quindi, indica un frammento che può essere eseguito in determinate circostanze del caso d'uso alla punta della freccia.

4.1. Front Office

1. [UCFO01. Visualizzare fumetti]
2. [UCFO02. Selezionare un singolo fumetto]
3. [UCFO03. Mettere note]

4. [UCFO04.Creare suggerimento]
5. [UCFO05.Prenotare fumetto]
6. [UCFO06.Login]
7. [UCFO07.Logout]
8. [UCFO08.Creare account]
9. [UCFO09.Modificare account]
10. [UCFO10.Cancellare account]
11. [UCFO11.Visualizzare account]

Figura 1- Diagramma di casi d'uso Front Office



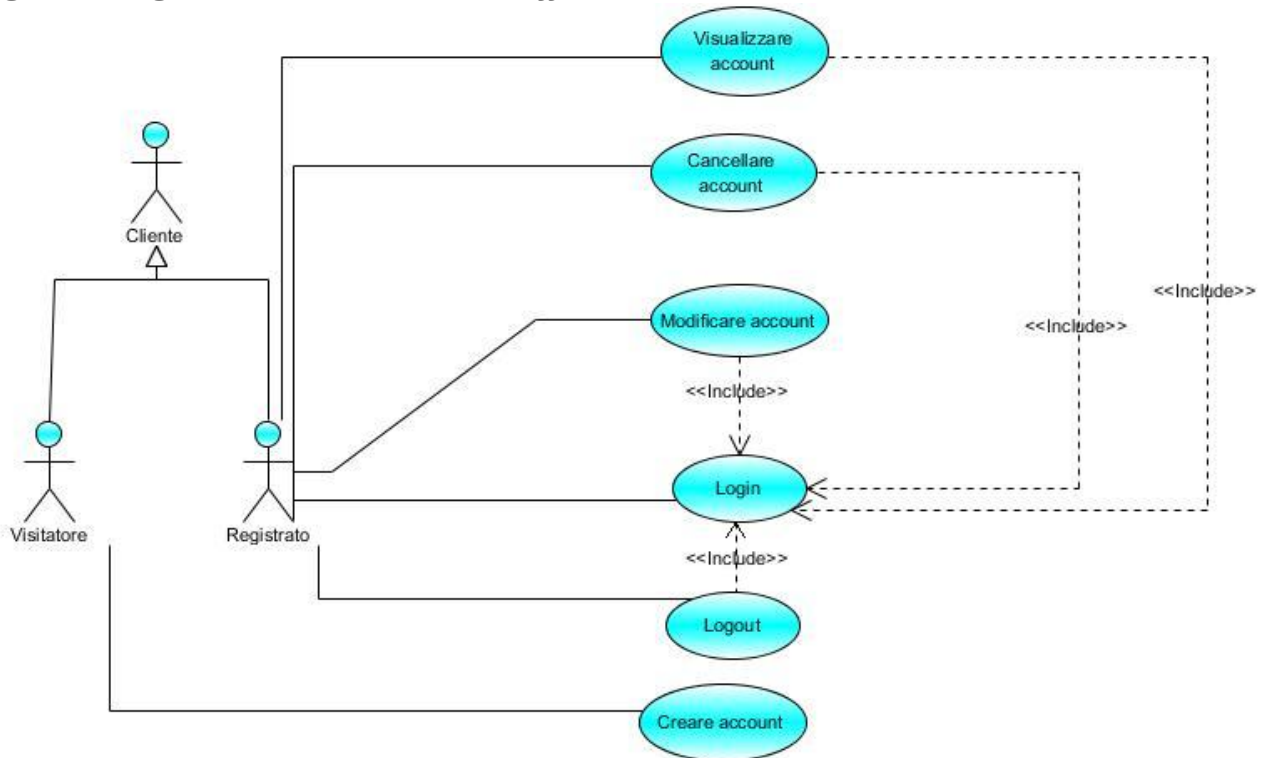
1. il Cliente (sia esso un cliente visitatore o cliente registrato) accede alla fumetteria (o da web o in negozio);
2. chiede di visualizzare i fumetti della fumetteria;
[UCFO01.Visualizzare fumetti]
3. dalla visualizzazione dei fumetti può scegliere un determinato fumetto;
[UCFO02.Selezionare un singolo fumetto]
4. solo nel caso che esgli sia un utente registrato che abbia effettuato il login [UCFO06.Login], nel dettaglio del fumetto, può inserire delle note.
[UCFO03.Mettere note]

1. il Cliente (registrato) accede alla fumetteria (o da web o in negozio);
2. chiede di visualizzare i fumetti della fumetteria;
[UCFO01.Visualizzare fumetti]
3. dalla visualizzazione dei fumetti può prenotare un fumetto;
[UCFO05.Prenotare fumetto]

1. il Cliente (registrato) accede alla fumetteria (o da web o in negozio);
2. Effetua il login; [UCFO06.Login]

3. chiede di suggerire la fornitura di un fumetto;
[UCF004.Creare suggerimento]

Figura 2- Diagramma di casi d'uso Front Office – account



1. Un Cliente visitatore (non registrato) visita la fumetteria, o da web o in negozio;
2. Può decidere di creare un nuovo account;
[UCF008.Creare account]

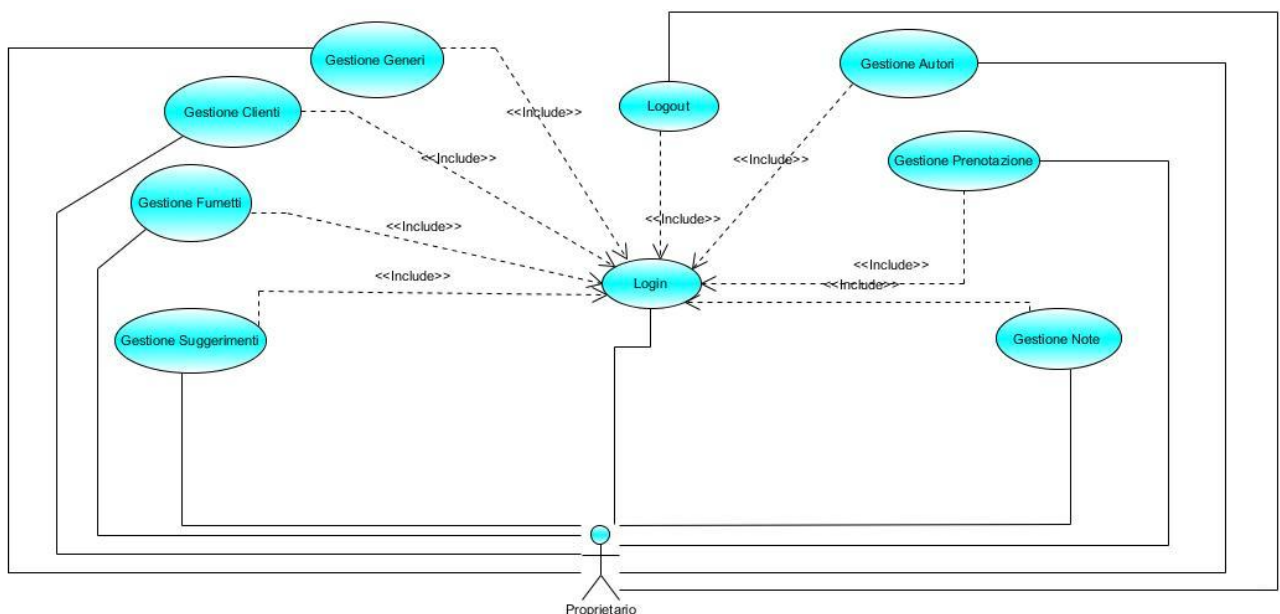
1. Il Cliente registrato accede alla fumetteria, o da web o in negozio (se da web effettua il login);
[UCF006.Login]
2. Può decidere di uscire (logout);
[UCF007.Logout]

1. Il Cliente registrato accede alla fumetteria, o da web o in negozio (se da web effettua il login);
[UCF006.Login]
2. Può decidere di modificare il proprio profilo;
[UCF009.Modificare account]

1. Il Cliente registrato accede alla fumetteria, o da web o in negozio (se da web effettua il login);
[UCF006.Login]
2. Può decidere di cancellare il proprio profilo (disiscriversi);
[UCF010.Cancellare account]

4.2. Back Office

1. [UCBO01.Gestione fumetti]
2. [UCBO02.Gestione Autori]
3. [UCBO03.Gestione Clienti]
4. [UCBO04.Gestione generi]
5. [UCBO05.Gestione suggerimenti]
6. [UCBO06.Gestione note]
7. [UCBO07.Login]
8. [UCBO08.Logout]
9. [UCBO09.Gestione prenotazione]



1. Il proprietario effettua il login al sistema; [UCBO07.Login]
2. Può decidere di effettuare il logout; [UCBO08.Logout]

1. Il proprietario effettua il login al sistema; [UCBO07.Login]
2. Può decidere di accedere alla gestione dei fumetti; [UCBO01.Gestione fumetti]

1. Il proprietario effettua il login al sistema; [UCBO07.Login]
2. Può decidere di accedere alla gestione dei Clienti; [UCBO03.Gestione Clienti]

1. Il proprietario effettua il login al sistema; [UCBO07.Login]
2. Può decidere di accedere alla gestione delle prenotazioni; [UCBO09.Gestione prenotazione]

1. Il proprietario effettua il login al sistema; [UCBO07.Login]
2. Può decidere di accedere alla gestione dei suggerimenti; [UCBO05.Gestione suggerimenti]

1. Il proprietario effettua il login al sistema; [UCBO07.Login]
2. Può decidere di accedere alla gestione degli autori; [UCBO02.Gestione Autori]

1. Il proprietario effettua il login al sistema; [UCBO07.Login]
2. Può decidere di accedere alla gestione dei generi;

[UCBO04.Gestione generi]

1. Il proprietario effettua il login al sistema; [UCBO07.Login]

2. Può decidere di accedere alla gestione dei generi;

[UCBO06.Gestione note]

5. CASI D'USO E I SUOI REQUISITI FUNZIONALI

In questa sezione in cui si descrivono i casi d'uso in dettaglio, verrà mostrata, oltre alla descrizione del requisito, le seguenti informazioni:

- riferimento requisito: sono i requisiti presenti nel caso d'uso
- precondizioni: i requisiti che il caso d'uso ha bisogno di eseguire come prerequisito
- input: dati che l'utente inserisce per interagire col sistema
- output: dati in uscita del caso d'uso
- postcondizione: stato in cui il caso d'uso si deve trovare dopo l'esecuzione del flusso.
- eccezioni: eccezioni generate dal caso d'uso (ad esempio messaggi di errore generate quando l'utente inserisce nome e password sbagliate)
- attori: entità interagenti col sistema

1. BACK OFFICE

5.1.1 UCBO01 Gestione Fumetti:

Il sistema dovrà avere una interfaccia amministrativa, il proprietario potrà accedere per la gestione di fumetti.

- Precondizioni: UCBO07 Login.
- Flusso principale:
 1. il proprietario accede al menu nel quale potrà gestire i fumetti.
 2. il sistema torna un interfaccia con una lista dei fumetti presenti nel sistema.
 3. se l'utente sceglie di cercare un fumetto per filtro:
 1. l'utente potrà scegliere tra i filtri:
 - per generi
 - per autori
 2. se l'utente sceglie il filtro "per generi":
 1. l'utente seleziona un genere o più attraverso un "selectbox".

2. l'utente preme il tasto "Ricerca".
3. Il sistema ritorna i fumetti presenti nel sistema che appartengono a quelli/o genere.
3. se l'utente sceglie il filtro "per autori"
 1. l'utente seleziona un'autore o più attraverso un "selectbox".
 2. l'utente preme il tasto "Ricerca".
 3. Il sistema ritorna i fumetti presenti nel sistema che appartengono a quelli/o autore.
4. se l'utente sceglie di inserire un fumetto:
 1. l'utente_clicca sul tasto "inserire un nuovo fumetto".
 2. il sistema torna l'interfaccia in cui l'utente dovrà inserire i dati del fumetto.
 3. l'utente_inserisce:
 - titolo *
 - volume *
 - edizione *
 - pubblicazione *
 - immagine copertina
 - descrizione
 - disponibilità (quantità fumetti presente) *
 - in primo piano (si/no)*
 - casa editrice*
 - prezzo*
 - autore*
 - genere*
 4. l'utente_clicca il pulsante "Salva".
 5. il sistema torna un messaggio dicendo che il fumetto è stato salvato con successo.
5. se l'utente sceglie di cambiare un fumetto già esistente:
 1. l'utente_sceglie nella lista dei fumetti il fumetto che vuole cambiare cliccando sopra la riga che rappresenta il fumetto.
 2. Il sistema torna una schermata con tutti i dati del fumetto selezionato.
 3. l'utente_cambia i dati che desidera cambiare.

4. l'utente_clicca nel pulsante "Salva".
5. Il sistema torna un messaggio dicendo che il fumetto è stato salvato con successo.
6. se l'utente sceglie di cancellare un fumetto già esistente:
 1. l'utente_sceglie nella lista dei fumetti i/il fumetto che vuole cancellare del database cliccando in una casella del tipo "checkbox".
 2. l'utente_clicca nel pulsante "Cancellare".
 3. Il sistema ritorna un messaggio di conferma all'utente_chiedendo se lui desidera veramente cancellare quei/o fumetti/o.
 4. l'utente_preme il pulsante "Sì".
 5. Il sistema torna un messaggio dicendo che i/il fumetto è stato cancellato con successo.

- Riferimento requisito: RFBO02, RFBO05;
- Input: dati del fumetto (4.3);
- Output: La pagina iniziale dell'interfaccia amministrativa dei fumetti;
- Postcondizioni: l'utente dovrà ancora essere "loggato" al sistema.
- Sorgente:
 - Eccezioni:
 - 4.3.a – L'utente non inserisce uno o più campi segnati come obbligatori.
- I campi contrassegnati da * sono obbligatori

5.1.2 UCBO02 Gestione Autori:

Il sistema dovrà avere una interfaccia amministrativa, il proprietario potrà accedere per la gestione di autori.

- Precondizioni: UCBE07 Login.
- Flusso principale:
 - 1.il proprietario accede al menu nel quale potrà gestire gli autori.
 - 2.il sistema torna un interfaccia con una lista degli autori presenti nel sistema.
 - 3.se l'utente sceglie di inserire un'autore:
 1. l'utente_clicca sul tasto "inserire un nuovo autore".
 2. il sistema torna l'interfaccia in cui l'utente deve inserire i dati dell'autore.
 3. l'utente_inserisce:
 - nome *

- tipo *

4. l'utente_clicca nel pulsante "Salva".
5. il sistema torna un messaggio dicendo che l'autore è stato salvato con successo.

4.se l'utente sceglie di cambiare un'autore già esistente:

1. l'utente sceglie nella lista degli autori l'autore che vuole cambiare cliccando sopra la riga che rappresenta l'autore.
2. Il sistema torna una schermata con tutti i dati dell'autore selezionato.
3. l'utente_cambia i dati che desidera cambiare.
4. l'utente_clicca sul pulsante "Salva".
5. Il sistema torna un messaggio dicendo che l'autore è stato salvato con successo.

5.se l'utente sceglie di cancellare un'autore già esistente:

1. l'utente_sceglie nella lista degli autori gli/l'autore che vuole cancellare dal database cliccando in una casella di tipo "checkbox".
2. l'utente_clicca nel pulsante "Cancellare".
3. Il sistema ritorna un messaggio di conferma all'utente_chiedendo se lui vuole veramente cancellare quelli/o autore.
4. l'utente_preme il pulsante "Sì".
5. Il sistema torna un messaggio dicendo che gli/ l'autore/i è stato cancellato con successo.

- Riferimento requisito: RFBO04;
- Input: dati dell'autore (3.3);
- Output: La pagina iniziale dell'interfaccia amministrativa di autori;
- Postcondizioni: l'utente dovrà ancora essere "loggato" al sistema.
- Sorgente:
 - Eccezioni:
 - 3.3.a – L'utente non inserisce uno o più campi segnati come obbligatori.
- I campi contrassegnati da * sono obbligatori

5.1.3 UCBO03 Gestione Clienti:

Il sistema dovrà avere una interfaccia amministrativa, il proprietario potrà accedere per la gestione di clienti.

- Precondizioni: UCBE07 Login.
- Flusso principale:
 - 1.il proprietario accede al menu nel quale potrà gestire i clienti.
 - 2.il sistema torna un interfaccia con una lista dei clienti presenti nel sistema.
 - 3.se l'utente sceglie di inserire un cliente:
 1. l'utente clicca sul tasto "inserire un nuovo cliente".
 2. il sistema torna l'interfaccia in cui l'utente deve inserire i dati del cliente.
 3. l'utente inserisce:
 - nome *
 - cognome *
 - email *
 - tipo *
 4. l'utente clicca nel pulsante "Salva".
 5. il sistema torna un messaggio dicendo che il cliente è stato salvato con successo.
 - 4.se l'utente sceglie di cambiare un cliente già esistente:
 1. l'utente sceglie nella lista dei clienti il cliente che vuole cambiare cliccando sopra la riga che rappresenta il cliente.
 2. Il sistema torna una schermata con tutti i dati del cliente selezionato.
 3. l'utente cambia i dati che desidera cambiare.
 4. l'utente clicca nel pulsante "Salva".
 5. Il sistema torna un messaggio dicendo che il cliente è stato salvato con successo.
 - 5.se l'utente sceglie di cancellare un cliente già esistente:
 1. l'utente sceglie nella lista dei clienti i/il cliente che vuole cancellare dal database cliccando in una casella del tipo "checkbox".
 2. l'utente clicca nel pulsante "Cancellare".
 3. Il sistema ritorna un messaggio di conferma all'utente chiedendo se lui vuole veramente cancellare quel/quei clienti.
 4. l'utente preme il pulsante "Sì".
 5. Il sistema torna un messaggio dicendo che i/il cliente è stato cancellato con successo.

- Riferimento requisito: RFBO12;
- Input: dati del cliente (3.3);
- Output: La pagina iniziale dell'interfaccia amministrativa dei clienti;
- Postcondizioni: l'utente dovrà ancora essere "loggato" al sistema.
- Sorgente:
 - Eccezioni:
 - 3.3.a – L'utente non inserisce uno o più campi segnati come obbligatori.
- I campi contrassegnati da * sono obbligatori

5.1.4 UCBO04 Gestione Generi:

Il sistema dovrà avere una interfaccia amministrativa, il proprietario potrà accedere per la gestione di generi.

- Precondizioni: UCBE07 Login.
- Flusso principale:
 1. il proprietario accede al menu nel quale potrà gestire i generi.
 2. il sistema torna un'interfaccia con una lista dei generi presenti nel sistema.
 3. se l'utente sceglie di inserire un genere:
 1. l'utente clicca sul tasto "inserire un nuovo genere".
 2. il sistema torna l'interfaccia in cui l'utente deve inserire i dati del genere.
 3. l'utente inserisce:
 - nome *
 4. l'utente clicca nel pulsante "Salva".
 5. il sistema torna un messaggio dicendo che il genere è stato salvato con successo.
 4. se l'utente sceglie di cambiare un genere già esistente:
 1. l'utente sceglie nella lista dei generi il genere che vuole cambiare cliccando sopra la riga che rappresenta il genere.
 2. Il sistema torna una schermata con tutti i dati del genere selezionato.
 3. l'utente cambia i dati che desidera cambiare.
 4. l'utente clicca sul pulsante "Salva".
 5. Il sistema torna un messaggio dicendo che il genere è stato salvato con successo.
 5. se l'utente sceglie di cancellare un genere già esistente:

1. L'utente sceglie nella lista dei generi i/il genere che vuole cancellare del database cliccando in una casella del tipo "checkbox".
2. L'utente clicca sul pulsante "Cancellare".
3. Il sistema ritorna un messaggio di conferma all'utente chiedendo se lui vuole veramente cancellare quelli/o genere.
4. L'utente preme il pulsante "Sì".
5. Il sistema torna un messaggio dicendo che i/il genere è stato cancellato con successo.

- Riferimento requisito: RFBO03;
- Input: dati del genere (3.3);
- Output: La pagina iniziale dell'interfaccia amministrativa dei generi;
- Postcondizioni: l'utente dovrà ancora essere "loggato" al sistema.
- Sorgente:
 - Eccezioni:
 - 3.3.a – L'utente non inserisce uno o più campi segnati come obbligatori.
- I campi contrassegnati da * sono obbligatori

5.1.5 UCBO05 Gestione Suggerimenti:

Il sistema dovrà avere una interfaccia amministrativa, il proprietario potrà accedere per la gestione di suggerimenti dei clienti.

- Precondizioni: UCBE07 Login.
- Flusso principale:
 1. il proprietario accede al menu nel quale potrà gestire i suggerimenti.
 2. il sistema torna un'interfaccia con una lista dei suggerimenti presenti nel sistema.
 3. se l'utente sceglie di accettare un suggerimento:
 1. L'utente sceglie nella lista dei generi il genere che vuole accettare cliccando sopra la riga che rappresenta il genere.
 2. Il sistema torna una schermata con tutti i dati del suggerimento selezionato.
 3. L'utente preme il pulsante "Accettare ed Inserire".
 4. Il sistema inoltra l'utente alla pagina di inserimento di un nuovo fumetto con i dati che vengono del suggerimento già riempiti.

5. Se ha bisogno l'utente modifica i dati, ed inserisce quelli mancanti.**
6. L'utente clicca sul pulsante "Salva".
7. Il sistema torna un messaggio dicendo che il fumetto è stato salvato con successo.

4. se l'utente sceglie di cancellare un suggerimento già esistente:

1. L'utente sceglie nella lista dei suggerimenti i/il suggerimento che vuole cancellare dal database cliccando in una casella del tipo "checkbox".
2. L'utente clicca nel pulsante "Cancellare".
3. Il sistema ritorna un messaggio di conferma all'utente chiedendo se lui vuole veramente cancellare quelli/o suggerimento.
4. L'utente preme il pulsante "Sì".
5. Il sistema torna un messaggio dicendo che i/il suggerimento è stato cancellato con successo.

- Riferimento requisito: RFBO11;
- Input:--;
- Output: La pagina iniziale dell'interfaccia amministrativa dei suggerimenti;
- Postcondizioni: l'utente dovrà ancora essere "logato" al sistema.
- Sorgente:
 - Eccezioni: --
- ** - vedere UCBO01 Gestione Fumetti – step "inserimento di un nuovo fumetto".

5.1.6 UCBO06 Gestione Note:

Il sistema dovrà avere una interfaccia amministrativa, il proprietario potrà accedere per la gestione di note messe dai clienti.

- Precondizioni: UCBE07 Login.
- Flusso principale:
 1. il proprietario accede al menu nel quale potrà gestire le note.
 2. il sistema torna un'interfaccia con una lista delle note presente nel sistema.
 3. se l'utente sceglie di visualizzare una nota :
 1. L'utente sceglie nella lista delle note la nota che vuole vedere cliccando sopra la riga che rappresenta la nota.
 2. Il sistema torna una schermata con tutti i dati della nota selezionata.

3. Il cliente potrà approvare o disapprovare la nota premendo i tasti "Approvare" o "Disapprovare" rispettivamente.

4.se l'utente sceglie di disapprovare una nota esistente:

1. l'utente sceglie nella lista delle note le/la nota che vuole disapprovare cliccando in una casella del tipo "checkbox".
2. l'utente clicca nel pulsante "Disapprovare".
3. Il sistema ritorna un messaggio di conferma all'utente chiedendo se lui vuole veramente disapprovare quelle/a nota.
4. l'utente preme il pulsante "Sì".
5. Il sistema cambia il campo "Status" delle/della nota per disapprovata.
6. Il sistema torna un messaggio dicendo che le/la nota è stata disapprovata con successo.

5.se l'utente sceglie di approvare una nota esistente:

1. l'utente sceglie nella lista delle note le/la nota che vuole approvare cliccando in una casella del tipo "checkbox".
2. l'utente clicca nel pulsante "Approvare".
3. Il sistema ritorna un messaggio di conferma all'utente chiedendo se lui vuole veramente approvare quelle/a nota.
4. l'utente preme il pulsante "Sì".
5. Il sistema cambia il campo "Status" delle/della nota per approvata.
6. Il sistema torna un messaggio dicendo che le/la nota è stata approvata con successo.

- Riferimento requisito: RFBO10;
- Input:--;
- Output: La pagina iniziale dell'interfaccia amministrativa delle note;
- Postcondizioni: l'utente dovrà ancora essere "logato" al sistema.
- Sorgente:
 - Eccezioni: --

5.1.7 UCBO07 Login:

Il sistema dovrà avere una interfaccia amministrativa, il proprietario potrà accedere al sistema attraverso questa interfaccia.

- Precondizioni: --.
- Flusso principale:

1. Il sistema fornisce la schermata all'utente inserire i dati.

2. L'utente inserisce i dati di input: user*, password*.

3. L'utente seleziona l'opzione "Login".

4. Il sistema convalida i dati inseriti.

5. Il sistema torna alla schermata iniziale del sistema.

- Riferimento requisito: RFBO01;
- Input: user, password;
- Output: La pagina iniziale dell'interfaccia amministrativa
- Postcondizioni: Attore con login effettuato.
- Sorgente:

- Flussi alternativi:

FA01 – Dimenticato la password:

1. L'utente sceglie l'opzione "Mi sono dimenticato la password"
2. Il sistema torna a una schermata dove l'utente deve inserire i seguenti dati per recuperare la password:
 - a. e-mail *
3. L'utente preme il tasto "Invio".
4. Il sistema invia un e-mail all'utente con una nuova password.
5. Il sistema mostra un messaggio di conferma dell'invio.

- Eccezioni:

2.a – L'utente non inserisce uno o più campi segnati come obbligatori.

- I campi contrassegnati da * sono obbligatori

5.1.8 UCBO08 Logout:

Il sistema dovrà avere una interfaccia amministrativa, il proprietario potrà uscire dal sistema attraverso un link.

- Precondizioni: UCBO07 Login.
- Flusso principale:
 - 6.l'utente sceglie di uscire dal sistema.
 - 7.l'utente clicca nel link "Logout" nel top della schermata.
 - 8.il sistema ritorna un messaggio di conferma chiedendo all'utente se lui vuole veramente uscire dal sistema (effettuare logout).
 - 9.l'utente conferma premendo il tasto "Sì".
 - 10.il sistema processa i dati dell'utente effettuando il suo logout.
 - 11.il sistema ritorna alla schermata iniziale di Login del sistema.
- Riferimento requisito: RFBO01;
- Input:--;
- Output: La pagina Login dell'interfaccia amministrativa.
- Postcondizioni: Attore con logout effettuato.
- Sorgente: --.

5.1.9 UCBO09 Gestione prenotazione:

Il sistema dovrà avere una interfaccia amministrativa, il proprietario potrà accedere per la gestione di prenotazione.

- Precondizioni: UCBE07 Login.
- Flusso principale:
 - 1.il proprietario accede al menu nel quale potrà gestire le prenotazioni.
 - 2.il sistema torna un interfaccia con una lista delle prenotazioni presenti nel sistema.
 - 3.se l'utente sceglie di inserire una prenotazione:
 1. l'utente clicca sul tasto "inserire una nuova prenotazione".
 2. il sistema torna l'interfaccia in cui l'utente deve inserire i dati della prenotazione.
 3. l'utente inserisce:
 - data *
 - cliente*
 - fumetto*

- quantità*
- valore unità (auto riempito dal sistema).
- totale (calcolato dal sistema).

4. l'utente clicca nel pulsante "Salva".
5. Il sistema inserisce la prenotazione con lo stato "In attesa".
6. il sistema torna un messaggio dicendo che la prenotazione è stata salvata con successo.

4.se l'utente sceglie di cambiare una prenotazione già esistente:

1. l'utente sceglie nella lista delle prenotazioni la prenotazione che vuole cambiare cliccando sopra la riga la che rappresenta.
2. Il sistema torna una schermata con tutti i dati della prenotazione selezionata.
3. l'utente cambia i dati che ha il desiderio di cambiare.
 1. Se il dato a cambiare è lo stato, lui potrà scegliere le opzioni:
 - "In attesa"
 - "Consegnata"
4. l'utente clicca nel pulsante "Salva".
5. Il sistema torna un messaggio dicendo che la prenotazione è stata salvata con successo.

5.se l'utente sceglie di cancellare una prenotazione già esistente:

1. l'utente sceglie nella lista delle prenotazioni le/la prenotazione che vuole cancellare del database cliccando in una casella del tipo "checkbox".
2. l'utente clicca nel pulsante "Cancellare".
3. Il sistema ritorna un messaggio di conferma all'utente chiedendo se lui vuole veramente cancellare quelle/quella prenotazione.
4. l'utente preme il pulsante "Sì".
5. Il sistema torna un messaggio dicendo che le/la prenotazione è stata cancellata con successo.

- Riferimento requisito: RFBO06, RFBO07, RFBO08;
- Input: dati della prenotazione (3.3);
- Output: La pagina iniziale dell'interfaccia amministrativa delle prenotazioni;
- Postcondizioni: l'utente dovrà ancora essere "loggato" al sistema.
- Sorgente:

- Eccezioni:

3.3.a – L'utente non inserisce uno o più campi segnati come obbligatori.

- I campi contrassegnati da * sono obbligatori

5.2 FRONT OFFICE

5.2.1 UCFO01 Visualizzare fumetti:

Accedendo al Sistema, sia in modalità cliente registrato, sia in modalità Visitatore, si accede da subito alla visualizzazione dei fumetti. La visualizzazione può essere effettuata attraverso

- Riferimento requisito: RFFO01.Visualizzazione fumetti, RFFO03.Lista per titolo, RFFO04.Lista per genere, RFFO05.Lista per artista, RFFO06.Lista per editore, RFFO07.Lista per prezzo.

- Precondizioni: --.
- Input: parametri usati come criteri di ordinamento nella visualizzazione dei fumetti;
- Output: La lista dei fumetti presenti ordinati secondo il criterio indicato in input.
- Postcondizioni: --.
- Flusso principale:
 1. l'utente accede al Sistema;
 2. Il Sistema presenta immediatamente la schermata di visualizzazione dei fumetti, secondo un ordinamento cronologico: verranno mostrate prima le ultime novità della fumetteria: le ultime uscite;
 3. L'utente ha poi la facoltà di scegliere un ordinamento differente, secondo uno dei seguenti criteri: titolo, genere, artista, editore, prezzo;
La scelta del criterio è effettuata attraverso una selectbox;
 4. Se l'utente sceglie il criterio "titolo", deve poi selezionare il titolo attraverso una seconda selectbox, che mostra i titoli presenti dai quali scegliere il titolo prescelto;
 5. Dopo aver selezionato il titolo prescelto l'utente clicca sul pulsante aggiorna lista;
 6. il sistema crea una lista di fumetti consistenti in tutti i volumi presenti in fumetteria relativi a quel titolo;
 7. Se l'utente sceglie il criterio "genere", deve poi selezionare il genere specifico attraverso una seconda selectbox, che mostra i generi presenti dai quali scegliere il genere prescelto;
 8. Dopo aver selezionato il genere prescelto l'utente clicca sul pulsante aggiorna lista;
 9. il sistema crea una lista di fumetti presenti in fumetteria relativi a quel genere;

10. Se l'utente sceglie il criterio "artista", deve poi selezionare il nome dell'artista attraverso una seconda selectbox, che mostra gli artisti presenti in database;
11. Dopo aver selezionato l'artista prescelto l'utente clicca sul pulsante aggiorna lista;
12. il sistema crea una lista di fumetti in fumetteria relativi a quell'artista;
13. Se l'utente sceglie il criterio "editore", deve poi selezionare il nome dell'editore attraverso una seconda selectbox, che mostra gli editori presenti in database;
14. Dopo aver selezionato l'editore prescelto, l'utente clicca sul pulsante aggiorna lista;
15. il sistema crea una lista di fumetti presenti in fumetteria relativi a quell'editore;\
16. Se l'utente sceglie il criterio "prezzo", deve poi indicare un valore di prezzo attraverso un campo di testo, che sarà trattato come un limite massimo;
17. Dopodiché l'utente clicca sul pulsante aggiorna lista;
18. il sistema crea una lista di fumetti presenti in fumetteria che hanno un prezzo inferiore al valore indicato come massimale;
19. Sorgente:
Eccezioni:
L'utente non inserisce uno o più campi segnati come obbligatori.
20. I campi contrassegnati da * sono obbligatori

5.2.2 UCFO02 Selezionare un singolo fumetto:

Partendo dalla schermata di visualizzazione dei fumetti, sia in modalità cliente registrato che in modalità visitatore, Il Sistema dovrà permettere di selezionare un singolo fumetto cliccando sopra al titolo o all'immagine di copertina, visibili sulla schermata di visualizzazione fumetti.

- Riferimento requisito: ;
- Precondizioni: UCFO06 Login, UCFO01 Visualizzazione Fumetti.
- Input: click dell'utente su titolo o su immagine copertina (cliccabili) del fumetto prescelto ;
- Output: la schermata del singolo fumetto.
- Postcondizioni: singolo determinato fumetto selezionato.
- Flusso principale:

21. l'utente sceglie un fumetto che vuole selezionare dall'elenco che egli può vedere nella schermata di visualizzazione dei fumetti.
22. l'utente clicca sul titolo o sull'immagine della copertina del fumetto prescelto.
23. il Sistema ritorna la schermata di dettaglio del fumetto prescelto che mostra tutte le informazioni relative a quel fumetto: oltre al titolo e all'immagine di copertina, anche la quantità disponibile, il prezzo, il volume, l'autore, il genere, la casa editrice, l'edizione, pubblicazione, una breve descrizione.

- Sorgente: --.

5.2.3 UCFO03 Mettere note:

Il Sistema, permette l'inserimento di note legate ad uno specifico fumetto, che verranno inserite nel fumetto

- Riferimento requisito: RFFO02;
- Precondizioni: UCFO06 Login, UCFO02 Selezionare un singolo fumetto.
- Input: testo della nota da inserire;
- Output: schermata di dettaglio del fumetto per il quale si è inserita la nota.
- Postcondizioni: Cliente ancora loggato.
- Flusso principale;

24. l'utente registrato si trova nella schermata di dettaglio di un fumetto preselezionato.

25. l'utente clicca nel link "inserire una nota".

26. viene mostrata una schermata per l'inserimento di testo; viene presentato un campo testo da compilare;

27. l'utente conferma premendo il tasto "Ok".

28. il sistema processa i dati dell'utente e ritorna alla schermata di dettaglio del fumetto: nella quale viene mostrata la nota.

- Sorgente: --.

5.2.4 UCFO04 Creare suggerimento:

Il sistema dovrà avere una interfaccia che permetta all'utente finale di creare suggerimenti di fumetti.

- Precondizioni: UCBE07 Login.
- Flusso principale;

1. l'utente accede al menu nel quale potrà creare un nuovo suggerimento.
2. il sistema torna un'interfaccia in cui l'utente deve inserire i dati del suo suggerimento.
3. l'utente inserisce:
 - titolo *
 - volume *
 - edizione *
 - pubblicazione *
 - descrizione
 - casa editrice*
 - autore*
 - genere*
4. l'utente clicca nel pulsante "Salva".
5. il sistema torna un messaggio dicendo che il suggerimento è stato salvato con successo.

- Riferimento requisito: RFFO15.
- Input: dati del suggerimento (3);
- Output: La pagina iniziale dell'interfaccia della creazione di suggerimenti;
- Postcondizioni: l'utente dovrà ancora essere "loggato" al sistema.
- Sorgente:
 - Eccezioni:
- 3.3.a – L'utente non inserisce uno o più campi segnati come obbligatori.
- I campi contrassegnati da * sono obbligatori

5.2.5 UCFO05 Prenotare fumetto:

Il sistema dovrà avere una interfaccia di presentazione del contenuto dove l'utente potrà prenotare i fumetti.

- Precondizioni: UCFO02 Selezionare un singolo fumetto .
- Flusso principale:
 1. Attraverso la schermata del singolo fumetto scelto per l'utente, lui dovrà mettere la quantità di fumetti che vuole prenotare nell'input "quantità".
 2. l'utente preme il tasto prenotare.

3. il sistema salva la prenotazione dell'utente e ritorna un messaggio dicendo che i/il fumetto è stato prenotato con successo.

- Riferimento requisito: RFFO08;
- Input: quantità;
- Output: La pagina iniziale dell'interfaccia del fumetto;
- Postcondizioni: --.
- Sorgente:
- Eccezioni:

2.a – Utente non loggato:

1. Il sistema ritorna una schermata nel formato “modal” con il messaggio dicendo che per effettuare questa operazione l'utente bisognerebbe essere loggato al sistema, ed attraverso un link “vai a pagina di login” offre questa possibilità.
2. l'utente clicca nel link e vai alla pagina di login.
3. l'utente effettua il suo login nel sistema. (ref. UCFO06).
4. Il sistema ritorna alla pagina di prenotazione del fumetto perché così l'utente possa finalizzare la sua prenotazione.

2.b – Quantità non disponibile:

1. Il sistema ritorna un messaggio all'utente dicendo che la quantità che lui ha provato prenotare non è disponibile, suggerendo di cambiare la quantità.

2.c – Quantità non messa:

1. il sistema mostra all'utente che la quantità è un input obbligatorio.

5.2.6 UCFO06 Login:

Il sistema dovrà avere una interfaccia di accesso al contenuto appartenente ad ogni utente, l'utente potrà accedere al sito attraverso questa interfaccia.

- Precondizioni: --.
- Flusso principale:
 1. Il sistema fornisce la schermata per l'utente informare i dati.
 2. l'utente informa i dati di input: user*, password*.
 3. l'utente seleziona l'opzione “Login”.
 4. il sistema convalida i dati inseriti.

5.il sistema torna la schermata iniziale del sistema.

- Riferimento requisito: RFFO12;
- Input: user, password;
- Output: La pagina iniziale del sito con la sessione attuale dell'utente.
- Postcondizioni: Attore con login effettuato.
- Sorgente:

5.2.6.1 Flussi alternativi:

FA01 – Dimenticato la password:

6. l'utente sceglie l'opzione "Mi sono dimenticato la password"
7. il sistema torna una schermata dove l'utente deve inserire i seguenti dati per recuperare la password:
 - a. e-mail *
8. l'utente preme il tasto "Invio".
9. Il sistema invia un e-mail all'utente con una nuova password.
10. Il sistema mostra un messaggio di conferma dell'invio.

5.2.6.2 Eccezioni:

2.a – L'utente non inserisce uno o più campi segnati come obbligatori.

I campi contrassegnati da * sono obbligatori

5.2.7 UCFO07 Logout:

Il sistema, dopo il login dell'utente finale, presenterà un link nelle pagine principali del Sistema, con il quale potrà uscire dallo stesso.

- Riferimento requisito: ;
- Precondizioni: UCFO06 Login.
- Input: click dell'utente su relativo link;
- Output: La home page del Sistema, nella quale si possono vedere .
- Postcondizioni: Cliente con logout effettuato.
- Flusso principale:
 - 1.l'utente sceglie di uscire dal sistema.
 - 2.l'utente clicca nel link "Logout" nel top della schermata.

3. il sistema ritorna un messaggio di conferma domandando all'utente se lui vuole veramente uscire dal sistema (effettuare logout).
 4. l'utente conferma premendo il tasto "Sì".
 5. il sistema processa i dati dell'utente, uscendo dal suo profilo.
 6. il sistema ritorna alla schermata iniziale di visualizzazione dei fumetti: la home page del sistema.
- Sorgente: --.

5.2.8 UCFO08 Creare account:

Il sistema dovrà avere un' interfaccia che permetta all'utente di creare un account e registrarsi al sistema.

- Precondizioni: --.
- Flusso principale:
 1. Il sistema fornisce la schermata all'utente per inserire i dati personali.
 2. l'utente inserisce:
 - nome*
 - email*
 - last name
 - password*
 - username*
 - tipo di utente* (cliente o dipendente)
 3. l'utente seleziona l'opzione "Registrati".
 4. il sistema convalida i dati inseriti.
 5. il sistema approva la registrazione e torna alla schermata iniziale del sistema.
- Riferimento requisito: RFFO12 ;
- Input: nome, email, last name, password, username, tipo di utente
- Output: l'approvazione della registrazione ed in seguito la pagina iniziale del sito con la sessione attuale dell'utente.
- Postcondizioni: Attore registrato
- Sorgente:
 - 5.2.8.1 Flussi alternativi:

FA01 – L'utente inserisce dati non corretti

1. il sistema torna una schermata dove l'utente dovrà inserire nuovamente i dati nel formato corretto
2. l'utente preme il tasto "Invio".
3. Il sistema approva la correttezza dei dati
4. Il sistema mostra un messaggio di conferma di registrazione.

5.2.8.2 Eccezioni:

2.a – L'utente non inserisce uno o più campi segnati come obbligatori.

I campi contrassegnati da * sono obbligatori

5.2.9 UCFO09 Modificare account:

Il sistema dovrà avere un' interfaccia che permetta all'utente di modificare il suo account

- Precondizioni: login.

- Flusso principale:

1. L'utente accede al menu che permette di modificare il proprio account.
2. clicca su "Modifica account"
3. seleziona il dato che vuole modificare
4. inserisce il nuovo valore
5. il sistema convalida i dati inseriti.
6. in seguito il sistema chiede conferma
7. l'utente clicca sul tasto "conferma"
8. il sistema approva la modifica e torna alla schermata iniziale del sistema.

- Riferimento requisito: RFFO12 ;
- Input: nome*, email*, last name, password*, username*, tipo di utente*
- Output: l'approvazione della modifica ed in seguito la pagina iniziale del sito con la sessione attuale dell'utente.

- Postcondizioni: modifica effettuata

- Sorgente:

5.2.9.1 Flussi alternativi:

FA01 – L'utente inserisce dati non corretti

1. il sistema torna una schermata dove l'utente dovrà inserire nuovamente i dati nel formato corretto
2. l'utente preme il tasto "Invio".
3. Il sistema approva la correttezza dei dati
4. Il sistema mostra un messaggio di conferma della modifica.

5.2.9.2 Eccezioni:

2.a – L'utente non inserisce uno o più campi segnati come obbligatori.

I campi contrassegnati da * sono obbligatori

5.2.10 UCFO10 Cancellare account:

Il sistema dovrà avere un' interfaccia che permetta all'utente di cancellare il suo account

- Precondizioni: login.
- Flusso principale:
 - 1.L'utente accede al menu che permette di cancellare il proprio account.
 2. l'utente clicca su "Elimina account"
 - 3.il sistema chiede conferma dell'eliminazione
 - 4.l'utente clicca sul tasto "conferma"
 - 5.il sistema conferma l'eliminazione dell'account.
- Riferimento requisito: RFFO12 ;
- Input: --
- Output: approvazione dell' eliminazione.
- Postcondizioni: eliminazione account

5.2.10.1 Eccezioni: --

5.2.11 UCFO11. Visualizzare account:

Il sistema dovrà avere una interfaccia di visualizzazione del profilo personale dove l'utente potrà visualizzare il suo profilo

- Precondizioni: login .

- Flusso principale:
 - 1.A L'utente accede al menu che permette di visualizzare il proprio account
 - 2.il sistema fornisce all'utente i dati relativi al suo account.
 - 3.l'utente conferma cliccando su "ok"
- Riferimento requisito: RFFO12;
- Input: --;
- Output: La pagina con i dati relativi al proprio account;
- Postcondizioni: --.
- Eccezioni: --

6. MATRICE DI TRACCIABILITÀ

In questa sezione vengono illustrate le matrici di tracciabilità. Tali matrici sono la rappresentazione dei requisiti funzionali e dei casi d'uso attraverso una tabella, dove ad ogni caso d'uso vengono assegnati i requisiti che esso rappresenta e viceversa.

5.3 Back Office

RQ \ UC	UCBO01	UCBO02	UCBO03	UCBO04	UCBO05	UCBO06	UCBO07	UCBO08	UCBO09
[RFBO01.Login Admin]							X	X	
[RFBO02.Gestione Fumetti]	X								
[RFBO03.Gestione Generi]				X					
[RFBO04.Gestione Autori]		X							
[RFBO05.Regola fumetto/autori/generi]	X								

[RFBO06.Gestione Prenotazione]									X
[RFBO07.Status Prenotazione]									X
[RFBO08.Report Fumetti]	X								X
[RFBO09.Gestione Stock]	X								
[RFBO10.Approvazione delle note]						X			
[RFBO11.Gestione suggerimenti]					X				
[RFBO12.Gestione clienti]			X						

Totale dati: 12 Requisiti, 9 Use Case

5.4 Front Office

RQ	UC	UCFO01	UCFO02	UCFO03	UCFO04	UCFO05	UCFO06	UCFO07	UCFO08	UCFO09	UCFO10	UCFO11
[RFFO01. Visualizzazione fumetti]			X									
[RFFO02. Inserimento note]				X								
[RFFO03. Lista per titolo]		X										
[RFFO04. Lista per genere]		X										
[RFFO05. Lista per artista]		X										
[RFFO06. Lista per editore]		X										
[RFFO07. Lista per prezzo]		X										
[RFFO08. Prenotazione]						X						
[RFFO09. Avviso disponibilità]			X									X
[RFFO10. Gestione stock]			X									
[RFFO11. Impossibilità modifica prenotazione]						X						
[RFFO12. Gestione profilo utente]							X	X	X	X	X	X
[RFFO13. Gestione avviso cliente]												X
[RFFO14. Assenza di gestione prenotazione]						X						
[RFFO15. Possibilità di inserimento fumetti inesistenti]					X							
[RFFO16. Impossibilità di effettuare un reso]						X						