



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DI SALERNO

Corso di Laurea in Informatica

Ingegneria del Software

Requirements Analysis
Document - BeHub



Anno Accademico: 2022/23

Docente:

Prof. Andrea De Lucia

Studenti:

Mirko Danilo Pacelli 0512112321

Carlo Perilli 0512112306

Eljon Hida 0512109978

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
29/10/2022	0.1	Creazione bozze	Tutto il team
02/11/2022	0.2	Aggiunti requisiti ecasi d'uso per utenti generici	Mirko Danilo Pacelli
03/11/2022	0.3	Aggiunti casi d'uso acquirente e venditore	Eljon Hida
10/11/2022	0.4	Ulteriore miglioramento della paginazione	Tutto il team
14/11/2022	0.5	Aggiunto Modello ad Oggetti	Eljon Hida
16/11/2022	0.6	Miglioramento Paginazione	Tutto il team
22/11/2022	0.7	Aggiunto Modello Dinamico	Mirko Danilo Pacelli
25/11/2022	0.8	Mock-up e Path Navigaz.	Carlo Perilli
26/11/2022	1.0	RAD	Tutto il team
20/12/2022	1.1	Miglioramento Paginazione	Tutto il team
09/02/2023	1.2	Ultima revisione e correzioni finali	Eljon Hida

Sommario

Revision History.....	2
1. Introduzione.....	4
1.1 Scopo del sistema	4
1.2 Ambito del sistema	4
1.3 Obiettivi e criteri di successo.....	5
1.4 Definizioni, acronimi e abbreviazioni.....	5
1.5 Riferimenti.....	5
2. Sistema Proposto.....	6
2.1 Panoramica	6
2.2 Requisiti Funzionali	8
2.3 Requisiti Non Funzionali e Pseudo-Requisiti.....	11
2.4 Modelli del sistema	13
2.4.1 Scenari.....	13
2.4.1.1 SC_1 Acquisto Prodotto	13
2.4.1.2 SC_1.1 Acquisto Prodotto con modifica alle informazioni personali (indirizzo di spedizione)	18
2.4.1.3 SC_2 Gestione Ordini	19
2.4.1.4 SC_3 Gestione Ticket (Invio ticket)	20
2.4.1.5 SC_3.1 Gestione Ticket (Risposta ticket).....	22
2.4.1.6 SC_4 Vendita Prodotti (Caricamento di un prodotto)	22
2.4.1.7 SC_4 Vendita Prodotti (Aggiunta numero tracking)	24
2.4.1.8 SC_5 Gestione Prodotti (Modifica)	25
2.4.1.9 SC_5 Gestione Prodotti (Eliminazione)	26
2.4.1.10 SC_6 Gestione Prodotti Addetto al Catalogo.....	27
2.4.1.11 SC_7 Visualizzazione informazioni Addetto al Supporto.....	28
2.4.2 Modello dei casi d'uso	30
2.4.2.1 Use-Case Diagrams	38
2.4.2.2 Modello ad oggetti.....	41
2.4.2.3 Diagramma delle classi.....	46
2.4.3 Modello dinamico.....	47
2.4.3.1 Activity Diagrams	47
2.4.3.2 Sequence Diagrams.....	50
2.4.3.3 Statechart Diagram	75
2.4.4 Interfaccia Utente – Percorsi di Navigazione e Mock-up.....	75
2.4.4.1 <i>Navigational Pattern</i>	76
2.4.4.2 Mock-up	78

1. Introduzione

1.1 Scopo del sistema

L'esplosione degli e-commerce nell'ultimo decennio ha portato alla comparsa di migliaia di grandi piattaforme con obiettivi anche diversi, ed è diventata un'alternativa spesso più valida dei negozi fisici, soprattutto durante la pandemia di coronavirus che ha fatto avvicinare molte persone all'acquisto di prodotti online di qualsiasi tipo, da vestiti alla spesa. BeHub nasce con l'idea di creare una piattaforma di e-commerce che permetta non solo alle aziende ma anche alle persone comuni di poter mettere in vendita i propri prodotti, nuovi o usati, oltre che ad effettuare acquisti, e ciò attraverso una interfaccia semplice ed intuitiva che permetta a qualsiasi tipo di utente di poter effettuare operazioni con semplicità.

1.2 Ambito del sistema

BeHub è una piattaforma web-based messa a disposizione dall'azienda BeHub che vuole creare un e-commerce basato sull'interazione tra persone. I clienti potranno acquistare prodotti di, inizialmente, 5 categorie: Arredamento, Libri, Giocattoli, Vestiti e Calzature. I clienti possono contattare attraverso una segnalazione un addetto al supporto che si occuperà di gestire i problemi degli utenti, mentre l'addetto al catalogo si occuperà di gestire i prodotti inseriti nel catalogo ritenuti fraudolenti o che violino i termini di servizio. Gli utenti potranno inoltre accedere alla lista di ordini effettuati per poter controllare lo stato di spedizione e altre informazioni sui prodotti acquistati, e il venditore dovrà immettere nella piattaforma, una volta spedito il prodotto, il codice di tracking della spedizione.

1.3 Obiettivi e criteri di successo

Gli obiettivi del progetto BeHub sono:

- fornire una infrastruttura semplice per l'acquisto e la vendita di prodotti, di diverse categorie, da parte degli utenti.
- fornire un'interfaccia user-friendly per visualizzare e gestire gli ordini effettuati ed i prodotti in vendita o venduti.
- fornire supporto agli utenti.

La prima versione ufficiale del progetto potrà ritenersi completata con successo se verranno completate le funzionalità di priorità alta proposte.

1.4 Definizioni, acronimi e abbreviazioni

- BeHub: nome della piattaforma di e-commerce proposta;
- Cliente: utente registrato alla piattaforma che può accedere alle funzionalità di acquisto e vendita di prodotti;
- Addetto al supporto: persona incaricata di gestire le segnalazioni degli utenti;
- Addetto al catalogo: persona incaricata di gestire i prodotti nel catalogo;
- E-commerce: piattaforma online per l'acquisto di prodotti;
- Codice di tracking: codice utilizzato per monitorare lo stato di spedizione di un prodotto;

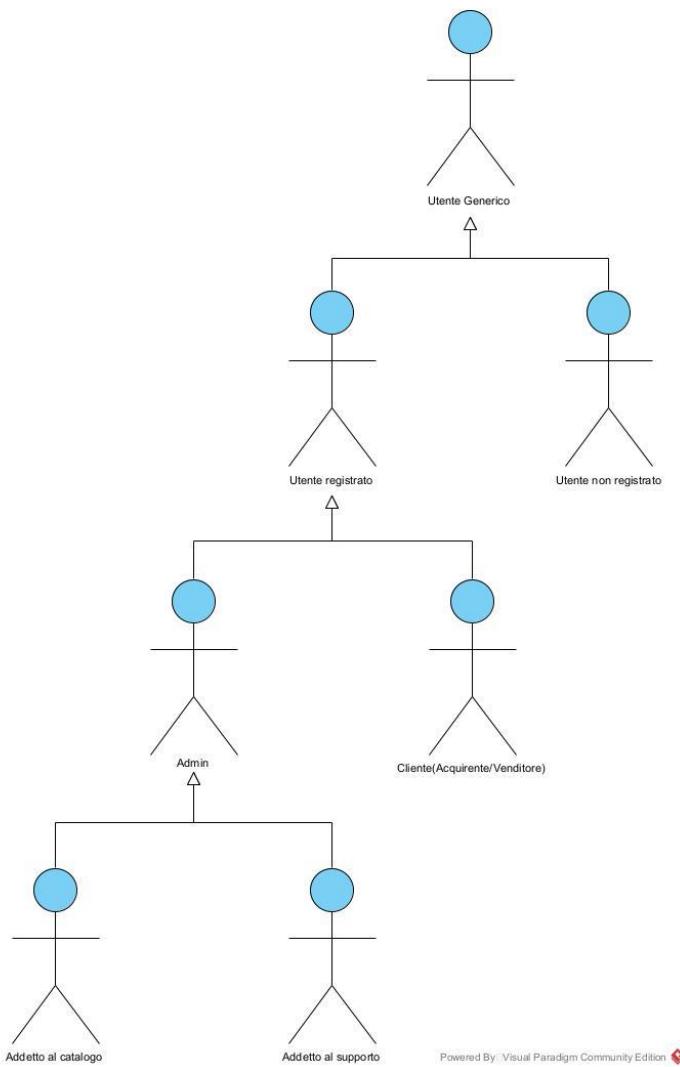
1.5 Riferimenti

Bern Bruegge, Allen H.Dutoit, Object-Oriented Software Engineering-Using UML, Patterns, and JAVA, 3rd edition.

Slide del corso presenti sulla piattaforma e-learning Unisa.

2. Sistema Proposto

2.1 Panoramica



Il sistema proposto è una piattaforma di e-commerce dove gli utenti possono mettere in vendita i loro prodotti e acquistarne di nuovi. Gli attori che partecipano al sistema sono: Cliente, Addetto al Supporto e Addetto al Catalogo. I clienti potranno registrarsi alla piattaforma inserendo i loro dati, mentre gli addetti utilizzano account forniti dall'azienda.

L'**utente generico** può:

- Visualizzare prodotti di diverse categorie
- Aggiungere al carrello
- Registrarsi
- Effettuare login

Il **Cliente** può:

- Acquistare prodotti
- Visualizzare informazioni dell'account
- Visualizzare ordini effettuati
- Vendere prodotti
- Visualizzare prodotti venduti e/o in vendita
- Inviare un ticket di segnalazione
- Modificare prodotti in vendita
- Inserire prodotti nel carrello
- Visualizzare prodotti di diverse categorie
- Effettuare il login

L'**Addetto al Supporto** può:

- Visualizzare ticket aperti dagli utenti
- Visualizzare ordini del cliente
- Visualizzare prodotti in vendita e venduti del cliente
- Rispondere alle comunicazioni del cliente
- Effettuare il login

L'**Addetto al Catalogo** può:

- Eliminare prodotti dal catalogo
- Modificare prodotti nel catalogo
- Effettuare il login

2.2 Requisiti Funzionali

ID	Nome	Descrizione	Priorità
RF_1	Registrazione	<p>Il sistema deve permettere la registrazione di un nuovo account.</p> <p><i>I dati da fornire sono:</i></p> <p>Dati Anagrafici: Password, Nome, Cognome, E-mail, Indirizzo (CAP, Città, Stato, Via), Numero Telefono, Data di Nascita</p>	ALTA
RF_2	Login	<p>Il sistema deve permettere all'UTENTE REGISTRATO l'accesso sicuro al proprio account.</p> <p><i>I dati da fornire sono:</i> E-mail, Password.</p>	ALTA
RF_3	Logout	<p>Il sistema deve permettere all'utente di poter terminare la sessione disconnettendo il suo account.</p>	ALTA
RF_4	Modifica Informazioni Utente	<p>Il sistema deve permettere all'utente di modificare le informazioni del suo account.</p> <p><i>I dati da fornire sono:</i> Dati Anagrafici.</p>	ALTA
RF_5	Visualizzazione Profilo	<p>Il sistema deve permettere all'utente di visualizzare il proprio profilo.</p> <p><i>I dati da visualizzare sono:</i> Dati Anagrafici.</p>	ALTA
RF_6	Vendita Prodotto	<p>Il sistema deve permettere all'utente di caricare (vendere) un prodotto.</p> <p><i>I dati da inserire sono:</i> Nome Prodotto, Immagine Prodotto, Quantità massima, Descrizione Prodotto, Categoria Prodotto, Prezzo Prodotto, Prezzo Spedizione, Condizione Prodotto.</p> <p><i>I dati prodotti dal sistema sono:</i> Codice Prodotto, Data Caricamento.</p>	ALTA
RF_7	Visualizzazione Prodotti messi in Vendita	<p>Il sistema deve permettere la visualizzazione del/dei proprio/i prodotto/i.</p> <p>I dati da visualizzare sono: Nome Prodotto, Prezzo, Prezzo di spedizione, Quantità, Data Caricamento, E-mail venditore.</p>	ALTA

RF_8	Modifica Prodotto	<p>Il sistema deve permettere all'utente di modificare i dati di un proprio prodotto.</p> <p><i>I dati da modificare sono:</i> Nome Prodotto e/o Immagine Prodotto e/o Quantità massima e/o Descrizione Prodotto e/o Categoria Prodotto e/o Prezzo e/o Prezzo Spedizione e/o Condizione Prodotto.</p>	ALTA
RF_9	Eliminazione Prodotto	<p>Il sistema deve permettere all'utente di eliminare un proprio prodotto.</p> <p>Click sull'apposito bottone, <i>i dati eliminati dal sistema sono:</i> Nome Prodotto, Immagine Prodotto, Quantità massima, Descrizione Prodotto, Categoria Prodotto, Prezzo, Prezzo Spedizione, Condizione Prodotto, Codice Prodotto.</p>	ALTA
RF_10	Visualizzazione Prodotti per Categoria	<p>Il sistema deve permettere all'utente di visualizzare i prodotti di una specifica categoria.</p> <p><i>I dati da inserire sono:</i> Categoria.</p> <p><i>I dati da visualizzare sono:</i> Immagine Prodotto, Nome Prodotto, Prezzo Prodotto</p>	ALTA
RF_11	Visualizza Informazioni Prodotto	<p>Il sistema deve permettere all'utente di visualizzare le informazioni complete di un prodotto.</p> <p><i>I dati da visualizzare sono:</i> Nome Prodotto, Immagine Prodotto, Descrizione Prodotto, Categoria Prodotto, Prezzo Prodotto, Prezzo Spedizione, Condizione Prodotto, E-mail venditore</p>	ALTA
RF_12	Aggiunta Prodotti al Carrello	<p>Il sistema deve permettere all'utente di creare una lista di prodotti che potenzialmente potrebbe comprare.</p>	ALTA
RF_13	Visualizzazione Carrello	<p>Il sistema deve permettere all'utente la visualizzazione del suo carrello.</p> <p><i>I dati da visualizzare sono:</i> Immagine Prodotto, E-mail Venditore, Quantità, Prezzo singolo Prodotto, Prezzo di spedizione singolo Prodotto, Prezzo Totale.</p>	ALTA
RF_14	Creazione di un Ordine	<p>Il sistema deve permettere all'utente di finalizzare un acquisto.</p> <p><i>I dati da inserire sono:</i> Indirizzo(Stato,Provincia, Cap, Via) Telefono, Numero carta, Scadenza, Intestatario, CVV.</p> <p><i>I dati prodotti dal sistema sono:</i> Codice Ordine, Stato, Tracking, Data Acquisto.</p>	ALTA
RF_15	Visualizzazione Ordini Effettuati	<p>Il sistema deve permettere all'utente di visualizzare la lista degli ordini effettuati.</p> <p><i>I dati da visualizzare sono:</i> Codice Ordine, Nome Prodotto, Data Ordine, Prezzo Totale, E-mail Venditore, Stato, Tracking,</p>	ALTA

RF_16	Stato Dell'Ordine	Il sistema deve permettere all'utente l'aggiornamento dello stato di un ordine. <i>I dati da visualizzare sono:</i> Codice Ordine, Nome Prodotto, Prezzo Totale, Data Ordine, Stato, Tracking. <i>I dati da modificare sono:</i> Tracking. <i>I dati modificati dal sistema sono:</i> Stato.	ALTA
RF_17	Eliminazione Ordine	Il sistema deve permettere all'utente di eliminare un ordine se e solo se il suo Stato rientra In fase di Preparazione. Click sull'apposito bottone, <i>il sistema genera i seguenti dati:</i> Eliminato. Click sull'apposito bottone, <i>il sistema deve eliminare i seguenti dati:</i> Codice Ordine. <i>Il sistema deve modificare i seguenti dati:</i> Stato Ordine.	BASSA
RF_18	Invio Ticket	Il sistema deve permettere all'utente di inviare una richiesta di supporto. <i>I dati da inserire sono:</i> Richiesta Supporto, Oggetto Ticket. <i>I dati generati dal sistema sono:</i> Codice Richiesta Supporto, Stato Ticket.	ALTA
RF_19	Visualizzazione Ticket	Il sistema deve permettere all'utente di visualizzare le proprie richieste di supporto. <i>I dati da visualizzare sono:</i> Codice Richiesta Supporto, Richiesta Supporto, Stato Richiesta.	ALTA
RF_20	Visualizzazione Ticket Aperti	Il sistema deve permettere all'addetto al supporto di visualizzare la lista dei ticket con stato Aperto inviati dagli utenti. <i>I dati da visualizzare sono:</i> Codice Utente, E-mail utente, Oggetto Ticket.	ALTA
RF_21	Eliminazione Prodotto Inappropriati	Il sistema deve permettere all'addetto al catalogo di eliminare un prodotto che ritiene inappropriato. Click sull'apposito bottone, <i>i dati eliminati dal sistema sono:</i> Codice Prodotto, Nome Prodotto, Immagine Prodotto, Quantità massima, Descrizione Prodotto, Categoria Prodotto, Tag Prodotto.	ALTA
RF_22	Risposta Ticket	Il sistema deve permettere all'addetto al supporto di rispondere e aggiornare lo stato di una richiesta di supporto. <i>I dati da inserire sono:</i> Risposta Richiesta, Stato Richiesta.	BASSA
RF_23	Ricerca per nome	Il sistema deve permettere all'utente di ricercare un prodotto attraverso una barra di ricerca. <i>I dati da inserire sono:</i> Stringa Inserita <i>I dati da visualizzare sono:</i> Nome Prodotto	BASSA

2.3 Requisiti Non Funzionali e Pseudo-Requisiti

a) Usabilità

ID	Descrizione	Priorità
RNF_1	Il sistema deve essere implementato con una interfaccia grafica.	Alta
	L'interfaccia grafica deve essere responsive per smartphone, PC e tablet.	Alta
	Il sistema deve utilizzare delle icone per l'accesso alle varie funzionalità.	Alta
	Il sistema deve dare informazioni chiare all'utente sugli errori di compilazione dei form.	Alta

b) Affidabilità

ID	Descrizione	Priorità
RNF_2	Il sistema deve scartare eventuali errori nei dati non memorizzandoli nel database.	Alta
	Il database deve memorizzare le password e altri dati sensibili in maniera criptata.	Alta
	Il sistema deve essere attivo 24/7, salvo manutenzione.	Alta

c) Estensibilità

ID	Descrizione	Priorità
RNF_3	Il venditore deve permettere l'inserimento di nuovi prodotti senza modifiche al sistema esistente.	Alta

d) Prestazioni

ID	Descrizione	Priorità
RNF_4	Il sistema dovrebbe, nel 90% dei casi, rispondere alle richieste utente in, al più, 3 secondi.	Alta

e) Manutenibilità

ID	Descrizione	Priorità
RNF_5	Il codice deve avere commenti per descrivere il suo funzionamento.	Alta
	Le variabili devono avere nomi adatti per descriverle.	Alta

f) Implementazione

ID	Descrizione	Priorità
PR_1	Il sistema software deve essere sviluppato tramite l'uso di linguaggio Java e JavaScript.	Alta
	Le pagine web devono essere create usando HTML5, CSS ed eventuali framework.	Alta
	Il DataBase Management System usato dal sistema deve essere MySQL.	Alta

2.4 Modelli del sistema

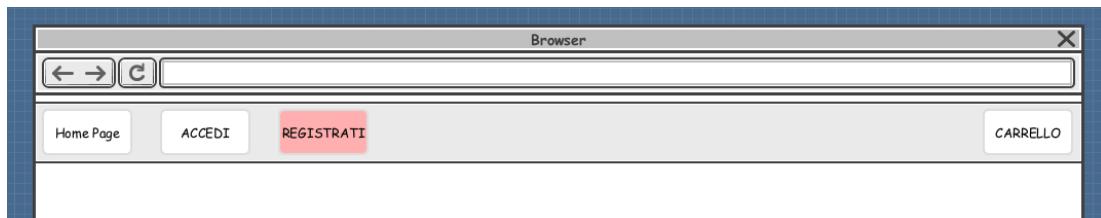
2.4.1 Scenari

2.4.1.1 SC_1 Acquisto Prodotto

Incuriosita dalle nostre promozioni, Sofia decide di accedere alla nostra piattaforma per l'acquisto di una borsa a basso prezzo.



Superata l'animazione introduttiva della piattaforma seleziona dalla barra di navigazione la funzionalità per la registrazione.



Visualizza il form della registrazione con i campi da compilare. Sofia inserisce, relativamente alla sezione "Dati Anagrafici", nel campo dell'e-mail "sofiarossi@gmail.com", password "Napoli123" e la conferma nel campo sottostante, nome "Sofia", cognome "Rossi", data di nascita "2/2/2001", indirizzo "Via Nazionale 1, 84080, Salerno, SA"; successivamente, relativamente alla sezione "Metodo di pagamento", inserisce nel campo del numero di carta "4023 1111 2222 3333", scadenza "31/12/2023", CVV "123". Al termine, Sofia seleziona il bottone "Conferma" per poter finalizzare la registrazione.

Browser

← → C X

Form di Registroazione

Dati Anagrafici

email:

password:

conferma password:

nome:

cognome:

data di nascita:

indirizzo:

Metodo di pagamento

numero della carta:

data di scadenza:

CVV:

CONFERMA

This screenshot shows a registration form titled 'Form di Registroazione'. It contains sections for 'Dati Anagrafici' (personal information) and 'Metodo di pagamento' (payment method). The personal information section includes fields for email, password, name, surname, date of birth, and address. The payment method section includes fields for card number, expiration date, and CVV. A large red button labeled 'CONFERMA' is positioned at the bottom right of the form.

Viene poi indirizzata al login con due capi da compilare, e Sofia inserisce nel campo dell'e-mail “sofiarossi@gmail.com” e nel campo password “Napoli”, e seleziona il bottone “Accedi”, ma visualizza il messaggio “e-mail o password errati” dovuto alla password errata, e Sofia corregge il campo password inserendo “Napoli123” e seleziona di nuovo “Accedi”.

Browser

← → C X

Form di Accesso

Accedi

email:

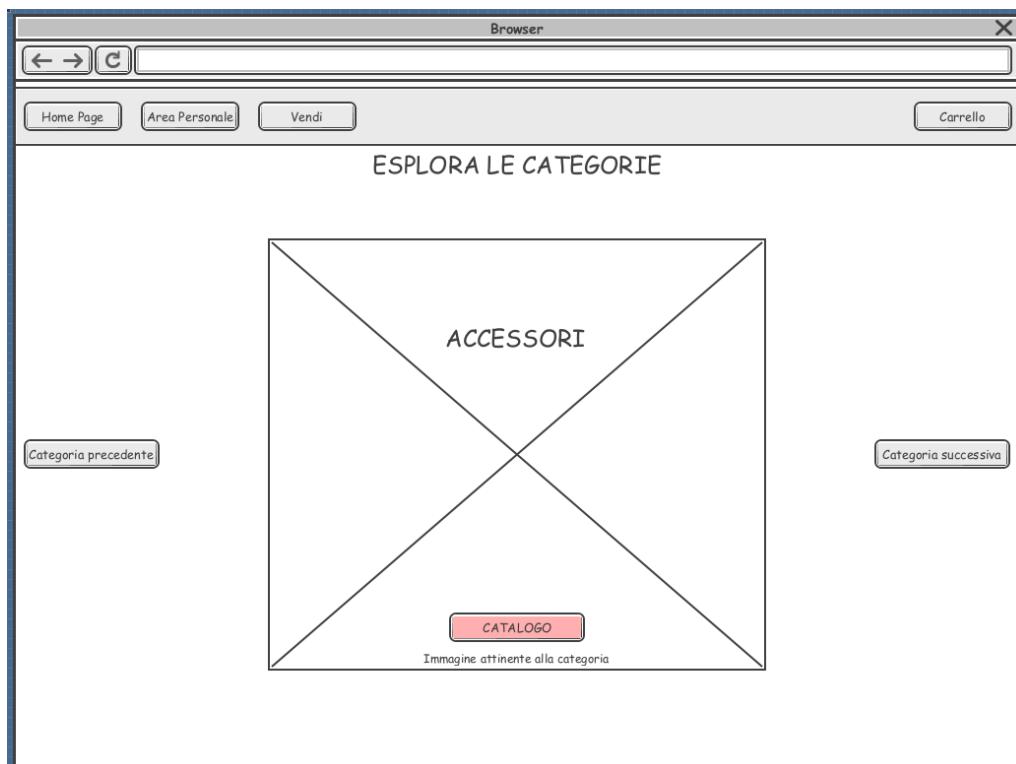
password:

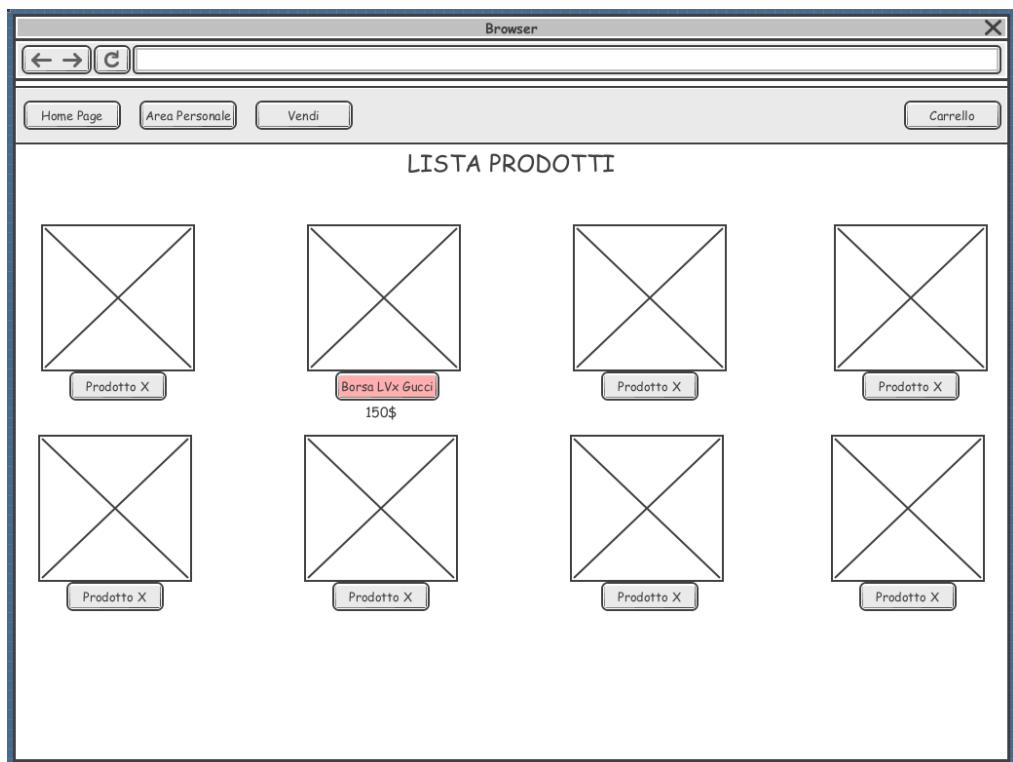
ACCEDI

This screenshot shows a login form titled 'Form di Accesso'. It has fields for 'email' and 'password'. Below the fields is a large red button labeled 'ACCEDI'.

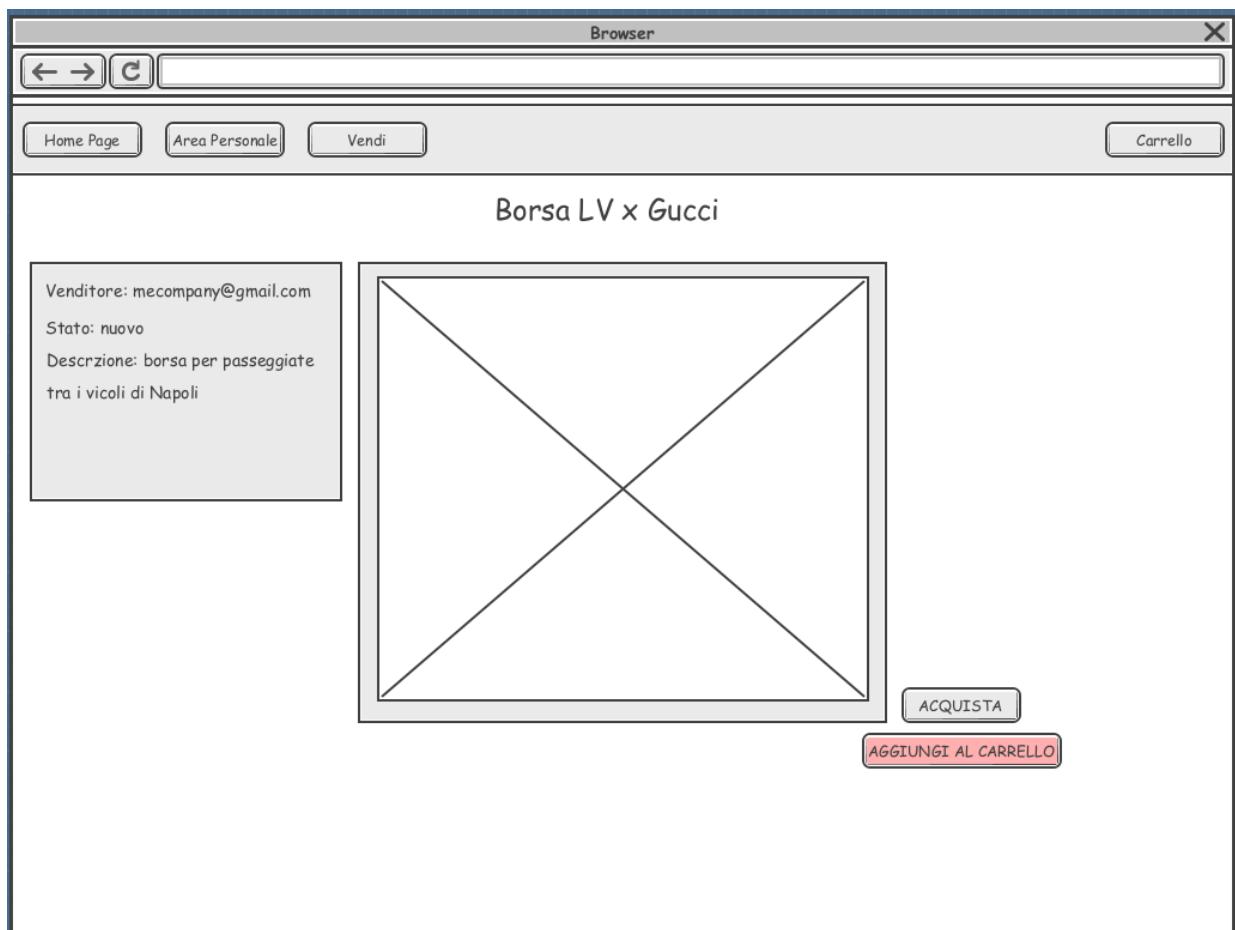


Sofia allora visualizza la barra di navigazione e inizia a navigare nella homepage da cui è possibile accedere a diverse categorie. Scorrendo verso sinistra seleziona la categoria “Accessori”. Premendo il bottone “Catalogo” visualizza la lista dei prodotti relativi a quella categoria. Sofia seleziona il prodotto “Borsa LVxGucci” di prezzo “150 euro”.

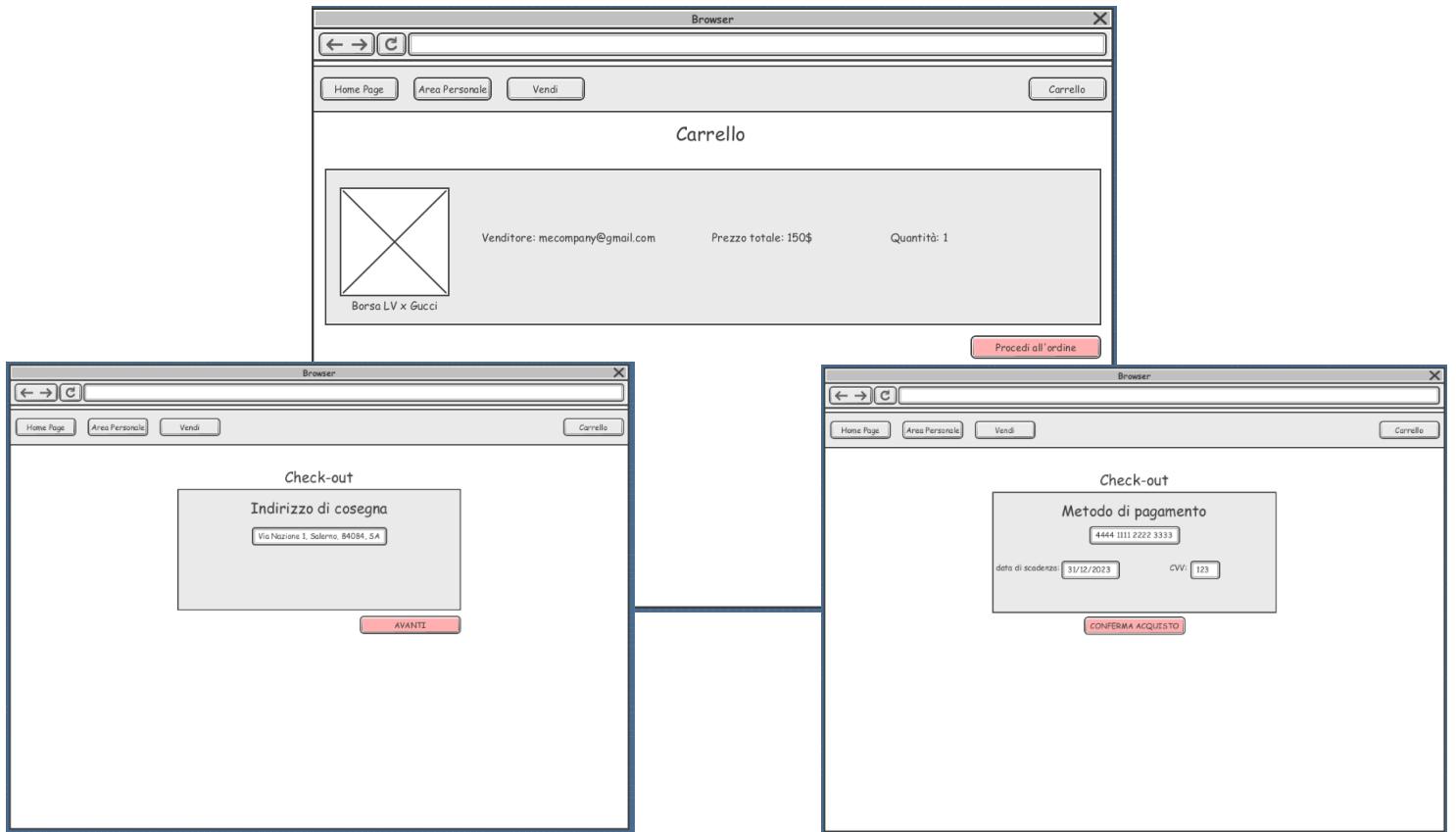




Per ogni prodotto vi è il bottone “Acquista ora” ed il bottone “Aggiungi al carrello”. Seleziona il bottone “Aggiungi al carrello”, appare il messaggio “Articolo aggiunto con successo al carrello”.



Sofia seleziona dalla barra di navigazione “Carrello”, e visualizza il suo prodotto all’interno con le seguenti informazioni: nome prodotto “BorsaLVxGucci”, e-mail venditore “mariorossi@gmail.com”, prezzo totale “150 euro” e quantità “1”. Sofia seleziona il bottone “Procedi all’ordine” e visualizza la sezione per la modalità di spedizione con precompilati i campi con nome “Sofia”, cognome “Rossi”, indirizzo “Via Nazionale 1, 84080, Salerno, SA”. A Sofia va bene usare l’indirizzo inserito in fase di registrazione, e seleziona il bottone “Avanti”. Visualizza poi la sezione per la modalità di pagamento con precompilati i campi con numero “4023 1111 2222 3333”, scadenza “31/12/2023” e CVV “123”.

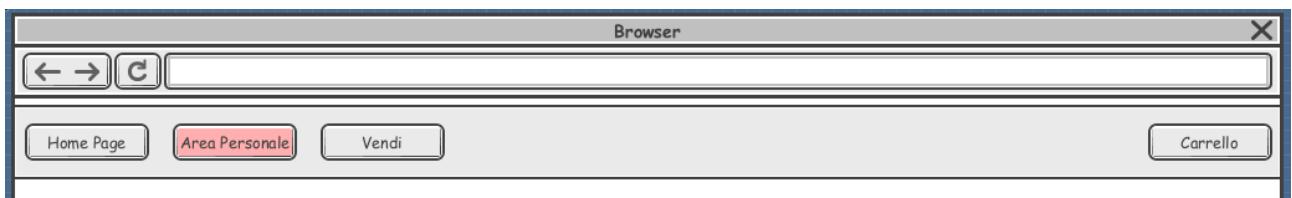


Sofia non cambia nulla e seleziona il bottone “Conferma Acquisto”. Visualizza infine il messaggio “Acquisto avvenuto con successo” e viene indirizzata alla lista degli ordini, in cui compare il prodotto appena acquistato “Borsa LVxGucci” con prezzo “150 euro”, e-mail venditore “mariorossi@gmail.com” e stato “In lavorazione...”.



2.4.1.2 SC_1.1 Acquisto Prodotto con modifica alle informazioni personali (indirizzo di spedizione)

Mario vuole acquistare una nuova felpa e decide di accedere alla piattaforma, e seleziona il bottone "Accedi". Mario visualizza un campo e-mail, in cui inserisce "mariorossi@gmail.com", e un campo "password", in cui inserisce "Napoli123", ed infine seleziona il bottone "Accedi". Mario viene indirizzato alla homepage, e si ricorda di aver creato l'account prima del trasloco a Milano, decide, quindi, di voler prima modificare l'indirizzo di spedizione. Mario allora seleziona "Area Personale" dalla barra di navigazione e visualizza i dati inseriti in fase di registrazione.

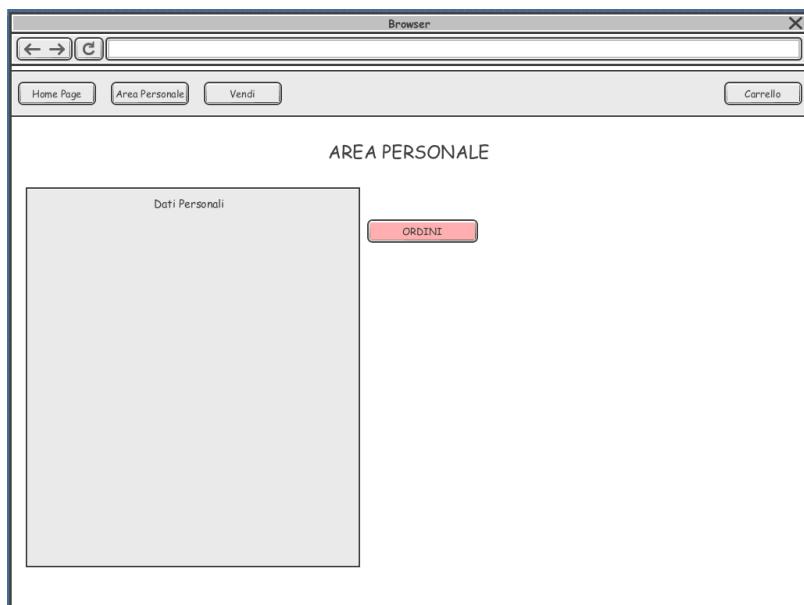




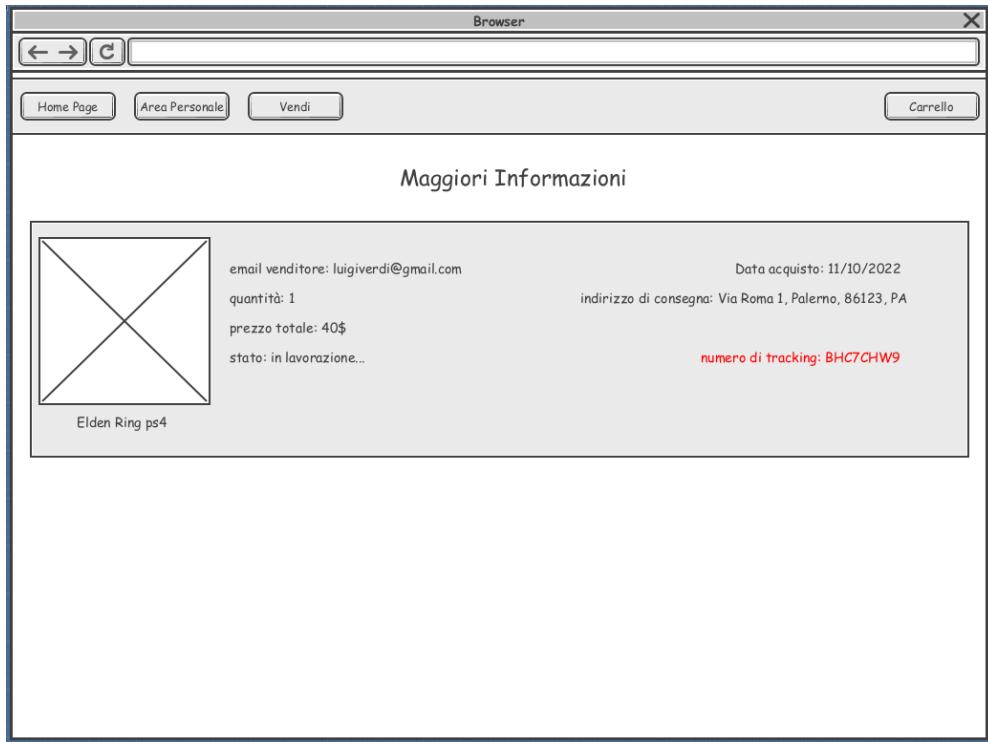
Visualizza i campi precompilati indirizzo “Via Genova 2, Firenze, 40234”. Mario allora modifica il campo indirizzo inserendo “Via Maradona 5, Milano, 10234”, seleziona il bottone “Salva modifiche” e visualizza il messaggio “Informazioni modificate con successo”. Viene successivamente ricaricata l’area personale.

2.4.1.3 SC_2 Gestione Ordini

Luigi ha acquistato sulla piattaforma il giorno precedente il videogioco “Elden Ring” e vuole controllare lo stato dell’ordine per ottenere il numero di tracking se è stato già spedito. Luigi entra nella piattaforma e non ha bisogno di eseguire l’accesso perché è ancora loggato da ieri. Luigi allora seleziona “Area Personale” e seleziona la sezione “Ordini”.



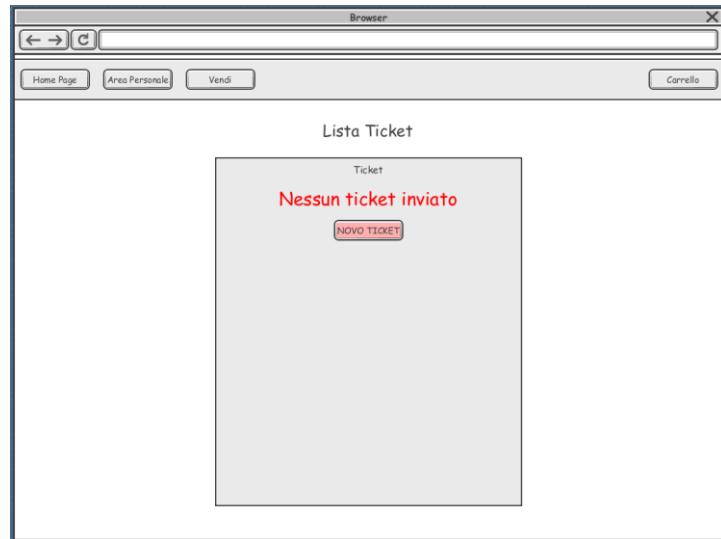
Luigi visualizza la lista degli ordini effettuati con inserito in una riga il prodotto con nome “Elden Ring ps4”, prezzo totale “40 euro”, e-mail venditore “luigiverdi@gmail.com” e stato “In spedizione...”. Luigi seleziona “Maggiori Informazioni” e visualizza una serie di informazioni: nome “Elden ring ps4”, prezzo totale “40 euro”, e-mail venditore “luigiverdi@gmail.com”, stato “In spedizione...”, data acquisto “11/10/2022”, quantità “1”, numero di tracking “BC345512412”, indirizzo di spedizione “Via Roma 1, Palermo, PA, 86123. Luigi copia il numero di tracking di cui aveva bisogno, ed esce alla piattaforma.



2.4.1.4 SC_3 Gestione Ticket (Invio ticket)

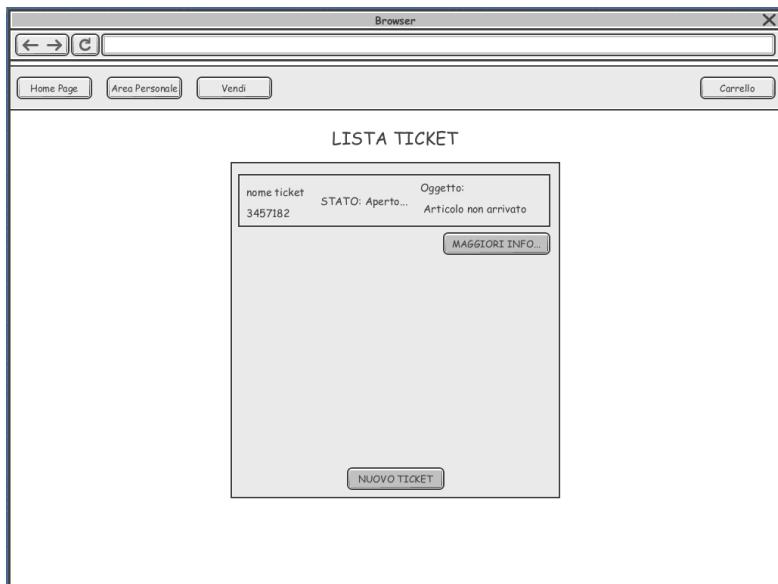
Lorenzo ha acquistato una felpa ma dopo una settimana non gli è ancora arrivata a casa. Decide quindi di mandare un ticket all’assistenza per chiedere spiegazioni sul suo ordine. Lorenzo entra nella piattaforma, seleziona “Accedi” ed inserisce nel campo dell’e-mail “lorenzorossi@gmail.com” e nel campo della password “Napoli123”. Infine, seleziona “Accedi” ed accede alla piattaforma come cliente. Lorenzo, dopo aver effettuato l’accesso, seleziona “Area Personale” nella barra di navigazione e seleziona la sezione “Ticket”.





Lorenzo visualizza la sua lista dei ticket testo ma esce il messaggio "Nessun ticket inviato" poiché non ne aveva mai mandato uno prima. Seleziona "Nuovo ticket" e visualizza la pagina dedicata alla compilazione in cui sono presenti due campi: un campo "Oggetto" in cui scrive "Articolo non arrivato", ed un campo "Testo" in cui scrive "Ho comprato una settimana fa una felpa con codice di tracking BH532613713 ma non è ancora arrivata e il sito dice che non è ancora stata spedita. Come posso procedere per un rimborso? Cordiali saluti, Lorenzo".

Dopo aver compilato i due campi, Lorenzo seleziona “Invia ticket” e visualizza di nuovo la lista di ticket, in cui questa volta è presente in una riga il ticket appena mandato. Esso presenta come informazioni visibili numero di ticket “3457182”, stato “Aperto” e oggetto “Articolo non arrivato”.

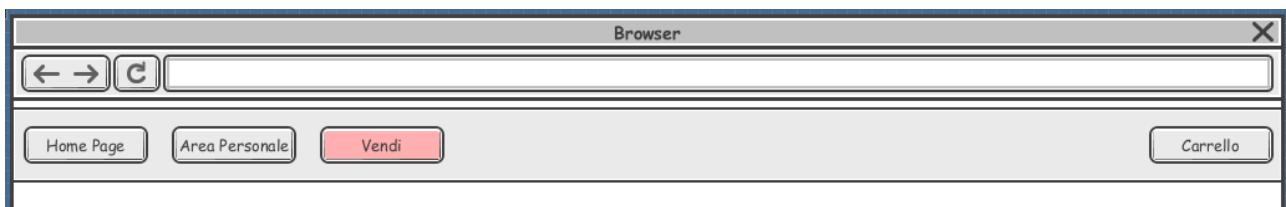


2.4.1.5 SC_3.1 Gestione Ticket (Risposta ticket)

L'addetto al supporto Giovanni entra nella piattaforma per controllare se ci sono ticket attivi a cui rispondere. Giovanni non ha bisogno di effettuare l'accesso poiché risulta ancora loggato alla piattaforma. Giovanni seleziona quindi dalla barra di navigazione “Area Personale” e seleziona poi la sezione “Ticket”. Qui visualizza la lista di ticket con stato “Aperto”, e nota che il primo della lista è nuovo e ha come informazioni visibili numero di ticket “8234601”, stato “Aperto” e oggetto “Richiesta rimborso”. Giovanni quindi seleziona il ticket, e visualizza il testo del messaggio che dice “Salve, vorrei chiedere un rimborso per l'ordine di numero “45612783” poiché è stato un acquisto effettuato per errore. Cordiali saluti, Gigi.”. Giovanni però non può effettuare il rimborso al cliente Gigi poiché è passato più di un mese dall'acquisto come descritto nelle policy aziendali. Giovanni, perciò, scrive nella barra di testo per la risposta “Salve Gigi, purtroppo non è possibile chiedere un rimborso per ordini effettuati da più di 30 giorni. Può provare a chiedere al venditore se è disposto al rimborso. Cordiali saluti.” e seleziona “Invia”. Giovanni poi seleziona “Chiudi ticket” e lo stato passa da “Aperto” a “Chiuso”, e visualizza di nuovo la lista dei ticket, in cui non è più presente il ticket appena chiuso.

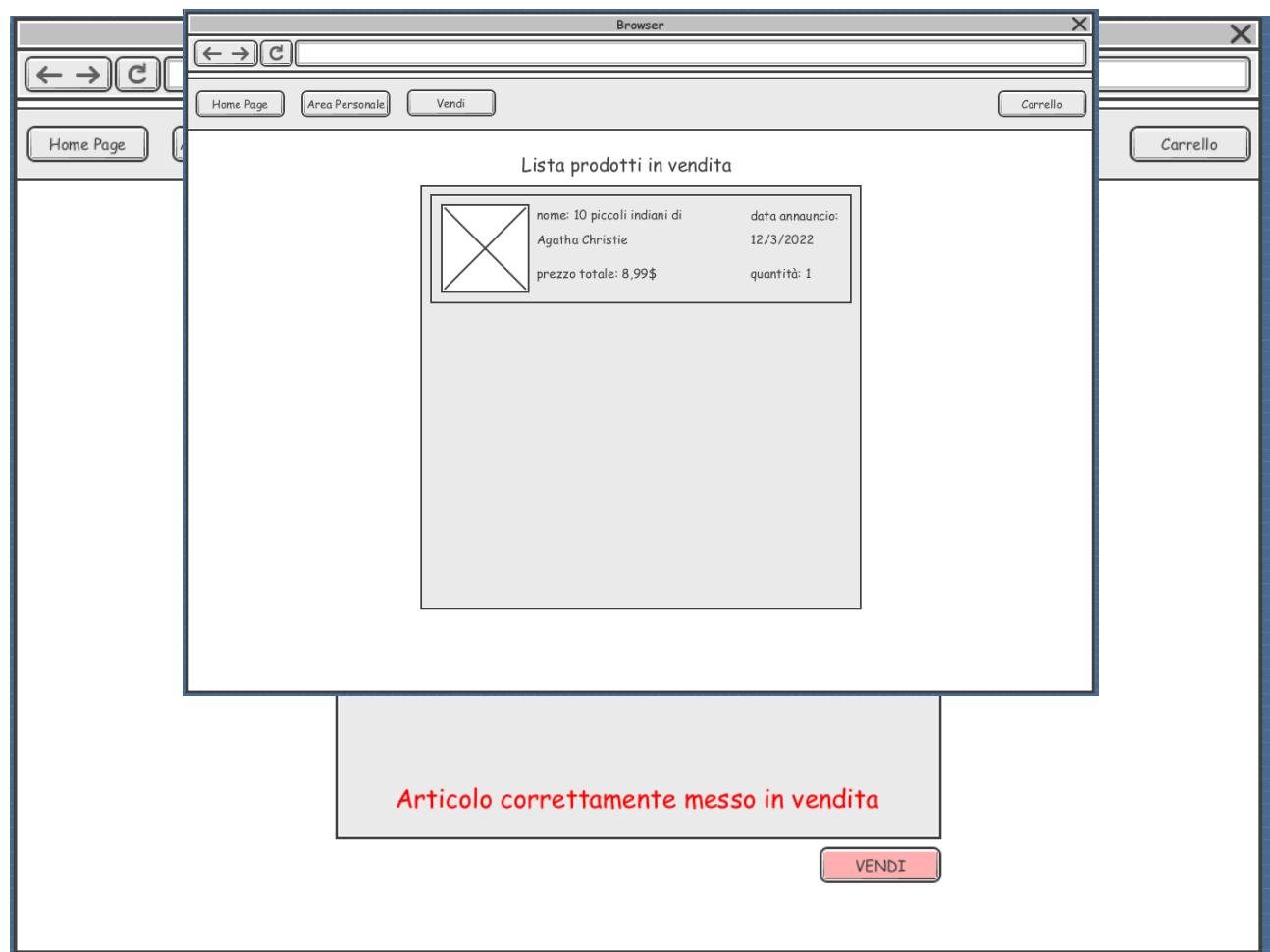
2.4.1.6 SC_4 Vendita Prodotti (Caricamento di un prodotto)

Gianluca decide di vendere sulla piattaforma il libro “10 piccoli indiani” di Agatha Christie poiché non gli è piaciuto e vuole rientrare dalla spesa. Gianluca entra nella piattaforma, seleziona “Login” ed inserisce nel campo dell'e-mail “gianluca576@gmail.com” e nel campo della password “Napoli123”. Infine, seleziona “Accedi” ed accede alla piattaforma come cliente. Gianluca seleziona dalla barra di navigazione “Vendi”.



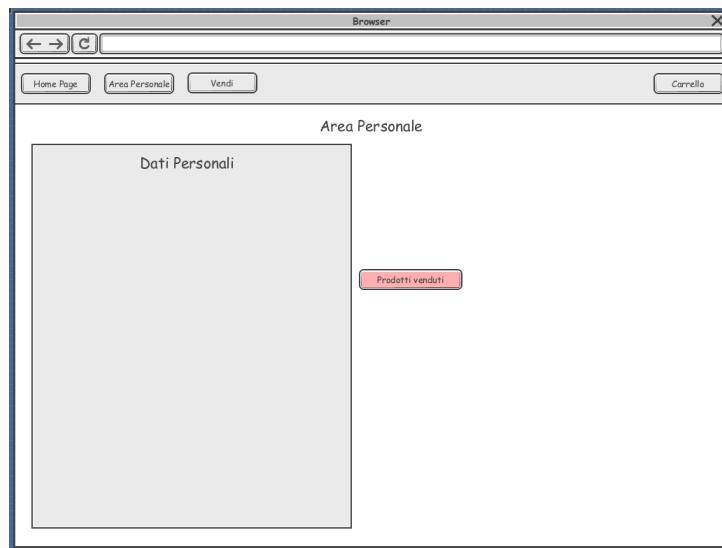
Visualizza una lista di campi da compilare: un campo “Immagine”, dove poter caricare l’immagine per il prodotto, e in cui Gianluca carica la foto libro.jpg; un campo “Nome” in cui scrive “10 piccoli indiani di Agatha Christie”; un campo “Descrizione” in cui scrive “Vendo 10 piccoli indiani di Agatha Christie in ottimo stato”; un campo “Prezzo” in cui inserisce il valore “8.99 euro”; un campo “Categoria” in cui seleziona la categoria “Libri”; un campo “Condizioni” in cui seleziona “Ottime condizioni”; un campo “Quantità” in cui inserisce il valore “1”. Dopo aver compilato tutti i campi, Gianluca seleziona “Vendi” e visualizza il messaggio “Articolo correttamente messo in vendita”.

Gianluca viene reindirizzato alla pagina di suoi articoli venduti, in cui compare come primo risultato il prodotto appena venduto. Le informazioni visibili per ogni prodotto sono “Nome”, “Prezzo totale”, “Data annuncio” e “Quantità”, Gianluca, quindi, chiude la piattaforma e deve solo attendere l’acquisto da parte di un cliente.

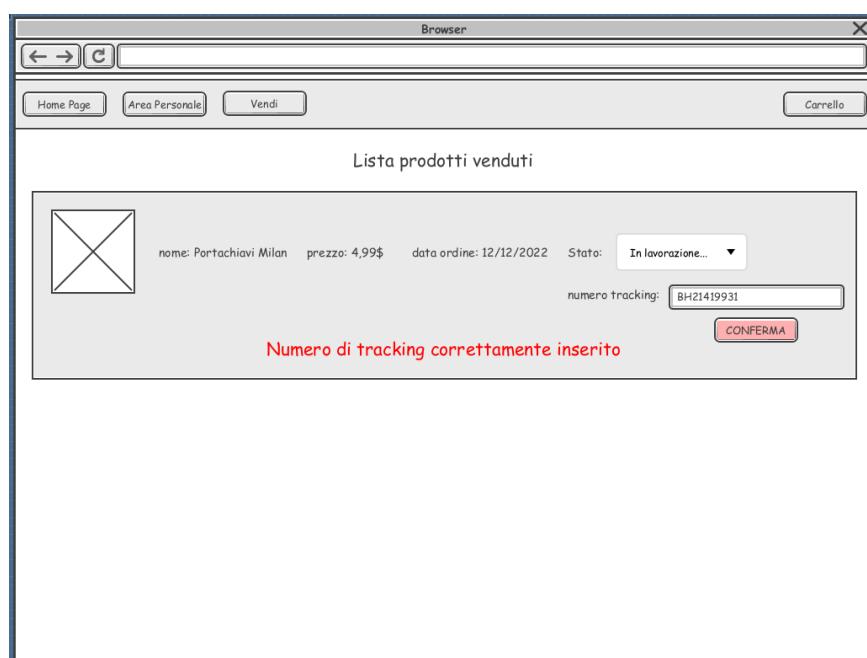


2.4.1.7 SC_4 Vendita Prodotti (Aggiunta numero tracking)

Veronica ha messo in vendita precedentemente un portachiavi del Milan e un cliente lo ha acquistato. Veronica, dunque, dopo aver spedito il prodotto con Poste Italiane e aver ricevuto il numero di tracking, ha fino a cinque giorni per poter modificare lo stato dell'articolo in vendita. Veronica, dunque, apre la piattaforma e non ha bisogno di effettuare l'accesso perché risulta già loggata dal sistema. Veronica seleziona dalla barra di navigazione "Area Personale" e seleziona la sezione "Prodotti venduti" in cui visualizza la lista degli articoli che ha venduto sulla piattaforma.

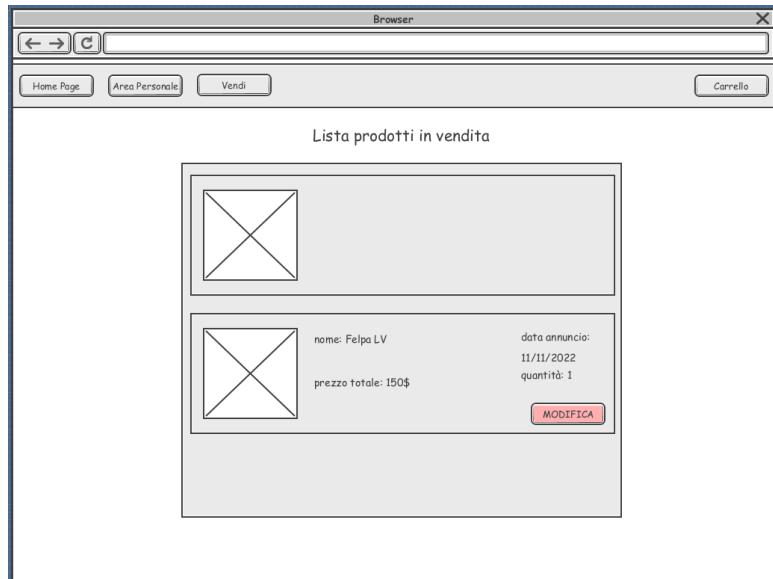


Il primo della lista ha come Nome "Portachiavi Milan", Prezzo Totale "4.99 euro", Data Annuncio "12/12/2022", Stato spedizione "In lavorazione..." e Numero di Tracking è un campo vuoto con la funzionalità "Aggiungi numero di tracking". Veronica seleziona tale funzionalità e visualizza un campo in cui inserire il numero di tracking, e scrive "BH21419931". Infine, seleziona Conferma e visualizza il messaggio "Numero di tracking correttamente inserito", e successivamente visualizza nuovamente la lista di articoli venduti in cui l'articolo modificato presenta correttamente il numero di tracking e Stato "In spedizione...". Infine, Veronica chiude la piattaforma.



2.4.1.8 SC_5 Gestione Prodotti (Modifica)

Alessandro ha precedentemente messo in vendita una felpa ma non è riuscito a venderla dopo un mese dall'annuncio. Decide quindi di abbassare il prezzo in modo tale da renderlo più interessante per un cliente. Alessandro dunque entra nella piattaforma, seleziona "Accedi" ed inserisce nel campo dell'e-mail "alessandroverdi@gmail.com" e nel campo della password "Roma123". Infine, seleziona "Accedi" ed accede alla piattaforma come cliente. Alessandro successivamente seleziona "Area Personale" dalla barra di navigazione, e seleziona la sezione "Prodotti in vendita", in cui visualizza la lista degli articoli che ha messo in vendita sulla piattaforma. Il secondo risultato della lista è proprio la felpa che voleva modificare, con informazioni visibili quali Nome prodotto "Felpa LV", Prezzo "150 euro", Data Annuncio "11/11/2022" e Quantità "1". Alessandro seleziona il comando "Modifica", e visualizza i campi del prodotto già compilati.



Alessandro, quindi, cancella il prezzo precedente dimenticandosi di inserire il nuovo prezzo e seleziona "Conferma". Alessandro visualizza la notifica "Campo obbligatorio non compilato", scrive come prezzo "100 euro" e seleziona nuovamente "Salva modifiche". Questa volta visualizza il messaggio "Articolo correttamente modificato" e reindirizza di nuovo alla pagina degli articoli in vendita, in cui la felpa modificata ha come prezzo Totale "100 euro". Alessandro soddisfatto, chiude la piattaforma.

Modifica Prodotto

nome:

prezzo:

categoria:

condizioni:

immagine

Descrizione:

Salva modifiche

2.4.1.9 SC_5 Gestione Prodotti (Eliminazione)

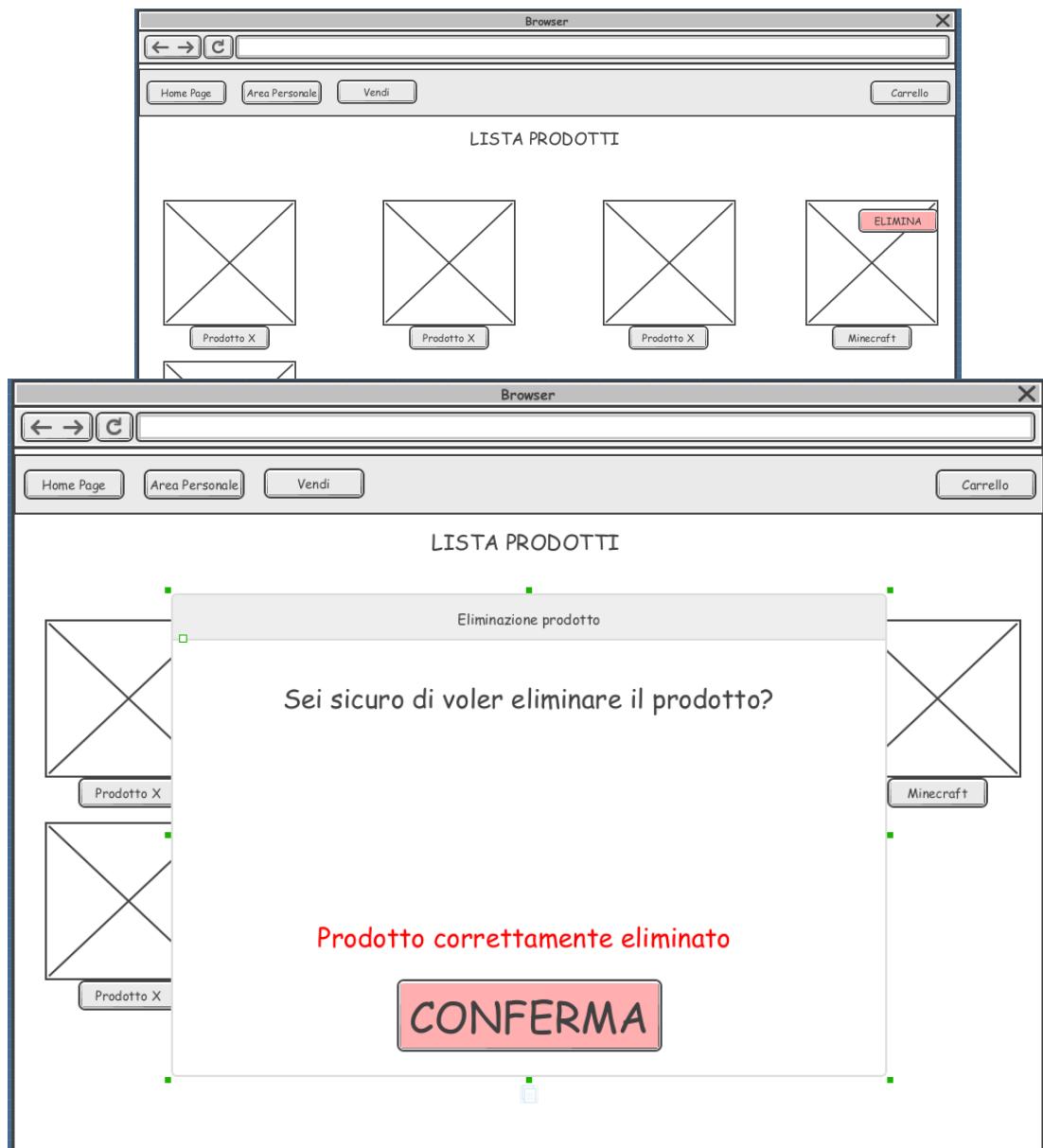
Andrea ha precedentemente messo in vendita il videogioco “God of War Ragnarok” per PS5, ma decide di voler eliminare l’articolo dalla piattaforma perché non vuole più venderlo. Andrea, quindi, apre la piattaforma e non ha bisogno di accedere poiché secondo il sistema risulta già loggato. Andrea seleziona “Area Personale” dalla barra di navigazione e seleziona la sezione “Prodotti in vendita”. Andrea visualizza la lista degli articoli che ha messo in vendita sulla piattaforma, e il primo è proprio “God of War Ragnarok”. Andrea seleziona l’icona del cestino e visualizza il messaggio “Sicuro di voler eliminare l’articolo “God of War Ragnarok”?”. Andrea seleziona “Si”, visualizza il messaggio “Articolo correttamente eliminato” e visualizza nuovamente la lista degli articoli in vendita dove però non compare più “God of War Ragnarok”. Andrea, quindi, chiude la piattaforma soddisfatto.

Lista prodotti in vendita

Elimina

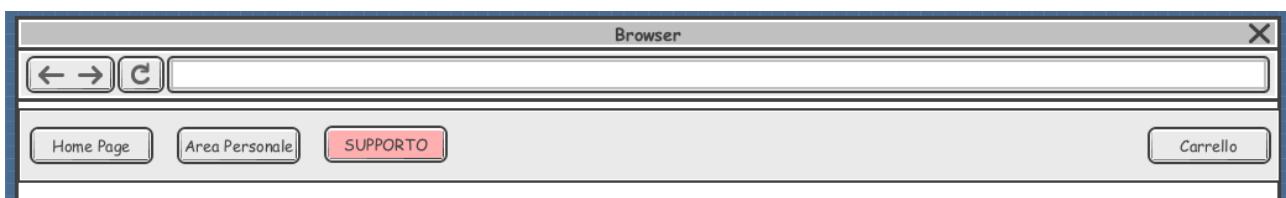
2.4.1.10SC_6 Gestione Prodotti Addetto al Catalogo

L'addetto al catalogo Antonio vuole controllare il catalogo della piattaforma alla ricerca di prodotti che non rispettano le regole di BeHub. Antonio entra nella piattaforma e non ha bisogno di effettuare l'accesso perché è già loggato. Antonio seleziona dalla homepage la categoria "Libri" e visualizza la lista di prodotti di tale categoria. Scorrendo tra questi, nota un prodotto la cui immagine raffigura il videogioco "Minecraft" mentre il nome del prodotto è "Elden ring ps4". Questa risulta essere una violazione del regolamento della piattaforma, ed Antonio seleziona l'icona del cestino in modo da eliminare il prodotto. Visualizza il messaggio "Sicuro di voler eliminare il prodotto "Elden ring ps4""? e, dopo aver selezionato "Conferma", visualizza il messaggio "Prodotto correttamente eliminato" e visualizza di nuovo la lista degli articoli della categoria "Libri".



2.4.1.11SC_7 Visualizzazione informazioni Addetto al Supporto

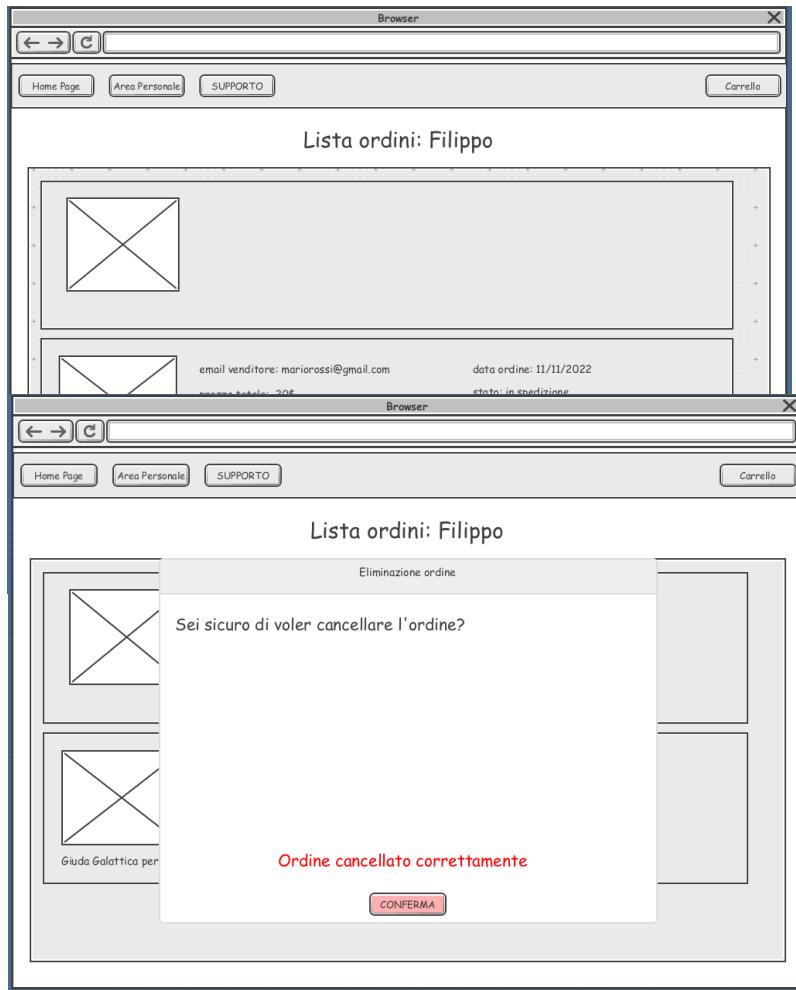
L'addetto al supporto Davide entra nella piattaforma e seleziona "Accedi" dalla barra di navigazione ed inserisce nel campo dell'e-mail "davidemilan@gmail.com" e nel campo della password "Milan123". Infine, seleziona "Accedi" ed accede alla piattaforma come addetto al supporto. Seleziona poi dalla barra di navigazione "Area Personale" e seleziona la sezione "Ticket", dove visualizza la lista di ticket con Stato "Aperto", e seleziona il primo di essi con e-mail cliente "filippo2001@gmail.com", Oggetto "Annullamento ordine" e Testo "Salve, il mio ordine del libro "Guida Galattica per Autostoppisti" non è ancora arrivato dopo più di una settimana di attesa, e vorrei annullare l'ordine. Grazie in anticipo". Davide seleziona allora "Supporto" dalla barra di navigazione.



Visualizza un campo da compilare con l'e-mail di un cliente, e scrive qui "filippo2011@gmail.com", e seleziona "Ordini cliente". Infine, Davide seleziona "Conferma", ma visualizza il messaggio "Nessun cliente registrato con l'e-mail inserita" poiché ha inserito l'e-mail sbagliata. Davide allora corregge inserendo "filippo2001@gmail.com" nel campo e-mail, e seleziona di nuovo "Conferma".

A screenshot of a user search interface titled "Ricerca utente". It features a search form with a label "email utente:" followed by an input field containing "filippo2001@gmail.com". Below the input field is a red-highlighted "CONFERMA" button.

Davide visualizza questa volta la lista degli ordini di Filippo, e nota che il terzo prodotto della lista è proprio il libro di Nome "Guida Galattica per Autostoppisti", Prezzo Totale "20 euro", Data Annuncio "11/11/2022", Stato "In spedizione...", Quantità "1", E-mail venditore "mariorossi@gmail.com", Numero di Tracking "BH16451721". Davide seleziona l'icona del cestino e visualizza il messaggio "Sei sicuro di voler cancellare l'ordine?". Davide seleziona "Conferma", visualizza il messaggio "Ordine cancellato correttamente" e visualizza la lista degli ordini di Filippo con l'ordine appena cancellato mancante.



Davide allora seleziona nuovamente dalla barra di navigazione “Area Personale” e seleziona poi la sezione “Ticket”. Qui visualizza di nuovo la lista di ticket con Stato “Aperto”, e seleziona il ticket del cliente Filippo. Davide poi scrive nella barra di testo per la risposta “Salve Filippo, ho correttamente annullato l’ordine relativo al libro “Guida Galattica per Autostoppisti” e arriverà entro cinque giorni lavorativi il rimborso. Cordiali saluti.” e seleziona “Invia”. Davide seleziona infine “Chiudi ticket” e lo stato passa da “Aperto” a “Chiuso”, e visualizza di nuovo la lista dei ticket di Filippo.

2.4.2 Modello dei casi d'uso

UC_1: Registrazione

Attore: Utente Non Registrato

Entry Condition: L'utente deve trovarsi sulla pagina dedicata alla registrazione

Flusso Eventi Principale:

1. Utente: Inserisce i dati necessari per la registrazione (nome, cognome, e-mail, password, data di nascita, città, paese, CAP, provincia, indirizzo, cellulare, numero di carta, scadenza, CVV);
2. Utente: Clicca il pulsante “Conferma”;
3. Sistema: Controlla che i dati inseriti rispettino i formati desiderati;
4. Sistema: Controlla che la mail inserita non sia già stata usata;
5. Sistema: Aggiunge il nuovo utente al database;
6. Sistema: Reindirizza l'utente alla pagina di login;

Exit Condition: L'utente si trova nella home page, è autenticato ed è stato registrato sulla piattaforma.

Flusso Di Eventi Alternativi/Eccezioni:

- Se nel punto 2 il sistema rileva campi non formati in modo giusto, verrà mostrata nuovamente la schermata di registrazione contenente tutti i campi precedentemente compilati evidenziando con un messaggio di errore i campi scorretti.
- Se al punto 3 il sistema rileva che l'e-mail è già stata utilizzata, si ripresenterà la schermata di registrazione contenente tutti i campi precedentemente compilati evidenziando con un messaggio di errore il campo e-mail (“e-mail già utilizzata”).

Tabella Formati e Messaggi d'errore

	Formati Richiesti	Messaggio d'errore
Nome e Cognome	Solo lettere dell'alfabeto	“Inserire nome o cognome senza caratteri speciali”
E-mail	y@y con y come stringa	“Indirizzo mail non valide”
Password	Deve contenere un	“La password deve

	minimo di 8 caratteri, numeri compresi	contenere almeno 8 caratteri di cui almeno uno numeri”
--	---	--

UC_2: Login

Attore: Utente Registrato

Entry Condition: L’utente deve essersi già registrato alla piattaforma ([include UC_1](#)) e trovarsi sulla pagina dedicata al login

Flusso Eventi Principale:

1. Utente: Inserisce e-mail e password;
2. Utente: Clicca il pulsante “Accedi” e quindi prova l’accesso;
3. Sistema: Controlla che la mail e la password inserite siano corrette;
4. Sistema: Indirizza l’utente alla home page;

Exit Condition: L’utente si trova nella home page.

Flusso Di Eventi Alternativi/Eccezioni:

- Se nel punto 3 il sistema non riconosce la mail o la password, mostrerà un messaggio di errore (“e-mail o password errati”) che chiede all’utente di registrarsi prima di provare a fare il login.

UC_3: Visualizzazione Prodotti per Categoria

Attore: Utente Registrato

Entry Condition: L’utente deve trovarsi sulla pagina principale del sito

Flusso Eventi Principale:

1. Utente: Sceglie la categoria dei prodotti che vuole visualizzare dalla home page;
2. Sistema: Indirizza l’utente alla pagina dei prodotti scelti per quella categoria;
3. Utente: Visualizza l’elenco dei prodotti;

Exit Condition: L’utente visualizza la pagina dei prodotti della categoria scelta.

UC_4: Visualizzazione Dettagli Prodotto

Attore: Utente Registrato

Entry Condition: L'utente ha selezionato un prodotto dall'elenco

Flusso Eventi Principale:

1. Utente: Clicca sul pulsante “Dettagli” presente su ogni prodotto;
2. Sistema: Indirizza l'utente ad una pagina che mostra i dettagli di quel prodotto;
3. Utente: Visualizza i dettagli del prodotto;

Exit Condition: L'utente ha visualizzato correttamente i dati che desiderava.

UC_5: Inserimento Prodotto Nel Carrello

Attore: Cliente

Entry Condition: Il cliente deve aver fatto il login ([include UC_2](#)) e trovarsi sulla pagina dei prodotti

Flusso Eventi Principale:

1. Cliente: Clicca sul pulsante “Aggiungi al Carrello” disponibile per ogni prodotto;
2. Sistema: Aggiunge il prodotto selezionato al carrello;
3. Sistema: Mostra al cliente il seguente messaggio: “Articolo aggiunto con successo al carrello”;

Exit Condition: Il cliente visualizza il messaggio.

UC_6: Visualizzazione Carrello

Attore: Cliente

Entry Condition: Il cliente deve aver effettuato il login ([include UC_2](#)) e trovarsi sulla home page

Flusso Eventi Principale:

1. Cliente: Clicca sull'icona del carrello presente sul navigation bar;
2. Sistema: Indirizza il cliente alla pagina del carrello
3. Cliente: Visualizza il carrello e tutti i prodotti che ha aggiunto al suo interno con i seguenti dati: nome prodotto, e-mail venditore, quantità, prezzo totale;

Exit Condition: Il cliente si trova nel carrello.

Flusso Di Eventi Alternativi/Eccezioni:

- Se in passato il cliente non aveva aggiunto prodotti al carrello, allora, arrivati al punto 3 il carrello risulterà vuoto

UC_7: Modifica Profilo

Attore: Cliente

Entry Condition: Il cliente deve aver fatto il login ([include UC_2](#)) e trovarsi sulla home page

Flusso Eventi Principale:

1. Cliente: Modifica le informazioni che desidera nel form;
2. Cliente: Clicca sul pulsante “Salva Modifiche”;
3. Sistema: Controlli che le modifiche rispettino i formati richiesti;
4. Sistema: Aggiorna i dati;
5. Sistema: Ricarica la pagina dell’area personale con i dati aggiornati;
6. Sistema: Mostra messaggio al cliente:” Informazioni modificate con successo”;

Exit Condition: Il cliente si trova nella sua area personale e visualizza le modifiche fatte.

Flusso Di Eventi Alternativi/Eccezioni:

- Se il cliente lascia dei campi vuoti il sistema mostrerà un messaggio di errore nel quale chiederà all’utente di compilarli

UC_8: Invio Ticket

Attore: Cliente

Entry Condition: Il cliente deve aver fatto l’accesso ([include UC_2](#)) alla piattaforma e trovarsi nell’area personale

Flusso Eventi Principale:

1. Cliente: Clicca sul pulsante “Lista Ticket”;
2. Sistema: Indirizza il cliente sulla pagina dei ticket inviati;
3. Cliente: Clicca sul pulsante “Invia Ticket”;
4. Sistema: Indirizza il cliente su una pagina per la compilazione del ticket;
5. Cliente: Inserisce i dati richiesti (Oggetto della richiesta e Descrizione del problema);
6. Sistema: Invia il ticket all’addetto al supporto;
7. Sistema: Indirizza il cliente alla pagina dedicata ai ticket inviati;

Exit Condition: Il cliente si trova nella pagina dei ticket e visualizza quelli inviati.

UC_9: Vendita Prodotto

Attore: Cliente

Entry Condition: Il cliente deve aver fatto il login ([include UC_2](#)) e trovarsi sulla pagina principale

Flusso Eventi Principale:

1. Cliente: Clicca il pulsante “Vendi”;
2. Sistema: Indirizza il cliente a una pagina dove dovrà inserire le informazioni riguardanti il prodotto che vuole vendere;
3. Cliente: Inserisce le informazioni richieste: immagine prodotto, nome prodotto, quantità, prezzo, condizioni del prodotto, categoria del prodotto e breve descrizione;
4. Sistema: Carica il prodotto sul catalogo;
5. Sistema: Indirizza il cliente alla pagina dei prodotti venduti;
6. Sistema: Mostra il cliente il seguente messaggio: “Articolo correttamente messo in vendita”;

Exit Condition: Il cliente si trova nella pagina dei prodotti venduti e visualizza il prodotto appena inserito.

Flusso Di Eventi Alternativi/Eccezioni:

- Se nel punto 3 il cliente non compila i campi obbligatori il sistema manderà un messaggio di errore (“Compilare i campi obbligatori”)

UC_10: Modifica Stato Ordine

Attore: Cliente

Entry Condition: Il cliente deve aver fatto l’accesso ([include UC_2](#)) alla piattaforma e trovarsi sulla sua area personale

Flusso Eventi Principale:

1. Cliente: Clicca il pulsante “Prodotti venduta”;
2. Sistema: Indirizza il cliente alla pagina dei prodotti venduti e mostra nome prodotto, prezzo totale, data annuncio, stato spedizione e numero tracking;
3. Cliente: Inserisce il numero di tracking;
4. Sistema: Aggiorna la pagina dei prodotti venduti mostrandone lo stato aggiornato

Exit Condition: Il cliente si trova nella pagina dei prodotti venduti e lo stato è stato aggiornato.

UC_11: Modifica Prodotto

Attore: Cliente

Entry Condition: Il cliente deve aver effettuato il login ([include UC_2](#)) e trovarsi sulla sua area personale

Flusso Eventi Principale:

1. Cliente: Clicca sul comando “Prodotti in vendita”;
2. Sistema: Indirizza il cliente alla pagina dei prodotti che quest’ultimo ha messo in vendita sulla piattaforma;
3. Cliente: Clicca sul comando “Modifica” del prodotto desiderato;
4. Sistema: Indirizza il cliente ad una pagina che gli permette di aggiornare le informazioni del prodotto;
5. Cliente: Modifica le informazioni e clicca sul comando “Salva Modifiche”;
6. Sistema: Aggiorna le informazioni;
7. Sistema: Mostra il seguente messaggio all’utente:” Articolo correttamente modificato”;
8. Sistema: Indirizza il cliente alla pagina dei prodotti venduti;
9. Cliente: Visualizza i propri prodotti venduti con le informazioni aggiornate;

Exit Condition: Il cliente si trova nella pagina dei prodotti venduti.

UC_12: Elimina Prodotto

Attore: Cliente

Entry Condition: Il cliente deve aver fatto il login ([include UC_2 ed UC_9](#)) e trovarsi sulla pagina dei prodotti in vendita e averne caricato almeno uno

Flusso Eventi Principale:

1. Cliente: Clicca il pulsante “Elimina”;
2. Sistema: Mostra al cliente il messaggio:” Prodotto eliminato con successo” ed indirizza il cliente alla pagina dei prodotti in vendita;

Exit Condition: Il cliente si trova nella pagina dei prodotti venduti e non visualizza più il prodotto che voleva eliminare.

UC_13: Acquista Prodotto

Attore: Cliente

Entry Condition: Il cliente deve aver fatto il login ([include UC_2](#)) e trovarsi sulla pagina principale

Flusso Eventi Principale:

1. Cliente: Sceglie la categoria desiderata;
2. Sistema: Indirizza il cliente a una pagina dove avrà visione dei prodotti etichettati con la categoria scelta;
3. Cliente: Clicca sul comando “Acquista Ora”;
4. Sistema: Mostra al cliente dei campi precompilati con il suo indirizzo di spedizione e gli permette la modifica;
5. Cliente: Procede con l’indirizzo di default;
6. Sistema: Mostra altri campi precompilati con le informazioni riguardanti il metodo di pagamento;
7. Cliente: Procede selezionando il comando “Conferma Acquisto”
8. Sistema: Mostra al cliente il messaggio: “Acquisto avvenuto con successo”;
9. Sistema: Indirizza il cliente alla pagina degli ordini effettuati;

Exit Condition: Il cliente si trova nella pagina degli ordini effettuati e visualizza l’ordine appena effettuato.

UC_14: Visualizzazione Ordini

Attore: Cliente

Entry Condition: Il cliente deve aver fatto il login ([include UC_2 ed UC_13](#)), trovarsi nella sua area personale ed aver effettuato almeno un ordine

Flusso Eventi Principale:

1. Cliente: Clicca il pulsante “Ordini effettuati”;
2. Sistema: Indirizza il cliente alla pagina degli ordini;

Exit Condition: Il cliente si trova nella pagina degli ordini effettuati e li visualizza.

UC_15: Visualizzazione Utenti

Attore: Addetto al Supporto

Entry Condition: L'addetto deve aver fatto il login ([include UC_2](#)) e trovarsi nella sua area personale

Flusso Eventi Principale:

1. Addetto: Clicca il pulsante “Supporto”;
2. Sistema: Indirizza l’utente a una pagina dove dovrà inserire e-mail del cliente;
3. Addetto: Inserisce l’e-mail del cliente e seleziona” Conferma”;
4. Sistema: Mostra all’addetto una pagina con tutti gli ordini effettuati da quel cliente;

Exit Condition: L’addetto visualizza l’utente e tutti gli ordini che ha effettuati.

Flusso Di Eventi Alternativi/Eccezioni:

- Se nel punto 4 l’addetto inserisce un’e-mail errata il sistema mostrerà il seguente messaggio d’errore: “Nessun cliente registrato con l’e-mail inserita”

UC_16: Eliminazione Prodotti In Vendita

Attore: Addetto al Catalogo

Entry Condition: L’addetto deve aver fatto il login ([include UC_2](#)) e trovarsi nella pagina principale

Flusso Eventi Principale:

1. Addetto: Seleziona una delle diverse categorie;
2. Sistema: Indirizza l’addetto a una pagina che mostra la lista di prodotti di quella categoria con la possibilità di eliminare ciascuno di essi;
3. Addetto: Selezione l’icona del cestino per eliminare il prodotto;
4. Sistema: Mostra all’addetto un messaggio che gli chiede di confermare la sua scelta;
5. Addetto: Clicca sul pulsante “Conferma”;
6. Sistema: Mostra all’addetto il seguente messaggio:” Prodotto eliminato correttamente”;

Exit Condition: L’addetto visualizza la lista degli articoli.

UC_17: Logout

Attore: Utente Registrato

Entry Condition: L'utente deve aver fatto il login ([include UC_2](#)) e trovarsi nella pagina principale

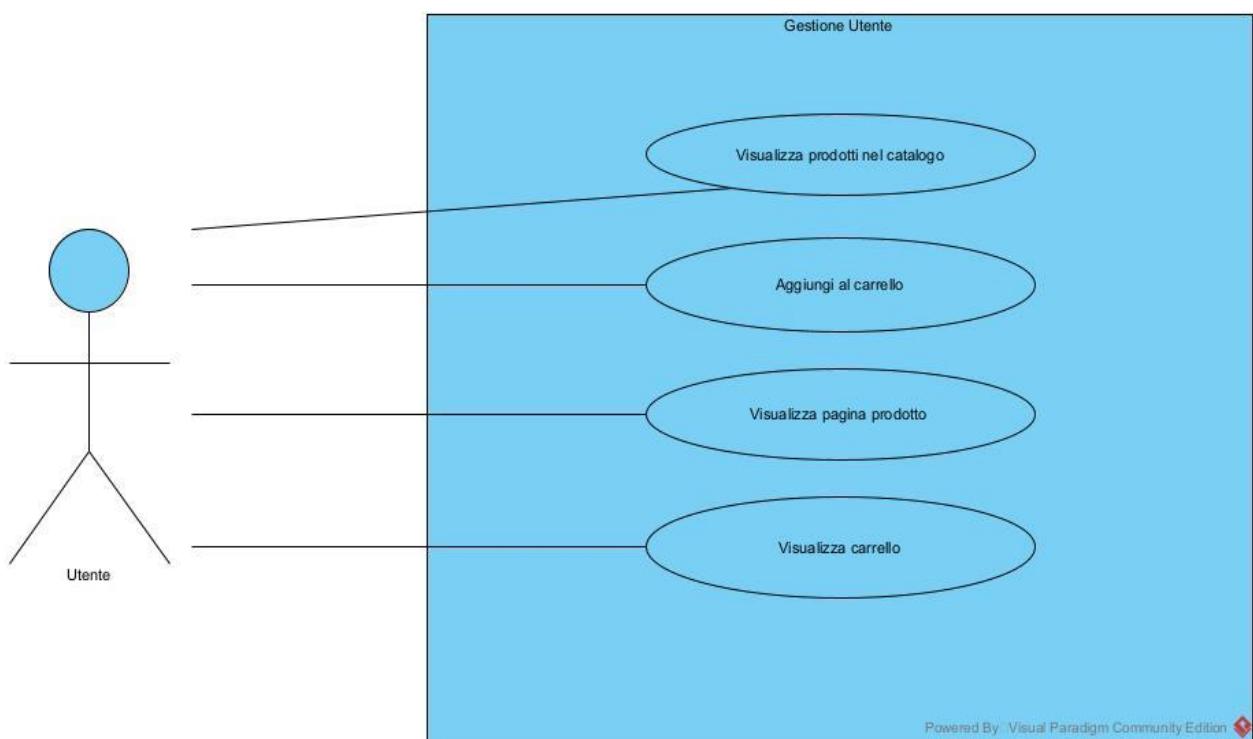
Flusso Eventi Principale:

1. Utente: Seleziona l'icona del logout sulla navigation bar;
2. Sistema: Indirizza l'addetto alla pagina principale come utente non registrato;

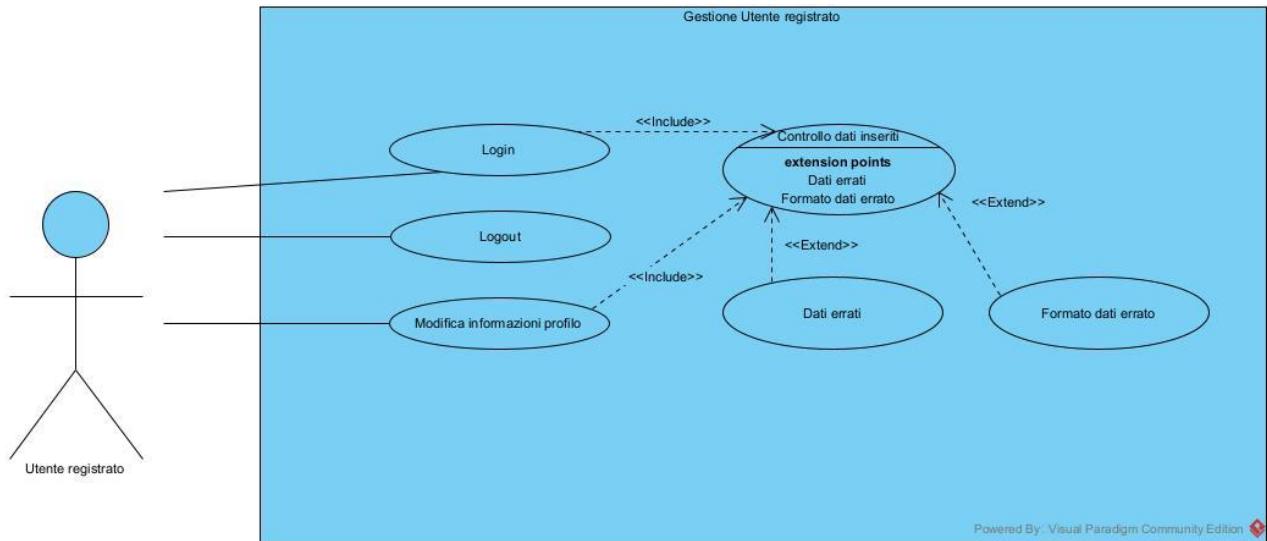
Exit Condition: L'utente ha effettuato il logout e visualizza la pagina principale come utente non registrato.

2.4.2.1 Use-Case Diagrams

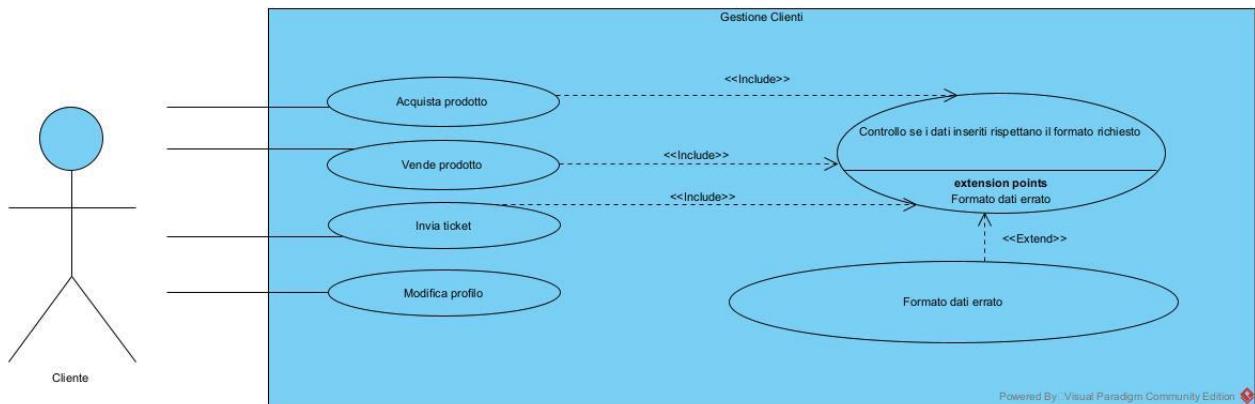
- Gestione Utente



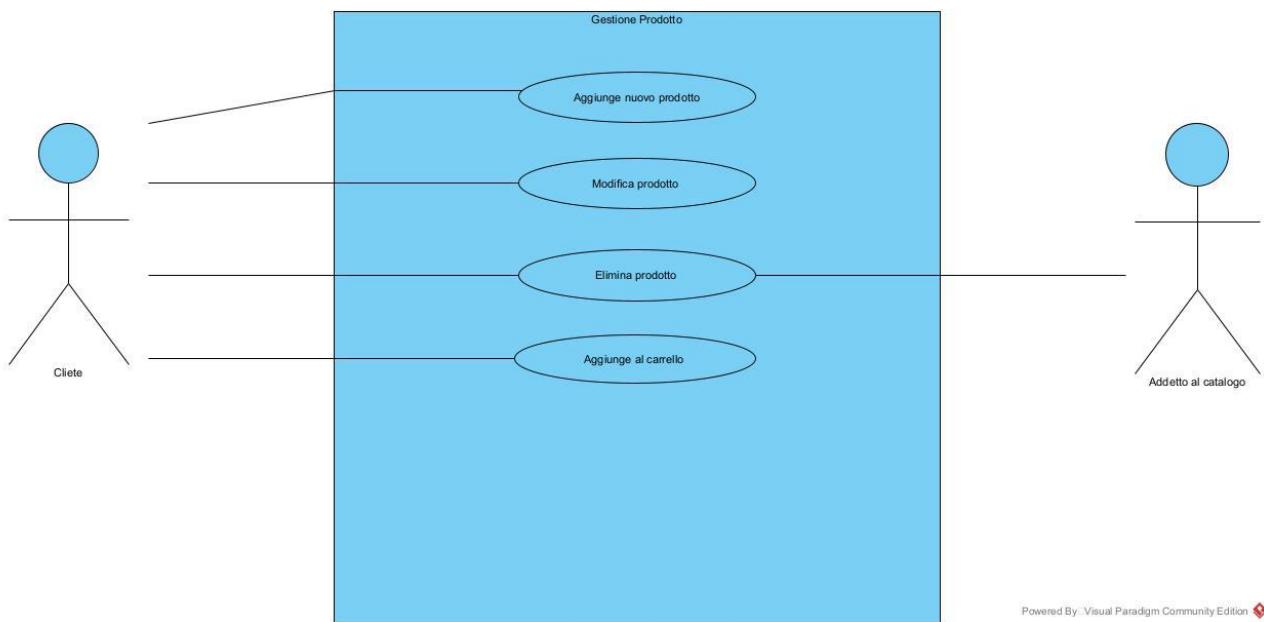
- Gestione Utente Registrato



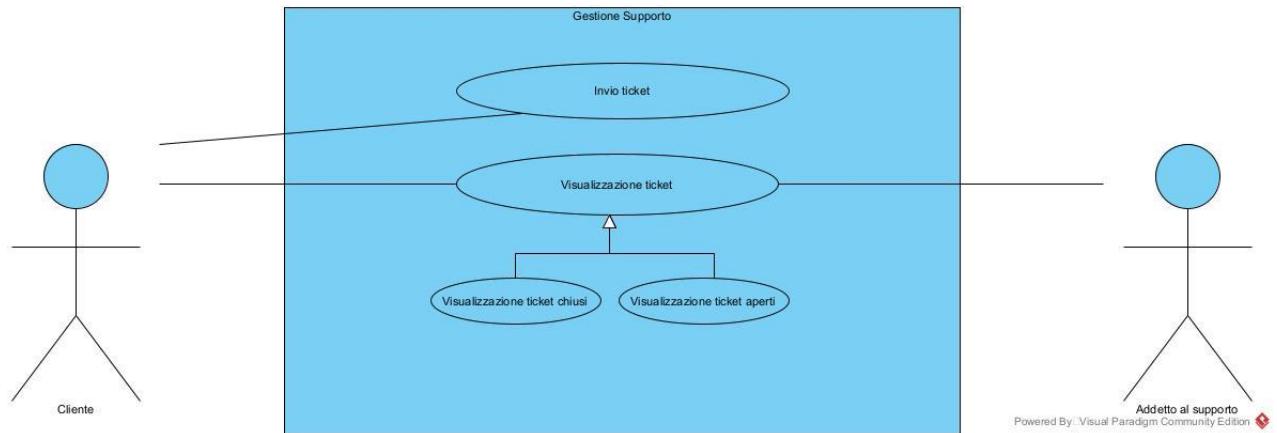
- Gestione Cliente



- Gestione Prodotto



- Gestione Supporto



2.4.2.2 Modello ad oggetti

Dizionario dei dati

Nome	Tipo	Descrizione
Prodotto	Entity	Un generico prodotto
Ordine	Entity	Un insieme di prodotti acquistati da un cliente
Utente	Entity	Un generico utente
Ticket	Entity	Una richiesta di supporto da parte dell'utente
Cliente	Entity	Un generico cliente che può sia vendere che acquistare prodotti
Addetto al Supporto	Entity	Un generico addetto al supporto clienti
Addetto al Catalogo	Entity	Un generico addetto alla gestione del catalogo
Carrello	Entity	Una lista di prodotti da acquistare
Registrazione Form Boundary	Boundary	Form che il sistema mostra all'utente per effettuare la registrazione
HomePage Boundary	Boundary	Interfaccia principale nella quale il cliente o utente effettua le varie operazioni

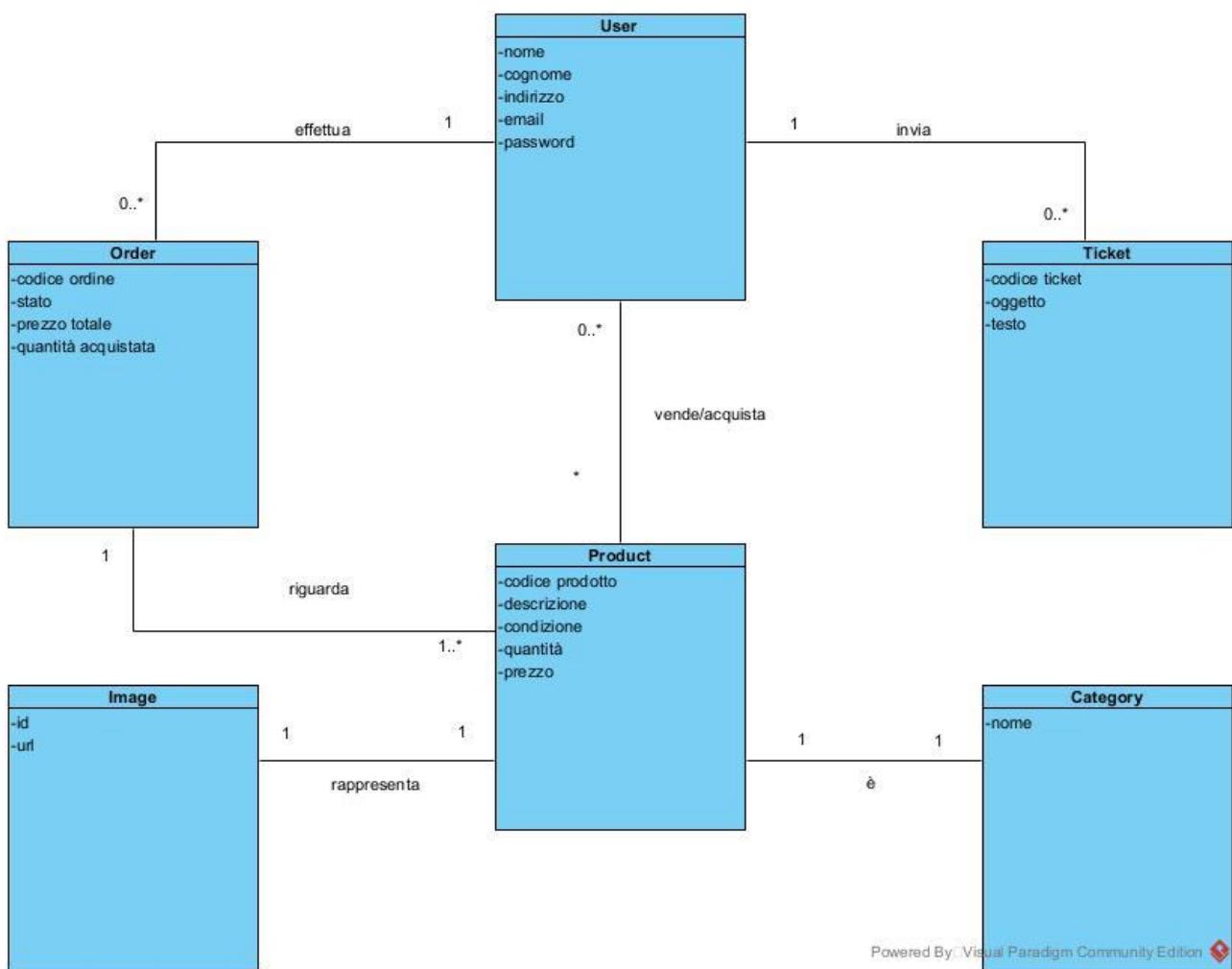
Registrazione Button	Boundary	Il pulsante che il sistema mostra all'utente per effettuare la registrazione
Login Form Boundary	Boundary	Form che il sistema mostra all'utente per effettuare l'autenticazione
Login Button	Boundary	Pulsante mostrato dal sistema che permette all'utente di accedere al proprio account
Categorie Boundary	Boundary	Interfaccia sotto la quale vengono identificati i vari prodotti
Catalogo Boundary	Boundary	Interfaccia che mostra tutti i prodotti in vendita sulla piattaforma
Pagina Prodotto Boundary	Boundary	Pagina che mostra all'utente in dettaglio le informazioni di un determinato prodotto
Pagina Prodotto Button	Boundary	Pulsante che il sistema mostra all'utente per permettergli di accedere alla pagina del prodotto
Aggiungi al Carrello Button	Boundary	Pulsante che permette di aggiungere prodotti al carrello di un utente
Carrello Boundary	Boundary	Interfaccia che presenta i vari prodotti che l'utente desidera acquistare in futuro
Aggiunta al Carrello Notifica	Boundary	Notifica che il sistema invia all'utente dopo aver aggiunto un prodotto al carrello
Area Personale Boundary	Boundary	Interfaccia che il sistema mostra all'utente con le varie informazioni anagrafiche e di accesso
Area Personale Button	Boundary	Pulsante che il sistema mostra al cliente per portarlo alla propria area personale
Informazioni Modificate Notifica	Boundary	Notifica che il sistema mostra all'utente dopo aver modificato le informazioni nell'area personale
Navigation Bar Boundary	Boundary	Interfaccia che il sistema mostra al cliente per permettergli di navigare nel sito
Invia Ticket Button	Boundary	Pulsante che porta il cliente alla pagina di compilazione di un ticket per il supporto

Ticket Form Boundary	Boundary	Form che il sistema mostra al cliente per la compilazione ed invio di un ticket
Pagina Ticket Boundary	Boundary	Pagina che il sistema mostra all'utente con i vari ticket inoltrati ed i loro stati
Vendi Prodotto Button	Boundary	Prodotto che il sistema mostra all'utente per permettergli di vendere un prodotto
Vendita Form	Boundary	Form che il sistema mostra al cliente permettendogli di inserire i dati relativi il prodotto da vendere
Articolo Messo in Vendita Notifica	Boundary	Notifica mostrata dal sistema al cliente quando quest'ultimo vende un prodotto
Pagina Prodotti Venduti Boundary	Boundary	Pagina mostrata dal sistema al cliente che presenta i vari prodotti venduti in passato
Prodotti in Vendita Boundary	Boundary	Pagina mostrata dal sistema al cliente che presenta i vari prodotti attualmente ancora in vendita
Modifica Prodotto Form	Boundary	Form mostrata dal sistema al cliente per permettergli di modificare i dati di un relativo prodotto che ha precedentemente messo in vendita
Articolo Modificato Notifica	Boundary	Notifica mostrata dal sistema al cliente per informarlo sull'andamento della modifica effettuata al prodotto
Elimina Prodotto Button	Boundary	Pulsante mostrato dal sistema al cliente ed all'addetto al catalogo che permette di eliminare un prodotto dal catalogo
Prodotto Eliminato Notifica	Boundary	Notifica che il sistema mostra al cliente e all'addetto al catalogo per informarli sull'andamento dell'eliminazione di un prodotto
Acquista Prodotto Button	Boundary	Pulsante che permette al cliente l'acquisto di un prodotto
Acquisto Boundary	Boundary	Interfaccia che il sistema mostra al cliente per acquistare un prodotto

Acquistato con Successo Notifica	Boundary	Notifica che il sistema mostra all'utente per informarlo sull'andamento dell'acquisto
Ordine Boundary	Boundary	Interfaccia che mostra al cliente un ordine effettuato
Ordini Effettuati Boundary	Boundary	Pagina mostrata dal sistema al cliente che presenta tutti gli ordini effettuati in passato
Ordini Effettuati Button	Boundary	Pulsante che il sistema mostra al cliente per indirizzarlo alla pagina degli ordini effettuati in passato
Supporto Button	Boundary	Pulsante che il sistema mostra all'addetto al supporto per permettergli di visualizzare i vari tickets dei vari utenti
Supporto Boundary	Boundary	Interfaccia mostrata dal sistema all'addetto al supporto che presenta i vari tickets dei vari utenti
Logout Button	Boundary	Pulsante che il sistema mostra ai clienti e agli addetti al catalogo ed al supporto per effettuare il logout dalla piattaforma
Home Page Control	Control	Gestisce le funzioni dell'homepage quali la scelta del catalogo
Registrazione Control	Control	Gestisce la registrazione dell'utente alla piattaforma
Login Control	Control	Gestisce il login permettendo l'autenticazione all'interno della piattaforma tramite la creazione di un LoginForm che viene mostrato all'utente
Prodotto Control	Control	Gestisce le operazioni sui prodotti come la modifica e l'eliminazione dalla piattaforma
Area Personale Control	Control	Gestisce le operazioni di modifica delle informazioni personali
Carrello Control	Control	Gestisce le operazioni effettuate sul carrello
Vendita Control	Control	Gestisce l'immissione di un nuovo prodotto all'interno del catalogo della piattaforma

Acquisto Control	Control	Gestisce l'acquisto di un prodotto da parte dell'utente e l'inserimento nella lista di ordini
Ordine Control	Control	Gestisce le operazioni sulla lista di ordini dell'utente
Catalogo Control	Control	Gestisce la visualizzazione dei prodotti disponibili nel catalogo
Utente Manager	Control	Fornisce i metodi per la gestione dell'utente
Prodotto Manager	Control	Fornisce i metodi per la gestione dei prodotti
Prodotti in Vendita Control	Control	Gestisce l'ottenimento delle informazioni sui prodotti in vendita dell'utente e il tracking
Ordine Manager	Control	Fornisce i metodi per la gestione degli ordini dell'utente
Supporto Control	Control	Gestisce le operazioni dell'addetto al supporto
Navigation Bar Control	Control	Gestisce le funzionalità della barra di navigazione
Ticket Manager	Control	Fornisce i metodi per la gestione dei ticket
Ticket Control	Control	Gestisce le operazioni effettuati sui ticket come l'immissione e il cambiamento di stato
API Pagamento	Control	Libreria che gestisce il pagamento sulla piattaforma

2.4.2.3 Diagramma delle classi

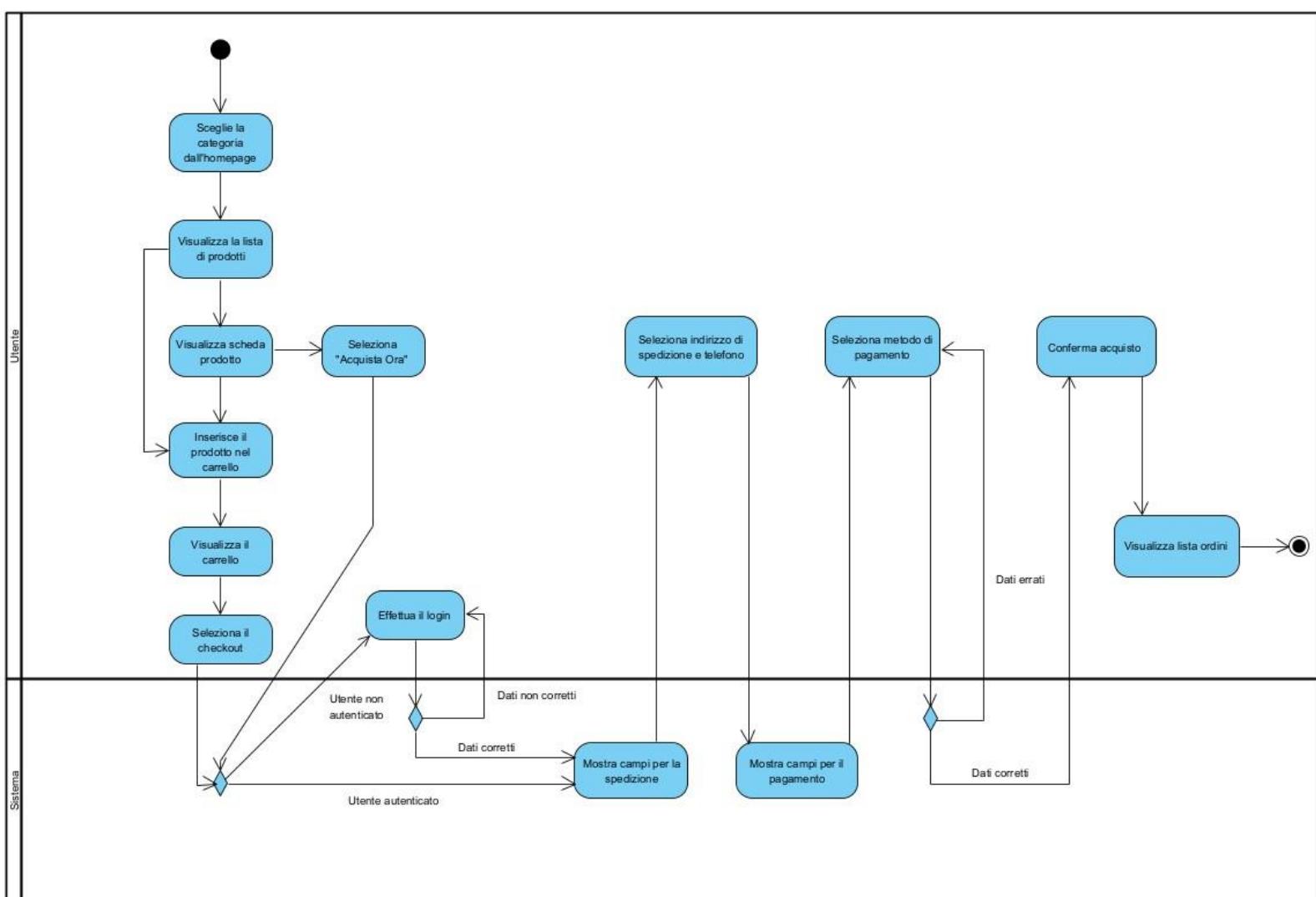


Powered By: Visual Paradigm Community Edition

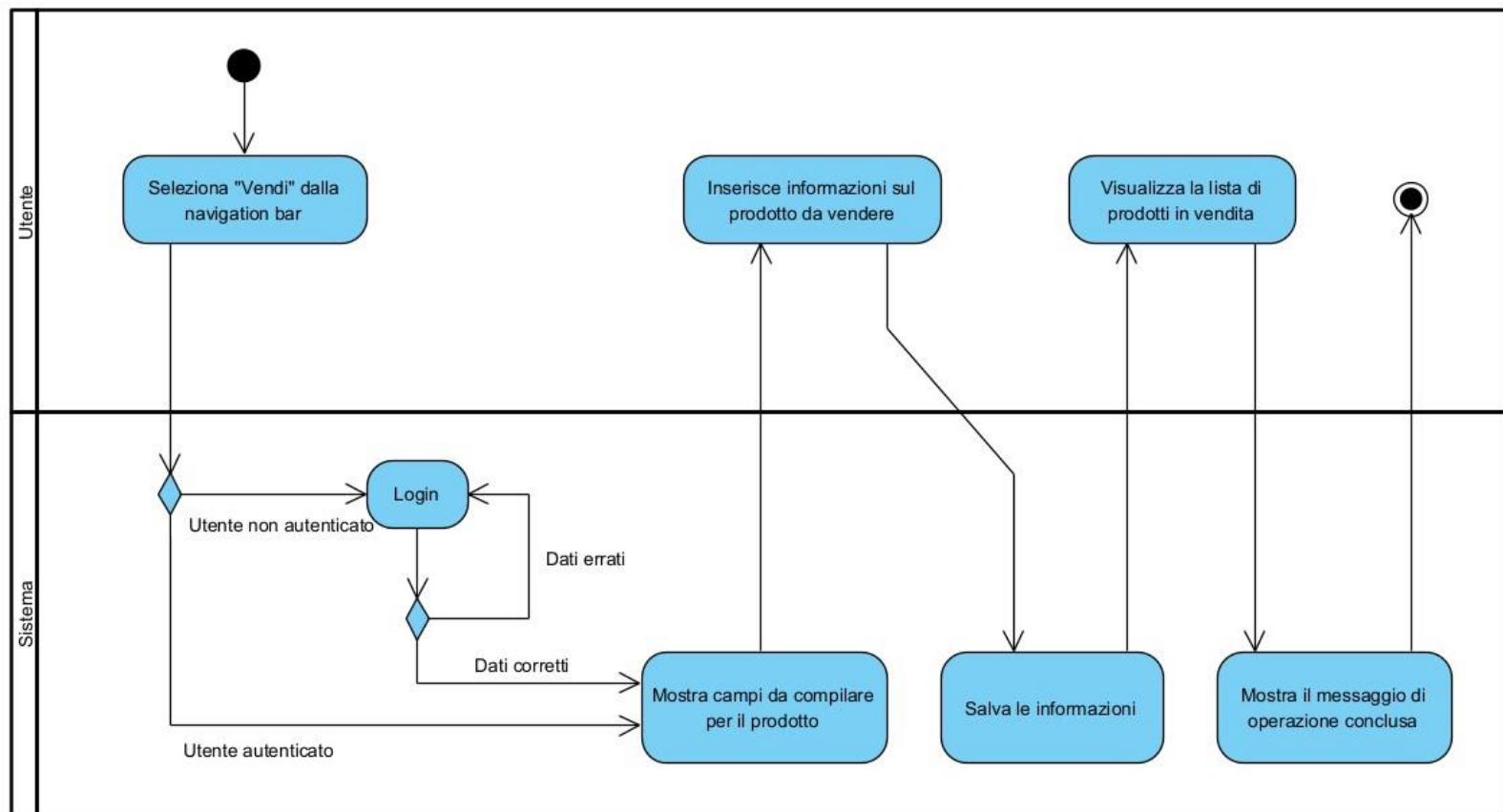
2.4.3 Modello dinamico

2.4.3.1 Activity Diagrams

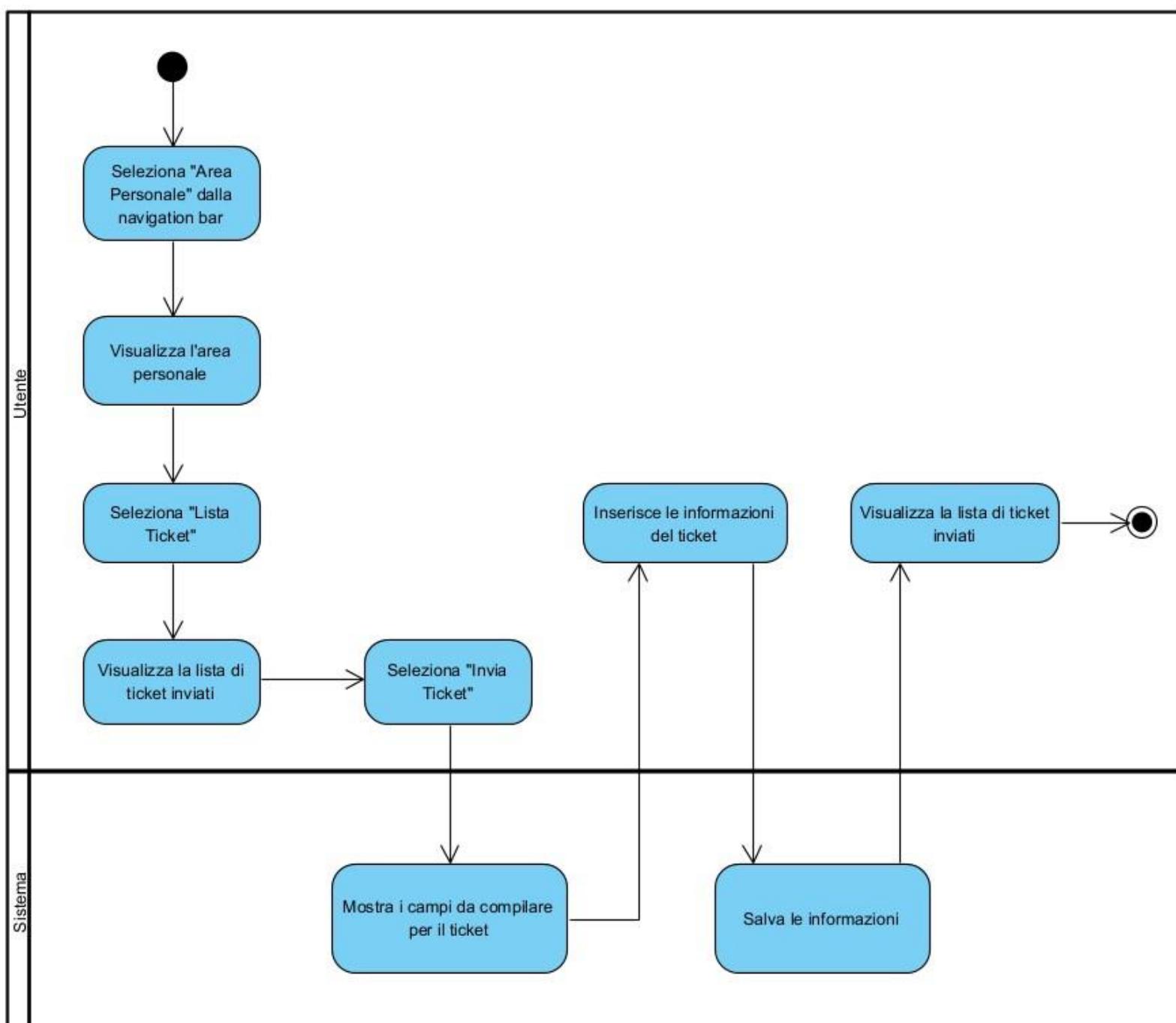
Funzionalità Acquisto:



Funzionalità Vendita:

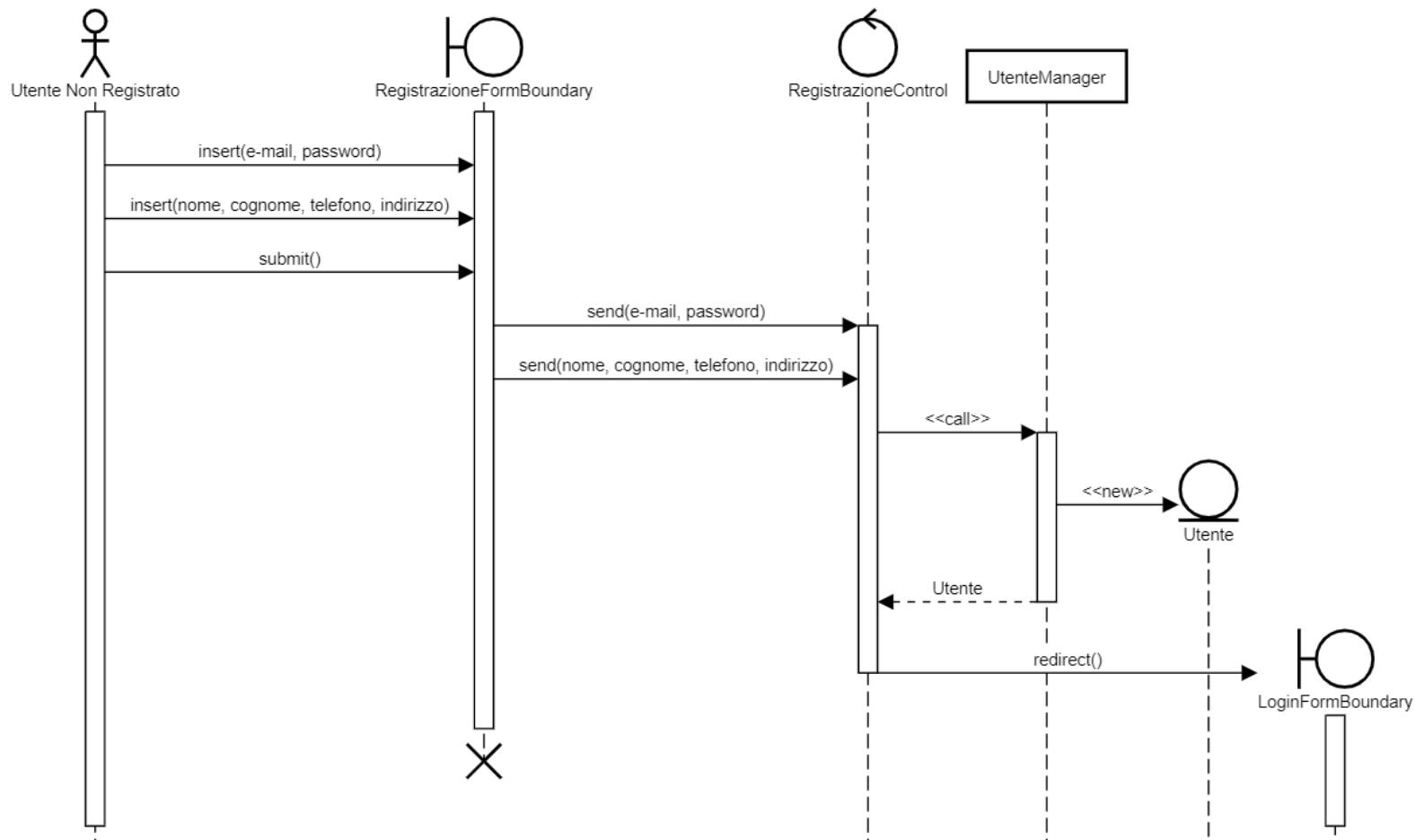


Funzionalità Invio Ticket:

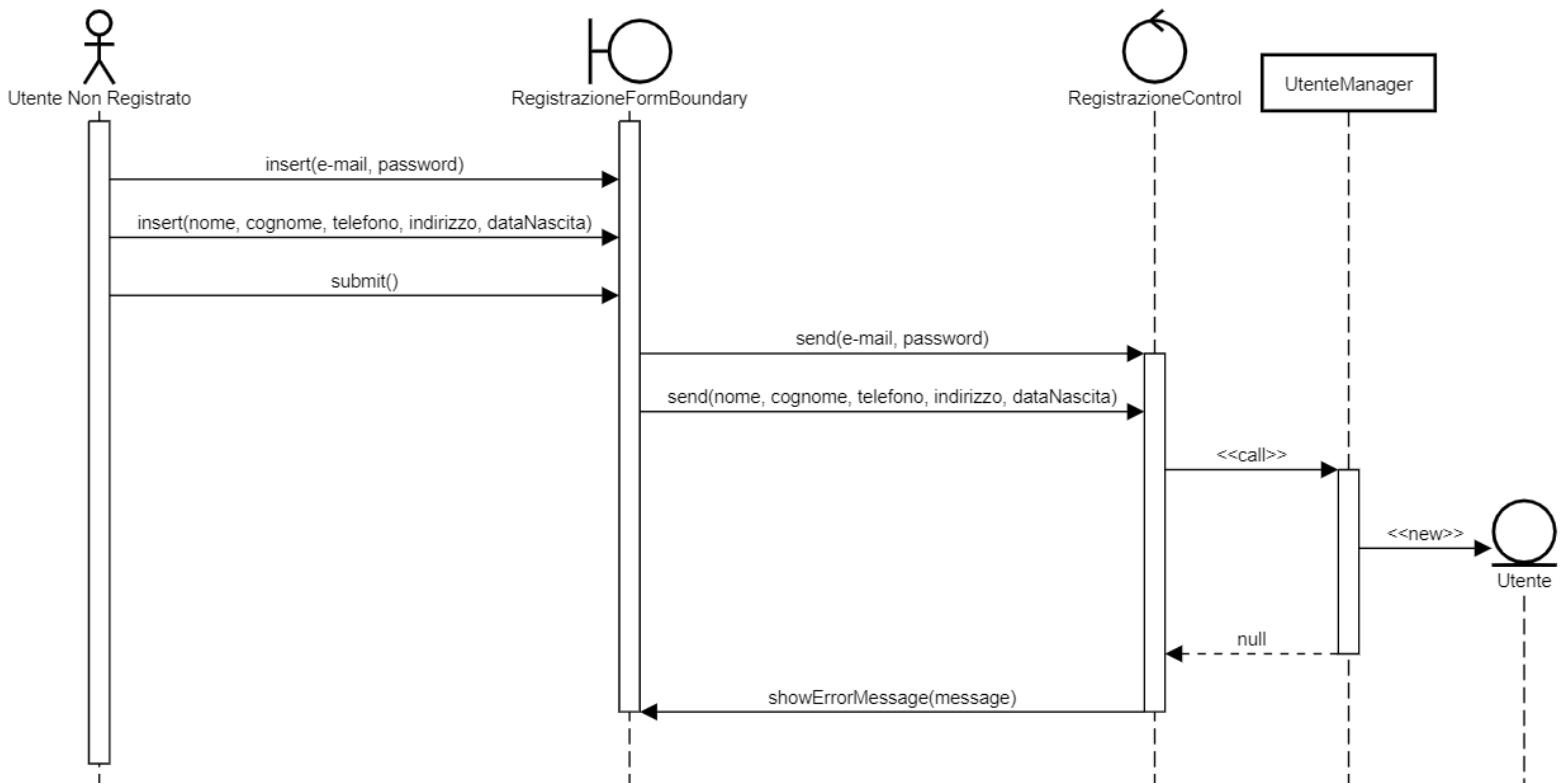


2.4.3.2 Sequence Diagrams

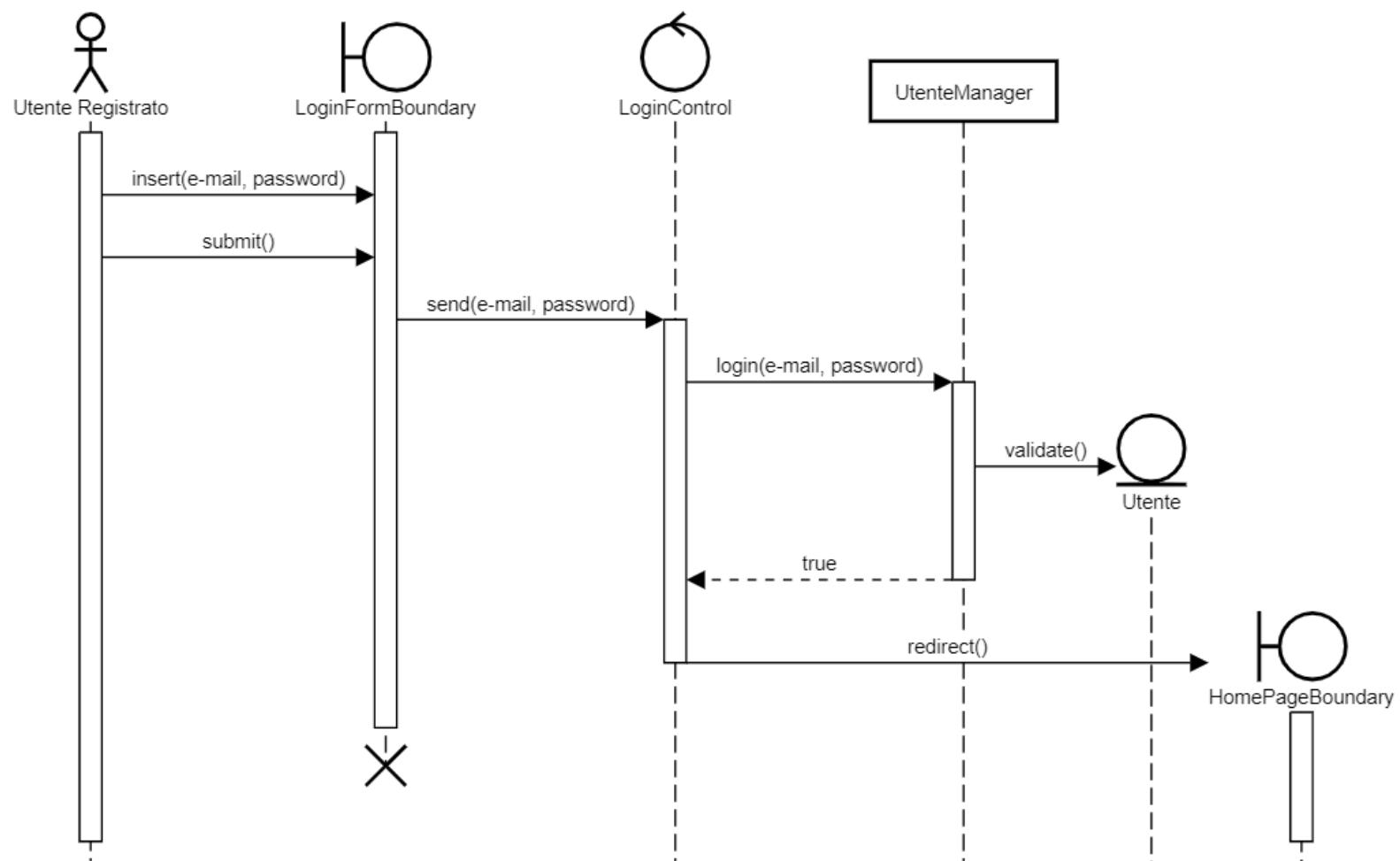
SD_UC_1 Registrazione



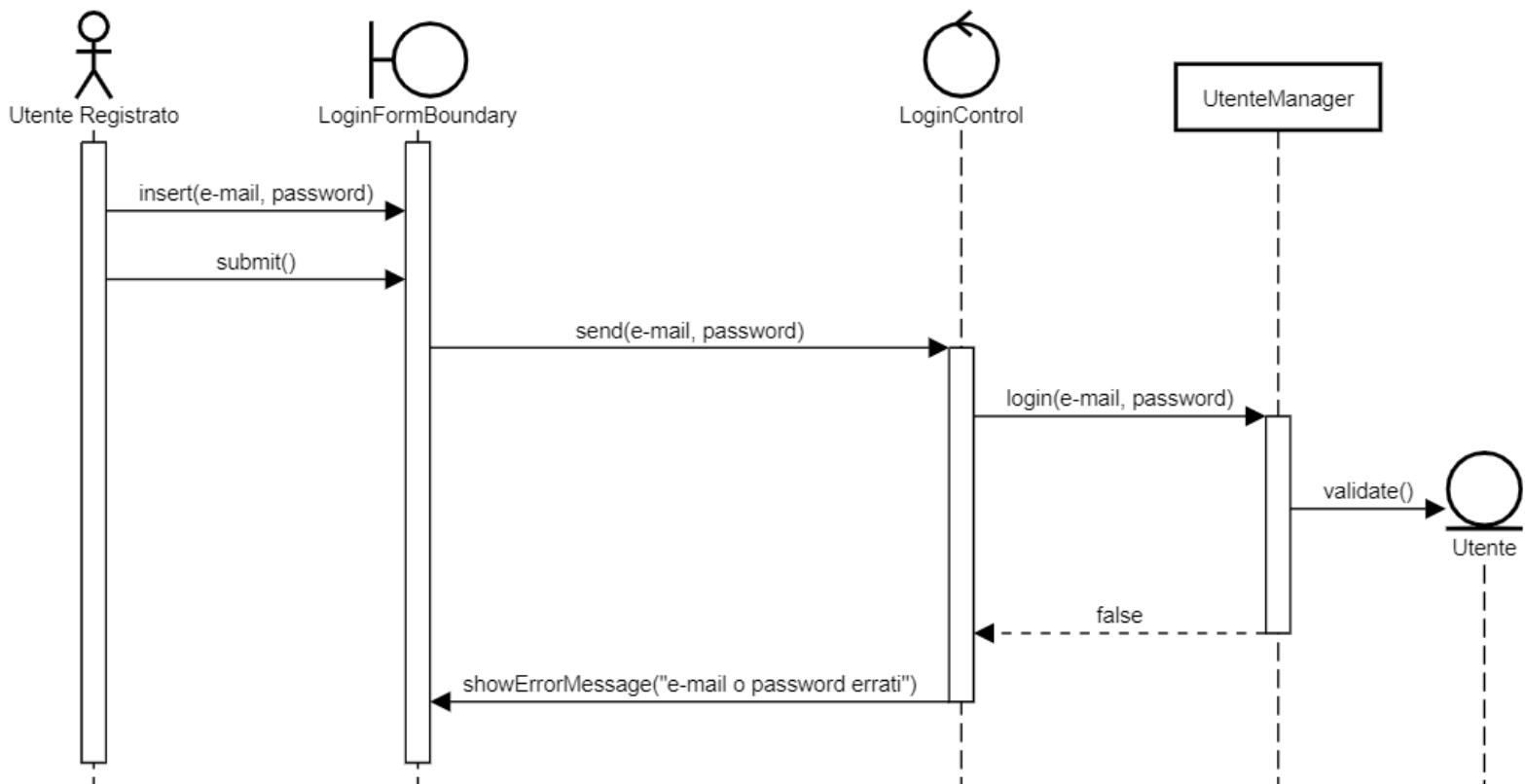
SD_UC_1.1 Registrazione



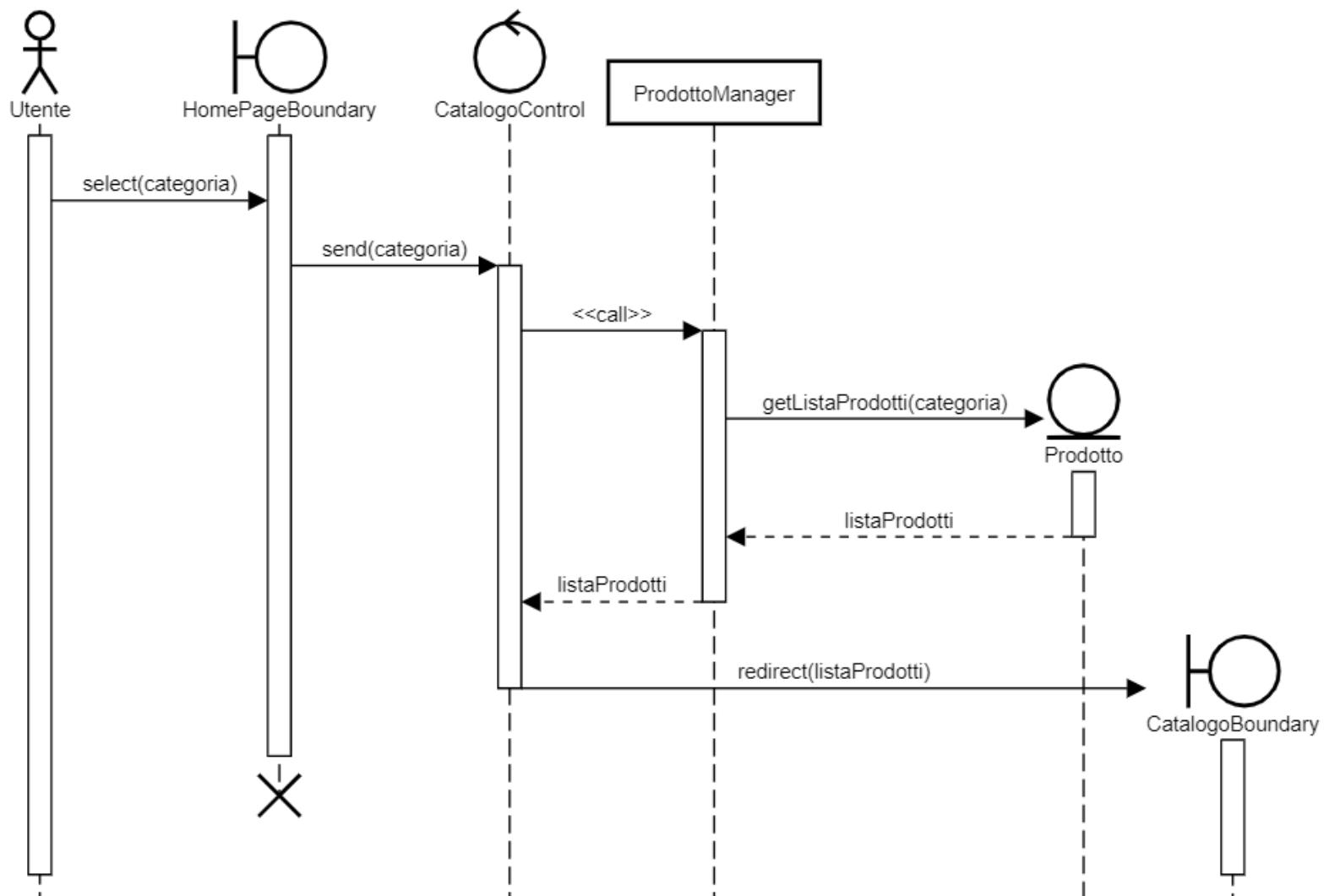
SD_UC_2 Login



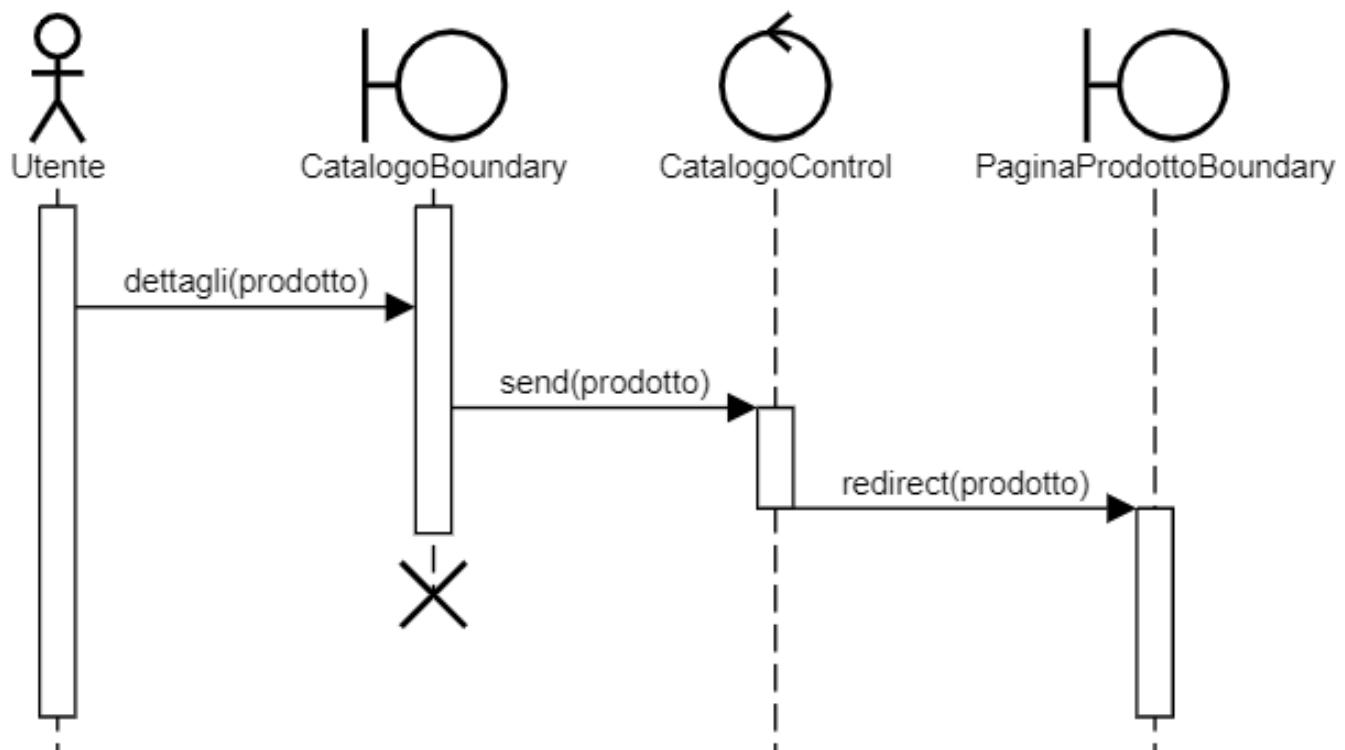
SD_UC_2.1 Login



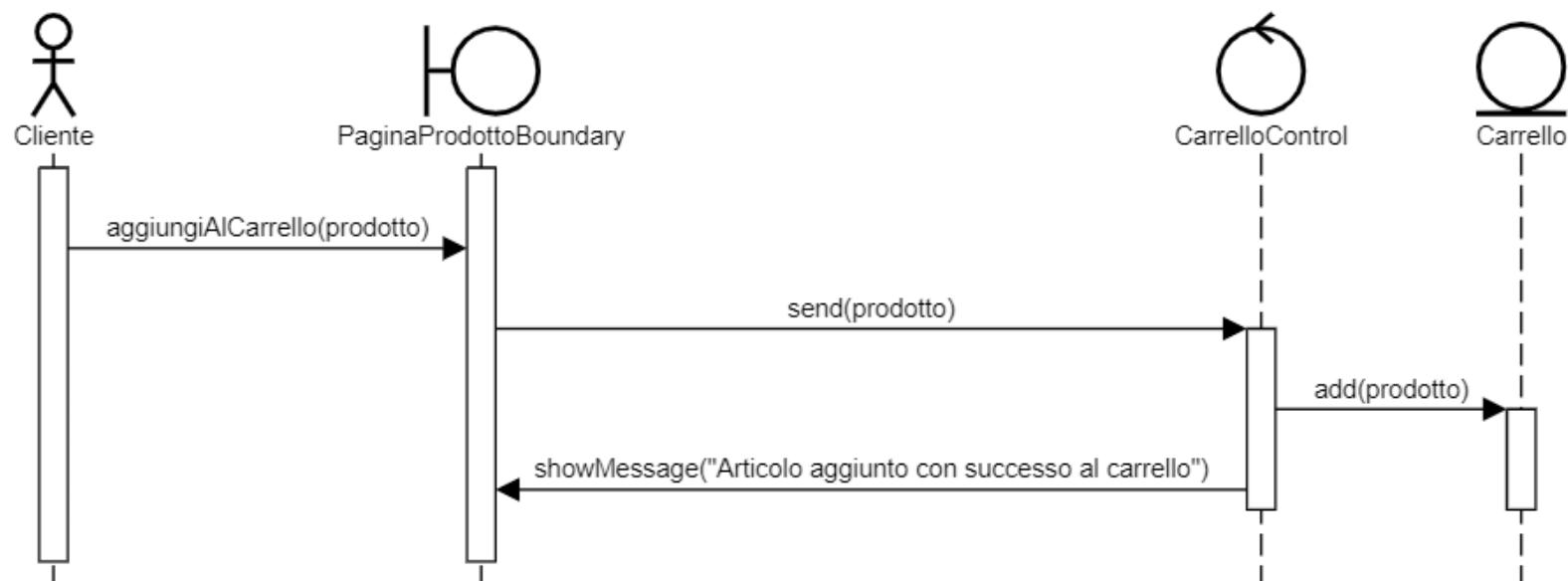
SD_UC_3 Visualizzazione Prodotti per Categoria



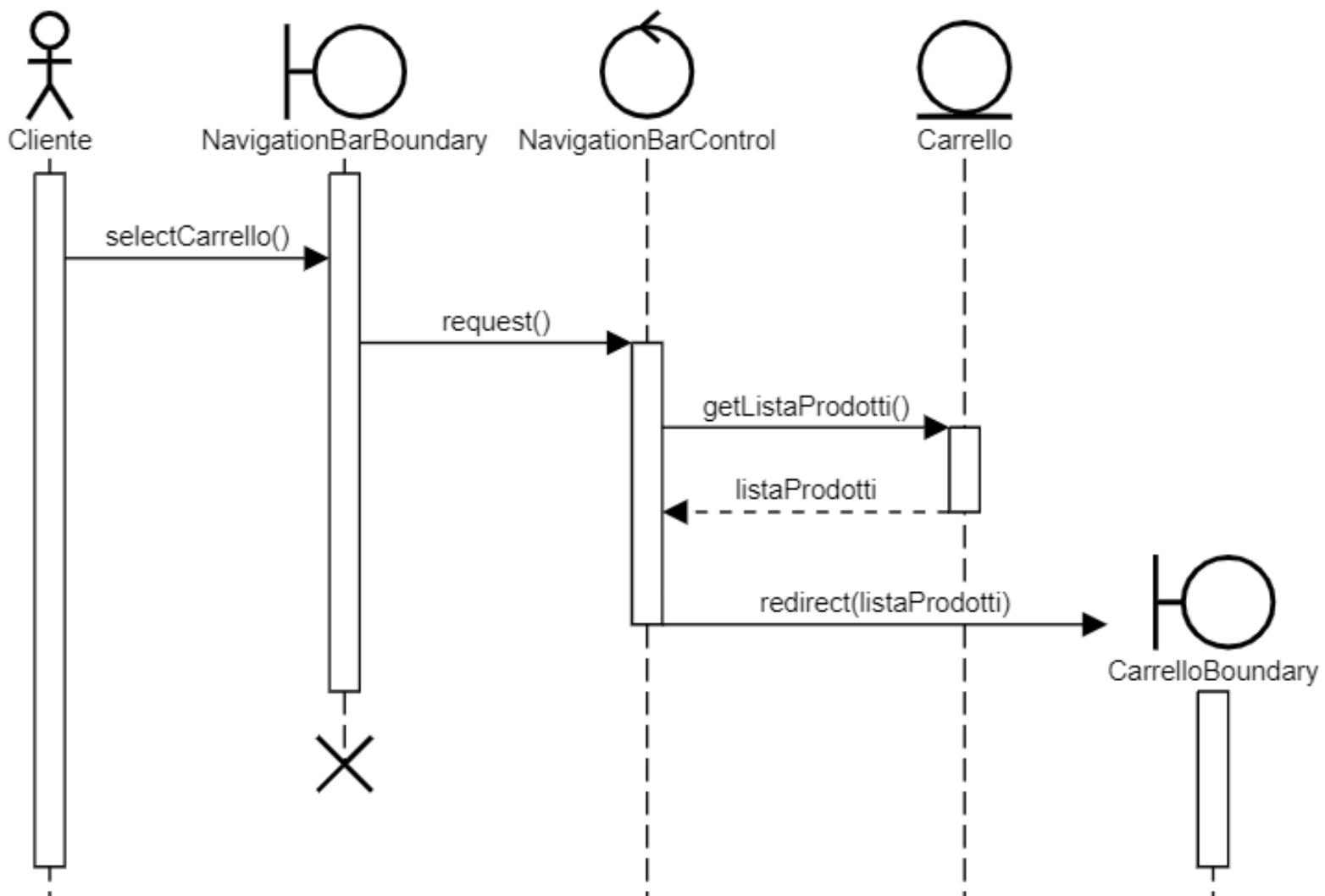
SD_UC_4 Visualizzazione Dettagli Prodotto



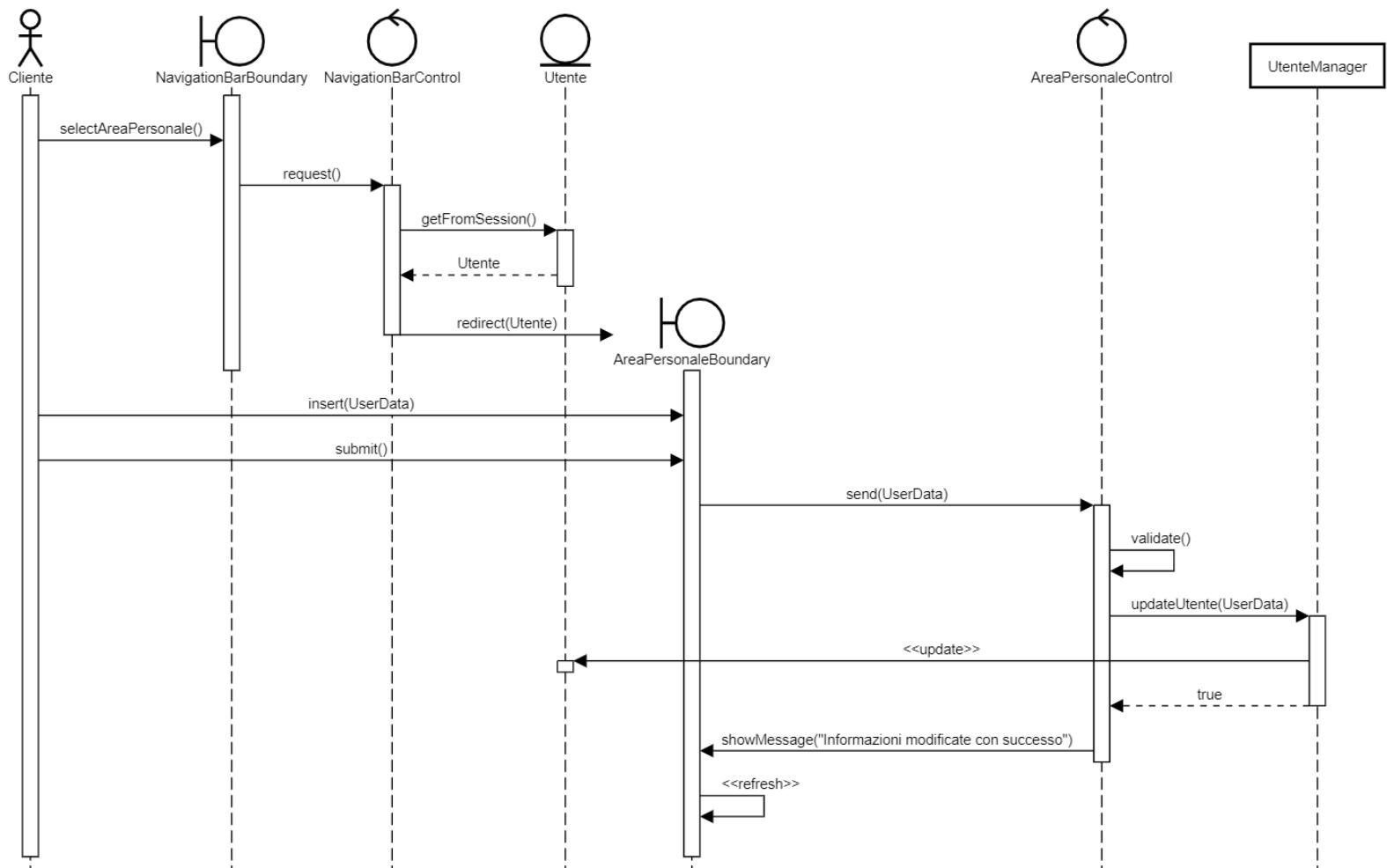
SD_UC_5 Inserimento Prodotto nel Carrello



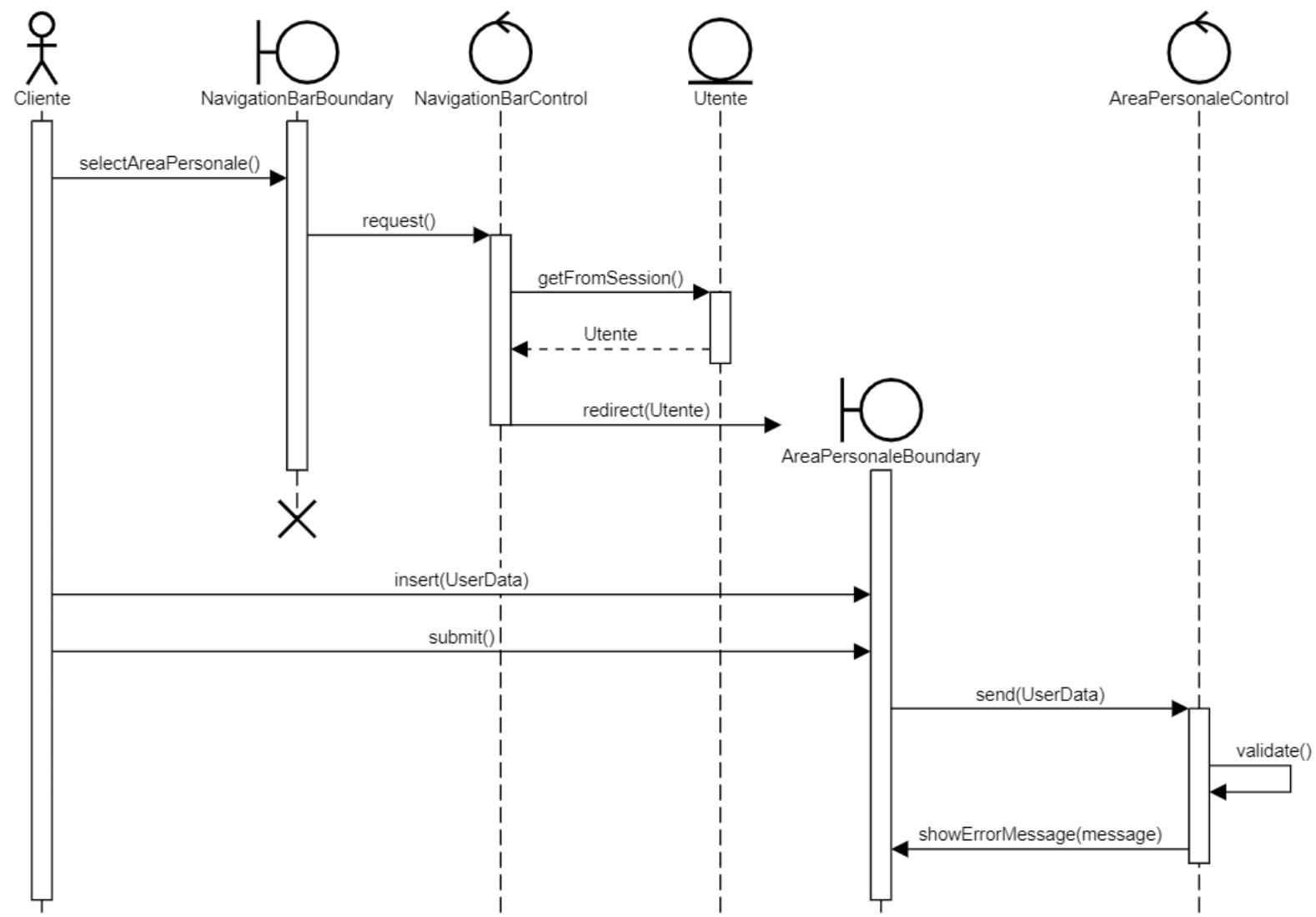
SD_UC_6 Visualizzazione Carrello



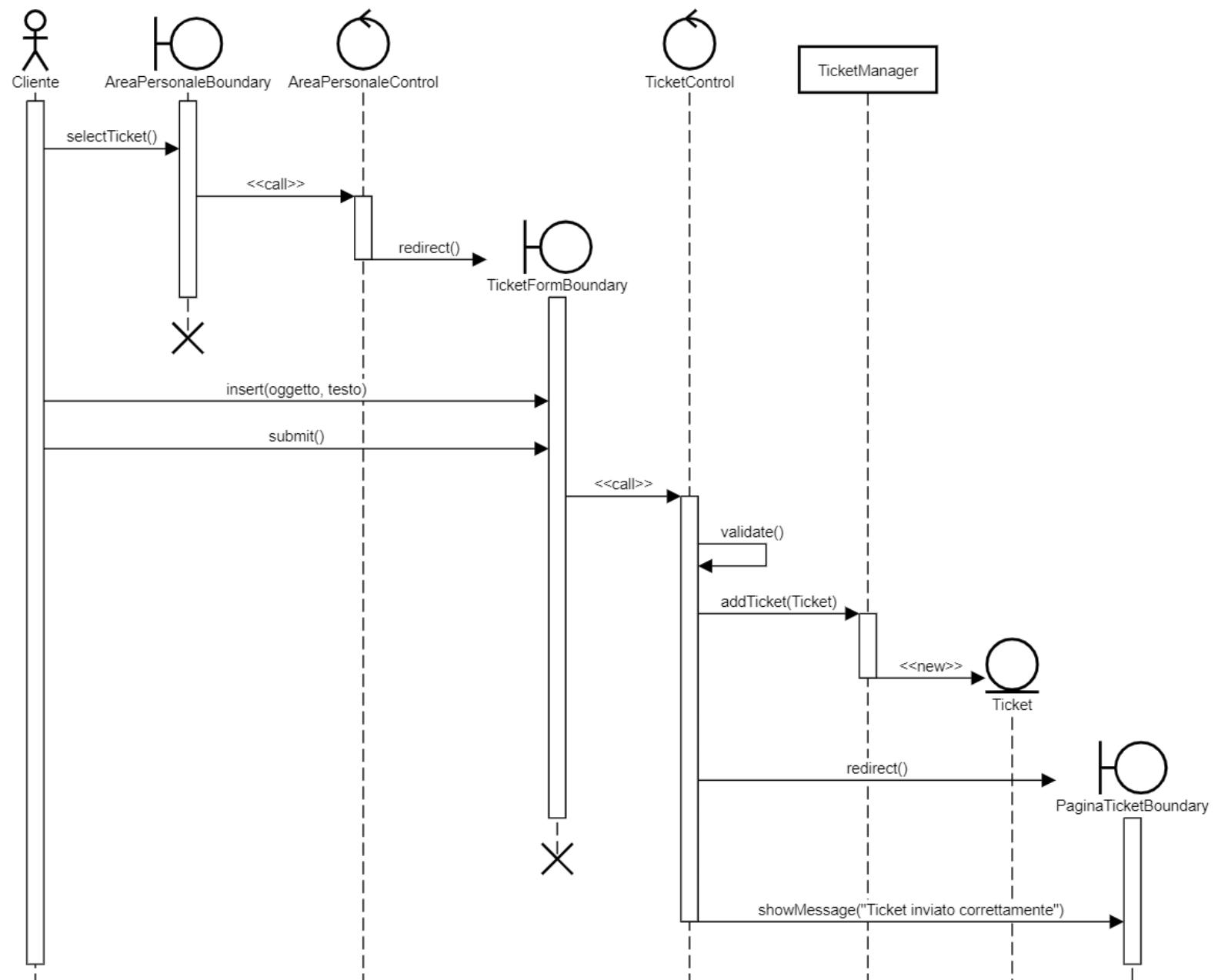
SD_UC_7 Modifica Profilo



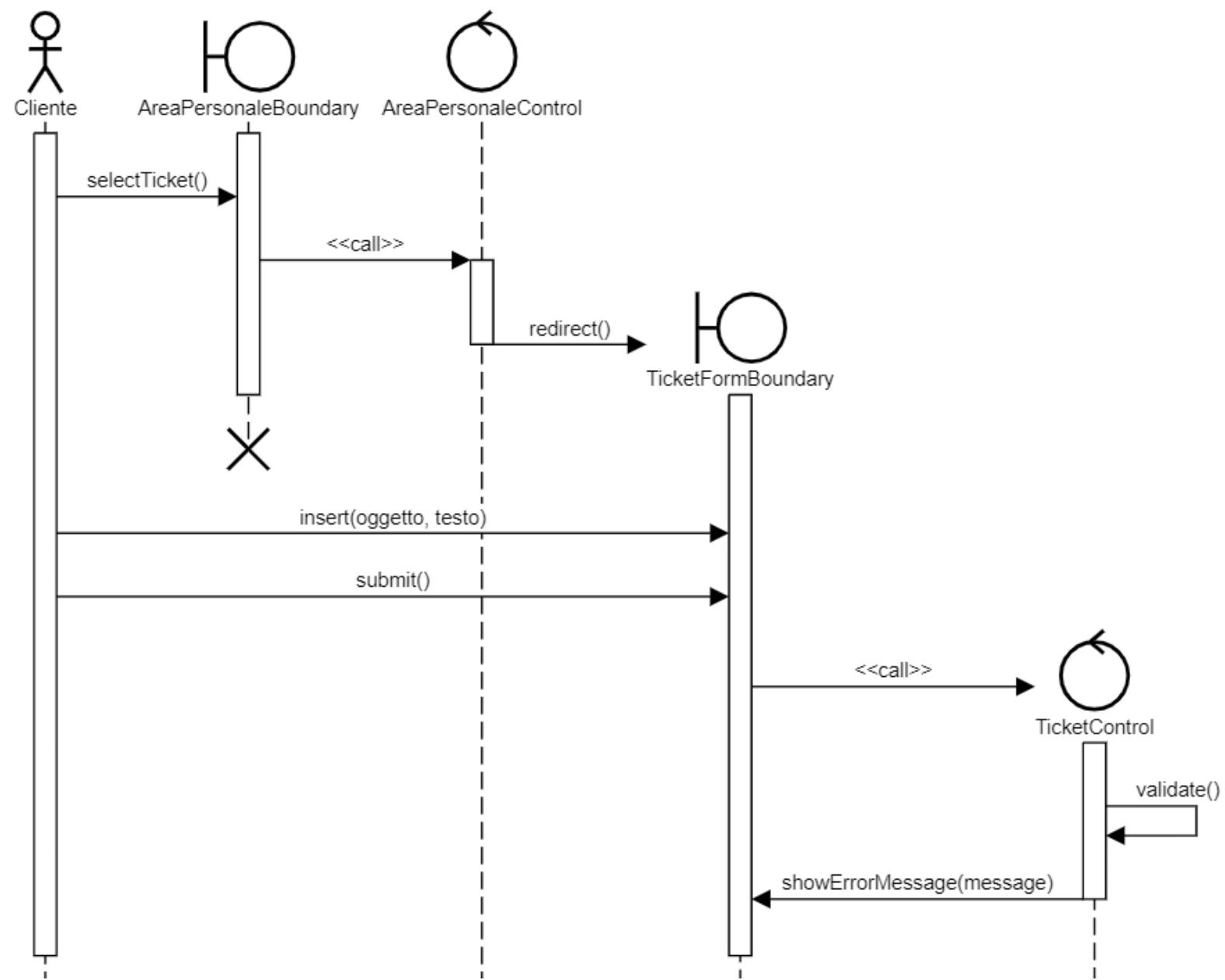
SD_UC_7.1 Modifica Profilo



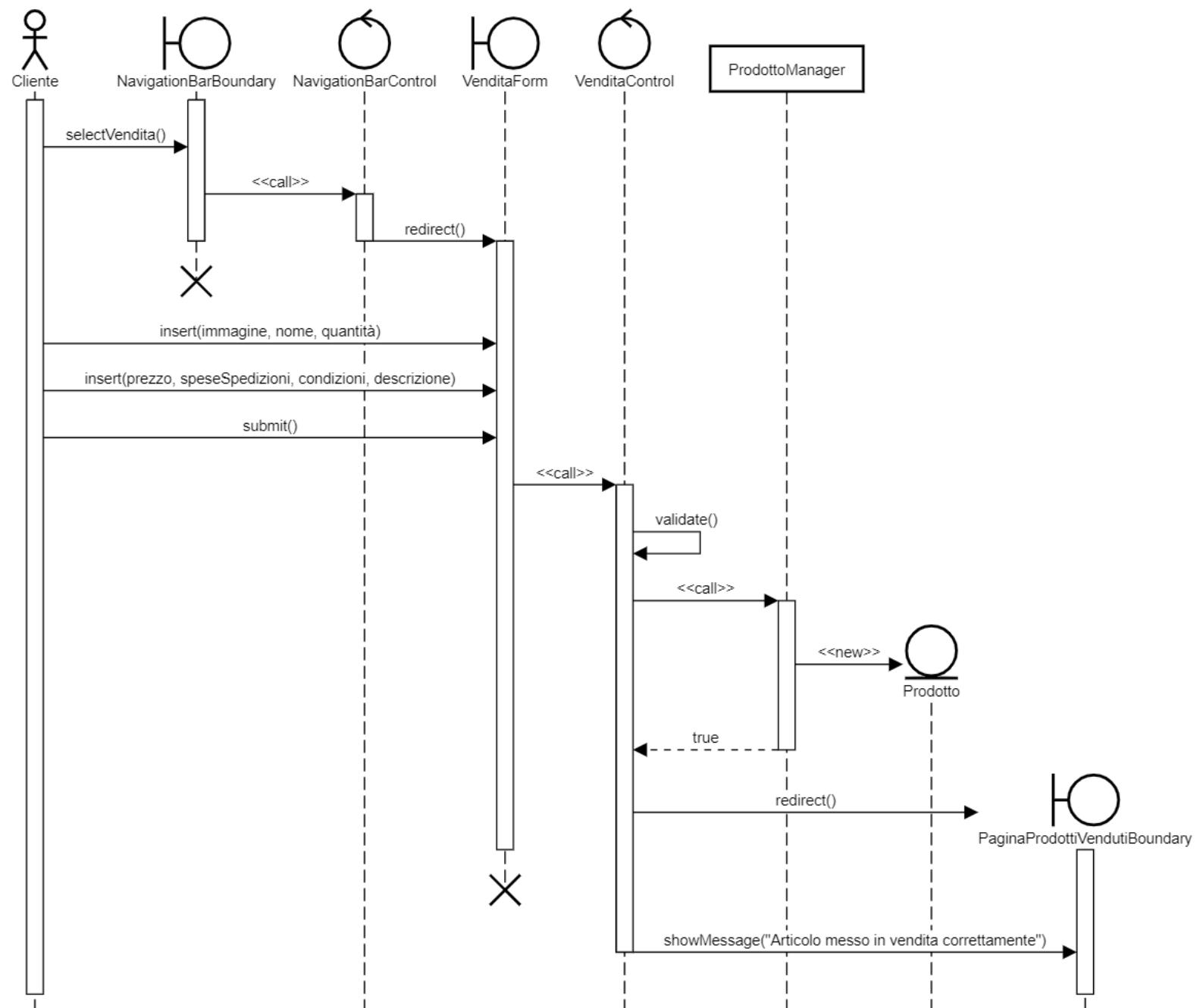
SD_UC_8 Invio Ticket



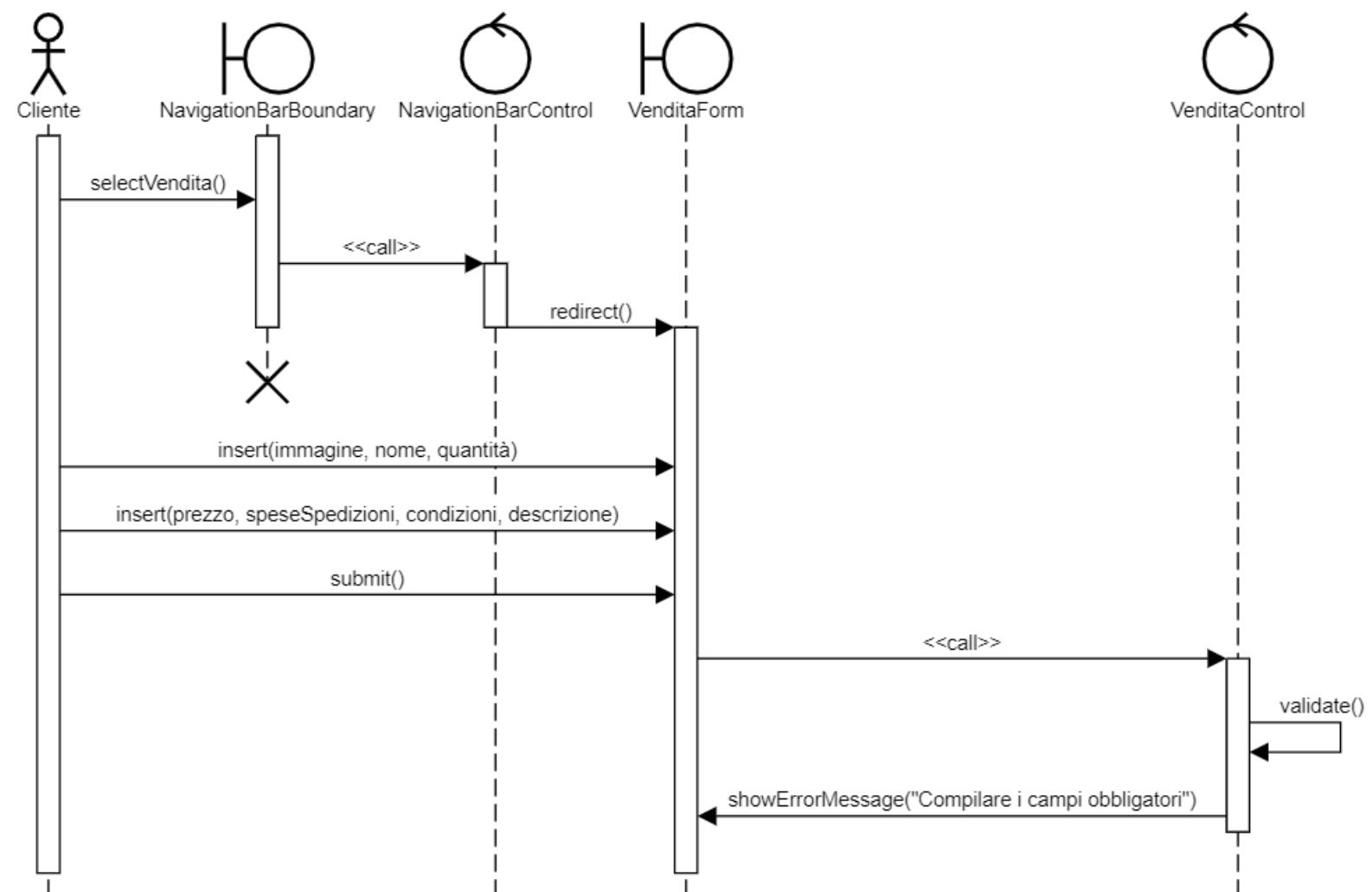
SD_UC_8.1 Invio Ticket



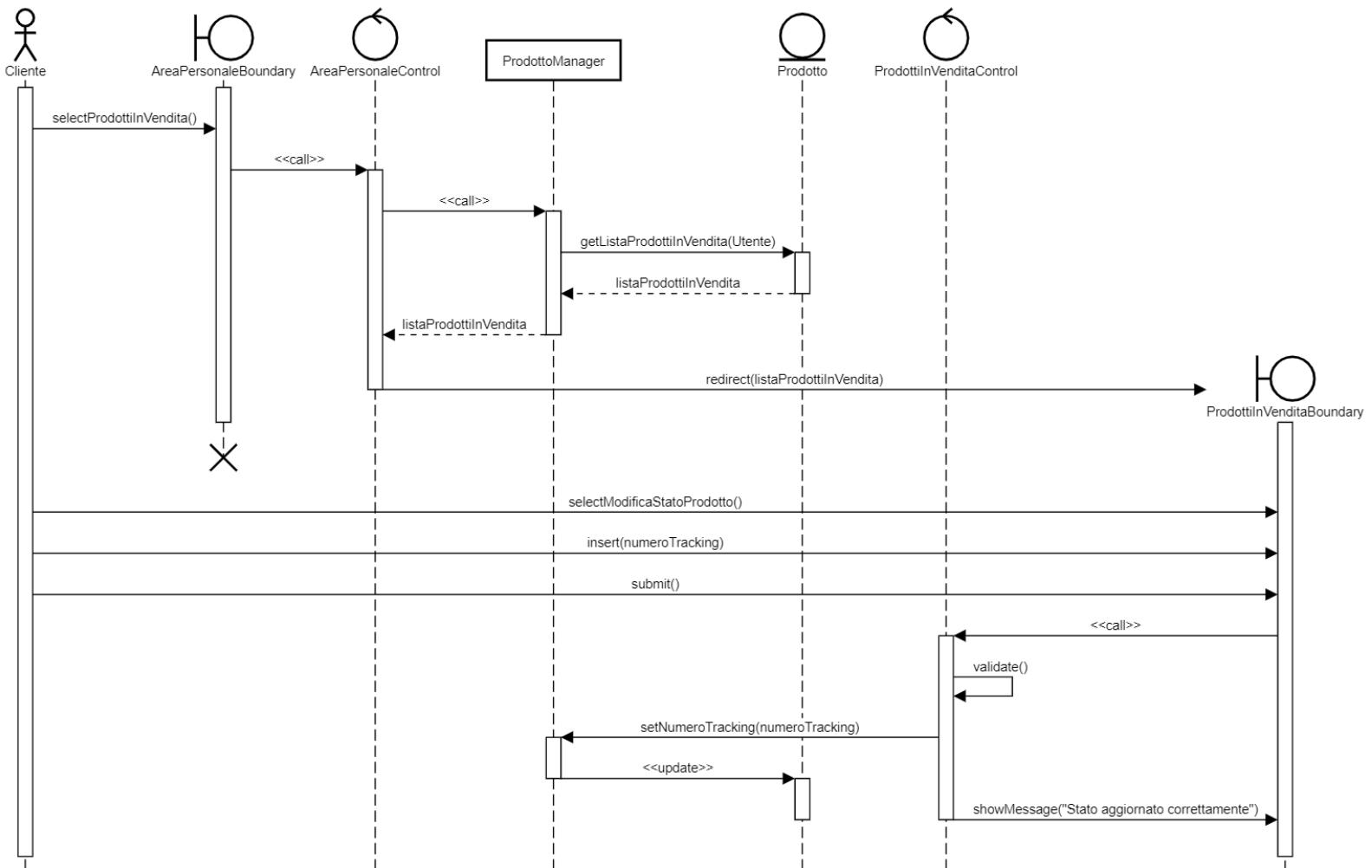
SD_UC_9 Vendita Prodotto



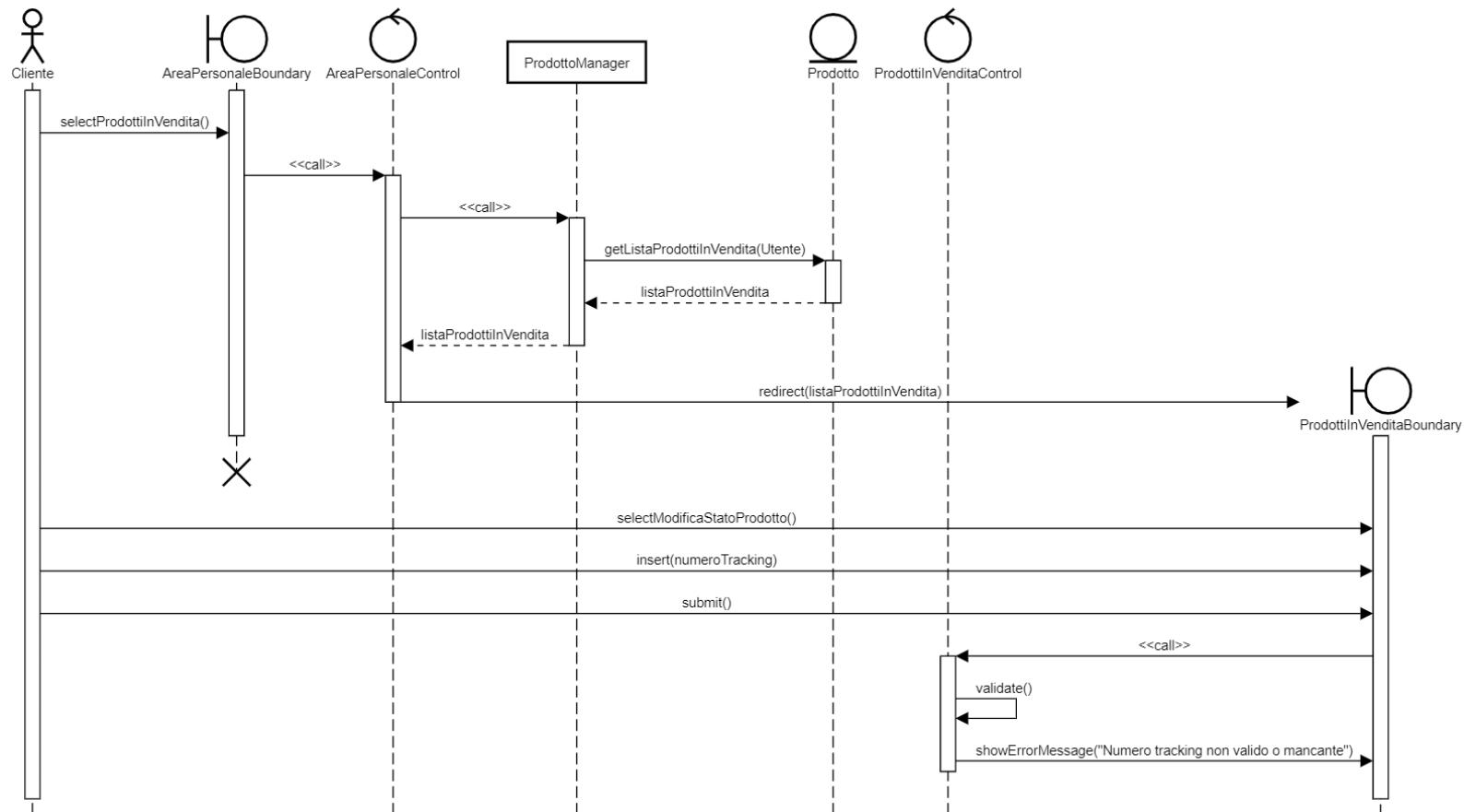
SD_UC_9.1 Vendita Prodotto



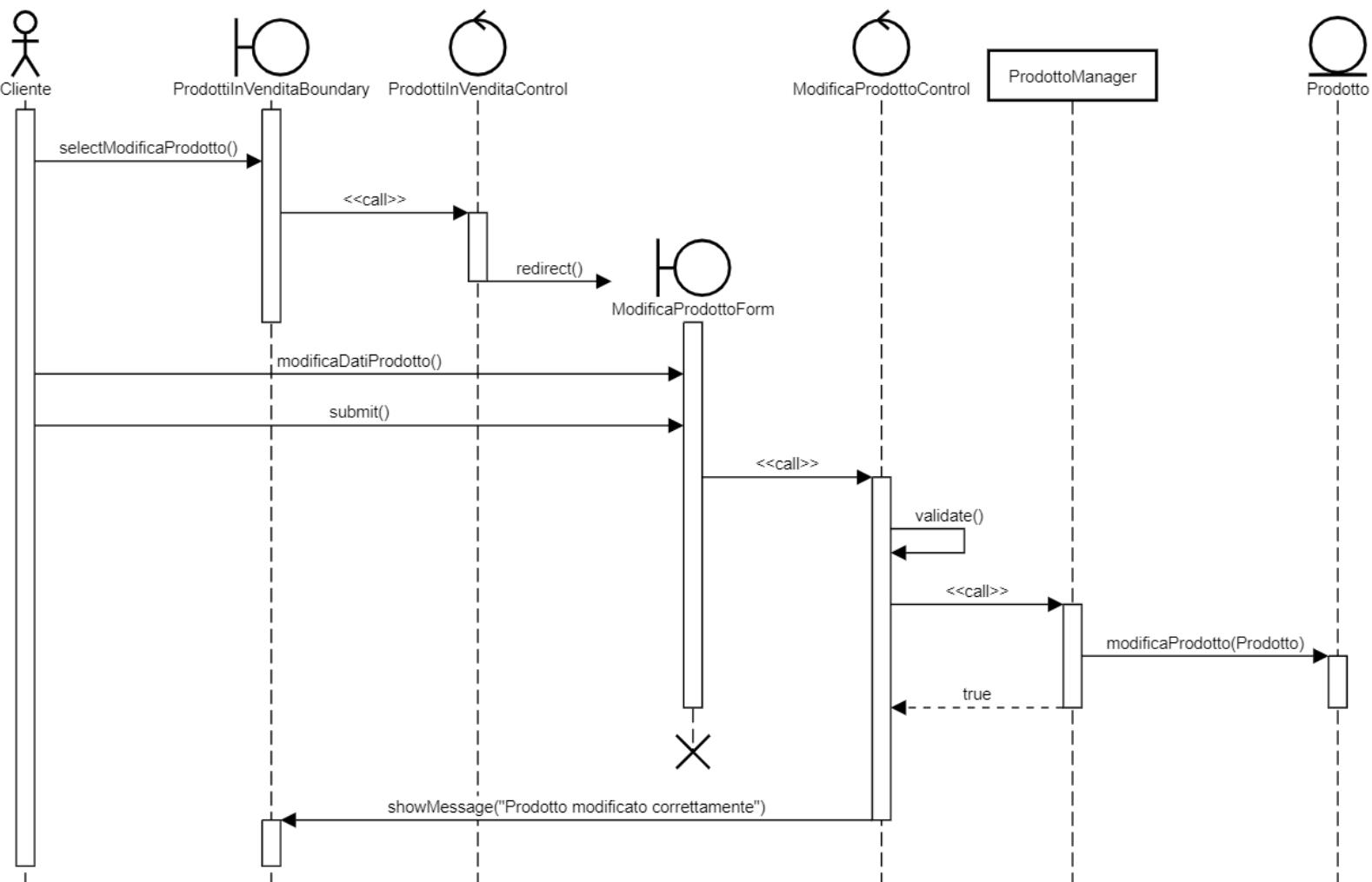
SD_UC_10 Modifica Stato Ordine



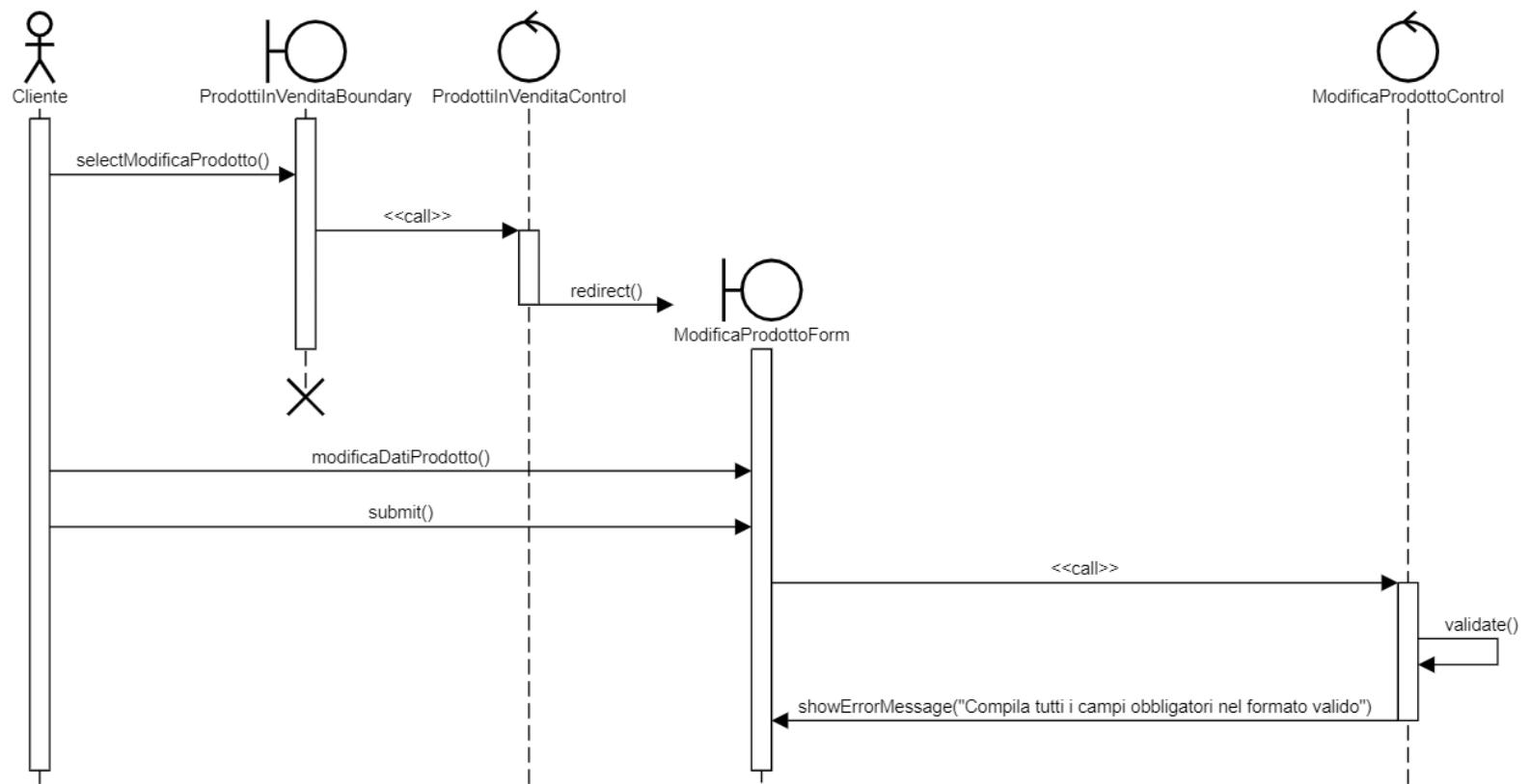
SD_UC_10.1 Modifica Stato Ordine



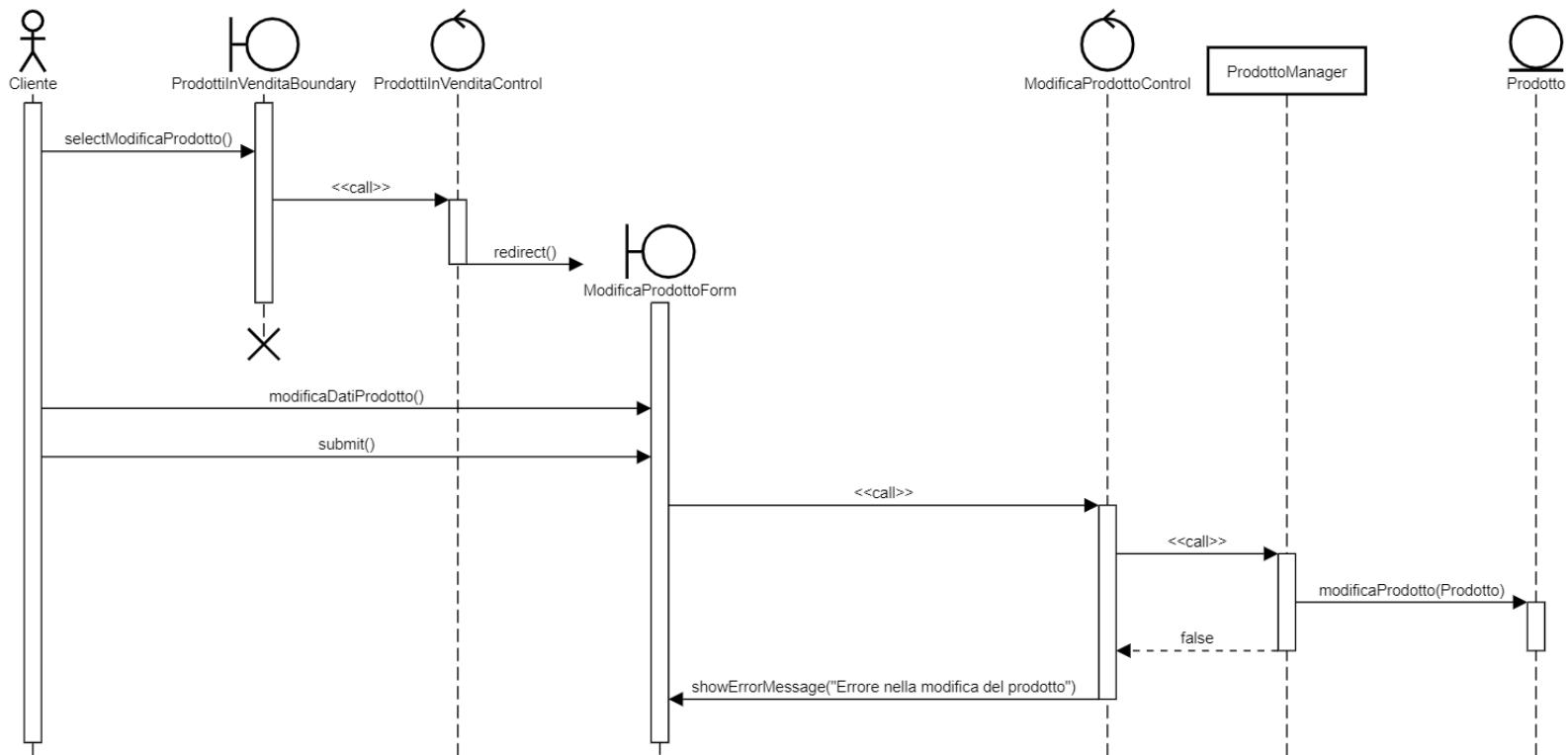
SD_UC_11 Modifica Prodotto



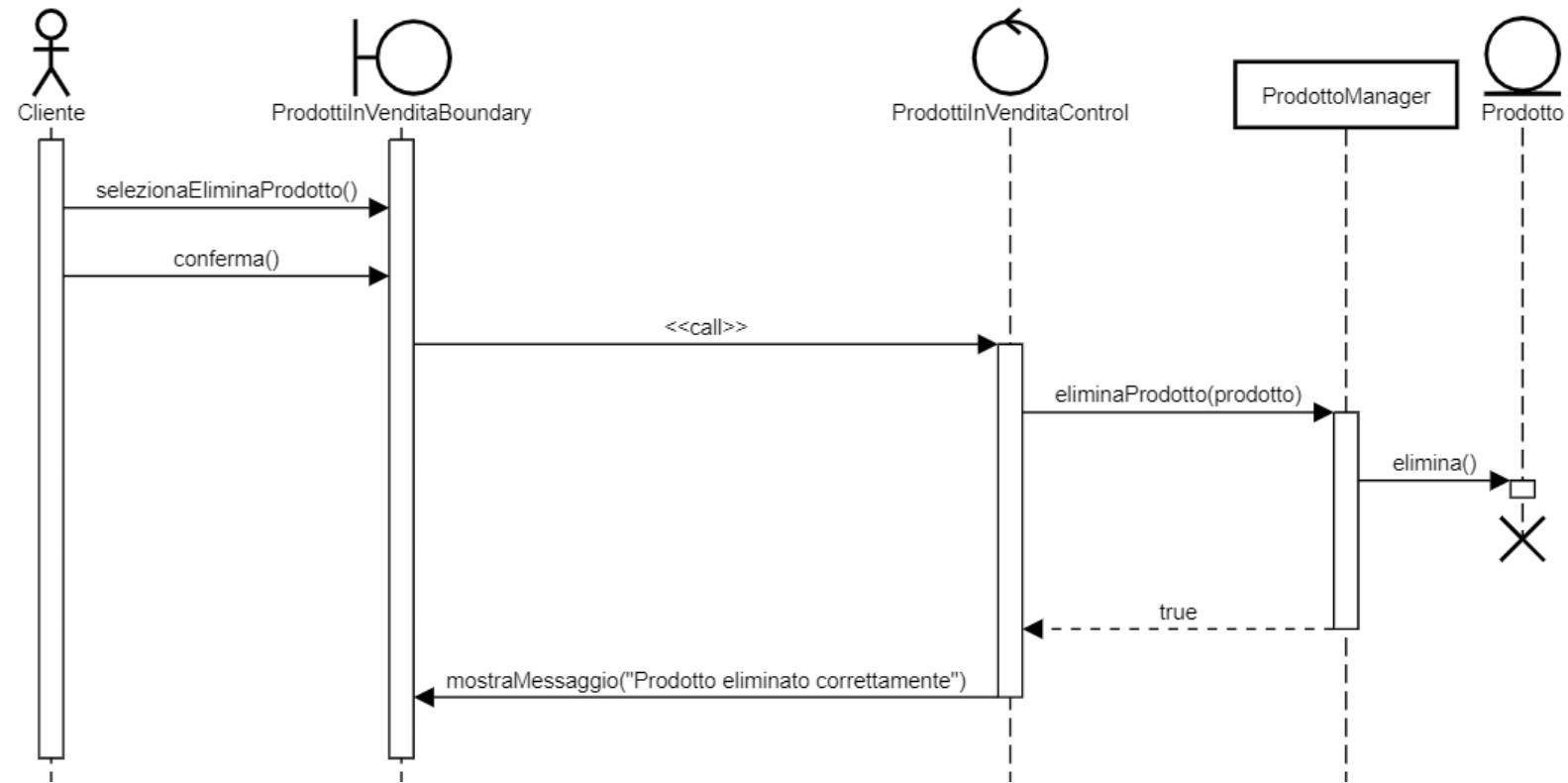
SD_UC_11.1 Modifica Prodotto



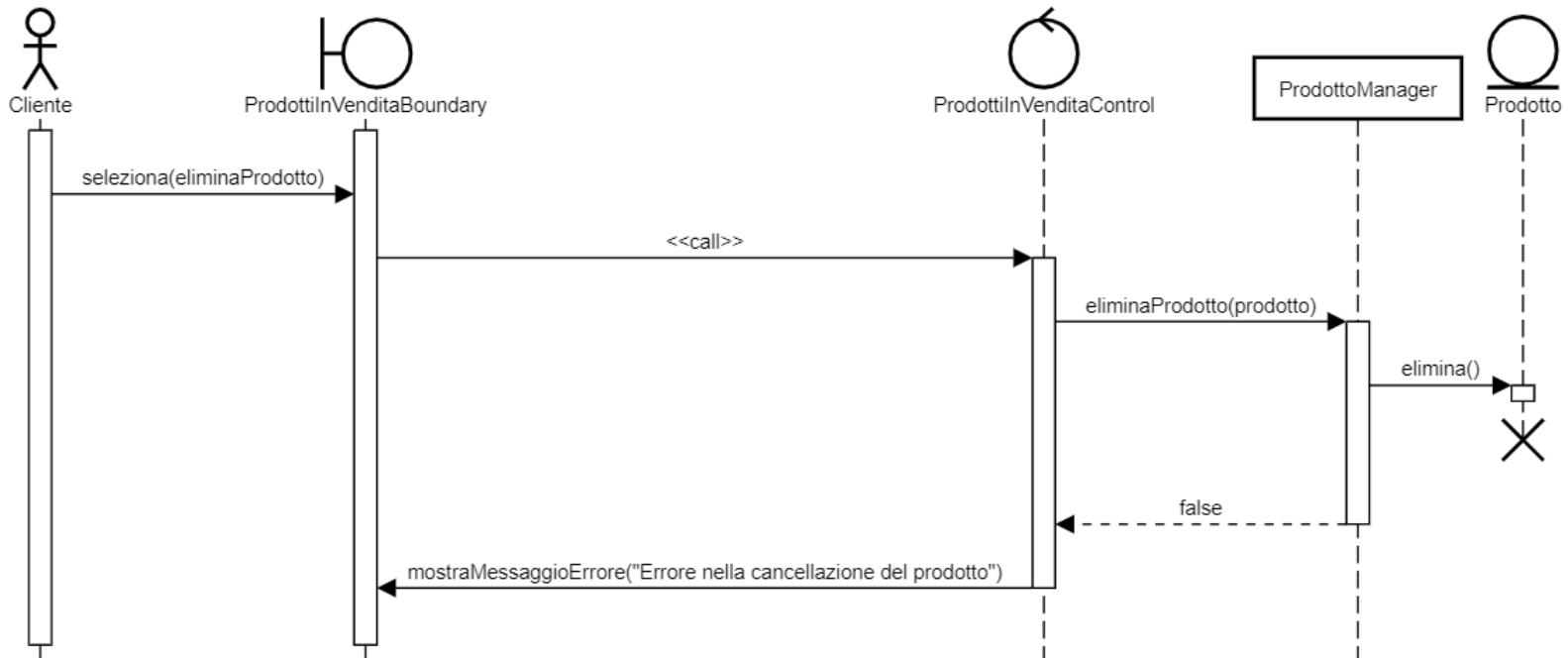
SD_UC_11.2 Modifica Prodotto



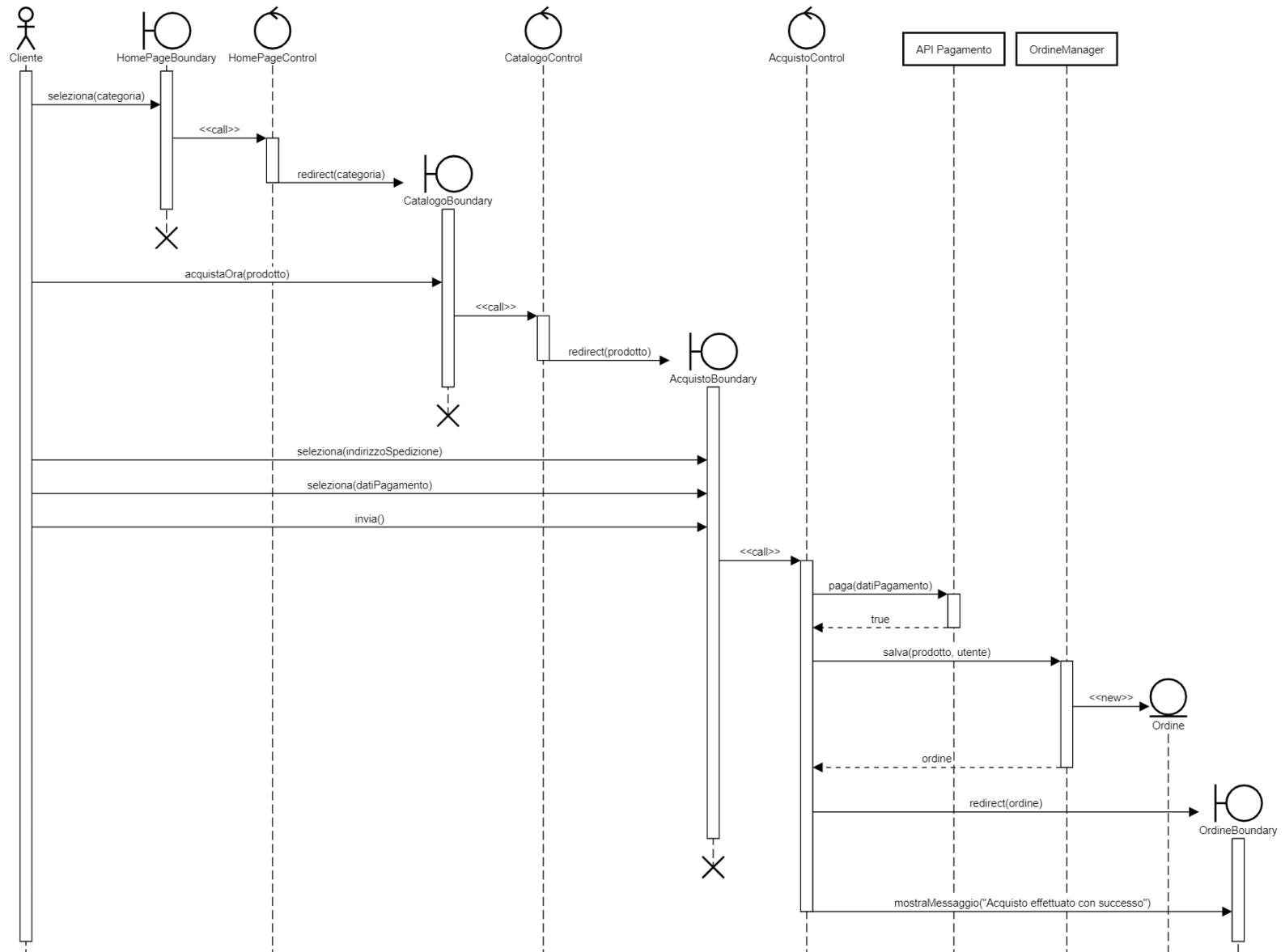
SD_UC_12 Elimina Prodotto



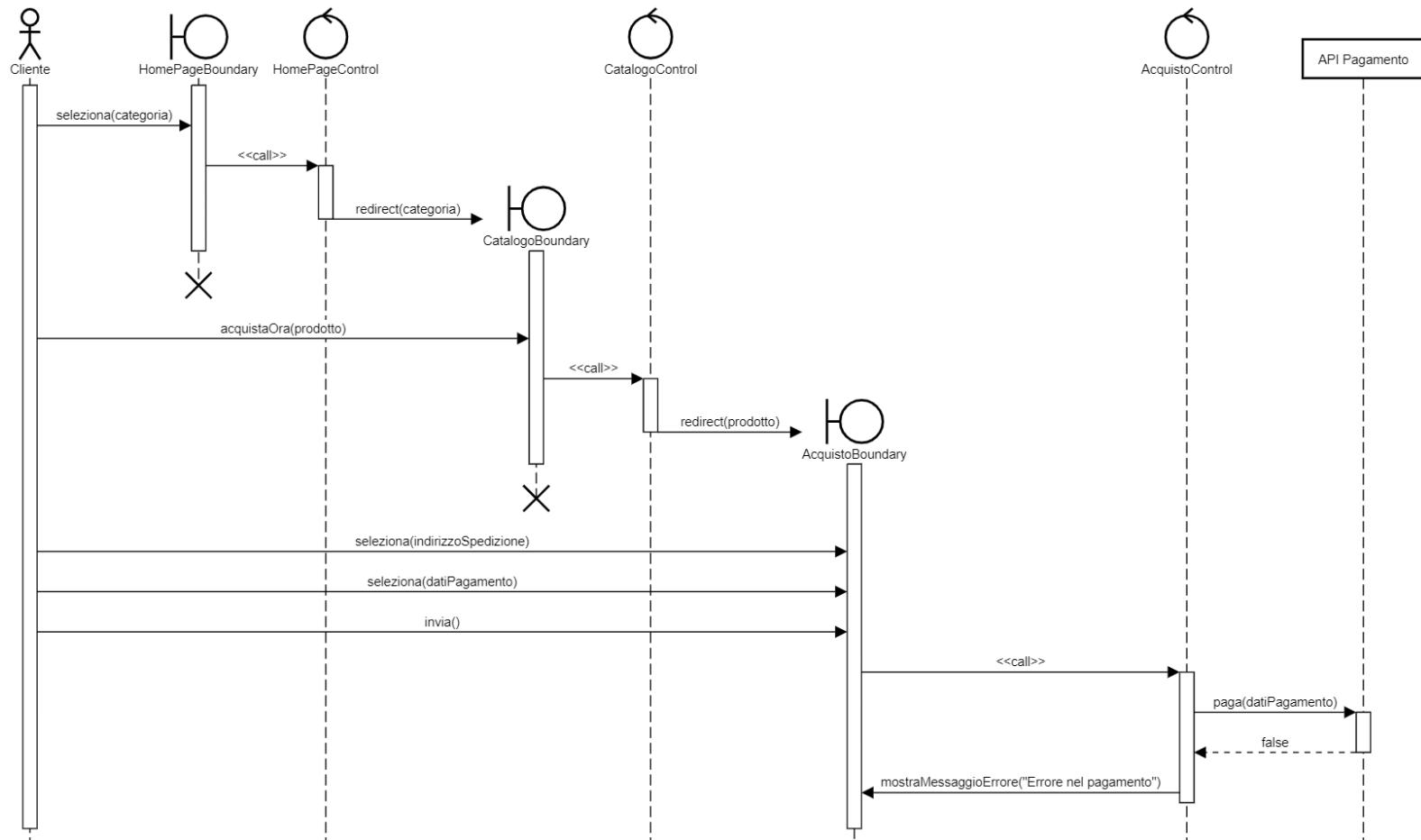
SD_UC_12.1 Elimina Prodotto



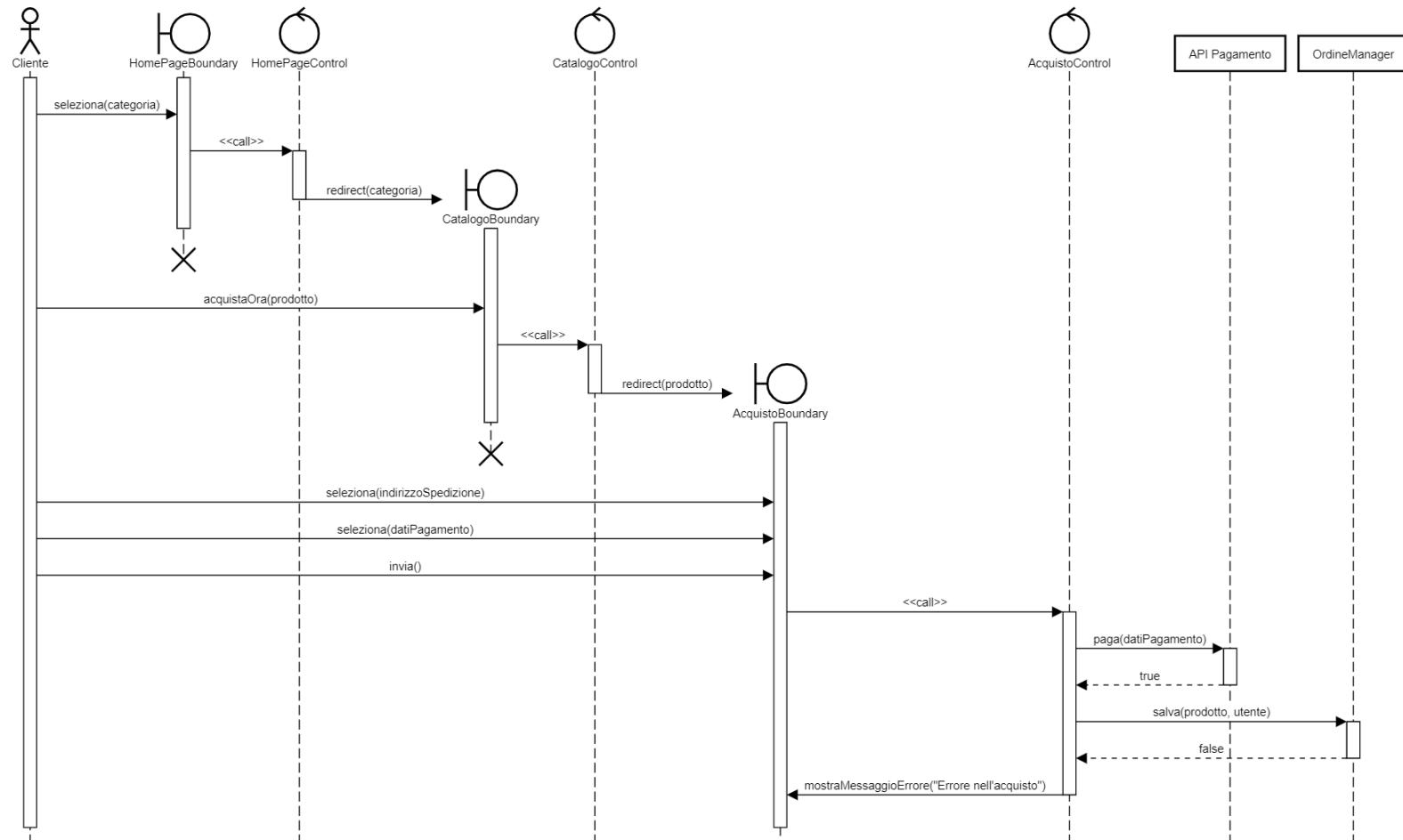
SD_UC_13 Acquisto Prodotto



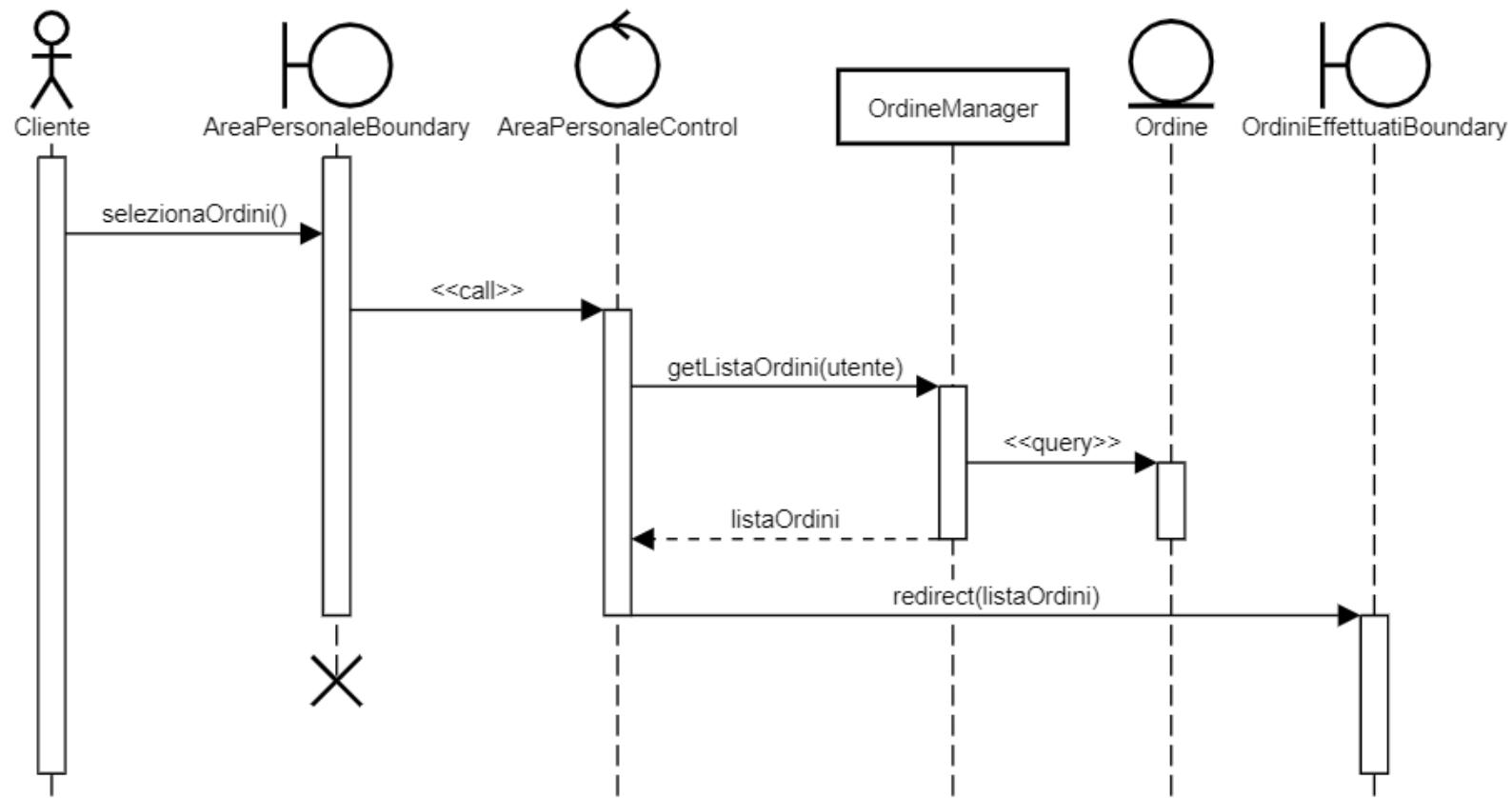
SD_UC_13.1 Acquisto Prodotto



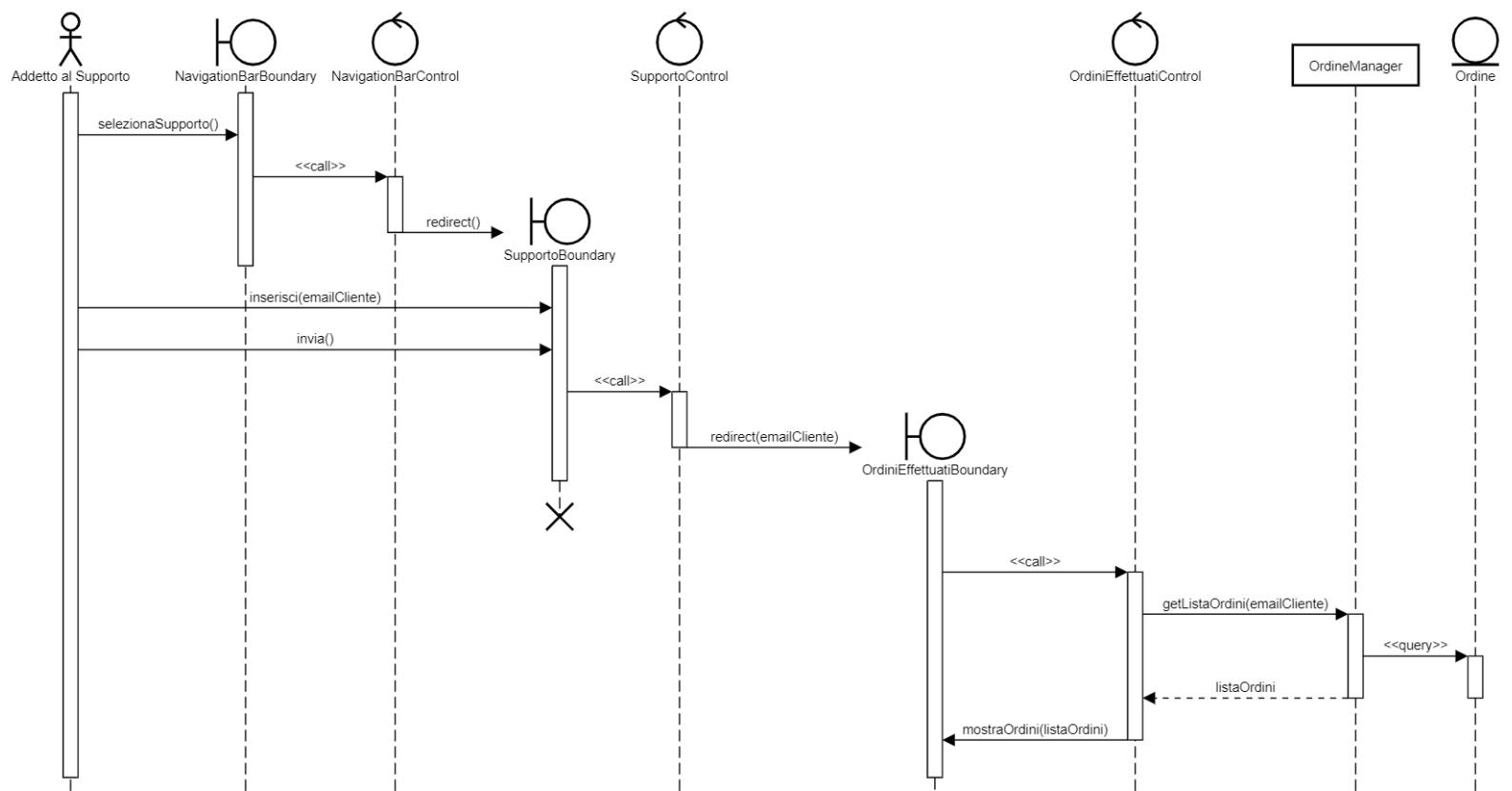
SD_UC_13.2 Acquisto Prodotto



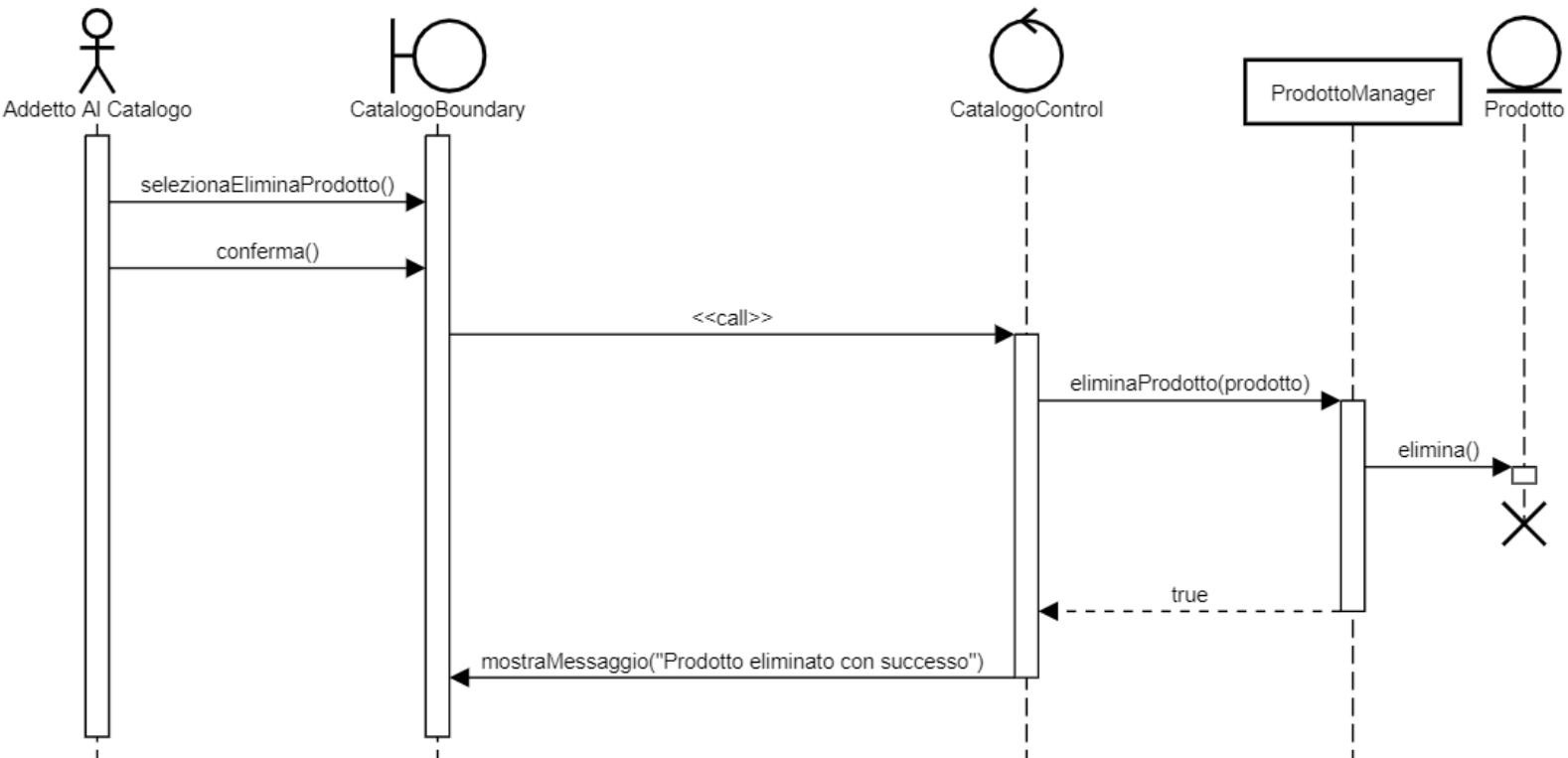
SD_UC_14 Visualizzazione Ordini



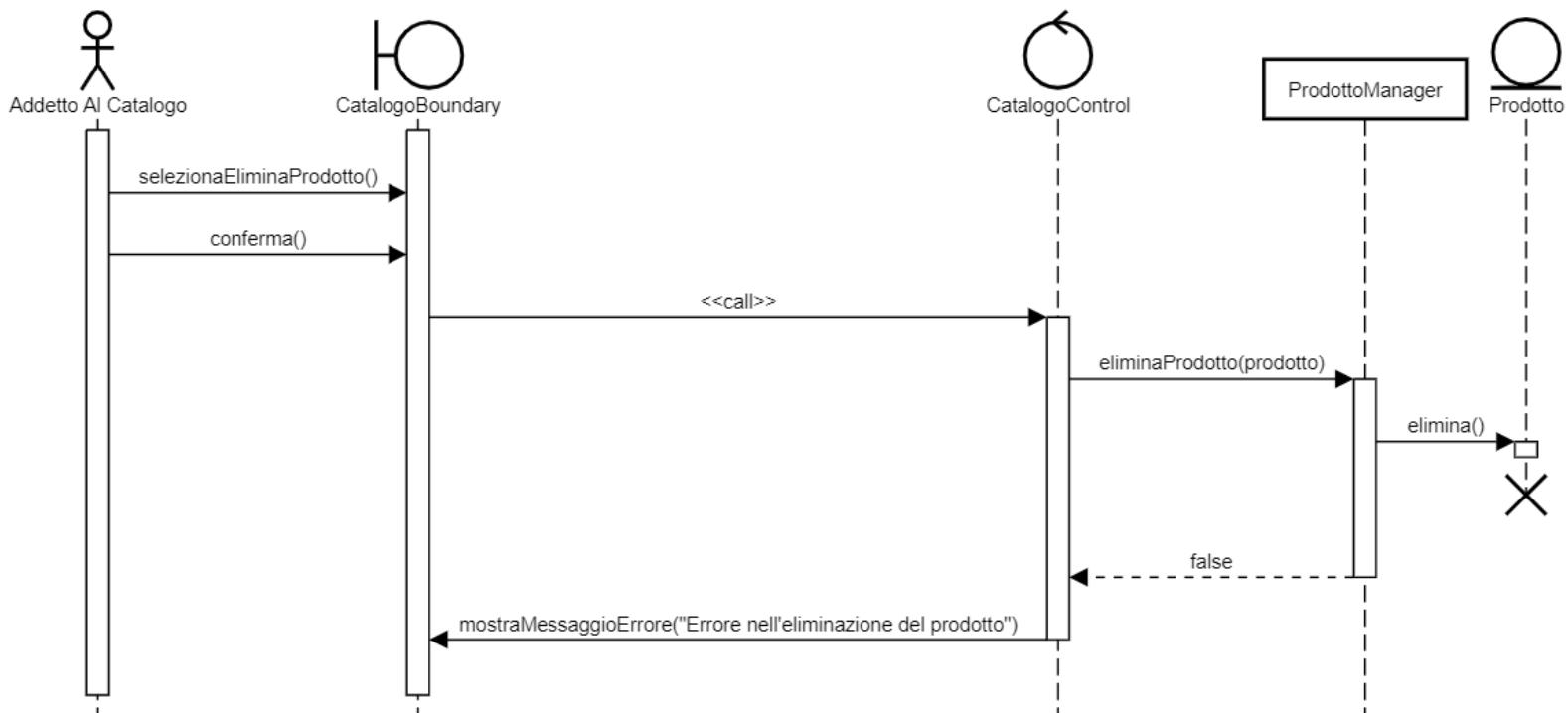
SD_UC_15 Visualizzazione Utenti



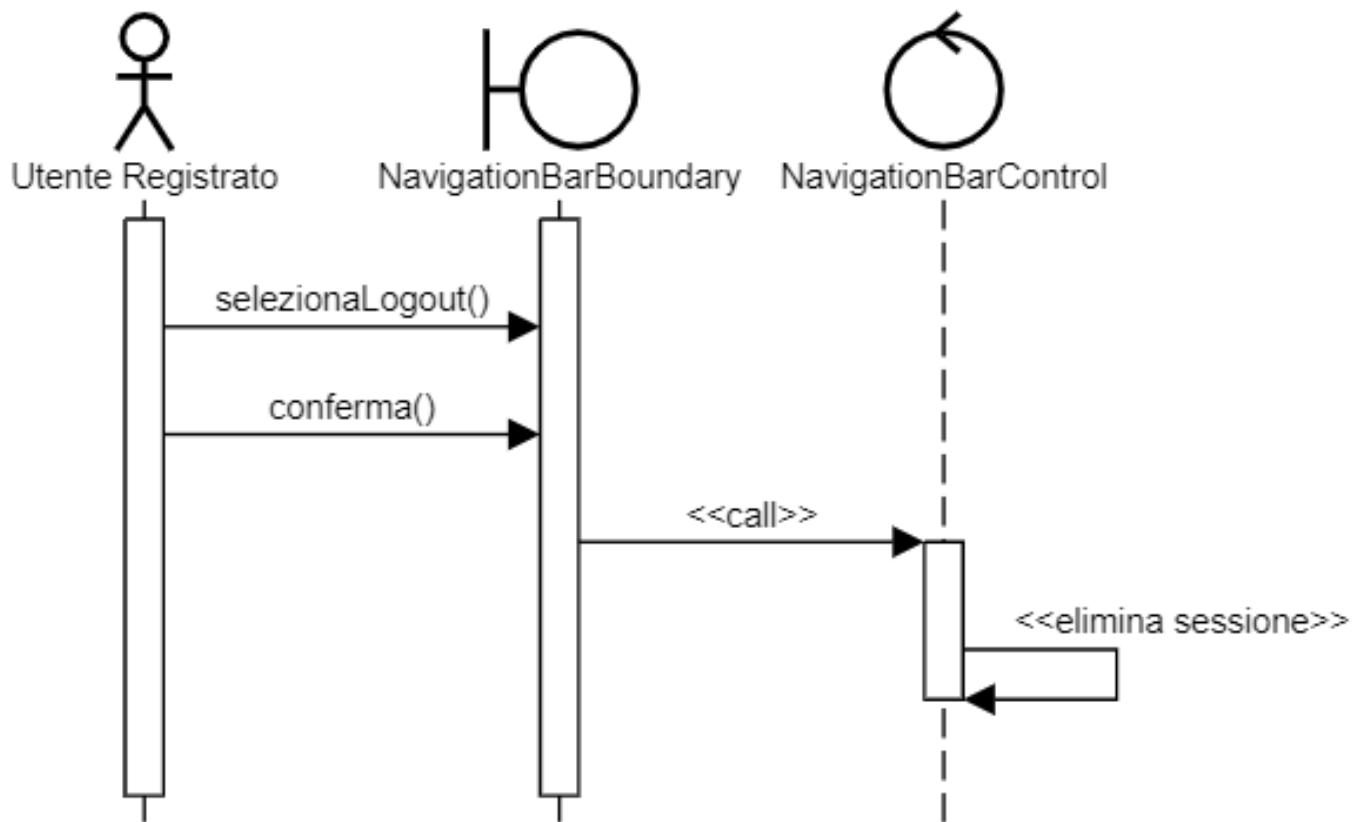
SD_UC_16 Eliminazione Prodotti in Vendita



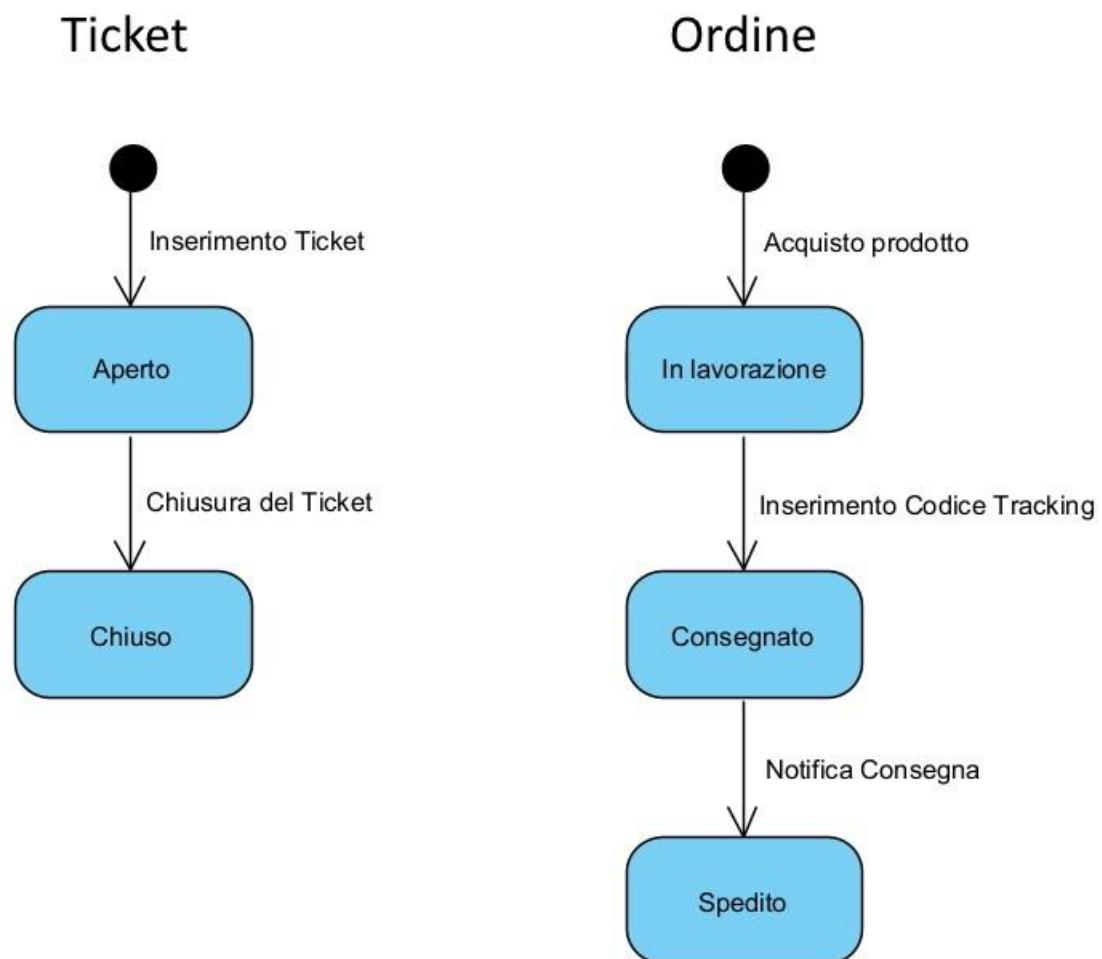
SD_UC_16.1 Eliminazione Prodotti in Vendita



SD_UC_17 Logout



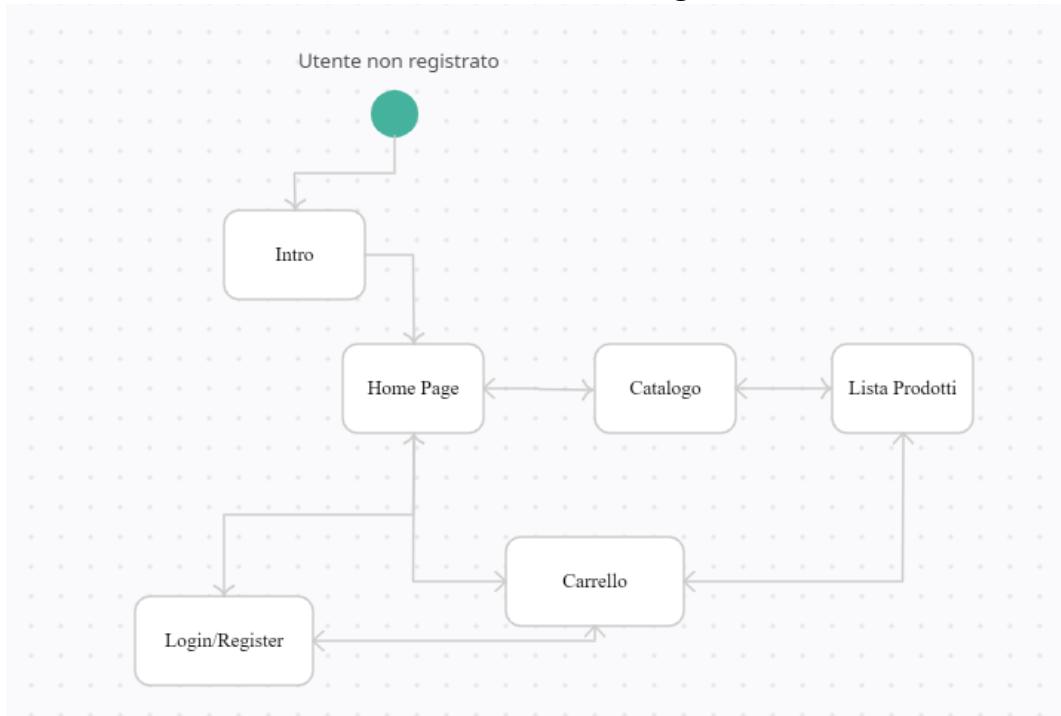
2.4.3.3 Statechart Diagram



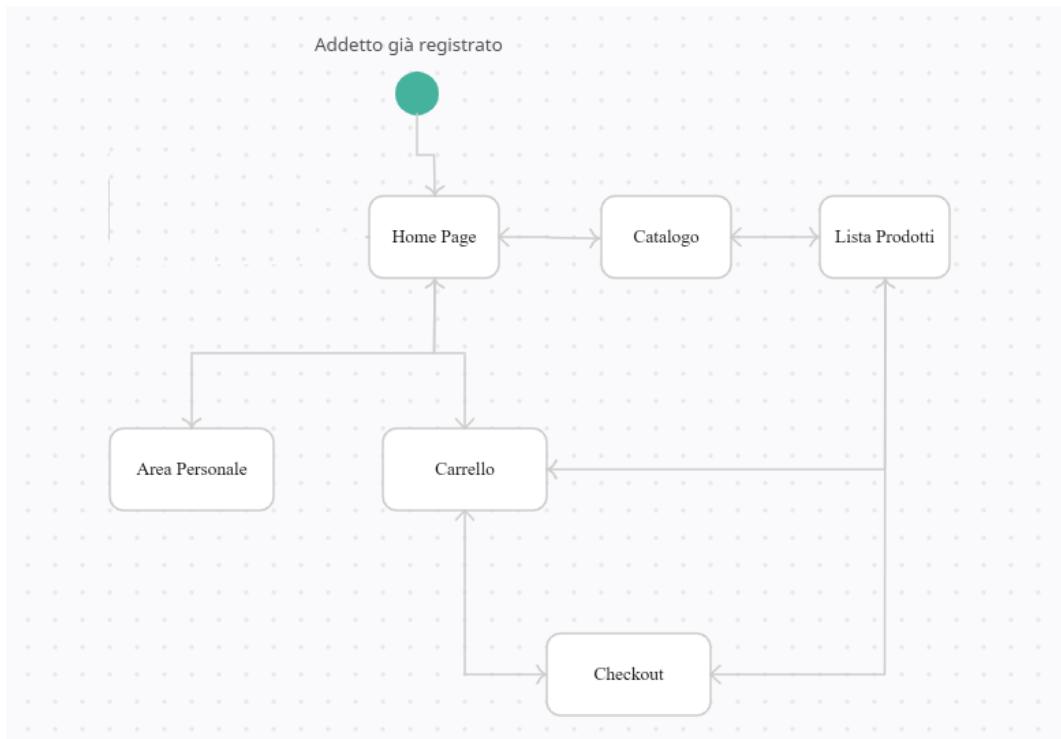
2.4.4 Interfaccia Utente – Percorsi di Navigazione e Mock-up

2.4.4.1 Navigational Pattern

Utente non registrato



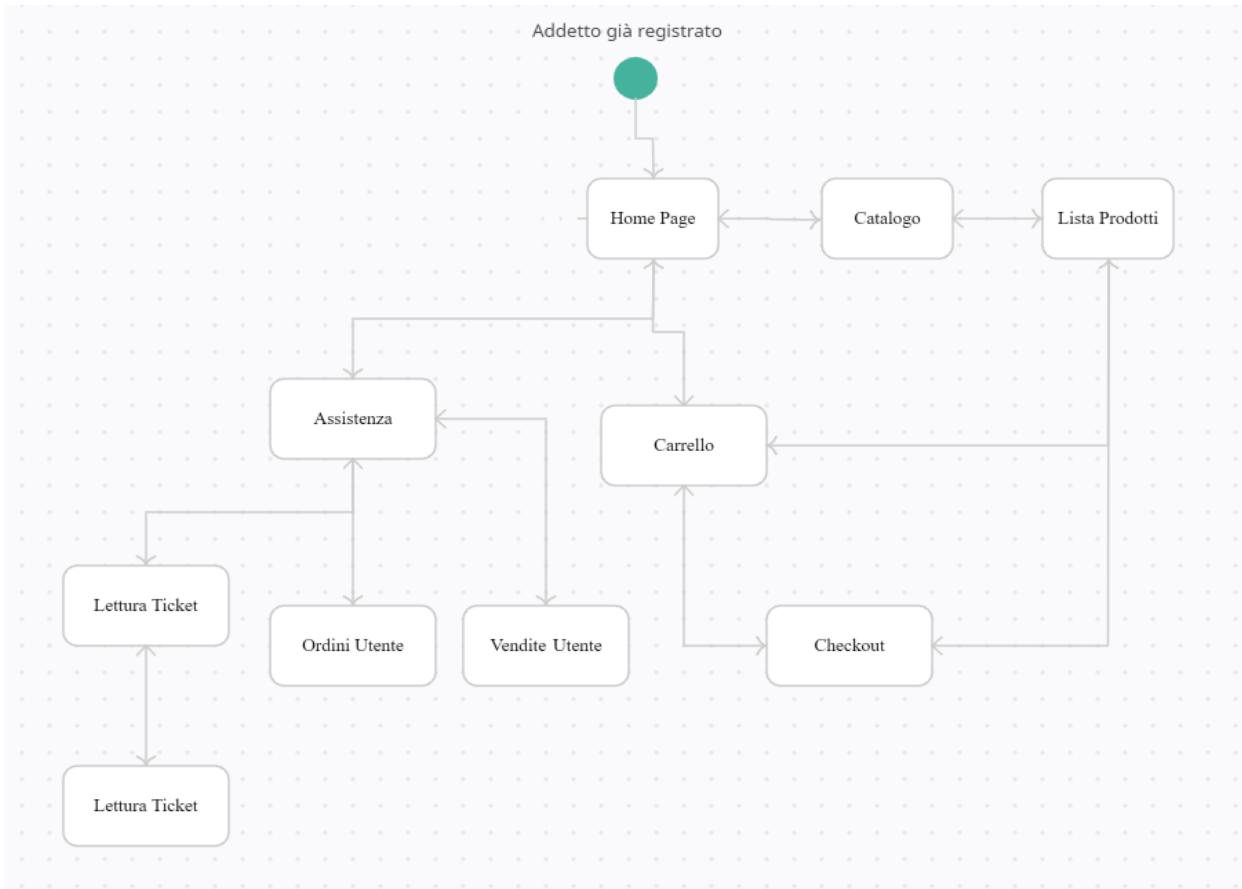
Addetto al catalogo



Cliente

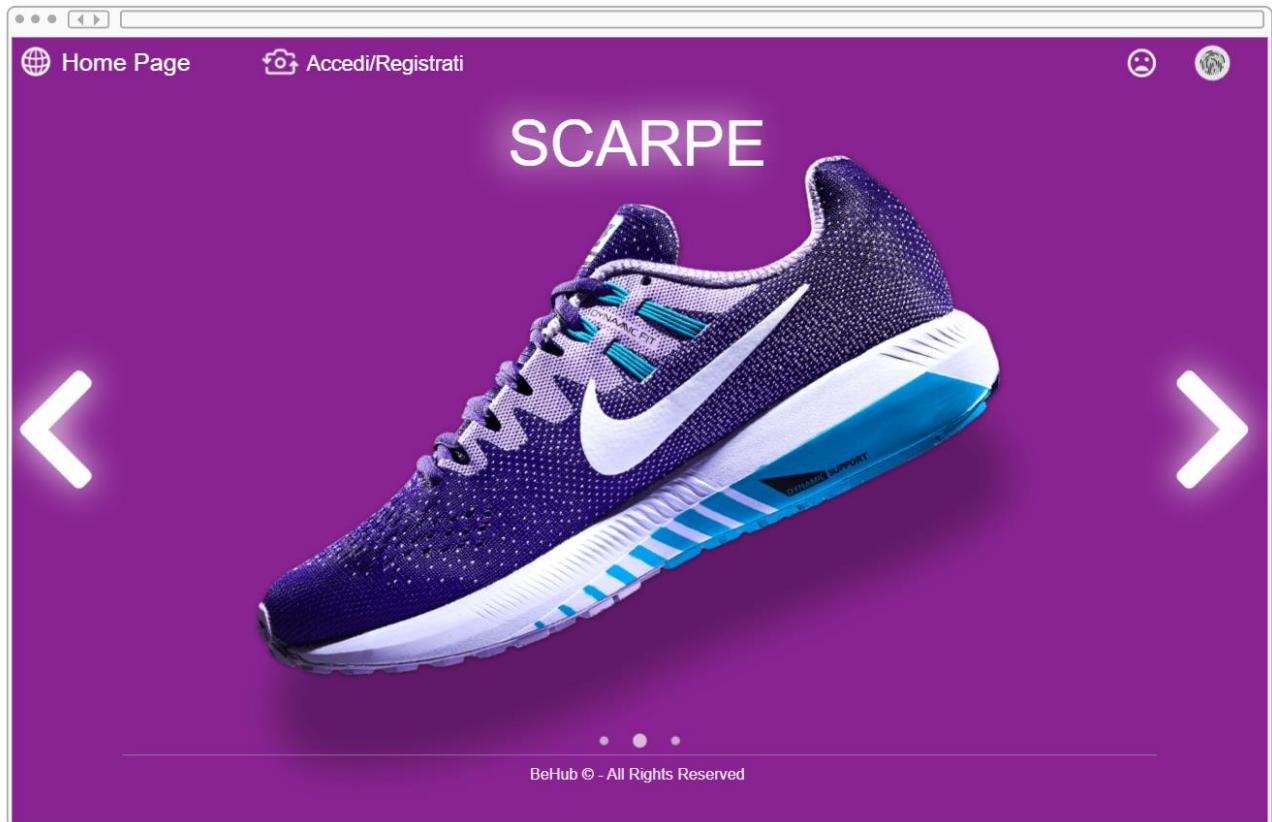


Addetto al supporto

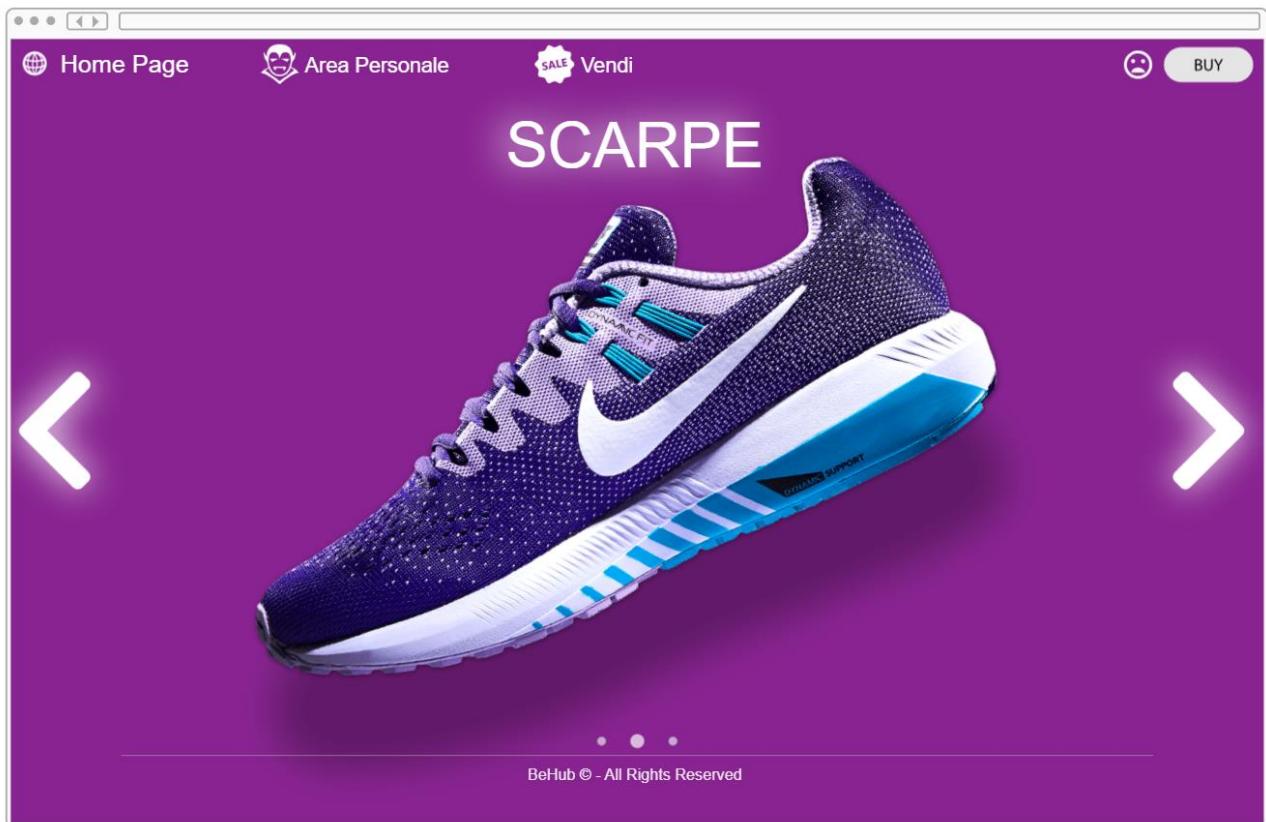


2.4.4.2 Mock-up

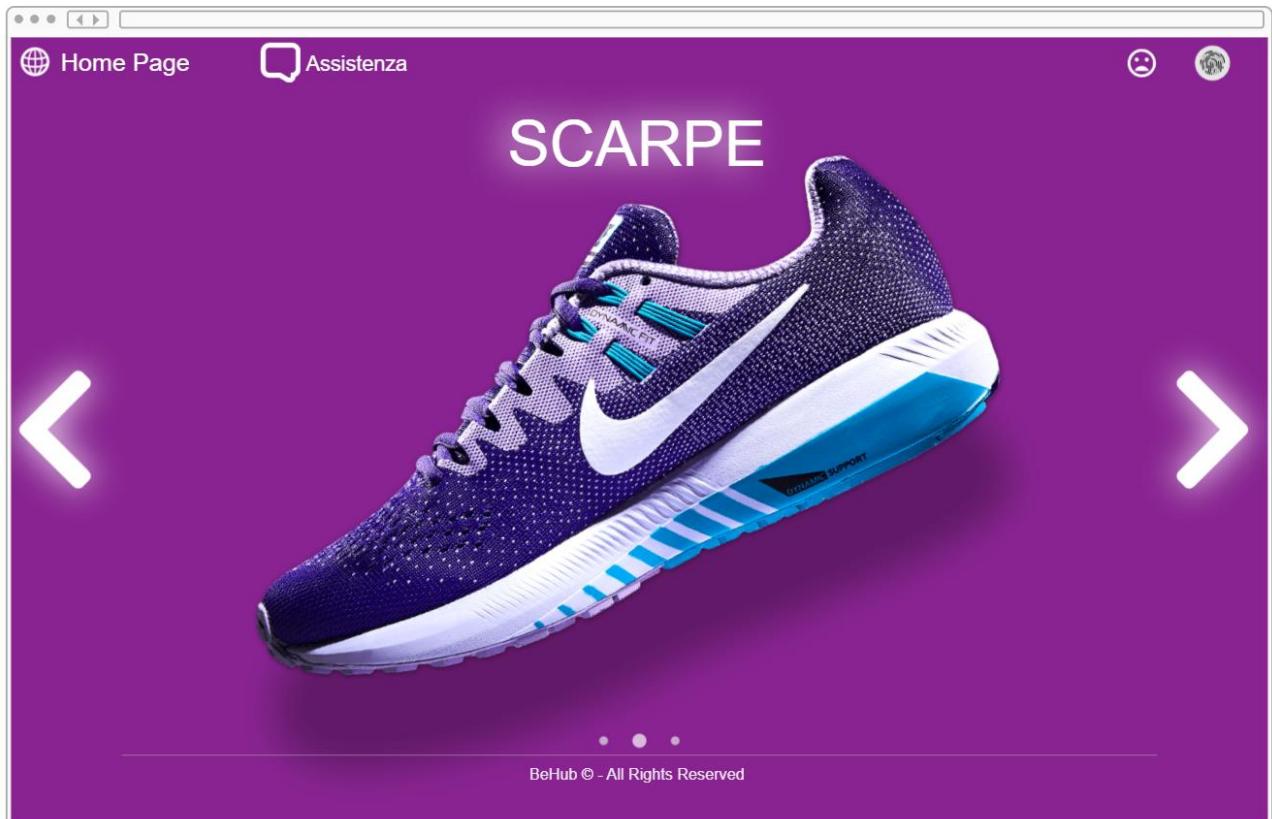
UI_1 HomePage Utente non Registrato



UI_2 HomePage Cliente



UI_3 HomePage Addetto al Supporto



UI_4 Catalogo

The screenshot shows a web-based catalog interface. At the top, there are navigation links: "Home Page", "Area Personale" (with a user icon), "Vendi" (with a "SALE" badge), and account-related icons. The main title "SCARPE" is centered above a section titled "Lista prodotti". Below this, three shoe products are displayed in separate boxes:

- A purple and blue running shoe with a "DETALI" button and a "30\$" price tag.
- A purple and blue running shoe.
- A purple and blue running shoe.

Below the products, there are three small dots indicating more items. At the bottom, a copyright notice reads "BeHub © - All Rights Reserved".

UI_5 Dettagli Prodotto

The screenshot shows a detailed product page for a "Scarpa Nike da Corsa". The top navigation bar is identical to the one in UI_4. The main title "Scarpa Nike da Corsa" is prominently displayed. To the right of the title is a "Buy" button.

Descrizione: Scarpe da corsa. Testate scientificamente ad Harvard. Le uniche che aumentano la velocità di corsa del 2%.

Venditore: mariorossi@gmail.com

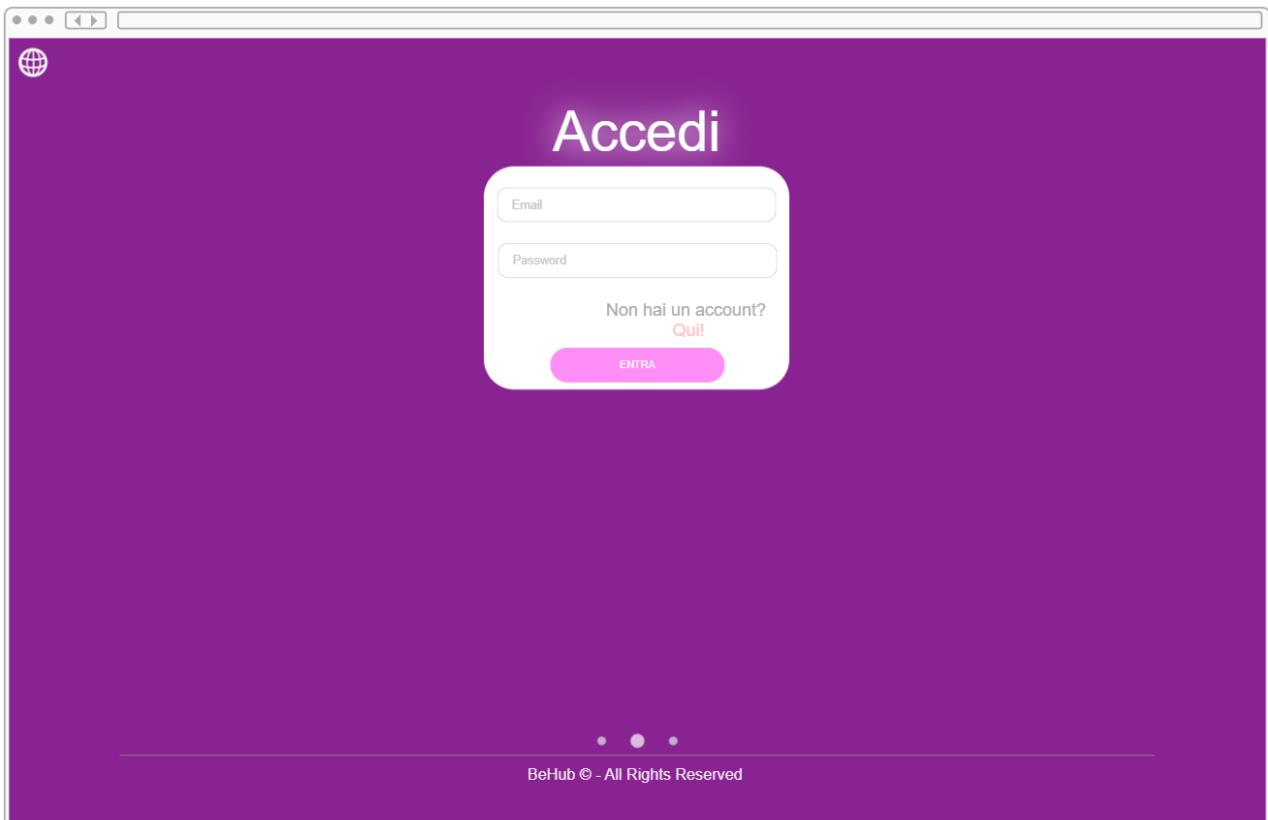
Condizione: Usate

The central part of the page features a large image of the shoe. To its right is a box containing the price information:

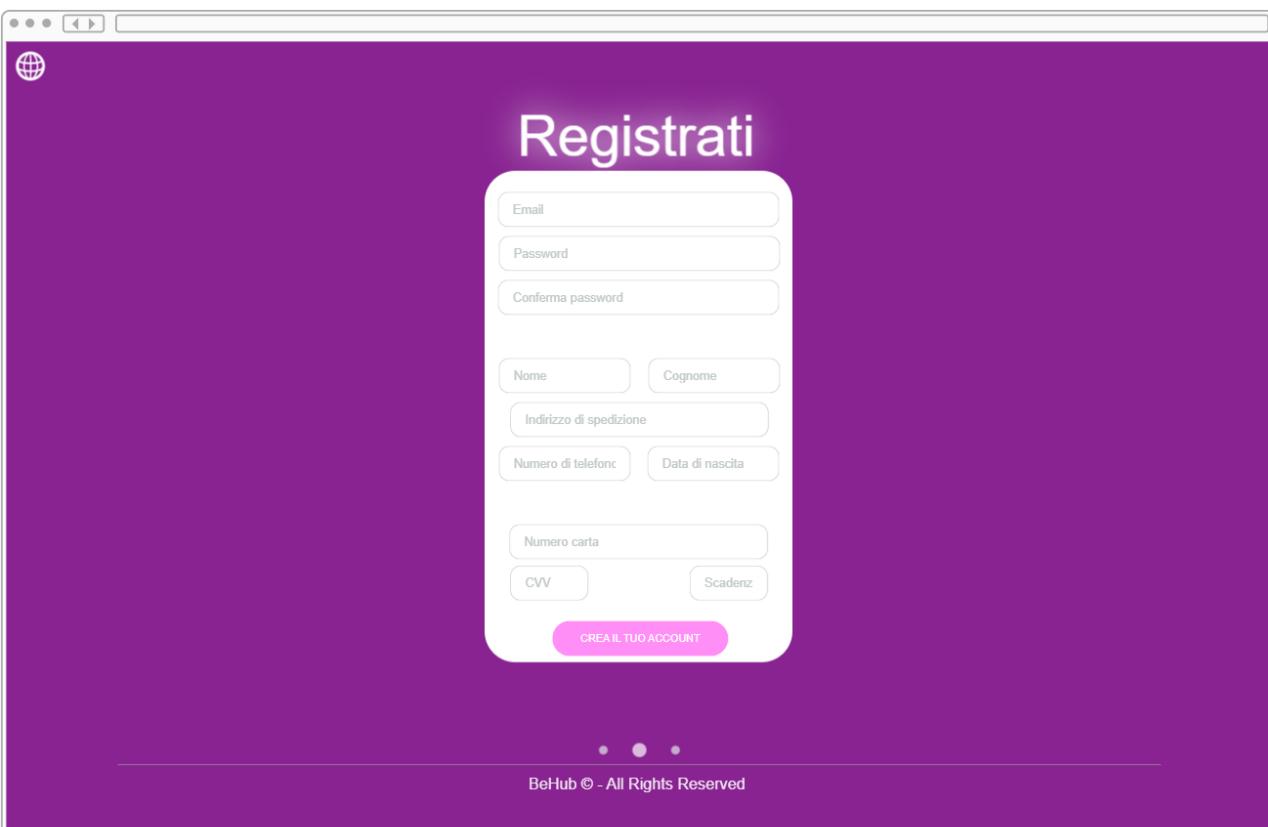
- Prezzo: 30\$
- Prezzo di spedizione: free

At the bottom right of this box is a "ACQUISTO RAPIDO" button. The bottom of the page includes a copyright notice "BeHub © - All Rights Reserved" and three small dots.

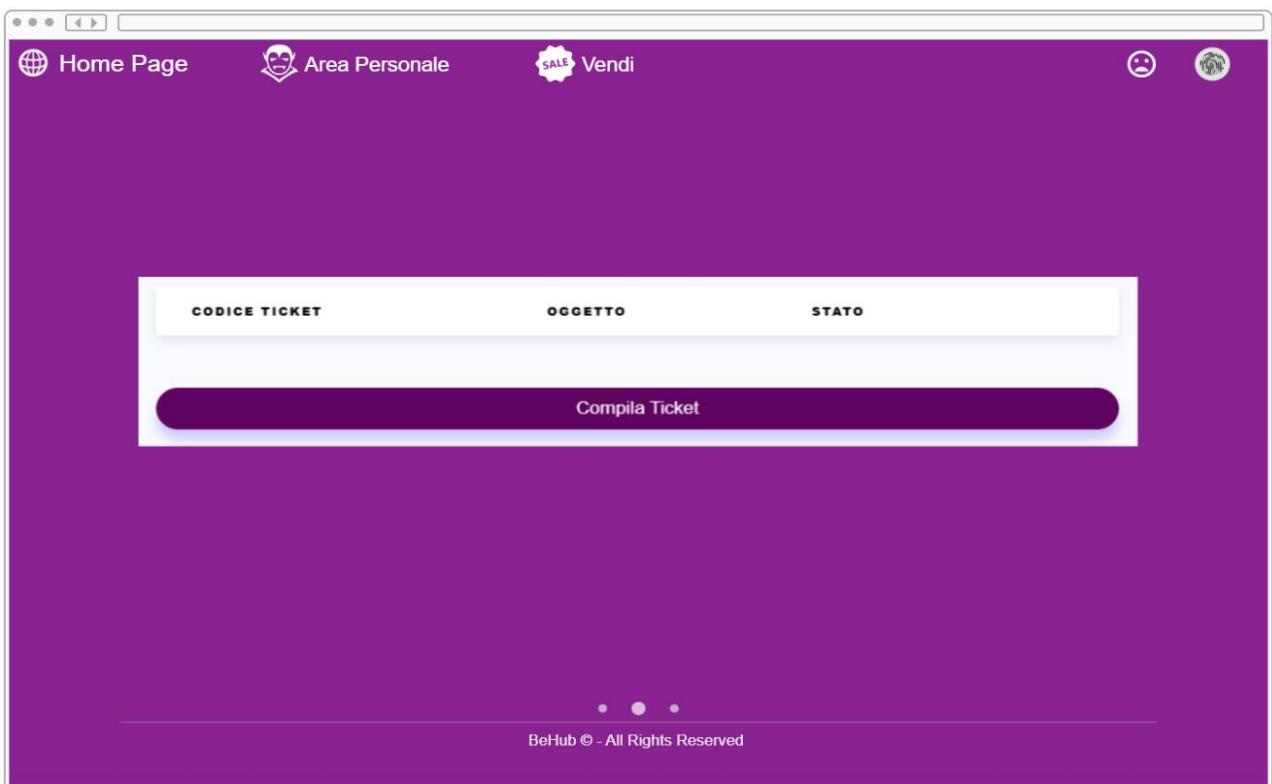
UI_6 Login



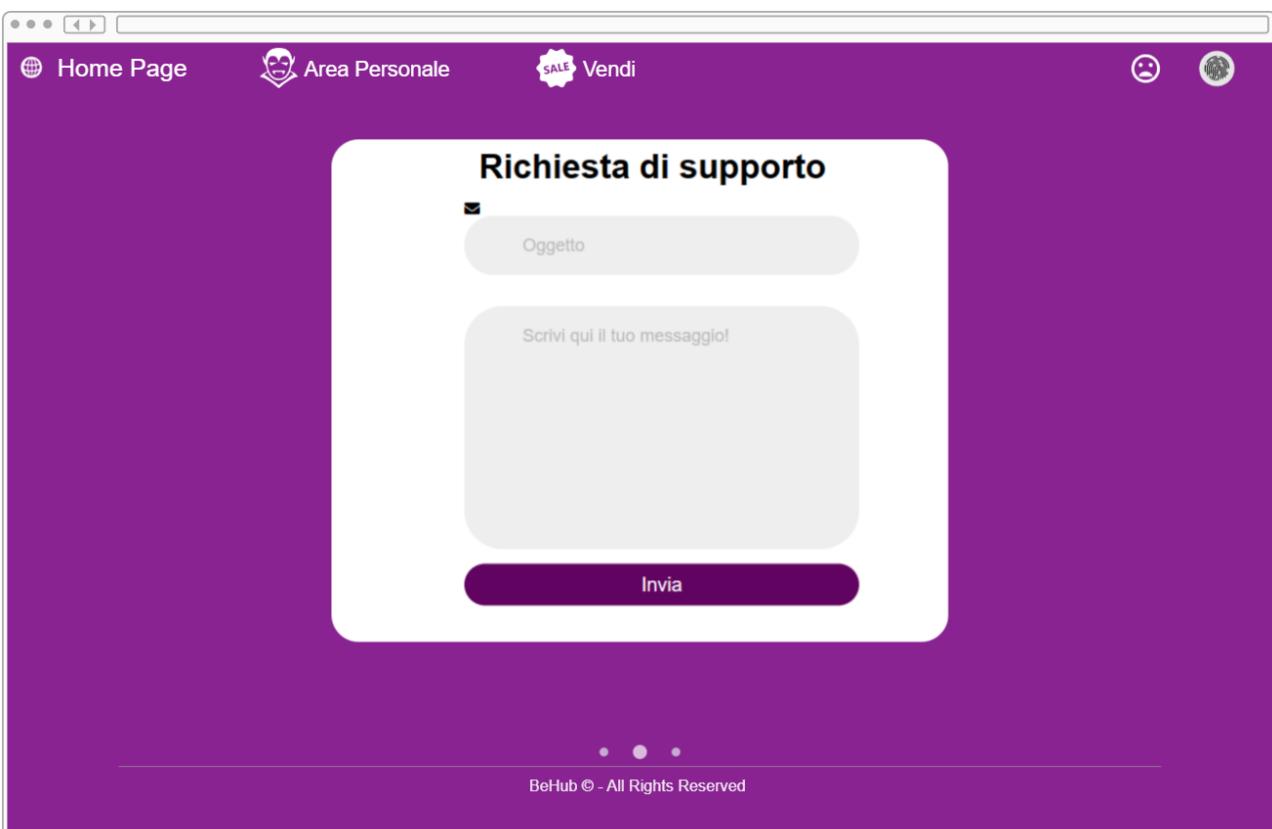
UI_7 Registrazione



UI_8 Lista Ticket



UI_9 Compilazione Ticket



UI_10 Vendita Prodotto

The screenshot shows a web-based application for selling products. At the top, there are navigation links: "Home Page", "Area Personale", "Vendi" (with a "SALE" badge), and user status indicators. The main heading is "Vendi la tua creatività". Below it, there's a large empty box for an image, with a "CARICA IMMAGINE" button at the bottom right. To the left, product details are listed: "Descrizione: Scarpe da corsa. Testate scientificamente ad Harvard. Le uniche che aumentano la velocità di corsa del 2%.", "Venditore: mariorossi@gmail.com", and "Condizione: Usate". In the center, the price is listed as "Prezzo: 30\$ Prezzo di spedizione: free". A "VENDI" button is located at the bottom left. At the very bottom, there are three dots and the copyright notice "BeHub © - All Rights Reserved".

UI_11 Checkout

The screenshot shows a checkout process. The top section has a "CHECKOUT" header and the subtext "Concludi il tuo acquisto". Below this, there are two input fields with sliders: "Indirizzo di spedizione" and "Numero carta". To the right, a large black box displays payment information: "BeHub © - All Rights Reserved", "VALID THRU 12/21", a credit card icon, the masked card number "**** * **** * **** 8XXXXX", the "CODEGRID" logo, and a small orange and yellow circular icon. At the bottom, a red button shows the total amount "30\$".

UI_12 Lettura Ticket

The screenshot shows a web-based ticket management system. At the top, there is a navigation bar with icons for "Home Page", "Area Personale", "Vendi" (with a "SALE" badge), and "BUY". Below the navigation, the user's information is displayed: "From: Sofiasomething" and "Data: 08/02/2023". A dropdown menu labeled "Stato:" shows "Aperto" (Open) as the selected option, with "Chiuso" (Closed) as another choice. To the right, a large white box contains a form titled "Richiesta di supporto" (Support Request). The form includes fields for "Oggetto" (Subject) and a message area with placeholder text "Scrivi qui il tuo messaggio!" (Write your message here!). A purple "Invia" (Send) button is at the bottom of the form. At the very bottom of the page, there is a footer with three dots and the text "BeHub © - All Rights Reserved".

