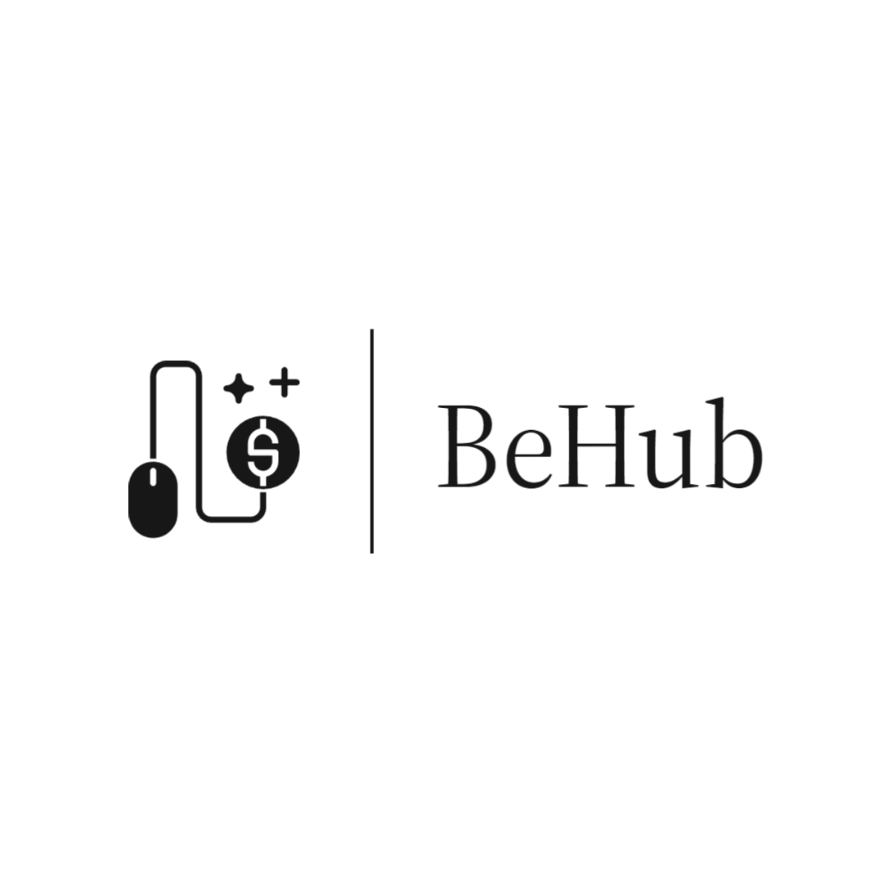


**Corso di Laurea in Informatica**

**Ingegneria del Software**

**Problem Statement - BeHub**

Anno Accademico: 2022/23

**Docente:**  **Studenti:**

Prof. Andrea De Lucia Mirko Danilo Pacelli 0512112321

Carlo Perilli 0512112306

Eljon Hida 0512109978

Revision History

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Data | Versione | Descrizione | Autori |
| 15/10/2022 | 0.1 | Creazione bozze | Mirko Danilo Pacelli  Eljon Hida  Carlo Perilli |
| 20/10/2022 | 0.2 | Aggiunti stili grafici e logo | Mirko Danilo Pacelli  Eljon Hida  Carlo Perilli |
| 21/10/2022 | 0.3 | Numerazione requisiti | Eljon Hida |
| 22/10/2022 | 0.4 | Aggiunti scenari | Mirko Danilo Pacelli |
|  |  |  |  |

Sommario

**Revision History2**

**Problema2**

Presentazione Della Realtà3

Descrizione Del Problema3

**Scenari2**

**Obiettivi2**

Scopo3

**Requisiti2**

Requisiti Funzionali3

Requisiti Non Funzionali3

Requisiti Pseudo-Funzionali3

**Target Environment2**

**Consegne e Deadlines2**

1. Problema

“Distinguersi nelle scelte è meglio che omologarsi nel mare di un consumismo spersonalizzante.”

Carla Fendi.

Presentazione della Realtà

All'inizio del 1973 Vinton Cerf creò Internet per il ministero della Difesa degli Stati Uniti d’America, come mezzo per eliminare la dipendenza da unità centrali di elaborazione, Arpanet. l web è uno dei servizi che, sfruttando internet, permette il trasferimento e la visualizzazione dei dati sotto forma di ipertesto. Durante gli anni ‘90 fino ai primi anni del 2000, internet veniva utilizzato principalmente per effettuare ricerche e per recuperare dalla rete informazioni che potessero essere di supporto agli utenti.

Descrizione del problema

L’avvento di Internet e del World Wide Web ha permesso la creazione di piattaforme di e-commerce che consentono agli utenti di poter acquistare online molteplici tipi di prodotti, e stanno diventando sempre più popolari grazie alla sempre maggiore facilità di poter creare conti correnti online gratuitamente e utilizzare carte prepagate. Le grandi piattaforme di e-commerce permettono alle aziende e ai commercianti di poter mettere in vendita i loro prodotti, ma questo non è altrettanto semplice per utenti comuni. Infatti, è spesso necessario pagare spese mensili ed essere in possesso di partita IVA, tutte cose che rendono la vendita una barriera insormontabile per l’utente medio.

2. Obiettivi

BeHub nasce con l’idea di creare un hub per connettere le persone, permettendo loro di creare una rete per l’acquisto e la vendita di oggetti personali, nuovi o usati, appartenenti a diverse categorie.

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.
* fornire supporto agli acquirenti tramite ticket.

3. Requisiti

Per quanto riguarda il lato amministrativo la nostra piattaforma presenta due utenti: l’addetto al catalogo e l’addetto all’ assistenza clienti.

Dal lato della clientela, invece, l’utente potrà sia vendere che acquistare prodotti. Nonostante ciò abbiamo preferito fare, nella tabella a seguire, una distinzione logica tra acquirente e venditore.

Requisiti Funzionali

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Nome | Descrizione |
| RF\_UG\_1 | Login | L’utente generico deve essere in  grado di accedere al proprio account. |
| RF\_UG\_2 | Logout | L’utente generico deve essere in grado di disconnettersi dal proprio account. |
| RF\_UG\_3 | Visualizzazione Profilo | L’utente generico deve essere in grado di visualizzare il proprio profilo. |
| RF\_UG\_4 | Modifica Profilo | L’utente generico potrebbe essere in grado di modificare il proprio profilo utente. |
| RF\_UG\_5 | Inviare mail per assistenza | L’utente generico deve essere in grado di inviare una mail per l’assistenza in caso di problemi. |
| RF\_A\_1 | Gestione Carrello | L’acquirente deve essere in grado di poter aggiungere o rimuovere prodotti dal proprio carrello. |
| RF\_A\_2 | Visualizzazione Ordini Effettuati | L’acquirente deve essere in grado di visualizzare gli ordini effettuati e poterli tracciare. |
| RF\_A\_3 | Acquisto Prodotto | L’acquirente deve essere in grado di acquistare prodotti. |
| RF\_V\_1 | Modifica ed Eliminazione dei propri prodotti | Il venditore deve essere in grado di modificare ed eliminare i propri prodotti messi in vendita. |
| RF\_V\_2 | Vendita Prodotto | Il venditore deve essere in grado di vendere prodotti sulla piattaforma. |
| RF\_AC\_1 | Modifica ed Eliminazione Prodotti sulla piattaforma | L’addetto al catalogo deve essere in grado di modificare ed eliminare qualsiasi prodotto sulla piattaforma. |
| RF\_AS\_1 | Gestione Ordini | L’addetto al supporto deve essere in grado di visualizzare e gestire gli ordini per ogni utente. |
| RF\_AS\_2 | Risposta Mail Di Supporto | L’addetto al supporto deve essere in grado di rispondere alle mail degli utenti. |

Requisiti non funzionali

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Nome | Descrizione |
| RNF\_1 | Usabilità | Il sistema deve implementare una interfaccia grafica responsive adatta per ogni scheda, con le rispettive icone per l’accesso alle varie funzionalità (e.g., carrello, login). Il sistema inoltre deve dare informazioni chiare all’utente sugli errori di compilazione di un form. |
| RNF\_2 | Affidabilità | Il sistema deve scartare eventuali errori nei dati non memorizzandoli nel database, e le password e altri dati sensibili devono essere criptati. Inoltre, il sistema deve essere accessibile 24/7, salvo manutenzione. |
| RNF\_3 | Estensibilità | Il venditore deve essere in grado di poter aggiungere nuovi prodotti senza modifiche al sistema esistente. |
| RNF\_4 | Manutenibilità | Il codice deve avere commenti per descrivere il suo funzionamento. |
| RNF\_5 | Prestazioni | Il sistema dovrebbe, nel 90% dei casi, rispondere alle richieste utente in al più 3 secondi, e deve supportare 200 utenti collegati contemporaneamente. |

Requisiti pseudo-funzionali

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Nome | Descrizione |
| RPF\_1 | Implementazione | Il sistema software deve essere sviluppato tramite l’uso di linguaggio Java, e deve essere accessibile a tutti i dispositivi che supportano HTML5, CSS e Javascript. |
| RPF\_2 | Legali | Tutti i dati sensibili riguardanti gli utenti devono essere gestiti seguendo le norme vigenti sulla protezione dei dati, in sigla GDPR (regolamento (UE) n. 2016/679). |

4. Target environment

L’applicazione potrà essere accessibile da PC, Smartphone e qualsiasi altro dispositivo che può accedere ad un browser web che supporta cookies, Javascript e HTML5. Il sistema verrà sviluppato interamente in linguaggio Java ed eseguito con server APACHE Tomcat, mentre per la persistenza dei dati utilizzerà un database relazionale utilizzando MySQL come DBMS. La parte front-end verrà realizzata in HTML5 per la struttura delle pagine web, CSS con framework BootStrap per la gestione della grafica e JavaScript per implementare script per controlli.

5. Consegne e deadlines

1. Problem Statement: 18 ottobre 2022
2. Requisiti e Casi d’Uso: 28 ottobre 2022
3. Requirements Analysis Document: 11 novembre 2022
4. System Design Document: 25 novembre 2022
5. Specifica delle interfacce dei moduli del sottosistema da implementare: 16 dicembre 2022
6. Piano di test di sistema e specifica dei casi di test per il sottosistema da implementare: 16 dicembre 2022