



INFINITY GAMES

Problem Statement

Membri del Team

Falciano Ciro	0512103596
Schiroso Alessandro	0512104514
Ruggiero Simone	0512106074
De Lucia Antonino	0512105366

SOMMARIO

1. Dominio del problema
2. Scenari
3. Requisiti funzionali
 - 3.1. Gestione utente
 - 3.2. Gestione vista degli utenti
 - 3.2. Gestione eventi amministratore
4. Requisiti non funzionali
 - 4.1. Usabilità
 - 4.2. Affidabilità
 - 4.3. Performance
 - 4.4. Supporto
 - 4.5. Implementazione
 - 4.6. Interfaccia
5. Ambiente e target
6. Deliverable e scadenze

1. DOMINIO DEL PROBLEMA

Il mercato dei videogiochi si è sviluppato rapidamente, ampliando da anno in anno il suo bacino di utenza partendo da un semplice fenomeno di nicchia fino a diventare un vero e proprio movimento popolare che ha portato oggi ad avere una notevole fetta di mercato.

Conseguentemente alla domanda di sviluppo di videogiochi in notevole crescita e all'avanzamento della tecnologia, il mercato videoludico si è spostato sulle piattaforme digitali moderne.

Il sistema da noi proposto nasce per rendere gli acquisti di prodotti di stampo videoludico comodi, veloci e di facile accesso.

La piattaforma consente ad ogni utente registrato di acquistare i videogiochi e visualizzarli in una libreria virtuale, riducendo così gli sprechi di spazio causati dalle versioni fisiche; la piattaforma mostra sia agli utenti registrati che non registrati quali sono i giochi più acquistati dalla community, visualizzando in primo piano le categorie di titoli che possono essere di interesse per ogni utente; oltre a ciò, ogni utente registrato potrà visualizzare una cronologia di prodotti acquistati e visualizzati nello store.

In conclusione, l'obiettivo del sistema è agevolare il mercato dei videogiochi incrementando il raggio di azione delle case produttrici ed includendo sempre più utenti nel mondo videoludico, creando una community di appassionati.

2. SCENARI

Titolo scenario: SC_1 - Registrazione/Login/Visualizzazione Home/Visualizzazione Prodotti/Inserimento Prodotto Nel Carrello/Visualizzazione Carrello/Acquista Prodotto/Logout

Attori: Gennaro Esposito (Utente non registrato)

Antefatto: Gennaro Esposito visita per la prima volta il sito web e decide di registrarsi al fine di poter procedere agli acquisti. Gennaro Esposito si reca dunque nella sezione dedicata alla registrazione utente ed inserisce la sua e-mail gennaroesposito1926@gmail.com, la sua password gen123esp456 e il suo username supergenny1926 e procede alla registrazione. Dopo la registrazione decide di effettuare il login con le proprie credenziali. Una volta essere acceduto, sceglie dallo store uno o più videogiochi e li inserisce nel carrello. Dopo essere entrato nella sezione del carrello procede all'acquisto ed in seguito effettua il logout.

Flusso di eventi:

1. L'utente Gennaro Esposito si registra alla piattaforma inserendo la sua e-mail, password e scegliendo un nickname.
2. L'utente effettua il login con le proprie credenziali.
3. L'utente Gennaro Esposito consulta lo store della piattaforma e inserisce uno o più prodotti al carrello.
4. L'utente Gennaro Esposito va nella sezione del carrello e procede all'acquisto dei prodotti.
5. L'utente Gennaro Esposito esegue il logout.

Titolo scenario: SC_2 - Login/Profilo/ModificaPasswordEmailUsername/VisualizzaOrdini

Attori: Gennaro1 (Utente registrato)

Antefatto: L'utente Gennaro1 effettua il login sulla piattaforma per gestire il suo profilo, modificando la password di accesso, l'username, l'email e visualizzando le informazioni sugli ordini effettuati.

Flusso di eventi:

1. L'utente effettua il login tramite la pagina dedicata.
2. L'utente passa col cursore nella barra di navigazione sul proprio username ed il menu a tendina ad esso collegato mostra se gestire il profilo oppure i propri ordini.

3. L'utente seleziona di gestire il proprio profilo e potrà decidere se cambiare la password, la propria email, il proprio username oppure modificare l'immagine del profilo.

4. L'utente seleziona di gestire i propri ordini potendo visualizzarne una lista completa che riporta l'identificativo, la data di acquisto ed il totale dell'ordine.

Titolo scenario: SC_3 - Login/GiochiPiùVenduti/PaginaProdotto/ListaDesideri/Carrello/

Attori: Giacomo10 (Utente registrato)

Antefatto: Giacomo10 effettua il login sulla piattaforma per visualizzare i giochi più venduti del sito. Decidendo di voler acquistare in seguito, aggiunge il gioco nella lista dei desideri ed in un secondo momento inserisce il prodotto nel carrello proseguendo con l'acquisto.

Flusso di eventi:

1. L'utente effettua il login tramite la pagina dedicata.
2. L'utente seleziona nella barra di navigazione dedicata allo shop la categoria giochi più venduti , venendo indirizzato nella pagina che mostra la lista dei giochi più venduti in base ai soli acquisti effettuati nel sito.
3. L'utente seleziona il prodotto da acquistare in seguito e nella pagina aggiunge alla lista dei desideri il prodotto.
4. In un secondo momento, l'utente accede nuovamente alla piattaforma tramite login e seleziona nel menù di navigazione la pagina della propria lista dei desideri
5. Dalla pagina della lista dei desideri l'utente può decidere se aggiungere il prodotto nel carrello venendo così indirizzato direttamente sulla pagina del carrello.
6. L'utente procede con l'acquisto dell'ordine e , a pagamento concluso, verrà indirizzato su una pagina che lo avviserà dell'acquisto effettuato.

3. REQUISITI FUNZIONALI

3.1 - Gestione Utente

[FR_1 Registrazione]: il sistema dovrà permettere agli utenti la registrazione utilizzando la propria e-mail.

[FR_2 Autenticazione]: il sistema dovrà permettere di effettuare l'autenticazione inserendo le proprie credenziali.

[FR_3 Logout]: il sistema dovrà permettere all'utente di disconnettersi dal sistema.

[FR_4 Visualizzazione area personale]: il sistema dovrà permettere all'utente di visualizzare la propria area personale.

[FR_5 Visualizzazione videogiochi nella libreria]: il sistema dovrà permettere all'utente di visualizzare i suoi giochi acquistati nella libreria personale.

[FR_6 Visualizzazione lista dei desideri]: il sistema dovrà permettere all'utente di visualizzare i giochi da egli inseriti nella lista dei desideri.

[FR_6] Modifica Password]: il sistema dovrà permettere all'utente di modificare la sua password.

3.2 - Gestione Vista Utenti

[FR_7 Visualizzazione lista videogiochi nello store]: il sistema dovrà permettere all'utente di visualizzare la lista di videogiochi nello store disponibili all'acquisto, suddivisi per categoria.

[FR_8 Visualizzazione pagina prodotto]: il sistema dovrà permettere all'utente di poter visionare la pagina del prodotto.

3.3 - Gestione Amministratore

[FR_9 aggiunta videogioco]: il sistema dovrà permettere all'amministratore di aggiungere un nuovo videogioco allo store.

[FR_10 rimozione videogioco]: il sistema dovrà permettere all'amministratore di rimuovere un videogioco dallo store.

[FR_11 aggiungi categoria]: il sistema dovrà permettere all'amministratore di aggiungere una nuova categoria di videogiochi dallo store.

[FR_12 rimuovi categoria]: il sistema dovrà permettere all'amministratore di rimuovere una categoria di videogiochi dallo store.

4. REQUISITI NON FUNZIONALI

4.1. USABILITÀ

[NFR_1]: la piattaforma verrà sviluppata per supportare tutti i tipi di browser web.

[NFR_2]: la piattaforma sarà responsive e ciò permetterà l'esecuzione del software oltre che dal computer anche da tablet e smartphone.

[NFR_3]: la piattaforma verrà fornita di una sezione per l'assistenza, per guidare l'utente alla risoluzione di eventuali problemi riscontrati.

4.2. AFFIDABILITÀ

[NFR_X]: il sistema non permette nessun acquisto di videogiochi se non si è registrati.

[NFR_X]: il sistema dovrà essere reperibile 24h/24.

[NFR_X]: In fase di registrazione dell'utente, verrà effettuato un controllo sulla validità dell'email e sulla validità dell'username e password (che dovrà contenere almeno 8 caratteri tra cui un numero ed una lettera maiuscola); in caso di errore il sistema avviserà simultaneamente ogni eventuale errore nei campi del form.

[NFR_X]: tutti i form contenenti dati sensibili che dovranno essere inviati al server adotteranno il metodo POST con un protocollo TCP/IP, garantendo una connessione sicura ed affidabile.

4.3. PERFORMANCE

[NFR_X]: il sistema dovrà essere quanto più reattivo possibile, anche con grandi carichi di lavoro.

[NFR_X]: l'implementazione del DBMS server avverrà tramite MySql server e la comunicazione sarà implementata con il modulo JDBC.

4.4. SUPPORTO

[NFR_X]: Il sistema implementerà il paradigma Object-Oriented con un design pattern orientato agli oggetti in modo tale da accelerare il processo di sviluppo rendendo il codice più flessibile, riutilizzabile e mantenibile dando un giusto equilibrio alle responsabilità e alle dipendenze delle classi.

4.5. IMPLEMENTAZIONE

[NFR_X]: l'implementazione delle funzionalità avverrà tramite Servlet e JSP.

[NFR_X]: Il software è organizzato sulla base di un'architettura 3-Tier che sfrutta il modello MVC per Web Application

4.6. INTERFACCIA

[NFR_X]: L'interfaccia della piattaforma sarà realizzata mediante l'uso di CSS.

[NFR_X]: Il prodotto software richiede di essere ottimizzato per mobile.

5. AMBIENTE E TARGET

La piattaforma si prefigge un target principalmente giovanile.

6. DELIVERABLE E SCADENZE

1. Formazione gruppi di progetto e kick-off meeting: 5 ottobre 2020
2. Problem Statement: 16 ottobre 2020
3. Requisiti e casi d'uso: 30 ottobre 2020
4. Requirements Analysis Document: 13 novembre 2020
5. System Design Document: 27 novembre 2020
6. Specifica delle interfacce dei moduli del sottosistema da implementare: 18 dicembre 2020
7. Piano di test di sistema e specifica dei casi di test per il sottosistema da implementare: 18 dicembre 2020