



Laurea in Informatica - Università degli Studi di Salerno
Corso di Ingegneria del Software - Prof. A. De Lucia



INFINITY GAMES

Requirements & Analysis Document

Membri del Team

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

REVISION HISTORY

DATA	VERSIONE	DESCRIZIONE	AUTORE
29/10/20	1.0	Prima versione del documento.	C. Falciano, S. Ruggiero, A. Schirosa, A. De Lucia
02/11/20	1.1	Aggiunta casi d'uso	C. Falciano, S. Ruggiero, A. Schirosa, A. De Lucia
05/11/20	1.2	Ridefinizione casi d'uso	C. Falciano, S. Ruggiero, A. Schirosa, A. De Lucia
10/11/20	1.3	Aggiunto Use Case Diagram	C. Falciano, S. Ruggiero, A. Schirosa, A. De Lucia
29/11/20	1.4	Completamento Sequence + Mockup	C. Falciano, S. Ruggiero, A. Schirosa, A. De Lucia
14/12/20	1.5	Aggiornamento Sequence Diagrams	C. Falciano, S. Ruggiero, A. Schirosa, A. De Lucia
23/12/20	1.6	Aggiornamento Sequence Diagrams + Tabella degli oggetti	C. Falciano, S. Ruggiero, A. Schirosa, A. De Lucia

SOMMARIO

1. Introduzione
 - 1.1. Proposta del sistema
 - 1.2. Ambito del sistema
 - 1.3. Obiettivi e criteri di successo del sistema
 - 1.4. Definizioni, acronimi e abbreviazioni
 - 1.5. Riferimenti
 - 1.6. Overview
2. Sistema attuale
3. Sistema proposto
 - 3.1. Overview
 - 3.2. Requisiti Funzionali
 - 3.3. Requisiti non Funzionali
 - 3.3.1. Usabilità
 - 3.3.2. Affidabilità
 - 3.3.3. Performance
 - 3.3.4. Supporto
 - 3.3.5. Implementazione
 - 3.3.6. Interfaccia
 - 3.4. Modelli di sistema
 - 3.4.1. Scenari
 - 3.4.2. Casi d'uso
 - 3.4.3. Modello a oggetti
 - Tabella oggetti individuati
 - Class Diagram
 - 3.4.4. Modello dinamico
 - Statechart e Sequence Diagram
 - 3.4.5. Mock-ups e cammini di navigazione
4. Glossario

1. INTRODUZIONE

1.1. Scopo del Sistema

Il sistema è stato realizzato per i giocatori di videogames di tutto il mondo. Il sistema ha lo scopo di rendere gli acquisti di prodotti di stampo videoludico comodi, veloci e di facile accesso.

Il sistema da la possibilità all'utente di poter acquistare videogiochi, mettendo a disposizione delle funzionalità che permettono ad esso di gestire i propri acquisti e visualizzare i propri prodotti in una libreria personale. I gestori della piattaforma avranno la possibilità di visualizzare le informazioni degli utenti e i loro relativi ordini, oltre che aggiungere e modificare i prodotti della piattaforma.

1.2. Ambito del sistema

Il sistema sarà sviluppato per un utenza di videogiocatori e l'acquisto dei prodotti sarà messo a disposizione solo per gli utenti registrati alla piattaforma. Il sistema lavora sui dati degli utenti registrati per proporre a quest'ultimi prodotti di loro potenziale interesse.

Gli amministratori hanno la possibilità di accedere alla piattaforma e visualizzano tutte le informazioni relative agli utenti.

1.3. Obiettivi e criteri di successo del sistema

L'obiettivo del sistema è quello di consentire agli utenti di poter acquistare videogiochi e visualizzarli in una libreria personale, oltre che a ricercare prodotti nello store e aggiungerli alla lista dei desideri.

L'interfaccia del sistema dovrà essere estremamente intuitiva, in modo da invogliare gli utenti ad effettuare gli acquisti. L'obiettivo della piattaforma è quella di fornire un servizio veloce e sempre aggiornato.

1.4. Acronimi e abbreviazioni

1. **SC:** Scenario
2. **UC:** Use case
3. **FR:** Requisiti funzionali

4. **NFR:** Requisiti non funzionali
5. **ACTD:** Activity diagram
6. **SQ:** Sequence diagram
7. **CD:** Class Diagram
8. **Amministratore:** Utente che si occupa di gestire la piattaforma.
9. **Utente:** Un qualsiasi utilizzatore della piattaforma, che sia esso Utente registrato o Utente non registrato.

1.5. Riferimenti

-Steam, piattaforma sviluppata da Valve Corporation. (<https://store.steampowered.com>)

1.6. Overview

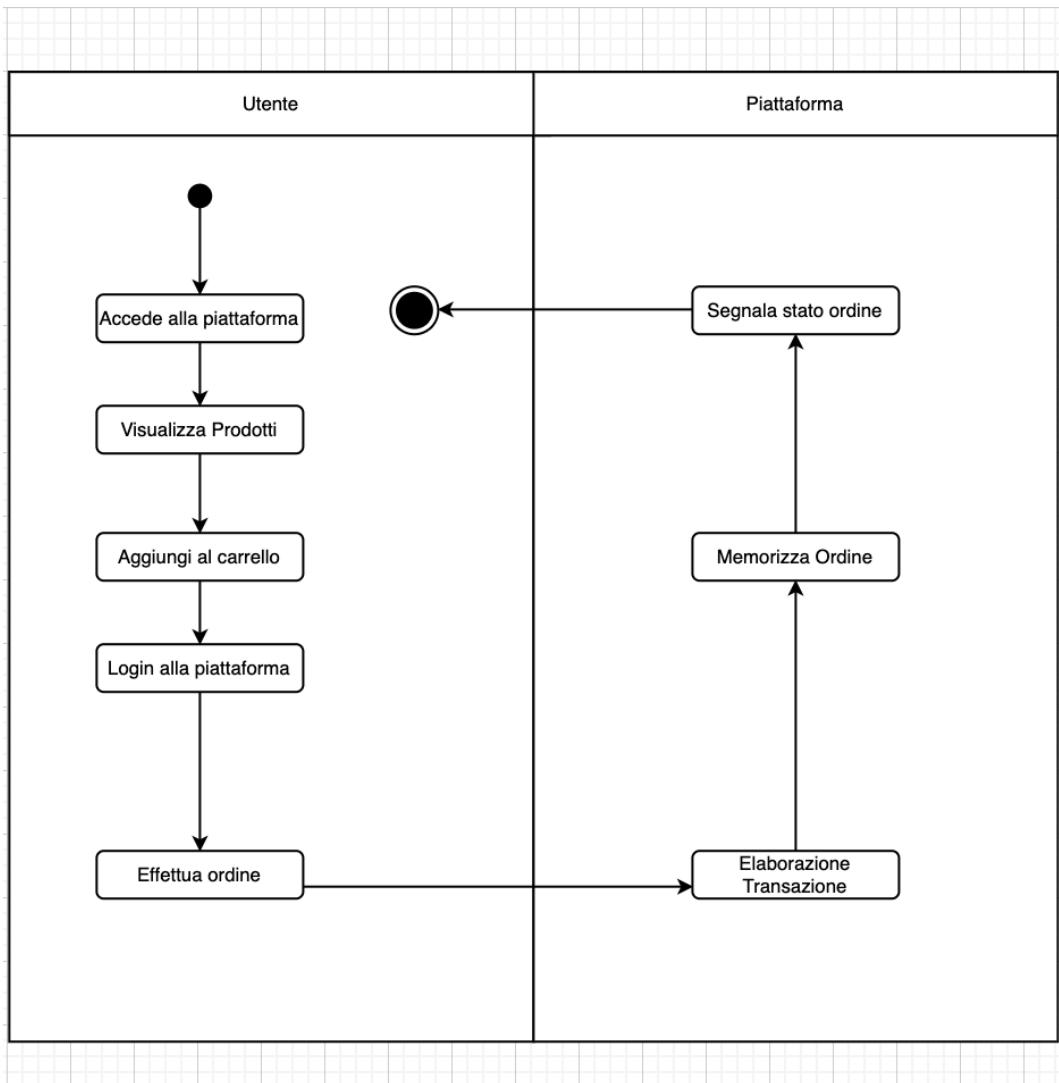
Al terzo verrà presentato il sistema proposto, verranno esplicitati i relativi requisiti funzionali e non. Mediante l'utilizzo di scenari e casi d'uso verranno individuati gli attori del sistema e come questi interagiscono con il sistema stesso.

La struttura verrà presentata tramite modello a oggetti, sequence diagram e statechart diagram. L'interfaccia grafica verrà presentata tramite diagrammi navigazionali e mock-ups.

2. SISTEMA CORRENTE

Non è presente alcun sistema corrente.

3. SISTEMA PROPOSTO



3.2. REQUISITI FUNZIONALI

Requisiti 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 disconettersi 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 personale]: il sistema dovrà permettere all'utente di visualizzare i suoi giochi acquistate 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_7 Aggiunta alla lista dei desideri]: il sistema dovrà permettere all'utente di inserire un videogioco alla propria lista dei desideri.

[FR_8 Rimozione dalla lista dei desideri]: il sistema dovrà permettere all'utente di rimuovere un videogioco dalla propria lista dei desideri.

[FR_9 Modifica Informazioni account]: il sistema dovrà permettere all'utente di modificare la sua password, l'username e l'immagine.

[FR_10 Contatta Assistenza]: il sistema dovrà permettere all'utente di contattare l'assistenza in caso di problemi riscontrati.

[FR_11 Ricerca Videogame]: il sistema dovrà permettere all'utente di cercare un videogioco nello store tramite una barra di ricerca.

[FR_12 Aggiunta al Carrello]: il sistema dovrà permettere all'utente di aggiungere un videogioco al carrello.

[FR_13 Visualizza Carrello]: il sistema dovrà permettere all'utente di visualizzare il carrello.

[FR_14 Aggiunta al Carrello dalla Lista dei Desideri]: il sistema dovrà permettere all'utente di aggiungere un videogioco al carrello tramite la propria lista dei desideri.

[FR_15 Acquisto]: il sistema dovrà permettere all'utente di acquistare un videogioco.

[FR_16 Visualizza Ordini Effettuati]: il sistema dovrà permettere all'utente di visualizzare le informazioni relative agli ordini effettuati.

[FR_17 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, per più popolari, per più venduti e per scontati.

[FR_18 Visualizzazione pagina prodotto]: il sistema dovrà permettere all'utente di poter visionare la pagina del prodotto.

[FR_19 Visualizza Chi Siamo]: il sistema dovrà permettere all'utente di visualizzare la pagina con le informazioni relative alla piattaforma.

[FR_20 Ricarica Portafoglio]: il sistema dovrà permettere all'utente di ricaricare il proprio portafogli personale.

Requisiti Amministratore

[FR_21 aggiunta videogioco]: il sistema dovrà permettere all'amministratore di aggiungere un nuovo videogioco allo store.

[FR_22 rimozione videogioco]: il sistema dovrà permettere all'amministratore di rimuovere un videogioco dallo store.

[FR_23 modifica informazioni videogioco]: il sistema dovrà permettere all'amministratore di modificare le informazioni relative ad un videogioco.

[FR_24 aggiungi categoria]: il sistema dovrà permettere all'amministratore di aggiungere una nuova categoria di videogiochi dallo store.

[FR_25 rimuovi categoria]: il sistema dovrà permettere all'amministratore di rimuovere una categoria di videogiochi dallo store.

[FR_26 modifica categoria]: il sistema dovrà permettere all'amministratore di modificare una categoria di videogiochi dallo store.

[FR_27 visualizza ordini utenti]: il sistema dovrà permettere all'amministratore di visualizzare gli ordini effettuati dagli utenti registrati alla piattaforma.

[FR_28 promuovi utente]: il sistema dovrà permettere all'amministratore di promuovere un nuovo utente come nuovo amministratore secondario.

[FR_29 declassa amministratore]: il sistema dovrà permettere all'amministratore di declassare un amministratore secondario ad utente normale.

[FR_30 rimuovi utente]: il sistema dovrà permettere all'amministratore di poter rimuovere l'iscrizione di un utente.

3.3 REQUISITI NON FUNZIONALI

3.3.1. 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.

[NFR_4]: la piattaforma non richiede nessun livello di esperienza in particolare da parte dell'utente.

3.3.2. AFFIDABILITÀ

[NFR_5]: il sistema non permette nessun acquisto di videogiochi se non si è registrati.

[NFR_6]: Il sistema dovrà riprendere il suo corretto funzionamento dopo la manifestazione di un eventuale errore.

[NFR_7]: il sistema dovrà essere reperibile 24h/24.

[NFR_8]: 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_9]: 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.

3.3.3. PERFORMANCE

[NFR_10]: il sistema dovrà essere quanto più reattivo possibile, anche con grandi carichi di lavoro.

[NFR_11]: l'implementazione del DBMS server avverrà tramite MySql server e la comunicazione sarà implementata con il modulo JDBC.

[NFR_12]: il sistema non presenta alcun task critico rispetto al tempo. Qualsiasi operazione può essere eseguita senza nessun limite di tempo.

[NFR_13]: i data store del sistema non hanno nessun limite di capacità, avendo la possibilità di immagazzinare una grossa quantità di dati.

3.3.4. SUPPORTO

[NFR_14]: 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.

[NFR_15]: il sistema non prevede nessuna estensione o plugin necessari all'installazione.

3.3.5. IMPLEMENTAZIONE

[NFR_16]: l'implementazione delle funzionalità avverrà tramite Servlet e JSP.

[NFR_17]: il sistema non è soggetto a nessun vincolo sulla piattaforma hardware.

[NFR_18]: il sistema verrà temporaneamente sospeso in caso di manutenzione o aggiornamento del software.

[NFR_19]: Il software è organizzato sulla base di un'architettura 3-Tier che sfrutta il modello MVC per Web Application

3.3.6. INTERFACCIA

[NFR_20]: L'interfaccia della piattaforma sarà realizzata mediante l'uso di CSS.

[NFR_21]: Il prodotto software richiede di essere ottimizzato per mobile e tablet.

[NFR_22]: I dati vengono importati all'interno del sistema mediante form di compilazione per effettuare ordini, registrazioni e modifiche di informazioni riguardanti l'account.

3.4. MODELLI DI SISTEMA

3.4.1. SCENARI

Titolo scenario: SC_1 / Registrazione

Gennaro Esposito è un appassionato di videogiochi e visita per la prima volta il sito web e si ritrova nella home del sito che mostra alcuni videogiochi in evidenza e in sconto disponibili all'acquisto. Gennaro Esposito nota che tra questi giochi in evidenza c'è un titolo interessato a lui; clicca dunque sull'immagine che rappresenta la copertina del videogioco e viene reindirizzato alla pagina del prodotto. Dalla pagina del prodotto, Gennaro Esposito legge le informazioni del videogioco, quali descrizione, prezzo e sconto; visualizza inoltre contenuti multimediali come screenshot del videogioco e trailer; dopo aver selezionato la quantità, clicca sul pulsante "inserisci nel carrello" e viene reindirizzato sulla pagina del carrello. Dopo aver controllato il suo ordine dal carrello, nota che viene segnalato un messaggio iper-testuale che riferisce all'utente "Se vuoi continuare con l'acquisto è necessario effettuare il Login". Gennaro Esposito clicca sul messaggio e viene reindirizzato nella pagina Login/Registrazione. Non essendo registrato al sito, Gennaro Esposito procede alla registrazione cliccando sul pulsante "Crea Account". Gennaro compila il form, inserendo la sua e-mail gennaroesposito1926@gmail.com, la sua password Gen123esp456 e la conferma password e il suo username gennaro1926. Durante l'inserimento dei dati il sistema controlla che non ci siano errori nella compilazione del form, mostrando il campo del form di colore verde se la compilazione è corretta, oppure di colore rosso viceversa. Gennaro clicca sul pulsante "Registrami" e viene reindirizzato sulla pagina di benvenuto che mostrerà come sempre il menu di navigazione; da qui clicca sul carrello dove troverà ancora il prodotto che ha inserito precedentemente. Essendo autenticato, ora potrà cliccare sul pulsante "Acquista Prodotto". Gennaro viene avvisato con una pagina che ora il prodotto è disponibile nella sezione "La Tua Libreria".

Titolo scenario: SC_2 / Modifica Informazioni Account

L'utente registrato manfredo1 vuole gestire le informazioni legate al proprio account, modificando la password, l'e-mail e l'immagine del profilo. L'utente manfredo1 si trova nella pagina iniziale del sito web e tramite la barra di navigazione clicca la sezione dedicata al Login. manfredo1 viene reindirizzato nella pagina del Login, inserisce le sue credenziali (username: manfredo1, password: Manfredo00) ed effettua il login con il pulsante. Dopo aver effettuato l'accesso, manfredo1 viene riportato nella pagina iniziale del sito che visualizzerà al posto della sezione "Login" il suo nome utente. Portando il cursore sul proprio nome utente verrà visualizzato un menu a tendina con i link: "Modifica Profilo", "I Miei Ordini", "Logout". manfredo1 clicca su "Modifica Profilo" e da questa sezione

verrà visualizzato un form dove potrà modificare la password, l'email e aggiornare l'immagine del profilo. manfredo1 decide quindi di modificare le sue informazioni inserendo la nuova password "Manfredo123", la sua nuova e-mail "manfredo1@gmail.com" e scegliendo una nuova immagine del profilo da una finestra apposita. Dopo aver effettuato le modifiche. manfredo1 clicca sul pulsante "Salva Modifiche" e completa l'operazione.

Titolo scenario: SC_3 / Aggiunta Lista dei Desideri

L'utente registrato giacomo10 vuole aggiungere un videogioco di genere sparatutto alla sua lista dei desideri per poterlo acquistare in un secondo momento. L'utente giacomo10 si trova nella pagina iniziale del sito web e tramite la barra di navigazione clicca la sezione dedicata al Login. giacomo10 viene reindirizzato nella pagina del Login, inserisce le sue credenziali (username: giacomo10 e password: Giacomo00) ed effettua il login con il pulsante. giacomo10 si ritrova nella home del sito e sposta il cursore sulla seconda barra di navigazione disposta al di sotto del menù di navigazione principale, nella sezione "Categorie". Tramite un menù a tendina dalla sezione "Categorie" clicca nella sezione "Sparatutto" dove visualizzerà su un'altra pagina la lista dei videogiochi del genere selezionato. giacomo10 clicca sull'anteprima del videogioco "Call of Duty: Warzone" che consiste di Immagine, Prezzo e Sconto e viene reindirizzato sulla pagina del prodotto, dove potrà visualizzare informazioni aggiuntive quali descrizione del videogioco, un trailer e degli screenshot del gameplay. Non volendo procedere subito all'acquisto, giacomo10 clicca sul pulsante "Aggiungi alla Lista dei Desideri" e verrà avvisato dal sistema con un messaggio che il videogioco "Call of Duty: Warzone" è stato aggiunto alla sua lista dei desideri. giacomo10 dalla home del sito sposta il cursore sul menù di navigazione principale sulla sezione "Negozio" e visualizzerà un menù a tendina con la sezione "Lista dei Desideri". giacomo10 clicca su "Lista dei Desideri" e verrà riportato su una pagina dove visualizzerà il videogioco che ha appena aggiunto alla lista.

Titolo scenario: SC_4 / Acquisto dalla Lista dei Desideri

L'utente loggato giacomo10 ha in passato aggiunto il videogioco "Call of Duty: Warzone" alla lista dei desideri, ed ora è intenzionato ad acquistare il videogioco. giacomo10 dalla home del sito sposta il cursore sul menù di navigazione principale sulla sezione "Negozio" e visualizzerà un menù a tendina con la sezione "Lista dei Desideri". giacomo10 clicca su "Lista dei Desideri" e verrà riportato su una pagina dove visualizzerà il videogioco che ha aggiunto in passato. Dalla pagina "Lista dei Desideri", dopo aver selezionato la quantità del prodotto, clicca sul pulsante "Aggiungi al carrello", e viene reindirizzato sulla pagina del carrello dove visualizzerà il prodotto con la quantità che ha selezionato. giacomo10 procede all'acquisto cliccando su "Acquista Prodotto" e viene avvisato con un messaggio che ora il prodotto è disponibile nella sezione "La Tua Libreria". Il messaggio riporterà la parola "libreria" di un colore differente essendo un link per essere

spostati ne “La Tua Libreria”. giacomo10 clicca sul link e viene riportato nella pagina “La Tua Libreria” dove potrà ora visualizzare il prodotto appena acquistato.

Titolo scenario: SC_5 / Aggiungi Prodotto Amministratore

L'amministratore admin1 della piattaforma è informato della disponibilità di un nuovo videogioco sul mercato, e dunque deve aggiungere il videogioco allo store della piattaforma. Per fare ciò, admin1 deve prima accedere alla piattaforma: egli si trova nella pagina iniziale del sito web e tramite il menù di navigazione principale clicca la sezione dedicata al Login. admin1 viene reindirizzato nella pagina del Login, inserisce le sue credenziali (username: admin1 e password: adminadmin) ed effettua il login con il pulsante “Accedi”. Dopo aver effettuato l'accesso, admin1 si ritrova nella homepage del sito: dunque sposta il cursore verso il suo nome utente in alto a destra e comparirà un menù a tendina con le voci “Aggiungi Prodotto”, “Aggiungi Categoria”, “Visualizza Utenti”. admin1 clicca su “Aggiungi Prodotto” e viene reindirizzato in una nuova pagina dedicata all'inserimento del prodotto. L'amministratore, tramite il form a disposizione, seleziona la categoria del videogioco, il titolo, la descrizione, il prezzo, l'eventuale sconto, un'immagine promozionale e un video trailer. admin1 conferma dunque l'inserimento del nuovo prodotto cliccando sul tasto “Aggiungi”. admin1 viene notificato dal sistema dello stato dell'inserimento del prodotto. In caso di successo, verrà notificato il corretto inserimento del prodotto nello store; in caso di errore di compilazione dei form, l'amministratore non sarà autorizzato a continuare e quindi dovrà tornare a modificare i dati riconosciuti invalidi dal sistema. Una volta eseguita l'aggiunta del prodotto con successo, tramite il menù di navigazione principale, admin1 clicca su negozio per controllare che il prodotto sia stato inserito: dunque con la barra di navigazione admin1 cerca il titolo del videogioco e vede che il prodotto che ha appena aggiunto è presente nello store.

Titolo scenario: SC_6 / Promozione utente ad amministratore

L'amministratore admin1 vuole promuovere un utente ad amministratore aggiuntivo della piattaforma; egli si trova nella pagina iniziale del sito web e tramite il menù di navigazione principale clicca la sezione dedicata al Login. admin1 viene reindirizzato nella pagina del Login, inserisce le sue credenziali (username: admin1 e password: adminadmin) ed effettua il login con il pulsante “Accedi”. Dopo aver effettuato l'accesso, admin1 si ritrova nella homepage del sito: dunque sposta il cursore verso il suo nome utente in alto a destra e comparirà un menù a tendina con le voci “Aggiungi Prodotto”, “Aggiungi Categoria”, “Visualizza Utenti”. admin1 clicca su “Visualizza Utenti” (visibile solo agli amministratori della piattaforma) e viene riportato in una nuova pagina dedicata alla gestione degli utenti registrati che consiste in una lista di utenti registrati descritti da ID, username, email, admin (campo che indica se l'utente è amministratore oppure no), Ordini e Azioni. admin1 cerca nella lista degli utenti registrati l'utente che vuole promuovere come amministratore aggiuntivo alla piattaforma. Dopo aver trovato l'utente, tramite il

pulsante “Promuovi” admin1 viene avvisato dal sistema che l’utente da lui selezionato è stato promosso a nuovo amministratore aggiuntivo della piattaforma. A promozione effettuata, i tasti “Promuovi” e “Rimuovi” vengono sostituiti con il tasto “Degrada”.

Titolo scenario: SC_7 / Visualizza ordini utente da Amministratore

L’amministratore admin1 vuole visualizzare gli ordini effettuati da uno specifico utente; egli si trova nella pagina iniziale del sito web e tramite il menù di navigazione principale clicca la sezione dedicata al Login. admin1 viene reindirizzato nella pagina del Login, inserisce le sue credenziali (username: admin1 e password: adminadmin) ed effettua il login con il pulsante “Accedi”. Dopo aver effettuato l’accesso, admin1 si ritrova nella homepage del sito: dunque sposta il cursore verso il suo nome utente in alto a destra e comparirà un menù a tendina con le voci “Aggiungi Prodotto”, “Aggiungi Categoria”, “Visualizza Utenti”. admin1 clicca su “Visualizza Utenti” (visibile solo agli amministratori della piattaforma) e viene riportato in una nuova pagina dedicata alla gestione degli utenti registrati che consiste in una lista di utenti registrati descritti da ID, username, email, admin (campo che indica se l’utente è amministratore oppure no), Ordini e Azioni. admin1 cerca nella lista degli utenti registrati l’utente cui vuole visualizzare tutti gli ordini effettuati. admin1 trova l’utente che stava cercando e clicca su “dettagli ordini” e viene riportato in una nuova pagina ove il sistema mostra una lista di ordini effettuati dall’utente analizzato. Ogni ordine è caratterizzato da ID ordine, data di effettuazione e totale; queste informazioni sono contenute in un’area cliccabile che mostrerà attraverso un menù a tendina i dettagli aggiuntivi dell’ordine, come il nome prodotto, prezzo prodotto e quantità.

Titolo scenario: SC_7 / Visualizza Chi Siamo

Mario Rossi è stato informato da un amico della piattaforma e dunque visita per la prima volta il sito web per consultarlo. Mario Rossi vuole conoscere meglio i dettagli relativi allo sviluppo del sito. Per fare ciò, Mario Rossi passa il cursore sulla voce “Negozio” presente sul menù di navigazione principale. Il sistema mostrerà un menù a tendina con le voci “Lista dei Desideri” e “Chi siamo”. Mario Rossi clicca su “Chi Siamo” e viene reindirizzato in una nuova pagina contenente una descrizione della piattaforma e informazioni riguardanti i loro sviluppatori.

Titolo scenario: SC_8 / Visualizza La Tua Libreria

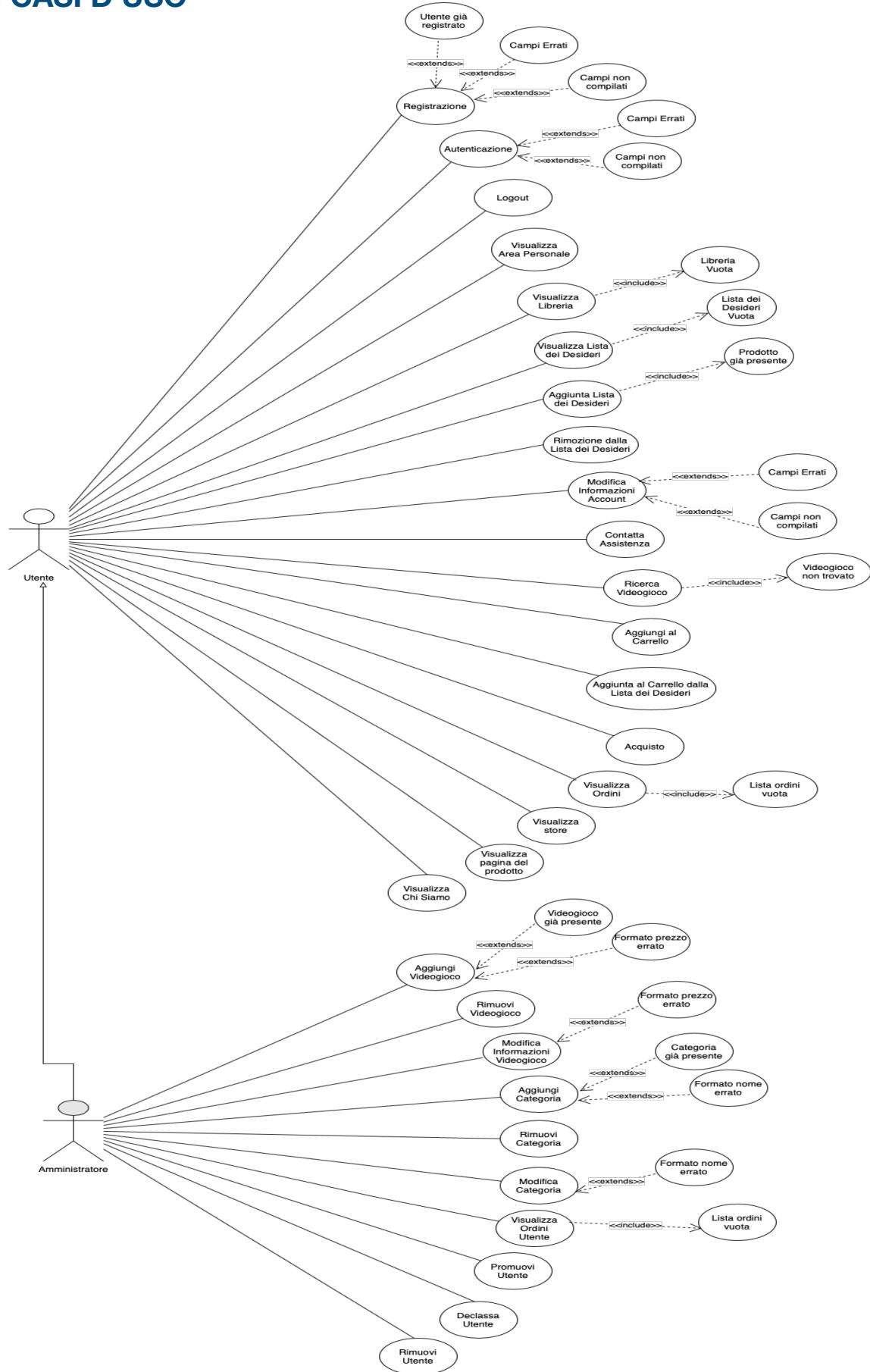
michele12 è un utente registrato alla piattaforma e vuole visualizzare la sua libreria di giochi per vedere quanti e quali giochi ha acquistato in passato. michele12 si trova nella pagina iniziale del sito web e tramite la barra di navigazione clicca la sezione dedicata al Login. michele12 viene reindirizzato nella pagina del Login, inserisce le sue credenziali (username: michele12 e password: Michelemichele1)

ed effettua il login con il pulsante. michele12 si ritrova nella home del sito e clicca sulla voce “La Tua Libreria”. michele12 viene reindirizzato nella pagina “La Tua Libreria” dove potrà visualizzare la lista dei videogiochi che ha acquistato in passato. Per comodità, michele12 ordina alfabeticamente la lista dei videogiochi tramite i pulsanti “A-Z” oppure “Z-A”. Ogni videogioco è caratterizzato da l’immagine, titolo, descrizione e categoria.

Titolo scenario: SC_9 / Contatta Assistenza

L’utente registrato mario19 ha erroneamente acquistato due copie dello stesso prodotto ed è intenzionato a chiedere informazioni riguardo un eventuale risarcimento. mario19 si trova nella homepage del sito web e clicca la voce “Assistenza” presente sul menù di navigazione principale. mario19 viene reindirizzato in una pagina che mostra le sezioni “I miei ordini”, “Il mio account” e “Contatti”. mario19 clicca su “Contatti” e viene reindirizzato in una nuova pagina che mostra un form in cui è possibile inviare un messaggio agli amministratori della piattaforma. mario19 scrive il suo messaggio e clicca sul pulsante “invia”.

3.4.2. CASI D'USO



Identificativo	<i>Titolo: Registrazione Utente</i>
<i>UC_01</i>	
Descrizione	L'utente si registra alla piattaforma inserendo le sue credenziali.
Attore Principale	Utente non registrato
Entry Condition	L'utente non è autenticato e si trova nella homepage del sito
Flusso di Eventi	
1	Attore: L'utente clicca sul link "Login" presente sul menù di navigazione principale.
2	Sistema: Il sistema riporta l'utente sulla pagina di Login e Registrazione.
3	Attore: L'utente clicca sul pulsante "Crea Account".
4	Sistema: Il sistema reindirizza l'utente al form di registrazione.
5	Attore L'utente inserisce l'username, l'email e la password e clicca su "Registrami".
6	Sistema Il sistema controlla il corretto inserimento dei dati e reindirizza in una pagina di benvenuto l'utente.
Exit condition	L'utente è registrato alla piattaforma
Eccezioni	In caso del riempimento dei campi non conformi alle richieste del form, il sistema notifica l'utente della incorrettezza dei dati inseriti e richiede la correzione.

Identificativo	Autenticazione
<i>UC_02</i>	
Descrizione	L'utente effettua il login alla piattaforma.
Attore Principale	Utente registrato.
Entry Condition	L'utente non è autenticato e si trova nella homepage del sito web.
Flusso di Eventi	
1	Attore: Clicca sulla voce “Login” presente sul menù di navigazione principale.
2	Sistema Reindirizza in una nuova pagina che mostra il form di autenticazione.
3	Attore: Inserisce i suoi dati di accesso, ovvero username e password e poi clicca sul pulsante “Login” presente sotto al form.
4	Sistema: Il sistema reindirizza l'utente nella homepage in qualità di utente autenticato.
Exit condition	L'utente ha effettuato l'autenticazione.
Eccezioni	Se vengono inseriti campi errati, per esempio nickname non esistente oppure password errata, il sistema avverte l'utente dell'incorrettezza dei dati.

Identificativo	Logout
<i>UC_03</i>	
Descrizione	L'utente effettua il logout dalla piattaforma.
Attore Principale	Utente registrato.
Entry Condition	L'utente è autenticato e si trova nella homepage del sito web.
Flusso di Eventi	
1	Attore: Sposta il cursore sul proprio username presente sul menù di navigazione principale.
2	Sistema Mostra un menù a tendina con le voci “Profilo”, “I miei ordini” e “Logout”
3	Attore: Clicca su “Logout”
4	Sistema: Reindirizza l'utente alla homepage come utente non autenticato.
Exit condition	L'utente ha effettuato il logout.
Eccezioni	

Identificativo <i>UC_04</i>	Visualizza Area Personale
Descrizione	L'utente vuole visualizzare l'area personale contenente le informazioni relative al proprio account.
Attore Principale	Utente registrato.
Entry Condition	L'utente sposta il cursore sul proprio username presente sul menù di navigazione principale.
Flusso di Eventi	
1 Sistema	Il sistema mostra un menù a tendina sotto il nickname con i campi “Profilo”, “I Miei Ordini” e “Logout”.
2 Attore:	Clicca sulla voce “Profilo”.
3 Sistema:	Reindirizza l'utente nella propria area personale.
Exit condition	L'utente ha visualizzato la propria area personale.
Eccezioni	

Identificativo	Visualizza La Tua Libreria
<i>UC_05</i>	
Descrizione	L'utente visualizza la proprie libreria che contiene tutti i videogiochi acquistati in passato.
Attore Principale	Utente registrato.
Entry Condition	L'utente si trova nella homepage del sito web.
Flusso di Eventi	
1	Attore: Clicca sulla voce “La Tua Libreria”.
2	Sistema Reindirizza l'utente in una nuova pagina che mostra la lista dei videogiochi acquistati.
Exit condition L'utente ha consultato la sua libreria dei videogiochi.	
Eccezioni	

Identificativo	Visualizza La Tua Libreria (ESTESO)
<i>UC_05 ext</i>	
Descrizione	L'utente non ha mai acquistato nessun prodotto e visualizza la propria libreria personale.
Attore Principale	Utente registrato.
Entry Condition	L'utente si trova nella homepage del sito web.
Flusso di Eventi	
1	Attore: Clicca sulla voce “La Tua Libreria”.
2	Sistema Avvisa l'utente con una pagina che non è presente alcun videogioco nella libreria poiché non è stato effettuato nessun acquisto.
Exit condition L'utente ha visualizzato la pagina contenente il messaggio dato dal sistema.	
Eccezioni	

Identificativo	Visualizza Lista dei desideri
<i>UC_06</i>	
Descrizione	L'utente visualizza la propria lista dei desideri.
Attore Principale	Utente registrato.
Entry Condition	L'utente è autenticato e si trova nella homepage del sito.
Flusso di Eventi	
1	Attore: Sposta il cursore sulla sezione “Negozio” del menù principale.
2	Sistema Mostra un menù a tendina con le voci “Lista dei Desideri” e “Chi siamo”.
3	Attore: Clicca sulla voce “Lista dei Desideri”.
4	Sistema: Reindirizza l'utente alla pagina della lista dei desideri.
5	Attore: Visualizza la propria lista dei desideri.
Exit condition	L'utente ha visualizzato la propria lista dei desideri.
Eccezioni	

Identificativo	Visualizza Lista dei desideri (ESTESO)
<i>UC_06 ext</i>	
Descrizione	L'utente vuole visualizzare la propria lista dei desideri ma non ha mai aggiunto un prodotto alla lista.
Attore Principale	Utente registrato.
Entry Condition	L'utente è autenticato e si trova nella homepage del sito.
Flusso di Eventi	
1	Attore: Sposta il cursore sulla sezione “Negozio” del menù principale.
2	Sistema Mostra un menù a tendina con le voci “Lista dei Desideri” e “Chi siamo”.
3	Attore: Clicca sulla voce “Lista dei Desideri”.
4	Sistema: Reindirizza l'utente alla pagina della lista dei desideri e mostra un messaggio che informa che la lista dei desideri è vuota .
Exit condition	L'utente ha visualizzato il messaggio del sistema.
Eccezioni	

Identificativo	Aggiunta alla Lista dei desideri
<i>UC_7</i>	
Descrizione	L'utente inserisce un prodotto nella propria lista dei desideri.
Attore Principale	Utente registrato
Entry Condition	L'utente è autenticato e si trova nella homepage.
Flusso di Eventi	
1	Attore: Sposta il cursore sulla sezione “Categorie”.
2	Sistema: Mostra un menù a tendina con tutte le categorie di videogiochi disponibili nello store.
3	Attore: Clicca sulla categoria “Sparatutto”.
4	Sistema: Filtra lo store mostrando la pagina contenente la lista dei soli videogiochi del genere “Sparatutto”.
5	Attore Clicca sull'anteprima di un videogioco.
6	Sistema Reindirizza l'utente alla pagina del prodotto.
7	Attore Clicca sul pulsante “Aggiungi alla Lista dei Desideri”.
8	Sistema Avvisa l'utente sulla medesima pagina che il prodotto è stato aggiunto correttamente alla lista dei desideri.
Exit condition	L'utente ha aggiunto un gioco nella lista dei desideri.
Eccezioni	

Identificativo	Aggiunta alla Lista dei desideri (ESTESO)
<i>UC_7 ext</i>	
Descrizione	L'utente inserisce un prodotto nella propria lista dei desideri.
Attore Principale	Utente registrato
Entry Condition	L'utente è autenticato e si trova nella homepage.
Flusso di Eventi	
1	Attore: Sposta il cursore sulla sezione “Categorie”.
2	Sistema: Mostra un menù a tendina con tutte le categorie di videogiochi disponibili nello store.
3	Attore: Clicca sulla categoria “Sparatutto”.
4	Sistema: Filtra lo store mostrando la pagina contenente la lista dei soli videogiochi del genere “Sparatutto”.
5	Attore Clicca sull'anteprima di un videogioco.
6	Sistema Reindirizza l'utente alla pagina del prodotto.
7	Attore Clicca sul pulsante “Aggiungi alla Lista dei Desideri”.
8	Sistema Avvisa l'utente sulla medesima pagina che il prodotto è già presente nella lista dei desideri.
Exit condition	L'utente ha visualizzato il messaggio del sistema.
Eccezioni	

Identificativo	Rimozione dalla Lista dei desideri
<i>UC_8</i>	
Descrizione	L'utente rimuove un prodotto dalla propria lista dei desideri.
Attore Principale	Utente registrato.
Entry Condition	L'utente è autenticato e si trova nella pagina della lista dei desideri.
Flusso di Eventi	
1	Attore: Clicca sul pulsante “Rimuovi” presente a destra del videogioco che vuole rimuovere.
2	Sistema: Chiede la conferma all'utente della rimozione all'utente mostrando i pulsanti “Si” e “No”.
3	Attore: Clicca sul pulsante “Si”.
4	Sistema: Rimuove il videogioco dalla lista dei desideri.
Exit condition L'utente ha rimosso il videogioco dalla lista dei desideri.	
Eccezioni	

Identificativo <i>UC_09</i>	Titolo: <i>Modifica informazioni Account</i>
Descrizione	L'utente modifica le informazioni relative al proprio account, cioè username, password, e-mail ed immagine del profilo.
Attore Principale	Utente registrato
Entry Condition	L'utente è autenticato e si trova nella homepage.
Flusso di Eventi	
1 Attore:	Sposta il cursore sul suo username presente nel menù di navigazione.
2 Sistema:	Mostra un menù a tendina sotto il nickname con i campi “Profilo”, “I Miei Ordini” e “Logout”.
3 Attore:	Clicca su “Profilo”.
4 Sistema:	Reindirizza l'utente alla pagina dedicata alla modifica dei dati dell'account.
5 Attore	Aggiorna le proprie informazioni tramite il form dedicato e clicca su “Salva Modifiche”.
6 Sistema	Viene informato sulla stessa pagina che le informazioni sono state aggiornate.
Exit condition	L'utente ha aggiornato le sue informazioni relative al suo account.
Eccezioni	In caso del riempimento dei campi non conformi alle richieste del form, il sistema notifica l'utente della incorrettezza dei dati inseriti e richiede la correzione.

Identificativo	Contatta Assistenza
UC_10	
Descrizione	L'utente ha bisogno di contattare l'assistenza clienti a causa di un problema verificato.
Attore Principale	Utente registrato.
Entry Condition	L'utente clicca sulla voce "Assistenza" presente sul menù di navigazione principale.
Flusso di Eventi	
1	Sistema
	Reindirizza l'utente su una pagina che mostra i collegamenti ipertestuali: "I Miei ordini", "Il Mio Account" e "Contatti".
2	Attore:
	Clicca su "Contatti".
3	Sistema:
	Reindirizza l'utente in una pagina che mostra un form da compilare per inviare il messaggio.
4	Attore:
	Riporta nel messaggio l'errore che ha riscontrato durante l'utilizzo della piattaforma e clicca su "Invia messaggio".
5	Sistema:
	Reindirizza l'utente in una nuova pagina in cui viene avvisato con un testo che il suo messaggio è stato ricevuto correttamente e che verrà aiutato il prima possibile.
Exit condition	
	L'utente ha inviato un messaggio all'assistenza clienti.
Eccezioni	
	In caso il corpo del messaggio sia vuoto, il sistema avverte l'utente di inserire un testo valido prima di inviare il messaggio.

Identificativo	Ricerca prodotto nello store
UC_11	
Descrizione	L'utente vuole cercare un prodotto specifico nello store della piattaforma scrivendo il titolo in una barra di ricerca.
Attore Principale	Utente registrato.
Entry Condition	L'utente è autenticato e si trova nella homepage.
Flusso di Eventi	
1	Attore: Clicca sulla barra di ricerca presente sul menù di navigazione secondario e inizia a digitare il titolo del prodotto che sta cercando.
2	Sistema: Durante la digitazione dell'utente, cerca i possibili titoli corrispondenti al testo finora inserito dall'utente e li mostra tramite una tendina sotto la barra di ricerca.
3	Attore: Durante la digitazione nota che il sistema ha suggerito nel menù a tendina il videogioco da esso ricercato; l'utente clicca sul titolo suggerito.
4	Sistema: Riporta il titolo selezionato dall'utente sulla barra di ricerca.
5	Attore: Preme sul pulsante che mostra un lente di ingrandimento come icona per effettuare la ricerca.
6	Sistema: Reindirizza l'utente in una pagina che mostra una lista di videogiochi con il titolo che aveva selezionato come unico elemento della lista.
Exit condition	L'utente ha trovato il prodotto ricercato.
Eccezioni	Se l'utente inserisce un titolo di un prodotto inesistente, esso verrà reindirizzato dal sistema in una pagina in cui verrà avvisato che il prodotto che stava cercando non è presente nello store della piattaforma.

Identificativo	<i>Ricerca prodotto nello store (ESTESO)</i>
<i>UC_11 ext</i>	
Descrizione	L'utente vuole cercare un prodotto specifico nello store della piattaforma scrivendo il titolo in una barra di ricerca.
Attore Principale	Utente registrato.
Entry Condition	L'utente è autenticato e si trova nella homepage.
Flusso di Eventi	
1	Attore: Clicca sulla barra di ricerca presente sul menù di navigazione secondario e digita il titolo di un prodotto.
2	Sistema Cerca i possibili titoli corrispondenti al testo finora inserito dall'utente e li mostra tramite una tendina sotto la barra di ricerca, non trovando nessun risultato.
3	Attore: Dopo aver digitato un titolo, clicca sull'icona della lente di ingrandimento per effettuare la ricerca.
4	Sistema: Sistema reindirizza l'utente in una pagina in cui verrà avvisato che il prodotto che stava cercando non è presente nello store della piattaforma.
Exit condition	L'utente visualizza la pagina che mostra un messaggio che riferisce che il prodotto che stava cercando non è presente nello store della piattaforma.
Eccezioni	

Identificativo	Aggiungi Prodotto al Carrello
UC_12	
Descrizione	L'utente vuole aggiungere un prodotto al carrello al fine di acquistarlo.
Attore Principale	Utente registrato.
Entry Condition	L'utente è autenticato e si trova nella pagina del prodotto.
Flusso di Eventi	
1	Attore: Clicca sul pulsante “Aggiungi al carrello” dopo aver selezionato la quantità.
2	Sistema Reindirizza l'utente alla pagina del carrello che visualizzerà il prodotto inserito dall'utente.
Exit condition L'utente ha aggiunto un prodotto al carrello e lo visualizza nella pagina del carrello.	
Eccezioni	

Identificativo	Visualizza Carrello
<i>UC_13</i>	
Descrizione	L'utente vuole visualizzare la pagina del carrello.
Attore Principale	Utente registrato.
Entry Condition	L'utente è autenticato e si trova nella homepage.
Flusso di Eventi	
1	Attore: Clicca sulla voce “Carrello” presente sul menù di navigazione principale.
2	Sistema Reindirizza l'utente alla pagina del carrello.
Exit condition L'utente ha visualizzato il proprio carrello.	
Eccezioni	

Identificativo <i>UC_14</i>		Aggiungi al carrello dalla Lista dei desideri
Descrizione		L'utente aggiunge al carrello un prodotto direttamente dalla propria lista dei desideri.
Attore Principale		Utente registrato
Entry Condition		L'utente è autenticato e si trova nella Lista dei Desideri.
Flusso di Eventi		
1	Attore:	L'utente seleziona la quantità del prodotto e clicca su "Aggiungi al carrello"
2	Sistema:	il sistema reindirizza l'utente alla pagina del carrello mostrando il prodotto appena inserito.
Exit condition		L'utente ha aggiunto un prodotto al carrello.
Eccezioni		

Identificativo	Acquisto Prodotto dal Carrello
UC_15	
Descrizione	L'utente acquista uno o più prodotti.
Attore Principale	Utente registrato.
Entry Condition	L'utente è autenticato, ha aggiunto dei prodotti al carrello e si trova nella pagina del carrello.
Flusso di Eventi	
1	Attore: Clicca sul pulsante “Acquista”.
2	Sistema Reindirizza l'utente in una pagina che riferisce che l'acquisto è stato effettuato con successo e che i prodotti acquistati sono presenti nella libreria.
Exit condition L'utente ha completato l'acquisto.	
Eccezioni	

Identificativo	Visualizza Ordini Effettuati
<i>UC_16</i>	
Descrizione	L'utente visualizza gli ordini effettuati relativi al proprio account.
Attore Principale	Utente registrato.
Entry Condition	L'utente è autenticato e sposta il cursore sul proprio nickname presente sul menù di navigazione principale.
Flusso di Eventi	
1	Sistema Mostra un menù a tendina sotto il nickname con i campi “Profilo”, “I Miei Ordini” e “Logout”.
2	Attore Clicca sulla voce “I Miei Ordini”.
3	Sistema Reindirizza l'utente nella pagina dedicata agli ordini e mostra la lista degli ordini effettuati.
4	Attore Clicca su “Dettagli” presente nell'elemento della lista che rappresenta l'ordine effettuato.
5	Sistema Mostra la lista dei prodotti e le informazioni relativi all'ordine.
Exit condition L'utente ha visualizzato le informazioni relative all'ordine effettuato.	
Eccezioni	

Identificativo	<i>Sfoglia videogiochi per Categoria</i>
<i>UC_17</i>	
Descrizione	L'utente desidera visualizzare i videogiochi appartenenti alla categoria "Sparatutto".
Attore Principale	Utente registrato.
Entry Condition	L'utente è autenticato e si trova nella homepage.
Flusso di Eventi	
1	Attore: Sposta il cursore sulla voce "Categoria" presente sul menù di navigazione secondario presente sotto il menù principale.
2	Sistema Mostra un menù a tendina con le voci "Sparatutto", "Avventura", "Fantasy" ecc..
3	Attore: Clicca su "Sparatutto".
4	Sistema: Reindirizza l'utente in una pagina che mostra la lista di prodotti appartenenti alla categoria selezionata.
Exit condition	L'utente ha visualizzato lo store filtrato per categoria "Sparatutto".
Eccezioni	

Identificativo	Visualizza pagina prodotto
UC_18	
Descrizione	L'utente vuole visualizzare la pagina di un videogioco.
Attore Principale	Utente registrato.
Entry Condition	L'utente è autenticato e si trova nella homepage.
Flusso di Eventi	
1	Attore: Sposta il cursore sulla voce “Giocchi” presente sul menù di navigazione secondario presente sotto il menù principale.
2	Sistema Mostra un menù a tendina con le voci “I più popolari” e “Più venduti”
3	Attore: Clicca su “I più popolari”.
4	Sistema: Mostra la lista dei videogiochi più popolari.
5	Attore: Clicca su un prodotto presente nella lista dei videogiochi più popolari.
6	Sistema: Reindirizza l'utente nella pagina del prodotto.
Exit condition	L'utente visualizza la pagina del prodotto.
Eccezioni	

Identificativo	Visualizza Chi Siamo
UC_19	
Descrizione	L'utente non registrato visualizza la pagina "Chi Siamo" per consultare informazioni sulla piattaforma.
Attore Principale	Mario Rossi (utente non registrato).
Entry Condition	Mario Rossi si trova nella homepage del sito web.
Exit condition	Mario Rossi ha consultato la pagina "Chi Siamo".
Eccezioni	
Flusso di Eventi	
1	Attore: Mario Rossi sposta il cursore sulla voce "Negozio" presente sul menù di navigazione principale.
2	Sistema Il sistema mostra un menù a tendina con le voci "Lista dei Desideri", "Logout".
3	Attore: Mario Rossi clicca sulla voce "Chi Siamo".
4	Sistema: Il sistema reindirizza Mario Rossi in una pagina nuova che mostra le informazioni relative alla piattaforma e agli sviluppatori.
5	Attore Mario Rossi legge le informazioni contenute sulla pagina.

Identificativo <i>UC_20</i>		Aggiungi Prodotto Amministratore
Descrizione		L'amministratore aggiunge un videogioco allo store della piattaforma.
Attore Principale		Amministratore
Entry Condition		L'amministratore è autenticato e si trova nella homepage del sito.
Flusso di Eventi		
1	Attore:	Sposta il cursore sul proprio nome utente.
2	Sistema	Mostra un menù a tendina con le voci “Aggiungi Categoria”, “Aggiungi Prodotto”, “Utenti” e “Logout”.
3	Attore:	Clicca sulla voce “Aggiungi Prodotto.”
4	Sistema:	Reindirizza l'amministratore alla pagina dedicata all'aggiunta del prodotto contenente un form con campi vuoti da utilizzare per le informazioni del videogioco da inserire.
5	Attore:	Seleziona una o più categorie tramite una checkbox, inserisce il titolo del videogioco, la descrizione, il prezzo, l'eventuale sconto, un'immagine e il video trailer, e clicca sul pulsante “Aggiungi”.
6	Sistema:	Registra il prodotto avvisando l'amministratore sulla medesima pagina del corretto inserimento del prodotto.
Exit condition		L'amministratore ha inserito un nuovo videogioco nello store della piattaforma.
Eccezioni		<p>Se il videogioco da inserire è già presente nello store, l'amministratore viene notificato con un messaggio di errore sulla stessa pagina.</p> <p>Se il prezzo e lo sconto inseriti sono in formato negativo oppure sono caratteri non numerici, il sistema genera un messaggio di errore sulla stessa pagina.</p>

Identificativo	Rimuovi Prodotto Amministratore
<i>UC_21</i>	
Descrizione	L'amministratore rimuove un videogioco dallo store della piattaforma.
Attore Principale	Amministratore
Entry Condition	L'amministratore è autenticato e si trova nella pagina del prodotto.
Flusso di Eventi	
1	Attore: Clicca sul pulsante “Rimuovi” presente in alto nella pagina del prodotto.
2	Sistema Chiede conferma all'utente sulla rimozione tramite un messaggio con i pulsanti “Si” e “No”.
3	Attore: Clicca sul pulsante “Si”.
4	Sistema: Reindirizza l'amministratore in una nuova pagina che lo avvisa tramite un messaggio della corretta rimozione del videogioco.
Exit condition	L'amministratore ha rimosso un videogioco dallo store della piattaforma.
Eccezioni	

Identificativo <i>UC_22</i>		Modifica informazioni videogioco da Amministratore
Descrizione		L'amministratore modifica le informazioni riguardo un prodotto dello store.
Attore Principale		Amministratore
Entry Condition		L'amministratore è autenticato e si trova nella pagina del prodotto.
Flusso di Eventi		
1	Attore:	Clicca sul pulsante “Modifica” presente in alto nella pagina del prodotto.
2	Sistema	Reindirizza l'amministratore in una nuova pagina che mostra le informazioni del videogioco pre-compilate in un form.
3	Attore:	Modifica le informazioni del videogioco, in particolare prezzo e sconto, e clicca su “Aggiorna”.
4	Sistema:	Avvisa l'amministratore nella medesima pagina che le informazioni del videogioco sono state aggiornate con successo.
Exit condition		L'amministratore ha modificato le informazioni relative al videogioco.
Eccezioni		Se il prezzo e lo sconto inseriti sono in formato negativo oppure sono caratteri non numerici, il sistema genera un messaggio di errore sulla stessa pagina.

Identificativo	Aggiungi Categoria da Amministratore
<i>UC_23</i>	
Descrizione	L'amministratore aggiunge una categoria di videogiochi allo store.
Attore Principale	Amministratore
Entry Condition	L'amministratore è autenticato e si trova nella homepage del sito.
Flusso di Eventi	
1	Attore: Sposta il cursore sul proprio nome utente.
2	Sistema Mostra un menù a tendina con le voci "Aggiungi Categoria", "Aggiungi Prodotto", "Utenti" e "Logout".
3	Attore: Clicca sulla voce "Aggiungi Categoria."
4	Sistema: Reindirizza l'amministratore alla pagina dedicata all'aggiunta della categoria contenente un form con due campi vuoti.
5	Attore: Inserisce il nome della categoria e la sua descrizione e clicca sul pulsante "Aggiungi".
6	Sistema: Avvisa l'amministratore nella medesima pagina che la categoria è stata aggiunta con successo alla piattaforma.
Exit condition	L'amministratore ha inserito una nuova categoria nello store della piattaforma.
Eccezioni	Se la categoria è già esistente oppure è stato inserito un nome contenente caratteri numerici o caratteri speciali, il sistema avviserà l'amministratore nella medesima pagina che la categoria non può essere aggiunta, richiedendo di modificare i dati inseriti.

Identificativo	Rimuovi Categoria da Amministratore
<i>UC_24</i>	
Descrizione	L'amministratore rimuove una categoria dallo store della piattaforma.
Attore Principale	Amministratore
Entry Condition	L'amministratore è autenticato e si trova nella pagina della categoria "Fantasy" che mostra una lista dei giochi appartenenti a quella categoria.
Flusso di Eventi	
1	Attore: Clicca sul pulsante "Rimuovi" presente in alto nella pagina della categoria.
2	Sistema Chiede conferma all'utente sulla rimozione tramite un messaggio con i pulsanti "Si" e "No".
3	Attore: Clicca sul pulsante "Si".
4	Sistema: Reindirizza l'amministratore in una nuova pagina che lo avvisa tramite un messaggio della corretta rimozione della categoria.
Exit condition	L'amministratore ha rimosso una categoria dallo store della piattaforma.
Eccezioni	

Identificativo	Modifica Categoria da Amministratore
<i>UC_25</i>	
Descrizione	L'amministratore modifica una categoria nello store della piattaforma.
Attore Principale	Amministratore
Entry Condition	L'amministratore è autenticato e si trova nella pagina della categoria "Fantasy" che mostra una lista dei giochi appartenenti a quella categoria.
Flusso di Eventi	
1	Attore: Clicca sul pulsante "Modifica" presente in alto nella pagina della categoria.
2	Sistema: Reindirizza l'amministratore in una nuova pagina contenente il form contenente i campi (nome e descrizione) pre-compilati della categoria che si vuole modificare.
3	Attore: Modifica nome e descrizione della categoria e clicca sul pulsante "Aggiorna".
4	Sistema: Avvisa l'amministratore nella medesima pagina che la categoria è stata modificata con successo.
Exit condition L'amministratore ha modificato una categoria nello store della piattaforma.	
Eccezioni Se è stato inserito un nome contenente caratteri numerici o caratteri speciali, il sistema avviserà l'amministratore nella medesima pagina che la categoria non può essere aggiunta, richiedendo di modificare i dati inseriti.	

Identificativo <i>UC_26</i>	Visualizza ordini utente da Amministratore
Descrizione	L'amministratore visualizza gli ordini effettuati dagli utenti registrati alla piattaforma.
Attore Principale	Amministratore
Entry Condition	L'amministratore è autenticato e si trova nella homepage del sito.
Flusso di Eventi	
1	Attore: Sposta il cursore sul proprio username sul menù di navigazione principale.
2	Sistema: Mostra un menù a tendina con le voci “Aggiungi Categoria”, “Aggiungi Prodotto”, “Utenti” e “Logout”.
3	Attore: Clicca sulla voce “Utenti”.
4	Sistema: Reindirizza in una pagina che mostra una lista di tutti gli utenti registrati alla piattaforma (amministratori inclusi).
5	Attore: Sceglie un utente specifico e clicca sulla voce “Dettagli Ordini”.
6	Sistema: Reindirizza l'amministratore in una nuova pagina che mostra la lista degli ordini effettuati dall'utente selezionato, che mostra un ID, la data e il totale dell'ordine.
7	Attore Clicca su un ordine specifico per visualizzare maggiori dettagli.
8	Sistema Mostra una casella di testo contenente le informazioni del relativo ordine, quale il titolo dei prodotti acquistati, il loro prezzo e la loro quantità.
Exit condition	L'amministratore ha visualizzato gli ordini effettuati da uno specifico utente.
Eccezioni	

Identificativo	Visualizza ordini utente da Amministratore (ESTESO)
<i>UC_26 ext</i>	
Descrizione	L'amministratore vuole visualizzare le informazioni relative agli ordini di un utente specifico che non ha mai effettuato nessun ordine.
Attore Principale	Amministratore
Entry Condition	L'amministratore si trova nella homepage del sito.
Flusso di Eventi	
1	Attore: Sposta il cursore sul proprio username sul menù di navigazione principale.
2	Sistema: Mostra un menù a tendina con le voci “Aggiungi Categoria”, “Aggiungi Prodotto”, “Utenti” e “Logout”.
3	Attore: Clicca sulla voce “Utenti”.
4	Sistema: Reindirizza in una pagina che mostra una lista di tutti gli utenti registrati alla piattaforma (amministratori inclusi).
5	Attore: Sceglie un utente specifico e clicca sulla voce “Dettagli Ordini”.
6	Sistema: Reindirizza l'amministratore in una nuova pagina che avvisa l'amministratore tramite un messaggio che l'utente selezionato non ha mai effettuato nessun ordine in passato.
Exit condition	L'amministratore ha visualizzato il messaggio del sistema.
Eccezioni	

Identificativo	Promozione utente ad Amministratore
<i>UC_27</i>	
Descrizione	L'amministratore promuove un utente come amministratore aggiuntivo.
Attore Principale	Amministratore
Entry Condition	L'amministratore è autenticato e si trova nella homepage del sito.
Flusso di Eventi	
1	Attore: Sposta il cursore sul proprio username sul menù di navigazione principale.
2	Sistema Mostra un menù a tendina con le voci “Aggiungi Categoria”, “Aggiungi Prodotto”, “Utenti” e “Logout”.
3	Attore: Clicca sulla voce “Utenti”.
4	Sistema: Reindirizza in una pagina che mostra una lista di tutti gli utenti registrati alla piattaforma (amministratori inclusi).
5	Attore: Sceglie un utente specifico come nuovo amministratore e clicca sul pulsante “Promuovi”.
6	Sistema: Notifica sulla medesima pagina che l'utente selezionato è stato promosso come amministratore aggiuntivo.
Exit condition	L'amministratore ha nominato un amministratore aggiuntivo.
Eccezioni	

Identificativo	Declassa utente Amministratore	
<i>UC_28</i>		
Descrizione	L'amministratore declassa un amministratore aggiuntivo ad utente normale.	
Attore Principale	Amministratore	
Entry Condition	L'amministratore è autenticato e si trova nella pagina che mostra la lista di tutti gli utenti della piattaforma.	
Flusso di Eventi		
1	Attore:	Sceglie un utente amministratore tra quelli mostrati nella lista di utenti e clicca sul pulsante “Degrada”.
2	Sistema:	Notifica sulla medesima pagina che l'utente selezionato è stato degradato a utente normale.
Exit condition		L'amministratore ha declassato un amministratore aggiuntivo.
Eccezioni		

Identificativo <i>UC_29</i>	Rimuovi utente
Descrizione	L'amministratore rimuove un utente registrato (non amministratore) dalla piattaforma.
Attore Principale	Amministratore
Entry Condition	L'amministratore è autenticato e si trova nella pagina che mostra la lista di tutti gli utenti della piattaforma.
Flusso di Eventi	
1	Attore: Sceglie un utente non amministratore tra quelli mostrati nella lista di utenti e clicca sul pulsante “Rimuovi”.
2	Sistema: Notifica sulla medesima pagina che l'utente selezionato è stato rimosso dalla piattaforma con successo.
Exit condition	
L'amministratore ha rimosso un utente dalla piattaforma.	
Eccezioni	

Identificativo	Ricarica Portafogli
UC_30	
Descrizione	L'utente ricarica il proprio portafogli virtuale della piattaforma.
Attore Principale	Utente registrato
Entry Condition	L'utente è autenticato e si trova nella homepage della piattaforma.
Flusso di Eventi	
1	Attore: Sposta il cursore sul proprio nome utente presente sulla barra di navigazione principale.
2	Sistema: Mostra un menù a tendina con le voci "Profilo", "I Miei Ordini", "Logout" e "Ricarica Portafogli"
3	Attore: Clicca su "Ricarica Portafogli"
4	Sistema: Reindirizza l'utente alla pagina dedicata alla ricarica del portafogli, mostrando un form dedicato per effettuare una ricarica.
5	Attore: Seleziona il metodo di pagamento per effettuare la ricarica ed inserisce i relativi dati, inserisce l'importo da ricaricare e clicca sul pulsante "ricarica".
6	Sistema: Notifica all'utente che il sistema è stato ricaricato correttamente.
Exit condition	L'utente ha ricaricato il proprio portafogli virtuale.
Eccezioni	<p>In caso di inserimento di dati non corrispondenti al metodo di pagamento, il sistema mostrerà un messaggio di errore.</p> <p>In caso di inserimento di un formato dell'importo non consentito, il sistema mostrerà un messaggio di errore.</p> <p>Nel caso in cui non sia possibile completare la transazione, il sistema genererà un messaggio di errore.</p>

3.4.3. Modello a oggetti

Class Diagram

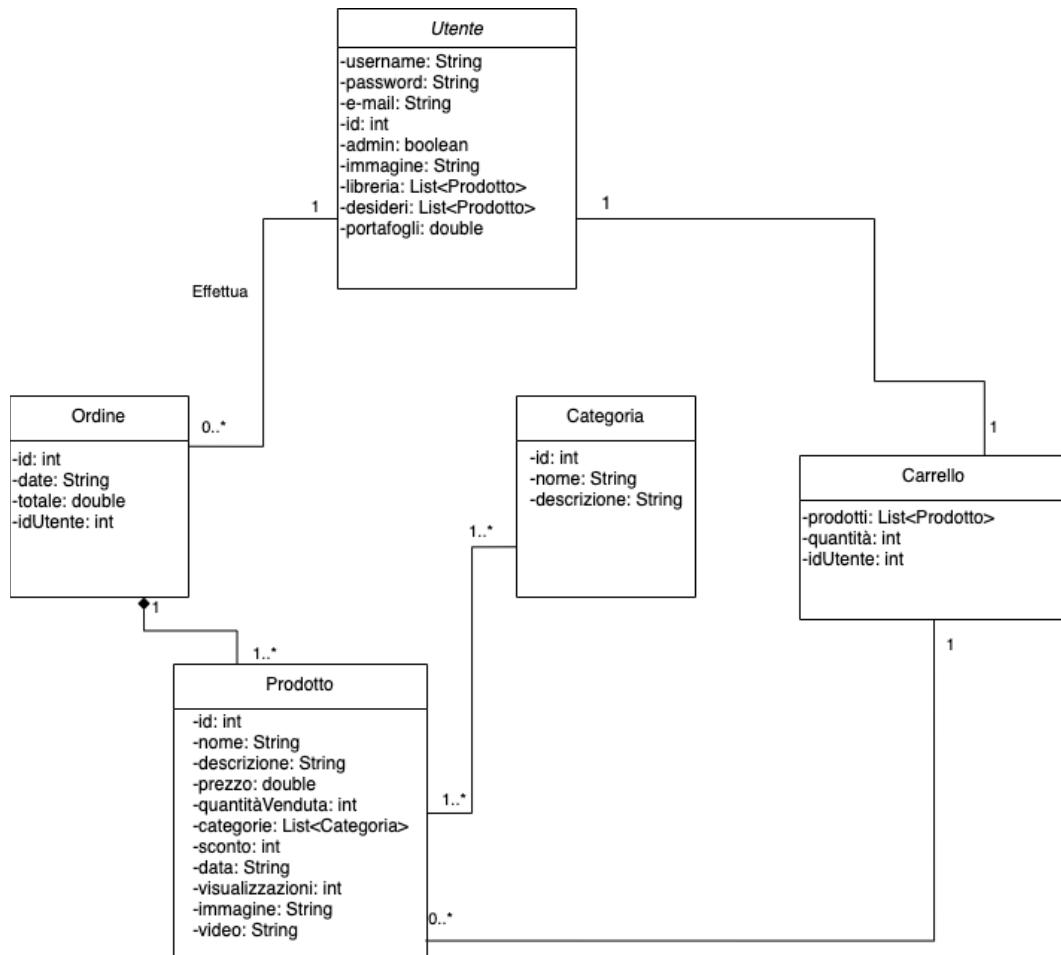


Tabella degli oggetti individuati

OGGETTO	TIPO	DESCRIZIONE
Utente	Entity	Contiene i dati relativi all'utente.
Prodotto	Entity	Contiene i dati relativi ai prodotti della piattaforma.
Categoria	Entity	Contiene i dati relativi delle categorie dei prodotti della piattaforma.
Carrello	Entity	Contiene i dati relativi al carrello.
Ordine	Entity	Contiene i dati relativi agli ordini effettuati.
Registrazione	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_1
VerificaUsernameEmail	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_1 e UC_2
Login	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_2
Logout	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_3
VisualizzaAreaPersonale	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_4
VisualizzaLibreria	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_5 e UC_5ext
VisualizzaListaDesideri	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_6 e UC_6ext
AggiungiListaDesideri	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_7 e UC_7ext

RimuoviListaDesideri	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_8
ModificaProfilo	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_9
Assistenza	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_10
RicercaProdotto	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_11 e UC_11ext
VisualizzaCarrello	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_13
AggiungiAlCarrello	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_12 e UC_14
AcquistoProdotto	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_15
VisualizzaOrdini	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_16
FiltraPerCategoria	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_17
VisualizzaPaginaProdotto	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_18
VisualizzaChiSiamo	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_19
AggiungiProdottoAdmin	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_20
RimuoviProdottoAdmin	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_21
ModificaProdottoAdmin	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_22

AggiungiCategoriaAdmin	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_23
RimuoviCategoriaAdmin	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_24
ModificaCategoriaAdmin	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_25
VisualizzaOrdiniUtenti	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_26 e UC_26ext
PromozioneAdmin	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_27
DeclassaAdmin	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_28
RimuoviUtente	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_29
ManagerRegistrazione	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_1
ManagerLogin	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_2
ManagerProfilo	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_9, UC_4, UC_30
ManagerCarrello	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_12 e UC_13
OrdineManager	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_15, UC_16
ManagerProdotto	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_20, UC_5, UC_6, UC_7, UC_8, UC_11, UC_12, UC_13, UC_14, UC_17, UC_18, UC_22

ManagerCategoria	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_23, UC_24, UC_25
ManagerAmministratore	Control	Oggetto control incaricato di realizzare lo use case UC_26, UC_27, UC_28, UC_29
ModuloRegistrazione	Boundary	Oggetto nel quale inserire i dati personali per registrarsi alla piattaforma.
NotificaRegistrazioneAvvenuta	Boundary	Oggetto usato quando una registrazione avviene con successo.
NotificaCampiErrati	Boundary	Oggetto usato quando i campi del form di registrazione sono compilati in modo errato.
NotificaUtenteEsistente	Boundary	Oggetto usato quando si tenta di registrarsi con un username o un'email già usati.
NotificaCampiMancanti	Boundary	Oggetto usato quando i campi del form della registrazione non sono tutti compilati.
ModuloLogin	Boundary	Oggetto nel quale inserire le credenziali di accesso.
NotificaLoginFallito	Boundary	Oggetto usato quando l'utente sbaglia l'immissione delle credenziali di accesso alla piattaforma.
HomePage	Boundary	Oggetto usato per la visualizzazione della Homepage della piattaforma.
PulsanteLogout	Boundary	Pulsante usato per disconnettersi dalla piattaforma.
PulsanteAreaPersonale	Boundary	Pulsante usato per richiedere di visualizzare la propria area personale.

PaginaAreaPersonale	Boundary	Oggetto usato per la visualizzazione della propria area personale.
PulsanteModificaImmagineProfilo	Boundary	Pulsante usato per modificare la propria immagine di profilo dell'account.
ModuloCambioPassword	Boundary	Oggetto all'interno del quale l'utente inserisce la password corrente e la password nuova.
NotificaAggiornaPassword	Boundary	Oggetto utilizzato per notificare all'utente che la password è stata aggiornata correttamente.
NotificaCampiMancanti	Boundary	Oggetto usato quando i campi del form della modifica password non sono tutti compilati.
NotificaCampiErrati	Boundary	Oggetto usato quando i campi del form della modifica password sono compilati in modo errato.
PulsanteLibreria	Boundary	Pulsante usato per richiedere di visualizzare la propria libreria di videogiochi acquistati.
PaginaLibreria	Boundary	Oggetto utilizzato per la visualizzazione della propria libreria di videogiochi acquistati.
PulsanteListaDesideri	Boundary	Pulsante usato per richiedere di visualizzare la propria Lista dei Desideri.
PaginaListaDesideri	Boundary	Oggetto utilizzato per la visualizzazione della propria Lista dei Desideri
NotificaAggiuntaDesideri	Boundary	Oggetto utilizzato per la notifica di un oggetto aggiunto alla lista dei desideri.

PulsanteAggiungiListaDesideri	Boundary	Pulsante usato per aggiungere un videogioco alla propria Lista dei Desideri
PulsanteRimuoviListaDesideri	Boundary	Pulsante usato per rimuovere un videogioco alla propria Lista dei Desideri.
NotificaRimozioneListaDeiDesideri	Boundary	Oggetto utilizzato per la notifica di un oggetto rimosso dalla lista dei desideri.
NotificaGiàPresenteDesideri	Boundary	Oggetto utilizzato per la notifica di un oggetto già presente nella lista dei desideri.
PulsanteCarrelloListaDeiDesideri	Boundary	Pulsante usato per aggiungere un videogioco al carrello direttamente dalla propria Lista dei Desideri.
PulsanteAssistenza	Boundary	Pulsante usato per richiedere di visualizzare la pagina di Assistenza Clienti.
PaginaAssistenza	Boundary	Oggetto utilizzato per la visualizzazione della pagina di Assistenza Clienti.
ModuloRichiediAssistenza	Boundary	Oggetto nel quale inserire il messaggio da inviare al sistema per l'assistenza.
NotificaMessaggioInvia-to	Boundary	Oggetto utilizzato per notificare l'utente del messaggio inviato all'assistenza correttamente.
ModuloRicercaProdotto	Boundary	Oggetto nel quale inserire la ricerca di un prodotto tramite titolo.
PaginaRicercaProdotto	Boundary	Oggetto utilizzato per la visualizzazione dei risultati della ricerca del prodotto.

NotificaRicercaVuota	Boundary	Oggetto usato quando la ricerca del prodotto non ha generato alcun risultato.
PulsanteCarrello	Boundary	Pulsante usato per richiedere di visualizzare il proprio Carrello.
PaginaCarrello	Boundary	Oggetto utilizzato per la visualizzazione del proprio Carrello.
PulsanteAggiungiAlCarrello	Boundary	Pulsante usato per aggiungere un prodotto al proprio Carrello.
PulsanteRimuoviDalCarrello	Boundary	Pulsante usato per rimuovere un prodotto al proprio Carrello.
PulsanteAcquisto	Boundary	Pulsante usato per richiedere di acquistare i prodotti presenti nel Carrello.
NotificaAcquisto	Boundary	Oggetto usato per notificare che l'acquisto si è concluso con successo.
NotificaErroreAcquisto	Boundary	Oggetto usato per notificare che l'acquisto non si è concluso con successo.
PulsanteOrdini	Boundary	Pulsante usato per richiedere di visualizzare il proprio storico degli ordini effettuati.
PaginaOrdini	Boundary	Oggetto utilizzato per la visualizzazione dello storico degli ordini effettuati dall'utente.
PulsanteSfogliaOrdini	Boundary	Pulsante usato per richiedere di visualizzare le informazioni relative ad un singolo ordine.
MostraInfoOrdine	Boundary	Oggetto usato per la visualizzazione dei dettagli dell'ordine.

PulsanteFiltraPerCategoria	Boundary	Pulsante usato per richiedere di visualizzare i prodotti filtrati per una Categoria specifica.
PaginaProdottiCategoria	Boundary	Oggetto utilizzato per la visualizzazione dei prodotti filtrati per una Categoria specifica.
RichiediPaginaProdotto	Boundary	Oggetto utilizzato per richiedere di visualizzare la pagina di un prodotto.
PaginaProdotto	Boundary	Oggetto utilizzato per la visualizzazione della pagina di un prodotto
PulsanteChiSiamo	Boundary	Pulsante usato per richiedere di visualizzare la sezione Chi Siamo
PaginaChiSiamo	Boundary	Oggetto utilizzato per la visualizzazione della pagina Chi Siamo.
PulsanteAggiungiProdotto	Boundary	Pulsante usato dall'amministratore per richiedere di aggiungere un prodotto alla piattaforma.
PaginaAggiuntaProdotto	Boundary	Oggetto utilizzato per la visualizzazione della pagina dedicata all'aggiunta di un prodotto.
ModuloAggiuntaProdotto	Boundary	Oggetto nel quale inserire i dati di un prodotto da aggiungere alla piattaforma.
NotificaNuovoProdotto	Boundary	Oggetto utilizzato per notificare all'amministratore che il prodotto è stato aggiunto con successo.
NotificaCampiErrati	Boundary	Oggetto usato quando i campi del form dell'aggiunta prodotto sono compilati in modo errato.

NotificaCampiMancanti	Boundary	Oggetto usato quando i campi del form dell'aggiunta prodotto non sono tutti compilati.
NotificaProdottoGiàEsistente	Boundary	Oggetto usato quando si tenta di aggiungere un prodotto già presente nella piattaforma.
PulsanteRimuoviProdotto	Boundary	Pulsante usato dall'amministratore per richiedere di rimuovere un prodotto dalla piattaforma.
NotificaRimozioneProdotto	Boundary	Oggetto usato quando il prodotto è stato rimosso con successo dalla piattaforma.
PulsanteModificaProdotto	Boundary	Pulsante usato dall'amministratore per richiedere di modificare le informazioni di un prodotto.
PaginaModificaProdotto	Boundary	Oggetto utilizzato per la visualizzazione della pagina di modifica prodotto.
ModuloModificaProdotto	Boundary	Oggetto nel quale inserire le modifiche da apportare ad un prodotto già presente nella piattaforma.
NotificaProdottoModificato	Boundary	Oggetto usato per notificare all'amministratore che il prodotto è stato modificato con successo.
NotificaCampiErrati	Boundary	Oggetto usato quando i campi del form della modifica del prodotto sono compilati in modo errato.
NotificaCampiMancanti	Boundary	Oggetto usato quando i campi del form della modifica del prodotto non sono tutti compilati

PulsanteAggiungiCategoria	Boundary	Pulsante usato dall'amministratore per richiedere di aggiungere una categoria di prodotti sulla piattaforma.
PaginaAggiungiCategoria	Boundary	Oggetto utilizzato per la visualizzazione della pagina di aggiunta categoria.
ModuloAggiungiCategoria	Boundary	Oggetto nel quale inserire i dati di una categoria da aggiungere alla piattaforma.
NotificaAggiuntaCategoria	Boundary	Oggetto usato per notificare all'amministratore che la categoria è stata aggiunta con successo.
NotificaCampiErrati	Boundary	Oggetto usato quando i campi del form dell'aggiunta della categoria sono compilati in modo errato.
NotificaCampiMancanti	Boundary	Oggetto usato quando i campi del form dell'aggiunta della categoria non sono tutti compilati.
NotificaCategoriaGiàEsistente	Boundary	Oggetto usato quando si tenta di aggiungere una categoria già presente nella piattaforma.
PulsanteRimuoviCategoria	Boundary	Pulsante usato dall'amministratore per richiedere di rimuovere una categoria dalla piattaforma.
NotificaRimozioneCategoria	Boundary	Oggetto usato quando la categoria selezionata è stata rimossa con successo dalla piattaforma.

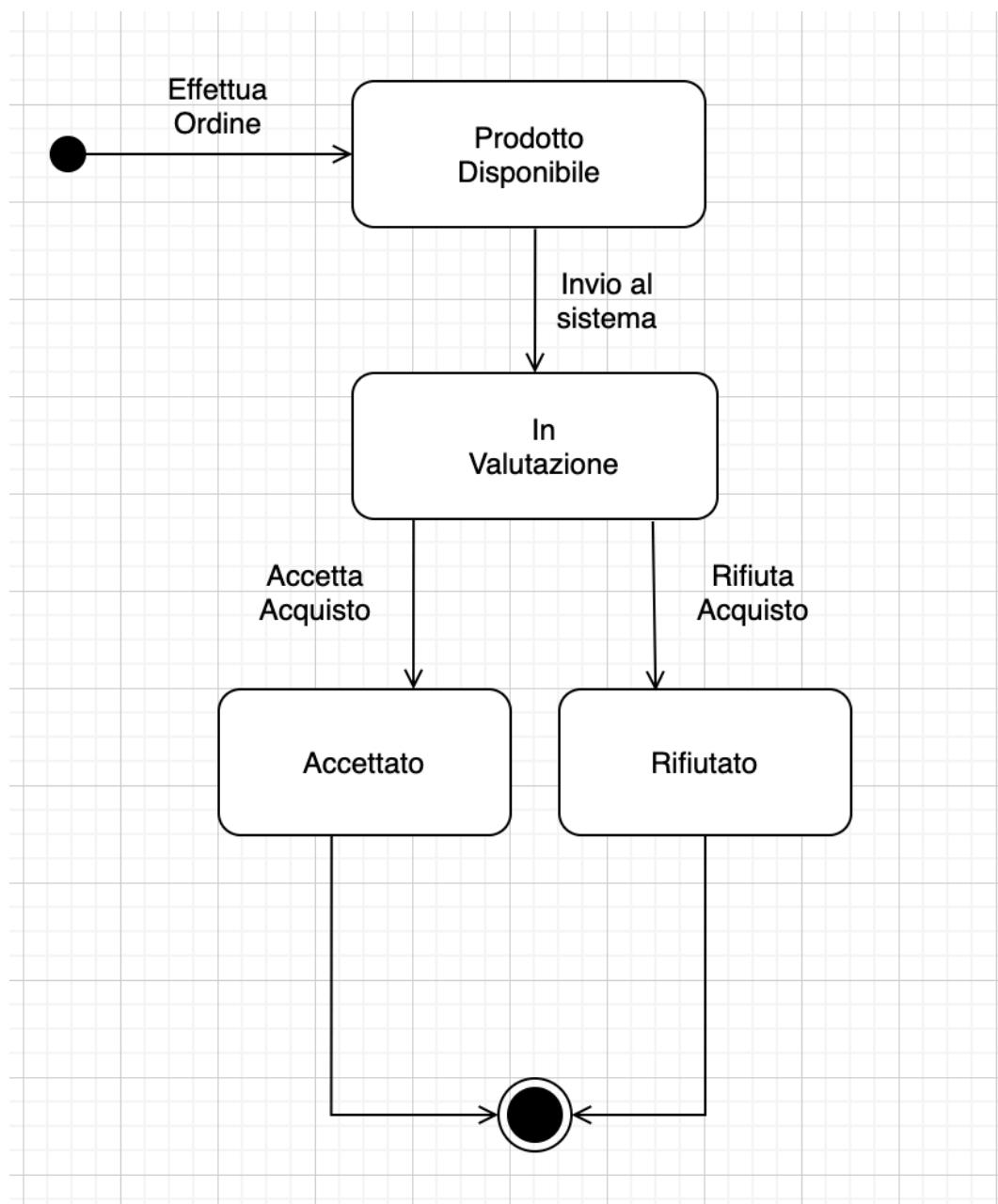
PulsanteModificaCategoria	Boundary	Pulsante usato dall'amministratore per richiedere di modificare una categoria già presente nella piattaforma.
PaginaModificaCategoria	Boundary	Oggetto utilizzato per la visualizzazione della pagina dedicata alla modifica di una categoria.
ModuloModificaCategoria	Boundary	Oggetto nel quale inserire le modifiche da apportare ad una categoria già presente nella piattaforma.
NotificaCategoriaModificata	Boundary	Oggetto usato per notificare all'amministratore che la categoria è stata modificata con successo.
NotificaCampiErrati	Boundary	Oggetto usato quando i campi del form della modifica della categoria sono compilati in modo errato.
NotificaCategoriaGiàEsistente	Boundary	Oggetto usato quando si tenta di modificare una categoria in una categoria già presente nella piattaforma.
NotificaCampiMancanti	Boundary	Oggetto usato quando i campi del form della modifica della categoria non sono tutti compilati.
PulsanteGestioneUtenti	Boundary	Pulsante usato dall'amministratore per richiedere di visualizzare la lista degli utenti registrati alla piattaforma.
PaginaGestioneUtenti	Boundary	Oggetto utilizzato per la visualizzazione della lista di tutti gli utenti registrati alla piattaforma (admin inclusi).

PulsanteStoricoOrdiniUtenti	Boundary	Pulsante usato dall'amministratore per richiedere di visualizzare lo storico degli ordini di un singolo utente.
PaginaOrdiniUtente	Boundary	Oggetto utilizzato per la visualizzazione dello storico degli ordini di un singolo utente.
PulsanteSfogliaOrdiniUtente	Boundary	Pulsante usato dall'amministratore per richiedere le informazioni relative ad un singolo ordine di un utente selezionato.
MostraInfoOrdineUtente	Boundary	Oggetto utilizzato per la visualizzazione dei dettagli di un singolo ordine effettuato da un utente.
PulsantePromozioneUtente	Boundary	Pulsante usato dall'amministratore per richiedere di effettuare la promozione di un utente ordinario in un utente admin.
NotificaPromozioneUtente	Boundary	Oggetto usato per notificare che la promozione di un utente è avvenuta con successo.
PulsanteDeclassaUtente	Boundary	Pulsante usato dall'amministratore per richiedere di degradare un utente admin in un utente ordinario.
NotificaDeclassaUtente	Boundary	Oggetto usato per notificare che la degradazione di un utente admin è avvenuta con successo.
PulsanteRimozioneUtente	Boundary	Pulsante usato dall'amministratore per richiedere di rimuovere un utente ordinario (non admin) dalla piattaforma.

NotificaRimozioneUtente	Boundary	Oggetto usato per notificare che la rimozione di un utente è avvenuta con successo.
--------------------------------	----------	---

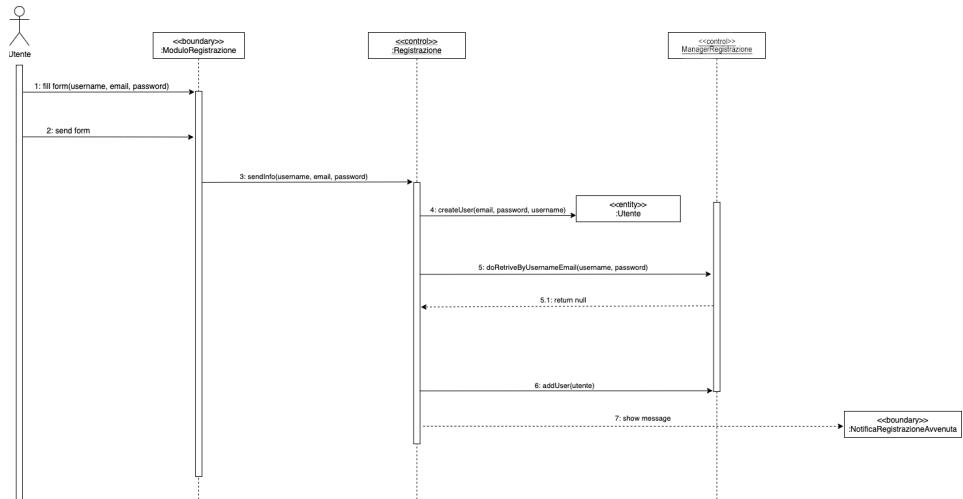
3.4.4. Modello dinamico

Statechart

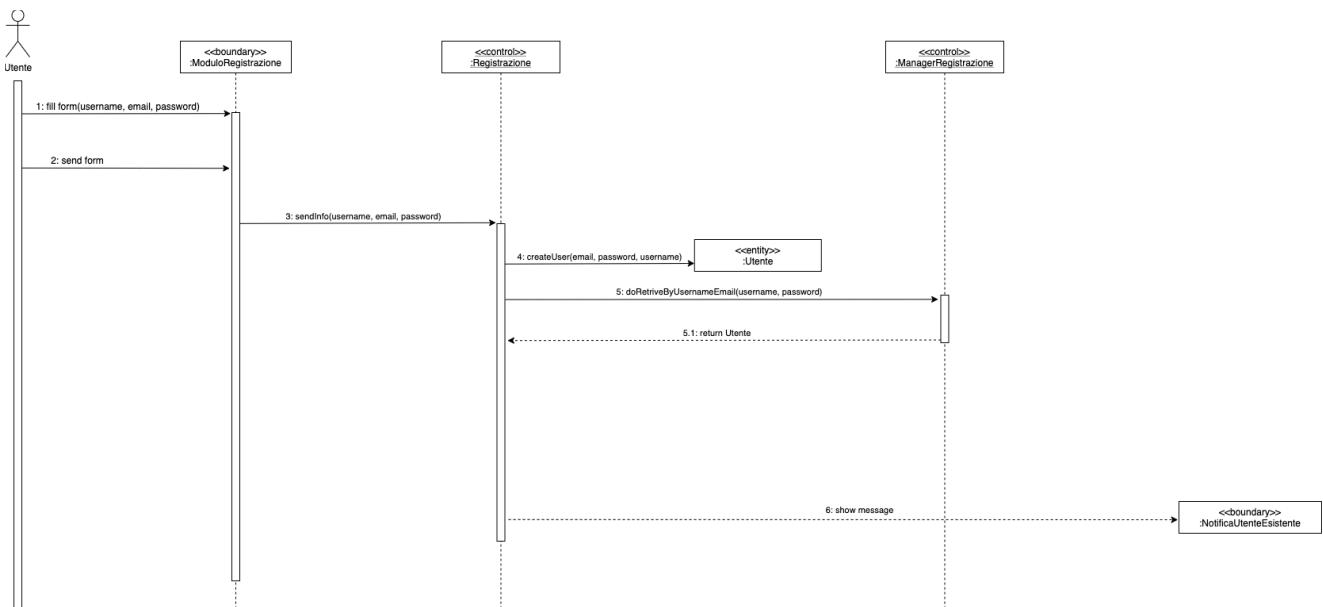


Sequence Diagrams

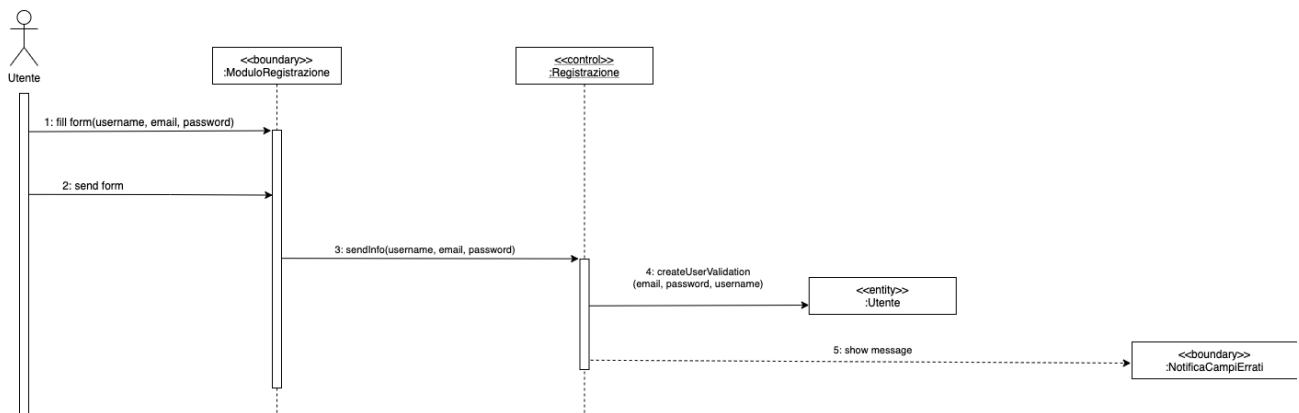
SD_1: Registrazione



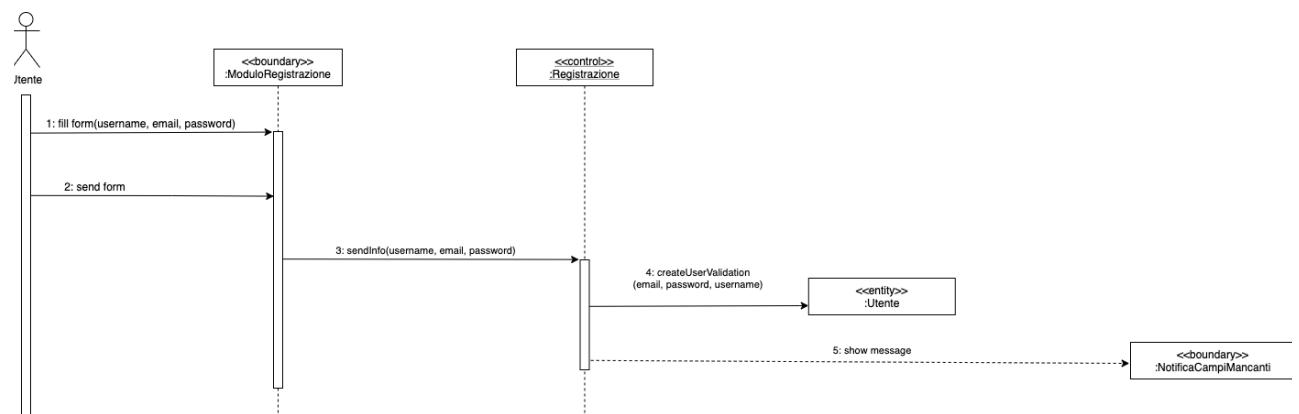
SD_1.1: Registrazione - Notifica Utente già Esistente



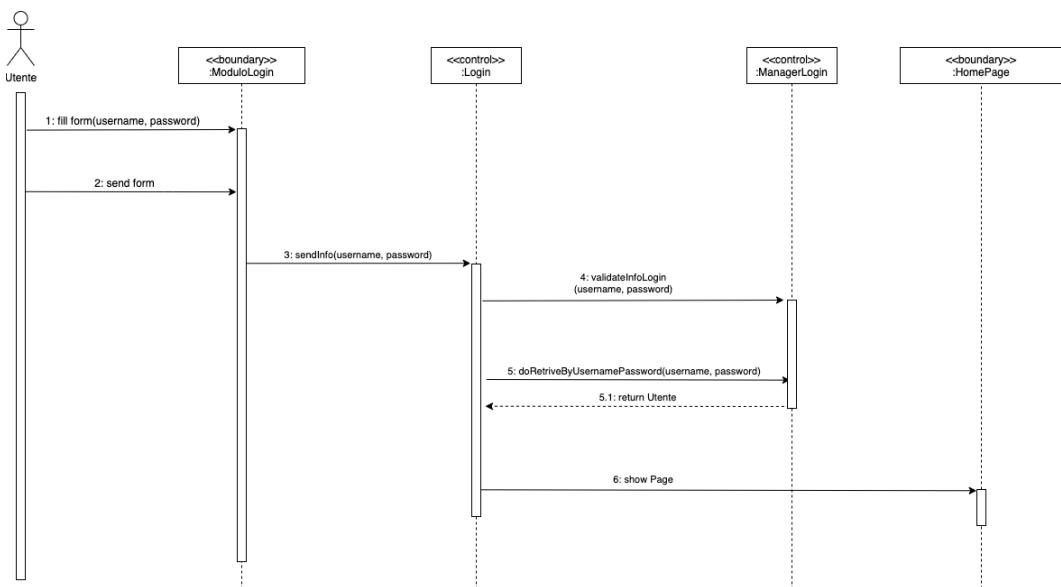
SD_1.2: Registrazione - Notifica Campi Errati



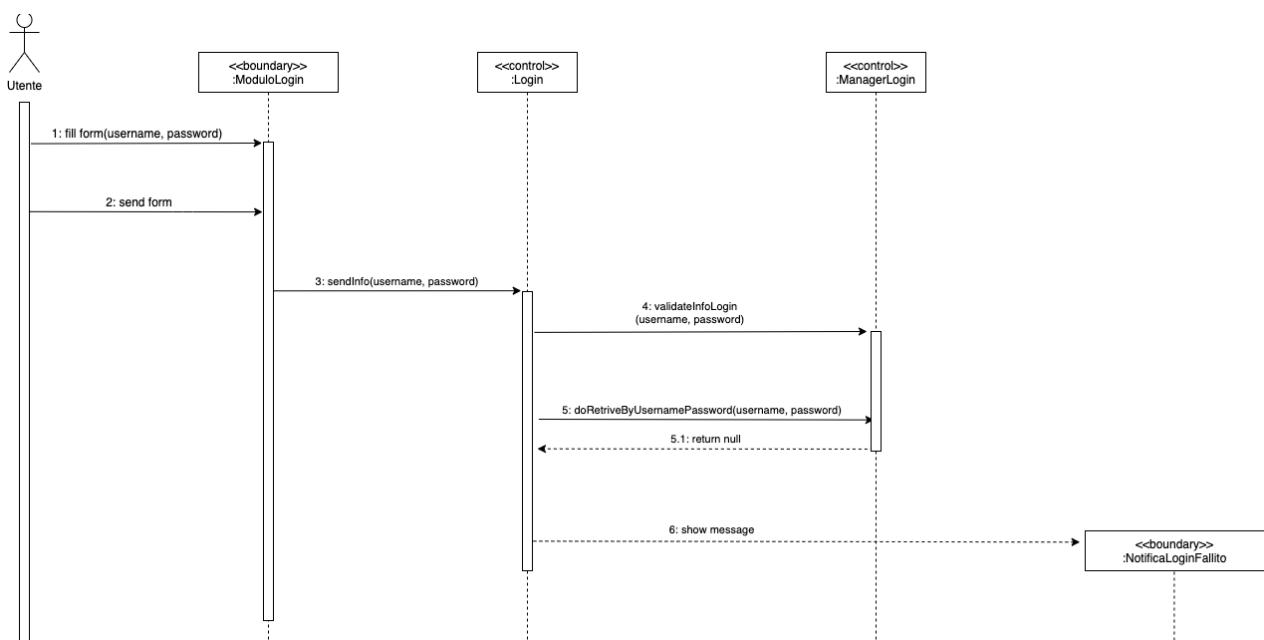
SD_1.3: Registrazione - Notifica Campi Mancanti



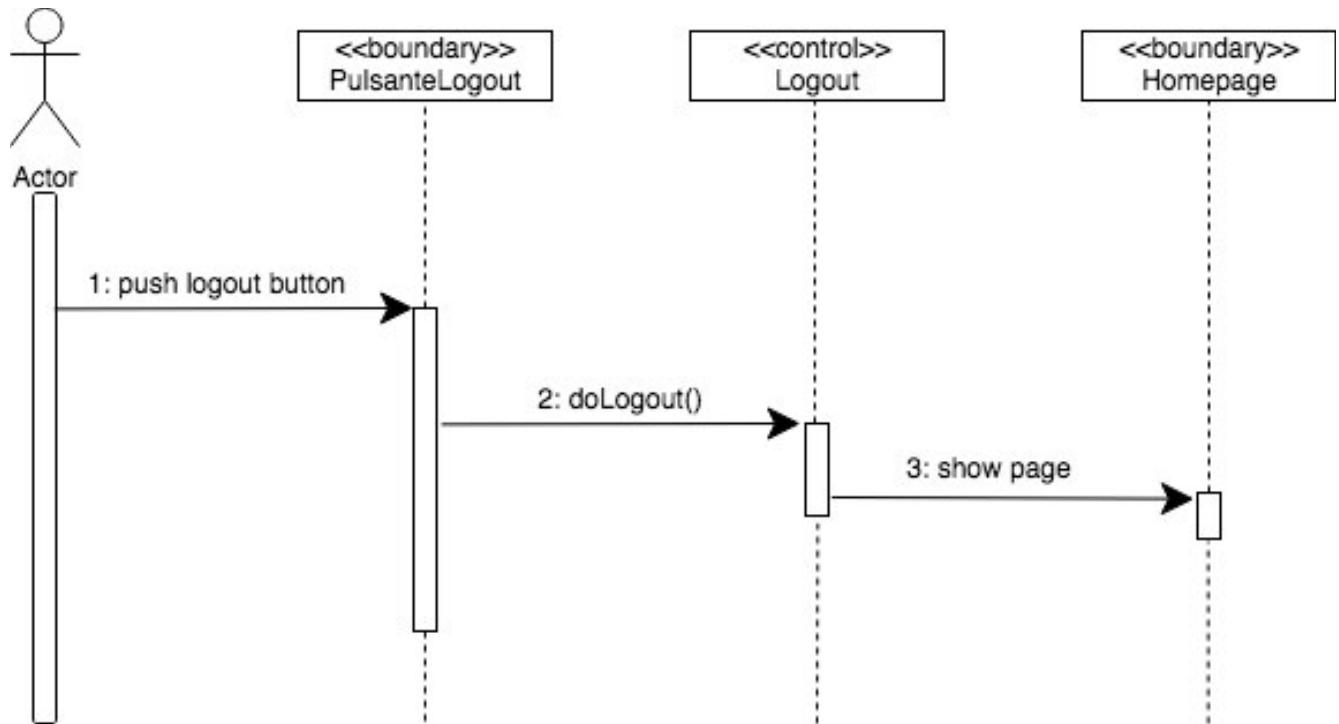
SD_2: Login



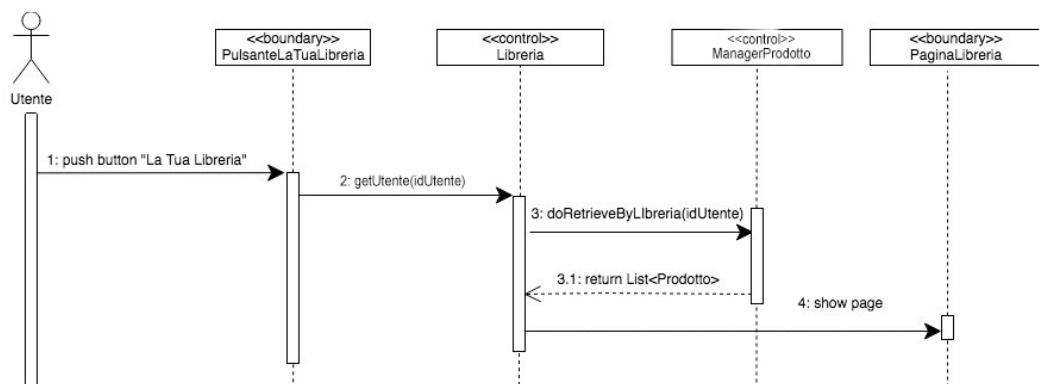
SD_2.1: Login - Autenticazione fallita



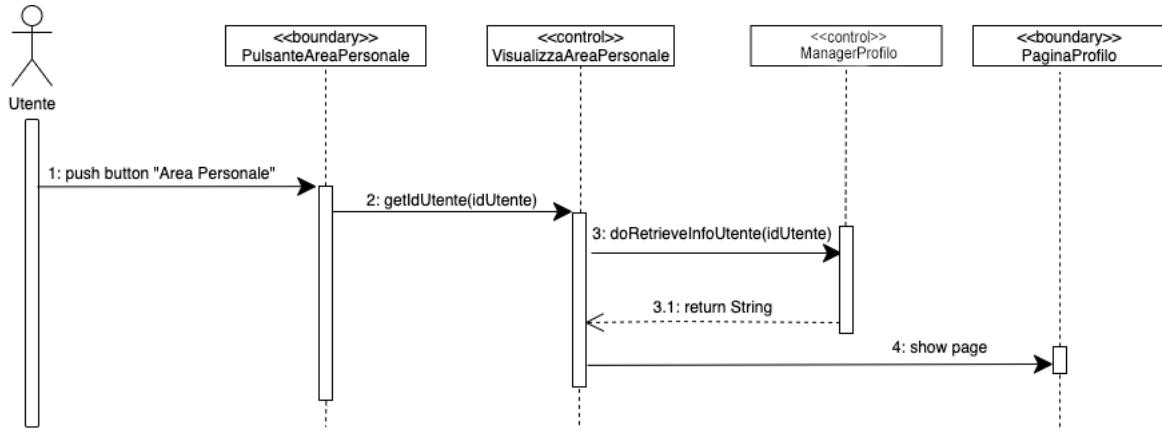
SD_3: Logout



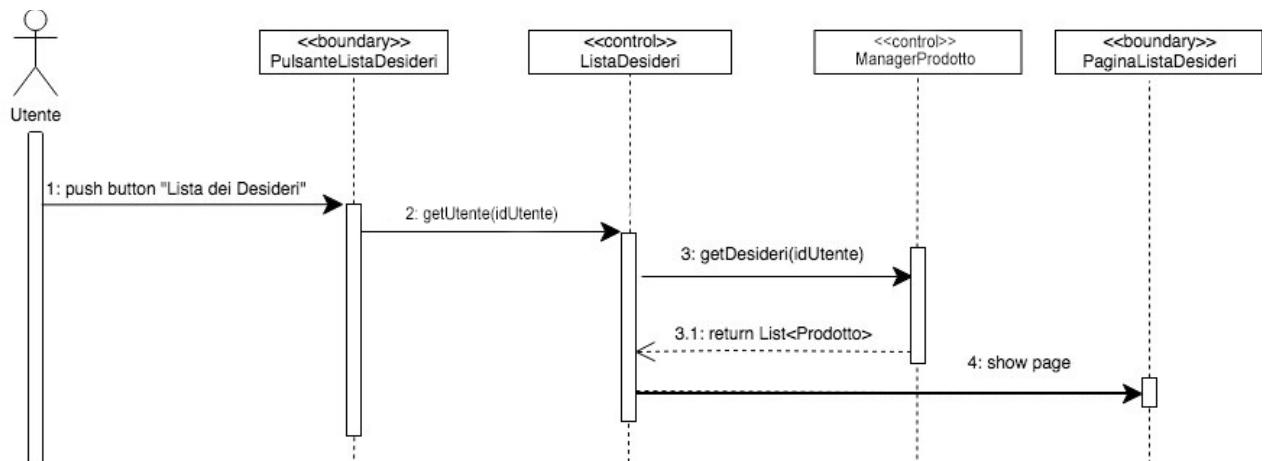
SD_4: Visualizza La Tua Libreria



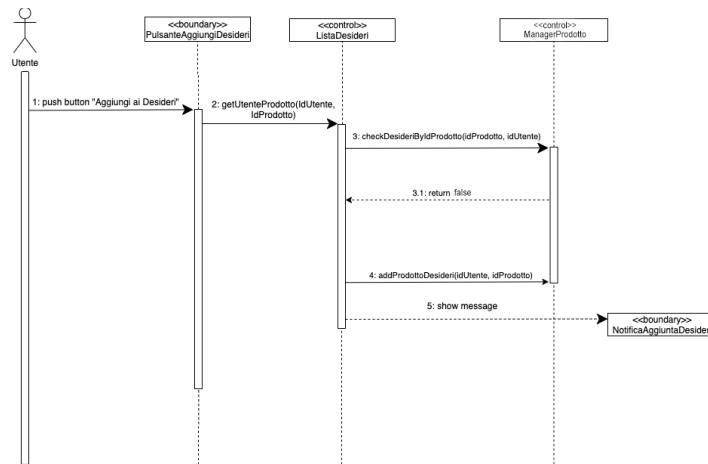
SD_5: Visualizza Area Personale



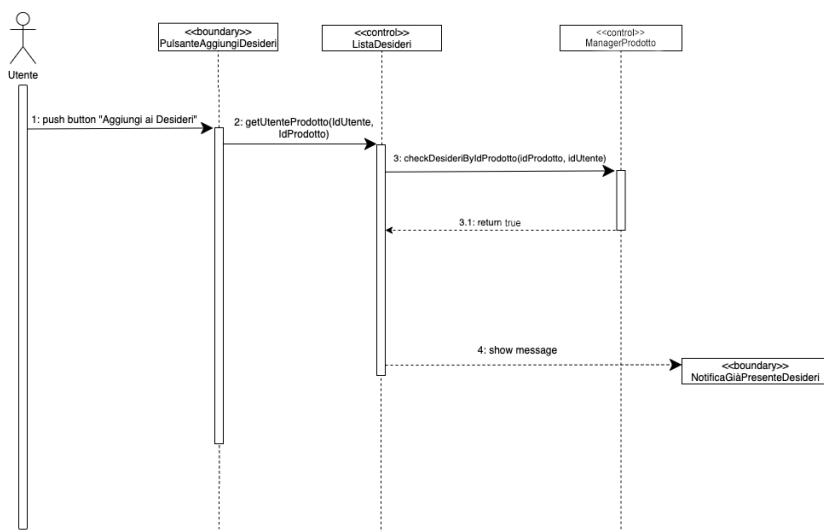
SD_6: Visualizza Lista dei Desideri



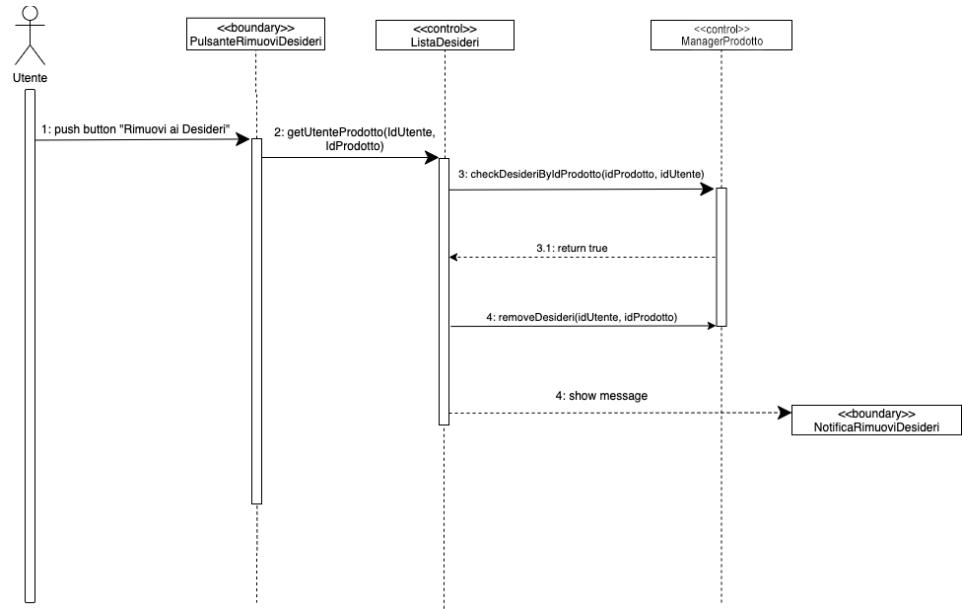
SD_7: Aggiungi Prodotto alla Lista dei Desideri



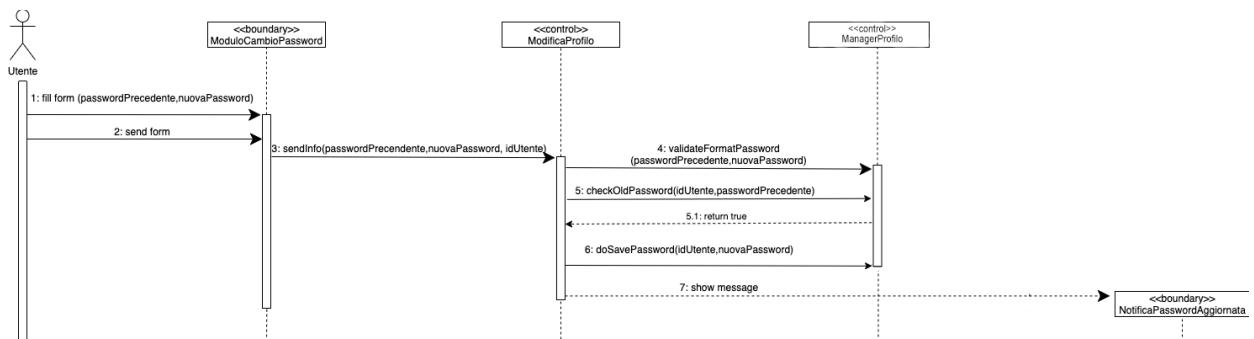
SD_7.1: Prodotto Già Presente nella Lista dei Desideri



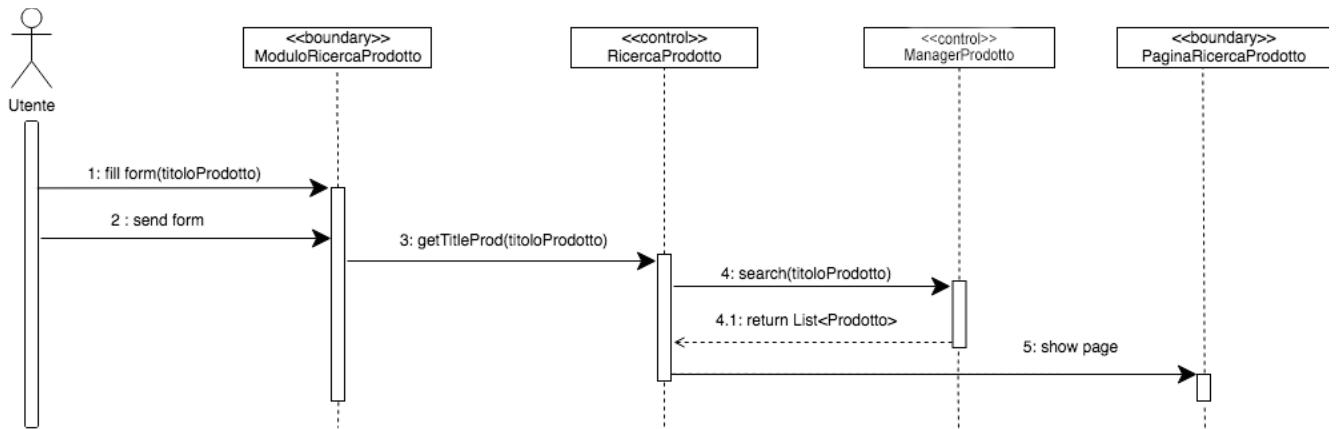
SD_8: Rimuovi dalla Lista dei Desideri



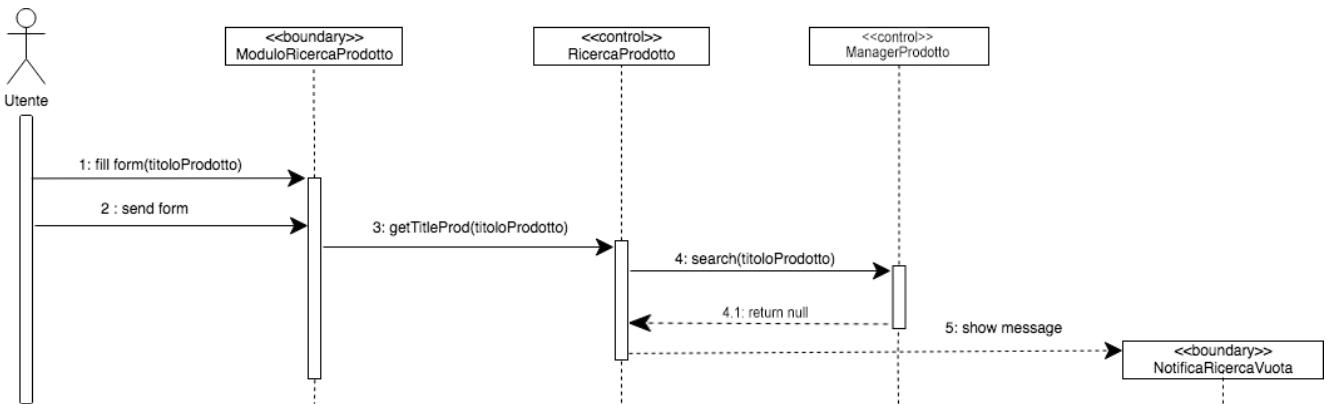
SD_9: Modifica Password



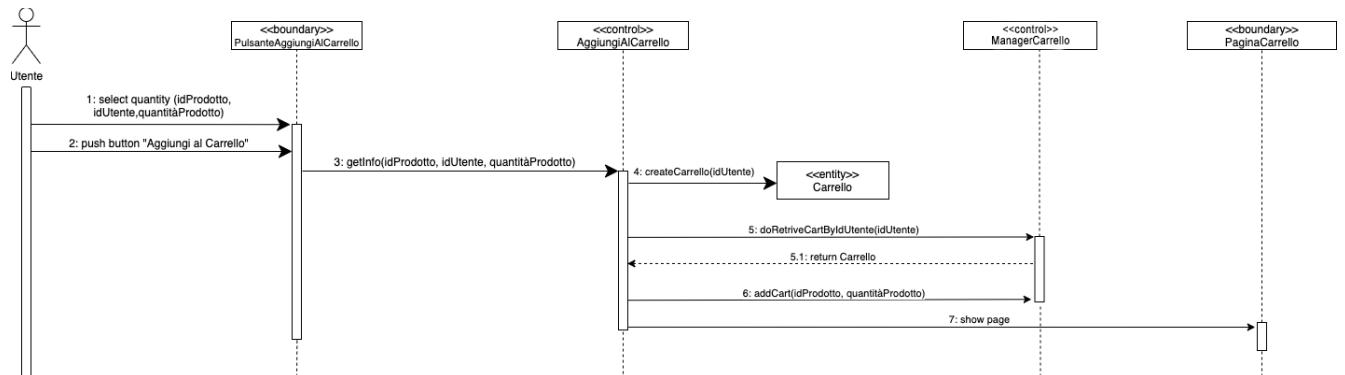
SD_10: Ricerca Prodotto



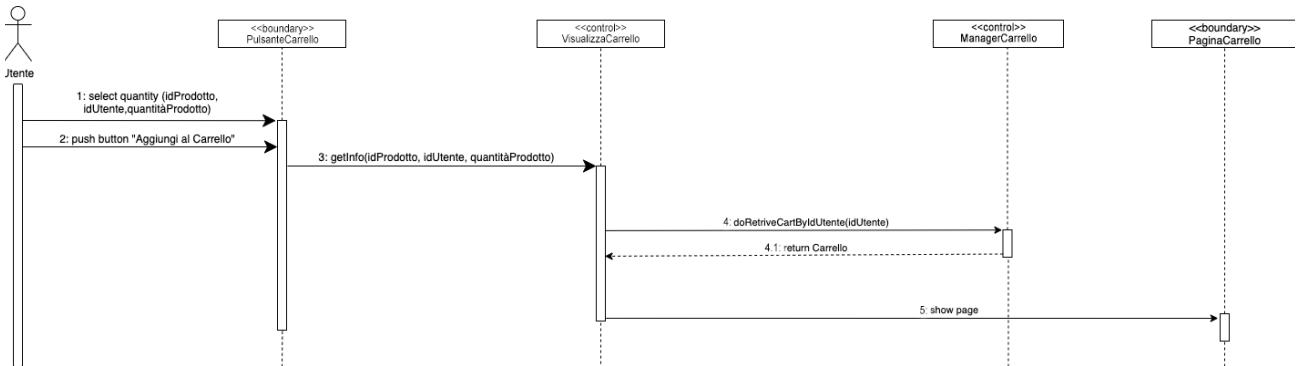
SD_10.1: Ricerca Prodotto Non trovato



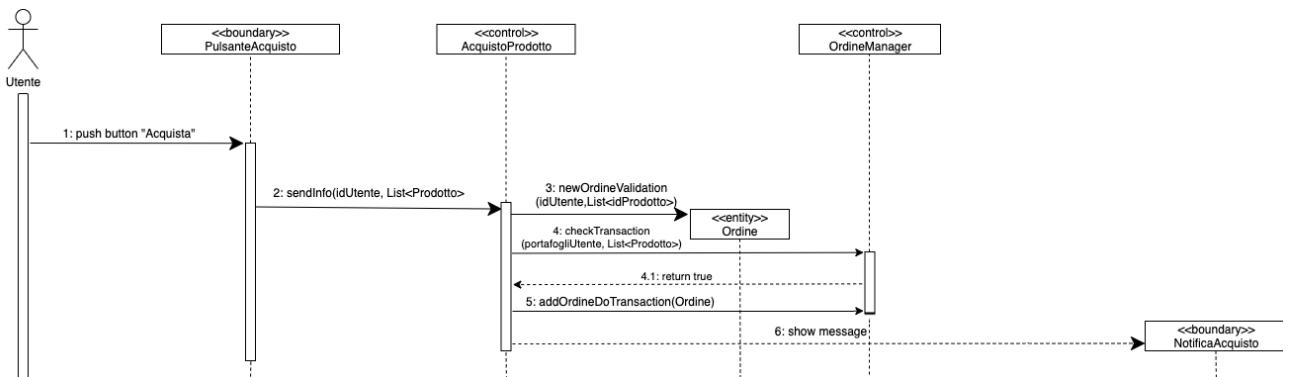
SD_11: Aggiungi Al Carrello



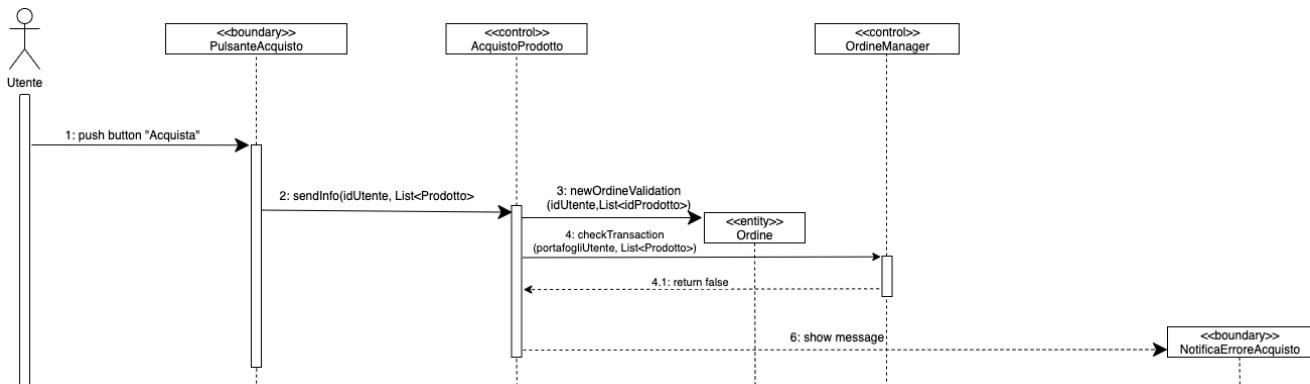
SD_12: Visualizza Carrello



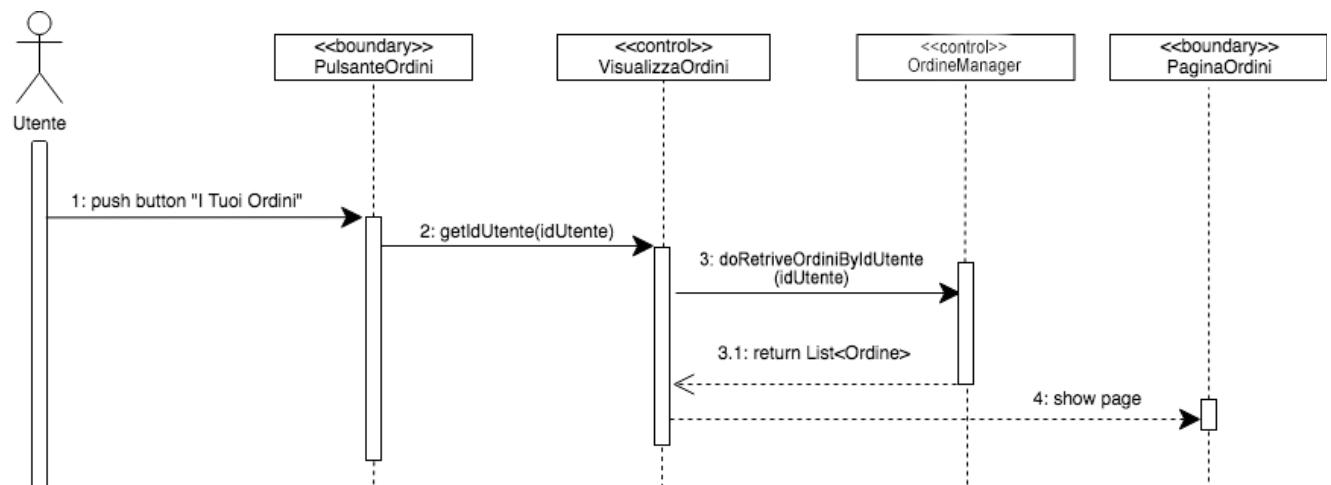
SD_13: Acquisto Prodotto



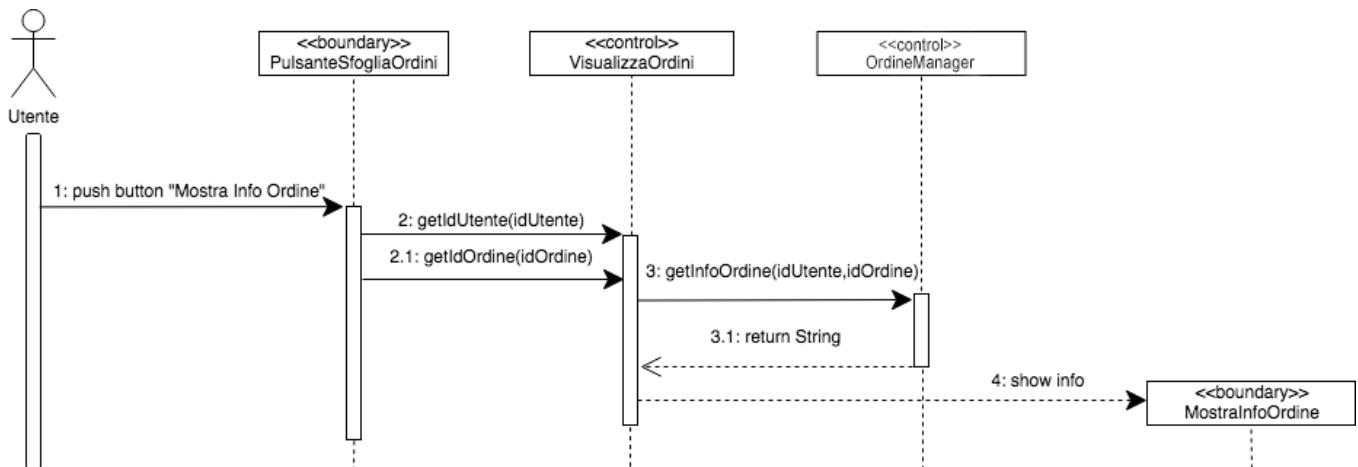
SD_13.1: Acquisto Fallito



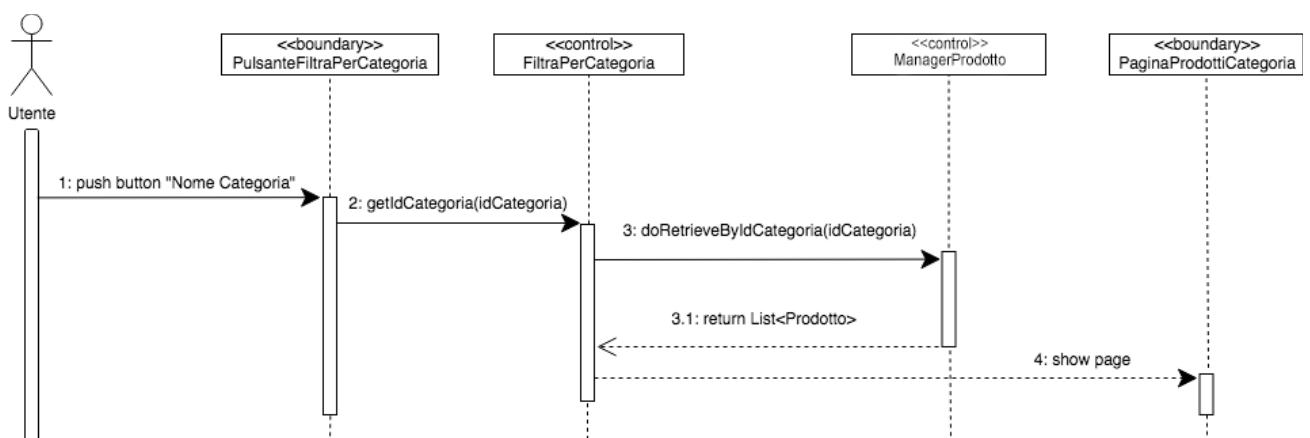
SD_14: Visualizza Ordini Effettuati



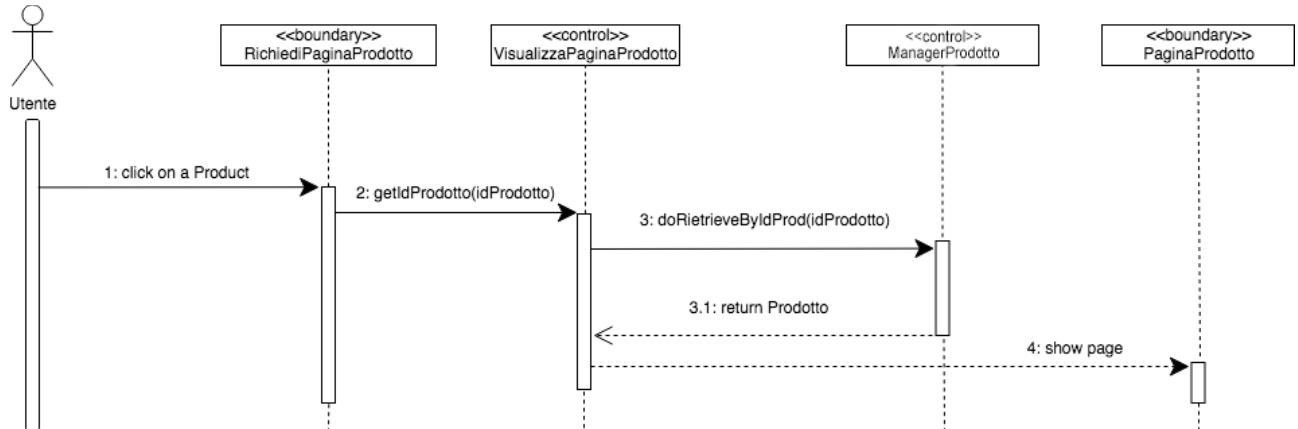
SD_14.1: Mostra Info Ordine



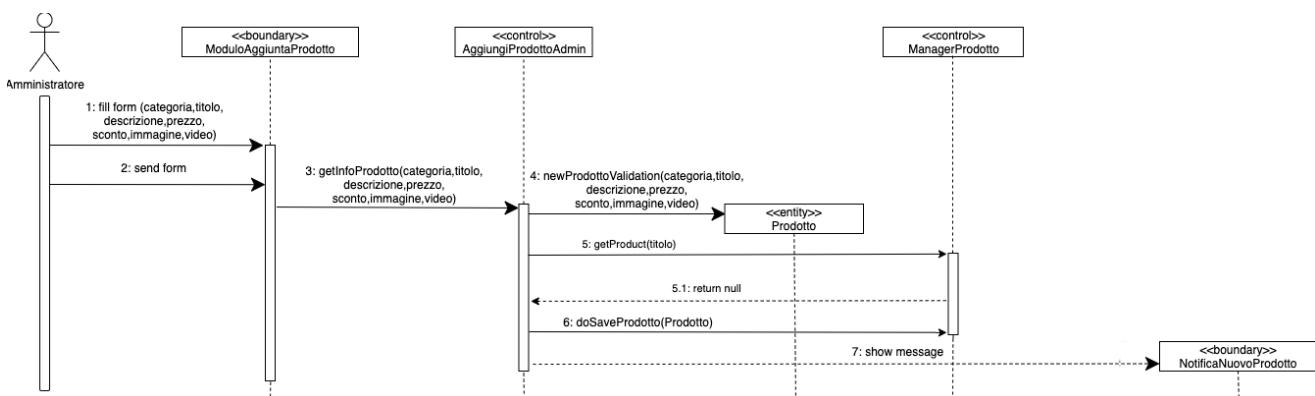
SD_15: Visualizzazione Lista Videogiochi per CATEGORIA



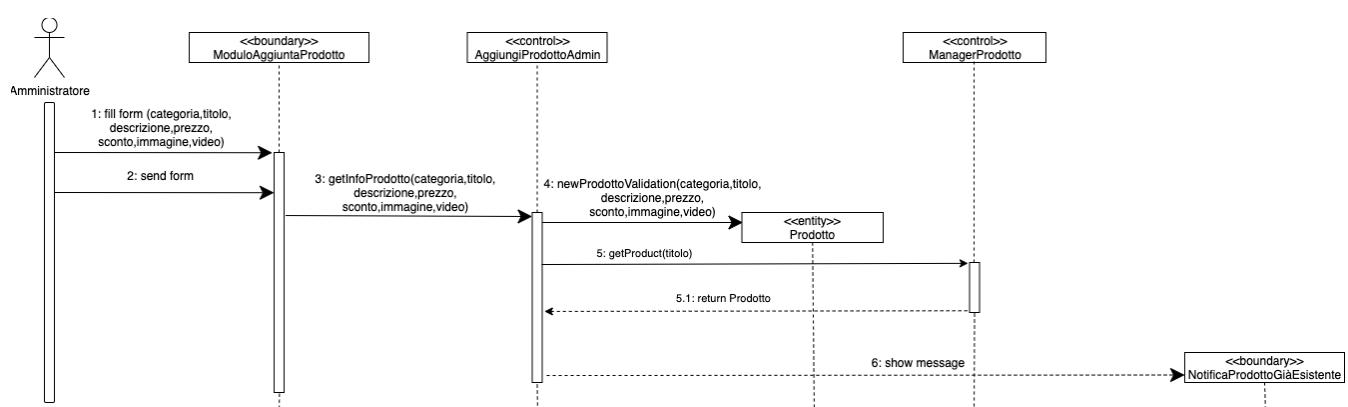
SD_16: Visualizza Pagina Prodotto



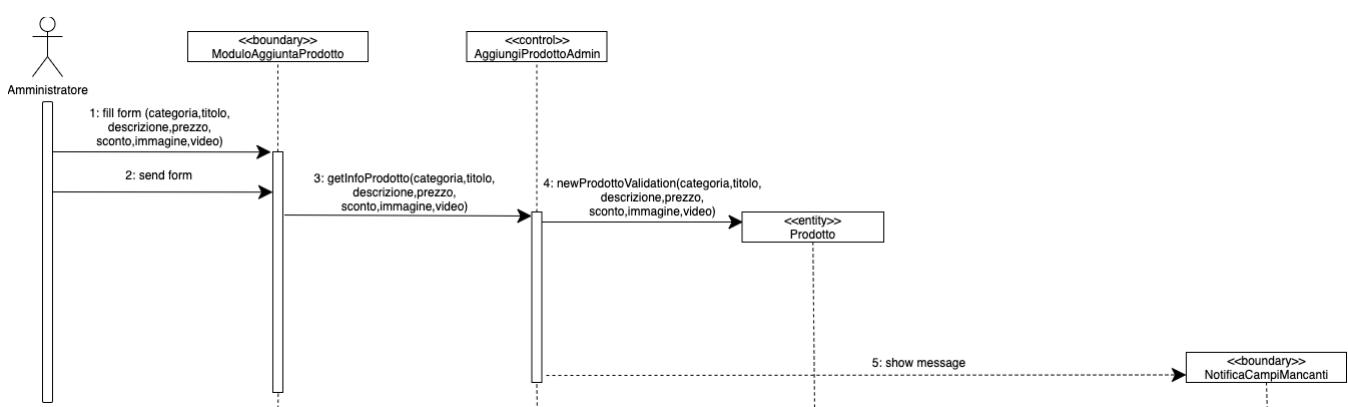
SD_17: Aggiungi Videogioco Allo Store (Amministratore)



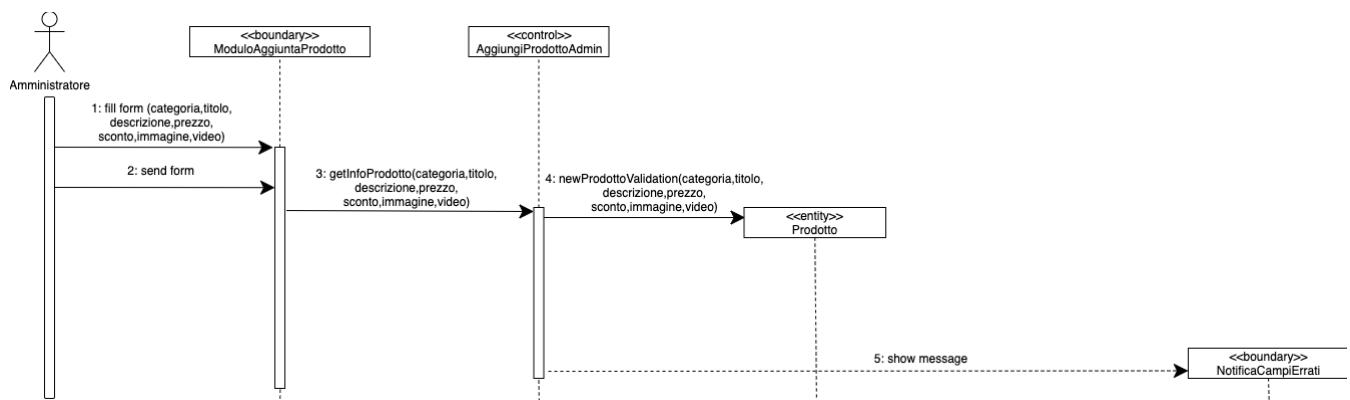
SD_17.1: Aggiungi Prodotto Già Esistente (Amministratore)



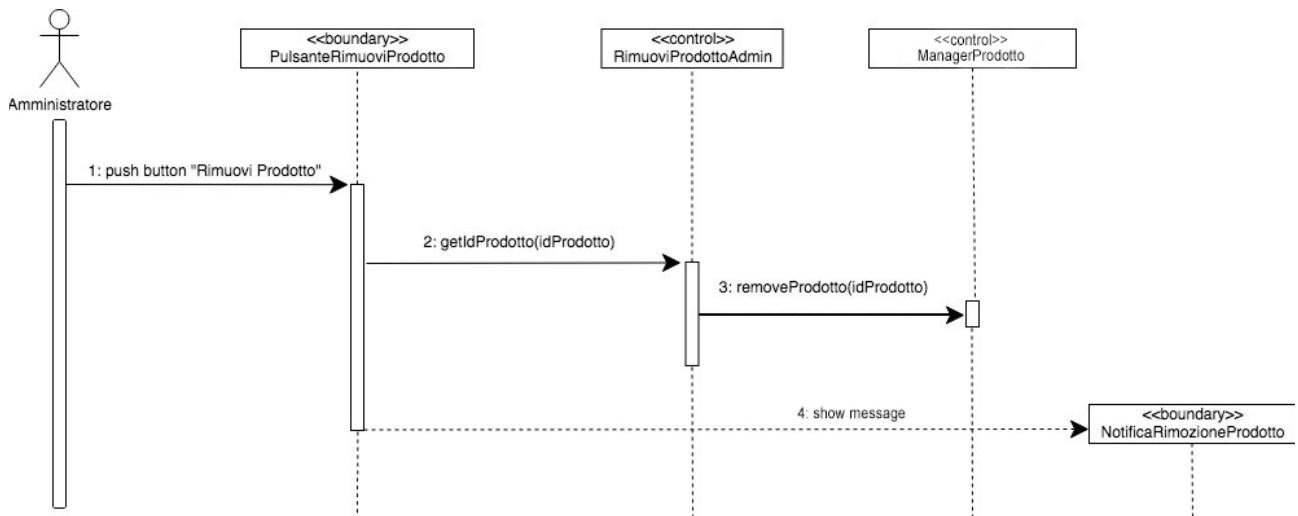
SD_17.2: Aggiungi Prodotto - Campi Mancanti



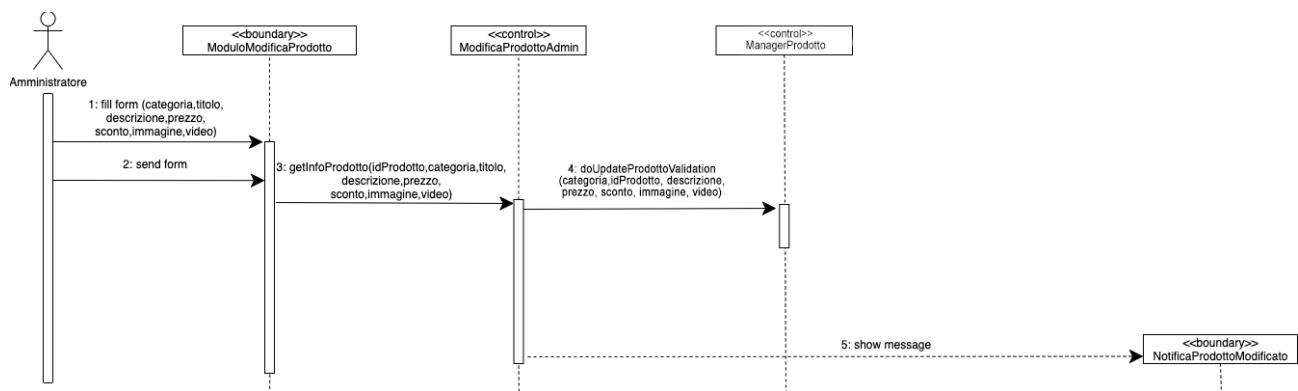
SD_17.3: Aggiungi Prodotto - Notifica Campi Errati



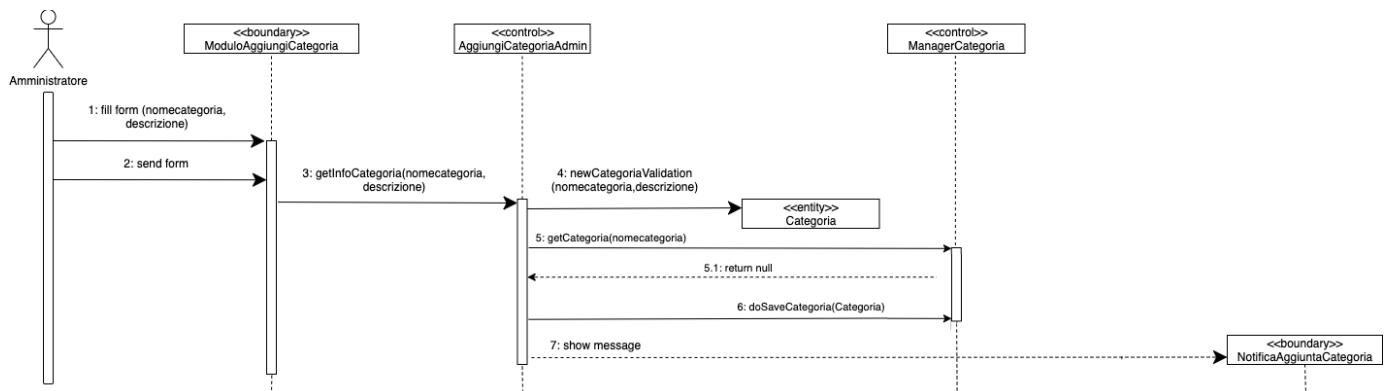
SD_18: Rimozione Prodotto dallo Store



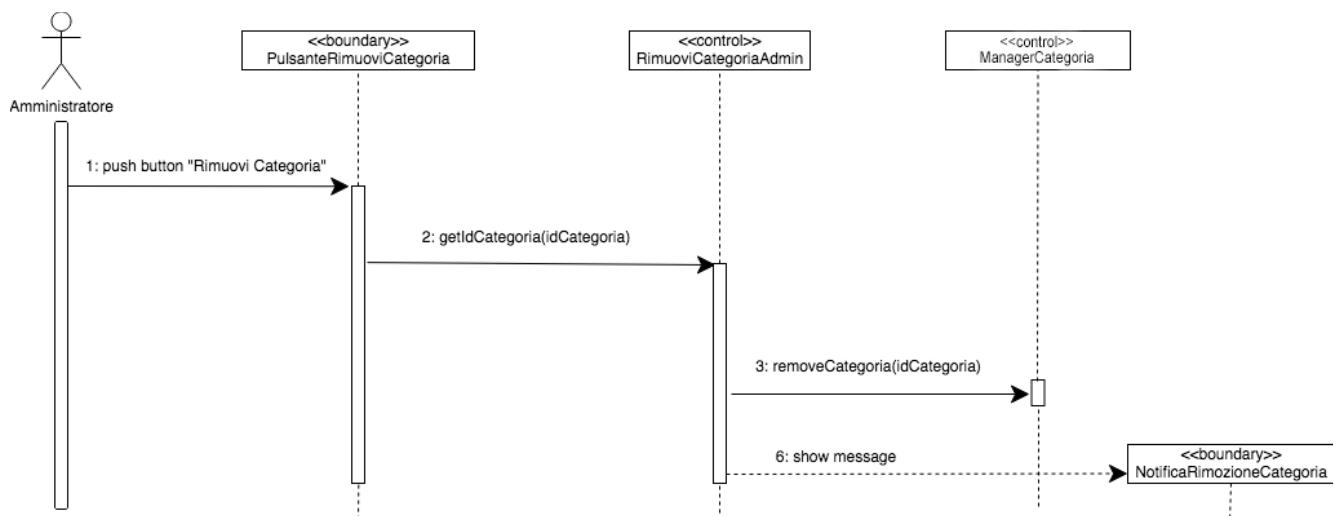
SD_19: Modifica Prodotto (Amministratore)



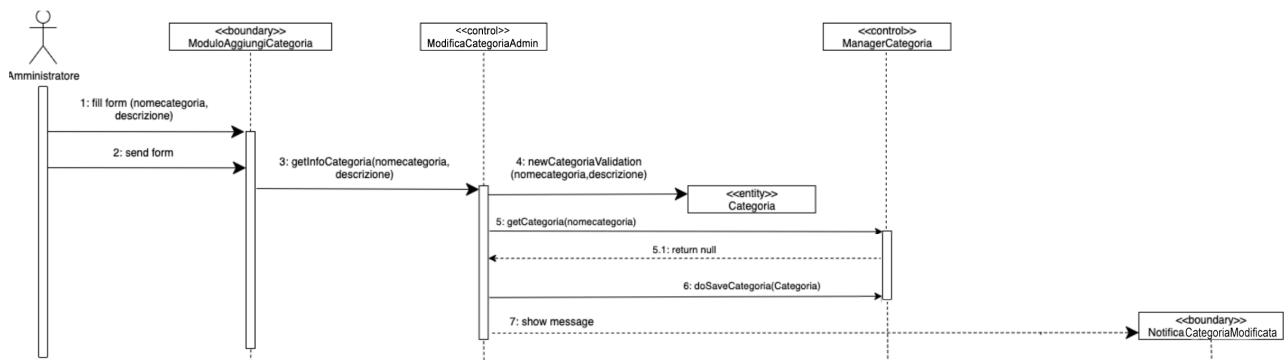
SD_20: Aggiungi Categoria



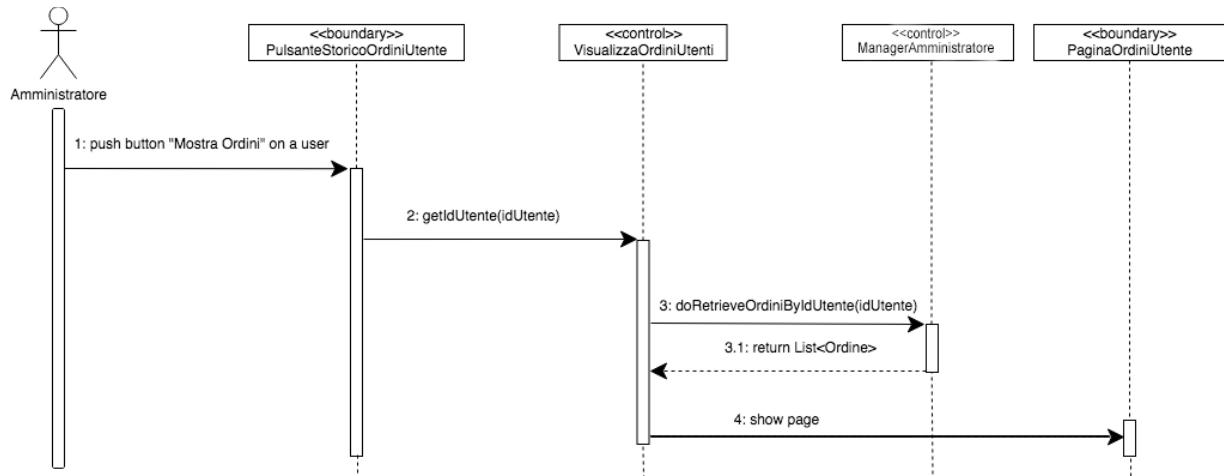
SD_21: Rimuovi Categoria



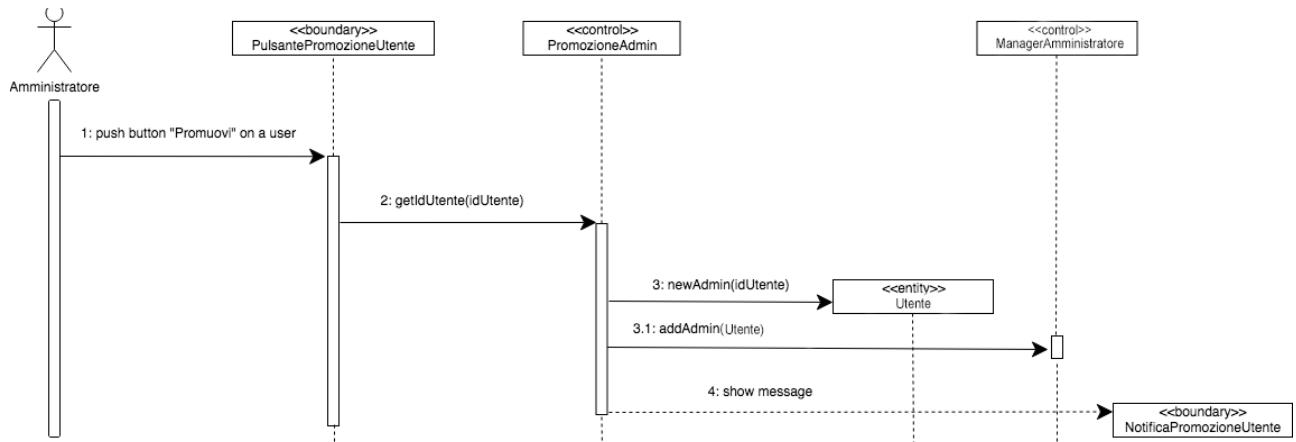
SD_22: Modifica Categoria



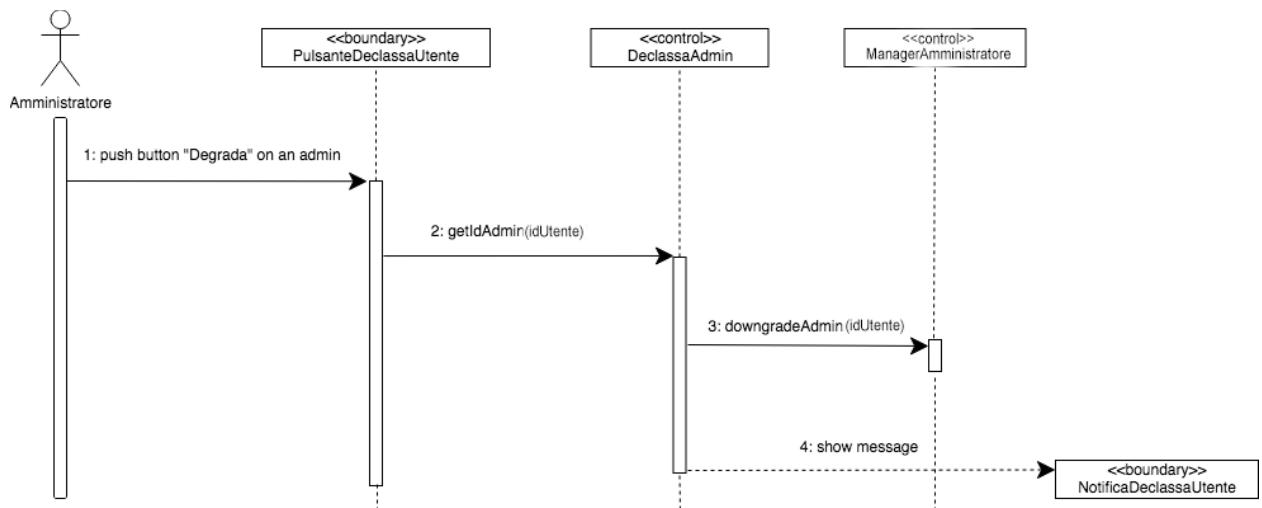
SD_23: Visualizza Ordini Utente (Amministratore)



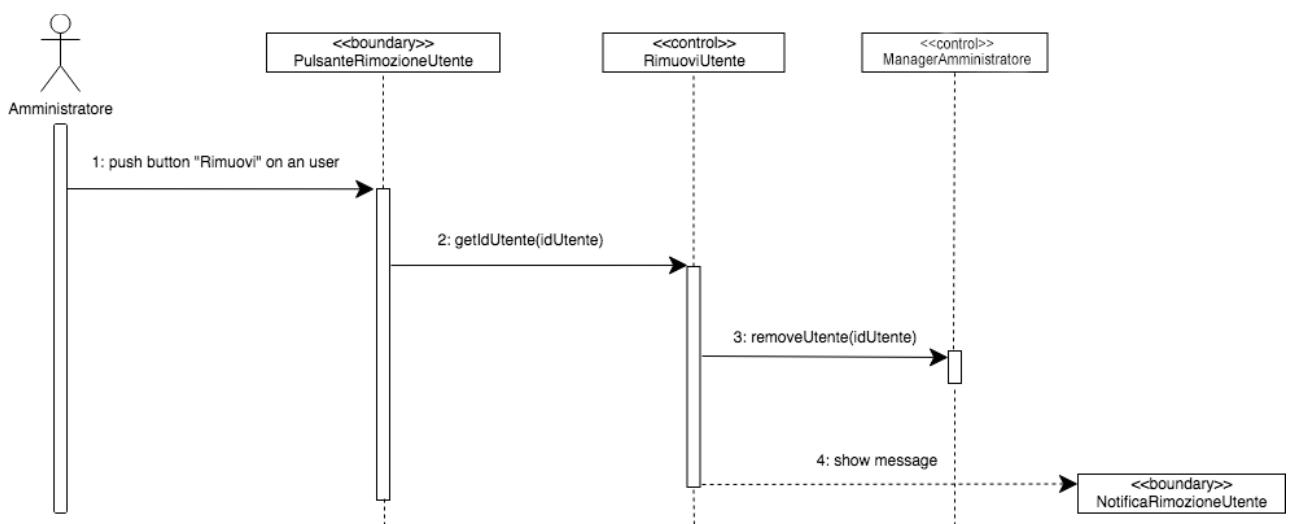
SD_24: Promozione Utente ad Amministratore



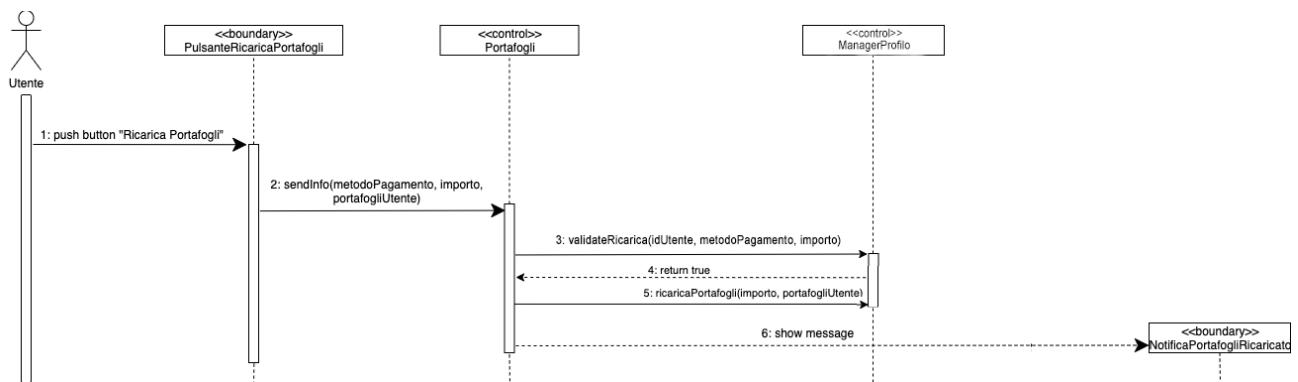
SD_25: Declassa Amministratore



SD_26: Rimuovi Utente

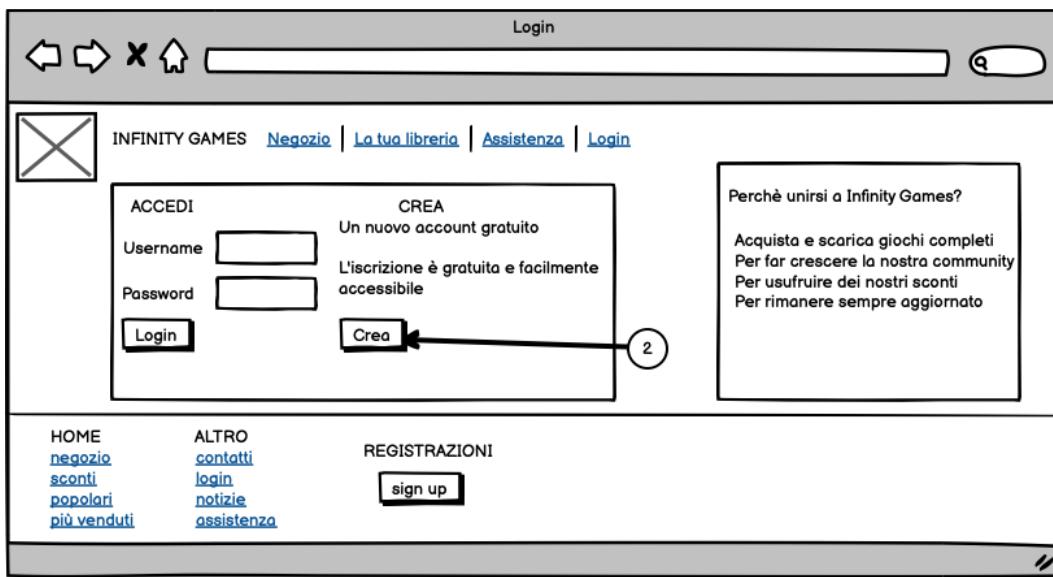
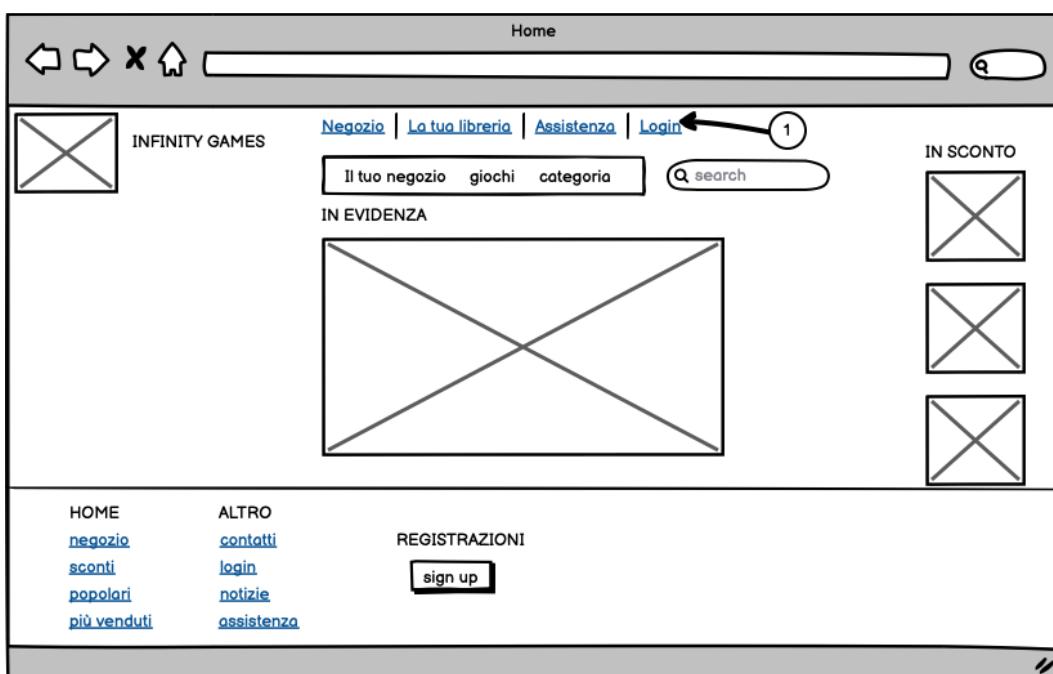


SD_27: Ricarica Portafogli



3.4.5. Mock-ups e cammini di navigazione

Registrazione



Registrazione

INFINITY GAMES [Negozio](#) | [La tua libreria](#) | [Assistenza](#) | [Login](#)

REGISTER FORM

Username (almeno 6 caratteri, solo lettere e numeri, non utilizzato da altri utenti)
 Luca.Rossi

Email (diversa da quella di utenti esistenti)
 l.rossi@gmail.com

Password (almeno 8 caratteri, deve contenere: una lettera maiuscola, una minuscola, un numero)
 password123

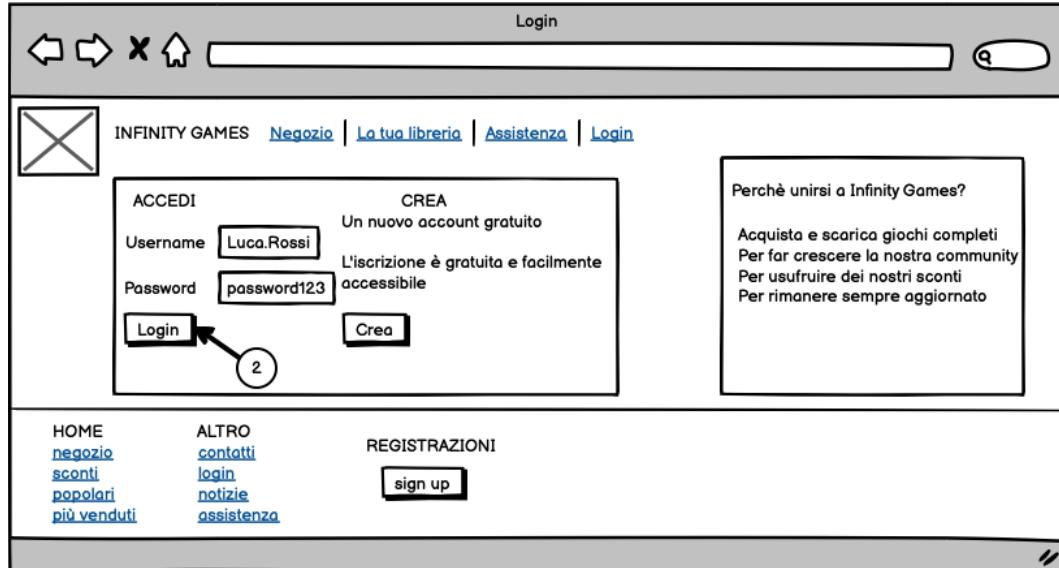
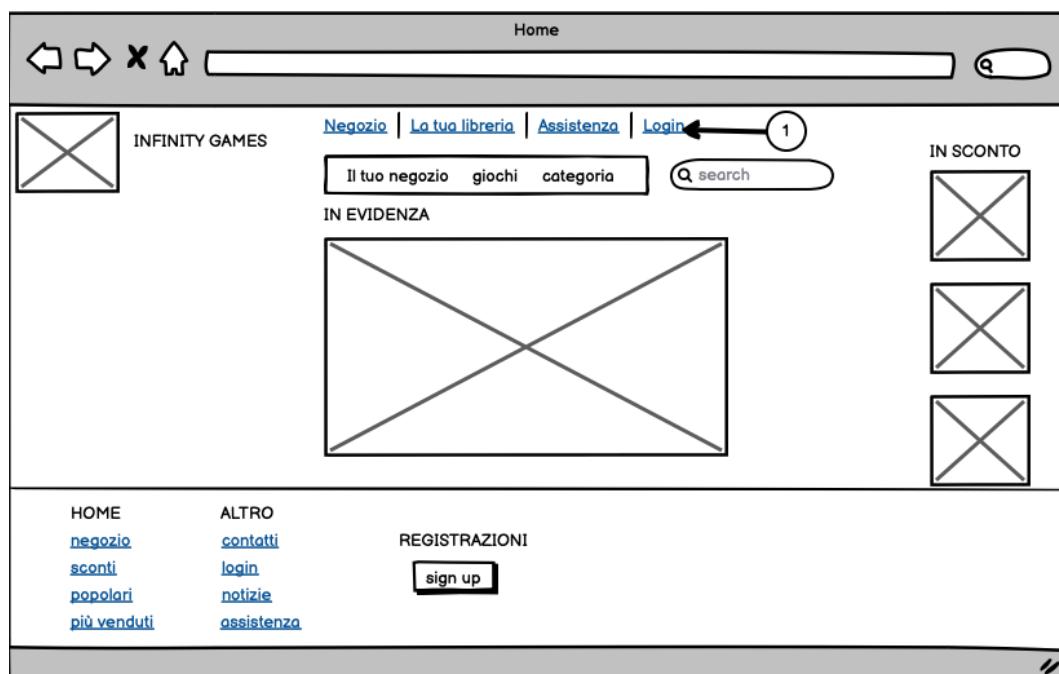
Password (conferma)
 password123

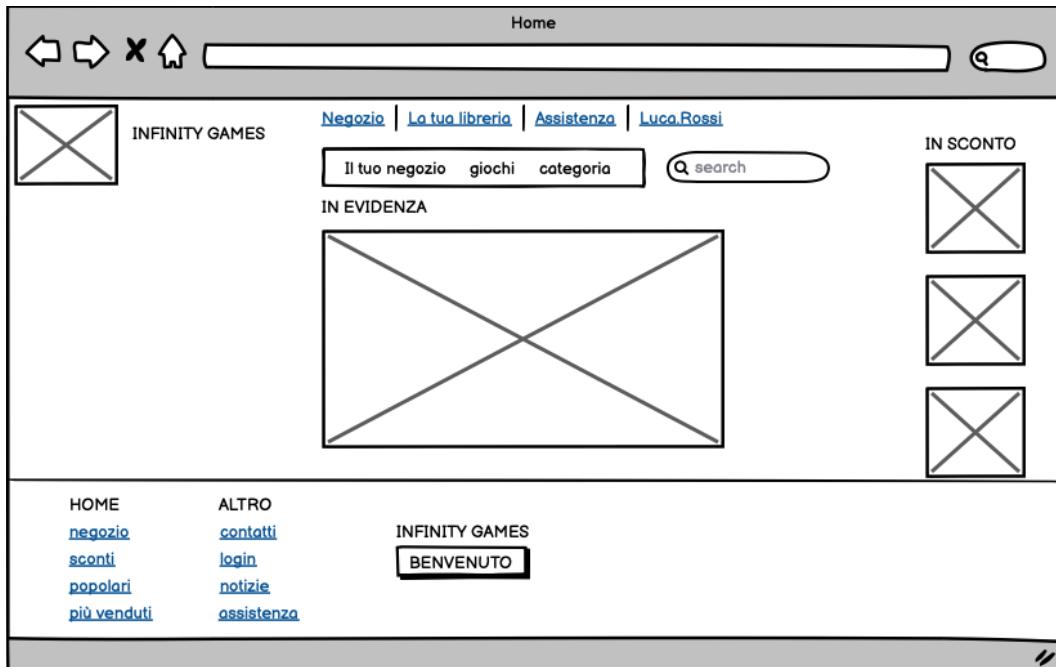
Registrami 3

HOME negozio	ALTRO contatti	REGISTRAZIONI
sconti	login	sign up
popolari	notizie	
più venduti	assistenza	

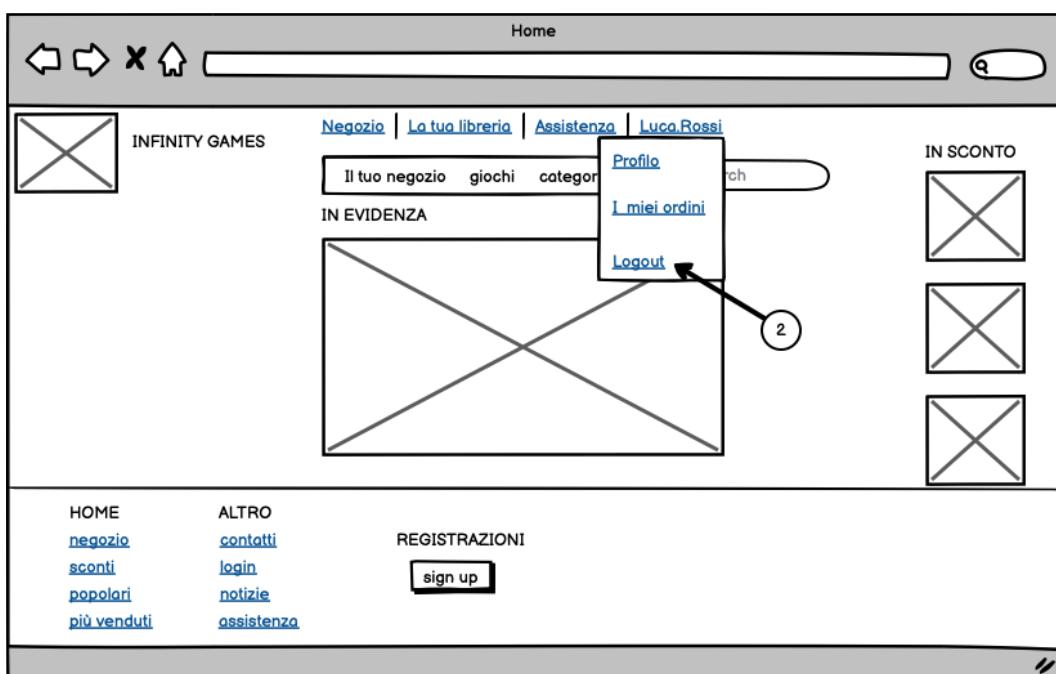
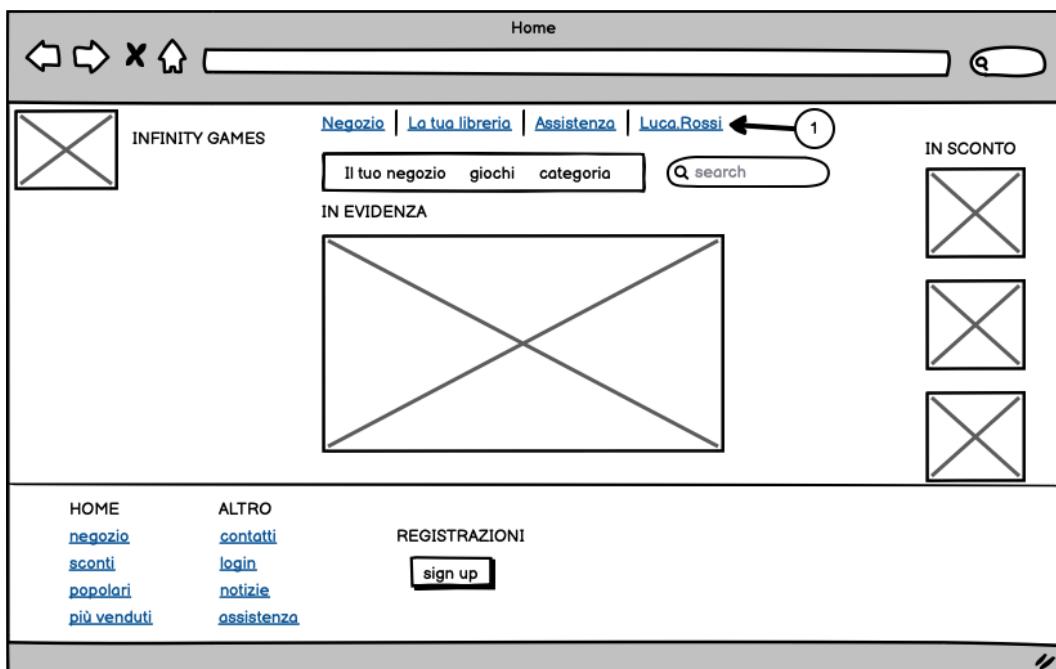


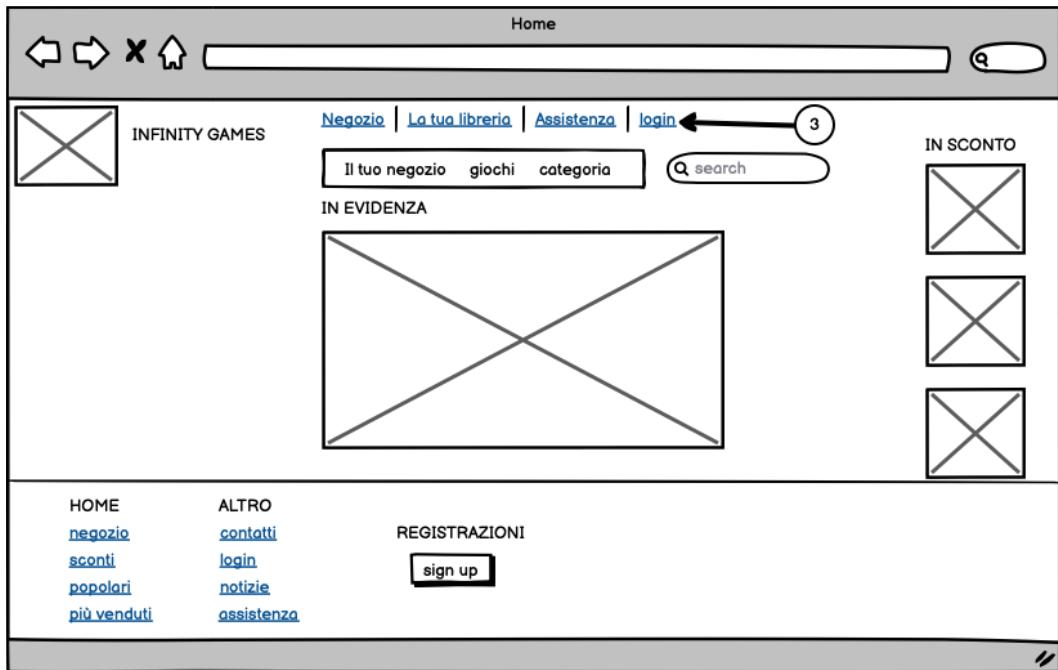
Login



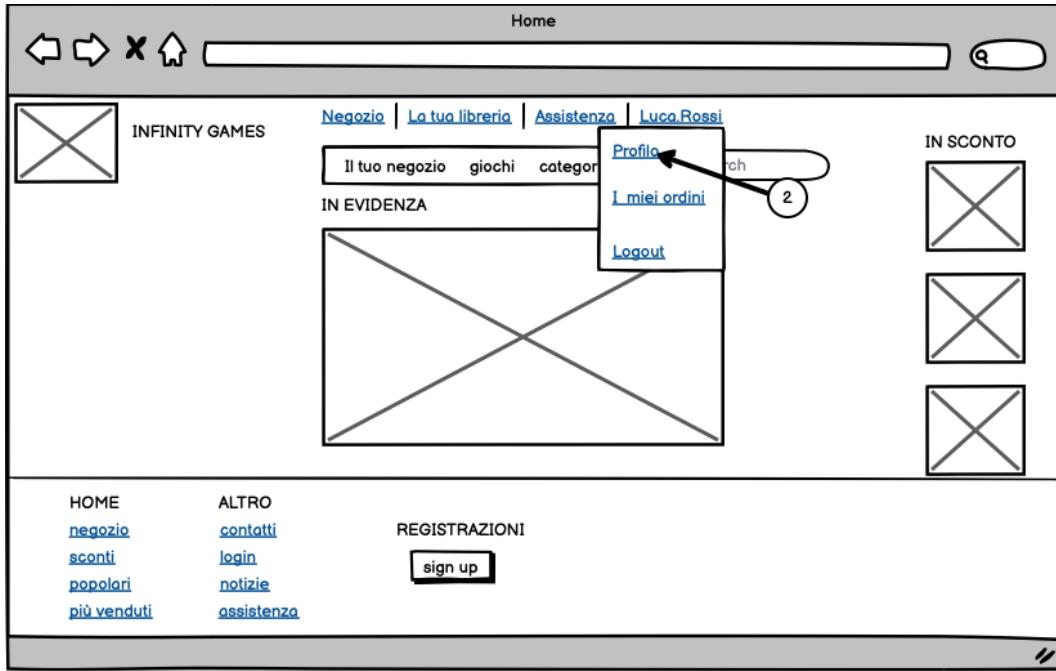
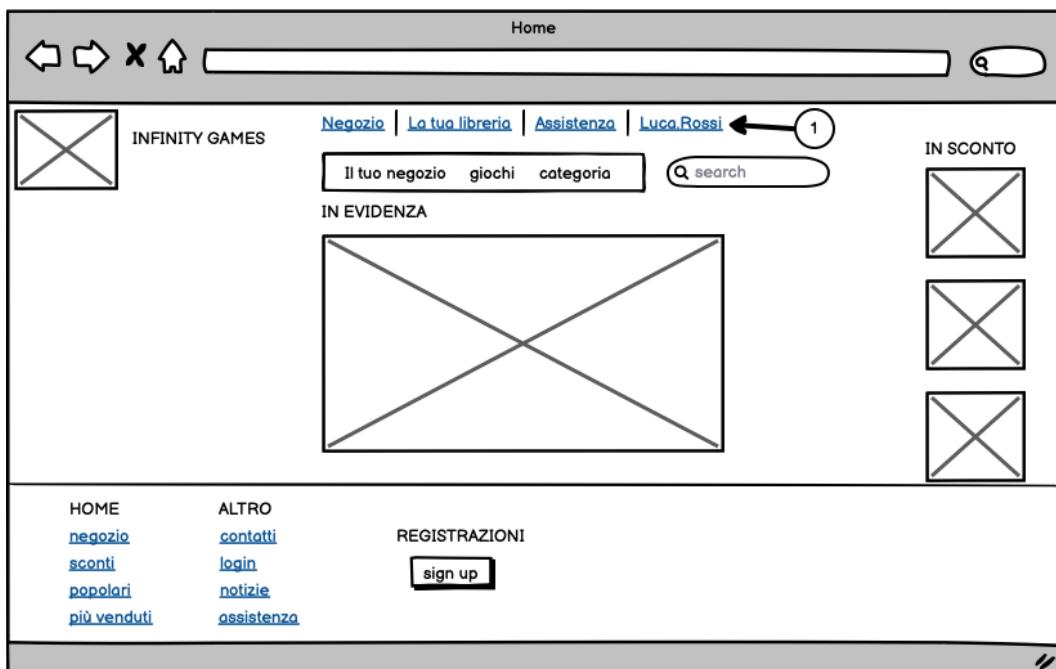


Logout





Visualizza Area Utente



modifica profilo

INFINITY GAMES [Negozio](#) | [La tua libreria](#) | [Assistenza](#) | [Luca.Rossi](#)

 Luca.Rossi

modifica username
modifica password
password(conferma)
modifica email
salva modifiche

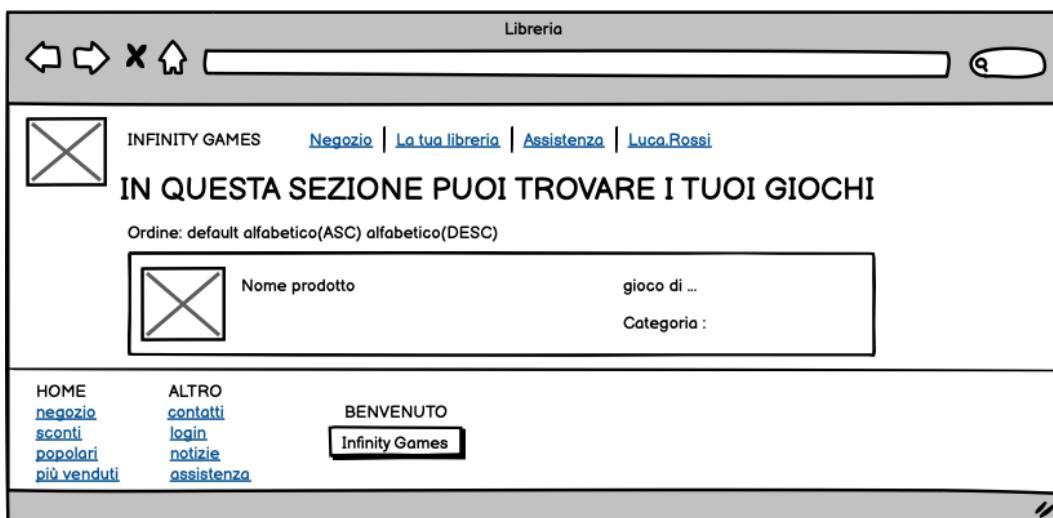
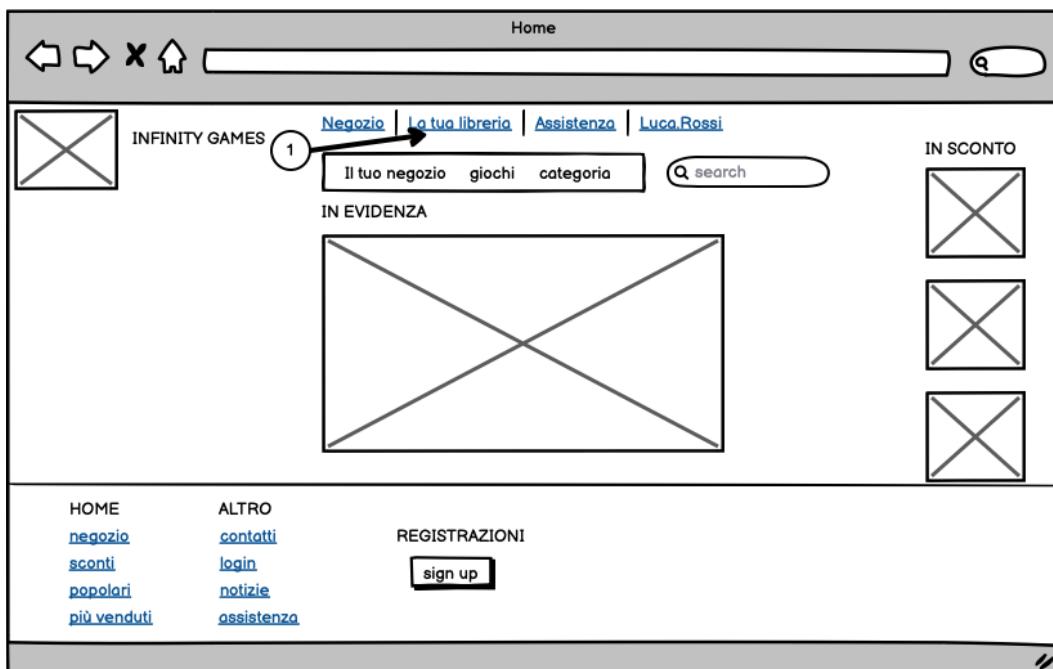
modifica immagine

sfoglia...
aggiorna

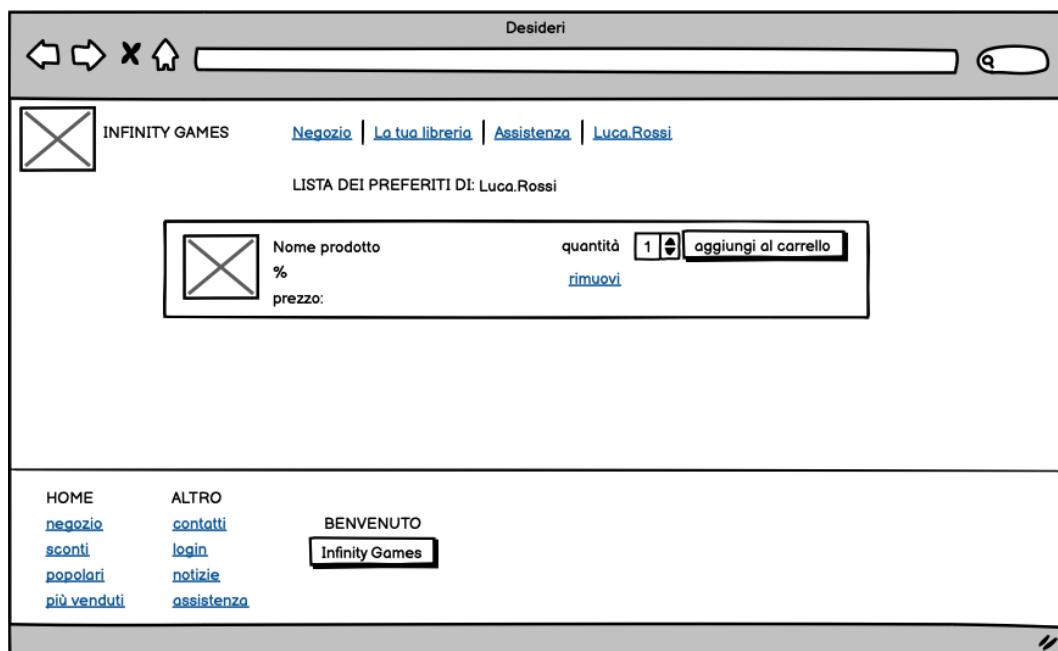
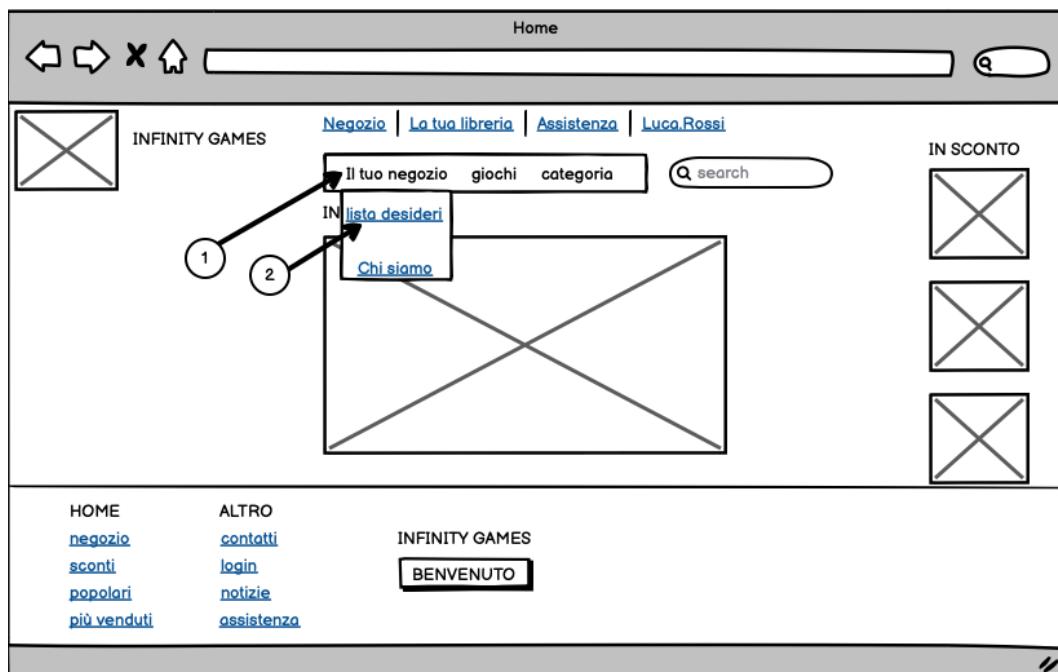
HOME ALTRO
[negozi](#) [contatti](#)
[sconti](#) [login](#)
[popolari](#) [notizie](#)
[più venduti](#) [assistenza](#)

BENVENUTO
Infinity Games

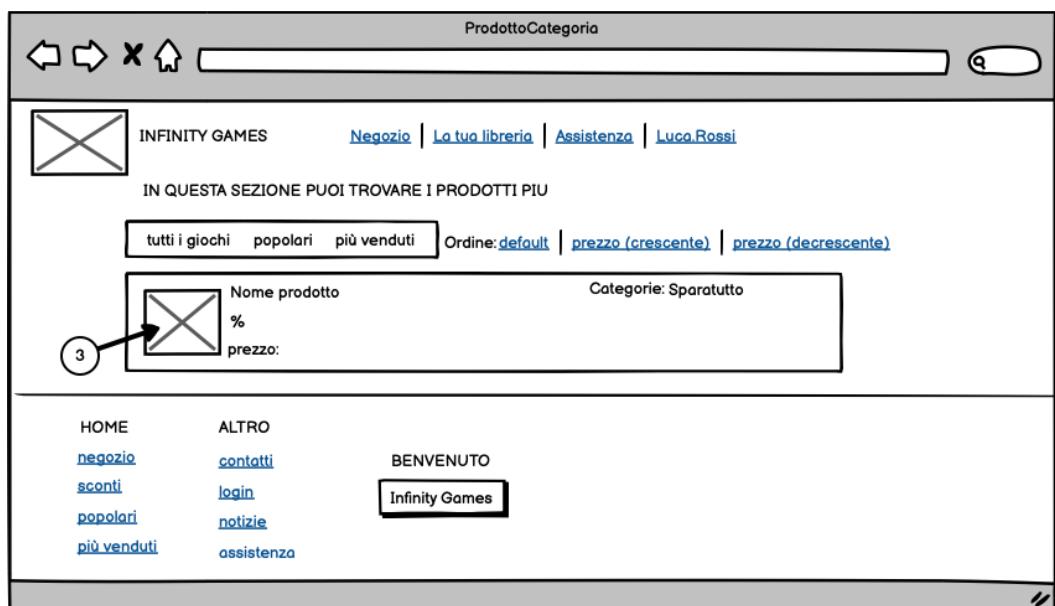
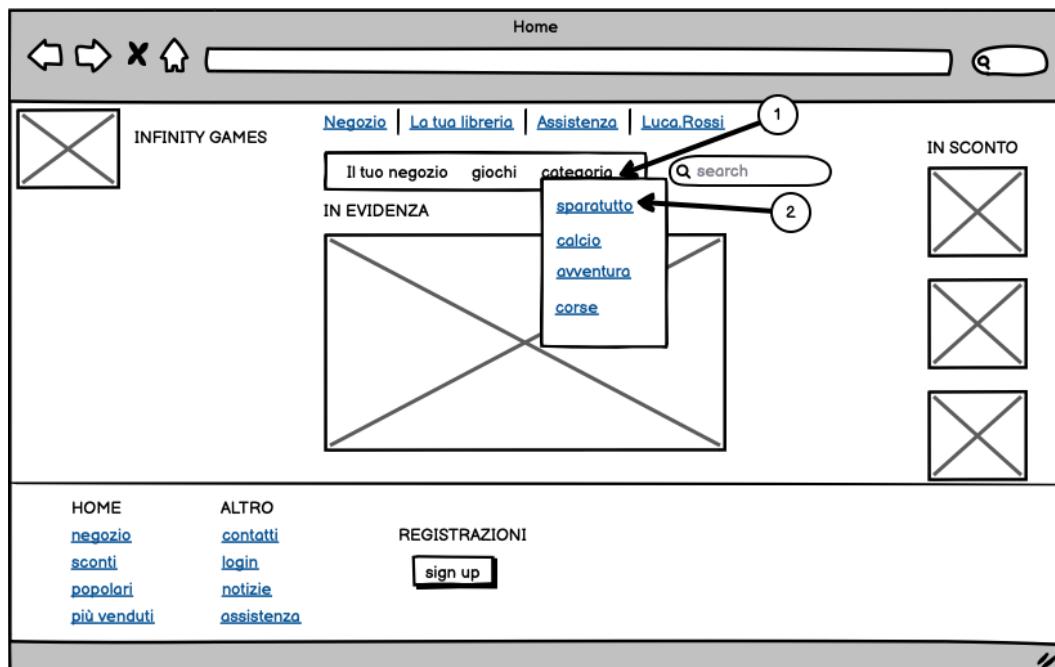
Visualizza La Tua Libreria

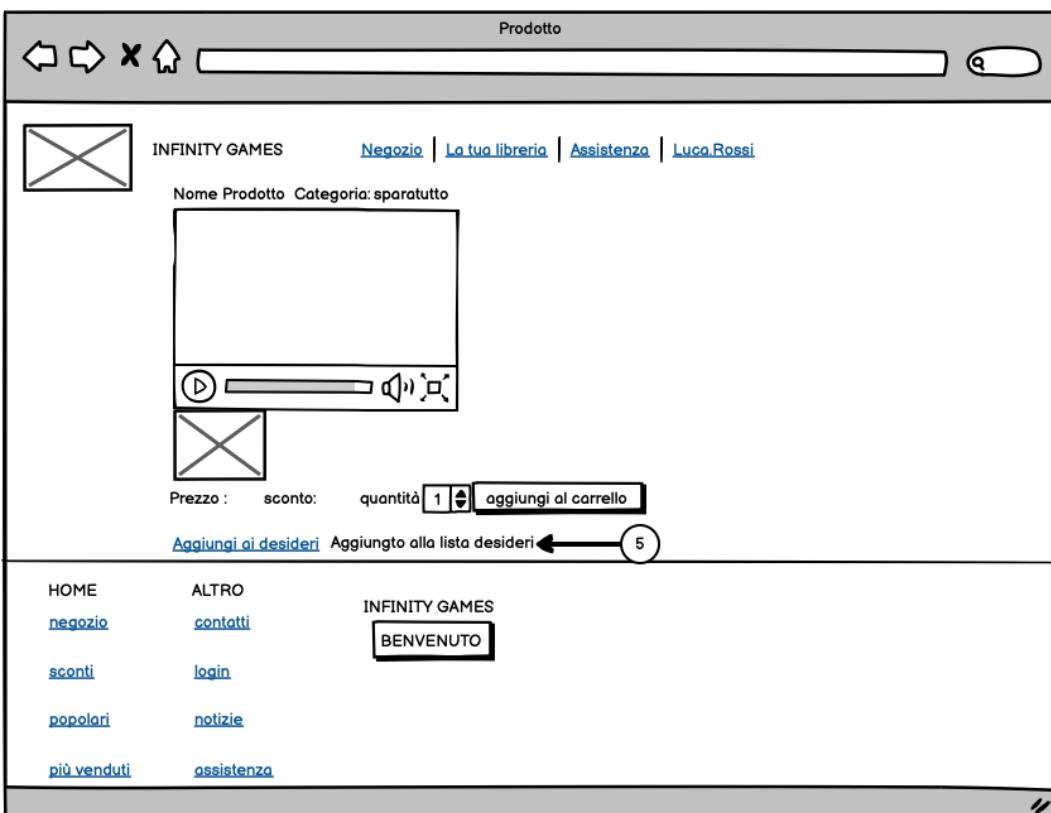
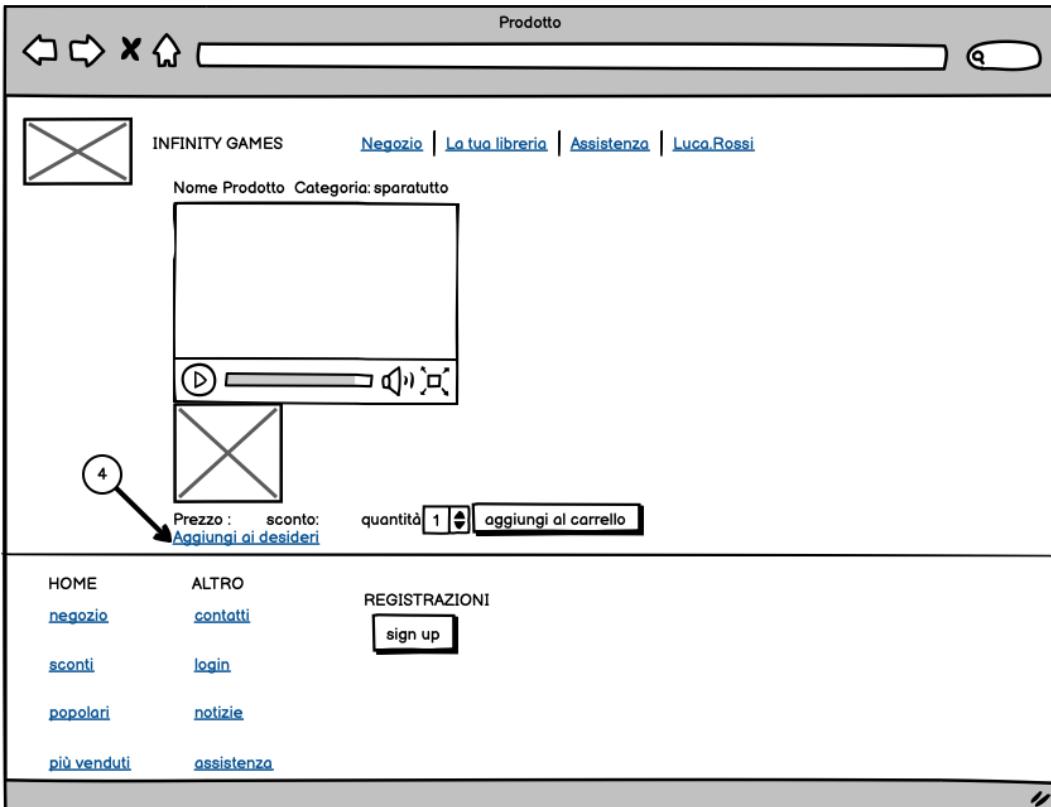


Lista dei Desideri

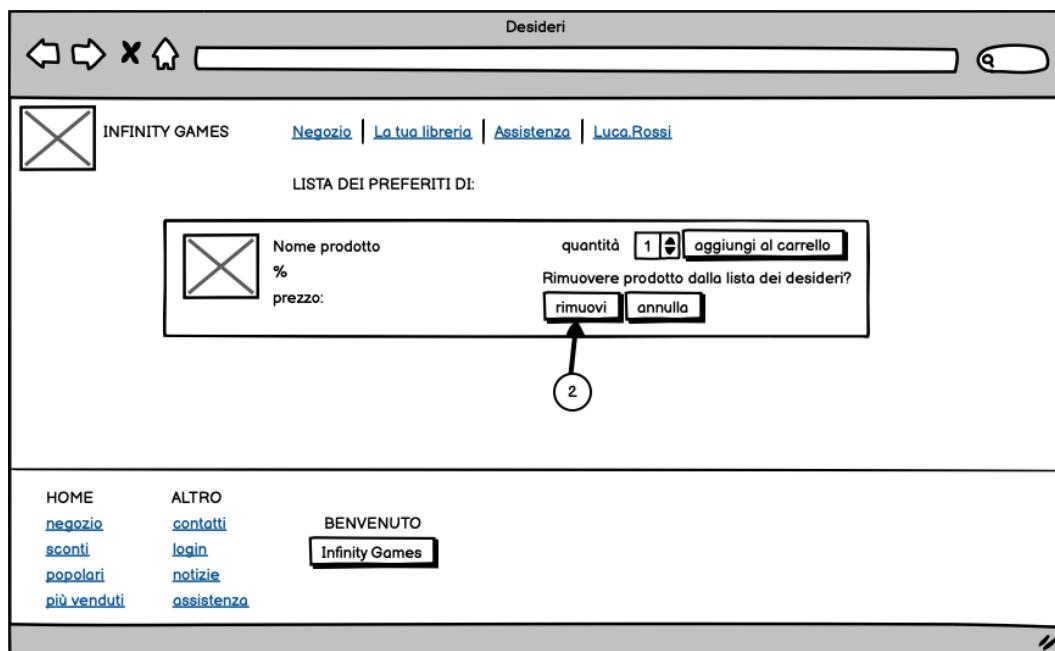
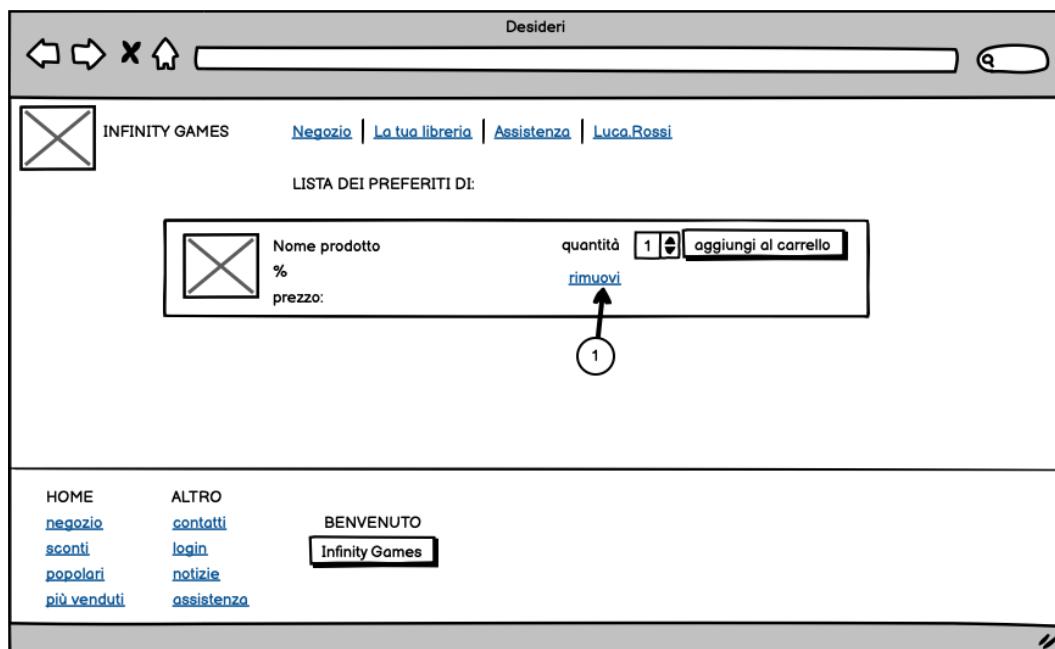


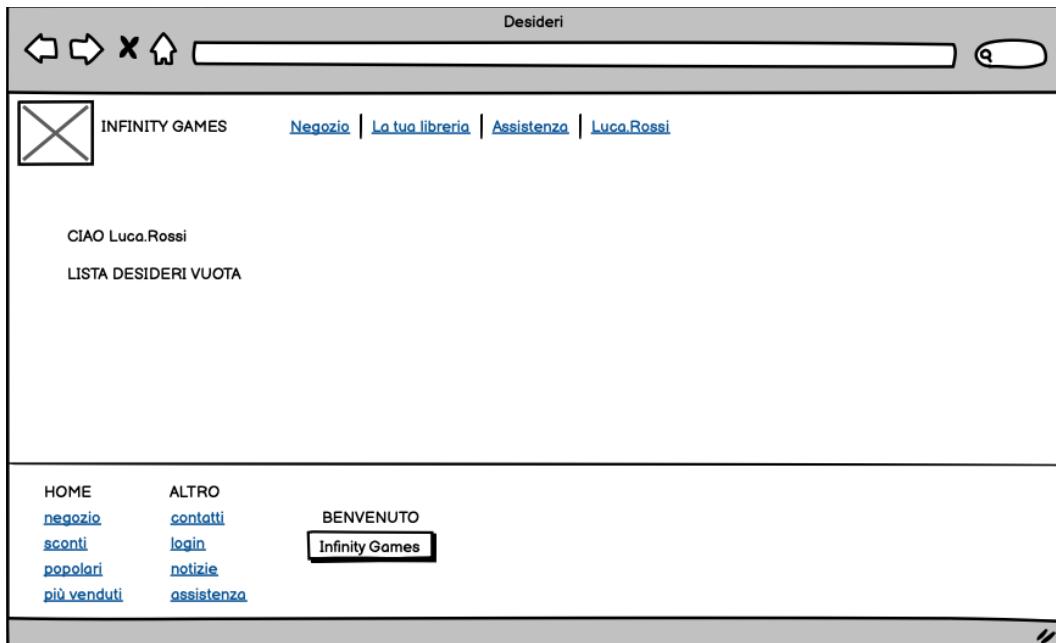
Aggiungi Alla Lista dei Desideri



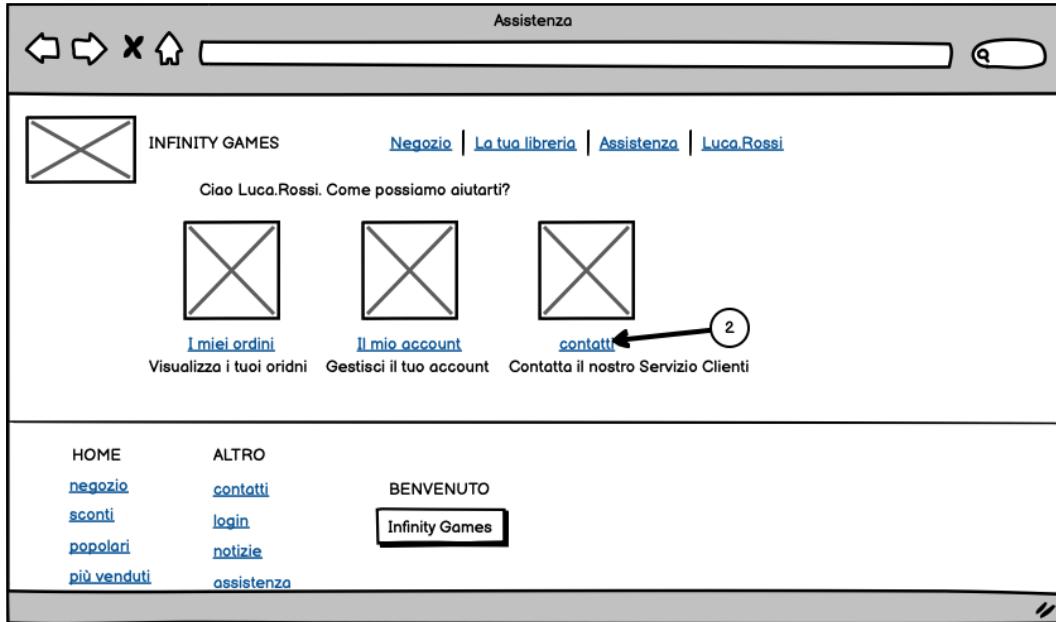
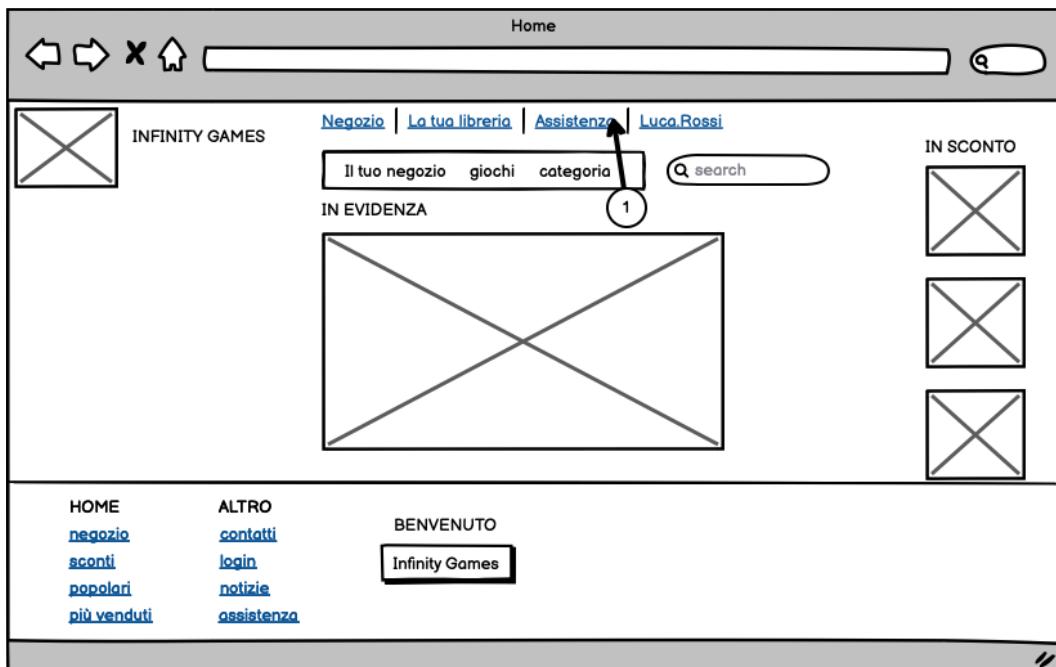


Rimuovi dalla Lista dei Desideri





Contatta Assistenza



Contatti

INFINITY GAMES

Negozio | La tua libreria | Assistenza | Luca.Rossi

Ciao, (utente registrato). Contattaci per qualsiasi evenienza compilando il form seguente:

Username
Luca.Rossi

Email
l.rossi@gmail.com

Messaggio
ciao ho un problema...

Inviare

HOME ALTRO BENVENUTO

[negozi](#) [contatti](#) [login](#) [Infinity Games](#)

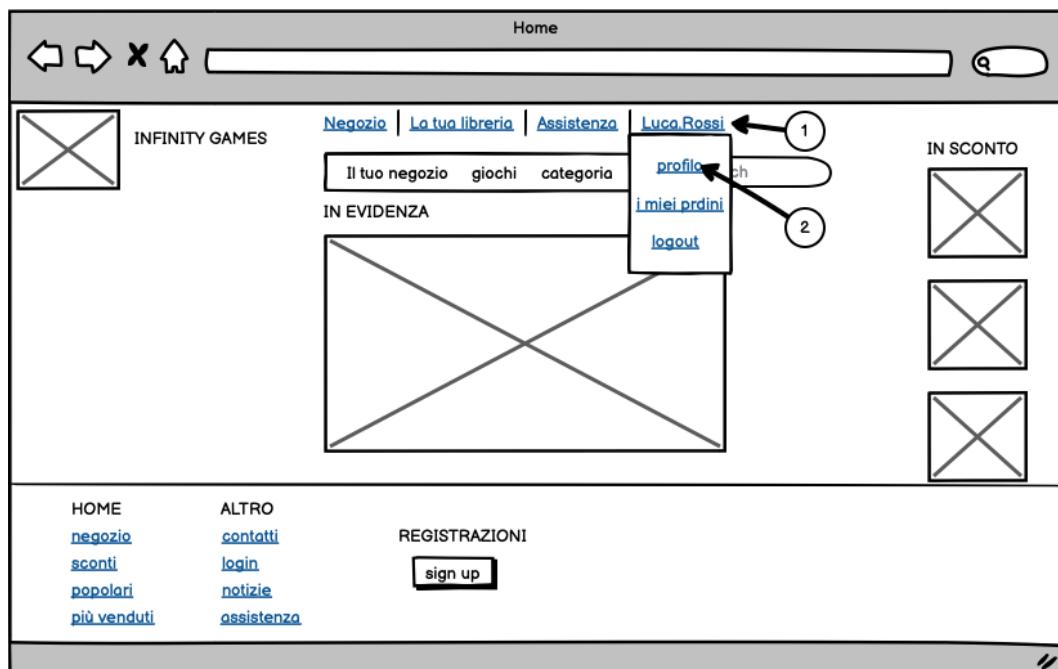
[sconti](#) [notizie](#)

[popolari](#)

[più venduti](#) [assistenza](#)



Modifica Informazioni Account



This wireframe shows the 'modifica profilo' (Edit Profile) page. It features a form for modifying user information. The form includes fields for 'Nome Utente' (with a placeholder 'X'), 'modifica username' (Michele.Bianchi), 'modifica password' (wordpass321), 'password(conferma)' (wordpass321), 'modifica email' (m.bianchi@gmail.com), and a 'salva modifiche' (Save changes) button. There is also a 'modifica immagine' (Change image) section with a placeholder 'X' and buttons for 'sfoglia...' (Browse...) and 'aggiorna' (Update). At the bottom, there is a navigation bar with links for 'HOME' (negozio, sconti, popolari, più venduti), 'ALTRO' (contatti, login, notizie, assistenza), and a 'BENVENUTO' (Infinity Games) message.

modifica profilo

INFINITY GAMES [Negozio](#) | [La tua libreria](#) | [Assistenza](#) | [Michele.Bianchi](#)

Nome Utente

modifica username
modifica password
password(conferma)
modifica email

modifica immagine

Le modifiche sono state effettuate con successo

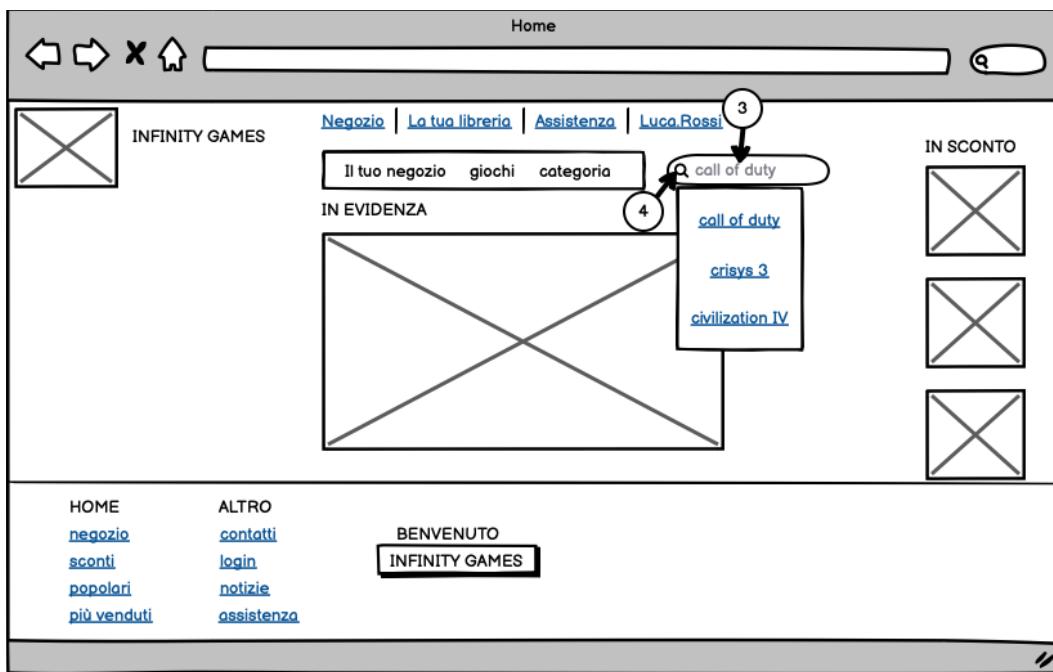
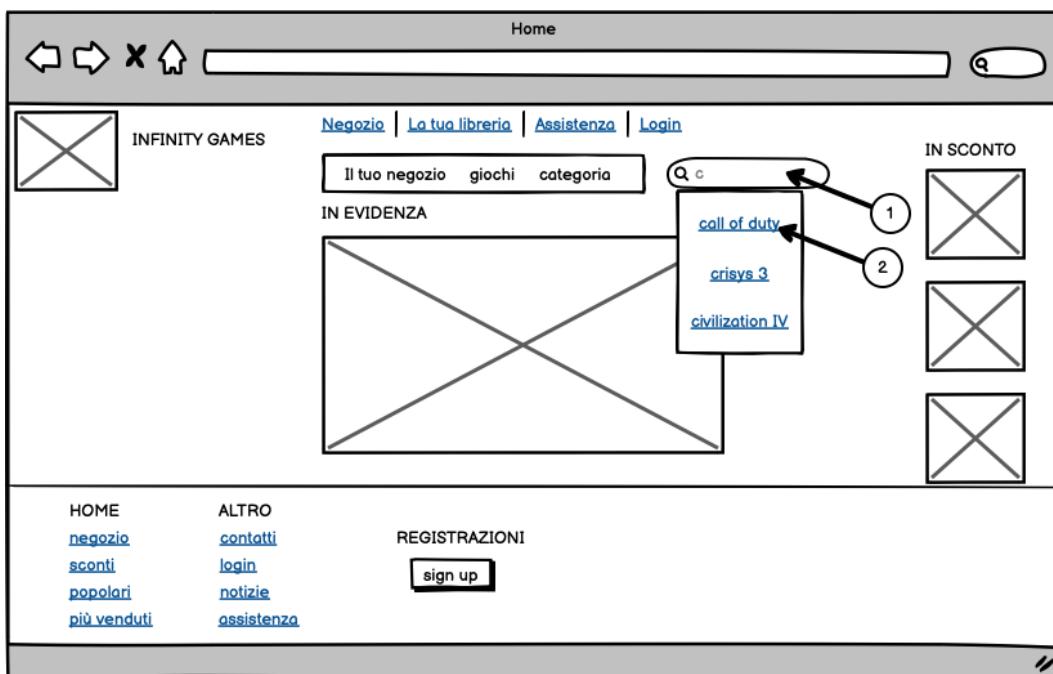
4

HOME ALTRO

[negozi](#) [contatti](#)
[sconti](#) [login](#)
[popolari](#) [notizie](#)
[più venduti](#) [assistenza](#)

BENVENUTO

Ricerca Prodotto nello Store



ProdottoCategoria

INFINITY GAMES [Negozio](#) | [La tua libreria](#) | [Assistenza](#) | [Luca.Rossi](#)

Ricerca prodotti per: call of duty

Ordine: [default](#) | [prezzo \(crescente\)](#) | [prezzo \(decrescente\)](#)

call of duty Categorie:sparatutto

%
prezzo:

HOME ALTRO
[negozi](#) [contatti](#) BENVENUTO
[sconti](#) [login](#)
[popolari](#) [notizie](#)
[più venduti](#) assistenza

Infinity Games

Aggiungi Prodotto al Carrello

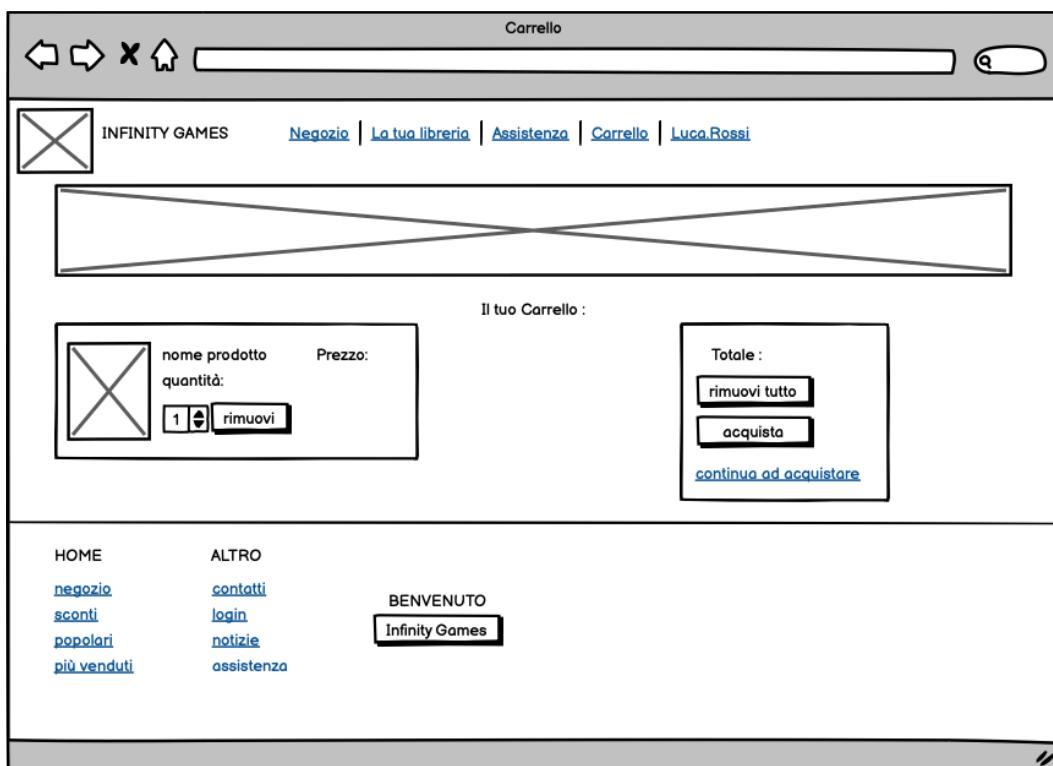
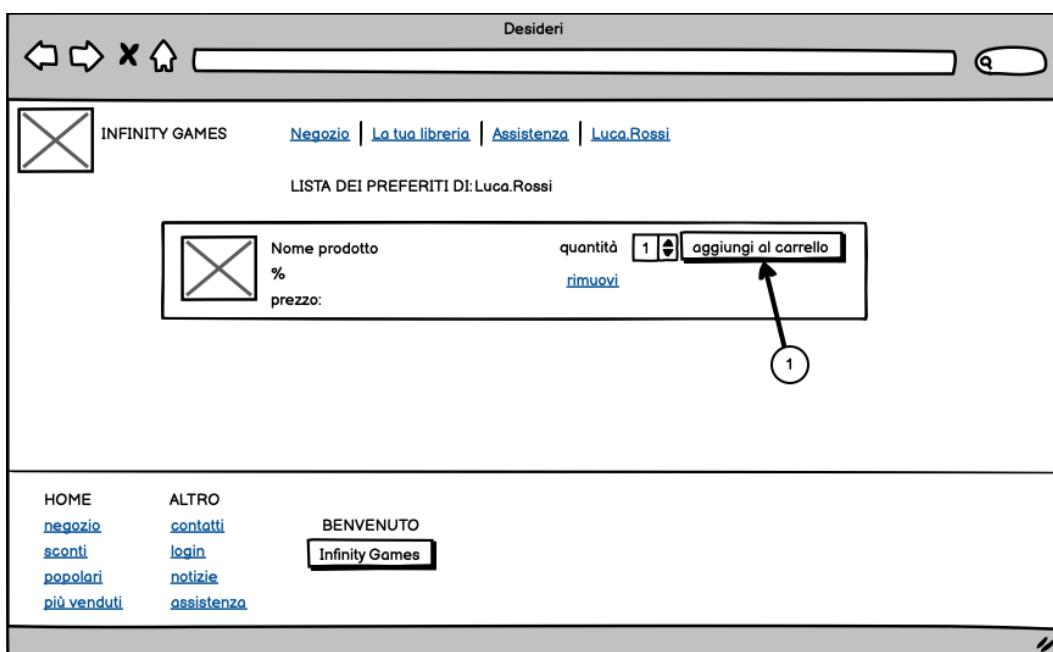
Prodotto

The screenshot shows a product detail page for 'INFINITY GAMES'. At the top, there are navigation icons (back, forward, search) and a header bar. Below the header, there's a large image placeholder, a media player control bar, and another image placeholder. A quantity input field with the value '1' is highlighted with a red box and has two numbered arrows pointing to it: arrow 1 points to the input field itself, and arrow 2 points to the 'aggiungi al carrello' button. Below the input field, there are fields for 'Prezzo:' and 'sconto:'. At the bottom of the page, there's a footer with links for 'HOME', 'ALTRO', 'BENVENUTO', and 'INFINITY GAMES'.

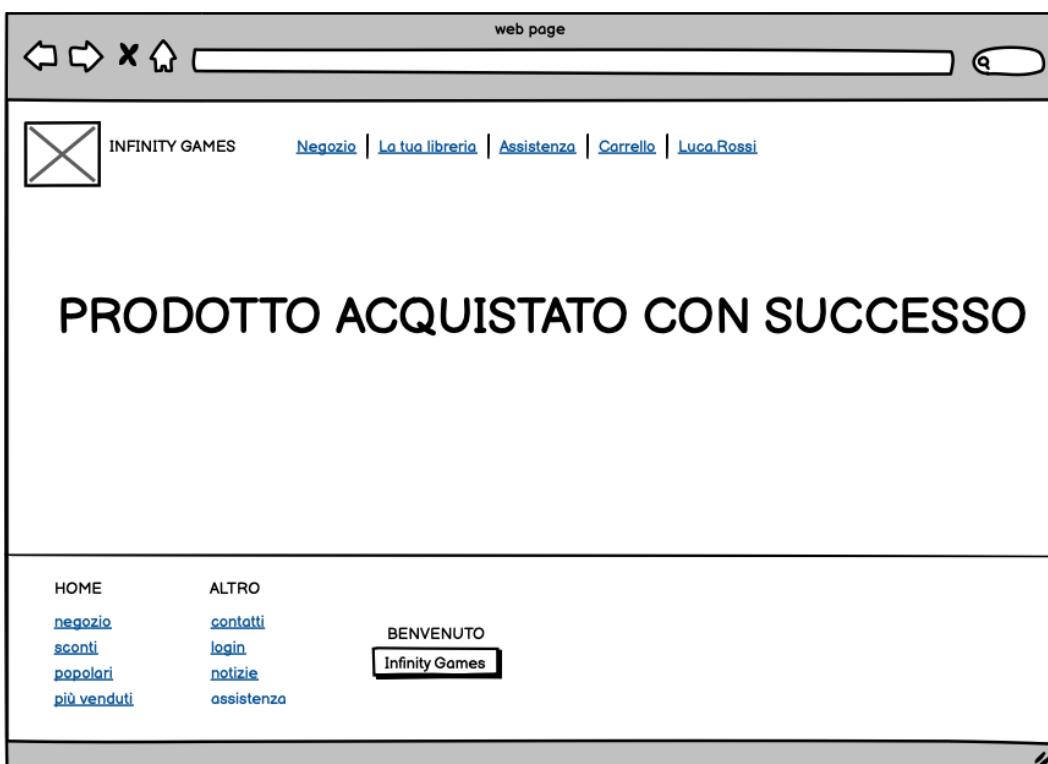
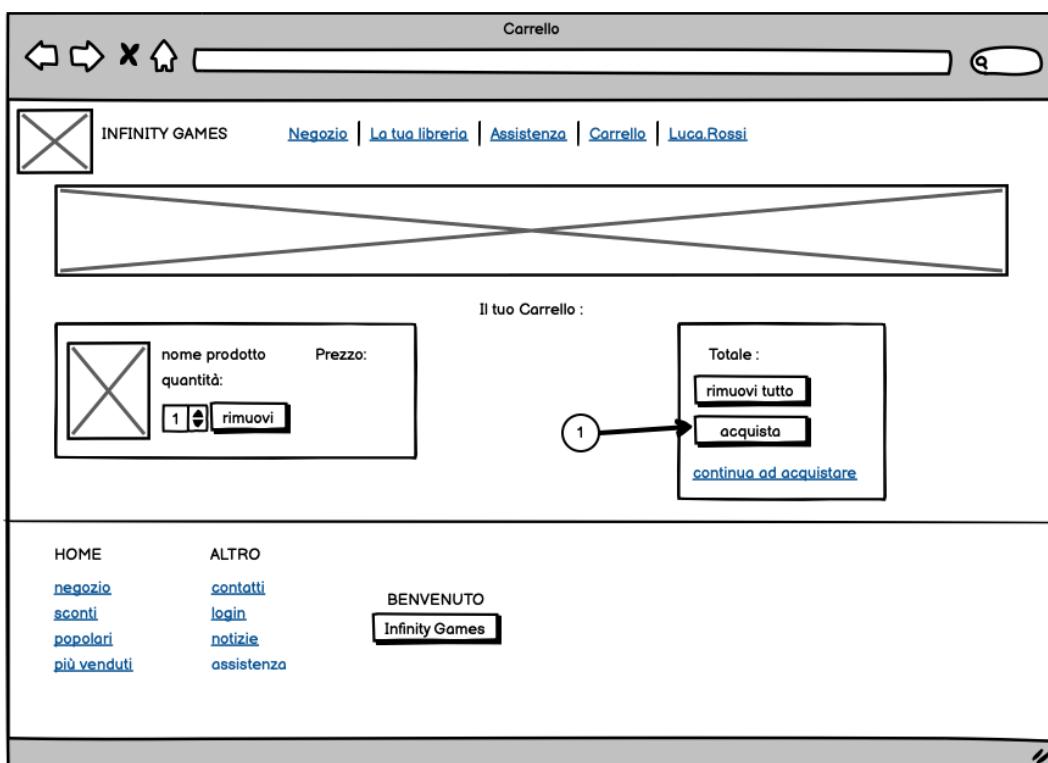
Carrello

The screenshot shows a shopping cart page. At the top, there are navigation icons and a header bar. Below the header, there's a large empty rectangular area. Underneath, there's a section titled 'Il tuo Carrello :'. It contains a box for a product with fields for 'nome prodotto', 'Prezzo:', 'quantità:', and a 'rimuovi' button. To the right, there's a box titled 'Totale:' with buttons for 'rimuovi tutto' and 'acquista', and a link 'continua ad acquistare'. At the bottom, there's a footer with links for 'HOME', 'ALTRO', 'BENVENUTO', and 'Infinity Games'.

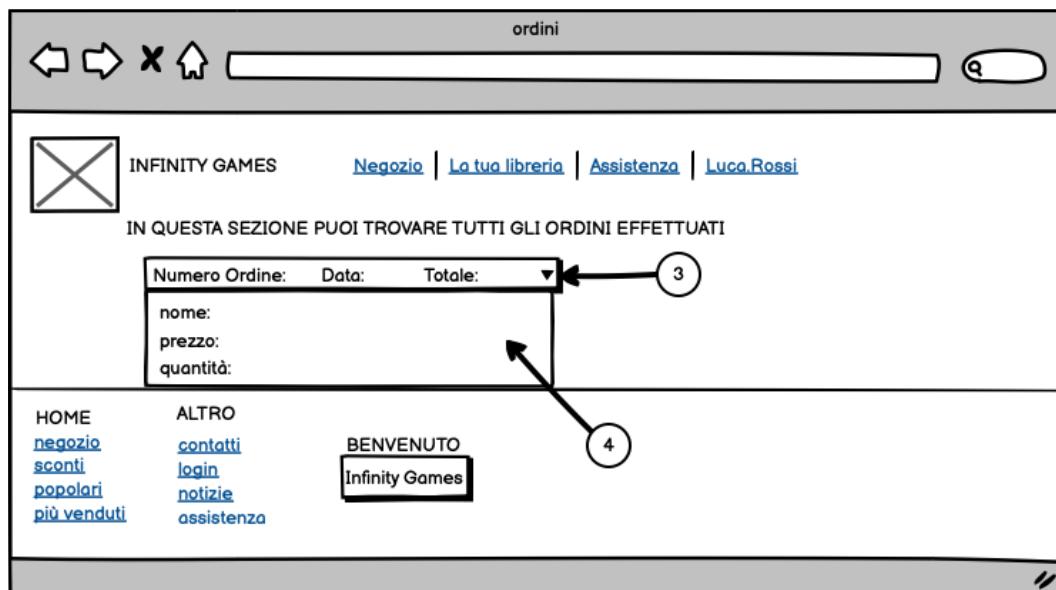
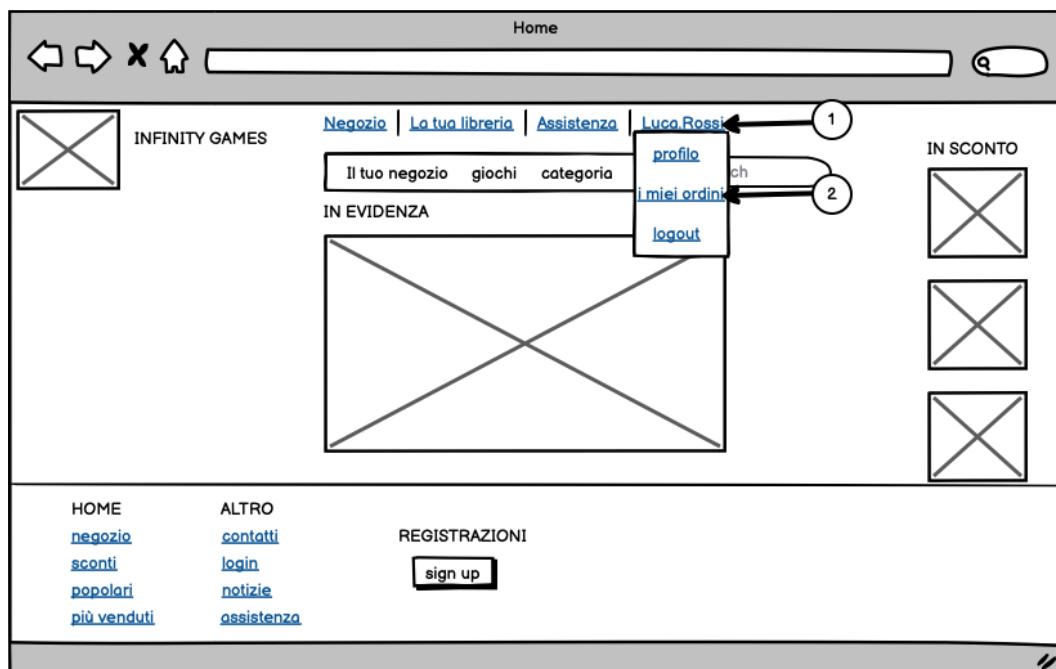
Aggiungi Prodotto al Carrello dalla Lista dei Desideri



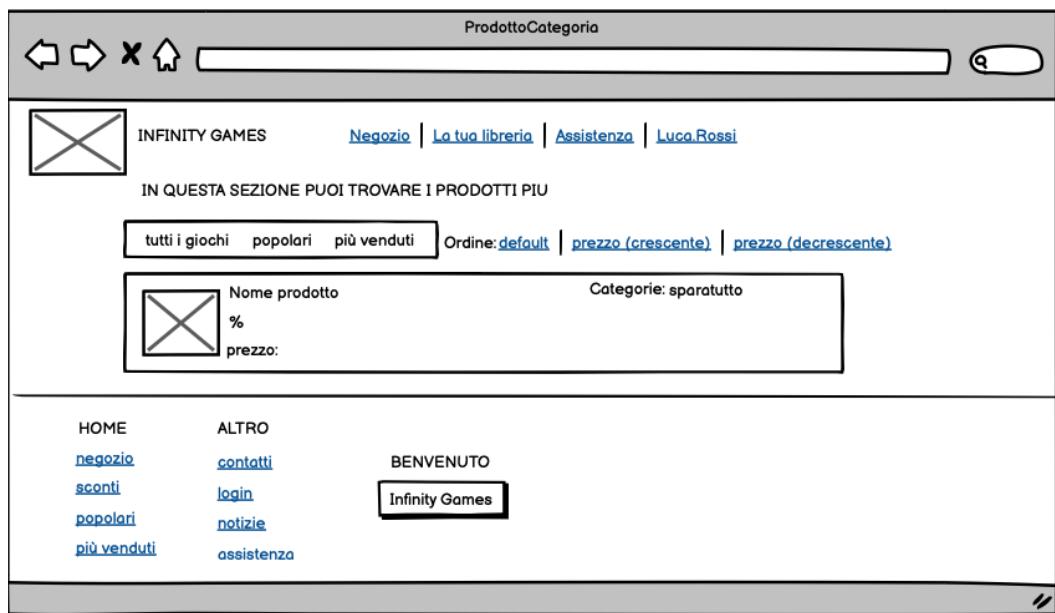
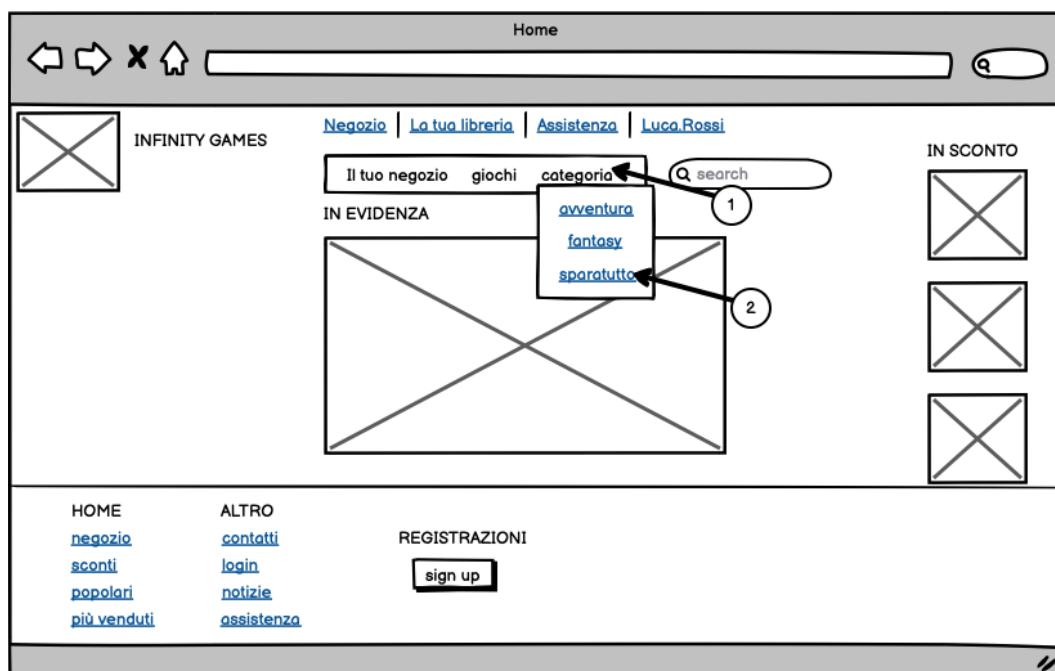
Acquisto Prodotto dal Carrello



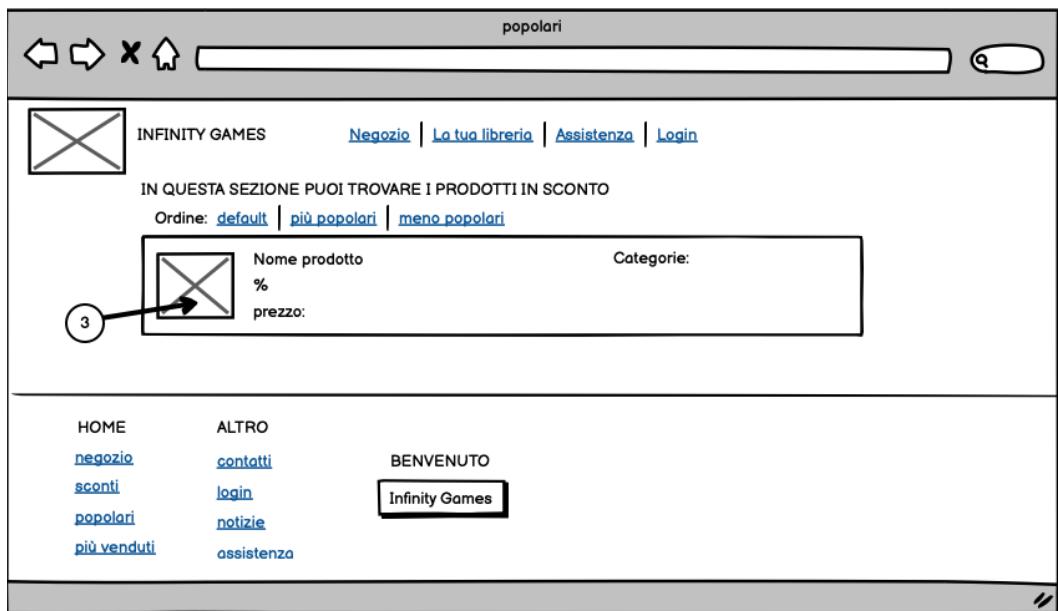
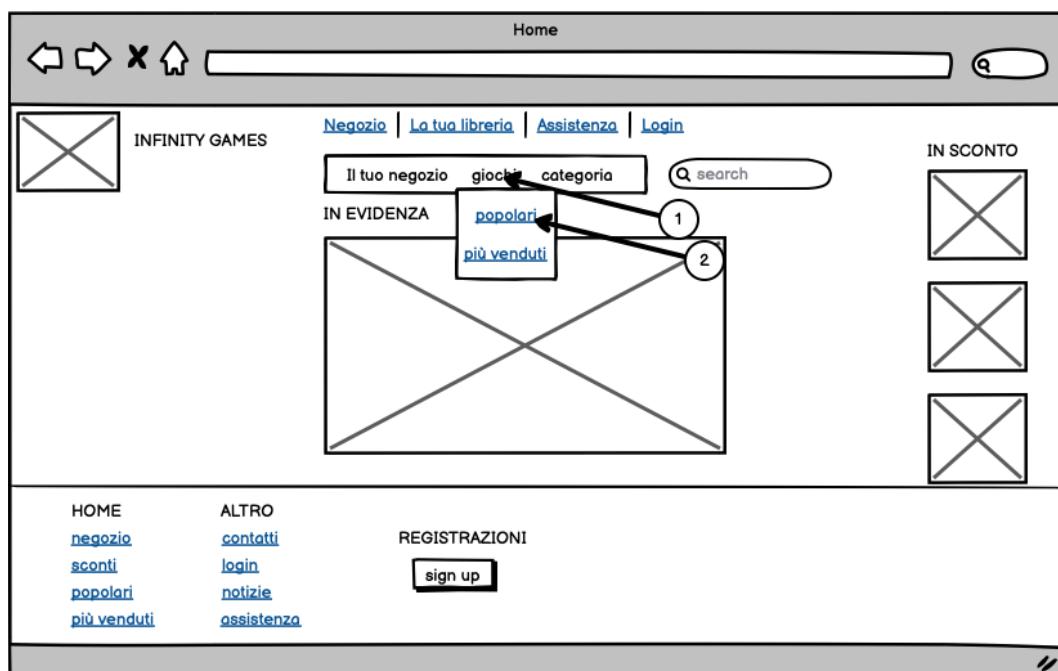
Visualizza Ordini Effettuati



Sfoglia Videogiochi per Categoría



Visualizza pagina prodotti tramite Popolari



Prodotto

INFINITY GAMES [Negozio](#) | [La tua libreria](#) | [Assistenza](#) | [Login](#)

Nome Prodotto Categoria:

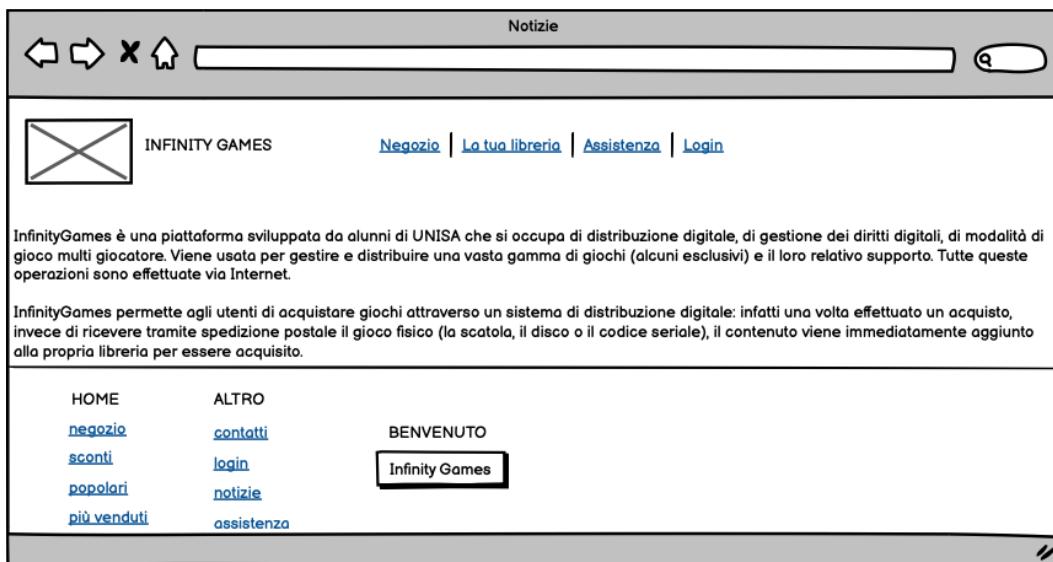
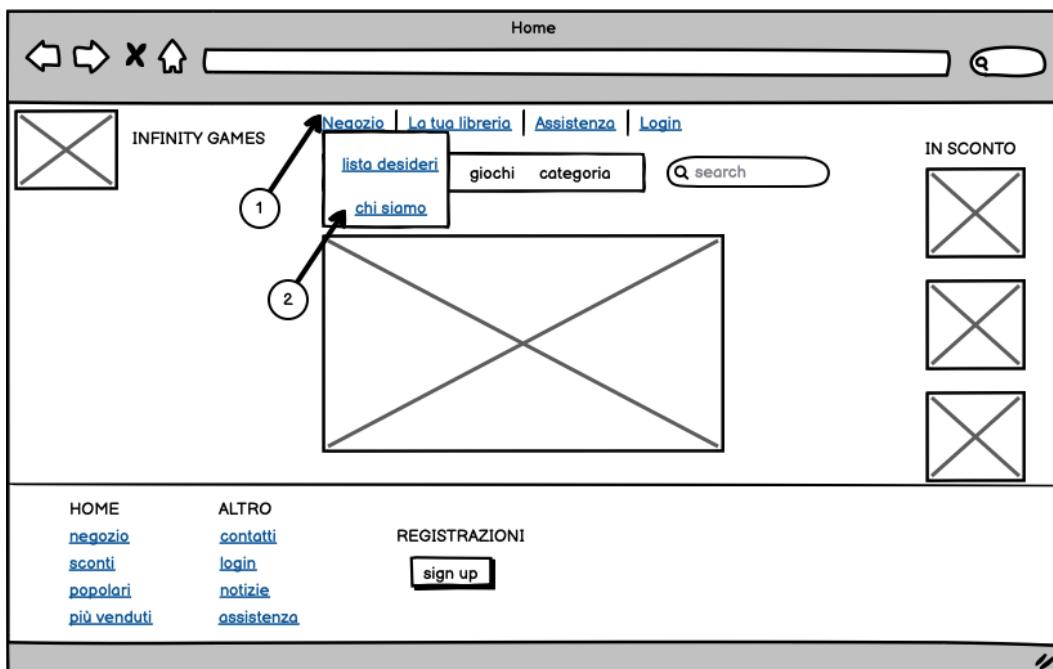
Prezzo : sconto: quantità [aggiungi ai desideri](#)

HOME [negozio](#) [sconti](#) [popolari](#) [più venduti](#)

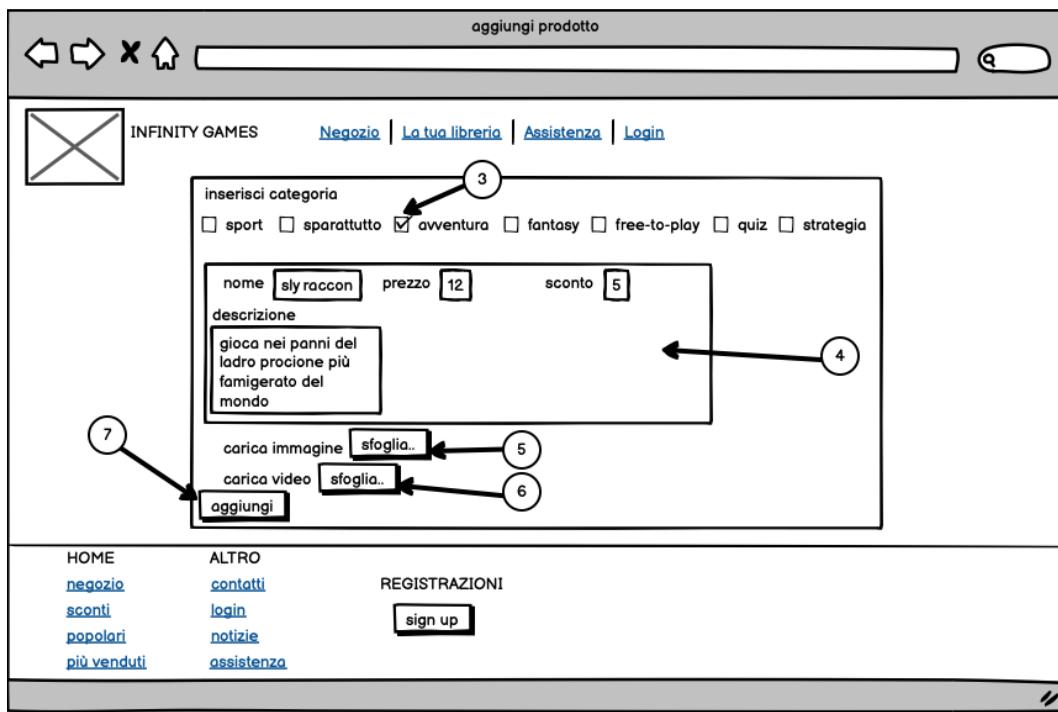
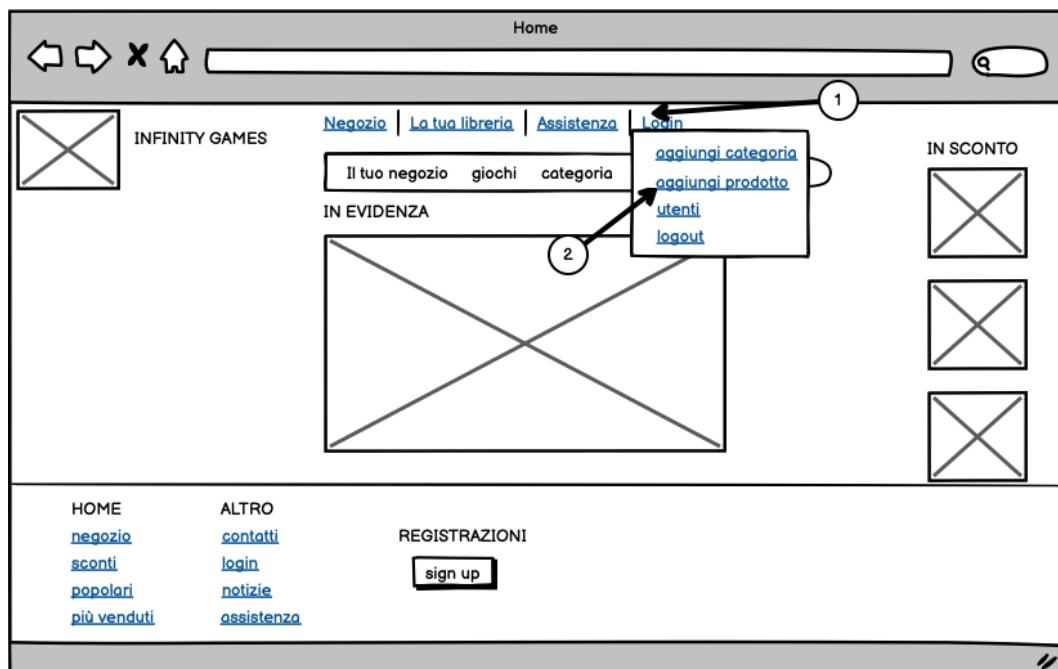
ALTRO [contatti](#) [login](#) [notizie](#) [assistenza](#)

REGISTRAZIONI [sign up](#)

Visualizza Chi Siamo



Aggiungi prodotto da Amministratore



aggiungi prodotto

 INFINITY GAMES [Negozio](#) | [La tua libreria](#) | [Assistenza](#) | [Login](#) 8

aggiungi prodotto

 INFINITY GAMES [Negozio](#) | [La tua libreria](#) | [Assistenza](#) | [Login](#)

inserisci categoria

sport sparattutto avventura fantasy free-to-play quiz strategia

nome	<input type="text" value="sly raccon"/>	prezzo	<input type="text" value="12"/>	sconto	<input type="text" value="5"/>
descrizione					
gioca nei panni del ladro procione più famigerato del mondo					
carica immagine sfoglia... carica video sfoglia... modifica rimuovi					

HOME
[negozi](#)
[sconti](#)
[popolari](#)
[più venduti](#)
ALTRO
[contatti](#)
[login](#)
[notizie](#)
[assistenza](#)
REGISTRAZIONI
[sign up](#)

aggiungi prodotto

 INFINITY GAMES [Negozio](#) | [La tua libreria](#) | [Assistenza](#) | [Login](#)

aggiungi prodotto

 INFINITY GAMES [Negozio](#) | [La tua libreria](#) | [Assistenza](#) | [Login](#)

inserisci categoria

sport sparattutto avventura fantasy free-to-play quiz strategia

nome	<input type="text" value="fifa21"/>	prezzo	<input type="text" value="15"/>	sconto	<input type="text" value="2"/>
descrizione					
simulatore di calcio					
carica immagine sfoglia... carica video sfoglia... aggiorna					

HOME
[negozi](#)
[sconti](#)
[popolari](#)
[più venduti](#)
ALTRO
[contatti](#)
[login](#)
[notizie](#)
[assistenza](#)
REGISTRAZIONI
[sign up](#)

aggiungi prodotto

The screenshot shows a web page with a header bar containing back, forward, stop, and search icons. The title 'INFINITY GAMES' is displayed next to a logo icon. A navigation menu includes links to 'Negozio', 'La tua libreria', 'Assistenza', and 'Login'. Below the header, there is a section titled 'inserisci categoria' with a checked checkbox for 'sport' and several other unchecked categories: sparattutto, avventura, fantasy, free-to-play, quiz, and strategia. A main form area contains fields for 'nome' (filled with 'fifo21'), 'prezzo' (set to '15'), and 'sconto' (set to '2'). There is also a 'descrizione' field containing the text 'simulatore di calcio'. Below this are buttons for 'carica immagine' (with a 'sfoglia...' button), 'carica video' (with a 'sfoglia...' button), 'modifica', and 'rimuovi'. At the bottom of the page, there are two columns of links: 'HOME' (negozio, sconti, popolari, più venduti) and 'ALTRO' (contatti, login, notizie, assistenza). On the right, there is a 'REGISTRAZIONI' section with a 'sign up' button.

Rimuovi prodotto Amministratore

aggiungi prodotto

INFINITY GAMES Negozio | La tua libreria | Assistenza | Login

inserisci categoria

sport sparattutto avventura fantasy free-to-play quiz strategia

nome prezzo sconto

descrizione
gioca nei panni del ladro procione più famigerato del mondo

carica immagine

carica video

1

HOME ALTRO REGISTRAZIONI

[negozi](#) [contatti](#) [sign up](#)

[sconti](#) [login](#)

[popolari](#) [notizie](#)

[più venduti](#) [assistenza](#)

aggiungi prodotto

INFINITY GAMES Negozio | La tua libreria | Assistenza | Login

inserisci categoria

sport sparattutto avventura fantasy free-to-play quiz strategia

nome prezzo sconto

descrizione
gioca nei panni del ladro procione più famigerato del mondo

se si è sicuri di volerlo rimuovere

2

carica immagine

carica video

HOME ALTRO REGISTRAZIONI

[negozi](#) [contatti](#) [sign up](#)

[sconti](#) [login](#)

[popolari](#) [notizie](#)

[più venduti](#) [assistenza](#)



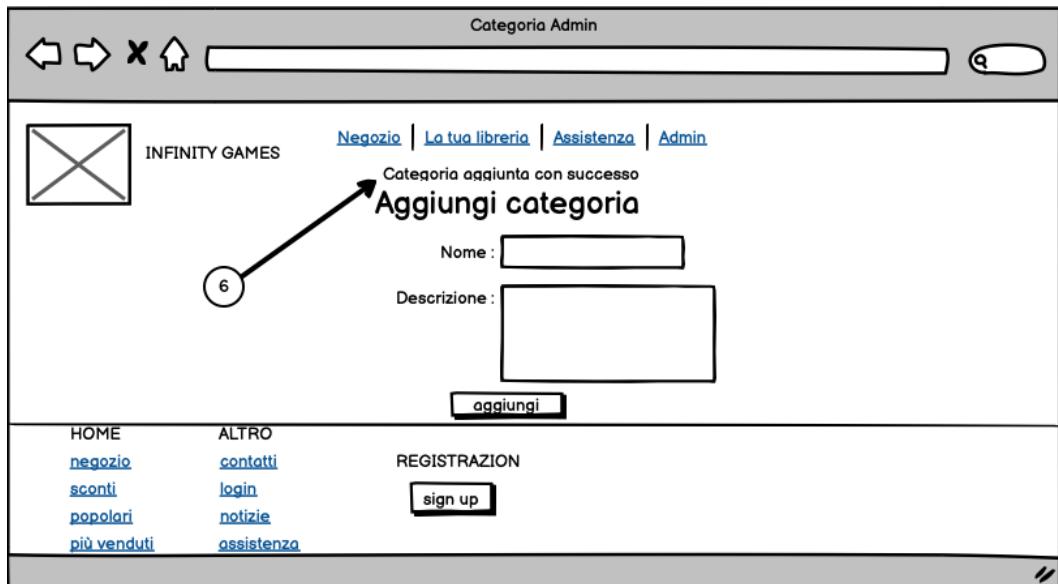
Modifica informazioni prodotto da Amministratore

Aggiungi Categoria da Amministratore

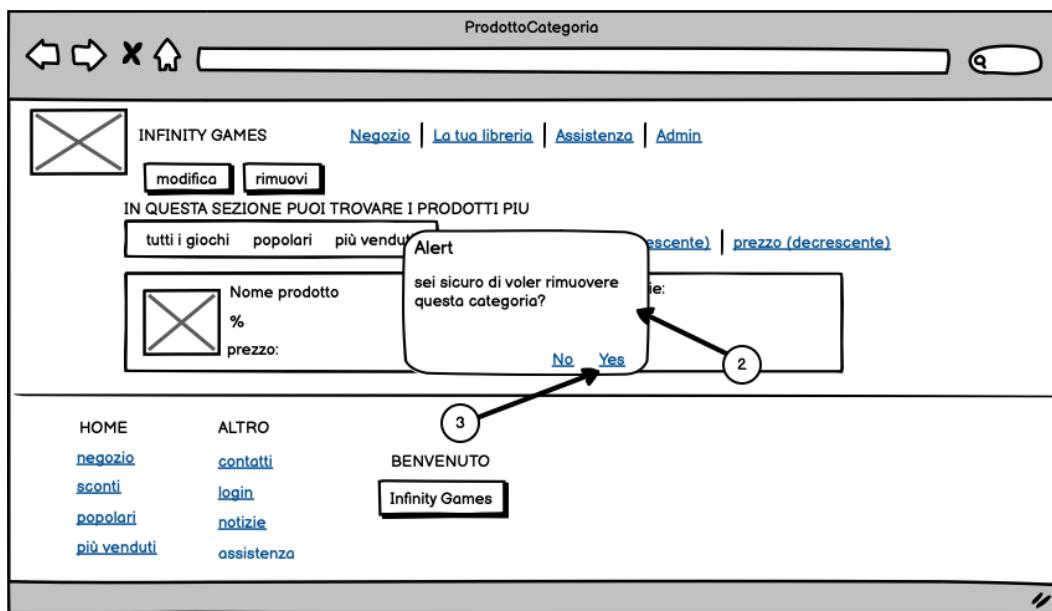
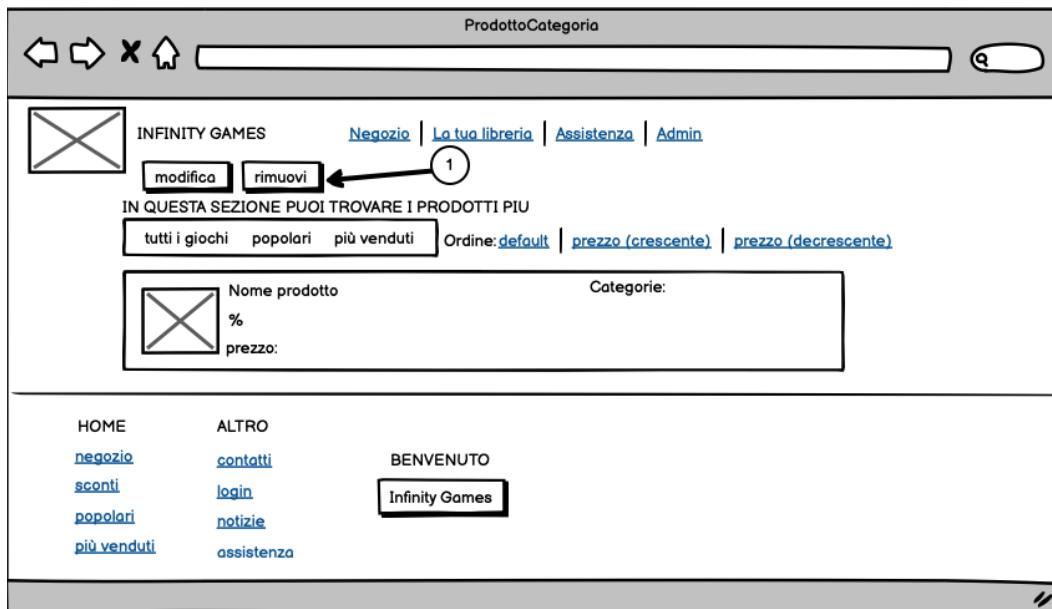
The screenshot shows the Infinity Games website's Admin panel. At the top, there are two header sections: 'Home' and 'Categoria Admin', each with a back arrow, forward arrow, close button, and a search bar.

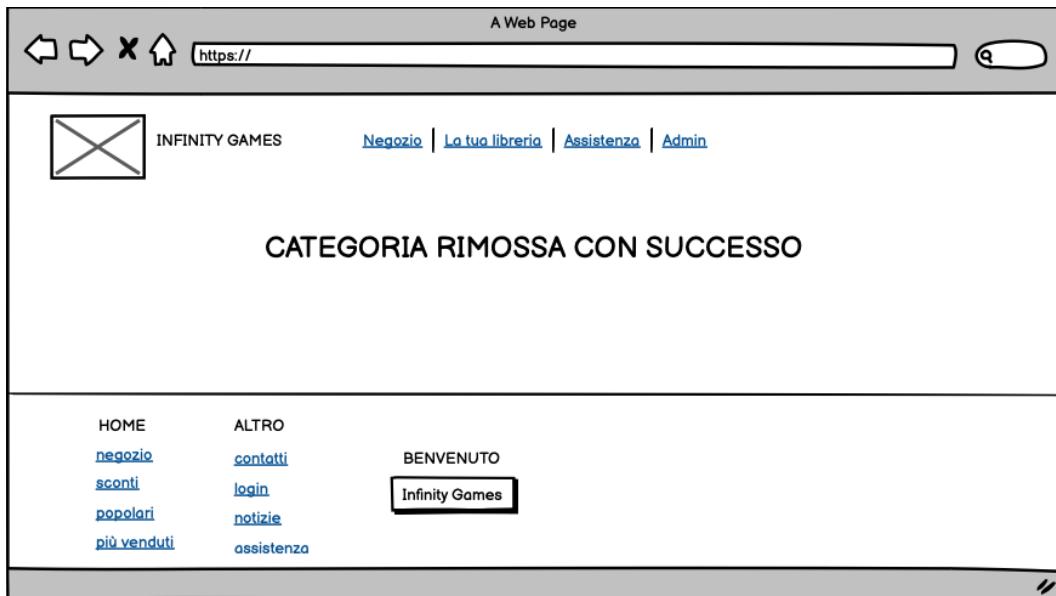
The main content area is titled 'Aggiungi categoria' (Add category). It contains two input fields: 'Nome:' (Name:) with a placeholder box labeled '3' and 'Descrizione:' (Description:) with a placeholder box labeled '4'. Below these fields is a large 'aggiungi' (add) button labeled '5'.

At the bottom of the page, there are navigation links for 'HOME' (negozio, sconti, popolari, più venduti), 'ALTRO' (contatti, login, notizie, assistenza), and 'REGISTRAZION' (sign up).

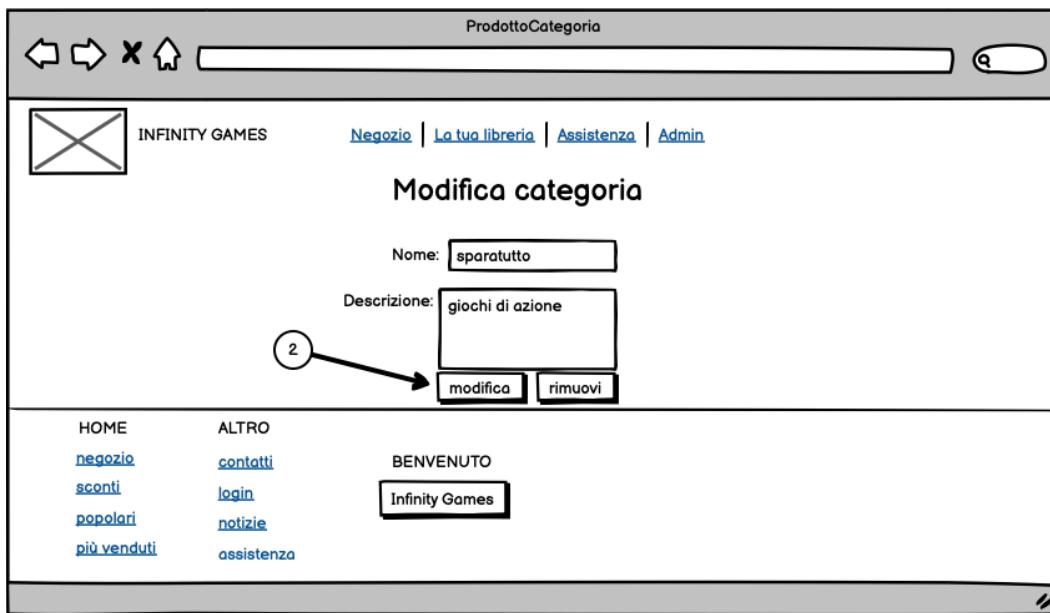
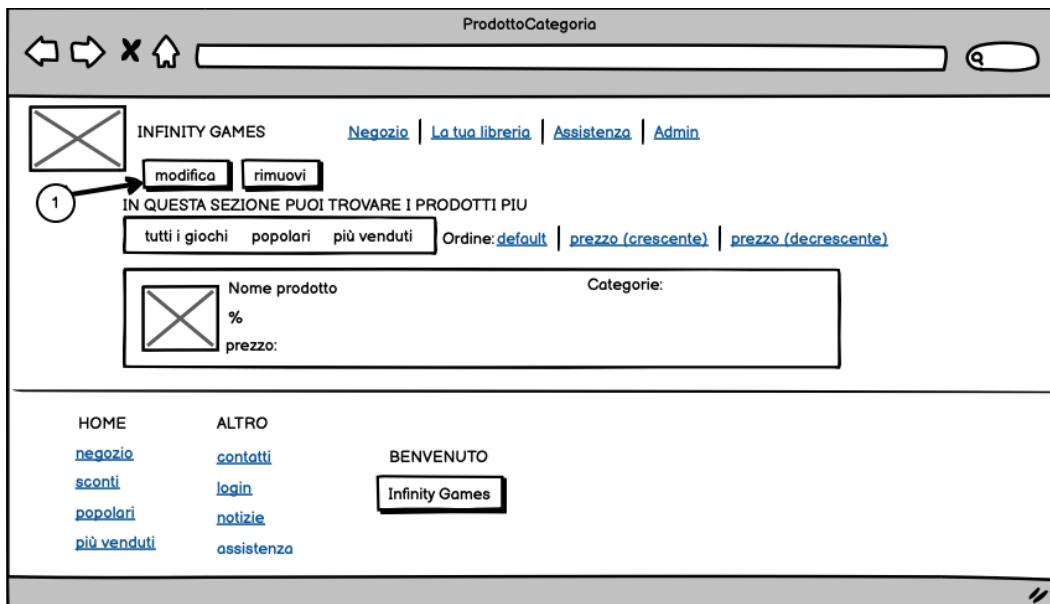


Rimuovi Categoria da Amministratore





Modifica categoria da Amministratore



ProdottoCategoria

INFINITY GAMES

Negozi | La tua libreria | Assistenza | Admin

Modifica categoria

modifica categoria avvenuta con successo

Nome: 3

Descrizione:

HOME ALTRO

[negozi](#) [contatti](#) BENVENUTO

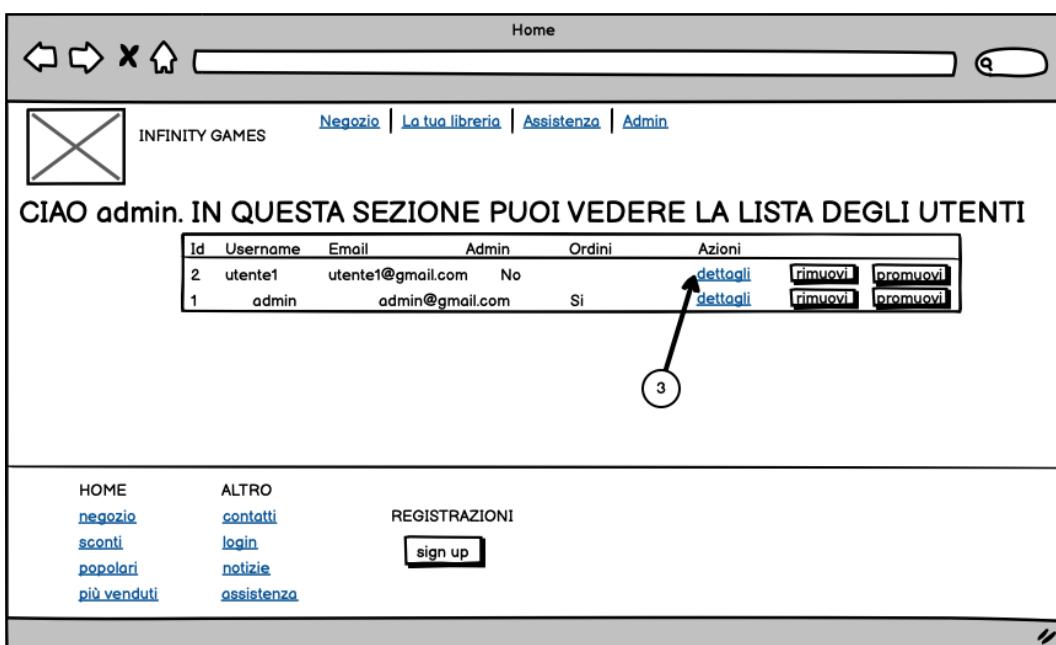
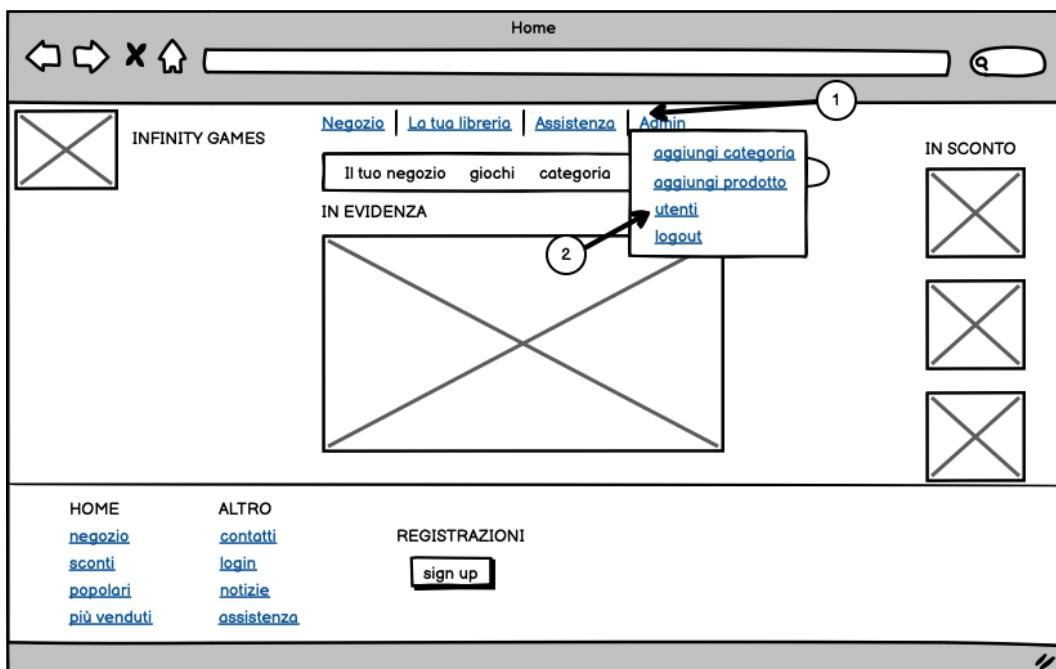
[sconti](#) [login](#)

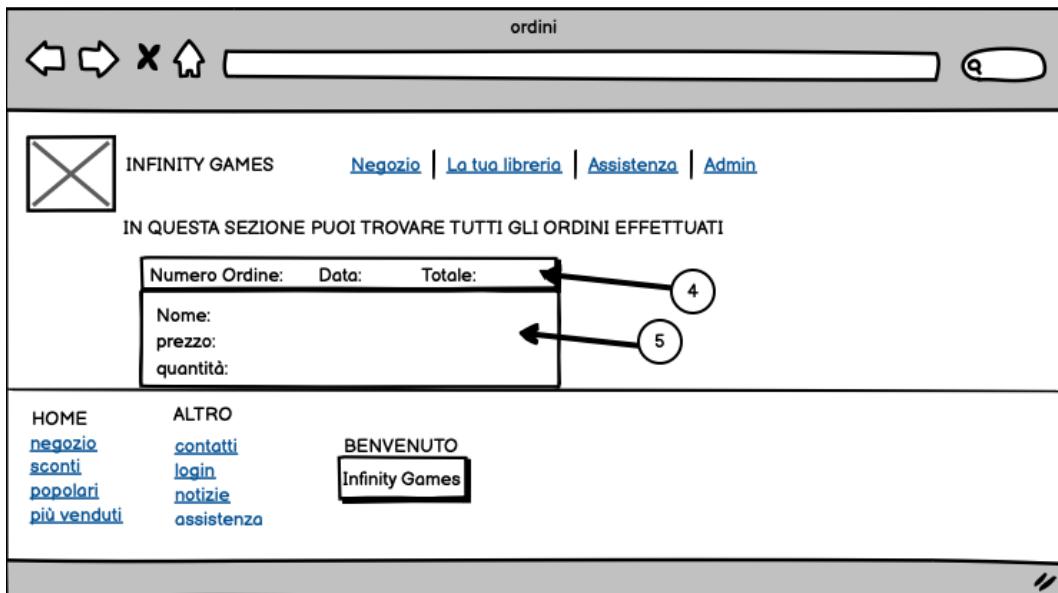
[popolari](#) [notizie](#)

[più venduti](#) [assistenza](#)

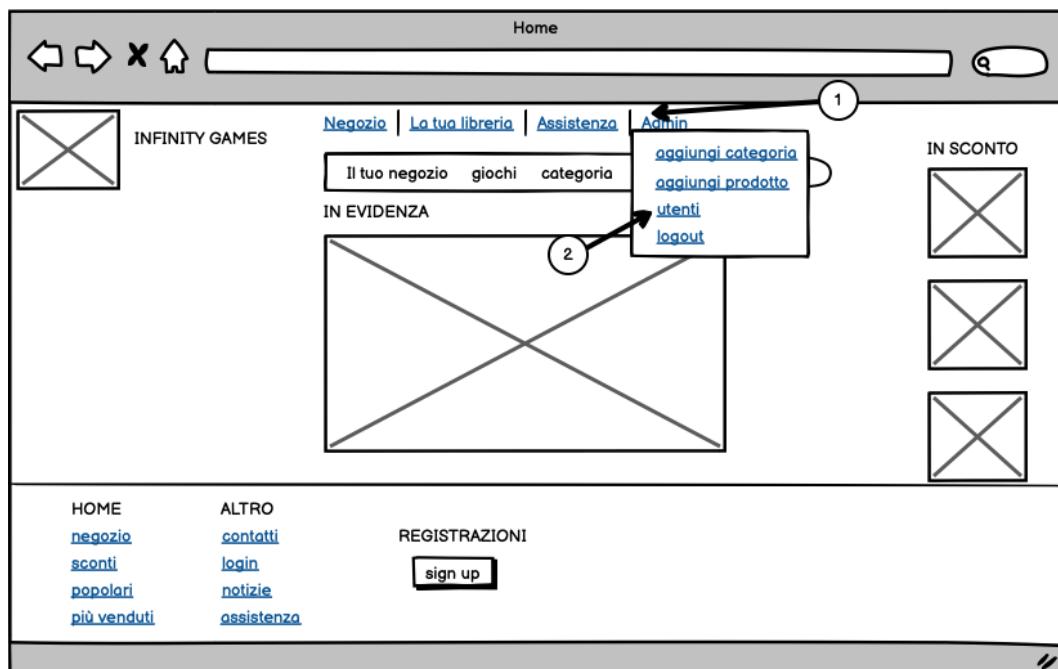
Infinity Games

Visualizza Ordini Utente da Amministratore





Promozione Utente ad Amministratore



Home

INFINITY GAMES

Negozio | La tua libreria | Assistenza | Admin

Utente promosso con successo 

CIAO admin. IN QUESTA SEZIONE PUOI VEDERE LA LISTA DEGLI UTENTI

ID	Username	Email	Admin	Ordini	Azioni
2	utente1	utente1@gmail.com	Si	dettagli	rimuovi promuovi
1	admin	admin@gmail.com	Si	dettagli	rimuovi promuovi

HOME ALTRO

[negozi](#) [contatti](#) REGISTRAZIONI

[sconti](#) [login](#) [sign up](#)

[popolari](#) [notizie](#)

[più venduti](#) [assistenza](#)

Declassa Utente Amministratore

Home

INFINITY GAMES

Negozi | La tua libreria | Assistenza | Admin

CIAO admin. IN QUESTA SEZIONE PUOI VEDERE LA LISTA DEGLI UTENTI

ID	Username	Email	Admin	Ordini	Azioni
2	utente1	utente1@gmail.com	Si	dettagli	degrado
1	admin	admin@gmail.com	Si	dettagli	rimuovi promuovi

HOME ALTRO

negozio contatti REGISTRAZIONI

sconti login sign up

popolari notizie

più venduti assistenza

Home

INFINITY GAMES

Negozi | La tua libreria | Assistenza | Admin

CIAO admin. IN QUESTA SEZIONE PUOI VEDERE LA LISTA DEGLI UTENTI

ID	Username	Email	Admin	Ordini	Azioni
2	utente1	utente1@gmail.com	No	dettagli	rimuovi promuovi
1	admin	admin@gmail.com	Si	dettagli	rimuovi promuovi

HOME ALTRO

negozio contatti REGISTRAZIONI

sconti login sign up

popolari notizie

più venduti assistenza

Rimuovi Utente

Home

INFINITY GAMES

Negozi | La tua libreria | Assistenza | Admin

CIAO admin. IN QUESTA SEZIONE PUOI VEDERE LA LISTA DEGLI UTENTI

ID	Username	Email	Admin	Ordini	Azioni
2	utente1	utente1@gmail.com	No	No	dettagli rimuovi promuovi
1	admin	admin@gmail.com	Si	Si	dettagli rimuovi promuovi

1

HOME ALTRO

[negozi](#) [contatti](#) REGISTRAZIONI
[sconti](#) [login](#) [sign up](#)
[popolari](#) [notizie](#)
[più venduti](#) [assistenza](#)

Home

INFINITY GAMES

Negozi | La tua libreria | Assistenza | Admin

Utente rimosso con successo 2

CIAO admin. IN QUESTA SEZIONE PUOI VEDERE LA LISTA DEGLI UTENTI

ID	Username	Email	Admin	Ordini	Azioni
1	admin	admin@gmail.com	Si	Si	dettagli rimuovi promuovi

HOME ALTRO

[negozi](#) [contatti](#) REGISTRAZIONI
[sconti](#) [login](#) [sign up](#)
[popolari](#) [notizie](#)
[più venduti](#) [assistenza](#)

4. GLOSSARIO

Activity Diagram (ACTD): diagramma che descrive un processo, identificando le variazioni di stato al verificarsi di alcune condizioni. Più precisamente gli activity diagram modellano situazioni in cui si svolgono una o più funzioni.

Amministratore: Utilizza il sistema per la gestione degli utenti, dei prodotti e della piattaforma.

Class Diagram(CD): Diagramma che consente di descrivere tipi di entità, con le loro caratteristiche ed eventuali tipi di relazioni.

Piattaforma: Definisce l'insieme delle funzionalità fornite dal sistema attraverso l'applicazione web.

RAD(Requirement Analysis Document): documento contenente informazioni inerenti al sistema da realizzare raccolte durante la fase di Requirement Analysis e Requirement Elicitation.

Sequence Diagram(SD): Descrizione grafica degli oggetti che partecipano ad un caso d'uso, costruendo un grafo aciclico direzionato.

Sistema: Definisce la totalità delle componenti dal punto di vista strutturale/implementativo.

State Chart Diagram(SCD): Diagramma che mostra gli stati che sono assunti dall'entità o classe in risposta ad eventi esterni. L'evento è la descrizione dell'azione che comporta il cambiamento di stato, l'azione è l'evento che ne consegue,

Use Case(UC): Tecnica usata nei processi di ingegneria del software per effettuare in maniere esaustiva e non ambigua, la raccolta dei requisiti al fine di produrre software di qualità.

Utente Registrato: Un utilizzatore del sistema registrato.

Utente non registrato: Utente che visualizza informazioni.