



**Università Degli Studi Di Salerno**

Progetto di Ingegneria del software 2018/2019

Requirements Analysis Document

Immagine che contiene oggetto

Descrizione generata automaticamenteSommario

[Problem Statement 3](#_Toc533953950)

[Situazione Corrente 3](#_Toc533953951)

[Scenari 4](#_Toc533953952)

[SC\_1: Acquisto Prodotti 4](#_Toc533953953)

[Requisiti funzionali e non funzionali 6](#_Toc533953954)

[Requisiti funzionali 6](#_Toc533953955)

[Requisiti non funzionali 7](#_Toc533953956)

[Target environment 8](#_Toc533953957)

[Casi d’uso 8](#_Toc533953958)

[Gestione Utente 8](#_Toc533953959)

[UC\_1: Effettuare registrazione 8](#_Toc533953960)

[UC\_2: Errore registrazione 9](#_Toc533953961)

[UC\_3: Confermare la registrazione 10](#_Toc533953962)

[UC\_4: Errore conferma registrazione 10](#_Toc533953963)

[UC\_5: Login 11](#_Toc533953964)

[UC\_6: Errore login 11](#_Toc533953965)

[UC\_7: Effettuare logout 12](#_Toc533953966)

[UC\_8: Accedere all’area personale 12](#_Toc533953967)

[UC\_9: Modificare dati personali 13](#_Toc533953968)

[Gestione Carrello 13](#_Toc533953969)

[UC\_10: Accedere al carrello 14](#_Toc533953970)

[UC\_11: Aggiungere prodotto al carrello 14](#_Toc533953971)

[UC\_12: Eliminazione prodotto dal carrello 14](#_Toc533953972)

[UC\_13: Modificare la quantità di un prodotto nel carrello 15](#_Toc533953973)

[Gestione Ordini 15](#_Toc533953974)

[UC\_14: Effettuare ordine 16](#_Toc533953975)

[UC\_15: Accedere alla lista degli ordini effettuati 16](#_Toc533953976)

[UC\_16: Ricercare ordini effettuati dagli utenti 16](#_Toc533953977)

[UC\_17: Annullare ordine 17](#_Toc533953978)

[UC\_18: Visualizzare la lista degli ordini 17](#_Toc533953979)

[UC\_19: Ricerca di un ordine 17](#_Toc533953980)

[UC\_20: Cambiare lo stato di un ordine 18](#_Toc533953981)

[UC\_21: Inserire tracking id in un ordine 18](#_Toc533953982)

[Gestione Catalogo 19](#_Toc533953983)

[UC\_22: Visualizzare catalogo 19](#_Toc533953984)

[UC\_23: Ricercare un gioco 19](#_Toc533953985)

[UC\_24: Inserire un gioco nel catalogo 20](#_Toc533953986)

[UC\_25: Eliminare un gioco 20](#_Toc533953987)

[UC\_26: Modificare informazioni su un prodotto 20](#_Toc533953988)

[UC\_27: Accedere alla gestione del catalogo 21](#_Toc533953989)

[UC\_28: Visualizzare i giochi per piattaforma 21](#_Toc533953990)

[UC\_29: Visualizzare i giochi per genere 22](#_Toc533953991)

[Sequence Diagram 22](#_Toc533953992)

[Gestione Utente 22](#_Toc533953993)

[Login 23](#_Toc533953994)

[Logout 23](#_Toc533953995)

[Registrazione 24](#_Toc533953996)

[Conferma registrazione 24](#_Toc533953997)

[Modifica area personale 25](#_Toc533953998)

[Visualizza area personale 25](#_Toc533953999)

[Gestione Carrello 26](#_Toc533954000)

[Accedere al carrello 26](#_Toc533954001)

[Aggiungere prodotto nel carrello 26](#_Toc533954002)

[Eliminazione prodotto dal carrello 27](#_Toc533954003)

[Modificare quantità prodotti nel carrello 27](#_Toc533954004)

[Gestione Ordini 28](#_Toc533954005)

[Ricercare ordini effettuati degli utenti 28](#_Toc533954006)

[Ricercare un gioco 28](#_Toc533954007)

[Visualizzare catalogo 29](#_Toc533954008)

[Visualizzare i giochi per genere 29](#_Toc533954009)

[Visualizzare i giochi per piattaforma 30](#_Toc533954010)

[Accedere alla lista degli ordini effettuati 30](#_Toc533954011)

[Annullare ordine 31](#_Toc533954012)

[Cambiare lo stato di un ordine 31](#_Toc533954013)

[Effettuare ordine 32](#_Toc533954014)

[Inserire tracking id in un ordine 32](#_Toc533954015)

[Ricerca di un ordine 33](#_Toc533954016)

[Visualizzare la lista degli ordini 33](#_Toc533954017)

[Gestione Catalogo 34](#_Toc533954018)

[Accesso alla gestione del catalogo 34](#_Toc533954019)

[Inserire gioco 34](#_Toc533954020)

[Eliminare un gioco 35](#_Toc533954021)

[Modificare informazioni su un gioco 35](#_Toc533954022)

[Class Diagram 35](#_Toc533954023)

[Navigation Path 36](#_Toc533954024)

[Login 36](#_Toc533954025)

[Registrazione 37](#_Toc533954026)

[Gestione carrello 37](#_Toc533954027)

[Gestione ordini (cliente) 37](#_Toc533954028)

[Gestione ordini (Gestore ordini) 38](#_Toc533954029)

[Gestione catalogo (Visitatore) 38](#_Toc533954030)

[Gestione catalogo (Gestore catalogo) 39](#_Toc533954031)

[Screen Mockup 40](#_Toc533954032)

[Homepage 40](#_Toc533954033)

[Homepage utente autenticato 41](#_Toc533954034)

[Carrello 42](#_Toc533954035)

[Catalogo 43](#_Toc533954036)

[Pagina prodotto 45](#_Toc533954037)

[Homepage gestore ordini 46](#_Toc533954038)

[Homepage gestore catalogo 47](#_Toc533954039)

# Problem Statement

## Situazione Corrente

Ad oggi per acquistare un videogioco è necessario recarsi in un negozio fisico. Tali possono presentare alcune criticità:

* Non sempre sono facilmente raggiungibili
* Per verificare la disponibilità di un gioco, è necessario recarsi fisicamente al negozio
* Bisogna fare la fila
* Nel caso in cui un gioco non fosse disponibile, il negozio impiegherebbe tempi lunghi per ottenere il titolo, inoltre sarà necessario recarsi al negozio per prelevarlo.
* Il negozio raggiunge soltanto la comunità locale

## Scenari

### SC\_1: Acquisto Prodotti

|  |
| --- |
| *Nome Scenario:* Acquisto prodotti  *Attori:* marco: Acquirente, nicola: GestoreOrdine |
| * Il giorno 8 Ottobre 2018 Marco ha intenzione di acquistare il videogioco *Assassin’s Creed* per PS4dal sito GamesHub. * Marco si collega al sito GamesHub e visualizza l’homepage. * Nell’homepage sono presenti degli slider che mostrano i giochi più recenti e quelli più economici oltre a una sezione dove vengono elencati un sottoinsieme dei giochi del catalogo. * Marco inserisce nel campo di ricerca della navbar *Assassin’s Creed*. * Gli vengono mostrate tutte le versioni (PS4, PS3, XBOX ONE, PC) del gioco *Assassin’s Creed* disponibili per l’acquisto. * Per ogni versione del gioco Marco visualizza il nome, il prezzo, l’immagine e la piattaforma. * Marco clicca sul nome del gioco *Assassin’s Creed* per PS4 e viene reindirizzato alla pagina del gioco*.* * Nella pagina del gioco, Marco visualizza le informazioni così come riportate in *Figura 1*.   Figura 1. Pagina del gioco   * Marco seleziona 1 in Quantità e clicca su “*Aggiungi al carrello*” e viene reindirizzato alla pagina del carrello. * Nella barra in alto, sull’icona del carrello compare il numero 1, che indica che *Assassin’s Creed* è stato inserito nel carrello. * Nella pagina del carrello, Marco visualizza il nome del gioco, l’immagine, il prezzo, la piattaforma, la quantità e due pulsanti: un pulsante per eliminare il prodotto dal carrello, l’altro per procedere con l’acquisto. * Marco clicca sul pulsante “*acquista”.* * Il sistema conduce Marco verso la pagina di login. * Nella pagina del login Marco visualizza due campi, username e password, oltre al pulsante “login” e un pulsante “crea un account”. * Poichè Marco non è ancora registrato, preme sul pulsante “crea un account”. * Viene reindirizzato nella pagina di registrazione e inserisce i suoi dati:   - *nome:* Marco  - *cognome:* Arechi  - *username:* marco28  - *numero di telefono:* 339 2876004  - *indirizzo:* via Vittorio Emanuele, 2  - *Comune:* Salerno  - *Provincia:* SA  - *password:* mArcoarechi192  - *e-mail:* marco.arechi@gmail.com  - *codice fiscale*: RCHMRC95B26H703T  - *data di nascita:* 26/02/1995  - *sesso:* M   * Il sistema effettua dei controlli sulla validità dei dati inseriti e informa Marco che è possibile procedere con la registrazione. * Marco clicca sul tasto “registrati”. * Il sistema provvede a inviare un’e-mail alla casella postale inserita da Marco contenente un link per confermare la registrazione. * Il sistema indirizza Marco verso una pagina in cui viene mostrato il messaggio “GamesHub ti ha inviato un’email all’indirizzo [marco.arechi@gmail.com](mailto:marco.arechi@gmail.com) contenente un link per completare la registrazione” * Marco accede alla sua casella postale [marco.arechi@gmail.com](mailto:marco.arechi@gmail.com). * Marco individua l’e-mail ricevuta da GamesHub e la visualizza. * Marco clicca sul link presente all’interno della mail per effettuare la conferma della registrazione. * Il sistema indirizza Marco verso una pagina in cui è mostrato il messaggio “Registrazione completata”. * Dopo 5 secondi, Marco viene riportato nel login. * Marco inserisce username e password e clicca su “Login”. * Dopo aver effettuato il login, Marco viene riportato nell’homepage. * Marco accede al carrello e preme sul tasto “acquista”. * Viene reindirizzato nella pagina di scelta del tipo di spedizione (rapida, standard) e sceglie la spedizione rapida. * Nella stessa pagina vengono visualizzate le informazioni relative alla spedizione (data consegna prevista, costo). * Marco clicca su “Procedi” che lo conduce verso la pagina di pagamento con carta di credito. * Inserisce il numero della carta di credito, il CVV e la data di scadenza. * Marco clicca sul pulsante “Paga” * Il sistema verifica i dati della carta e permette a Marco di procedere con l’acquisto. * Il sistema salva i dati della carta di credito. * Marco visualizza la pagina di conferma del pagamento del suo ordine. * Marco clicca su “Conferma pagamento” e viene reindirizzato in una pagina dove sono presenti i dati dell’ordine effettuato. * Nicola, il gestore degli ordini, visualizza una pagina contenente tutti gli ordini con stato accettato. * Nicola visualizza le informazioni del primo ordine della lista (quello di Marco):   *- id:* 31  - *indirizzo spedizione:* via Vittorio Emanuele, 2 Salerno (SA)  - *tipo di spedizione:* rapida  - *prodotti:* Assassin’s Creed (quantità: 1)   * Nicola cambia lo stato dell’ordine di Marco da “Accettato” a “In preparazione”. * Il sistema riduce di 1 la quantità disponibile di Assassin’s Creed dal database. * L’ordine passa nella lista degli ordini “In preparazione”. * Nicola prepara il pacco relativo all’ordine di Marco. * Nicola chiama il corriere Bartolini che passerà a ritirare il pacco il giorno successivo. * Marco accede alla pagina “I miei ordini” tramite l’apposito tasto presente nella navbar. * In tale pagina visualizza il suo ordine:   - Stato ordine: in preparazione.  - Riepilogo: prezzo (19.99 €), quantità (1) e nome prodotto (Assassin’s Creed).  - Indirizzo spedizione (via Vittorio Emanuele, 2 Salerno (SA))  - Data di consegna prevista: 10/10/2018  - Tasto annulla ordine (presente fino a quando lo stato dell’ordine non è “in preparazione”)  - Tasto visualizza fattura (abilitato dopo che lo stato dell’ordine è “spedito”).   * Il giorno seguente 9/10/2018, il corriere passa per la sede, ritira il pacco e rilascia un codice di tracking univoco “ABC123SS9A71” a Nicola. * Nicola accede alla pagina degli ordini. * Seleziona tramite un filtro tutti gli ordini con lo stato “in preparazione” * Nicola visualizza tutti gli ordini con lo stato “in preparazione” e seleziona l’ordine di Marco. * Nicola inserisce il codice di tracking nel campo tracking riferito all’ordine di Marco e cambia lo stato dell’ordine con “spedito”. * Marco accede alla pagina i miei ordini e visualizza oltre alle informazioni relative al suo ordine, il nuovo campo tracking id con un link che lo indirizza alla pagina tracking del pacco. * Il 10 ottobre il pacco viene consegnato dal corriere all’ indirizzo inserito da Marco(via Vittorio Emanuele, 2 Salerno (SA)). * Marco preme sul pulsante “Fattura” nella pagina “I miei ordini” e visualizza la fattura relativa al suo ordine. |

## Requisiti funzionali e non funzionali

Immagine che contiene interni

Descrizione generata automaticamente

### Requisiti funzionali

Visitatore deve avere la possibilità di:

1. Registrarsi sul sito web
2. Confermare la registrazione
3. Effettuare il login
4. Accedere al carrello
5. Aggiungere prodotti nel carrello
6. Eliminare prodotti nel carrello
7. Modificare la quantità di un prodotto nel carrello
8. Visualizzare il catalogo
9. Visualizzare i giochi per piattaforma
10. Visualizzare i giochi per genere
11. Ricercare un gioco in base ad una parole chiave

L’utente registrato deve avere la possibilità di:

1. Effettuare il logout

Cliente deve avere la possibilità di :

1. Accedere alla propria area personale
2. Modificare i dati personali
3. Effettuare ordine
4. Annullare un ordine
5. Ricercare un ordine in base al nome del gioco acquistato
6. Accedere alla lista degli ordini effettuati

Il gestore del catalogo deve avere la possibilità di:

1. Modificare informazioni di un prodotto
2. Accedere alla pagina di gestione del catalogo
3. Inserire un gioco nel catalogo
4. Eliminare un gioco dal catalogo

Il gestore degli ordini deve avere la possibilità di:

1. Visualizzare la lista degli ordini
2. Ricercare un ordine effettuato da un utente
3. Cambiare lo stato di un ordine
4. Inserire Tracking ID di un ordine

### Requisiti non funzionali

*Sicurezza:*

1. I dati sensibili degli utenti che si registrano sul sito web devono essere criptati.
2. Evitare che intrusi sfruttino le vulnerabilità del database attraverso le SQL injection.

*Interfaccia utente:*

1. Il sistema utilizza interfacce grafiche supportate da i dispositivi mobili.
2. Le interfacce saranno diverse per categoria di utente. Ogni interfaccia presenterà solo le operazioni che competono una determinata categoria.

*Usabilità:*

1. Consente tramite un menu contestuale di accedere ad ogni altra pagina.
2. Utilizzo di colori che permettano all’utente di individuare facilmente aree del sito web che vengono utilizzate frequentemente. Tipo: area personale, carrello.

*Prestazioni del sistema:*

1. Non vi sono vincoli di prestazioni visto che il sistema è di natura web‐oriented: i tempi di risposta sono legati alla latenza del collegamento Internet.

*Disponibilità:*

1. È sempre possibile accedere al sistema. Esso sarà attivo 24h su 24 e 7 giorni su 7.

## Target environment

Verrà utilizzato come web server Tomcat e il sito web sarà compatibile con i browser più utilizzati attualmente ( [Google Chrome](https://it.wikipedia.org/wiki/Google_Chrome), [Internet Explorer](https://it.wikipedia.org/wiki/Internet_Explorer), [Mozilla Firefox](https://it.wikipedia.org/wiki/Mozilla_Firefox" \o "Mozilla Firefox), [Microsoft Edge](https://it.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Edge) (uscito con [Windows 10](https://it.wikipedia.org/wiki/Windows_10)), [Safari](https://it.wikipedia.org/wiki/Safari_(browser)), [Opera](https://it.wikipedia.org/wiki/Opera_(browser)) e [Maxthon](https://it.wikipedia.org/wiki/Maxthon" \o "Maxthon)).

# Casi d’uso

## Gestione Utente



### UC\_1: Effettuare registrazione

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | **Effettuare registrazione** |
| Attori partecipanti | Iniziato da: Visitatore |
| Flusso di eventi | 1. L’utente clicca sul pulsante “registrati” 2. Il sistema indirizza l’utente verso la pagina di registrazione, dove viene mostrata una form con dei campi obbligatori in cui bisogna inserire: *nome, cognome, username, numero di telefono, indirizzo, comune, provincia, password, e-mail, codice fiscale, data di nascita, sesso.* 3. L’utente inserisce i dati negli appositi campi e preme su “conferma registrazione”. 4. Il sistema effettua la validazione dei dati inseriti. Se i dati inseriti sono corretti, il sistema invia un’e-mail all’utente con un link per confermare la registrazione. |
| Condizioni d’entrata | L’utente non si è autenticato |
| Condizioni d’uscita | Il sistema invia un’e-mail contenente un link per confermare la registrazione all’email inserita dall’utente nella campo *e-mail* della form. |
| Eccezioni | Durante la validazione dei dati nel passo 4 se si verifica uno di questi casi:  - L’utente inserisce un username già presente nel database del sistema.  - L’utente inserisce una password non valida  -L’email inserita dall’utente è già stata utilizzata per un’altra registrazione.  Allora questo caso d’uso viene esteso dal caso d’uso *Errore registrazione*. |

### UC\_2: Errore registrazione

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | **Errore registrazione** |
| Attori partecipanti | Iniziato da: Sistema |
| Flusso di eventi | 1. Il sistema mostra un messaggio d’errore all’utente. 2. L’utente visualizza il messaggi d’errore sotto i campi dove ha inserito dati errati. 3. A seconda del campo in cui ha inserito i dati errati (email, password, username), l’utente inserisce nuovamente i dati nei rispettivi campi e clicca sul pulsante “registrati”. 4. Il sistema effettua la validazione dei dati inseriti. Se i dati inseriti sono corretti, il sistema invia un’e-mail all’utente con un codice per confermare la registrazione. |
| Condizioni d’entrata | Questo caso d’uso estende il caso d’uso *Registrazione* e viene chiamato quando si verifica uno di questi casi:  - L’utente inserisce un username già presente nel database del sistema.  - L’utente inserisce una password non valida  -L’email inserita dall’utente è già stata utilizzata per un’altra registrazione. |
| Condizioni d’uscita | Il sistema invia un’e-mail contenente un link per confermare la registrazione all’email inserita dall’utente nella campo *e-mail* della form. |

### UC\_3: Confermare la registrazione

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | **Confermare la registrazione** |
| Attori partecipanti | Iniziato da: Visitatore |
| Flusso di eventi | 1. L’utente accede alla sua casella postale, apre l’e-mail inviata dal sistema. 2. L’utente clicca sul link per effettuare la conferma della registrazione. 3. Il sistema indirizza l’utente verso la pagina in cui viene mostrato il messaggio “Registrazione confermata” e dopo 5 secondi indirizza l’utente verso la pagina di login. |
| Condizioni d’entrata | Il sistema ha inviato un’e-mail contente un link per confermare registrazione all’utente che si è registrato. |
| Condizioni d’uscita | La registrazione è stata confermata. |
| Eccezioni | * Nel passo 2, se l’utente lascia più di 30 minuti dal momento in cui è stata inviata l’e-mail, il link non avrà più alcuna validità e questo caso d’uso verrà esteso da *Errore conferma registrazione*. |

### UC\_4: Errore conferma registrazione

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | **Errore conferma registrazione** |
| Attori partecipanti | Iniziato da: Sistema |
| Flusso di eventi | 1. Il sistema indirizza l’utente verso una pagina in cui viene mostrato il messaggio “Il link non è più valido per confermare la registrazione”. 2. Dopo 30 secondi, il sistema indirizza l’utente verso l’Homepage. 3. L’utente visualizza l’Homepage. |
| Condizioni d’entrata | Questo caso d’uso estende il caso d’uso *Conferma registrazione* e viene chiamato quando l’utente clicca sul link dopo che sono passati 30 minuti dal momento in cui è stata inviata l’email. |
| Condizioni d’uscita | L’utente viene indirizzato all’Homepage. |

### UC\_5: Login

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | **Login** |
| Attori partecipanti | Iniziato da: Visitatore |
| Flusso di eventi | 1. L’utente clicca sul pulsante “login”. 2. ll sistema risponde presentando una schermata contenente il form per l'autenticazione. 3. L’utente inserisce username e la password dell'account nel form e clicca sul pulsante accedi. 4. Il sistema controlla che i dati inseriti siano presenti nel database, l’utente viene autenticato e reindirizzato all’homepage. |
| Condizioni d’entrata | L’utente non è autenticato. |
| Condizioni d’uscita | L'utente è autenticato e visualizza l’homepage. |
| Eccezioni | Se al passo 4:   * l’username inserito non è presente nel database   OR   * la password inserita è errata   allora questo caso d’uso è esteso dal caso d’uso Errore login. |

### UC\_6: Errore login

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | **Errore login** |
| Attori partecipanti | Iniziato da: Sistema. |
| Flusso di eventi | 1. Il sistema genera un messaggio di errore e lo mostra all’utente. 2. L’utente visualizza i messaggi di errore sotto i relativi campi. 3. L’utente inserisce nuovamente l’username e la password dell'account nel form e clicca sul pulsante accedi. 4. Il sistema controlla che i dati inseriti siano presenti nel database, se trova una corrispondenza, l’utente è autenticato e viene reindirizzato all’homepage. |
| Condizioni d’entrata | Questo caso d’uso estende il caso d’uso login e viene chiamato quando:   * l’username inserito non è presente nel database   OR   * la password inserita è errata |
| Condizioni d’uscita | L’utente è autenticato e visualizza l’homepage. |
| Eccezioni | Se al passo 4:   * l’username inserito non è presente nel database   OR   * la password inserita è errata   si riesegue il caso d’uso. |

### UC\_7: Effettuare logout

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | **Effettuare logout** |
| Attori partecipanti | Iniziato da: Utente registrato |
| Flusso di eventi | 1. Questo caso d’uso inizia quando l’utente clicca sul pulsante logout. 2. Il sistema disconnette l’utente che a questo punto non sarà più autenticato. |
| Condizioni d’entrata | L’utente è autenticato e clicca sul pulsante di logout. |
| Condizioni d’uscita | L'utente non è più autenticato. |

### UC\_8: Accedere all’area personale

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | **Accedere all’area personale** |
| Attori partecipanti | Iniziato da: Cliente |
| Flusso di eventi | 1. L’utente clicca sul pulsante “Area Personale” 2. Il sistema mostra una schermata contenente un form con i dati personali all’ utente:   - Nome  - Cognome  - Codice Fiscale  - E-mail  - Numero di Telefono  - Indirizzo |
| Condizioni d’entrata | L’ utente ha effettuato il login |
| Condizioni d’uscita | L’ utente si trova nella propria area personale |

### UC\_9: Modificare dati personali

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | **Modificare dati personali** |
| Attori partecipanti | Iniziato da: Cliente |
| Flusso di eventi | 1. L’utente clicca sul pulsante “Modifica dati” 2. Il sistema mostra una schermata contenente un form con i dati personali modificabili all’ utente :   - E-mail  - Password  - Indirizzo  - Numero di Telefono   1. L’ utente immette i dati e clicca sul pulsante “Conferma dati” 2. Il sistema aggiorna i dati dell’utente e gli notifica l’avvenuta modifica tramite un messaggio. |
| Condizioni d’entrata | L’utente ha effettuato il login  L’utente si trova nella propria area personale |
| Condizioni d’uscita | L’utente ha modificato i suoi dati nel sistema  L’utente si trova nella propria area personale |

## Gestione Carrello



### UC\_10: Accedere al carrello

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | **Accedere al carrello** |
| Attori partecipanti | Iniziato da: Visitatore |
| Flusso di eventi | 1. L’utente clicca sul pulsante della navbar dove è mostrata l’icona del carrello. 2. Il sistema indirizza l’utente verso la pagina del carrello. 3. L’utente visualizza la pagina del carrello. |
| Condizioni d’entrata | L’utente si trova in qualsiasi pagina del sistema. |
| Condizioni d’uscita | L’utente visualizza la pagina del carrello. |

### UC\_11: Aggiungere prodotto al carrello

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | **Aggiungere prodotto al carrello** |
| Attori partecipanti | Iniziato da: Visitatore |
| Flusso di eventi | 1. L’utente seleziona la quantità che intende acquistare e clicca sul pulsante aggiungi al carrello. 2. Il sistema aggiorna l’icona del carrello che indica il numero di prodotti nel carrello aggiungendone una quantità pari a quella selezionata dall’utente. |
| Condizioni d’entrata | L’utente si trova nella pagina del prodotto. |
| Condizioni d’uscita | Il prodotto è stato aggiunto al carrello. |

### UC\_12: Eliminazione prodotto dal carrello

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | **Eliminazione prodotto dal carrello** |
| Attori partecipanti | Iniziato da: Visitatore |
| Flusso di eventi | 1. Il caso d’uso inizia quando l’utente individua il prodotto da eliminare e clicca sul pulsante elimina. 2. Il sistema mostra all’utente la pagina del carrello senza il prodotto che è stato eliminato. |
| Condizioni d’entrata | L’utente si trova nella pagina del carrello. |
| Condizioni d’uscita | Il prodotto è eliminato dal carrello. |

### UC\_13: Modificare la quantità di un prodotto nel carrello

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | **Modificare la quantità di un prodotto nel carrello** |
| Attori partecipanti | Iniziato da: Visitatore |
| Flusso di eventi | 1. L’utente inserisce nel campo “Quantità” di un gioco la nuova quantità. 2. Il sistema aggiorna la quantità e il prezzo totale del gioco e mostra il carrello aggiornato all’utente. |
| Condizioni d’entrata | L’ utente si trova nella pagina del carrello  Il carrello non è vuoto |
| Condizioni d’uscita | La quantità di un prodotto è stata modificata |
| Eccezioni |  |

## Gestione Ordini



### UC\_14: Effettuare ordine

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | **Effettuare ordine** |
| Attori partecipanti | Iniziato da: Cliente |
| Flusso di eventi | 1. L’utente nella pagina del carrello clicca su “procedi con l’acquisto” 2. Il sistema indirizza l’utente verso la pagina di scelta del tipo di spedizione e del metodo di pagamento da utilizzare per l’acquisto. 3. L’utente seleziona la spedizione e il metodo di pagamento. 4. Il sistema indirizza l’utente verso la pagina di pagamento. 5. L’utente inserisce i dati della sua carta di credito e clicca su “effettua pagamento” 6. Il sistema salva le informazioni dell’ordine sul database e indirizza l’utente alla pagina del riepilogo dell’ordine. |
| Condizioni d’entrata | L’utente si è autenticato e ha almeno un prodotto inserito nel carrello. |
| Condizioni d’uscita | L’ordine viene effettuato. |

### UC\_15: Accedere alla lista degli ordini effettuati

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | **Accedere alla lista degli ordini effettuati** |
| Attori partecipanti | Iniziato da: Cliente |
| Flusso di eventi | 1. L’utente clicca sul pulsante “I miei ordini” 2. Il sistema indirizza l’utente verso la pagina dei suoi ordini. 3. L’utente visualizza gli ordini effettuati. |
| Condizioni d’entrata | L’utente deve aver effettuato il login. |
| Condizioni d’uscita | L’utente visualizza la lista degli ordini che ha effettuato. |

### UC\_16: Ricercare ordini effettuati dagli utenti

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | **Ricercare ordini effettuati dagli utenti** |
| Attori partecipanti | Iniziato da: Gestore degli ordini |
| Flusso di eventi | 1. Il gestore clicca sul pulsante “ordini”. 2. Il sistema indirizza il gestore verso la pagina che mostra la lista degli ordini effettuati dagli utenti. 3. Il gestore per effettuare la ricerca, negli appositi campi della pagina, seleziona *l’anno, lo stato degli ordini* e immette una *parola chiave.* 4. Il sistema mostra la lista degli ordini con i filtri applicati dal gestore. |
| Condizioni d’entrata | Il gestore degli ordini si trova nella sua area riservata. |
| Condizioni d’uscita | Il sistema mostra la lista degli ordini con i filtri applicati dall’utente. |

### UC\_17: Annullare ordine

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | **Annullare ordine** |
| Attori partecipanti | Iniziato da: Cliente |
| Flusso di eventi | 1. L'utente visualizza l'ordine e clicca sul pulsante annulla ordine. 2. Il sistema annulla l'ordine eliminandolo dal database e notifica all'utente che l'ordine è stato annullato. |
| Condizioni d’entrata | L'ordine non è ancora in preparazione.  L’utente si trova nella pagina dei suoi ordini. |
| Condizioni d’uscita | L'ordine è annullato. |

### UC\_18: Visualizzare la lista degli ordini

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | **Visualizzare la lista degli ordini** |
| Attori partecipanti | Iniziato da: Gestore degli ordini. |
| Flusso di eventi | Il gestore degli ordini clicca sul pulsante visualizza ordini.  Il sistema mostra tutti gli ordini effettuati. |
| Condizioni d’entrata | Il gestore degli ordini si trova nella pagina di gestione degli ordini. |
| Condizioni d’uscita | Il gestore visualizza la lista degli ordini. |

### UC\_19: Ricerca di un ordine

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | **Ricerca di un ordine** |
| Attori partecipanti | Iniziato da: Cliente |
| Flusso di eventi | 1. L’ utente inserisce nella barra di ricerca degli ordini una parola e preme su “*Cerca*” 2. Il sistema mostra tutti gli ordini effettuati dall’utente tali che contengono un gioco con nome uguale alla parola cercata |
| Condizioni d’entrata | L’ utente ha effettuato il login  L’ utente si trova nella pagina dei suoi ordini |
| Condizioni d’uscita | L’ utente ha visualizzato una pagina con ordini contenenti giochi che hanno la parola cercata nel nome |

### UC\_20: Cambiare lo stato di un ordine

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | **Cambiare lo stato di un ordine** |
| Attori partecipanti | Iniziato da: Gestore degli ordini |
| Flusso di eventi | 1. Il gestore degli ordini clicca sul pulsante cambia stato dell’ordine.  2. Il sistema mostra una lista di opzioni disponibili.  3. Il gestore degli ordini seleziona uno degli stati presenti nella lista.  4. Il sistema conferma l’avvenuto cambio di stato dell’ordine. |
| Condizioni d’entrata | Il gestore degli ordini si trova nella pagina degli ordini e sta visualizzando i dettagli di un ordine. |
| Condizioni d’uscita | Lo stato dell’ordine è stato cambiato. |

### UC\_21: Inserire tracking id in un ordine

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | **Inserire tracking id in un ordine** |
| Attori partecipanti | Iniziato da: Gestore degli ordini |
| Flusso di eventi | 1. Il gestore degli ordini clicca sul pulsante inserisci tracking id e inserisce il codice di tracciamento per quell’ordine. 2. Il sistema conferma l’avvenuto inserimento del tracking id. |
| Condizioni d’entrata | Il gestore degli ordini si trova nella pagina degli ordini e sta visualizzando i dettagli di un ordine. |
| Condizioni d’uscita | Il tracking id è stato inserito. |

## Gestione Catalogo



### UC\_22: Visualizzare catalogo

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | **Visualizzare catalogo** |
| Attori partecipanti | Iniziato da: Visitatore |
| Flusso di eventi | 1. Il caso d’uso inizia quando l’utente clicca sul pulsante catalogo. 2. Il sistema mostra all’utente tutti i prodotti che sono attualmente in vendita. |
| Condizioni d’entrata | L'utente visualizza il pulsante catalogo. |
| Condizioni d’uscita | L’utente visualizza il catalogo. |

### UC\_23: Ricercare un gioco

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | **Ricercare un gioco** |
| Attori partecipanti | Iniziato da: Visitatore |
| Flusso di eventi | 1. L’ utente inserisce nella barra di ricerca una parola e preme su “*Cerca*” 2. Il sistema mostra *Nome, Prezzo, Piattaforma* dei giochi che contengono tale parola nel nome |
| Condizioni d’entrata | L’ utente visualizza la barra di ricerca dei giochi |
| Condizioni d’uscita | L’ utente ha visualizzato i giochi che contengono la parola cercata nel nome |
| Eccezioni | Nel punto 2, se non viene trovata alcuna corrispondenza, il sistema mostra il seguente messaggio |

### UC\_24: Inserire un gioco nel catalogo

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | **Inserire un gioco nel catalogo** |
| Attori partecipanti | Iniziato da: Gestore del catalogo |
| Flusso di eventi | 1. Il Gestore del catalogo clicca sul pulsante “Aggiungi gioco” 2. Il sistema mostra una pagina contenente un form che permette di inserire: Serial Number , Nome, Link Video , Prezzo , Anno , PEGI,Piattaforma, Genere, Descrizione, IVA. 3. Il Gestore del catalogo inserisce i dati nel form e clicca su “Conferma” 4. Il sistema mostra il catalogo aggiornato con il nuovo gioco |
| Condizioni d’entrata | Il Gestore del catalogo ha effettuato il login  Il Gestore del catalogo si trova nella pagina di gestione del catalogo |
| Condizioni d’uscita | Un nuovo gioco è stato aggiunto al database |
| Eccezioni | Al passo 3. se il Serial Number risulta essere già presente nel database, questo caso d’uso è esteso il caso d’uso Errore Inserimento Gioco. |

### UC\_25: Eliminare un gioco

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | **Eliminare un gioco** |
| Attori partecipanti | Iniziato da: Gestore del catalogo |
| Flusso di eventi | 1. Il gestore clicca sul pulsante elimina sul gioco selezionato. 2. Il sistema mostra al gestore un messaggio “Vuoi confermare l’eliminazione del gioco?” con due possibili opzioni “sì” e “torna indietro”. 3. Il gestore clicca su “sì”. 4. Il sistema elimina il gioco selezionato dal gestore del catalogo. |
| Condizioni d’entrata | Il gestore si trova nella pagina di gestione del catalogo e il gioco che vuole eliminare ha la quantità uguale a 0. |
| Condizioni d’uscita | Il gioco selezionato dal gestore viene eliminato |

### UC\_26: Modificare informazioni su un prodotto

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | **Modificare informazioni su un prodotto** |
| Attori partecipanti | Iniziato da: Gestore del catalogo. |
| Flusso di eventi | 1. Il gestore seleziona un prodotto e clicca sulla voce modifica 2. Il sistema indirizza il gestore verso la pagina che permette di modificare le informazioni sul prodotto selezionato dall’utente. 3. Il gestore modifica le informazioni su uno o più dei seguenti campi: *nome, descrizione, quantità, piattaforma, prezzo.* 4. Il gestore clicca su “salva” 5. Il sistema salva le informazioni del prodotto con quelle immesse dall’utente nel database. |
| Condizioni d’entrata | Il gestore del catalogo si trova nella pagina di gestione del catalogo |
| Condizioni d’uscita | Il sistema aggiorna i dati del prodotto con quelle immesse dall’utente. |

### UC\_27: Accedere alla gestione del catalogo

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | **Accedere alla gestione del catalogo** |
| Attori partecipanti | Iniziato da: Gestore del catalogo. |
| Flusso di eventi | 1. L’utente clicca sul pulsante catalogo 2. Il sistema mostra la lista dei prodotti presenti nel catalogo. |
| Condizioni d’entrata | Il gestore del catalogo si trova nella sua area riservata. |
| Condizioni d’uscita | Il sistema mostra la lista dei prodotti presenti nel catalogo. |

### UC\_28: Visualizzare i giochi per piattaforma

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | **Visualizzare i giochi per piattaforma** |
| Attori partecipanti | Iniziato da: Visitatore |
| Flusso di eventi | 1. Questo caso d'uso inizia quando l'utente clicca sul pulsante piattaforma e seleziona una delle piattaforme disponibili. 2. Il sistema mostra un elenco che contiene tutti i prodotti che sono per la piattaforma selezionata. 3. L'utente visualizza l'elenco dei giochi per quella piattaforma. |
| Condizioni d’entrata | L'utente ha cliccato sul pulsante piattaforma e ha selezionato una piattaforma. |
| Condizioni d’uscita | Si visualizza l'elenco dei giochi per quella piattaforma. |

### UC\_29: Visualizzare i giochi per genere

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | **Visualizzare i giochi per genere** |
| Attori partecipanti | Iniziato da: Visitatore |
| Flusso di eventi | 1. Questo caso d'uso inizia quando l'utente clicca sul pulsante genere e seleziona un dei generi disponibili. 2. Il sistema mostra un elenco che contiene tutti i prodotti che appartengono al genere selezionato. 3. L'utente visualizza l'elenco dei giochi di quel determinato genere. |
| Condizioni d’entrata | L'utente ha cliccato sul pulsante genere e ha selezionato un genere. |
| Condizioni d’uscita | Si visualizza l'elenco dei giochi che appartengono a quel determinato genere. |

# Sequence Diagram

## Gestione Utente

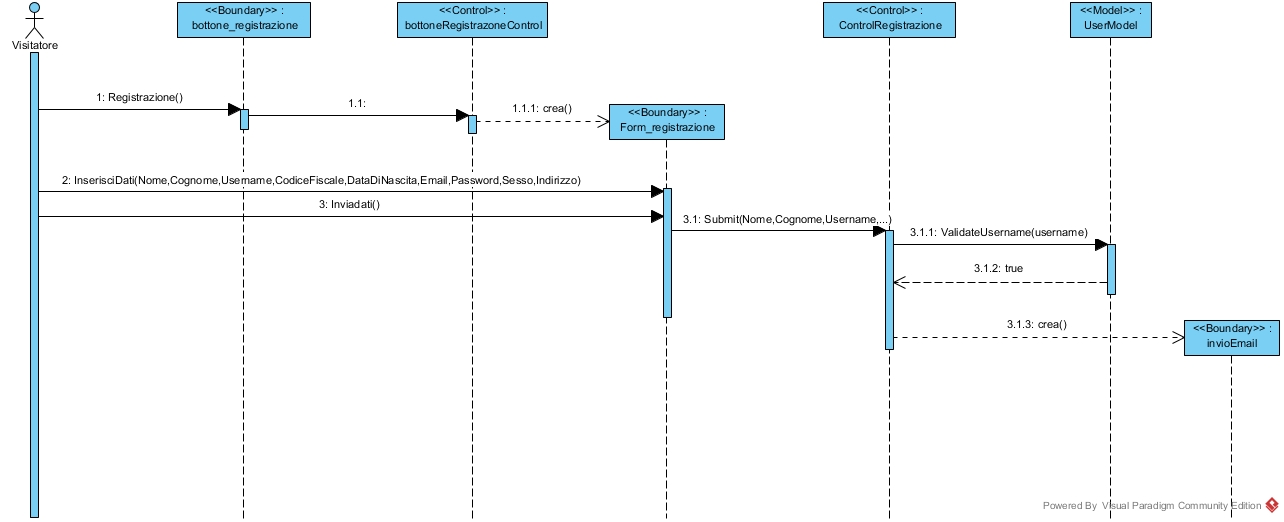
### Login



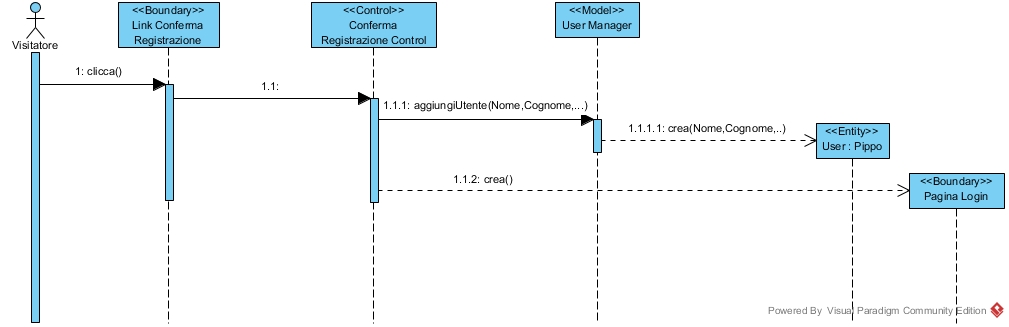
### Logout



### Registrazione



### Conferma registrazione



### Modifica area personale



### Visualizza area personale

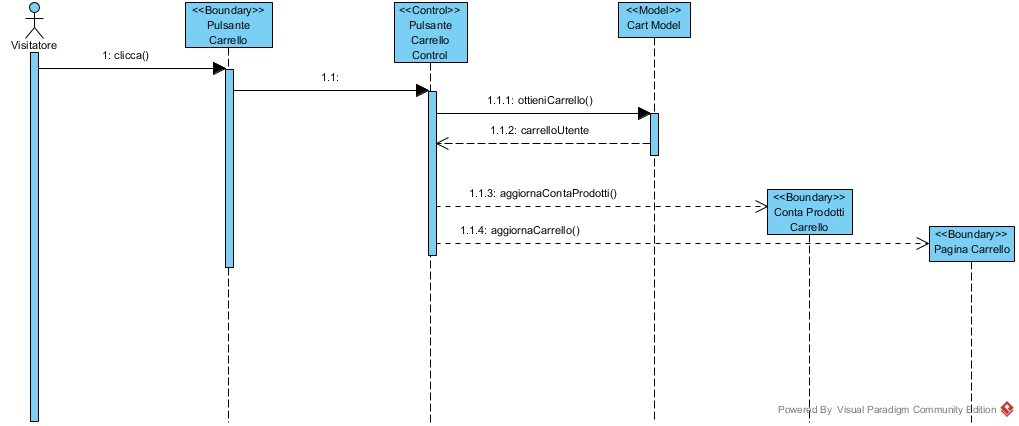


## Gestione Carrello

### Accedere al carrello



### Aggiungere prodotto nel carrello



### Eliminazione prodotto dal carrello



### Modificare quantità prodotti nel carrello



## Gestione Ordini

### Ricercare ordini effettuati degli utenti



### Ricercare un gioco



### Visualizzare catalogo

### Visualizzare i giochi per genere



### Visualizzare i giochi per piattaforma



### Accedere alla lista degli ordini effettuati



### Annullare ordine



### Cambiare lo stato di un ordine

### Effettuare ordine



### Inserire tracking id in un ordine



### Ricerca di un ordine



### Visualizzare la lista degli ordini



## Gestione Catalogo

### Accesso alla gestione del catalogo



### Inserire gioco



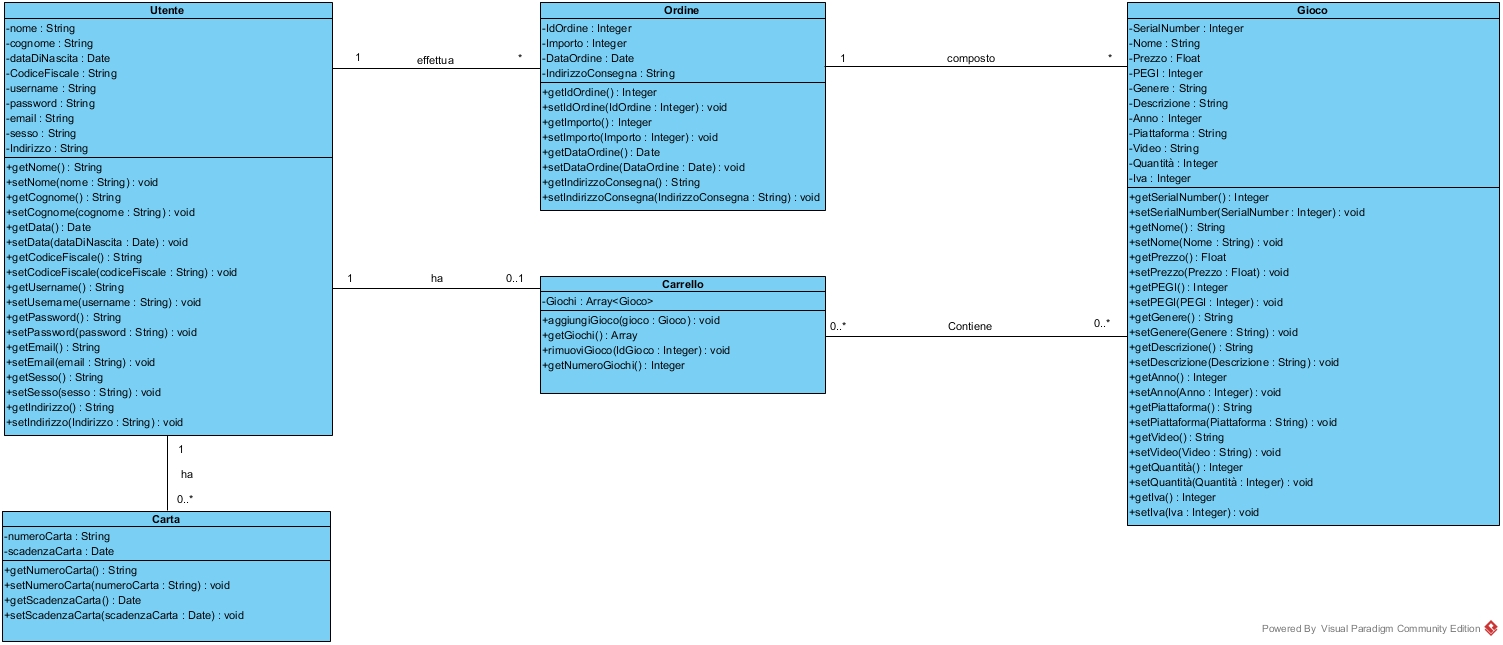
### Eliminare un gioco



### Modificare informazioni su un gioco

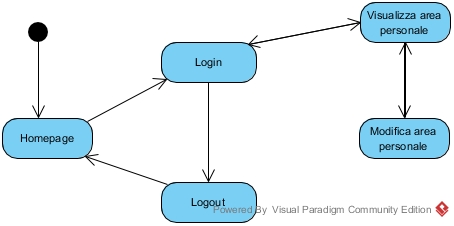


# Class Diagram

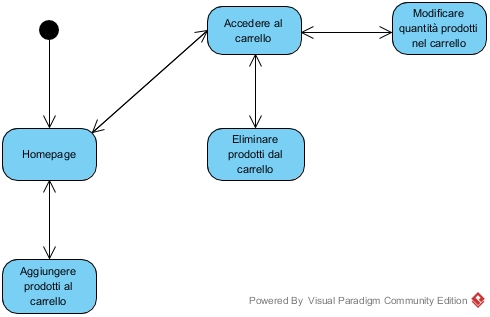


# Navigation Path

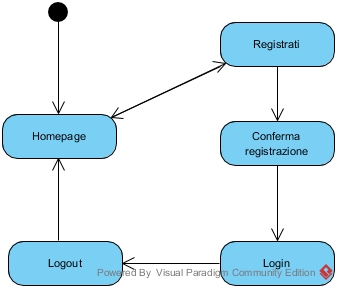
## Login



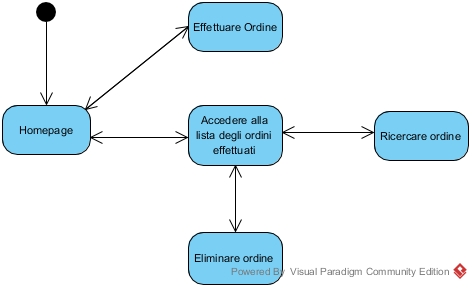
## Registrazione



## Gestione carrello



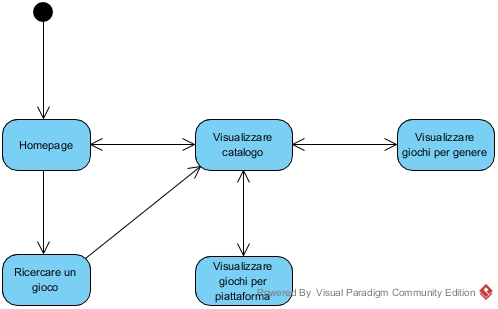
## Gestione ordini (cliente)



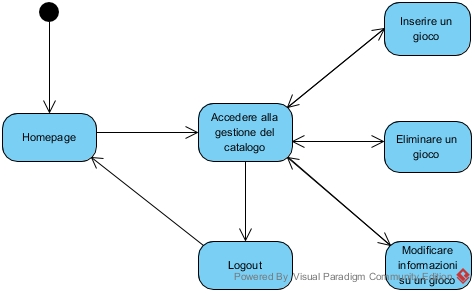
## Gestione ordini (Gestore ordini)



## Gestione catalogo (Visitatore)



## Gestione catalogo (Gestore catalogo)



# Screen Mockup

## Homepage



Homepage utente autenticato



## Carrello



Catalogo



## Pagina prodotto



## Homepage gestore ordini



## Homepage gestore catalogo

