



Problem Statement

Sommario

Situazione corrente:	2
Scenari:	2
SC_1: Acquisto Prodotti	2
Requisiti funzionali e non funzionali	5
Requisiti funzionali	5
Requisiti non funzionali	6
Target environment	6

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

<i>Nome Scenario:</i> Acquisto prodotti
<i>Attori:</i> marco: Acquirente, Nicola: GestoreOrdine
<ul style="list-style-type: none">• Il giorno 8 Ottobre 2018 Marco ha intenzione di acquistare il videogioco <i>Assassin's Creed</i> per PS4 dal 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 <i>Assassin's Creed</i>.• Gli vengono mostrate tutte le versioni (PS4, PS3, XBOX ONE, PC) del gioco <i>Assassin's Creed</i> 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 <i>Assassin's Creed</i> per PS4 e viene reindirizzato alla pagina del gioco.• Nella pagina del gioco, Marco visualizza le informazioni così come riportate in <i>Figura 1</i>.

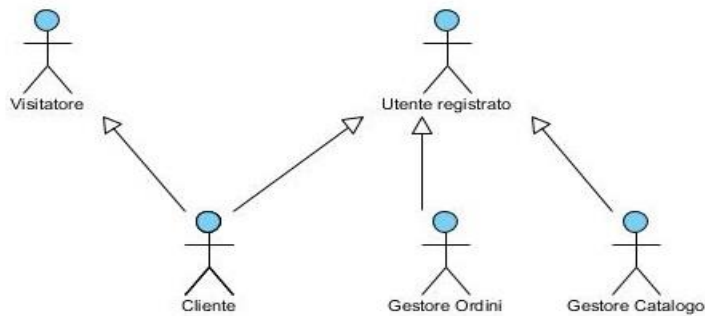


Figura 2. Pagina del gioco

- Marco 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 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”.
- Poiché 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, Salerno
 - 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 contenente un link per completare la registrazione”
- Marco accede alla sua casella postale 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 la pagina di 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 e un riepilogo dei prodotti da acquistare.
- Inserisce il numero della carta di credito, il CVV e la data di scadenza.
- Marco clicca sul pulsante "Verifica"
- 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 clicca sul pulsante "Conferma"
- Marco visualizza la pagina di conferma del pagamento del suo ordine.
- Il sistema riduce di 1 la quantità disponibile di Assassin's Creed dal database.
- 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
 - *importo*: 19.99 €
 - *data*: 8-10-2018
 - *utente*: marco28
 - *tracking id*: null
- Nicola cambia lo stato dell'ordine di Marco da "Accettato" a "In preparazione".
- 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))
 - 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 "ABC12EE" 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.
- 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



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:

12. Effettuare il logout

Cliente deve avere la possibilità di :

13. Accedere alla propria area personale
14. Modificare i dati personali
15. Effettuare ordine
16. Annullare un ordine
17. Ricercare un ordine in base al nome del gioco acquistato
18. Accedere alla lista degli ordini effettuati

Il gestore del catalogo deve avere la possibilità di:

19. Modificare informazioni di un prodotto
20. Accedere alla pagina di gestione del catalogo

21. Inserire un gioco nel catalogo
22. Eliminare un gioco dal catalogo

Il gestore degli ordini deve avere la possibilità di:

23. Visualizzare la lista degli ordini
24. Ricercare un ordine effettuato da un utente
25. Cambiare lo stato di un ordine
26. Inserire Tracking ID di un ordine

Requisiti non funzionali

Sicurezza:

- NFR_1. I dati sensibili degli utenti che si registrano sul sito web devono essere criptati.
- NFR_2. Evitare che intrusi sfruttino le vulnerabilità del database attraverso le SQL injection.

Interfaccia utente:

- NFR_3. Il sistema utilizza interfacce grafiche supportate da i dispositivi mobili.
- NFR_4. Le interfacce saranno diverse per categoria di utente. Ogni interfaccia presenterà solo le operazioni che competono una determinata categoria.

Usabilità:

- NFR_5. Consente tramite un menu contestuale di accedere ad ogni altra pagina.
- NFR_6. 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:

- NFR_7. 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.

Target environment

Verrà utilizzato come web server Tomcat e il sito web sarà compatibile con i browser più utilizzati attualmente ([Google Chrome](#), [Internet Explorer](#), [Mozilla Firefox](#), [Microsoft Edge](#) (uscito con [Windows 10](#)), [Safari](#), [Opera](#) e [Maxthon](#)).

