Problem steatment

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:

|  |
| --- |
| *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 mostrati 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 prezzo, l’immagine, la piattaforma e un tasto di aggiunta al carrello. * Marco preme aggiungi al carrello sul gioco *Assassin’s Creed* per PS4*.* * Nella barra in alto, sull’icona del carrello compare il numero 1, che indica che *Assassin’s Creed* è stato inserito nel carrello. * Marco preme sull’icona del carrello e viene reindirizzato nella pagina del 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. * Clicca sul pulsante “*acquista”.* * Il sistema conduce Marco verso la pagina di login. * Siccome Marco non è ancora registrato, preme il pulsante “registrati”. * 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  - *email:* 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: * Tutti i campi non devono essere vuoti. * Il numero di telefono inserito deve avere il formato ### #######. * L’email deve avere un formato adatto(*utente@host.dominio*) e non deve essere già associata a un altro account. * La password deve contenere un minimo di 6 caratteri. Deve essere presente almeno una lettera maiuscola, una lettera minuscola e un numero. * Marco clicca sul tasto “registrati”. * Il sistema provvede a inviare un codice a 5 simboli casuali (X0A12) all’email inserita da Marco che gli permette di completare la registrazione. * Marco viene reindirizzato in una pagina in cui è richiesto l’inserimento del codice inviatogli dal sistema. * Marco accede alla casella email, trova l’email inviata da GamesHub e copia il codice X0A12. * Marco inserisce il codice X0A12 nell’apposito campo e clicca su “conferma”. * Marco viene riportato nel login. * Nella pagina del login viene richiesto di inserire username e password. * 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”. * Dopodiché 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 paypal. * Visualizza la pagina di login di paypal e inserisce email e password. * Marco visualizza la pagina di conferma dell’ordine dove è presente un riepilogo e il tasto conferma. * Marco clicca su “conferma” e viene reindirizzato in una pagina dove sono presenti i dati dell’ordine effettuato. * Nicola 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 a Nicola. * Nicola inserisce il codice di tracking dell’ordine di Marco e cambia lo stato dell’ordine con “spedito”. * Marco riaccede alla pagina i miei ordini e visualizza il nuovo campo tracking id con un link che lo indirizza nella pagina del corriere. * Il 10 ottobre il pacco viene consegnato dal corriere all’indirizzo inserito da Marco. * Nella pagina “i miei ordini”, Marco visionerà che lo stato dell’ordine è “consegnato”. * Nella stessa pagina, Marco potrà anche visualizzare la fattura relativa al suo ordine. |

Requisiti funzionali e non funzionali

Requisiti funzionali:

L’utente deve avere la possibilità di:

1. Registrarsi sul sito web
2. Effettuare il login/logout
3. Visualizzare la propria area personale
4. Modificare i propri dati personali
5. Accedere alla lista degli ordini effettuati
6. Aggiungere o eliminare prodotti nel carrello
7. Modificare la quantità dei prodotti nel carrello
8. Visualizzare il catalogo
9. Visualizzare i giochi per piattaforma e genere
10. Ricercare un gioco in base a parole chiave
11. Acquistare un gioco
12. Annullare un ordine
13. Ricercare un ordine in base al nome del gioco acquistato

Il gestore del catalogo deve avere la possibilità di:

1. Accedere alla propria pagina riservata
2. Visualizzare gli ordini effettuati a partire da un certo anno.
3. Modificare informazioni sui prodotti
4. Visualizzare il catalogo
5. Inserire\Eliminare prodotti dal catalogo.
6. Visualizzare messaggi del sistema

Il gestore degli ordini deve avere la possibilità di:

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

Requisiti non funzionali:

*Sicurezza:*

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

*Usabilità:*

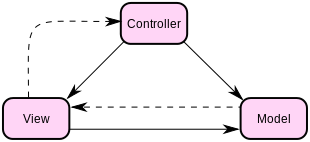
* Prevedere l’inserimento di un menu contestuale che permetta all’utente
* E’ prevista un’area help online dove è presente una documentazione che permette agli utenti di orientarsi sul sito web.
* Utilizzo di colori che permettano all’utente di individuare facilmente aree del sito web che vengono utilizzate frequentemente. Tipo: area personale, carrello, help online.

*Disponibilità:*

* E’ sempre possibile accedere al sistema. Esso sarà attivo 24h su 24 e 7 giorni su 7.

Target environment

Il sistema viene realizzato utilizzando come pattern architetturale MVC, dividendo logica di presentazione dei dati dalla logica di business.



* il **model** fornisce i [metodi](https://it.wikipedia.org/wiki/Metodo_(informatica)) per accedere ai dati utili all'applicazione;
* il **view** visualizza i dati contenuti nel model e si occupa dell'interazione con utenti e agenti;
* il **controller** riceve i comandi dell'utente (in genere attraverso il view) e li attua modificando lo stato degli altri due componenti.

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)).