

Università degli Studi di Salerno
Corso di Ingegneria del Software

BirdComics
Requirements Analysis Document
Versione 3.0

BirdComics

Data: 23/03/2025

Coordinatore del progetto:

Nome	Matricola

Partecipanti:

Nome	Matricola
De Rosa Giuseppe	0512110683
Buccino Adriano	0512120484

Scritto da:**Revision History**

Data	Versione	Descrizione	Autore
23/03/2025	4.0	Revisione finale per la consegna	De Rosa Giuseppe Buccino Adriano
07/01/2024	3.0	Riorganizzazione del documento	De Rosa Giuseppe Buccino Adriano
11/11/2024	2.0	Aggiunti il modello a oggetti, il modello dinamico, i mockups e i percorsi di navigazione.	De Rosa Giuseppe Buccino Adriano
27/10/2024	1.0	Prima Versione del Requirements Analysis Document	De Rosa Giuseppe Buccino Adriano

1. INTRODUZIONE	5
1.1. SCOPO DEL SISTEMA	5
1.2. AMBITO DEL SISTEMA	5
1.3. OBIETTIVI E CRITERI DI SUCCESSO DEL PROGETTO	6
1.4. DEFINIZIONI ACRONIMI E ABBREVIAZIONI	6
1.5. RIFERIMENTI	6
1.6. PANORAMICA	7
2. SISTEMA ATTUALE	7
3. SISTEMA PROPOSTO	7
3.1. PANORAMICA	7
3.2. REQUISITI FUNZIONALI	8
3.3. REQUISITI NON FUNZIONALI	8
3.3.1. FUNZIONALITÀ	8
3.3.2. USABILITÀ	9
3.3.3. AFFIDABILITÀ	9
3.3.4. PRESTAZIONI	9
3.3.5. SUPPORTABILITÀ	9
3.4. MODELLAZIONE DEL SISTEMA	9
S1 - Scenario Navigazione tra le pagine. (Ospite, Cliente e Gestore)	9
S2 - Scenario Ricerca fumetti per genere (Ospite, Cliente e Gestore Catalogo)	10
S3 - Scenario Ricerca fumetti per nome (Ospite, Cliente e Gestore Catalogo)	11
S4 - Scenario Visualizzazione del nome, descrizione e prezzo con relative immagini in una apposita pagina (Ospite, Cliente Gestore Catalogo)	11
S5 - Scenario Aggiunta al carrello tramite la pagina principale	11
S6 - Scenario Aggiunta al carrello tramite la pagina del fumetto	11
S7 - Scenario Visualizzazione del carrello	12
S9 - Scenario Modifica quantità nel carrello	12
S10 - Scenario Rimozione fumetto dal carrello	12
S11 - Scenario Effettua acquisto (Cliente)	13
S12 - Scenario Svuota carrello	13
S13 - Scenario Registrazione alla piattaforma	14
S14 - Scenario Visualizza ordini (Cliente)	14
S15 - Scenario Visualizza fattura (Cliente)	15
S16 - Scenario Disconnessione dalla piattaforma. (Cliente e Gestore)	15
S17 - Scenario Autenticazione. (Cliente e Gestore)	15
S18 - Scenario Visualizzazione delle informazioni del proprio profilo. (Cliente e Gestore)	16
S19 - Scenario Modifica del proprio profilo (Cliente)	16

S20 - Scenario Elimina profilo	16
S21 - Scenario Apertura magazzino	17
S22 - Scenario Chiusura magazzino	17
S23 - Scenario Assunzione gestore Magazzino	17
S24 - Scenario Licenziamento gestore magazzino	18
S25 - Scenario Aggiunta scaffali	18
S26 - Scenario Rimozione scaffale	18
S27 - Scenario Creazione account con ruolo “risorse umane”	19
S28 - Scenario Eliminazione account con il ruolo “risorse umane”	19
S29 - Scenario Creazione account con il ruolo di un addetto	19
S30 - Scenario Eliminazione account con il ruolo di un “addetto”	20
S31 - Scenario Modifica account con il ruolo di un “addetto”	20
S32 - Scenario Visualizzazione della pagina della gestione del catalogo (Gestore Catalogo)	
21	
S33 - Scenario Aggiunta fumetto al catalogo (Gestore Catalogo)	21
S34 - Scenario Rimozione fumetto dal catalogo (Gestore Catalogo)	21
S35 - Scenario Modifica fumetto del catalogo	21
S36 - Scenario Aggiunta fumetto scaffale	22
S37 - Scenario Modifica scaffale	22
S38 - Scenario Rimozione fumetto dallo scaffale	23
S39 - Scenario Aggiunta codice di tracciamento della spedizione (Operatore Logistico)	23
S40 - Scenario Inserimento codice univoco e visualizzazione dell’ordine per dare assistenza ai clienti con la possibilità di vedere la relativa fattura (Assistenza)	23
S41 - Scenario Visualizzazione di tutti gli ordini avvenuti in un intervallo di giorni (Finanza)	
24	
CASI D’USO	24
SEQUENCE DIAGRAMS	48
STATECHART DIAGRAMS	80
CLASS DIAGRAM	83
USE CASE DIAGRAMS	84
MOCKUP	87
M01 - Pagina principale	87
M02 - Pagina fumetto	87
M03 - Ricerca fumetto	88
M04 - Pagina registrazione	88
M05 - Pagina login	88
M06 - Pagina carrello	89
M07 - Pagina ordini cliente	89
M08 - Pagina profilo cliente	89

M09 - Pagina modifica fumetto	90
M10 - Pagina aggiunta fumetto	90
M11 - Pagina gestione catalogo	90
PERCORSI NAVIGAZIONE	91

1. INTRODUZIONE

1.1. SCOPO DEL SISTEMA

Il sistema ha lo scopo di sviluppare e gestire una piattaforma di e-commerce dedicata alla vendita di fumetti, denominata *BirdComics*. La creazione di un e-commerce focalizzato sulla vendita di fumetti, si rivela una risposta appropriata alle necessità di un mercato in continua crescita. Differenziandosi nettamente da un negozio fisico. Un aspetto fondamentale di questa iniziativa è l'accessibilità: un e-commerce è aperto 24 ore su 24, 7 giorni su 7, permettendo ai consumatori di effettuare acquisti in qualsiasi momento, senza le restrizioni di orario imposte dai negozi tradizionali. Questa piattaforma permette agli utenti di acquistare fumetti in formato cartaceo, fornendo maggiore flessibilità e comodità esplorando una vasta selezione di titoli (dai grandi classici ai fumetti in edizione limitata o rari da trovare) che un negozio online può offrire rispetto a uno spazio fisico, il quale è limitato dalla capacità espositiva. L'obiettivo principale è offrire un'esperienza di acquisto comoda, accessibile e personalizzata, raggiungendo un pubblico globale e soddisfacendo le crescenti esigenze dei lettori di fumetti. Inoltre, il sistema dovrà essere altamente scalabile, permettendo di gestire un ampio catalogo di prodotti, utenti e transazioni senza compromettere le performance.

1.2. AMBITO DEL SISTEMA

Il sistema *BirdComics* sarà un'applicazione web-based, accessibile tramite browser, che include le seguenti funzionalità principali:

- **Catalogo e ricerca:** un ampio catalogo di fumetti diviso per genere oppure si potrà ricercare i titoli tramite nome.
- **Gestione dell'account utente:** creazione e gestione di account per gli utenti, con la possibilità di modifica delle credenziali o dei dati personali, cronologia degli acquisti, etc....
- **Acquisto e pagamento:** sistemi di pagamento sicuri per l'acquisto di fumetti.
- **Servizi di spedizione e tracking:** integrazione con corrieri per la gestione delle spedizioni e per consentire agli utenti di tracciare lo stato dei loro ordini.
- **Amministrazione e reporting:** area riservata per gli amministratori del sistema, che consenta di gestire il catalogo, gli utenti, gli ordini e le transazioni.

1.3. OBIETTIVI E CRITERI DI SUCCESSO DEL PROGETTO

1.3.1. Obiettivi del progetto:

- **Lancio di una piattaforma stabile e scalabile** che permetta la vendita di fumetti a un pubblico globale.
- **Offrire un catalogo diversificato** con un'ampia selezione di fumetti, inclusi titoli in lingua originale, grandi classici, fumetti in edizione limitata o rari da trovare, nuove uscite, etc...
- **Garantire un'esperienza di acquisto semplice e fluida**, con un processo di checkout ottimizzato e opzioni di pagamento sicure.
- **Raggiungere un numero significativo di utenti attivi**

1.3.2. Criteri di successo:

- **Numero ordini:** Percentuale di visitatori che completano un acquisto rispetto al numero totale di utenti iscritti
- **Soddisfazione del cliente:** Misurata tramite richieste di assistenza al reparto assistenza
- **Stabilità e performance del sistema:** Il sistema deve garantire tempi di caricamento rapidi ed essere in grado di gestire transazioni simultanee senza rallentamenti significativi.
- **Espansione internazionale:** L'e-commerce dovrà essere accessibile in almeno 5 lingue (italiano, inglese, spagnolo, francese, tedesco) e supportare spedizioni internazionali.

1.4. DEFINIZIONI ACRONIMI E ABBREVIAZIONI

- **E-commerce:** piattaforma online che consente la vendita di prodotti e servizi attraverso internet.
- **UI (User Interface):** l'interfaccia utente, ovvero la parte visibile e interattiva del sistema con cui l'utente interagisce.
- **UX (User Experience):** l'esperienza complessiva che un utente ha nell'interagire con il sistema, inclusi la facilità d'uso e la soddisfazione.
- **API (Application Programming Interface):** un insieme di strumenti che permette l'interazione tra il sistema e altre applicazioni esterne, ad esempio per il pagamento o il tracciamento delle spedizioni.

1.5. RIFERIMENTI

- **Linee guida per l'accessibilità web:** W3C Web Accessibility Initiative.
- **Normative sulla protezione dei dati personali:** Regolamento UE
- **Best practices per la gestione dell'inventario e spedizioni in e-commerce**
- **Standard RFC 5321:** standard per la sintassi e la validità degli indirizzi email
- **NIST 800-63:** standard per la sintassi e la validità delle password

1.6. PANORAMICA

La piattaforma *BirdComics* sarà progettata per rispondere alle necessità di un mercato in rapida evoluzione, quello dei fumetti, che sta vedendo una crescente domanda di soluzioni di acquisto digitali. La panoramica del progetto include la creazione di un sistema che permette la vendita di fumetti, supportando una gestione efficiente degli ordini e delle spedizioni. L'obiettivo finale di *BirdComics* è di diventare il punto di riferimento online per gli appassionati di fumetti, offrendo un catalogo sempre aggiornato, un'interfaccia semplice da usare, e un servizio clienti impeccabile, il tutto garantendo una piattaforma sicura e accessibile in tutto il mondo.

2. SISTEMA ATTUALE

Il sistema che andremo a sviluppare rappresenta un progetto completamente nuovo e innovativo, poiché al momento non esistono soluzioni simili o analoghe nel mercato. Attualmente, non esiste una piattaforma dedicata alla vendita online di fumetti con le caratteristiche e le funzionalità che intendiamo implementare. Pertanto, il nostro progetto avrà una dimensione pionieristica, occupando uno spazio di mercato vuoto e rispondendo a esigenze non ancora adeguatamente soddisfatte da altri attori del settore.

3. SISTEMA PROPOSTO

3.1. PANORAMICA

La piattaforma *BirdComics* è progettata per gestire la vendita di fumetti online, supportando diverse tipologie di utenti con accesso a funzionalità specifiche in base al ruolo. Il sistema garantisce che ogni utente possa accedere solo alle operazioni di sua competenza.

BirdComics supporta tre tipologie di utilizzatori: Cliente, Ospite e Gestore suddivisi in ruoli.

- Ospite
- Cliente
- Gestore:

GERARCHIA AZIENDALE DEI GESTORI

Direttore Generale

 └ Direttore Magazzino

 └ Risorse Umane

 └ Finanza

 └ Magazziniere

 └ Operatore Logistico

 └ Gestore Catalogo

 └ Assistenza

3.2. REQUISITI FUNZIONALI

- **RF1:** Navigazione tra le pagine. (Ospite, Cliente e Gestore)
- **RF2:** Ricerca fumetti per generi (Ospite e Cliente)
- **RF3:** Ricerca fumetti per nome (Ospite, Cliente e Gestore Catalogo)
- **RF4:** Visualizzazione del nome, descrizione e prezzo con relative immagini in una apposita pagina (Ospite, Cliente Gestore Catalogo)
- **RF5:** Visualizzazione dei fumetti presenti nel carrello, l'aggiunta, rimozione dei fumetti con la possibilità di svuotare completamente il carrello e di modificare la quantità dei fumetti già presente. (Ospite e Cliente)
- **RF6:** Registrazione alla piattaforma
- **RF7:** Effettua acquisto (Cliente)
- **RF8:** Visualizza ordini (Cliente)
- **RF9:** Visualizza fattura (Cliente)
- **RF10:** Disconnessione dalla piattaforma. (Cliente e Gestore)
- **RF11:** Autenticazione. (Cliente e Gestore)
- **RF12:** Visualizzazione delle informazioni del proprio profilo. (Cliente e Gestore)
- **RF13:** Eliminazione e modifica del proprio profilo (Cliente)
- **RF14:** Aprire e chiudere un magazzino con l'aggiunta o la rimozione degli scaffali
- **RF15:** Assunzione e licenziamento di un addetto al direttore magazzino
- **RF16:** Creazione e cancellazione di un account con il ruolo "risorse umane" (Direttore Magazzino)
- **RF17:** Creazione, rimozione e modifica di un account con il ruolo di un addetto (Risorse Umane)
- **RF18:** Aggiunta/Rimozione/Modifica fumetto al catalogo (Gestore Catalogo)
- **RF19:** Aggiungere, rimuovere e modificare il fumetto dallo scaffale
- **RF20:** Aggiungere codice di tracciamento della spedizione (Operatore Logistico)
- **RF21:** Inserire e visualizzare il codice univoco dell'ordine per dare assistenza ai clienti con la possibilità di vedere la relativa fattura (Assistenza)
- **RF22:** Visualizzazione di tutti gli ordini avvenuti in un intervallo di giorni (Finanza)

3.3. REQUISITI NON FUNZIONALI

3.3.1. FUNZIONALITÀ

- **RNF1:** Gli utenti non devono poter accedere a pagine per cui non possiedono i permessi.
- **RNF2:** Le password memorizzate su database devono essere crittografate
- **RNF3:** Il sistema deve prevenire attacchi di SQL Injection utilizzando query parametrizzate e procedure di validazione dell'input degli utenti.
- **RNF4:** Il sistema deve rispettare lo standard RFC 5321 (standard per la sintassi e la validità degli indirizzi email)
- **RNF5:** Il sistema deve rispettare "parola" (standard per la sintassi e la validità delle password)
- **RNF6:** Il sistema deve garantire che i campi di input nei form non accettino caratteri speciali che potrebbero compromettere la sicurezza dell'applicazione o la validità dei dati
- **RNF7:** Il sistema deve garantire che i clienti non possano registrarsi con l'email di Birdcomics

- **RNF8:** Il sistema deve garantire che i clienti non possano registrarsi con un email già esistente nel sistema

3.3.2. USABILITÀ

- **RNF9:** Il sistema deve fornire feedback sotto forma di messaggi per notificare l'utente circa l'esito delle operazioni in caso di errore.

3.3.3. AFFIDABILITÀ

- **RFN10:** Il sistema deve essere disponibile per il 99.9% del tempo, garantendo un'elevata operatività del sito e-commerce.
- **RFN11:** Gli aggiornamenti al catalogo e alle scorte devono riflettersi immediatamente senza ritardi.

3.3.4. PRESTAZIONI

- **RNF12** Il sistema deve garantire tempi di risposta rapidi, con un massimo di 2 secondi per l'elaborazione delle richieste degli utenti.
- **RNF13:** Il sistema deve supportare almeno 1000 utenti simultanei senza degrado delle prestazioni.
- **RNF14:** I risultati della ricerca devono essere aggiornati immediatamente all'utente, senza necessità di ricaricare la pagina.

3.3.5. SUPPORTABILITÀ

- **RNF15:** Approccio modulare per individuare e correggere difetti, tracciamento e documentazione delle modifiche.

3.4. MODELLAZIONE DEL SISTEMA

S1 - Scenario Navigazione tra le pagine. (Ospite, Cliente e Gestore)

Un appassionato di fumetti, Marco, dopo aver ricevuto la sua prima paghetta settimanale, decide di acquistare il suo primo fumetto, "Assassination Classroom". Si dirige al negozietto locale ma, con sua sorpresa, il prodotto non è disponibile. Frustrato, decide di cercarlo online. Prende il suo dispositivo elettronico (smartphone, tablet o altri device con schermi di dimensioni diverse), apre un browser internet generico e cerca un sito dove poter acquistare fumetti. Tra i diversi risultati che compaiono nel browser, il primo è proprio il sito BirdComics. Marco clicca sul link ed entra nel sito. Una volta all'interno, si ritrova sulla pagina principale e decide di scorrerla per visionare i vari titoli disponibili. Nota che la pagina principale è composta da una "Barra di navigazione" che include:

- il nome del sito
- se visita il sito come ospite:
 - Un pulsante per andare alla pagina principale da qualsiasi altra pagina
 - Un pulsante per selezionare i singoli generi. Dopo aver scelto un genere dall'elenco e cliccato su di esso, viene caricata una pagina che mostra solo i fumetti appartenenti al genere selezionato.
 - Un pulsante per effettuare l'accesso
 - Un pulsante per la registrazione
 - Una barra di ricerca in cui è possibile inserire il nome del titolo.
 - un pulsante per visitare il carrello

- se visita il sito come cliente:
 - Un pulsante per tornare alla pagina principale da qualsiasi altra pagina
 - Un pulsante per selezionare i singoli generi. Dopo aver scelto un genere dall'elenco e cliccato su di esso, viene caricata una pagina che mostra solo i fumetti appartenenti al genere selezionato.
 - Un pulsante per la disconnessione
 - Una barra di ricerca in cui è possibile inserire il nome del titolo.
 - un pulsante per visualizzare il proprio profilo
 - un pulsante per visualizzare gli ordini effettuati
 - un pulsante per visitare il carrello
- se visita il sito come Gestore Catalogo:
 - Un pulsante per tornare alla pagina principale da qualsiasi altra pagina
 - Un pulsante per selezionare i singoli generi. Dopo aver scelto un genere dall'elenco e cliccato su di esso, viene caricata una pagina che mostra solo i fumetti appartenenti al genere selezionato.
 - Un pulsante per la disconnessione
 - Una barra di ricerca in cui è possibile inserire il nome del titolo oppure cercarlo per id.
 - un pulsante per visualizzare il proprio profilo
 - un pulsante per la gestione del catalogo che include l'aggiunta, rimozione o modifica dei fumetti a catalogo
- se visita il sito come Gestore:
 - Un pulsante per tornare alla pagina principale da qualsiasi altra pagina
 - Un pulsante per la disconnessione
 - un pulsante per visualizzare il proprio profilo
 - diversi pulsanti dedicati al ruolo che riveste quel singolo attore

S2 - Scenario Ricerca fumetti per genere (Ospite, Cliente e Gestore Catalogo)

Rendendosi conto che il fumetto che cerca non compare nella pagina principale, Marco decide di utilizzare la ricerca per genere. Quindi da qualsiasi pagina, ha a disposizione diversi tasti ognuno indica il genere del fumetto. Marco conoscendo il genere esatto del fumetto, clicca sul pulsante che riguarda quel genere e gli viene mostrata la pagina con tutti i tipi di fumetto del genere selezionato.

<u>UC1</u>	<u>SD1</u>
----------------------------	----------------------------

S3 - Scenario Ricerca fumetti per nome (Ospite, Cliente e Gestore Catalogo)

Rendendosi conto che il fumetto che cerca non compare nemmeno nella selezione per genere, Marco decide di utilizzare la barra di ricerca. Scrive il nome del fumetto "Assassination Classroom" e preme invio; vengono visualizzati tutti i fumetti con quel titolo.

UC2	SD2, SD3
---------------------	--------------------------

S4 - Scenario Visualizzazione del nome, descrizione e prezzo con relative immagini in una apposita pagina (Ospite, Cliente Gestore Catalogo)

Vedendo dall'anteprima il titolo che stava cercando, decide di cliccarci sopra. Si apre una nuova pagina contenente tutti i dettagli del fumetto desiderato. Questa pagina riporta le seguenti informazioni:

- Titolo
- Genere
- Prezzo
- Quantità desiderata del fumetto da acquistare e un relativo pulsante per aggiungere al carrello
- Una descrizione dettagliata del fumetto.

UC3	SD4
---------------------	---------------------

S5 - Scenario Aggiunta al carrello tramite la pagina principale

Marco, una volta trovato il prodotto nella pagina principale (Scenario S1), può vedere la miniatura del fumetto con una piccola immagine, una breve descrizione, il titolo e il prezzo. Nota anche un pulsante verde con la scritta "Aggiungi al carrello", accanto, una sezione dove può selezionare la quantità desiderata. Decide di premere "Aggiungi al carrello" prima però il sito gli ricorda che deve effettuare l'accesso quindi lo porta sulla pagina di login

UC4	SD5, SD6	SC2
---------------------	--------------------------	---------------------

S6 - Scenario Aggiunta al carrello tramite la pagina del fumetto

Marco si trova nella pagina principale e, vedendo dall'anteprima il titolo che cercava, apre la pagina in cui sono presenti tutti i dettagli del fumetto. Nella pagina nota un pulsante verde con la scritta "Aggiungi al carrello" e, accanto, una sezione dove può selezionare la quantità desiderata. Decide di premere il pulsante "Aggiungi al carrello" prima però il sito gli ricorda che deve effettuare l'accesso quindi lo porta sulla pagina di login

UC5	SD7, SD8	SC2
---------------------	--------------------------	---------------------

S7 - Scenario Visualizzazione del carrello

Marco, una volta effettuata la login, nei diversi fumetti che aggiunge al carrello, per ognuno seleziona sempre delle quantità maggiori del catalogo. Nonostante il sistema gli restituisce un messaggio di errore, specificando cosa è successo, Marco vuole comunque vedere se a carrello sono stati inseriti. Quindi va a visualizzare il carrello, ma trova la pagina vuota. Accertatosi di questa funzionalità, ritorna alla home page per aggiungere i fumetti che vuole acquistare ma con quantità corretta. Dopo aver aggiunto diversi fumetti al carrello, Marco decide di rivedere gli acquisti prima di procedere al pagamento. Accede quindi alla pagina del carrello, dove trova un elenco di tutti i fumetti selezionati, ciascuno corredata di miniatura, titolo, prezzo e quantità desiderata.

UC6	SD9
---------------------	---------------------

S9 - Scenario Modifica quantità nel carrello

Marco decide di controllare le quantità degli altri fumetti nel carrello. Nota che ha selezionato troppi pezzi di un titolo specifico e vuole correggerne il numero. Accanto al fumetto, visualizza un campo che gli consente di selezionare una quantità diversa. Dopo aver impostato il numero desiderato, clicca il pulsante di aggiornamento, e la pagina si aggiorna con il nuovo totale.

UC7	SD10, SD11	SC2
---------------------	----------------------------	---------------------

S10 - Scenario Rimozione fumetto dal carrello

Scorrendo l'elenco, si accorge di aver inserito un fumetto che non intende più acquistare. Accanto a quel titolo, nota un pulsante rosso con la scritta "Rimuovi". Marco clicca sul pulsante, e il sistema aggiorna immediatamente la pagina, confermando visivamente che il fumetto è stato rimosso dal carrello.

UC8	SD12	SC2
---------------------	----------------------	---------------------

S11 - Scenario Effettua acquisto (Cliente)

Dopo aver navigato sul sito di BirdComics (Scenario S1) e aggiunto alcuni fumetti al carrello (Scenario S5/S6), Marco è finalmente pronto per completare il suo acquisto. Con un sorriso sul volto, torna al carrello (Scenario S7) per rivedere i titoli selezionati, scorrendo l'elenco con soddisfazione. Quando è certo di voler procedere, clicca sul pulsante "Procedi all'acquisto". Viene reindirizzato a una pagina dove vede il recap dei fumetti selezionati per l'acquisto.

Marco conferma che sono quelli i fumetti che desidera comprare e viene reindirizzato ad una pagina dove deve confermare le informazioni di spedizione. Marco inserisce il suo indirizzo e verifica che sia tutto corretto. Successivamente, passa alla sezione di pagamento, qui nota che il sito lo reindirizza sulla pagina di pagamento di PayPal. Inserisce i dettagli richiesti da PayPal quindi decide di confermare l'acquisto cliccando sul pulsante "paga". Pochi istanti dopo, Paypal lo riporta sul sito di BirdComics con una schermata di conferma ordine che lo informa che l'ordine è stato elaborato con successo. Marco non può fare a meno di sentirsi felice e soddisfatto, immaginando già i nuovi fumetti tra le sue mani e le avventure che lo attendono

UC9	SD13 , SD14 , SD15 , SD16 , SD17	SC1,SC10
---------------------	---	--------------------------

S12 - Scenario Svuota carrello

Infine, Marco decide di ricominciare da zero e svuotare completamente il carrello. In fondo alla pagina, trova un pulsante con la scritta "Svuota carrello". Dopo aver cliccato il carrello viene svuotato di tutti i fumetti. Nonostante un iniziale senso di delusione, Marco si sente pronto a ripartire e a cercare nuovi titoli che possano catturare la sua attenzione

UC10	SD18	SC2
----------------------	----------------------	---------------------

S13 - Scenario Registrazione alla piattaforma

Marco, per concludere l'inserimento del fumetto a carrello (Scenario S6), e poter procedere con l'acquisto (Scenario S11), deve prima procedere con l'autenticazione (Scenario S17). Tuttavia, essendo ancora un ospite del sito, ovvero una persona che non si è autenticata, viene reindirizzato alla pagina di accesso. Marco da buon utente medio, inserisce le stesse credenziali che usa per accedere ad altri domini. Il sistema essendo che non trova quella email, restituisce un'errore specificando che non ha trovato nessun utente registrato. Marco si rende conto di non essersi mai registrato, quindi non può accedere senza creare prima un account. Preme il pulsante

“Registrazione” e si apre la pagina che presenta un modulo con campi obbligatori per Nome e Cognome, Data di nascita, Email, Indirizzo, Numero di telefono, Codice postale, e Password, informazioni per poter registrare un nuovo account cliente. Per proseguire, è necessario inserire un'email valida e che non sia del dominio del sito BirdComics ed una password sicura di almeno 8 caratteri, contenente lettere maiuscole, minuscole, numeri e simboli speciali. Marco compila il modulo con i dati richiesti: inserisce "marcotechone@pluto.com" come email, una password sicura "%TMgE@w3h9", "Marco Industries" come nome e cognome e la data di nascita "24-04-1970". Dopo aver completato tutti i campi e confermato la password, il sistema verifica e valida le informazioni fornite. Con la registrazione completata, Marco viene reindirizzato alla sua pagina principale, pronto a esplorare il catalogo di fumetti di BirdComics come cliente. Da questo momento in poi, risulta registrato e connesso al sito, a meno che non effettui la disconnessione (Scenario S16), Marco può quindi tornare alla pagina del carrello ed effettuare il suo acquisto (Scenario S11).

UC11	SD19, SD20, SD21	SC3
----------------------	----------------------------------	---------------------

S14 - Scenario Visualizza ordini (Cliente)

Marco, entusiasta dopo aver effettuato l'autenticazione su BirdComics (Scenario S17), decide di controllare lo storico dei suoi ordini. In qualsiasi pagina del sito si trovi, ha sempre a disposizione un pulsante intitolato “I miei ordini”, che decide di cliccare per visualizzare tutti gli acquisti effettuati. Accedendo alla pagina degli ordini, Marco viene accolto da un elenco chiaro e ben organizzato. Ogni ordine è identificato da un numero univoco, accompagnato dalla data di acquisto e dal totale speso. Ogni ordine ha anche uno stato, come “In elaborazione” o “Spedito”, e se è stato spedito, c’è anche il codice di tracciamento per monitorare la spedizione.

UC12	SD22
----------------------	----------------------

S15 - Scenario Visualizza fattura (Cliente)

Marco oltre a visionare l’ordine è interessato anche a visualizzare la relativa fattura. Quindi dalla pagina della gestione ordini, per ogni ordine che visualizza ha a disposizione un tasto “Visualizza fattura”. Marco preme il tasto per l’ordine che gli interessa e viene reindirizzato alla pagina che mostra la fattura corrispondente. Da questa schermata consultare tutti i dettagli: i titoli dei fumetti acquistati, le quantità, i prezzi unitari e il totale complessivo. Soddisfatto, Marco clicca sul pulsante per tornare alla pagina principale dalla barra di navigazione e torna al catalogo, contento di avere un facile accesso alla cronologia dei suoi acquisti e pronto a pianificare il prossimo ordine.

UC13	SD23
----------------------	----------------------

S16 - Scenario Disconnessione dalla piattaforma. (Cliente e Gestore)

Marco una volta controllato gli ordini (Scenario S15) oppure effettuato un ordine (Scenario S11) o semplicemente navigato nella home page per visionare i fumetti (Scenario S1), decide di chiudere il sito. Prima di chiudere il sito è buona norma sempre effettuare la disconnessione prima di chiuderlo, quindi da qualsiasi pagina clicca sul pulsante "Disconnessione". Ora Marco ha effettuato la disconnessione e si trova sulla pagina principale pronto per chiudere il sito.

UC14	SD24	SC4
----------------------	----------------------	---------------------

S17 - Scenario Autenticazione. (Cliente e Gestore)

Dopo essersi autenticato in precedenza, Marco decide di disconnettersi cliccando sul pulsante "Disconnessione" (Scenario S16). Successivamente, desidera accedere nuovamente al sito, magari utilizzando un dispositivo diverso da quello precedente. Per farlo, si collega al sito BirdComics e clicca sul pulsante "Accedi". Se prova a completare un acquisto come ospite, viene reindirizzato automaticamente alla pagina di accesso. Inserisce attentamente la sua email e la password scelta durante la registrazione, assicurandosi di non commettere errori.

Poi preme il pulsante "Accedi". Dopo un breve caricamento, se le credenziali sono corrette, viene reindirizzato alla pagina principale del sito. In caso contrario, compare un messaggio di errore il quale lo informa che i dati inseriti non sono corretti. Ora che Marco è stato riconosciuto dal sistema, può tornare a sfogliare i prodotti che aveva conservato nel carrello, consultare i suoi ordini precedenti, e accedere alle sue informazioni personali e ad altri dati dedicati esclusivamente a lui.

UC15	SD25 , SD26 , SD27 , SD28	SC4
----------------------	---	---------------------

S18 - Scenario Visualizzazione delle informazioni del proprio profilo. (Cliente e Gestore)

Marco decide di esplorare il suo profilo per controllare le informazioni del suo account. Clicca sul pulsante "Visualizza Profilo" si apre così la pagina del profilo, dove può visualizzare e modificare i suoi dati personali (Scenario S19) oppure cancellare l'account (Scenario S20). Nella parte superiore della pagina, Marco nota una chiara intestazione con il suo nome completo, "Marco Aurelio", l'email utilizzata per la registrazione, oltre ad altre informazioni inserite durante la fase di registrazione. Questo scenario si può anche ripercuotere su un gestore del sito, qualsiasi sia il suo

ruolo. La differenza tra Marco ed un gestore, risiede nella visualizzazione del ruolo che ricopre il gestore.

[UC16](#)

[SD29](#)

S19 - Scenario Modifica del proprio profilo (Cliente)

[Solo cliente] Marco desidera aggiornare le sue informazioni, clicca sul pulsante "Modifica profilo" posto in fondo alla pagina. Si apre così un modulo dove può modificare i dati come nome, cognome, etc.... . Una volta completati i campi necessari, Marco clicca sul pulsante "Salva". Il sistema verifica le informazioni inserite e, se corrette, aggiorna i dati. Marco clicca sul pulsante per tornare alla pagina principale e torna ad esplorare il catalogo, pronto a continuare la sua avventura nel mondo dei fumetti, sapendo che le sue informazioni sono aggiornate e corrette. Accanto al pulsante per modificare le informazioni,

[UC17](#)

[SD30, SD31](#)

S20 - Scenario Elimina profilo

Marco si trova anche un pulsante "Elimina profilo", lo clicca e si apre un popup che richiede la conferma definitiva prima di procedere con la cancellazione del profilo, eliminando tutte le informazioni personali e gli ordini associati. Marco del sito BirdComics conferma l'operazione di eliminazione del proprio profilo. Una volta che è confermata l'operazione Marco si trova sulla pagina principale del sito come ospite.

[UC18](#)

[SD32](#)

[SC6](#)

S21 - Scenario Apertura magazzino

L'azienda BirdComics decide di espandere la propria operatività aprendo un nuovo magazzino per gestire meglio l'aumento della domanda. Paolo, responsabile principale di BirdComics, inizia il processo di apertura del nuovo magazzino. Il primo passo è l'identificazione della sede del nuovo magazzino. Paolo valuta diversi fattori come la vicinanza ai principali punti di distribuzione, la disponibilità di spazio adeguato. Dopo aver identificato la nuova sede e completato la contrattualizzazione, si occupa della preparazione del sistema per il nuovo magazzino. Successivamente, Paolo si occupa di configurare il sistema gestionale dell'azienda per integrare il nuovo magazzino. Accede al sistema di gestione interna di BirdComics, utilizzando le sue credenziali. Una volta effettuato l'accesso, naviga nel sistema fino a raggiungere la sezione

dedicata alla “Gestione Magazzini”. Qui, seleziona l’opzione “Aggiungi Nuovo Magazzino”, che gli consente di avviare il processo di registrazione del nuovo magazzino. Gli viene richiesto di compilare un modulo con informazioni dettagliate, come il nome del magazzino, l’indirizzo completo della nuova sede, i contatti telefonici. Preme il pulsante aggiungi magazzino e viene aggiunto.

UC19	SD33, SD34	SC7
----------------------	----------------------------	---------------------

S22 - Scenario Chiusura magazzino

Dato che BirdComics ha dovuto ampliarsi in una città, ha aperto una sede molto più grande della precedente che si trova in quel luogo. Una volta trasferiti tutti i fumetti e gli addetti nell’altra sede, Paolo è pronto per chiudere la sede più piccola. Dalla pagina Gestione Magazzini seleziona il magazzino che gli interessa e clicca il pulsante “Elimina magazzino”. Il sistema gli chiede conferma e una volta che Paolo ha confermato il sistema cancella il magazzino con tutti gli scaffali, dipendenti e fumetti che sono all’interno.

UC20	SD35	SC7
----------------------	----------------------	---------------------

S23 - Scenario Assunzione gestore Magazzino

Paolo dopo aver aperto un nuovo magazzino decide di assumere una persona che si occupa di gestire quel magazzino. Quindi dopo aver sostenuto dei colloqui sceglie il candidato che gli sembra più adatto. Paolo tramite la pagina Gestione Direttori, vede la lista di tutti i direttori dei magazzini che BirdComics possiede. Ora però si concentra sull’operazione che gli aspettava quindi da quella pagina preme il pulsante Aggiungi Direttore. Il sistema gli carica un form chiedendogli i dati Nome, Cognome, Data di nascita, Indirizzo, Numero di telefono, Codice postale, email, password ed infine il magazzino che dovrà gestire. Paolo una volta inserito i dati, li ricontrolla e preme il pulsante aggiungi. Il sistema gli chiede conferma e dopo aver confermato salva i dati.

UC21	SD36, SD37, SD38
----------------------	----------------------------------

S24 - Scenario Licenziamento gestore magazzino

Paolo ha deciso di licenziare l’addetto di un magazzino dato che il suo operato non rispettava gli standard di BirdComics. Quindi accede alla schermata Gestori Magazzino e dall’elenco trova

l'addetto riguardante il magazzino indicato. Quindi una volta selezionato, si apre la pagina dove mostra i dettagli approfonditi di quel utente e in questa schermata oltre ai tasti "modifica profilo" vede anche il tasto cancella profilo. Quindi cliccando il sistema chiede sempre conferma e una volta confermato il suo account viene cancellato.

[UC22](#)

[SD39](#)

S25 - Scenario Aggiunta scaffali

Il Direttore Magazzino deve inserire dei nuovi scaffali per il magazzino che gestisce. Clicca su "Gestione Magazzino", il sistema lo reindirizza in una nuova pagina e da qui ha a disposizione i tasti: aggiungi scaffale, rimuovi scaffale. Quindi preme il pulsante "aggiungi scaffale" e il sistema si aggiorna mostrando il nome dello scaffale da etichettare e quanti fumetti si possono inserire. Una volta inserite le informazioni preme il pulsante conferma e il sistema aggiorna le informazioni.

[UC23](#)

[SD40](#)

[SC9](#)

S26 - Scenario Rimozione scaffale

In un magazzino, uno degli scaffali che erano in uso si è rotto. Quindi è arrivato il momento per Paolo di cambiarlo. Per prima cosa inserisce un nuovo scaffale (Scenario S22) in modo tale che gli addetti di quel magazzino possano spostare i fumetti, e successivamente ritorna per eliminare lo scaffale. Nella pagina dedicata alla visualizzazione del magazzino compare il tasto rimuovi scaffale. Paolo lo clicca e il sistema aggiorna la pagina, Paolo inserisce il nome dello scaffale da eliminare e preme elimina. Il sistema chiede conferma e dopo che Paolo ha confermato, il sistema aggiorna le informazioni.

[UC24](#)

[SD41](#)

[SC9](#)

S27 - Scenario Creazione account con ruolo “risorse umane”

Il dipartimento delle risorse umane di BirdComics sta affrontando un periodo di crescita e necessita di ampliare il team di recruiter, ovvero le persone responsabili della conduzione dei colloqui e della selezione dei candidati. Noemi, la responsabile della direzione del magazzino, è incaricata di gestire l'assunzione di nuovi membri del team e il licenziamento di un recruiter che non ha raggiunto gli obiettivi prefissati. Noemi inizia il processo di assunzione accedendo al sistema di gestione delle risorse umane. Seleziona la sezione "Gestione HR". Clicca sul pulsante "Aggiungi Nuovo Dipendente" e compila il modulo di assunzione inserendo i dettagli Nome, Cognome, Data di nascita, Indirizzo, Numero di telefono, Codice postale, email e password. Dopo aver completato

il modulo, Noemi clicca su “Crea Profilo Dipendente”. Il sistema conferma che il profilo di Antonio è stato creato.

[UC25](#)

[SD42, SD43, SD44](#)

S28 - Scenario Eliminazione account con il ruolo “risorse umane”

Noemi si concentra sulla situazione di Marco Ferri, un dipendente che ha avuto difficoltà a raggiungere i risultati attesi e ha ricevuto feedback negativi da parte dei candidati riguardo alla sua gestione dei colloqui. Noemi accede alla sezione “Gestione HR” e cerca il profilo di Marco. Una volta trovato, seleziona l’opzione “Licenzia Dipendente”. Il sistema richiede la conferma della decisione cliccando su “Conferma Licenziamento”. Il sistema provvederà a cancellare l’account di tale persona dal sistema. Infine, Noemi completa la documentazione necessaria per il licenziamento e aggiorna i registri cartacei aziendali. Si assicura di mantenere il team informato riguardo alle nuove assunzioni e alla ristrutturazione del dipartimento, pronta ad affrontare le sfide future e a garantire un processo di selezione efficace e professionale

[UC26](#)

[SD45](#)

S29 - Scenario Creazione account con il ruolo di un addetto

Luca, responsabile delle Risorse Umane presso BirdComics, inizia la sua giornata con un nuovo incarico: l’assunzione di un addetto che ha appena concluso un colloquio di lavoro con successo. Luca si prepara a creare l’account per il nuovo dipendente, quindi, accede al sistema di gestione degli utenti e seleziona l’opzione per "Creare nuovo account". Inizia a compilare il modulo con i dati richiesti: Nome, Cognome, Data di nascita, Indirizzo, Numero di telefono, Codice postale, email e password e ruolo che il dipendente ricoprirà, che in questo caso è "Addetto al servizio clienti". Nel menu a tendina, Luca seleziona il ruolo appropriato, assicurandosi che tutte le informazioni siano corrette e clicca sul tasto “Crea account”. Luca, soddisfatto, accede all’elenco degli utenti per verificare che il profilo del nuovo dipendente sia stato registrato. Con un rapido controllo, vede che tutte le informazioni sono corrette, incluso il ruolo e la data di assunzione, e che il nuovo addetto è pronto per iniziare la sua carriera in azienda.

[UC27](#)

[SD46, SD47, SD48](#)

S30 - Scenario Eliminazione account con il ruolo di un “addetto”

Proseguendo con la gestione degli account, Luca si accorge che un addetto dell’assistenza clienti non ha superato il periodo di prova e decide di procedere con la cancellazione dell’account. Dopo aver individuato il profilo nell’elenco, clicca su “Cancella” accanto all’account dell’assistente. Il sistema chiede conferma per la cancellazione.

UC28	SD49
----------------------	----------------------

S31 - Scenario Modifica account con il ruolo di un “addetto”

Flavio membro del reparto gestione assistenza, ha cambiato numero di telefono per questioni personali. Per evitare che l'azienda lo contatti sul vecchio numero di telefono non più esistente, vuole aggiornare le informazioni personali sul sito. Per farlo prova ad accedere alla sua area privata ma, nota che non ha nessun tasto per modificarle. Quindi si dirige presso il reparto Risorse umane che lo ha assunto chiedendo informazioni. Il reparto gli risponde che non è possibile farlo da solo ma che devono farlo loro. Per questo motivo, l'addetto delle risorse umane accede al sito con le sue credenziali, seleziona la categoria di gestione degli utenti, dalla lista che si apre seleziona la persona che aveva bisogno di aggiornare le informazioni e preme il pulsante “Modifica”. Il sistema indirizza l'attore sulla schermata che mostra i dati dettagliati dei dipendenti, con la possibilità di modificare le info. Una volta modificate le informazioni che gli sono state richieste, preme il pulsante salva e il sistema aggiorna le informazioni. Flavio contento che l'azienda possa contattarlo presso il suo nuovo numero può tornare a lavorare.

UC29	SD50 , SD51 , SD52
----------------------	--

S32 - Scenario Visualizzazione della pagina della gestione del catalogo (Gestore Catalogo)

Francesca, responsabile del catalogo di BirdComics, accede al suo account tramite la pagina di accesso (Scenario S17), una volta caricata la homepage dedicata ai gestori del catalogo, Francesca preme il pulsante "Gestione Catalogo" che è disponibile in tutte le pagine del sito. Si carica la pagina dedicata alla gestione del catalogo. La pagina ha un layout chiaro, con un elenco di tutti i fumetti disponibili, ognuno corredata da una miniatura, titolo, prezzo e pulsante per la modifica delle informazioni, oltre al pulsante per eliminare quel fumetto. Mentre il tasto per aggiungere un nuovo fumetto si trova in alto alla pagina.

S33 - Scenario Aggiunta fumetto al catalogo (Gestore Catalogo)

Francesca inizia con l'aggiunta di un nuovo fumetto, individua un pulsante verde con la scritta “Aggiungi fumetto”. Cliccando su di esso, viene indirizzata a un modulo dove può inserire tutte le

informazioni necessarie: titolo, genere, prezzo e una breve descrizione. Dopo aver completato i campi, clicca su “Salva” e riceve una conferma che il nuovo fumetto è stato aggiunto al catalogo.

UC30	SD53	SC8
----------------------	----------------------	---------------------

S34 - Scenario Rimozione fumetto dal catalogo (Gestore Catalogo)

Francesca nota che un fumetto è esaurito e che non è prevista una ristampa, quindi decide di rimuoverlo. Accanto al titolo del fumetto, trova un pulsante rosso con la scritta “Rimuovi”. Cliccando su di esso, il sistema le chiede conferma. Dopo aver confermato, il fumetto scompare dall'elenco e Francesca riceve un messaggio di conferma.

UC31	SD54	SC8
----------------------	----------------------	---------------------

S35 - Scenario Modifica fumetto del catalogo

Francesca, si accorge che uno dei fumetti necessita di aggiornamento. Accanto al titolo, c'è un pulsante giallo con la scritta “Aggiorna”. Cliccando su di esso, si apre un modulo precompilato con le informazioni attuali. Francesca modifica il prezzo e aggiunge una nuova descrizione per aggiornare i lettori sulla trama. Dopo aver salvato, riceve conferma dell'aggiornamento.

UC32	SD55	SC8
----------------------	----------------------	---------------------

S36 - Scenario Aggiunta fumetto scaffale

Una volta che Francesca ha aggiunto un nuovo prodotto al catalogo (Scenario S33), completo di tutte le informazioni, il sistema aggiorna automaticamente la pagina riservata ai dipendenti del magazzino. Dopo che l'addetto del settore catalogo ha inserito il nuovo fumetto, Martina accede alla pagina dedicata alla gestione del magazzino tramite il dispositivo aziendale. Sulla pagina della gestione del magazzino, trova una lista condivisa delle attività da svolgere. Tra le varie mansioni, Martina individua quella relativa al nuovo prodotto e decide di selezionarla. Martina si trova su una nuova pagina in cui accanto all'attività, ci sono pulsanti che le permettono di gestire il suo lavoro:

- Inizia Mansione: Cliccando su questo pulsante, Martina conferma di voler prendere in carico l'attività di sistemazione del nuovo fumetto.
- Inserisci Dettagli: Questo pulsante le consente di vedere le specifiche del prodotto, come descrizione, quantità e requisiti di stoccaggio.
- Segna come Completata: Una volta finito, potrà utilizzare questo pulsante per registrare l'avvenuta sistemazione.

Martina inizia selezionando "Inizia Mansione". Nella pagina che si apre, seleziona la quantità di fumetti da posizionare, di conseguenza vede che il sistema gli mostra tutti gli scaffali con spazio

sufficiente per ospitare le copie del fumetto. Martina seleziona lo scaffale tra quelli disponibili e una volta confermato, il sistema aggiorna le informazioni relative alla sua ubicazione, inclusa la quantità di copie inserite da Martina.

UC33	SD56	SC9
----------------------	----------------------	---------------------

S37 - Scenario Modifica scaffale

In un'altra occasione, Martina si accorge che uno degli scaffali sta diventando troppo "vuoto" e decide di spostare un fumetto in un altro scaffale per ottimizzare lo spazio. Accede nuovamente alla sua pagina e preme il pulsante "Sposta Fumetto". Cliccando su di esso, le vengono mostrati i fumetti attualmente presenti sugli scaffali. Martina seleziona il fumetto che desidera spostare e in base alla quantità di fumetti ancora disponibile, il sistema gli mostra gli scaffali liberi che hanno una quantità accettabile di almeno la quantità dei fumetti disponibili. Martina seleziona lo scaffale che gli interessa, preme il pulsante seleziona scaffale e da quel momento può iniziare il lavoro manuale per spostarli. Una volta finito, Martina ritorna sul terminale e clicca "lavoro eseguito", il sistema aggiorna automaticamente le informazioni relative alla nuova posizione del fumetto.

UC34	SD57	SC9
----------------------	----------------------	---------------------

S38 - Scenario Rimozione fumetto dallo scaffale

Quando il reparto gestione catalogo decide di rimuovere un fumetto (scenario S34), Martina può procedere con la liberazione dello spazio sullo scaffale, aggiornando la disponibilità dello scaffale, rendendolo libero per lo stoccaggio di altri fumetti. Quindi dalla pagina dedicata al magazzino, preme sulla mansione libera scaffale, si apre la pagina dove le mostra i dettagli del lavoro che deve svolgere. Martina preme il pulsante esegui lavoro, da questo momento in poi può iniziare a svolgere l'attività. Quindi si dirige presso il posto indicato e verifica che sia libero. Una volta verificato di persona, Martina può procedere con il selezionare che la mansione è stata eseguita quindi il sistema libera completamente quello spazio.

UC35	SD58	SC9
----------------------	----------------------	---------------------

S39 - Scenario Aggiunta codice di tracciamento della spedizione (Operatore Logistico)

Elena, membro del reparto Logistica di BirdComics, inizia la giornata accedendo al sistema di gestione degli ordini. Oggi è incaricata di aggiornare gli ordini in fase di spedizione con i codici di tracciamento, per garantire che i clienti possano monitorare le proprie consegne. Elena accede alla sezione "Gestione Ordini" del sistema, dove visualizza un elenco di ordini in attesa di spedizione.

Ogni ordine è accompagnato da dettagli come numero dell'ordine, nome del cliente, indirizzo di spedizione e stato dell'ordine. Per aggiungere un codice di tracciamento, Elena seleziona un ordine cliccando su "Visualizza Dettagli" accanto al numero dell'ordine. Nella pagina dei dettagli, trova un campo dedicato "Codice di tracciamento", dove inserisce il numero di tracciamento fornito dal corriere. Dopo aver copiato e incollato il codice di tracciamento, clicca su "Aggiorna Ordine". Il sistema elabora la richiesta e conferma che il codice di tracciamento è stato aggiunto correttamente. Una volta aggiornato il codice di tracciamento per l'ordine, Elena ripete la stessa procedura per gli altri ordini in sospeso. Completata l'operazione per tutti gli ordini, Elena è soddisfatta di aver garantito un servizio tempestivo, migliorando la comunicazione con i clienti e permettendo loro di seguire le spedizioni in tempo reale.

UC36	SD59	SC10
----------------------	----------------------	----------------------

S40 - Scenario Inserimento codice univoco e visualizzazione dell'ordine per dare assistenza ai clienti con la possibilità di vedere la relativa fattura (Assistenza)

Sofia, operatrice del servizio di assistenza clienti di BirdComics, risponde a una chiamata da un cliente che desidera informazioni su un ordine effettuato. Dopo aver salutato il cliente e verificato la sua identità, Sofia inizia a prendere nota dei dettagli della richiesta. Il cliente chiede informazioni relative alla fattura e all'ordine specifico. Sofia accede al sistema di gestione clienti e apre la sezione di ricerca ordini. Chiede quindi al cliente di fornirle l'ID dell'ordine, che il cliente le comunica. Dopo aver inserito l'ID nella barra di ricerca, il sistema visualizza automaticamente tutti i dettagli relativi all'ordine, inclusi la data di acquisto, gli articoli ordinati, la quantità, il prezzo totale e lo stato dell'ordine. Inoltre, compare il pulsante "Visualizza Fattura" per accedere ai dettagli della fattura. Quando il cliente chiede informazioni sulla fattura, Sofia clicca su "Visualizza Fattura" e accede ai dettagli specifici, come l'importo totale, la data di emissione, l'elenco dei prodotti acquistati e i dati del cliente. Condivide queste informazioni con il cliente, rispondendo a tutte le sue domande. Sofia ringrazia infine il cliente per aver contattato BirdComics, assicurandosi che sia soddisfatto delle informazioni ricevute, e si prepara a rispondere alla prossima richiesta.

UC37 , UC38	SD60 , SD61 , SD62
---	--

S41 - Scenario Visualizzazione di tutti gli ordini avvenuti in un intervallo di giorni (Finanza)

Chiara, membro del reparto Finanza di BirdComics, inizia la sua giornata di lavoro accedendo al sistema di gestione finanziaria aziendale. Per farlo apre il sito della BirdComics, clicca sul pulsante di autenticazione, inserendo le sue credenziali viene autenticata. Oggi deve verificare le fatture emesse durante il giorno precedente quindi dal menu riguardante la finanza, seleziona l'opzione "Fatture", aprendo una pagina con diverse opzioni di filtro. Chiara imposta il filtro per visualizzare le fatture emesse nella data da lei interessata e preme il pulsante "Cerca". Chiara vede un elenco

dettagliato delle fatture emesse, comprensivo di numero di fattura, data, nome del cliente e importo.

UC39	SD63
----------------------	----------------------

CASI D'USO

UC1 Caso d'uso ([S2](#))

NOME USE CASE	Ricerca fumetti per genere
PARTICIPANTS ACTORS	Ospite, Cliente, Gestore Catalogo
ENTRY CONDITION	L'attore può trovarsi su qualsiasi pagina all'interno del sito BirdComics
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore da qualsiasi pagina del sito clicca sul pulsante del genere scelto 2. Il sistema carica una porzione di fumetti di quel genere scelto 3. Il sistema carica la pagina dedicata alla visualizzazione dei fumetti caricati al flusso evento 2
EXIT CONDITION	L'attore si trova sulla pagina con una porzione di fumetti con il genere da lui cercato

UC2 Caso d'uso ([S3](#))

NOME USE CASE	Ricerca fumetti per nome/id
PARTICIPANTS ACTORS	Ospite, Cliente, Gestore Catalogo
ENTRY CONDITION	L'attore può trovarsi su qualsiasi pagina all'interno del sito BirdComics
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore da qualsiasi pagina del sito clicca sulla barra di ricerca 2. Il sistema interagisce mostrandogli un cursore per la scrittura 3. L'attore inserisce il titolo che sta cercando (nel caso del gestore Catalogo, la stessa barra può essere utilizzata anche per la ricerca tramite id del fumetto) 4. una volta finito di digitare l'attore preme il pulsante invia 5. Il sistema cerca i fumetti per nome o per id inseriti dall'attore e carica i dati 6. Il sistema carica la pagina dedicata alla visualizzazione dei fumetti
EXIT CONDITION	L'attore si trova sulla pagina con tutti i fumetti con il nome da lui cercato

UC3 Caso d'uso (S4)

NOME USE CASE	Visualizzazione pagina dettagliata fumetto
PARTICIPANTS ACTORS	Ospite, Cliente, Gestore Catalogo
ENTRY CONDITION	L'attore si trova sulla pagina sulla pagina principale
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none">1. L'attore clicca sull'anteprima del fumetto2. il sistema carica i dati dettagliati del fumetto relativo all'anteprima selezionata3. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina mostrandogli i dettagli del fumetto selezionato
EXIT CONDITION	L'attore si trova sulla pagina che mostra le informazioni dettagliate del fumetto

UC4 Caso d'uso (S5)

NOME USE CASE	Aggiunta al carrello tramite la pagina principale
PARTICIPANTS ACTORS	Cliente
ENTRY CONDITION	L'attore deve trovarsi sulla pagina principale
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none">1. L'attore seleziona la quantità dal riquadro dedicato.2. L'attore clicca il pulsante "Aggiungi al carrello".3. Il sistema verifica che la quantità nel catalogo sia disponibile4. Se la quantità è disponibile il sistema aggiunge il fumetto a carrello con la quantità desiderata
EXIT CONDITION	Il fumetto è stato aggiunto al carrello
	<ol style="list-style-type: none">5. Se la quantità non è disponibile allora il sistema avvisa l'attore che non è possibile aggiungere il fumetto a carrello con quella quantità6. L'attore interagisce con l'avviso confermando di aver capito7. Il sistema chiude l'avviso8. l'attore si ritrova sulla pagina che stava visualizzando al flusso evento 1

UC5 Caso d'uso (S6)

NOME USE CASE	Aggiunta fumetto al carrello tramite la pagina del fumetto
PARTICIPANTS ACTORS	Cliente
ENTRY CONDITION	L'attore deve trovarsi nella pagina dedicata alla visualizzazione dettagliata del fumetto
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore seleziona la quantità dal riquadro dedicato. 2. L'attore clicca il pulsante "Aggiungi al carrello". 3. Il sistema verifica che la quantità nel catalogo sia disponibile 4. Se la quantità è disponibile il sistema aggiunge il fumetto a carrello con la quantità desiderata
EXIT CONDITION	Il fumetto è stato aggiunto al carrello
	<ol style="list-style-type: none"> 5. Se la quantità non è disponibile allora il sistema avvisa l'attore che non è possibile aggiungere il fumetto a carrello con quella quantità 6. L'attore interagisce con l'avviso confermando di aver capito 7. Il sistema chiude l'avviso 8. l'attore si ritrova sulla pagina che stava visualizzando al flusso evento 1

UC6 Caso d'uso ([S7](#))

NOME USE CASE	Visualizzazione del carrello
PARTICIPANTS ACTORS	Cliente
ENTRY CONDITION	L'attore può trovarsi su qualsiasi pagina del sito.
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore clicca sul pulsante "Carrello". 2. Il sistema carica i dati relativi al carrello del cliente 3. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina dedicata alla visualizzazione e modifica del carrello
EXIT CONDITION	L'attore vede la pagina del carrello

UC7 Caso d'uso ([S9](#))

NOME USE CASE	Modifica della quantità di un prodotto nel carrello
PARTICIPANTS ACTORS	Cliente
ENTRY CONDITION	L'attore si trova sulla pagina del carrello

NOME USE CASE	Modifica della quantità di un prodotto nel carrello
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore modifica la quantità desiderata di un dato fumetto 2. L'attore clicca il tasto conferma. 3. Il sistema verifica che la quantità nel catalogo sia disponibile 4. Se la quantità è disponibile il sistema aggiorna il fumetto a carrello con la quantità desiderata
EXIT CONDITION	L'attore vede la pagina del carrello aggiornata
EXCEPTION	<ol style="list-style-type: none"> 5. Se la quantità non è disponibile allora il sistema avvisa l'attore che non è possibile modificare il fumetto a carrello con quella quantità 6. L'attore interagisce con l'avviso confermando di aver capito 7. Il sistema chiude l'avviso 8. l'attore si ritrova sulla pagina che stava visualizzando nella entry condition

UC8 Caso d'uso ([S10](#))

NOME USE CASE	Rimozione fumetto dal carrello
PARTICIPANTS ACTORS	Cliente
ENTRY CONDITION	L'attore si trova sulla pagina del carrello
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore clicca sul pulsante "elimina dal carrello" dedicato a quel singolo fumetto. 2. Il sistema aggiorna il carrello eliminando quel fumetto dal carrello.
EXIT CONDITION	L'attore vede la pagina del carrello aggiornata senza quel fumetto

UC9 Caso d'uso ([S11](#))

NOME USE CASE	Effettua acquisto
PARTICIPANTS ACTORS	Cliente
ENTRY CONDITION	L'attore si trova sulla pagina del carrello Il carrello NON deve essere vuoto
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore preme il pulsante "effettua acquisto".

NOME USE CASE	Effettua acquisto
	<ol style="list-style-type: none"> 2. Il sistema elabora i prodotti che sono a carrello reindirizzando l'attore alla pagina del riepilogo dell'ordine. 3. L'attore preme il pulsante conferma e viene reindirizzato alla pagina di Conferma Indirizzo Spedizione. 4. Il sistema carica le informazioni riguardanti l'indirizzo dell'attore inserite precedentemente. 5. L'attore conferma le informazioni di spedizione 6. Il sistema reindirizza l'attore verso il sito paypal per procedere con il pagamento. 7. L'attore inserisce le informazioni della carta per pagare su paypal *** la carta non c'è guarda i sequence*** 8. Il sistema paypal verifica le informazioni e restituisce un feedback al sistema BirdComics. 9. Se l'esito è positivo il sistema birdcomics reindirizza l'attore sulla pagina del pagamento eseguito riassumendo l'ordine effettuato e salvando tale ordine all'interno del sistema
EXIT CONDITION	L'attore si trova sulla pagina che mostra l'operazione andata a buon fine di acquisto
EXCEPTION	Riepilogo ordine preme il pulsante annulla(ritorna alla homepage con carrello vuoto), Conferma indirizzo preme il pulsante annulla o modifica indirizzo(implementato in futuro),Paypal restituisce un feedback false

UC10 Caso d'uso (S12)

NOME USE CASE	Svuota carrello
PARTICIPANTS ACTORS	Cliente
ENTRY CONDITION	L'attore si trova sulla pagina del carrello
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore clicca sul pulsante "svuota carrello" 2. Il sistema aggiorna il carrello eliminando tutti i fumetti dal carrello
EXIT CONDITION	L'attore vede la pagina del carrello aggiornata senza nessun fumetto all'interno

UC11 Caso d'uso (S13)

NOME USE CASE	Registrazione alla piattaforma
PARTICIPANTS ACTORS	Ospite
ENTRY CONDITION	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore deve essere sprovvisto di un account 2. L'attore deve possedere una email diversa da quella aziendale BirdComics 3. L'attore può trovarsi su qualsiasi pagina all'interno del sito BirdComics
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore da qualsiasi pagina preme il pulsante Registrazione 2. Il sistema carica i dati e reindirizza l'attore sulla pagina richiesta 3. L'attore inserisce l'email e la password 4. Il sistema verifica che l'email e la password inserite rispettino i relativi requisiti non funzionali e che l'email inserita NON appartenga al dominio BirdComics 5. Una volta convalidati i L'email e la password,l'attore continua l'inserimento dei dati, fornendo il Nome, Cognome, Data di nascita, Indirizzo, Numero di telefono e Codice postale 6. L'attore preme il tasto registrazione 7. Il sistema controlla se l'email inserita non è associata ad un'altro account 8. Se non esistono account con la stessa email, il sistema salva i dati inseriti dall'attore
EXIT CONDITION	Il sistema registra e autentica l'attore reindirizzandolo alla sua pagina principale.
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se il flusso evento 4 non va a buon fine ovvero le credenziali email e password non rispettano i requisiti non funzionali 2. 8. Il sistema avvisa l'attore che le credenziali inserite non sono valide 3. 9. l'attore conferma di aver capito 4. 10. Il sistema chiude l'avviso e ritorna l'attore sulla pagina al flusso evento 3
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se il flusso evento 7 non va a buon fine ovvero esiste già un'account con la stessa email 2. Il sistema avvisa l'attore che l'email inserita è già associata ad un account 3. l'attore conferma di aver capito

NOME USE CASE	Registrazione alla piattaforma
	4. Il sistema chiude l'avviso e ritorna l'attore sulla pagina al flusso evento 6

UC12 Caso d'uso ([S14](#))

NOME USE CASE	Visualizzazione dei propri ordini
PARTICIPANTS ACTORS	Cliente
ENTRY CONDITION	L'attore può trovarsi in qualsiasi pagina
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore clicca sul pulsante "Ordini" 2. Il sistema carica le informazioni di tutti gli ordini dell'attore 3. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina specificata
EXIT CONDITION	L'attore si trova sulla pagina visualizza ordini con tutti i suoi ordini effettuati

UC13 Caso d'uso ([S15](#))

NOME USE CASE	Visualizza fattura
PARTICIPANT S ACTORS	Cliente
ENTRY CONDITION	L'attore deve trovarsi sulla pagina degli ordini
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore per ogni ordine ha a disposizione un relativo tasto per la visualizzazione della fattura. L'attore clicca sul pulsante "fattura" 2. Il sistema carica i dati della fattura richiesta 3. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina specificata
EXIT CONDITION	L'attore si trova sulla pagina della fattura richiesta

UC14 Caso d'uso ([S16](#))

NOME USE CASE	Disconnessione dal sistema
PARTICIPANTS ACTORS	Cliente e Gestore

NOME USE CASE	Disconnessione dal sistema
ENTRY CONDITION	L'attore può trovarsi su qualsiasi pagina all'interno del sito BirdComics
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore clicca sul pulsante "Disconnessione" 2. Il sistema si salva i fumetti che si trovano a carrello 3. Il sistema disconnette l'attore
EXIT CONDITION	L'attore si ritrova sulla pagina principale come ospite

UC15 Caso d'uso ([S17](#))

NOME USE CASE	Autenticazione al sistema
PARTICIPANTS ACTORS	Cliente e Gestori
ENTRY CONDITION	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore deve essere provvisto di un account 2. L'attore può trovarsi su qualsiasi pagina all'interno del sito BirdComics
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore da qualsiasi pagina del sito clicca su "autenticazione" 2. Il sistema carica la pagina dedicata all'autenticazione 3. L'attore compila il form di autenticazione con i seguenti dati: Email e Password. 4. Il sistema valida che l'email e la password rispettino i requisiti funzionali riguardanti la sintassi 5. L'attore clicca sul pulsante "Accedi" 6. Il sistema controlla se le credenziali che ha inserito sono state registrate precedentemente 7. nel caso le credenziali sono corrette, autentica l'attore con i suoi dati.
EXIT CONDITION	Il sistema autentica l'attore e lo reindirizza alla sua pagina principale.
	<ol style="list-style-type: none"> 8. Al flusso evento 4 se l'attore inserisce dei dati che non rispettano i requisiti funzionali, il sistema non fa procedere con l'autenticazione 9. Il sistema aggiorna la pagina facendo presente all'attore che i dati inseriti non sono sintatticamente corretti
	<ol style="list-style-type: none"> 8. Al flusso evento 6 se l'email inserita non compare nel sistema, magari perchè ha sbagliato a digitare un carattere o perchè l'email non è mai stata registrata 9. Il sistema informa l'attore che l'email inserita non è associata ad un'account precedentemente registrato.

NOME USE CASE	Autenticazione al sistema
	<p>8. Al flusso evento 6 se l'email inserita compare nel sistema, ma la password digitata dall'attore non coincide con quella registrata o aggiornata precedentemente, l'attore non viene autenticato</p> <p>9. il sistema mostra un messaggio all'attore specificando che l'email inserita è errata</p>

UC16 Caso d'uso (S18)

NOME USE CASE	Visualizza profilo
PARTICIPANTS ACTORS	Cliente, Gestore
ENTRY CONDITION	L'attore può trovarsi su qualsiasi pagina all'interno del sito BirdComics
FLOW EVENT	<p>1. L'attore da qualsiasi pagina del sito clicca su "visualizza profilo"</p> <p>2. Il sistema carica la pagina dedicata alla visualizzazione delle informazioni inserite precedentemente dall'attore</p>
EXIT CONDITION	L'attore si trova sulla pagina che gli mostra le informazioni riguardo il suo account

UC17 Caso d'uso (S19)

NOME USE CASE	Modifica profilo
PARTICIPANTS ACTORS	Cliente
ENTRY CONDITION	L'attore si trova sulla pagina dedicata alla visualizzazione del profilo
FLOW EVENT	<p>1. L'attore in fondo alla pagina, clicca sul pulsante "modifica informazioni"</p> <p>2. Il sistema aggiornerà la pagina e sarà possibile modificare le informazioni precedentemente inserite</p> <p>3. L'attore inserisce le informazioni da aggiornare.</p> <p>4. Nel caso di aggiornamento della password, contemporaneamente alla digitalizzazione, il sistema controlla che la sintassi rispetti il requisito funzionale.</p> <p>5. Se corretta sintatticamente L'attore clicca sul pulsante "Salva"</p> <p>6. Il sistema aggiorna le informazioni</p>
EXIT CONDITION	L'attore si ritrova sulla pagina "Visualizza Profilo" con le informazioni aggiornate

NOME USE CASE	Modifica profilo
	<p>7. dal flusso evento 2 fino al flusso evento 5, l'attore ha a disposizione un tasto che gli permette di annullare la modifica al profilo senza salvare le informazioni inserite</p>

UC18 Caso d'uso (S20)

NOME USE CASE	Elimina profilo
PARTICIPANTS ACTORS	Cliente
ENTRY CONDITION	L'attore si trova sulla pagina "Visualizza Profilo"
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore in fondo alla pagina, clicca sul pulsante "Elimina Profilo" 2. Il sistema mostrerà una schermata che richiede la conferma per l'eliminazione dell'account con tutte le informazioni degli ordini 3. L'attore clicca sul pulsante "conferma eliminazione del profilo" 4. Il sistema provvederà a cancellare tutte le informazioni dell'attore
EXIT CONDITION	L'attore si ritrova sulla pagina principale come ospite
EXCEPTION	L'attore preme il pulsante "Annulla"

UC19 Caso d'uso (S21)

NOME USE CASE	Apertura magazzino
PARTICIPANTS ACTORS	Direttore Generale
ENTRY CONDITION	L'attore può trovarsi su qualsiasi pagina del sito BirdComics
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore da qualsiasi pagina del sito preme il pulsante "Gestione Magazzini" 2. il sistema carica i dati relativi ai magazzini dell'azienda 3. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina selezionata 4. l'attore preme il pulsante "aggiungi Nuovo Magazzino" 5. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina selezionata

NOME USE CASE	Apertura magazzino
	<ol style="list-style-type: none"> 6. L'attore compila il form inserendo i dati richiesti: nome del magazzino, l'indirizzo completo della nuova sede, e contatti telefonici. 7. L'attore preme il pulsante "aggiungi Magazzino" 8. Il sistema verifica che i dati inseriti rispettano la sintassi 9. Il sistema salva i dati
EXIT CONDITION	L'attore si trova sulla pagina della visualizzazione dei magazzini con il nuovo magazzino inserito
	<ol style="list-style-type: none"> 10. Al flusso evento 8 quando il sistema verifica i dati inseriti, nota che esiste già una sede aperta all'indirizzo indicato dall'attore 11. Il sistema mostra un messaggio a schermo avvisando l'attore 12. L'attore interagisce con il messaggio conferma di aver compreso 13. Il sistema chiude la notifica 14. L'attore si trova sulla pagina di apertura del magazzino con i dati inseriti precedentemente

UC20 Caso d'uso ([S22](#))

NOME USE CASE	Chiusura Magazzino
PARTICIPANTS ACTORS	Direttore Generale
ENTRY CONDITION	L'attore può trovarsi su qualsiasi pagina del sito BirdComics
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore da qualsiasi pagina del sito preme il pulsante "Gestione Magazzini" 2. Il sistema carica i dati relativi ai magazzini dell'azienda 3. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina selezionata 4. L'attore seleziona il magazzino di interesse 5. L'attore preme il pulsante "Elimina Magazzino" 6. Il sistema gli chiede conferma dell'operazione 7. L'attore conferma l'operazione 8. Il sistema cancella i dati riguardanti quel magazzino ed il magazzino stesso
EXIT CONDITION	L'attore si trova sulla pagina dedicata alla Gestione dei Magazzini con il magazzino selezionato cancellato con successo

UC21 Caso d'uso ([S23](#))

NOME USE CASE	Assunzione gestore magazzino
PARTICIPANTS ACTORS	Direttore generale
ENTRY CONDITION	L'attore deve essere autenticato e può trovarsi su qualsiasi pagina del sito BirdComics
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore da qualsiasi pagina preme il pulsante Gestione Direttori, 2. Il sistema carica i dati e reindirizza l'attore sulla pagina richiesta 3. L'attore preme il pulsante Aggiungi Direttore. 4. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina dedicata alla raccolta dei dati del nuovo direttore. 5. L'attore inserisce l'email e la password 6. Il sistema verifica che l'email e la password inserite rispettino i relativi requisiti non funzionali e che l'email inserita appartenga al dominio BirdComics 7. Una volta convalidati i L'email e la password,l'attore continua l'inserimento dei dati, fornendo il Nome, Cognome, Data di nascita, Indirizzo, Numero di telefono, Codice postale e sede di gestione 8. L'attore preme il tasto di assunzione del direttore 9. Il sistema controlla se l'email inserita non è associata ad un'altro account 10. Se non esistono account con la stessa email, il sistema salva i dati inseriti dall'attore
EXIT CONDITION	L'attore si trova sulla pagina di visualizzazione dettagliata dell'utente inserito
	<ol style="list-style-type: none"> 7. Se il flusso evento 6 non va a buon fine ovvero le credenziali email e password non rispettano i requisiti non funzionali 8. Il sistema avvisa l'attore che le credenziali inserite non sono valide 9. l'attore conferma di aver capito 10. Il sistema chiude l'avviso e ritorna l'attore sulla pagina al flusso evento 5
	<ol style="list-style-type: none"> 11. Se il flusso evento 9 non va a buon fine ovvero esiste già un'account con la stessa email 12. Il sistema avvisa l'attore che l'email inserita è già associata ad un account 13. l'attore conferma di aver capito 14. Il sistema chiude l'avviso e ritorna l'attore sulla pagina al flusso evento 8

UC22 Caso d'uso ([S24](#))

NOME USE CASE	Licenziamento gestore magazzino
PARTICIPANTS ACTORS	Gestore Generale
ENTRY CONDITION	L'attore può trovarsi su qualsiasi pagina del sito BirdComics
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore da qualsiasi pagina del sito preme il pulsante "Gestione Direttori" 2. il sistema carica i dati relativi ai direttori magazzini dell'azienda 3. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina selezionata 4. L'attore seleziona il direttore interessato e preme il pulsante "licenzia" 5. Il sistema chiede conferma dell'operazione 6. L'attore conferma l'operazione 7. il sistema cancella tutti i dati di quel direttore
EXIT CONDITION	L'attore si trova sulla pagina "Gestione direttori" con l'account del direttore selezionato cancellato

UC23 Caso d'uso ([S25](#))

NOME USE CASE	Aggiunta scaffali
PARTICIPANTS ACTORS	Direttore Magazzino
ENTRY CONDITION	L'attore può trovarsi su qualsiasi pagina del sito BirdComics
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore da qualsiasi pagina del sito preme il pulsante "Gestione Magazzini" 2. il sistema carica i dati relativi ai magazzini dell'azienda 3. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina selezionata 4. L'attore seleziona il magazzino di interesse 5. Il sistema carica i dati relativi alla sede selezionata

NOME USE CASE	Aggiunta scaffali
	<ol style="list-style-type: none"> 6. il sistema reindirizza l'attore sulla pagina dettagliata della sede selezionata 7. L'attore preme il pulsante "Aggiungi scaffale" 8. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina dedicata all'inserimento di un nuovo scaffale. 9. L'attore compila il form 10. Una volta completato il form con il nome dello scaffale e inserito il numero di fumetti massimi impilabili, l'attore preme il pulsante "salva scaffale" 11. Il sistema salva i dati inserendo lo scaffale per quel magazzino
EXIT CONDITION	L'attore si trova sulla schermata che mostra i dettagli del magazzino con il nuovo scaffale inserito

UC24 Caso d'uso ([S26](#))

NOME USE CASE	Rimozione scaffale
PARTICIPANTS ACTORS	Direttore Generale
ENTRY CONDITION	L'attore può trovarsi su qualsiasi pagina del sito BirdComics
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore da qualsiasi pagina del sito preme il pulsante "Gestione Magazzini" 2. il sistema carica i dati relativi ai magazzini dell'azienda 3. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina selezionata 4. L'attore seleziona il magazzino di interesse 5. Il sistema carica i dati relativi alla sede selezionata 6. il sistema reindirizza l'attore sulla pagina dettagliata della sede selezionata 7. L'attore dalla lista degli scaffali presente in questa pagina clicca il pulsante "elimina scaffale" presente per ogni scaffale di quel magazzino. 8. Il sistema gli mostra una conferma dell'operazione 9. L'attore conferma la cancellazione del magazzino 10. Il sistema elimina i dati di quello scaffale
EXIT CONDITION	L'attore si trova sulla schermata che mostra i dettagli del magazzino con lo scaffale eliminato

UC25 Caso d'uso ([S27](#))

NOME USE CASE	Creazione account con il ruolo “risorse umane”
PARTICIPANTS ACTORS	Direttore Magazzino
ENTRY CONDITION	L'attore può trovarsi in qualsiasi pagina del sito BirdComics
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore da qualsiasi pagina preme il pulsante Gestione RisorseUmane, 2. Il sistema carica i dati e reindirizza l'attore sulla pagina richiesta 3. L'attore preme il pulsante Aggiungi RisorseUmane. 4. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina dedicata alla raccolta dei dati del addetto 5. L'attore inserisce l'email e la password 6. Il sistema verifica che l'email e la password inserite rispettino i relativi requisiti non funzionali e che l'email inserita appartenga al dominio BirdComics 7. Una volta convalidati i L'email e la password,l'attore continua l'inserimento dei dati, fornendo il Nome, Cognome, Data di nascita, Indirizzo, Numero di telefono e Codice postale 8. L'attore preme il tasto di assunzione dell'addetto 9. Il sistema controlla se l'email inserita non è associata ad un'altro account 10. Se non esistono account con la stessa email, il sistema salva i dati inseriti dall'attore
EXIT CONDITION	L'attore rimane nella schermata gestione HR
	<ol style="list-style-type: none"> 7. Se il flusso evento 6 non va a buon fine ovvero le credenziali email e password non rispettano i requisiti non funzionali 8. Il sistema avvisa l'attore che le credenziali inserite non sono valide 9. l'attore conferma di aver capito 10. Il sistema chiude l'avviso e ritorna l'attore sulla pagina al flusso evento 5
	<ol style="list-style-type: none"> 5. Se il flusso evento 9 non va a buon fine ovvero esiste già un'account con la stessa email 6. Il sistema avvisa l'attore che l'email inserita è già associata ad un account 7. l'attore conferma di aver capito 8. Il sistema chiude l'avviso e ritorna l'attore sulla pagina al flusso evento 8

NOME USE CASE	Creazione account con il ruolo “risorse umane”

UC26 Caso d'uso ([S28](#))

NOME USE CASE	Cancellazione account con il ruolo “Risorse Umane”
PARTICIPANTS ACTORS	Direttore Magazzino
ENTRY CONDITION	L'attore deve trovarsi nella pagina di gestione del personale
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore da qualsiasi pagina preme il pulsante "Gestione HR" 2. il sistema carica i dati relativi ai direttori magazzini dell'azienda 3. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina selezionata 4. L'attore seleziona il direttore interessato e preme il pulsante "licenzia" 5. Il sistema chiede conferma dell'operazione 6. L'attore conferma l'operazione 7. il sistema cancella tutti i dati di quel direttore
EXIT CONDITION	L'attore rimane nella schermata gestione hr

UC27 Caso d'uso ([S29](#))

NOME USE CASE	Creazione account con il ruolo di un addetto
PARTICIPANTS ACTORS	Risorse Umane
ENTRY CONDITION	L'attore può trovarsi in qualsiasi pagina del sito BirdComics
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore da qualsiasi pagina preme il pulsante Gestione Dipendenti 2. Il sistema carica i dati e reindirizza l'attore sulla pagina richiesta 3. L'attore preme il pulsante Aggiungi Dipendente 4. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina dedicata alla raccolta dei dati del addetto 5. L'attore inserisce l'email e la password 6. Il sistema verifica che l'email e la password inserite rispettino i relativi requisiti non funzionali e che l'email inserita appartenga al dominio BirdComics 7. Una volta convalidati i L'email e la password,l'attore continua l'inserimento dei dati, fornendo il Nome, Cognome, Data di nascita, Indirizzo, Numero di telefono, Codice postale e sede di gestione

NOME USE CASE	Creazione account con il ruolo di un addetto
	8. L'attore preme il tasto di assunzione dell'addetto 9. Il sistema controlla se l'email inserita non è associata ad un altro account 10. Se non esistono account con la stessa email, il sistema salva i dati inseriti dall'attore
EXIT CONDITION	Il nuovo account è stato correttamente salvato e l'attore rimane nella schermata gestione Utenti
	7. Se il flusso evento 6 non va a buon fine ovvero le credenziali email e password non rispettano i requisiti non funzionali 8. Il sistema avvisa l'attore che le credenziali inserite non sono valide 9. l'attore conferma di aver capito 10. Il sistema chiude l'avviso e ritorna l'attore sulla pagina al flusso evento 5
	11. Se il flusso evento 9 non va a buon fine ovvero esiste già un'account con la stessa email 12. Il sistema avvisa l'attore che l'email inserita è già associata ad un account 13. l'attore conferma di aver capito 14. Il sistema chiude l'avviso e ritorna l'attore sulla pagina al flusso evento 8

UC28 Caso d'uso ([S30](#))

NOME USE CASE	Eliminazione account con il ruolo di un addetto
PARTICIPANTS ACTORS	Risorse Umane
ENTRY CONDITION	L'attore può trovarsi in qualsiasi pagina del sito BirdComics

NOME USE CASE	Eliminazione account con il ruolo di un addetto
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore da qualsiasi pagina del sito preme il pulsante "Gestione Dipendenti" 2. il sistema carica i dati relativi ai dipendenti dell'azienda 3. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina selezionata 4. L'attore seleziona il dipendente interessato e preme il pulsante "licenzia" 5. Il sistema chiede conferma dell'operazione 6. L'attore conferma l'operazione 7. il sistema cancella tutti i dati di quel direttore
EXIT CONDITION	L'attore rimane nella schermata gestione utenti

UC29 Caso d'uso ([S31](#))

NOME USE CASE	Modifica account con il ruolo di un “addetto”
PARTICIPANTS ACTORS	Risorse Umane
ENTRY CONDITION	L'attore può trovarsi su qualsiasi pagina del sito BirdComics
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore da qualsiasi pagina del sito preme il pulsante "Gestione Dipendenti" 2. il sistema carica i dati relativi ai dipendenti dell'azienda 3. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina selezionata 4. L'attore seleziona il direttore interessato e preme il pulsante "modifica" (l'attore puo recuperare solo la password senza modificare i dati personali, modificare i dati personali senza recuperare la password oppure fare entrambe le cose) 5. Il sistema carica i dati relativi al dipendente selezionato 6. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina con la visualizzazione e la modifica dei dati del dipendente selezionato 7. L'attore modifica i dati interessati e preme il pulsante di conferma 8. Il sistema aggiorna i dati relativi quel dipendente
EXIT CONDITION	L'attore si trova sulla pagina informazioni dettagliate dell'utente modificato con i dati aggiornati
	7. Se il flusso evento 4 non va a buon fine ovvero la password non rispetta i requisiti non funzionali

NOME USE CASE	Modifica account con il ruolo di un “addetto”
	<p>8. Il sistema avvisa l'attore che le credenziali inserite non sono valide</p> <p>9. l'attore conferma di aver capito</p> <p>10. Il sistema chiude l'avviso e ritorna l'attore sulla pagina al flusso evento 5</p>

UC30 Caso d'uso ([S33](#))

NOME USE CASE	Aggiunta di un fumetto al catalogo
PARTICIPANTS ACTORS	Gestore Catalogo
ENTRY CONDITION	L'attore deve trovarsi nella pagina dedicata alla gestione del catalogo
FLOW EVENT	<p>1. L'attore preme sul pulsante "aggiungi fumetto"</p> <p>2. Il sistema carica il form dedicato all'inserimento di nuovo fumetto</p> <p>3. L'attore riempie i campi con tutte le informazioni del fumetto tra cui titolo, descrizione, prezzo</p> <p>4. L'attore clicca sul pulsante “Aggiungi”</p> <p>5. Il sistema salva i dati inseriti, chiude il form e da quel momento mostrerà il fumetto a tutti gli attori</p> <p>6. Il sistema crea la mansione per il reparto magazzinieri, in modo tale che potranno inserire i fumetti al magazzino catalogando la loro posizione</p>
EXIT CONDITION	L'attore si trova sulla pagina dedicata alla modifica del catalogo con il nuovo fumetto inserito

UC31 Caso d'uso ([S34](#))

NOME USE CASE	Rimozione fumetto dal catalogo
PARTICIPANTS ACTORS	Gestore Catalogo
ENTRY CONDITION	L'attore deve trovarsi nella pagina dedicata alla gestione del catalogo
FLOW EVENT	<p>1. L'attore dalla lista dei fumetti clicca sul pulsante "rimuovi fumetto" presente per ogni fumetto</p>

NOME USE CASE	Rimozione fumetto dal catalogo
	<p>2. Il sistema elimina i dati del fumetto selezionato</p> <p>3. il sistema crea la mansione per il reparto magazziniere permettendogli di liberare lo spazio dello scaffale dedicato al fumetto che risiedeva lì</p>
EXIT CONDITION	L'attore si trova sulla pagina dedicata alla visualizzazione del catalogo con il fumetto eliminato

UC32 Caso d'uso (S35)

NOME USE CASE	Modifica fumetto del catalogo
PARTICIPANTS ACTORS	Gestore Catalogo
ENTRY CONDITION	L'attore deve trovarsi nella pagina dedicata alla gestione del catalogo
FLOW EVENT	<p>1. L'attore seleziona la riga desiderata nel catalogo e clicca sul tasto "Modifica"</p> <p>2. Il sistema reindirizza l'attore al form dedicato per la modifica del fumetto scelto</p> <p>3. L'attore modifica le informazioni del fumetto</p> <p>4. L'attore clicca sul pulsante "Salva"</p> <p>5. Il sistema salva le informazioni aggiornate</p> <p>6. Il sistema chiude il form</p>
EXIT CONDITION	L'attore si ritrova sulla dedicata alla gestione del catalogo con il fumetto aggiornato

UC33 Caso d'uso (S36)

NOME USE CASE	Aggiunta di un fumetto allo scaffale
PARTICIPANTS ACTORS	Magazziniere
ENTRY CONDITION	L'attore si trova su qualsiasi pagina del sito BirdComics
FLOW EVENT	<p>1. L'attore da qualsiasi pagina del sito preme il pulsante "Magazzinere"</p> <p>2. il sistema carica i dati relativi alle mansioni dedicate ai magazzinieri</p> <p>3. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina selezionata</p>

NOME USE CASE	Aggiunta di un fumetto allo scaffale
	<ol style="list-style-type: none"> 4. L'attore seleziona la mansione selezionata - inserimento di un nuovo fumetto 5. il sistema carica i dettagli relativi alla mansione scelta e agli scaffali che risultano liberi, che abbiano spazio almeno sufficiente per il numero di fumetti inseriti dal catalogo 6. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina selezionata 7. L'attore seleziona lo scaffale in quale scaffale posiziona i fumetti 8. Una volta finito di posizionare fisicamente i fumetti, l'attore preme il pulsante "Lavoro Svolto" 9. Il sistema aggiorna le informazioni
EXIT CONDITION	Il magazziniere si trova sulla pagina gestione mansione eseguita

UC34 Caso d'uso ([S37](#))

NOME USE CASE	Modifica di un fumetto allo scaffale
PARTICIPANTS ACTORS	Magazziniere
ENTRY CONDITION	L'attore si trova sulla pagina gestione mansioni
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore dalla pagina della gestione mansioni dedicate alla gestione del magazzino, clicca il pulsante "Sposta Fumetto" 2. Il sistema reindirizza l'attore alla pagina dedicata allo spostamento dei fumetti, mostrandogli la lista di fumetti di quel magazzino 3. L'attore seleziona il fumetto che desidera spostare 4. Il sistema in base alla scelta effettuata verifica la quantità a catalogo e in base a quest'ultima seleziona tutti gli scaffali liberi che hanno uno spazio di almeno uguale alla quantità dei fumetti 5. L'attore seleziona lo spazio desiderato e clicca il pulsante "seleziona scaffale" Procede manualmente a spostare i fumetti ed una volta finito preme il pulsante "lavoro eseguito"
EXIT CONDITION	Il magazziniere si trova sulla pagina gestione mansione eseguita

UC35 Caso d'uso ([S38](#))

NOME USE CASE	Rimuovi fumetto dallo scaffale
PARTICIPANTS ACTORS	Magazziniere

NOME USE CASE	Rimuovi fumetto dallo scaffale
ENTRY CONDITION	Verificarsi dello scenario S34
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore dalla lista di mansioni della pagina gestione mansioni, seleziona la mansione 2. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina mostrandogli i dettagli del lavoro da svolgere 3. L'attore verifica fisicamente che quello scaffale sia libero quindi l'attore torna sulla pagina per poter premere il pulsante "lavoro eseguito" Il sistema libera lo spazio dello scaffale rendendolo disponibile per altri fumetti
EXIT CONDITION	Lo scaffale ha un nuovo spazio libero e l'attore si trova sulla pagina visualizza lavoro dettagliato

UC36 Caso d'uso ([S39](#))

NOME USE CASE	Aggiunta codice di tracciamento della spedizione
PARTICIPANTS ACTORS	Operatore Logistico
ENTRY CONDITION	L'attore può trovarsi in qualsiasi pagina del sito BirdComics
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore preme il pulsante "Gestione Ordini" 2. Il sistema reindirizza l'attore alla pagina di gestione ordini, che mostra tutti gli ordini in attesa di assegnazione di un codice di tracciamento 3. L'attore seleziona un ordine dall'elenco e clicca il pulsante "Visualizza dettagli" 4. Il sistema reindirizza l'attore in questa nuova pagina 5. L'attore inserisce il codice di tracciamento nella casella dedicata e preme il pulsante "Aggiorna ordine" 6. Il sistema salva i dati inseriti dall'attore
EXIT CONDITION	Il codice di tracciamento viene aggiunto correttamente all'ordine e l'attore rimane nella pagina di visualizzazione dettagli

UC37 Caso d'uso ([S40](#))

NOME USE CASE	Visualizza ordine
PARTECIPANTI ACTORS	Assistenza
ENTRY CONDITION	L'attore può trovarsi su qualsiasi pagina del sito BirdComics
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore da qualsiasi pagina del sito BirdComics preme sul pulsante "Gestione Clienti" 2. Il sistema carica la pagina richiesta mostrando una casella dove potrà inserire il codice dell'ordine 3. L'attore inserisce il codice fornito dal cliente e clicca invio 4. Il sistema carica le informazioni riguardanti quell'ordine specifico, 5. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina apposita per mostrargli le informazioni richieste.
EXIT CONDITION	L'attore si ritrova sulla pagina con la visualizzazione delle informazioni dell'ordine richiesto
	<ol style="list-style-type: none"> 1. al flusso evento 4, il sistema non trova ordini con quel id, perchè magari l'ordine non esiste oppure è stato sbagliato a digitare, 2. Il sistema informa l'attore che non ha trovato ordini con quel codice 3. l'attore interagisce con l'avviso confermando di aver capito 4. il sistema chiude l'avviso 5. l'attore si ritrova sulla scherma del flusso evento 3

UC38 Caso d'uso ([S40](#))

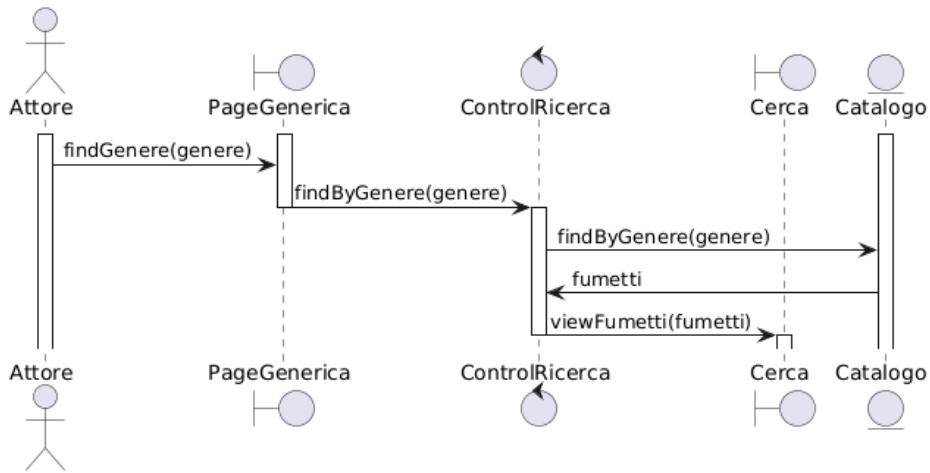
NOME USE CASE	Visualizza fattura
PARTICIPANTS ACTORS	Assistenza
ENTRY CONDITION	L'attore si trova sulla pagina "Visualizza Ordini" con un ordine caricato
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore clicca sul pulsante "Visualizza fattura" 2. L'attore viene reindirizzato sulla pagina di visualizzazione della fattura
EXIT CONDITION	L'attore si trova sulla pagina che mostra l'ordine richiesto

UC39 Caso d'uso ([S41](#))

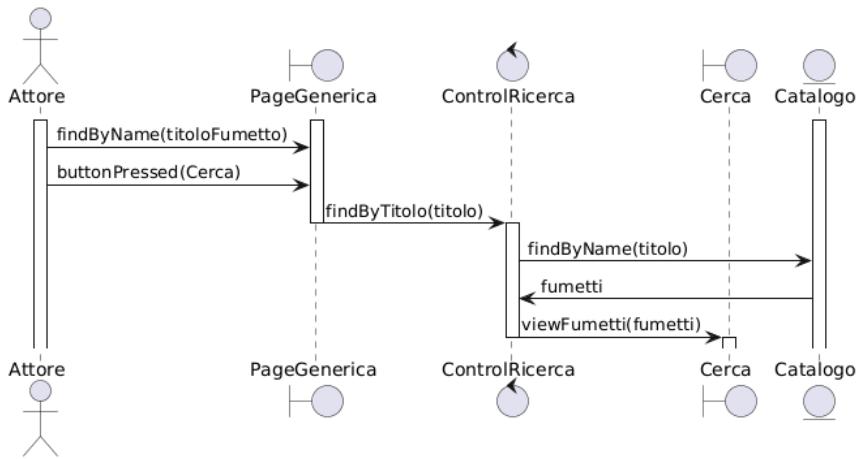
NOME USE CASE	Visualizzazione di tutti gli ordini avvenuti in un intervallo di giorni
PARTICIPANTS ACTORS	Finanza
ENTRY CONDITION	L'attore può trovarsi su qualsiasi pagina all'interno del sito BirdComics
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore clicca sul pulsante "finanza" 2. Il sistema carica le informazioni presenti nella tendina 3. L'attore seleziona "Fatture" 4. Il sistema carica la pagina selezionata 5. L'attore sceglie l'intervallo di date desiderato e clicca il pulsante "cerca" 6. Il sistema riceve i dati dall'attore e carica le fatture 7. L'attore visualizza le fatture emesse nel intervallo di date scelto

SEQUENCE DIAGRAMS

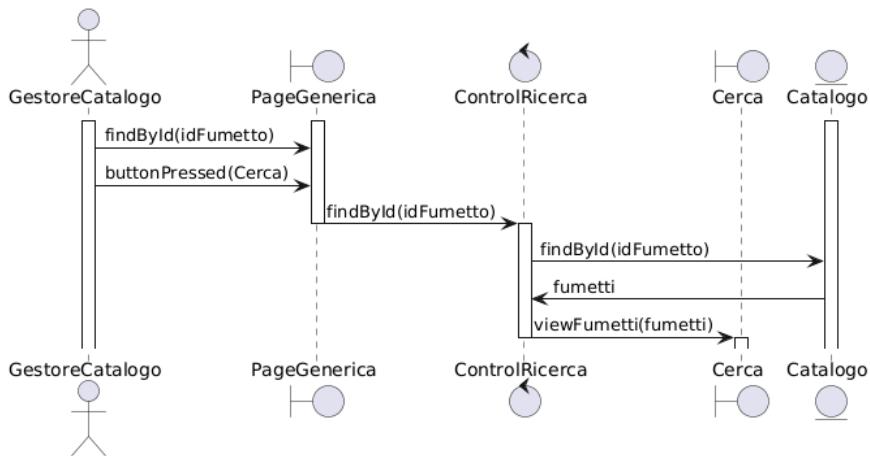
SD1 Sequence diagram ([S2](#))



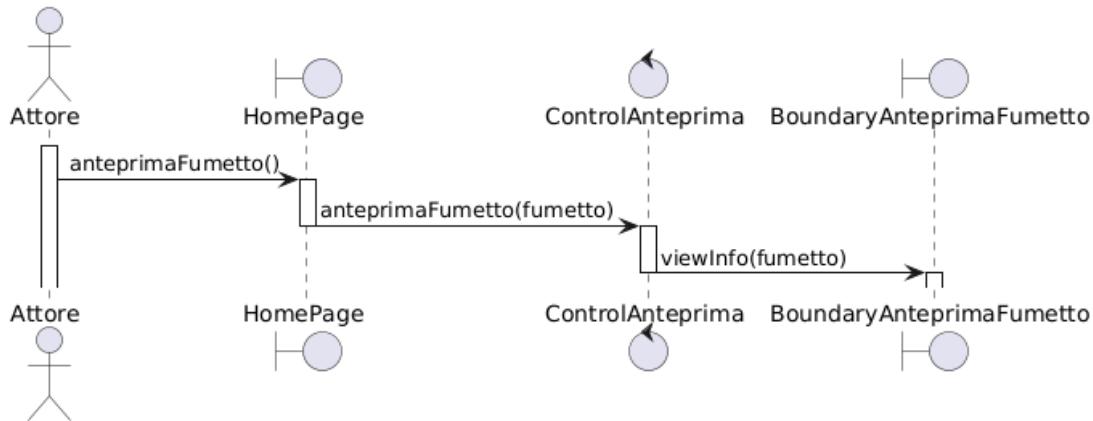
SD2 Sequence diagram (S3)



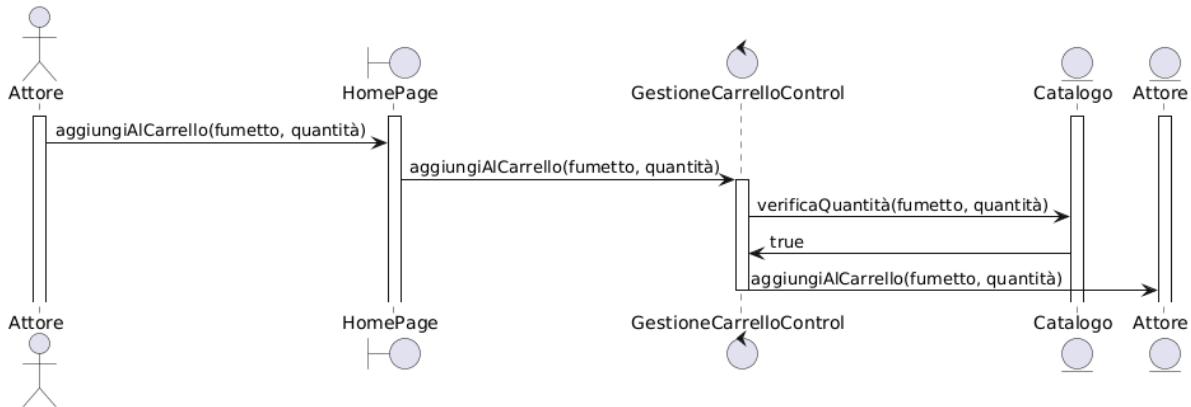
SD3 Sequence diagram (S3)



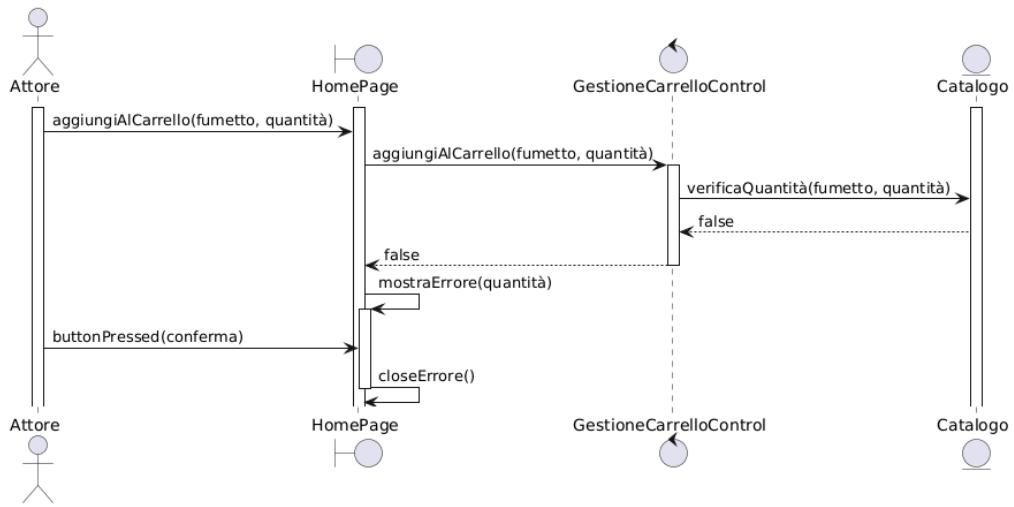
SD4 Sequence diagram (S4)



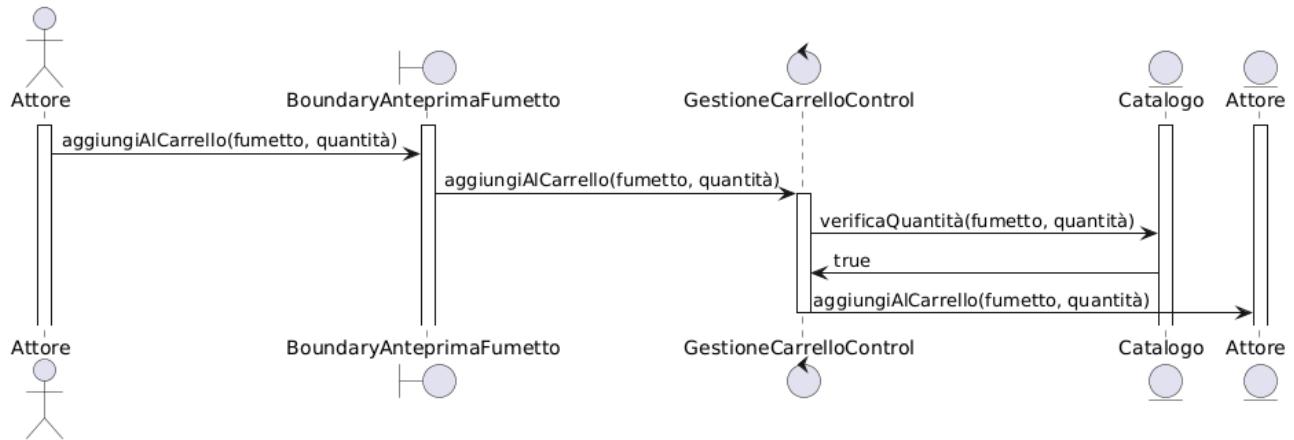
SD5 Sequence Diagram (S5)



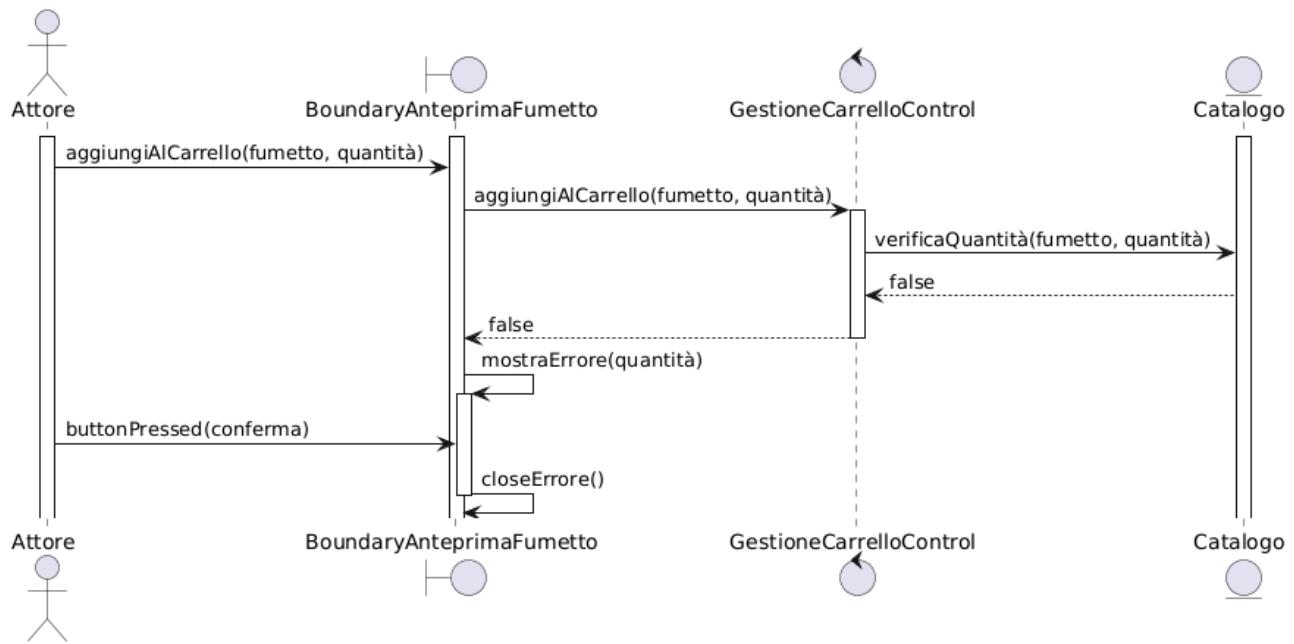
SD6 Sequence diagram (S5)



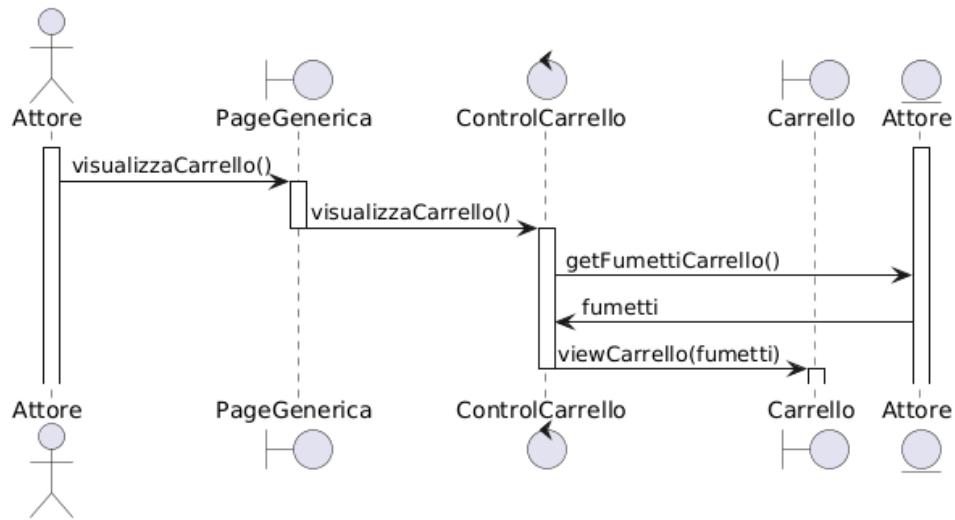
SD7 Sequence diagram (S6)



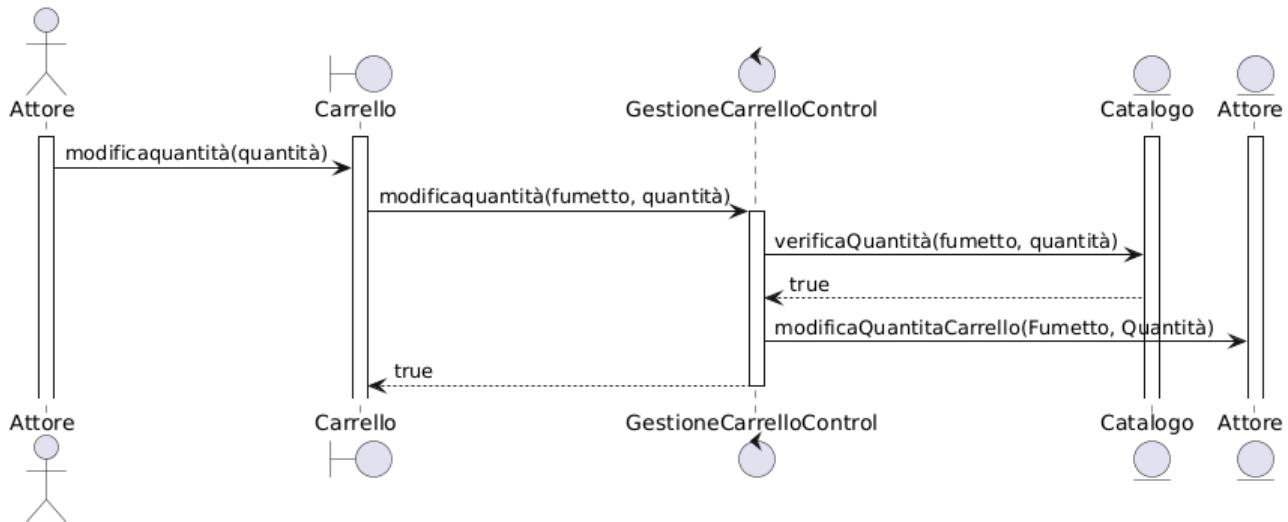
SD8 Sequence diagram (S6)



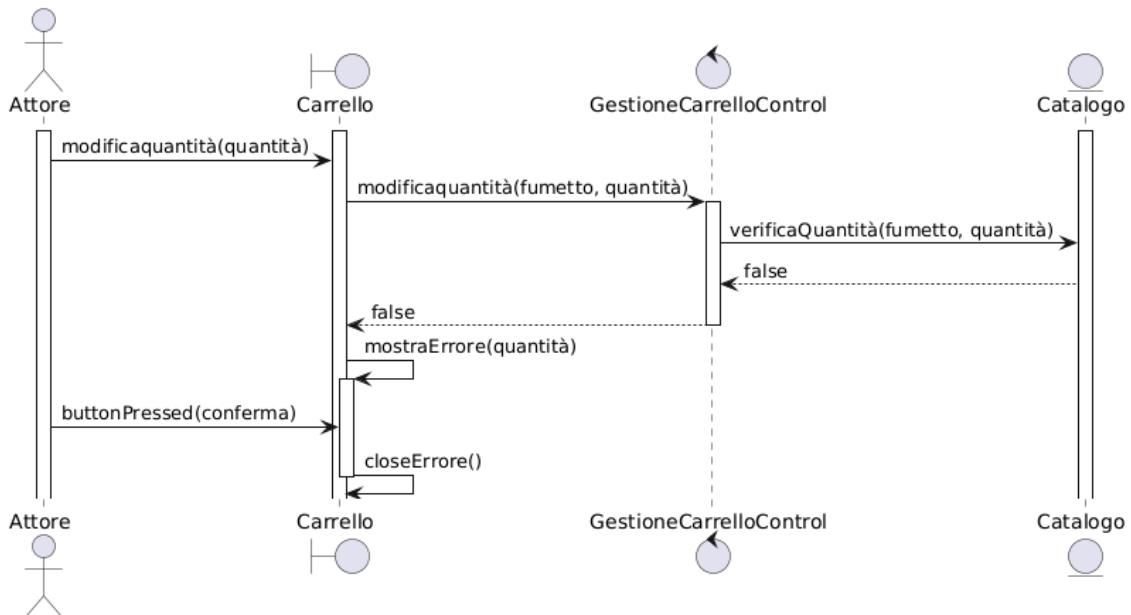
SD9 Sequence Diagram (S7)



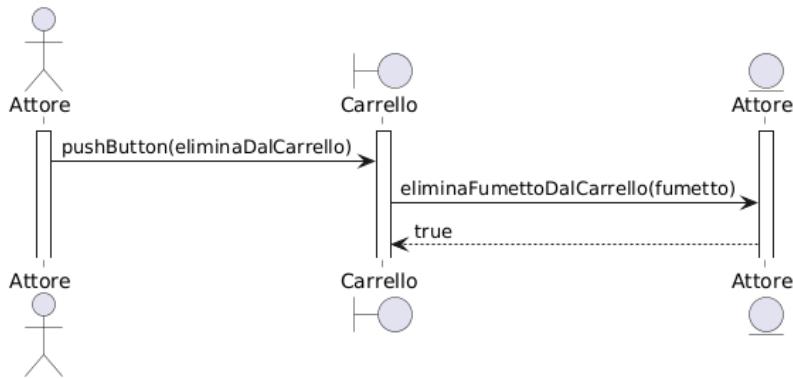
SD10 Sequence Diagram ([S9](#))



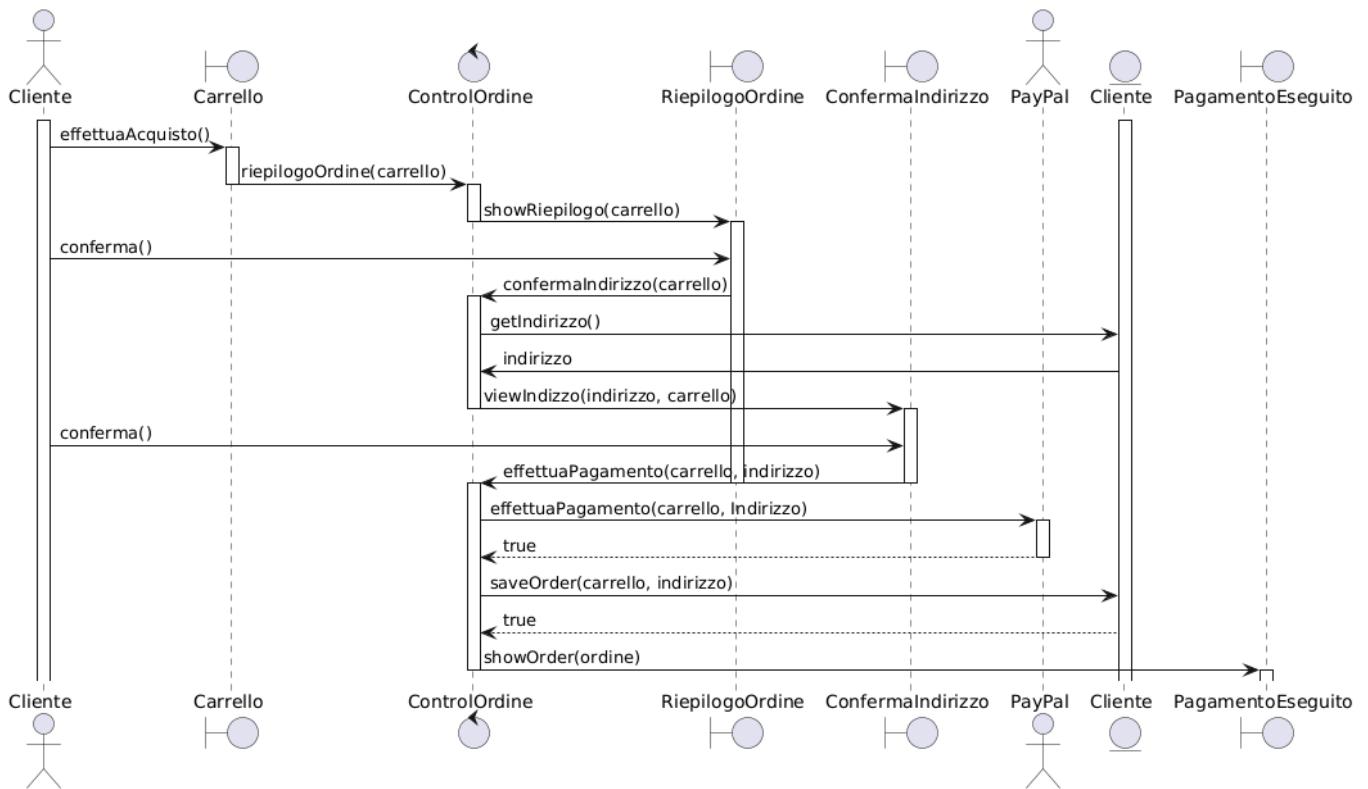
SD11 Sequence Diagram ([S9](#))



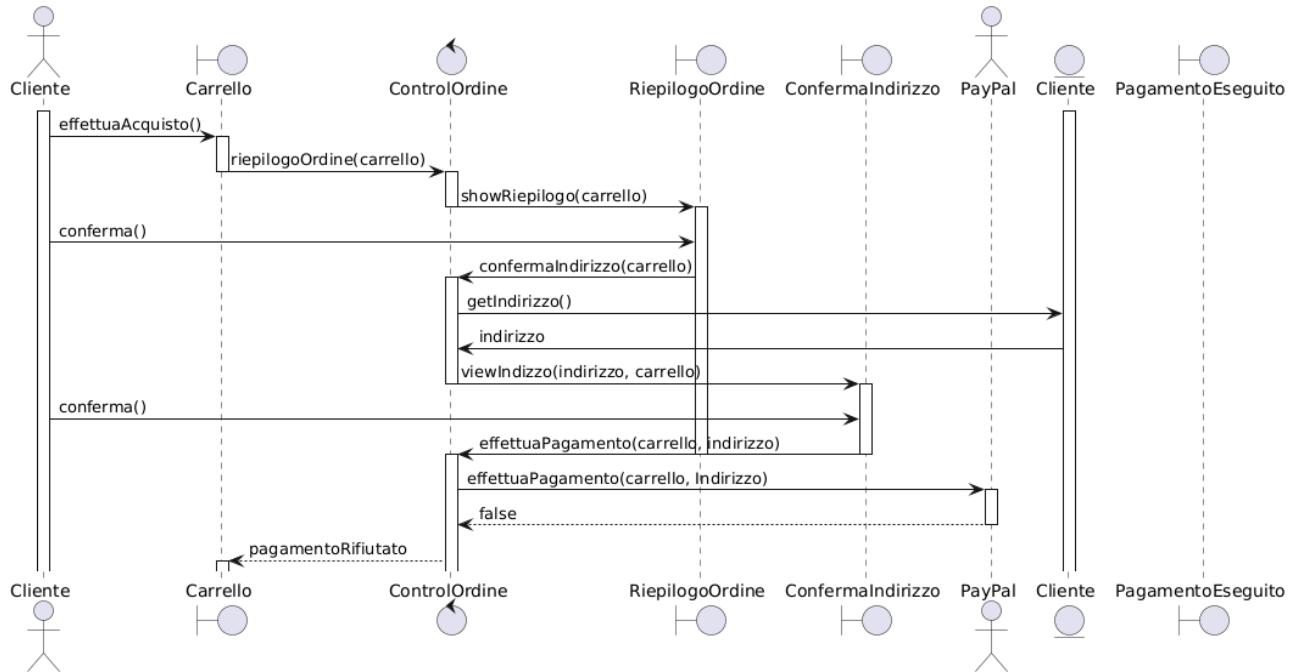
SD12 Sequence Diagram ([S10](#))



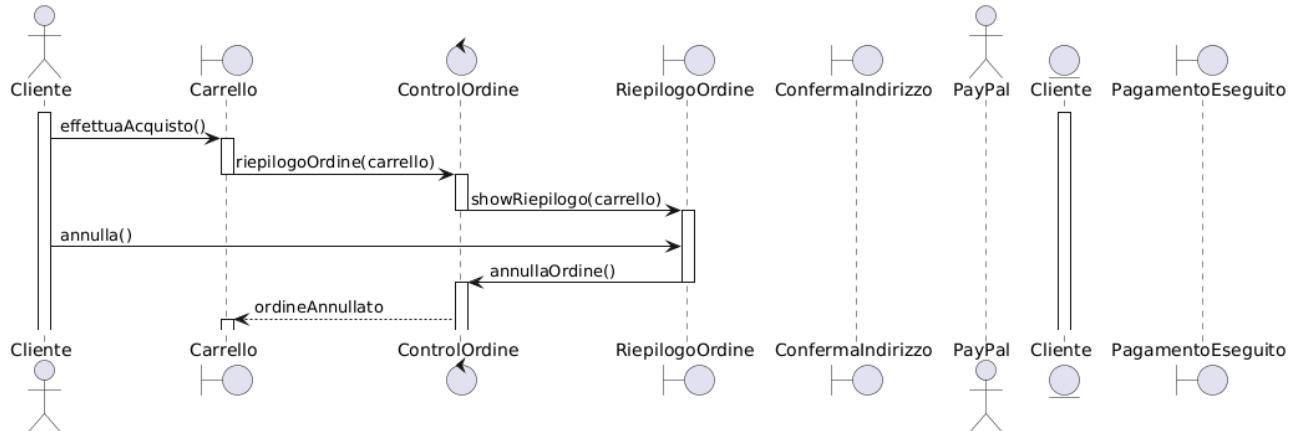
SD13 Sequence Diagram ([S11](#))



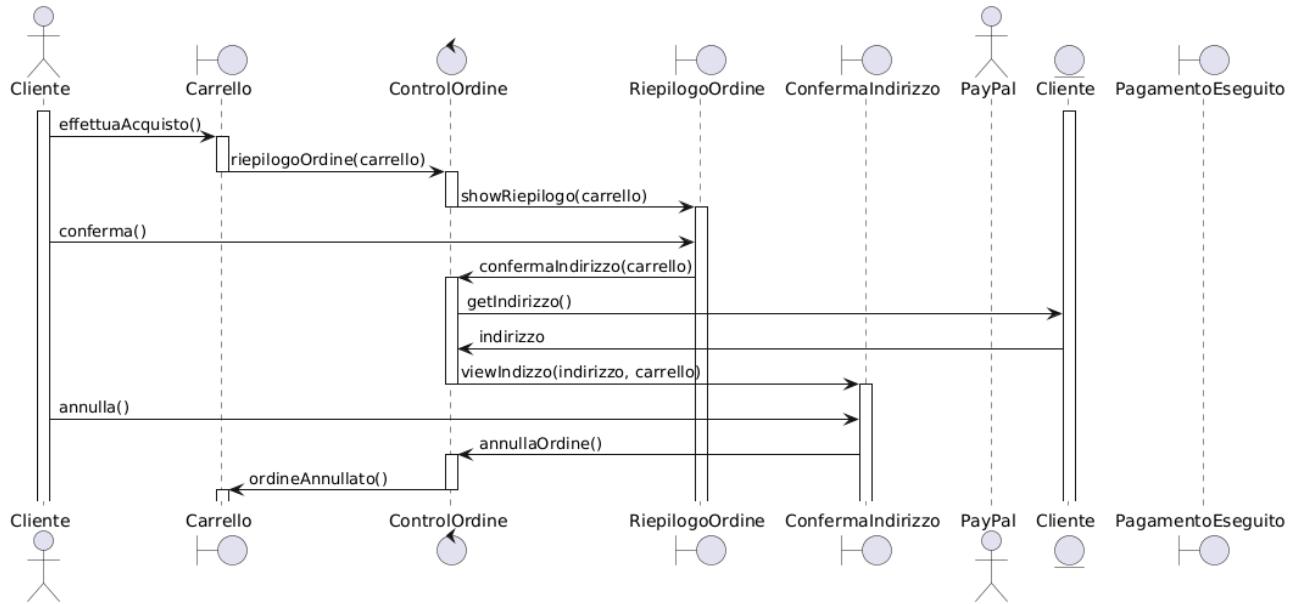
SD14 Sequence Diagram ([S11](#))



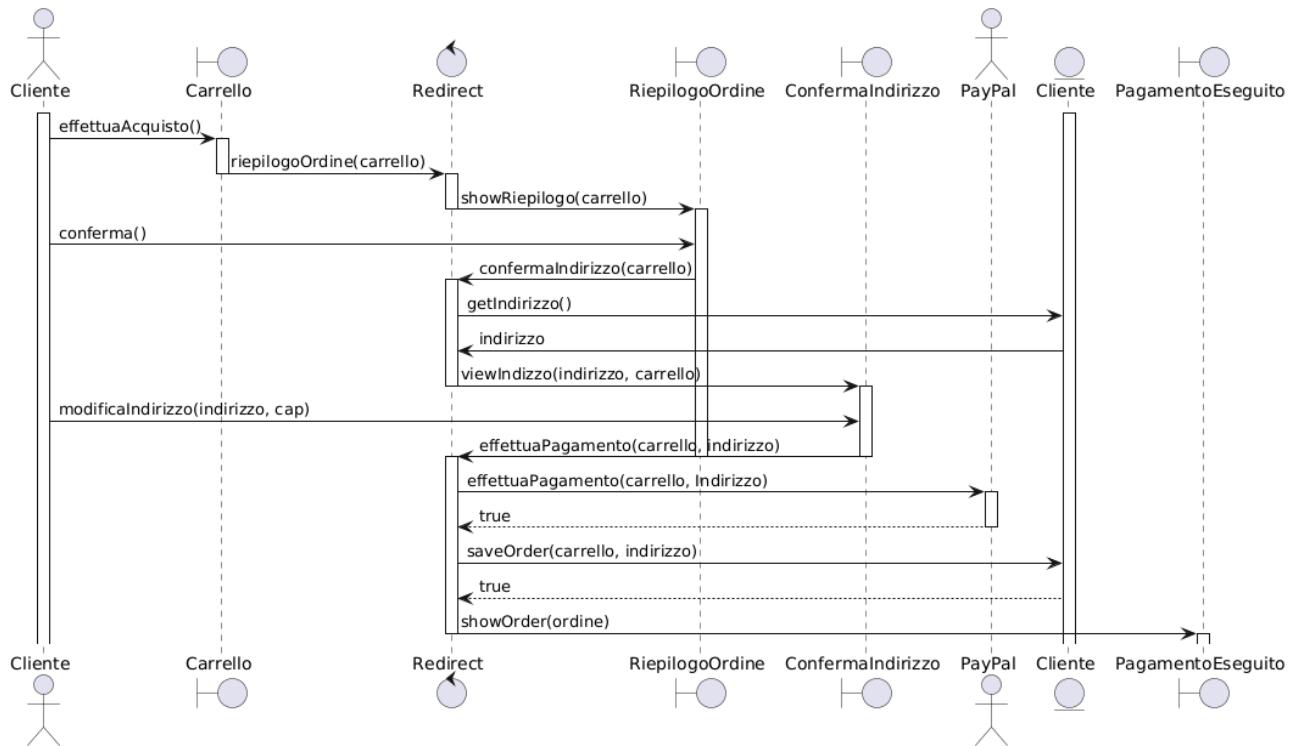
SD15 Sequence Diagram (S11)



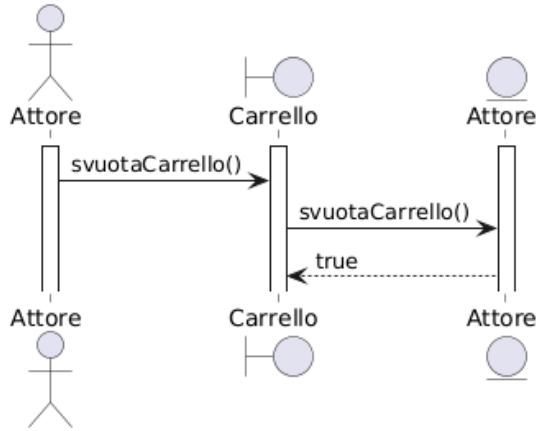
SD16 Sequence Diagram (S11)



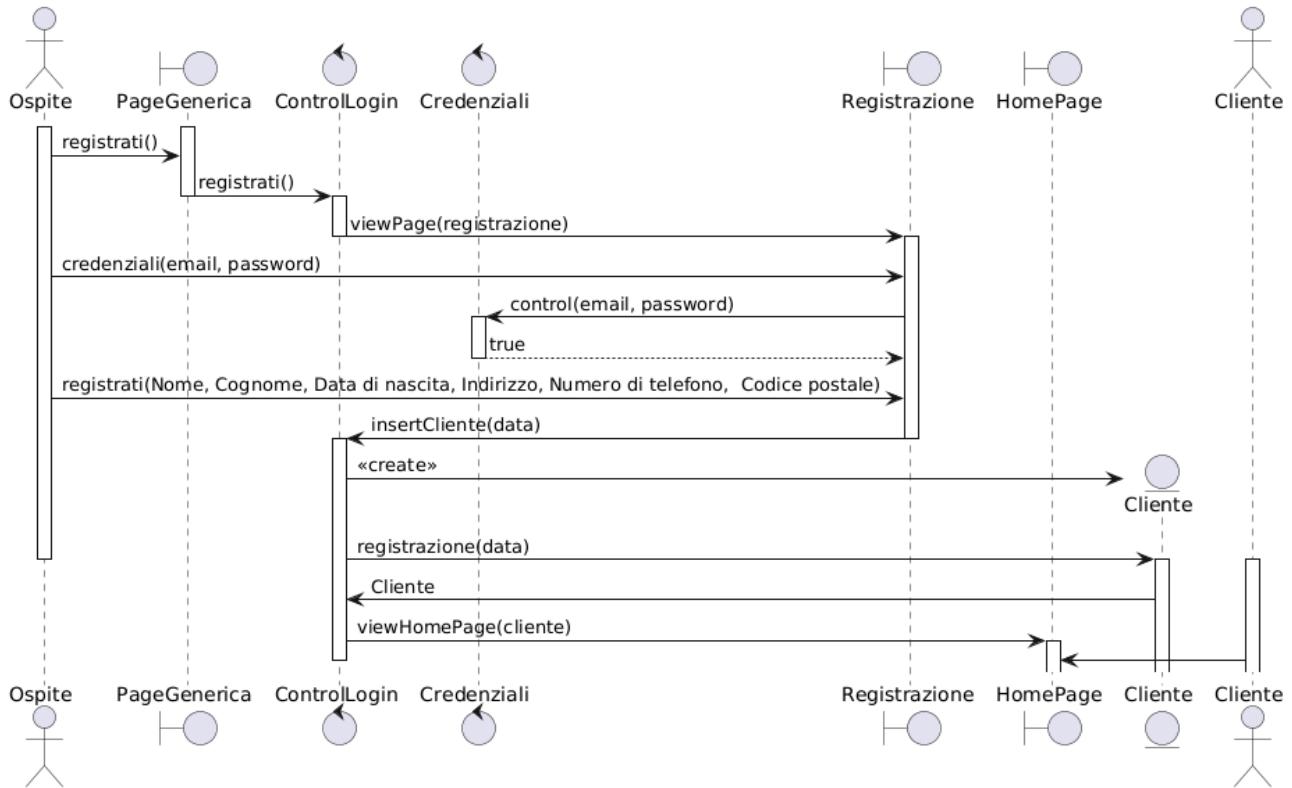
SD17 Sequence Diagram (S11)



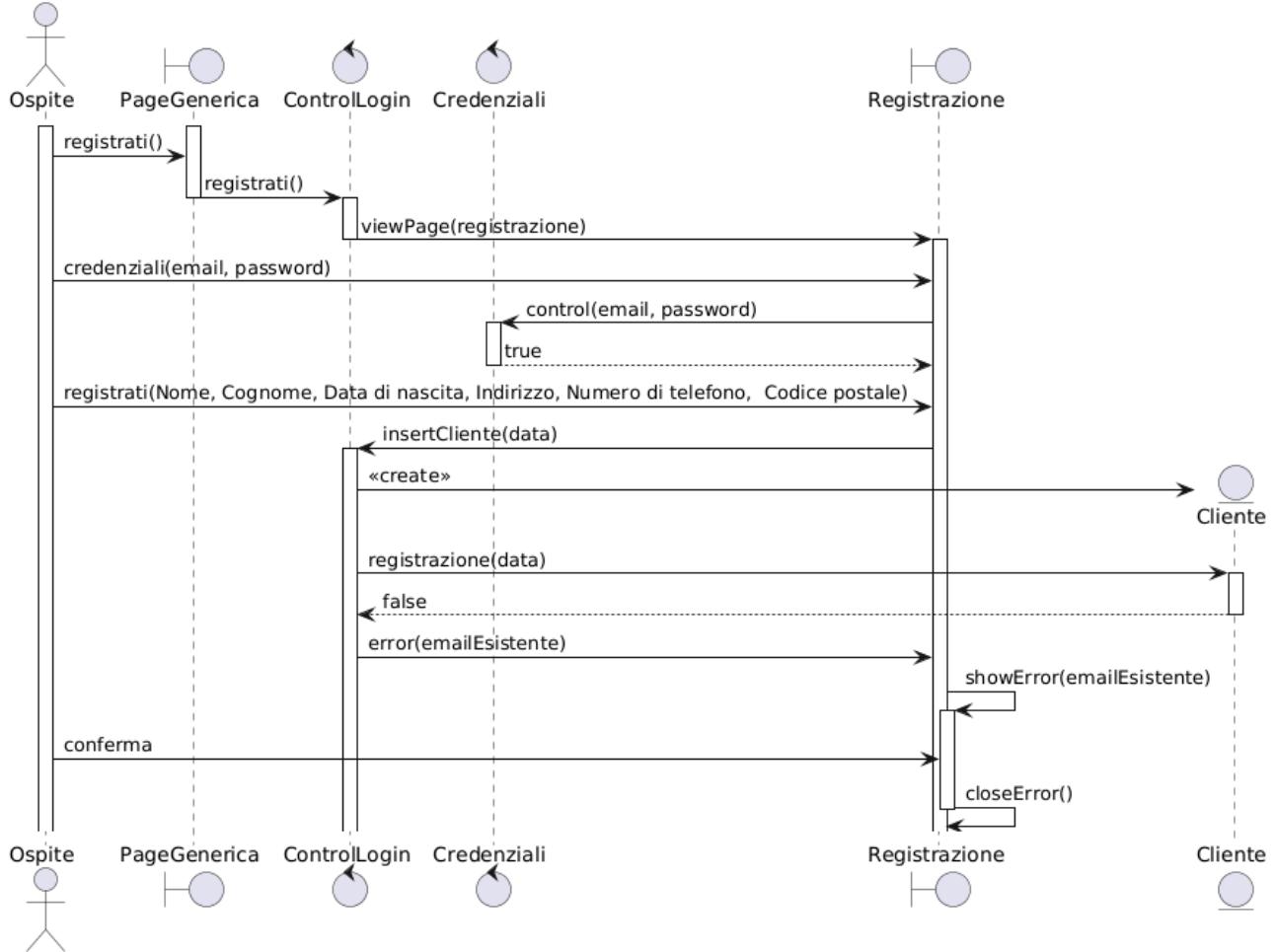
SD18 Sequence Diagram (S12)



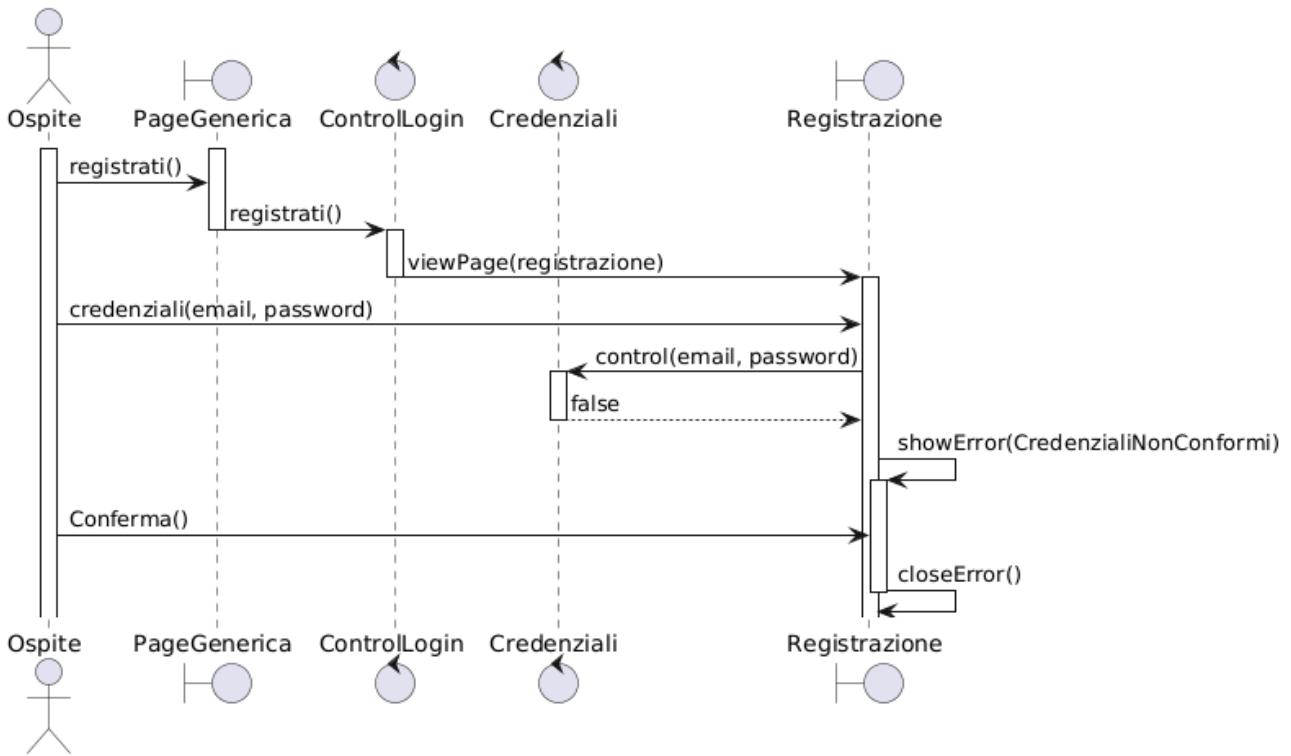
SD19 Sequence Diagram (S13)



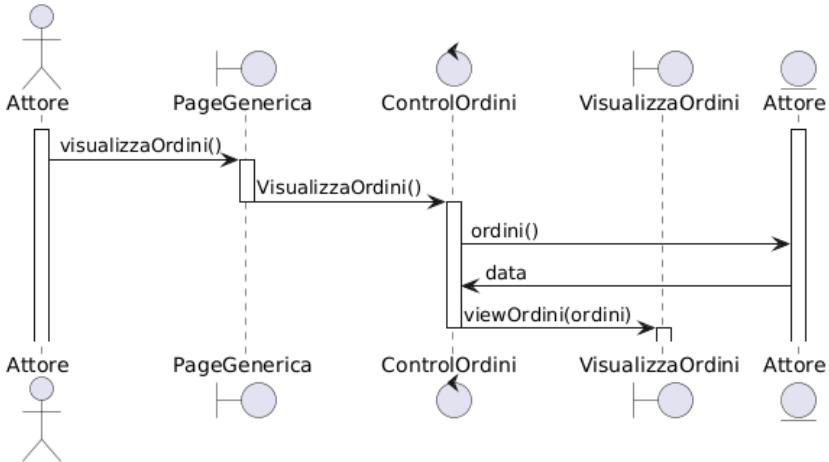
SD20 Sequence Diagram (S13)



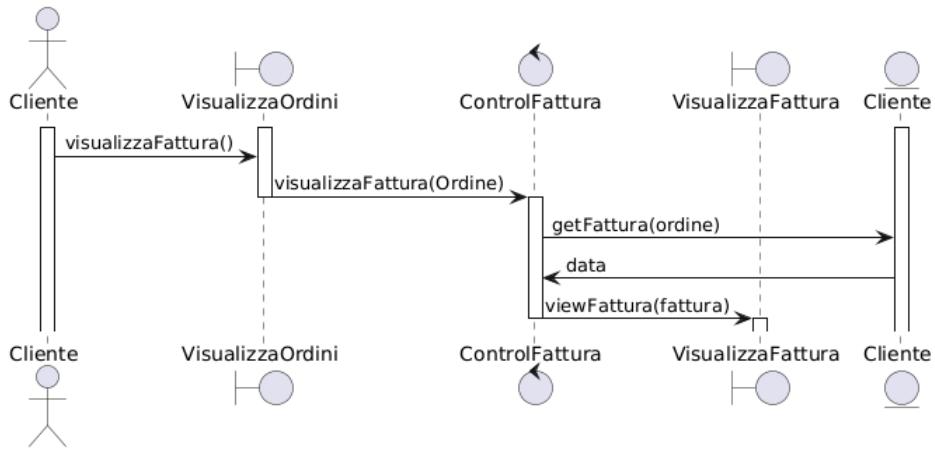
SD21 Sequence Diagram (S13)



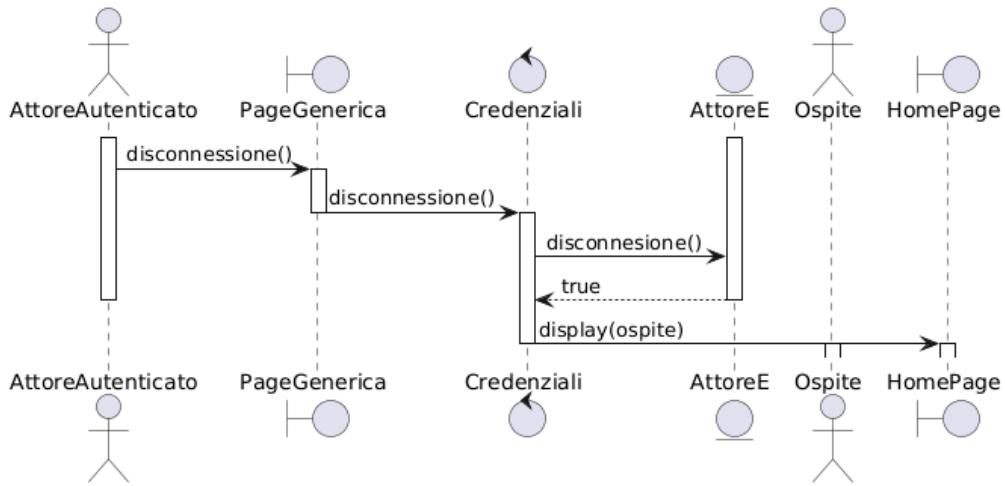
SD22 Sequence Diagram (S14)



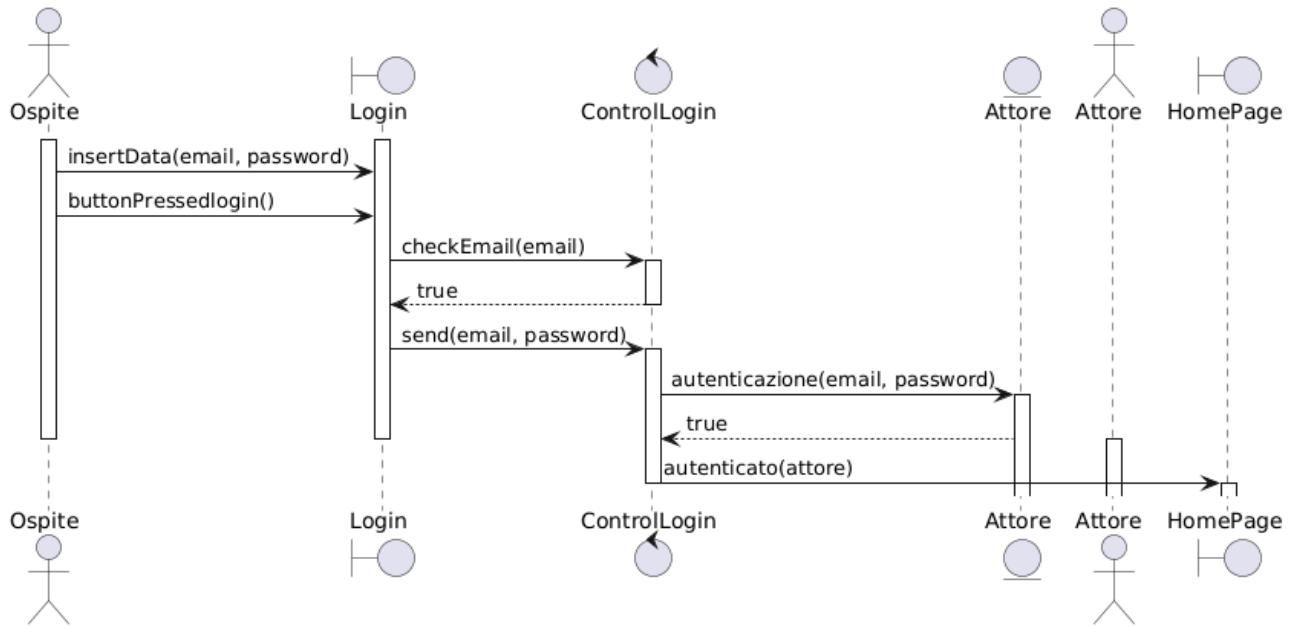
SD23 Sequence Diagram (S15)



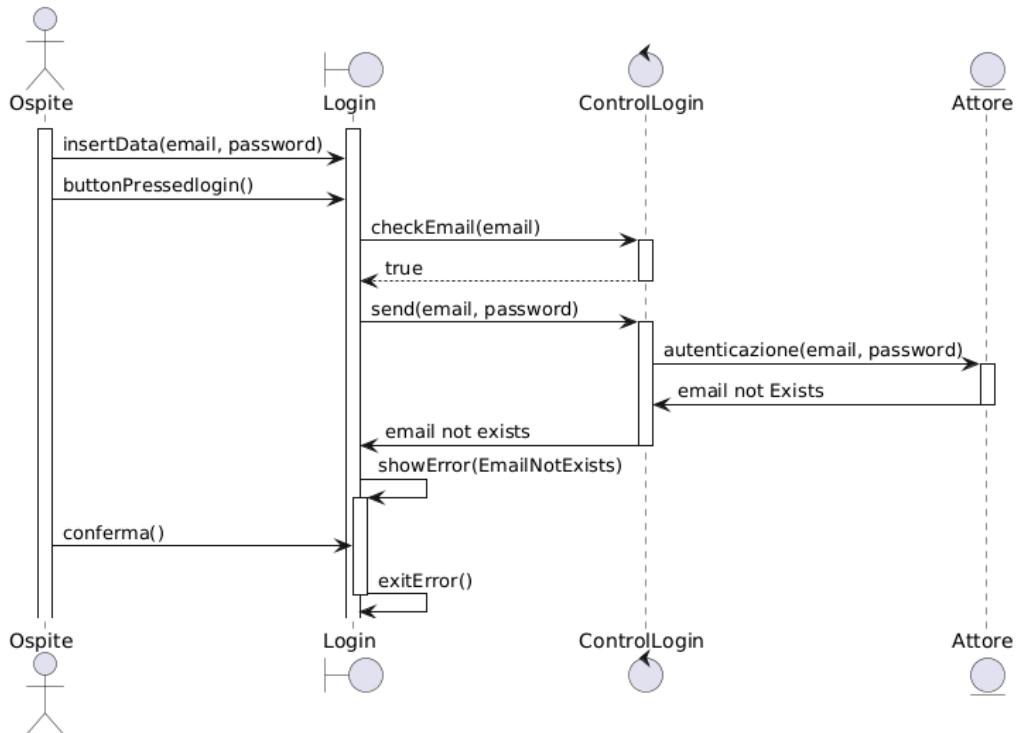
SD24 Sequence Diagram ([S16](#))



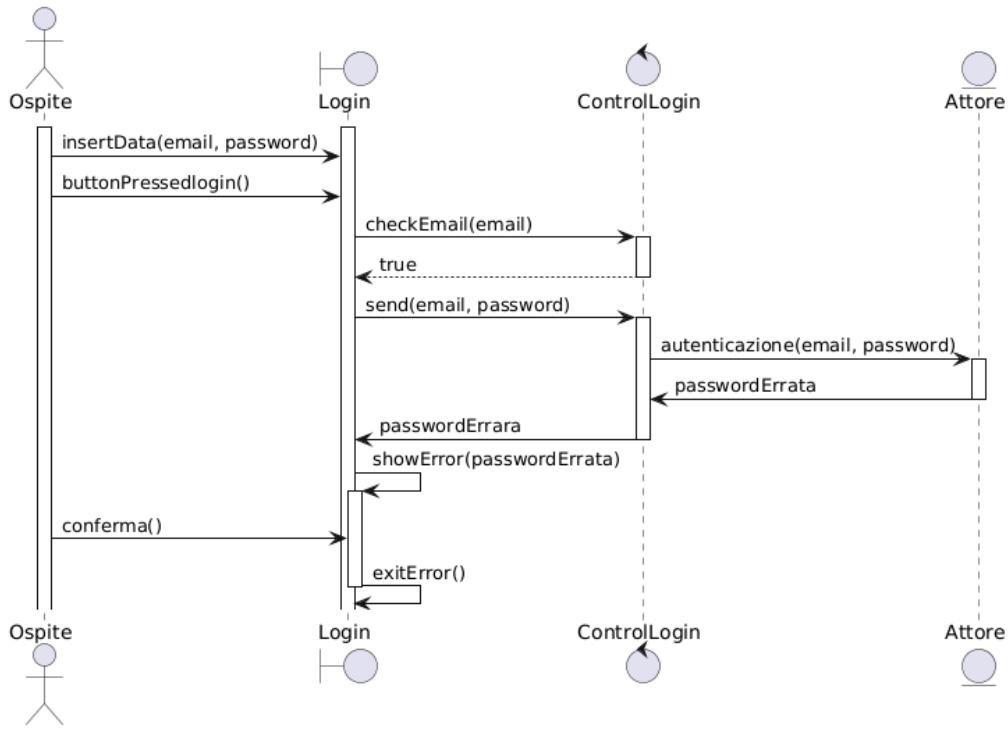
SD25 Sequence Diagram ([S17](#))



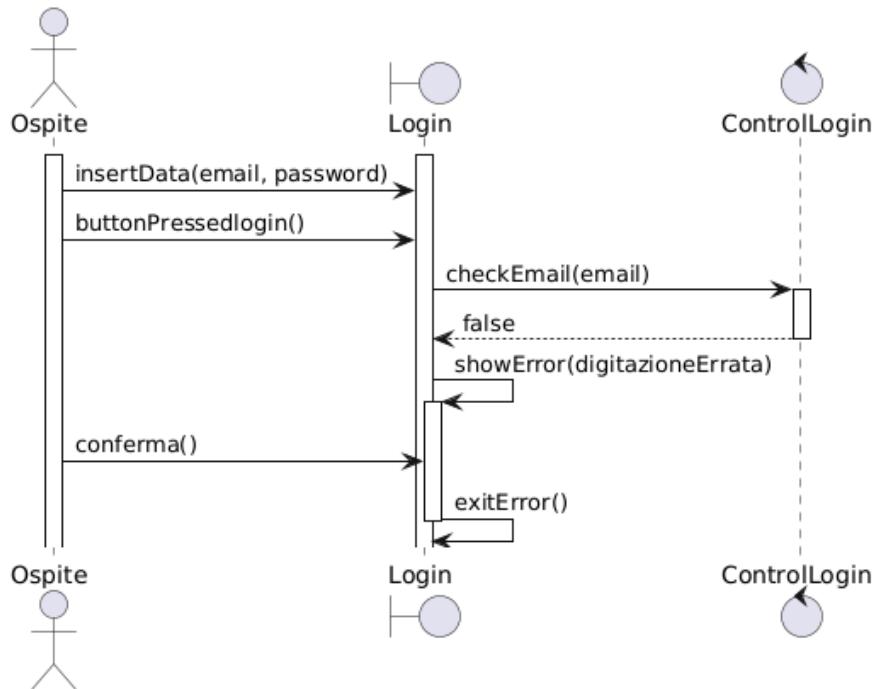
SD26 Sequence Diagram (S17)



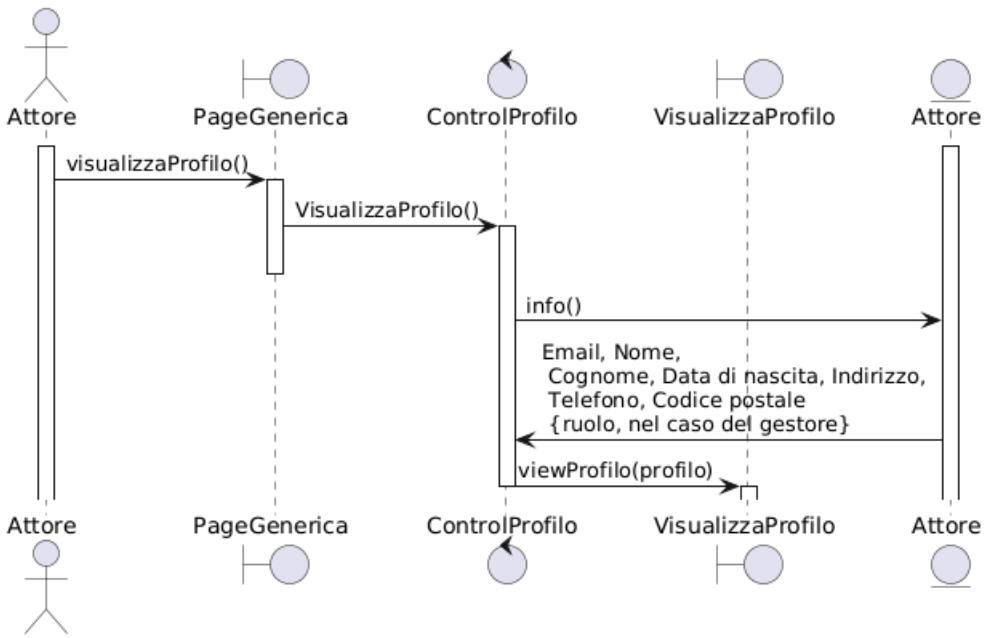
SD27 Sequence Diagram (S17)



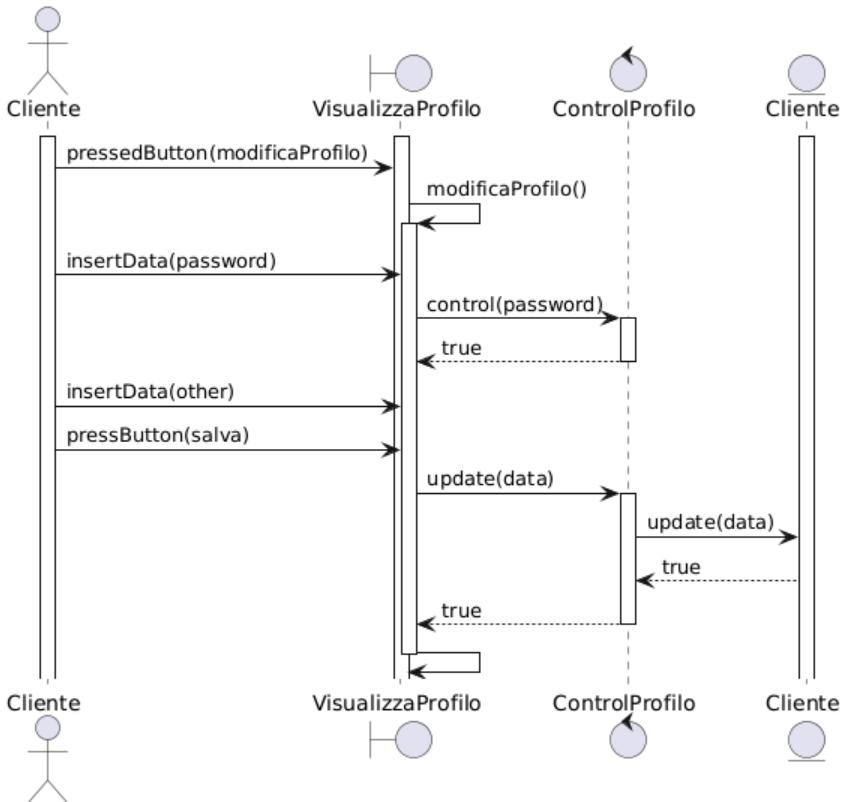
SD28 Sequence Diagram (S17)



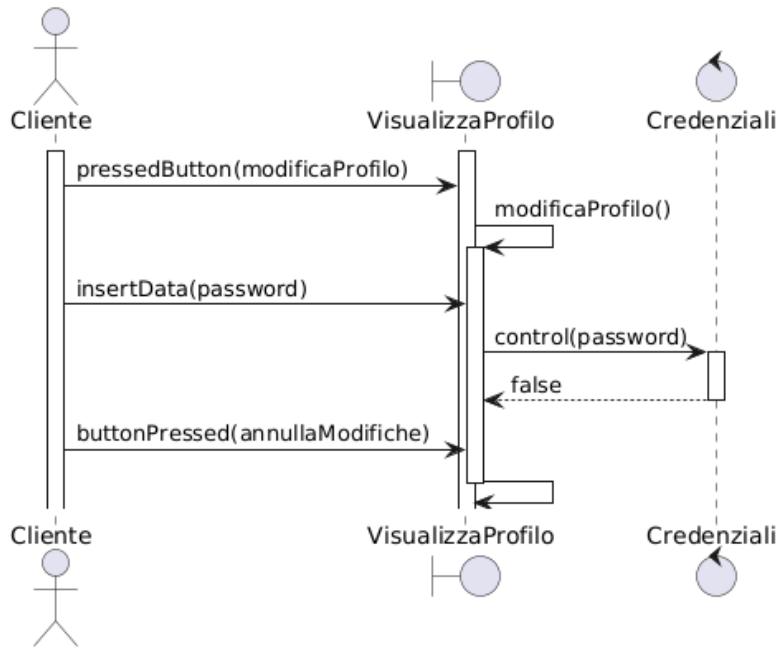
SD29 Sequence Diagram (S18)



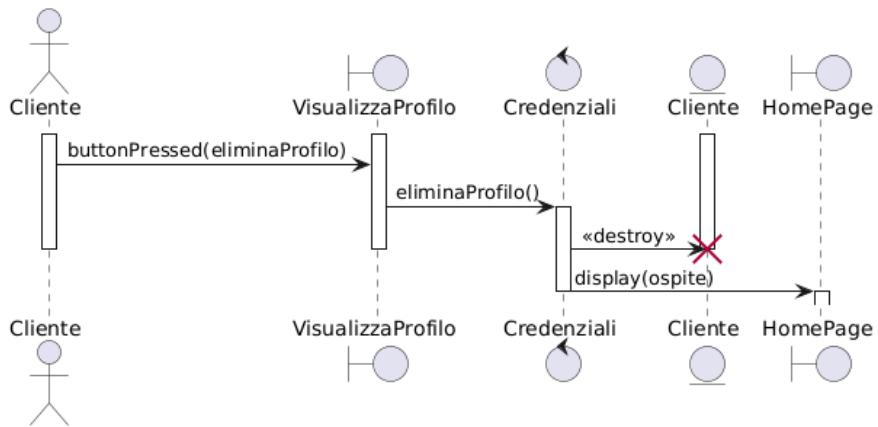
SD30 Sequence diagram (S19)



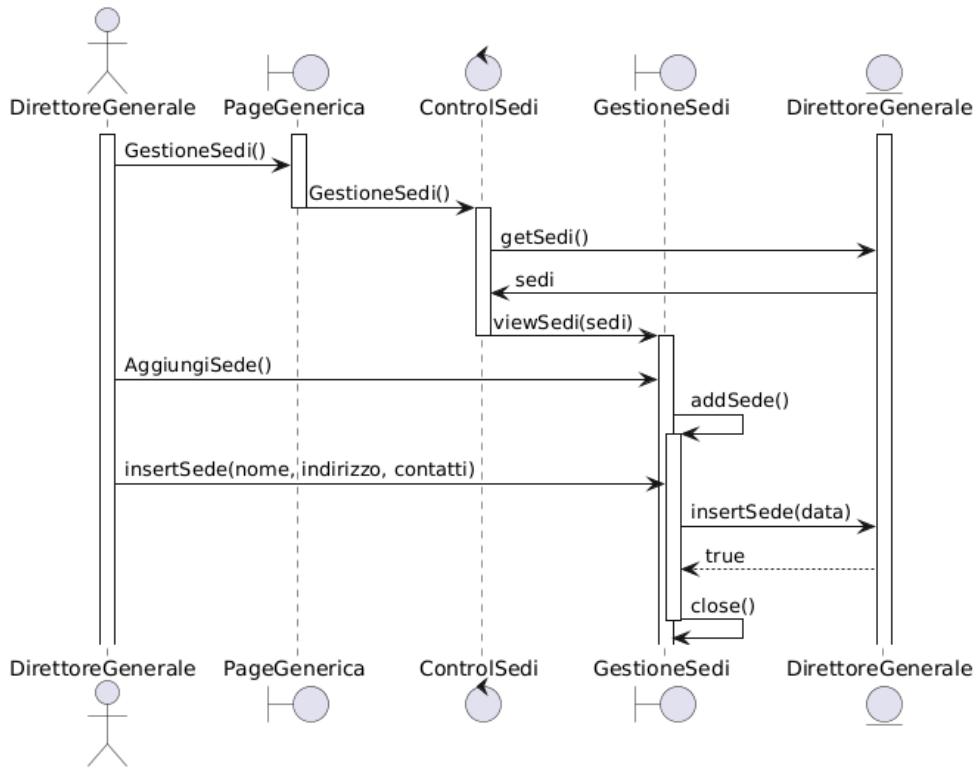
SD31 Sequence diagram ([S19](#))



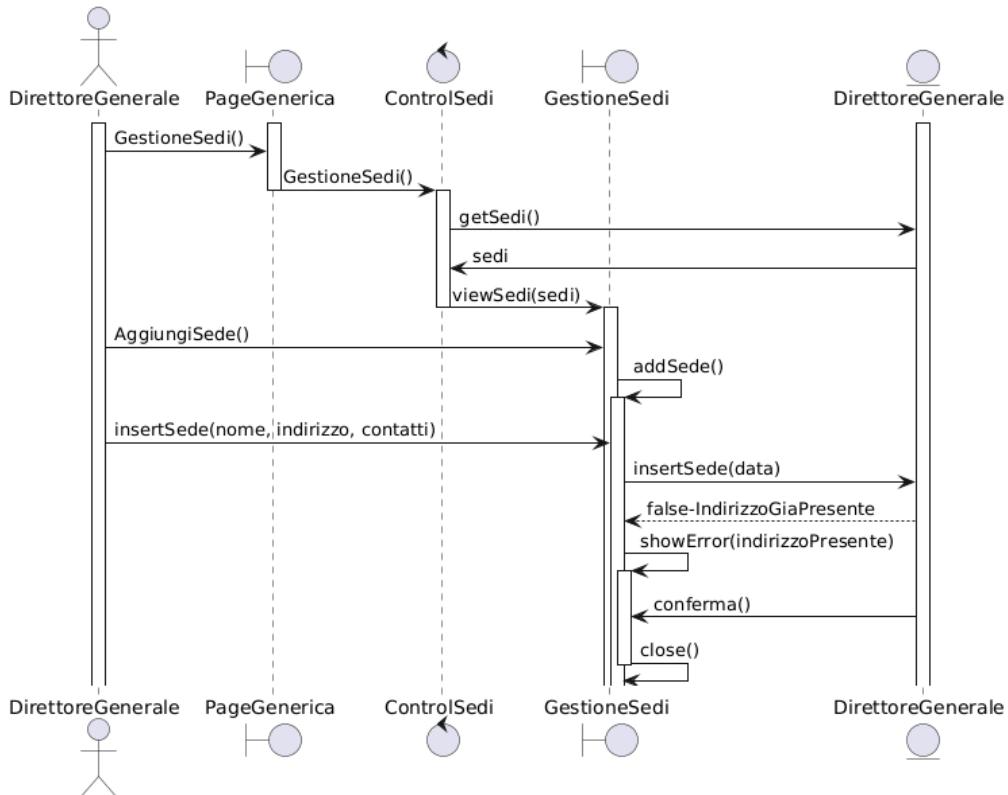
SD32 Sequence Diagram ([S20](#))



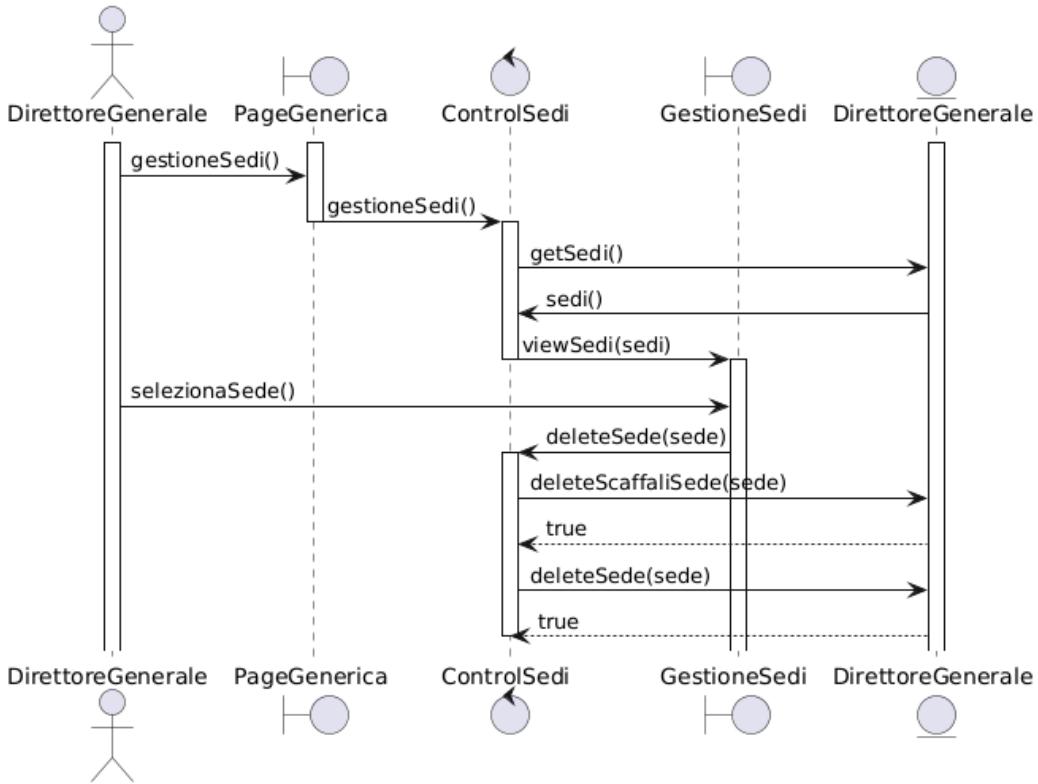
SD33 Sequence Diagram ([S21](#))



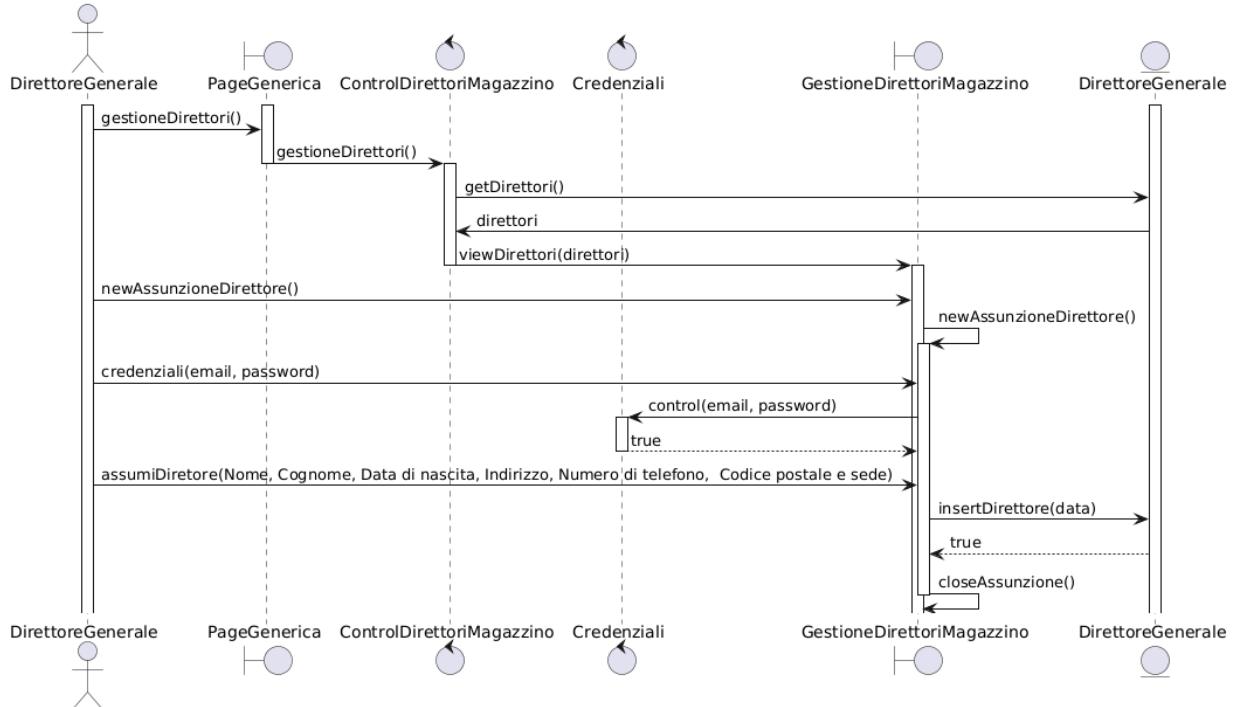
SD34 Sequence Diagram ([S21](#))



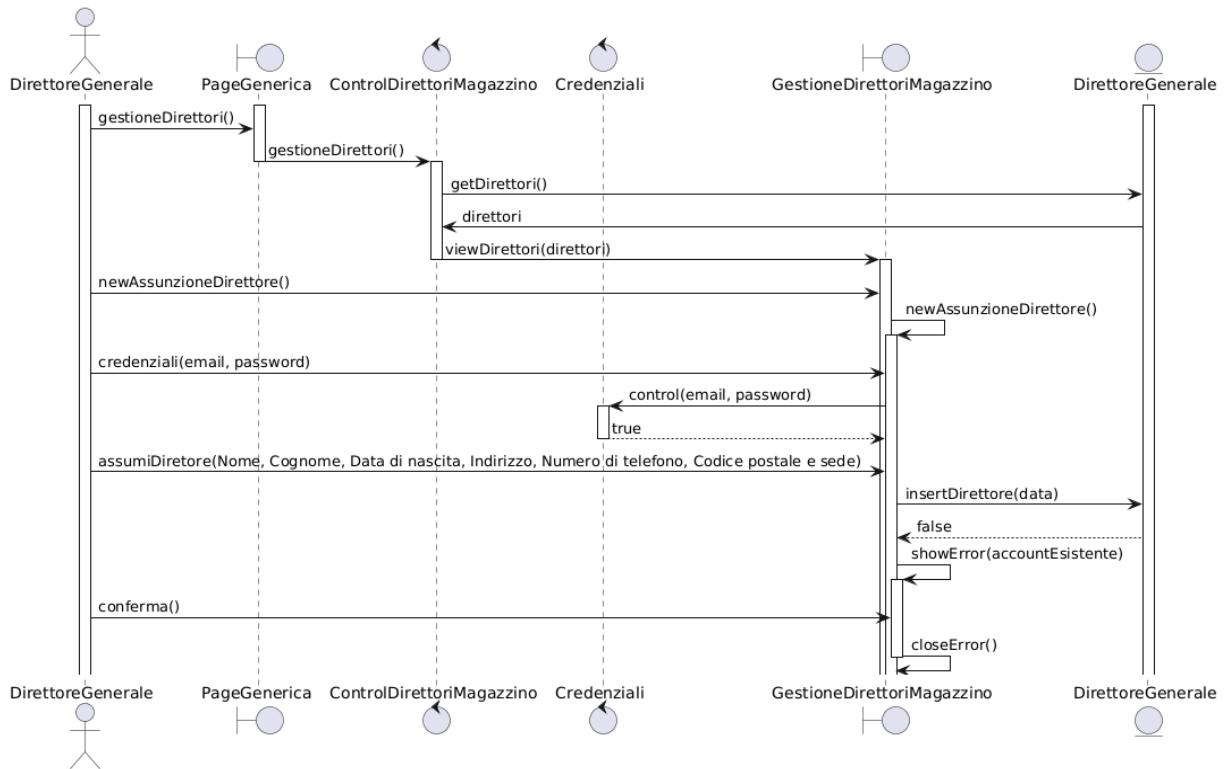
SD35 Sequence Diagram ([S22](#))



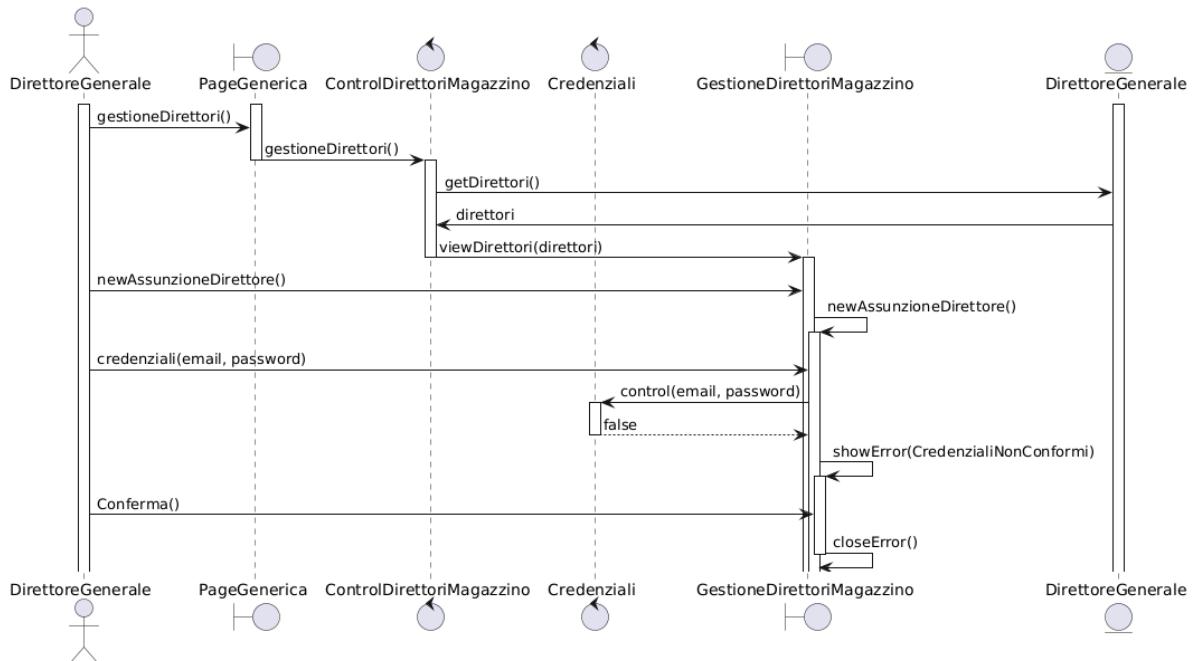
SD36 Sequence Diagram (S23)



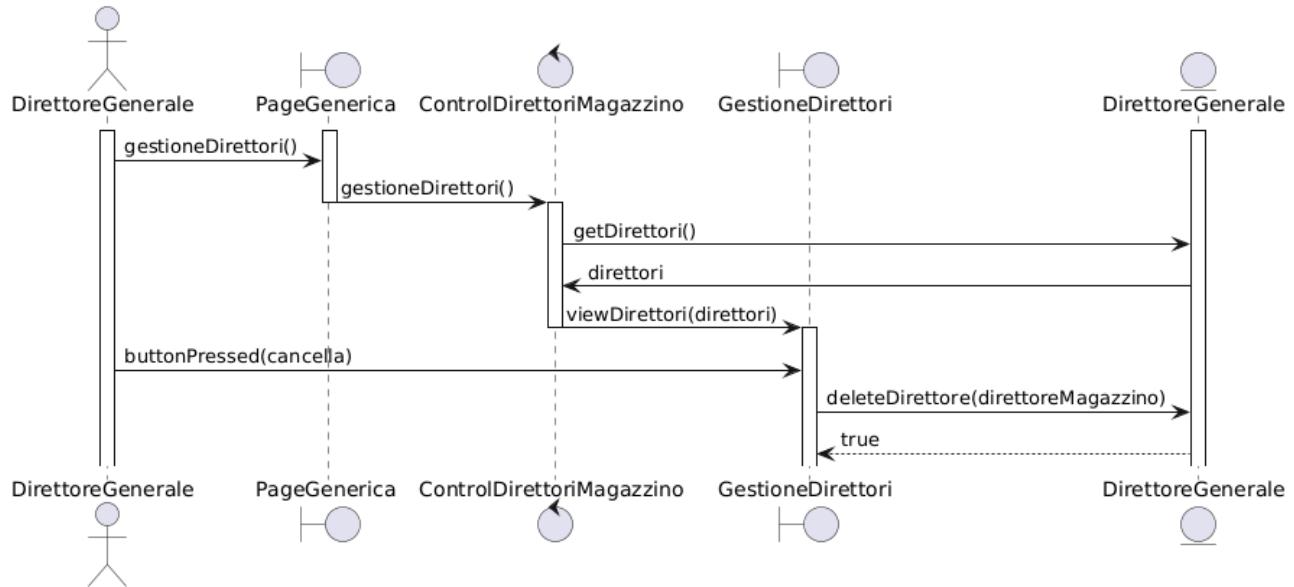
SD37 Sequence Diagram (S23)



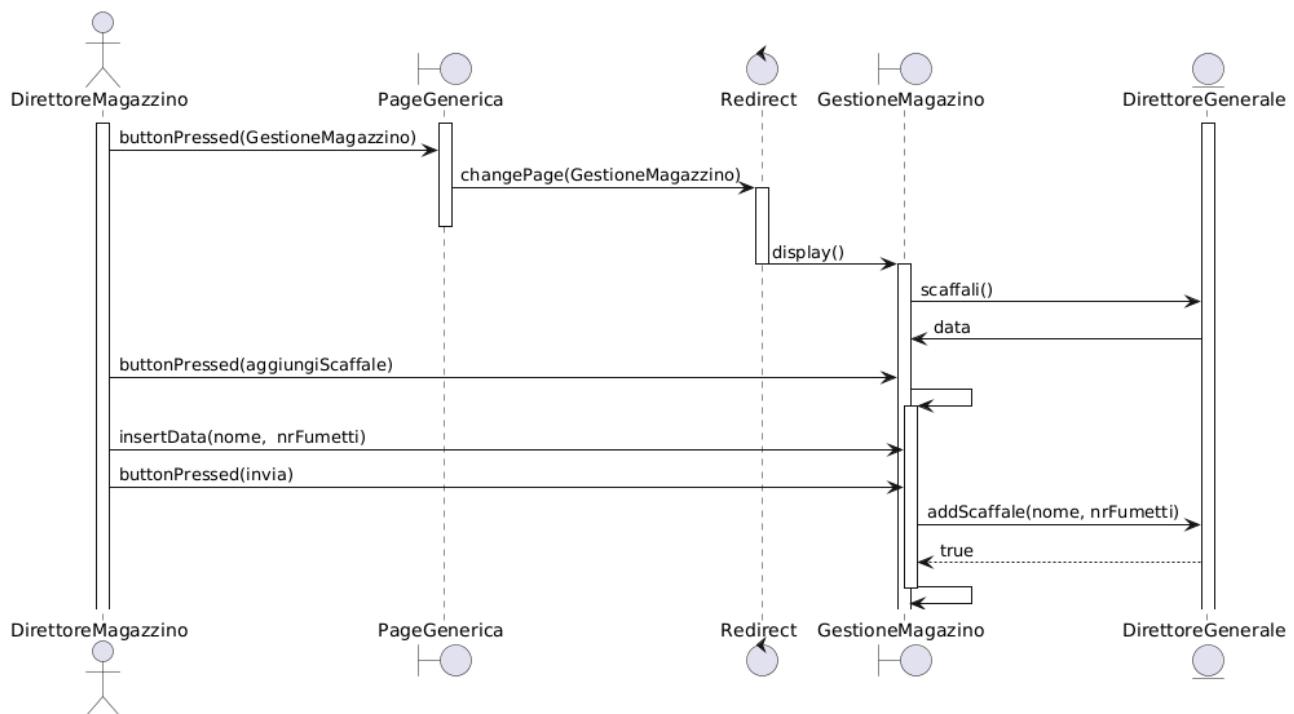
SD38 Sequence Diagram (S23)



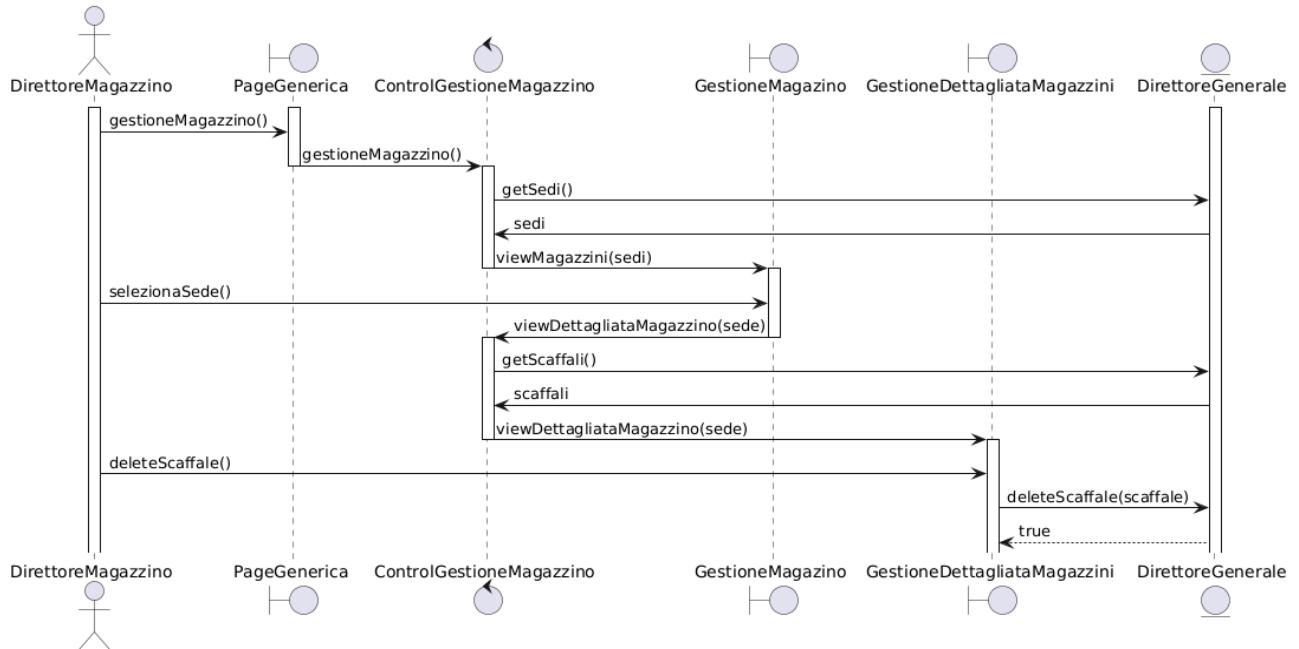
SD39 Sequence diagram (S24)



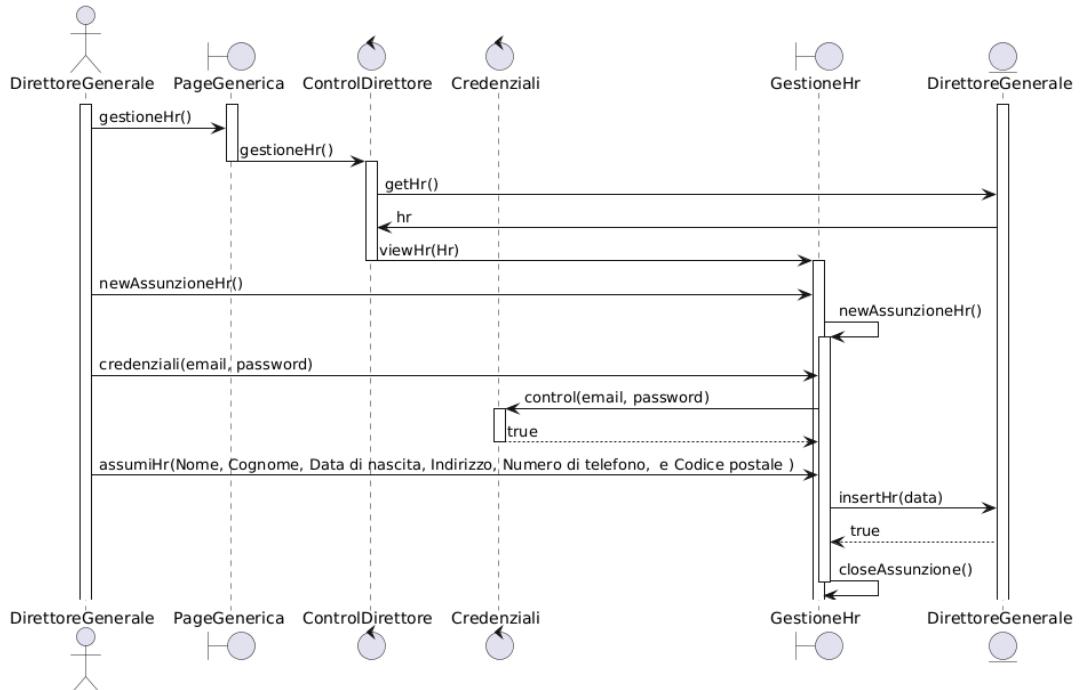
SD40 Sequence Diagram (S25)



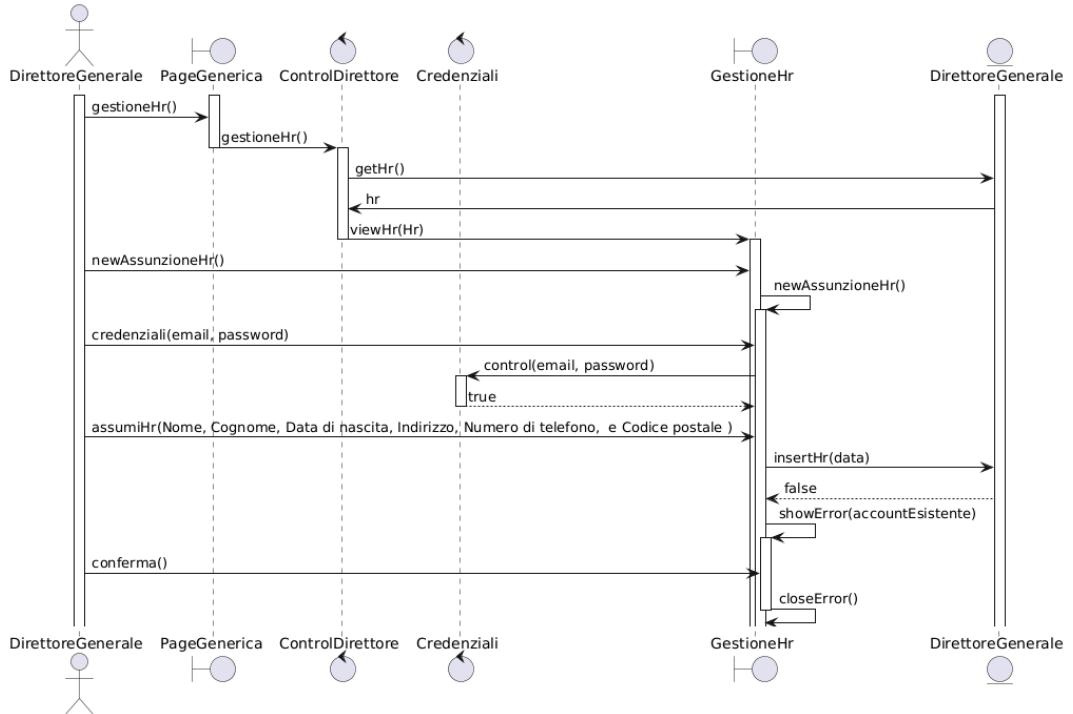
SD41 Sequence Diagram (S26)



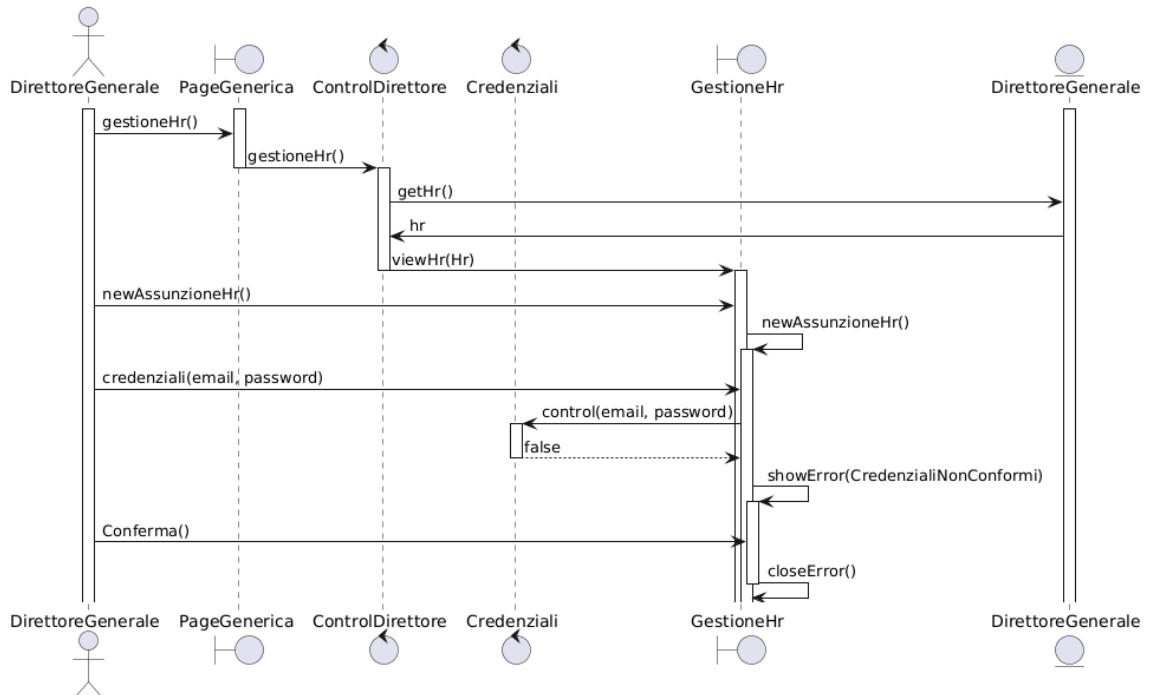
SD42 Sequence Diagram (S27)



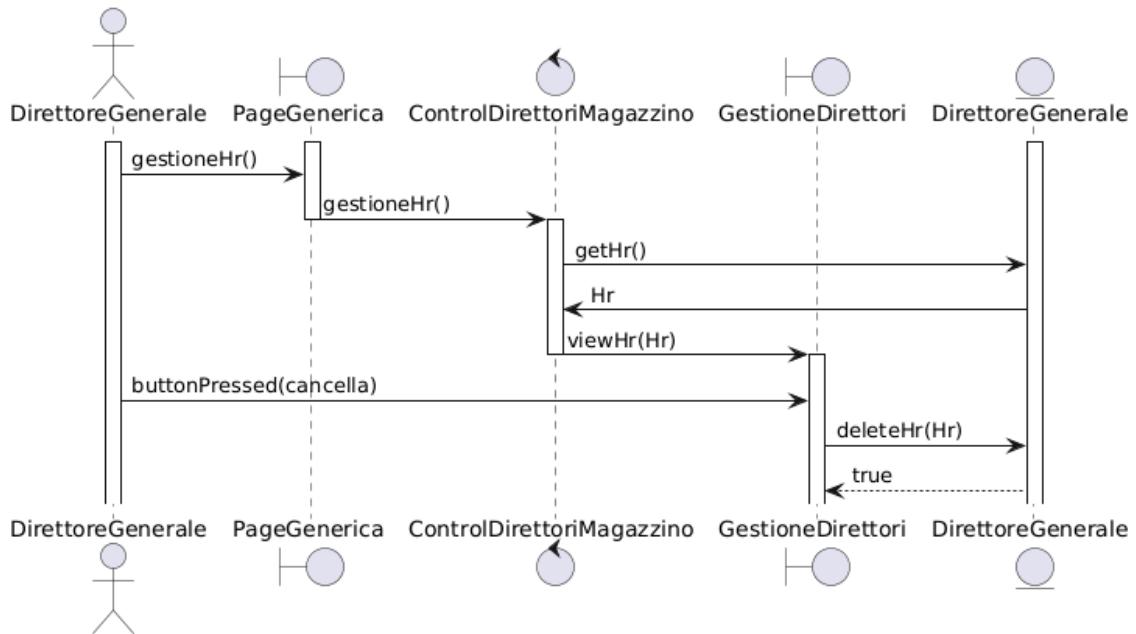
SD43 Sequence Diagram (S27)



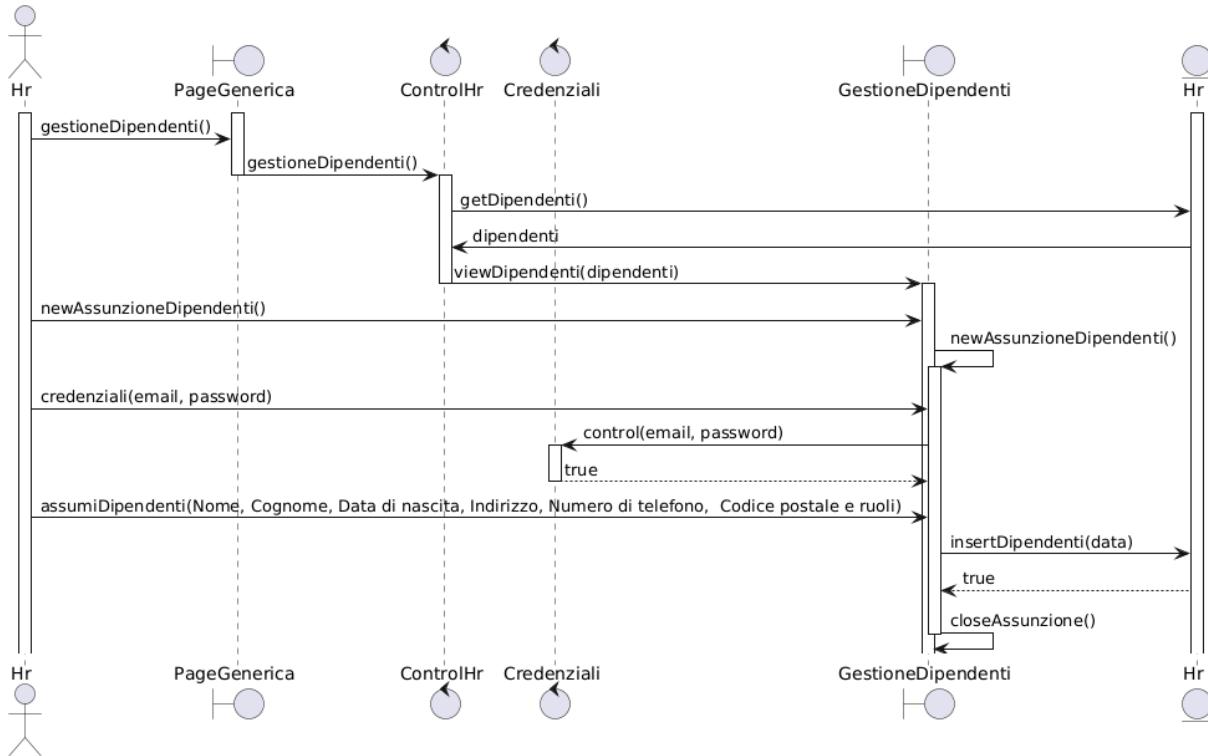
SD44 Sequence Diagram (S27)



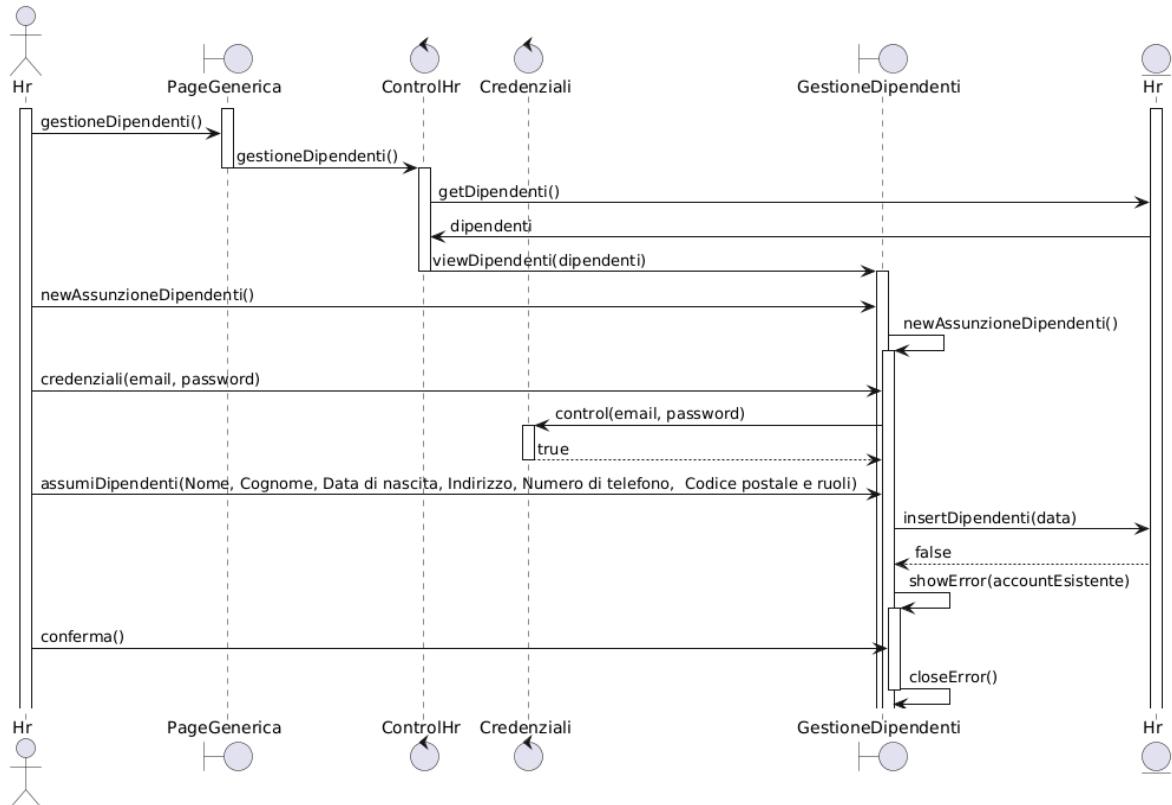
SD45 Sequence Diagram (S28)



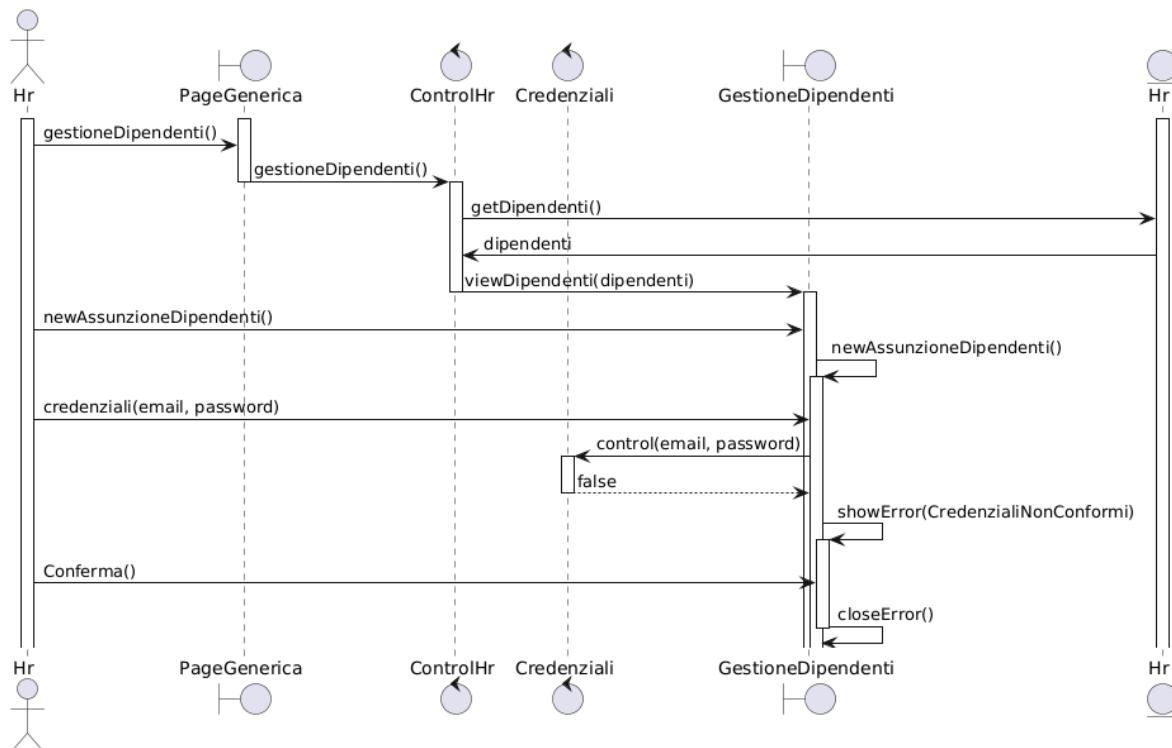
SD46 Sequence Diagram (S29)



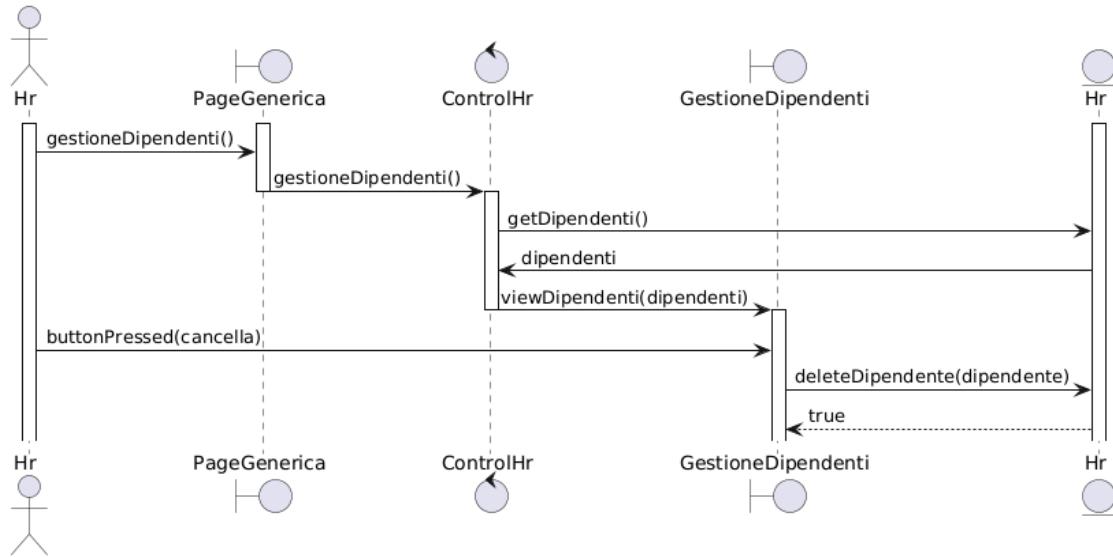
SD47 Sequence Diagram (S29)



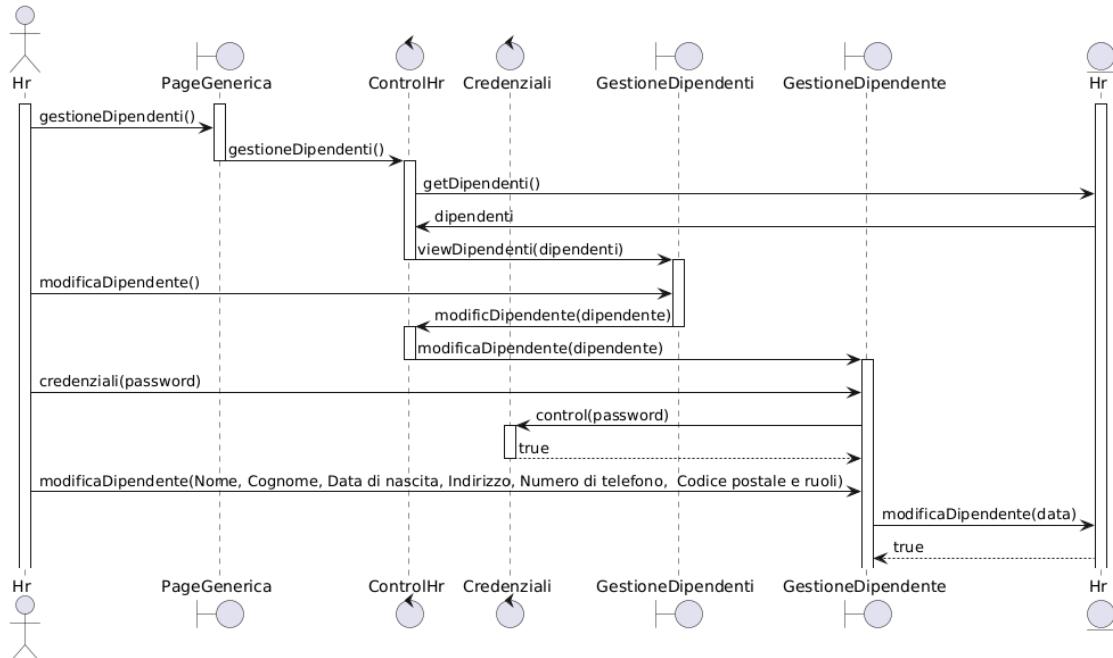
SD48 Sequence Diagram (S29)



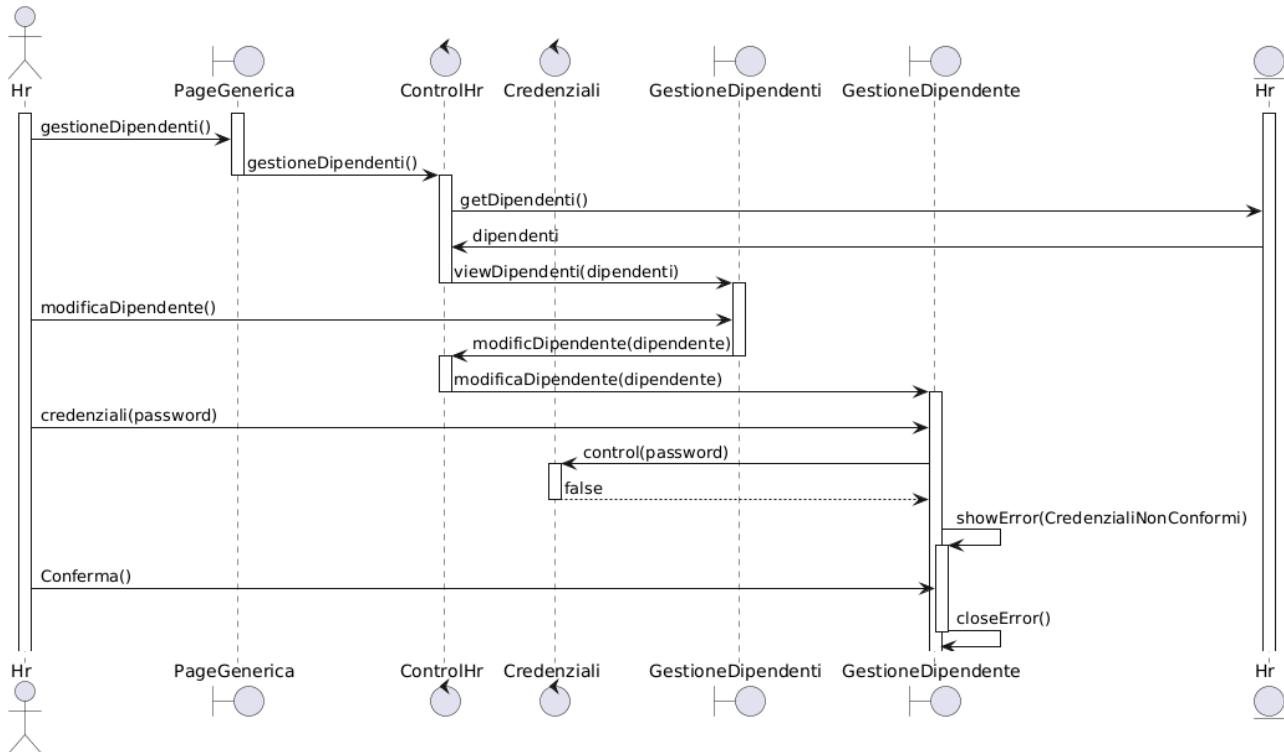
SD49 Sequence diagram (S30)



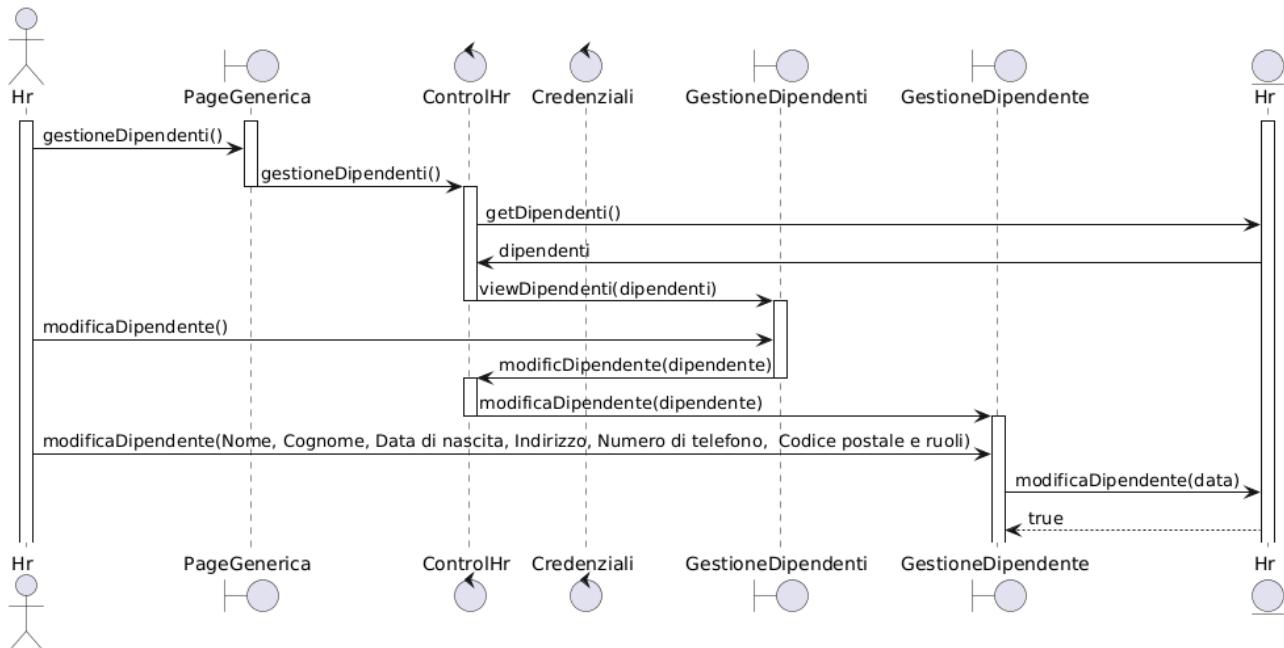
SD50 Sequence Diagram (S31)



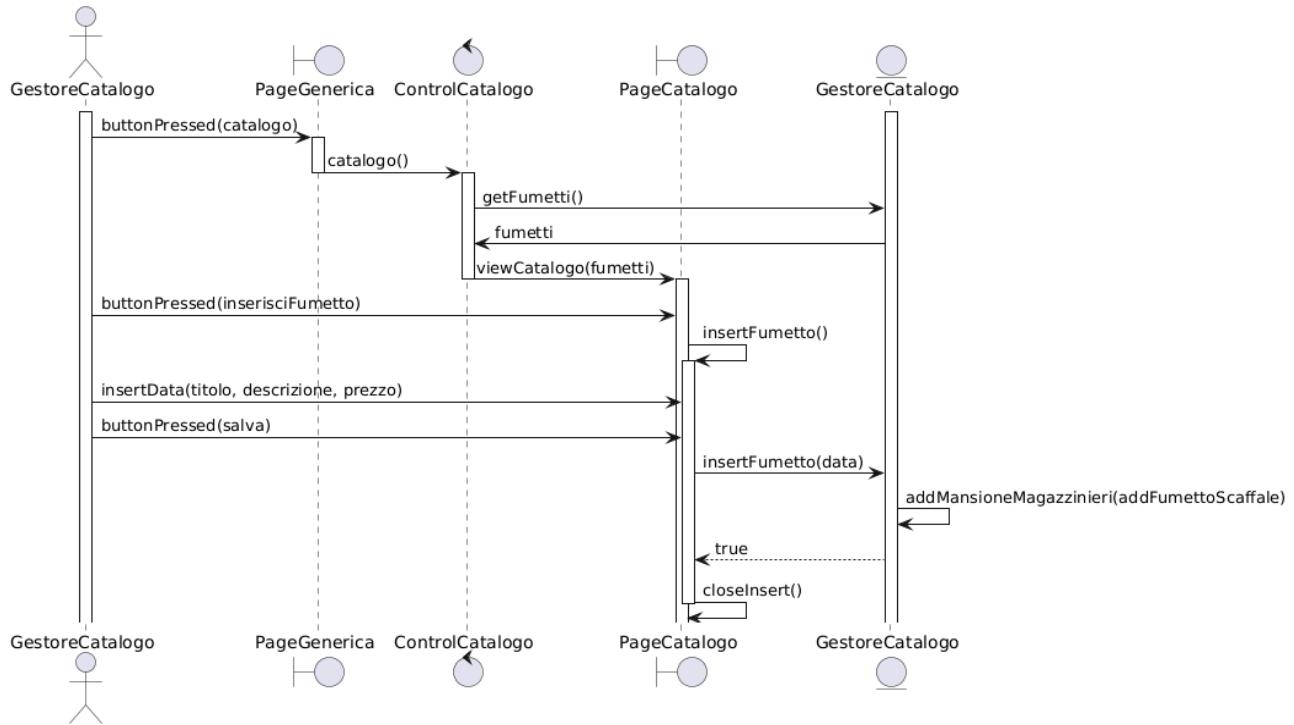
SD51 Sequence Diagram ([S31](#))



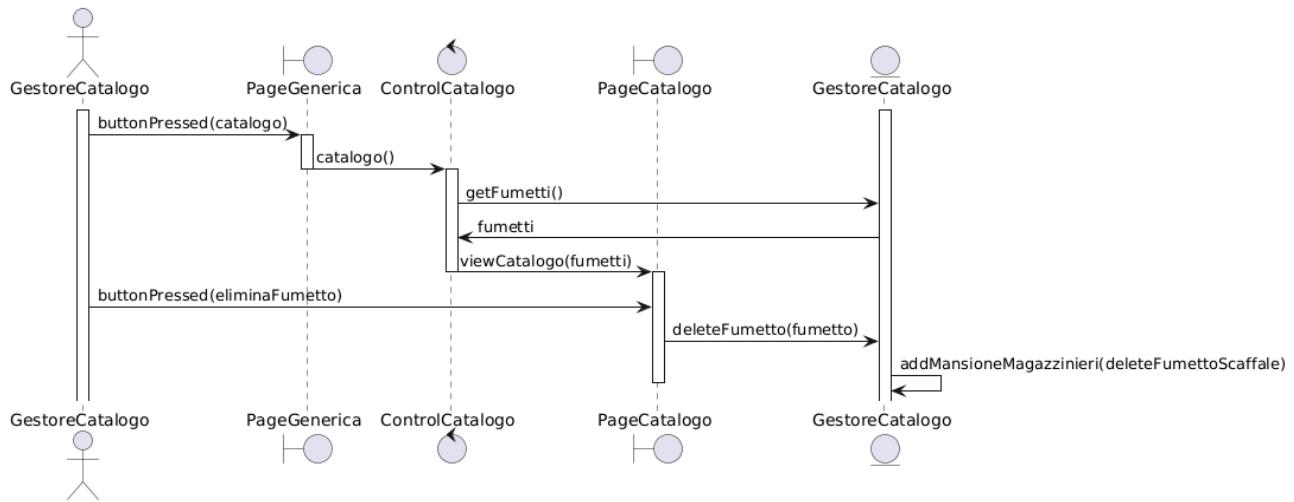
SD52 Sequence Diagram ([S31](#))



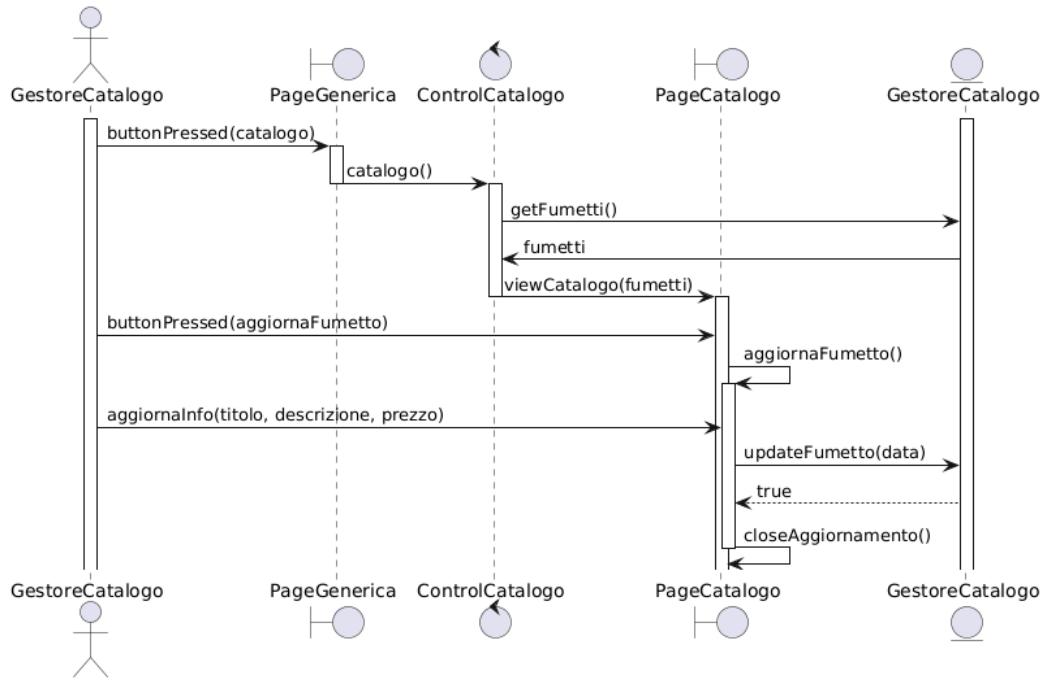
SD53 Sequence Diagram (S33)



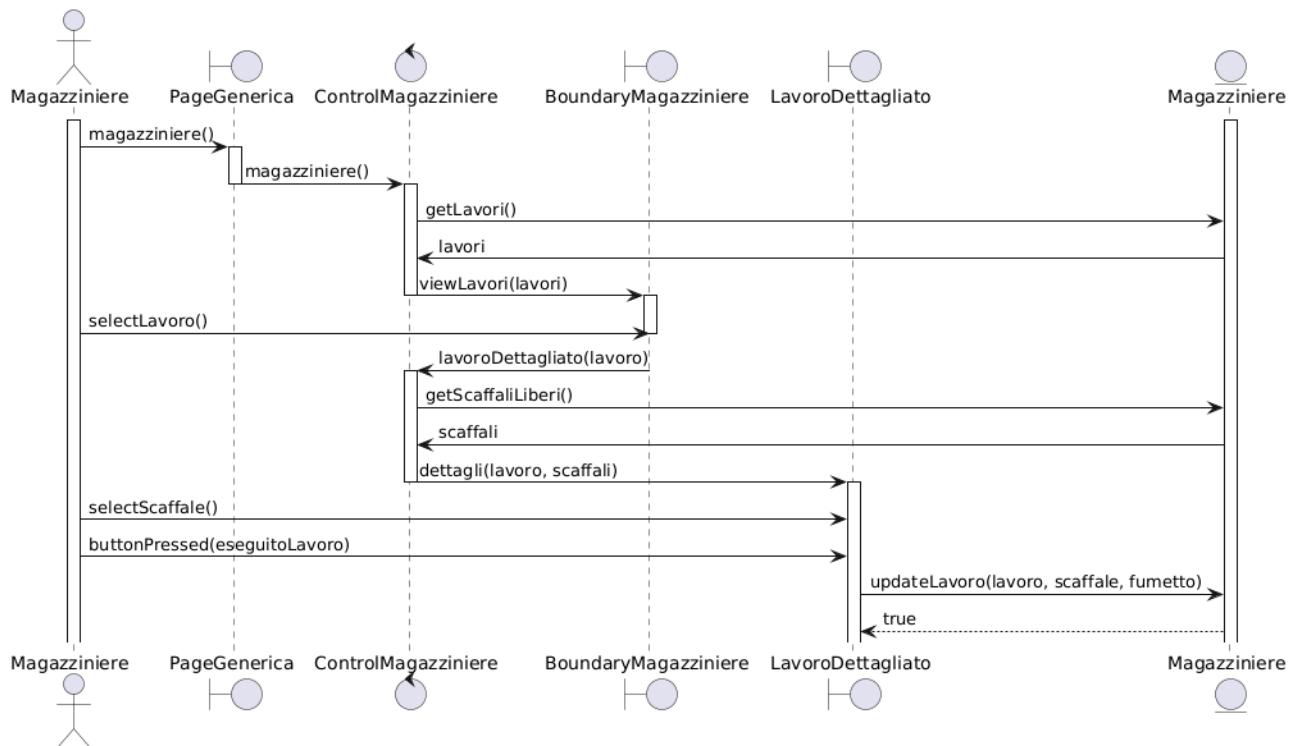
SD54 Sequence Diagram (S34)



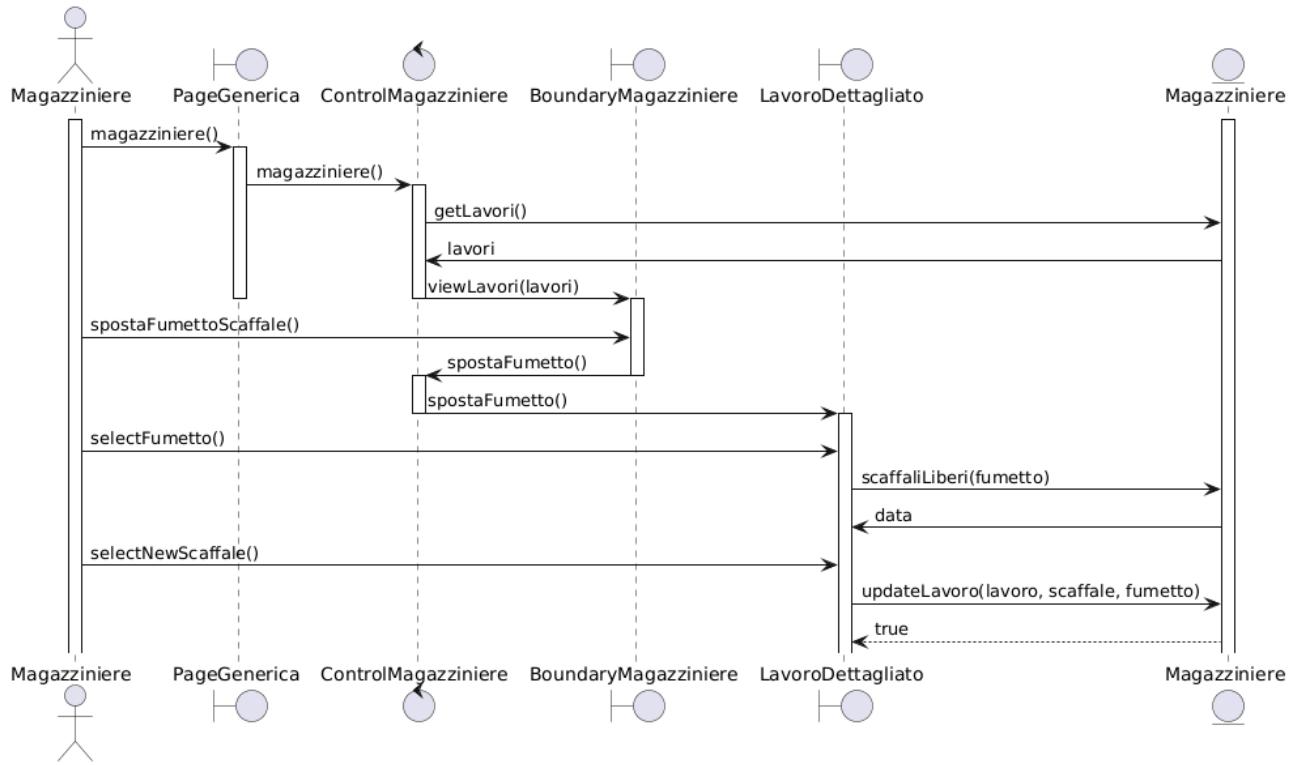
SD55 Sequence Diagram (S35)



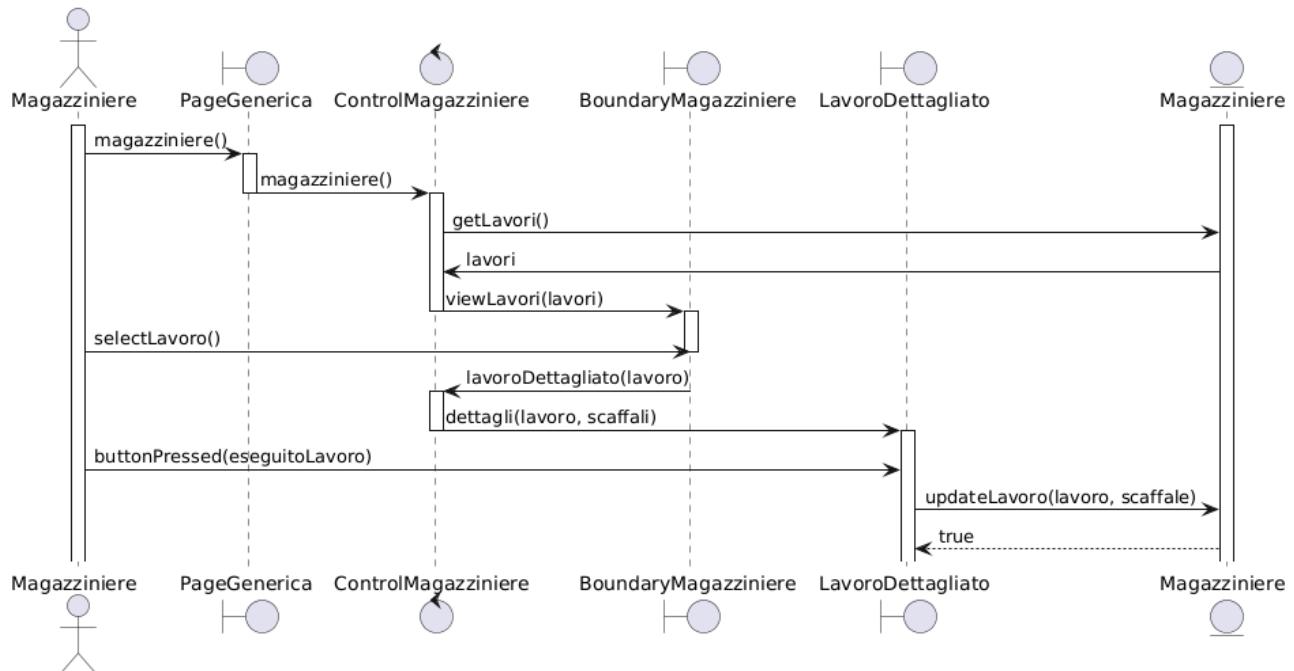
SD56 Sequence Diagram (S36)



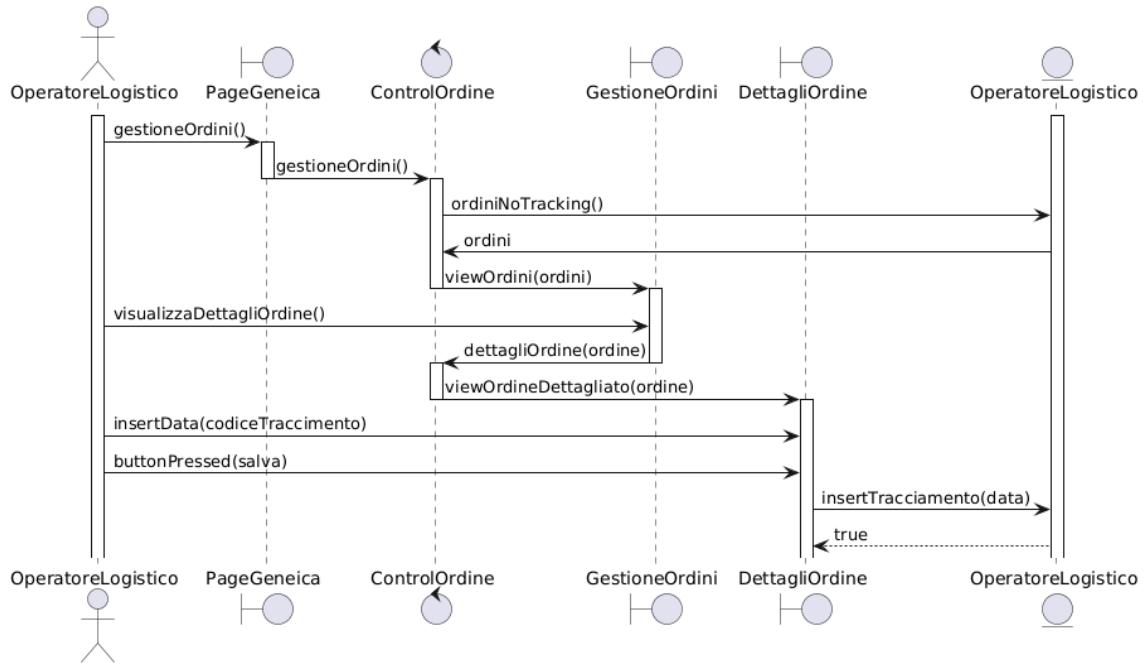
SD57 Sequence Diagram ([S37](#))



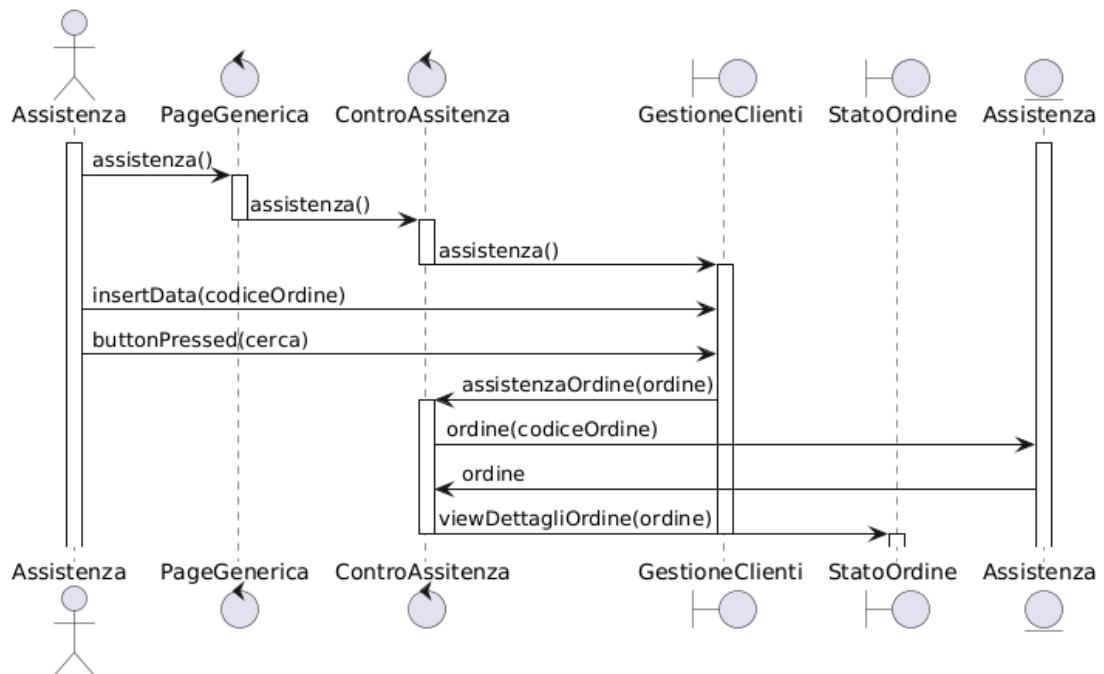
SD58 Sequence Diagram ([S38](#))



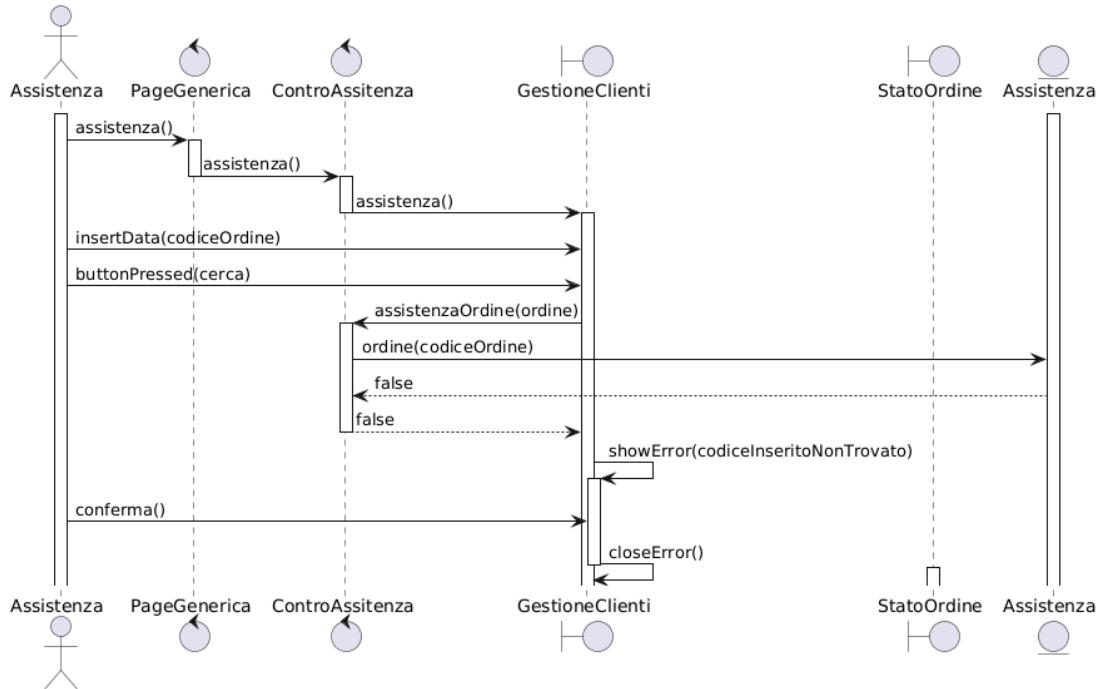
SD59 Sequence Diagram (S39)



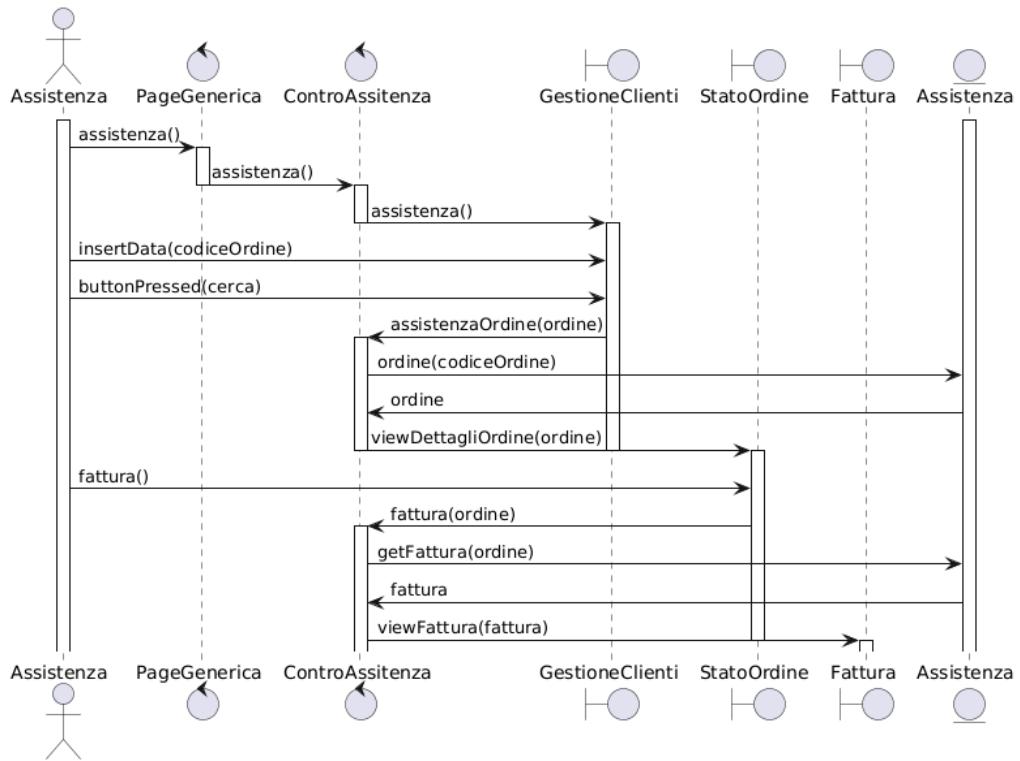
SD60 Sequence Diagram (S40)



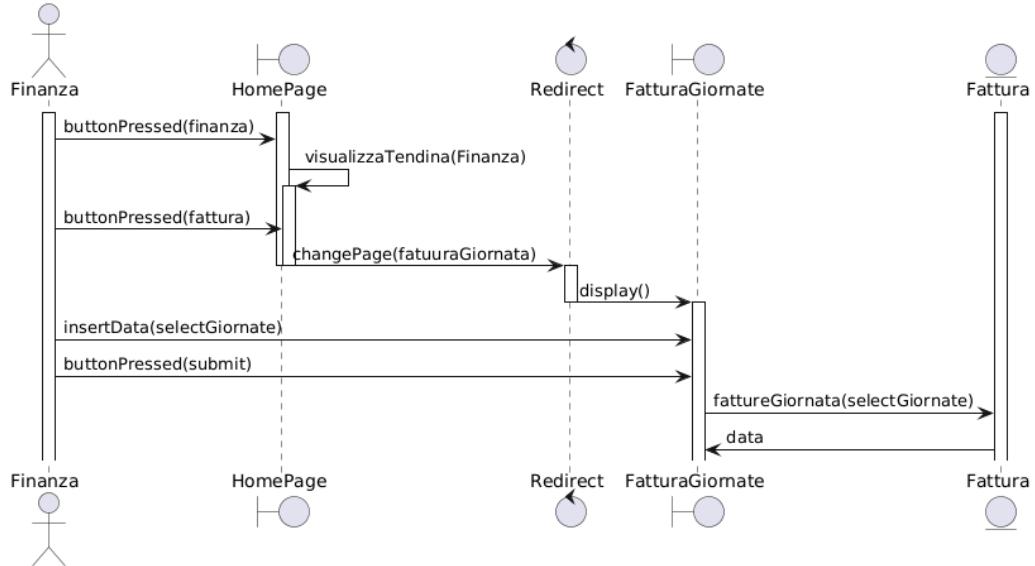
SD61 Sequence Diagram (S40)



SD62 Sequence Diagram (S40)

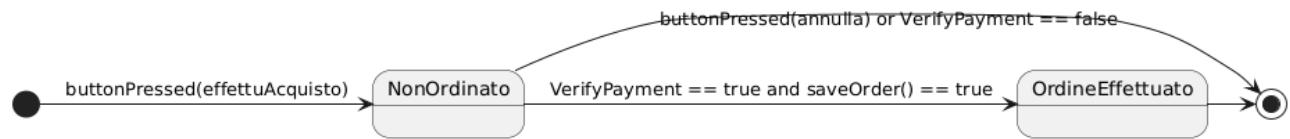


SD63 Sequence diagram (S41)

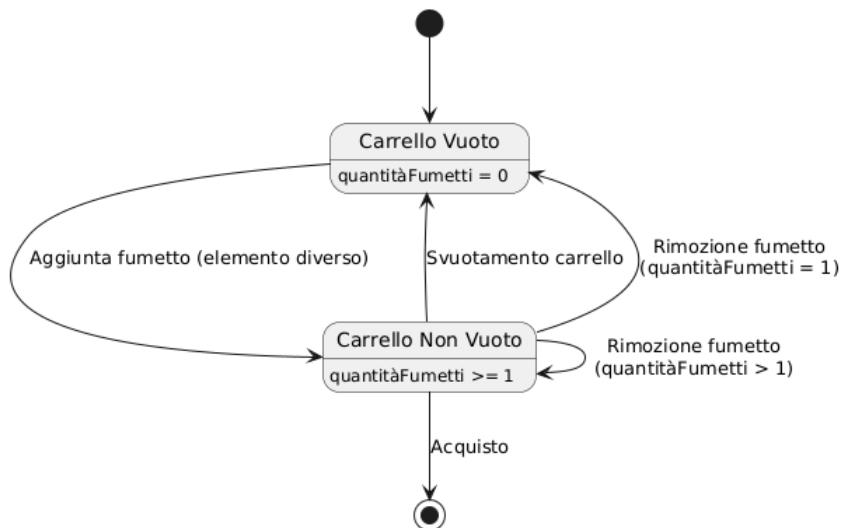


STATECHART DIAGRAMS

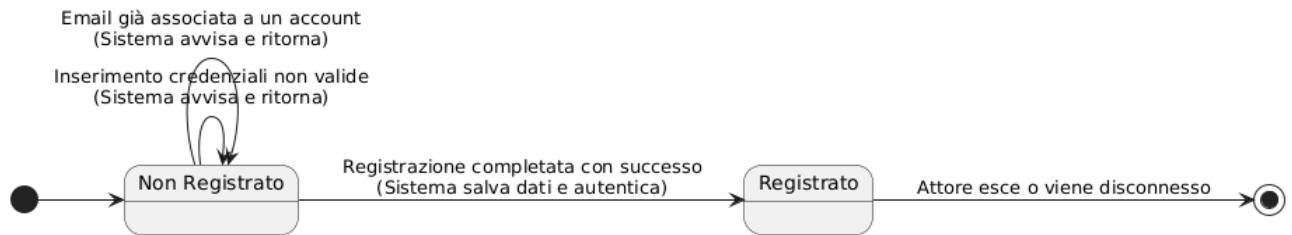
SC1 Statechart Diagram (S11)



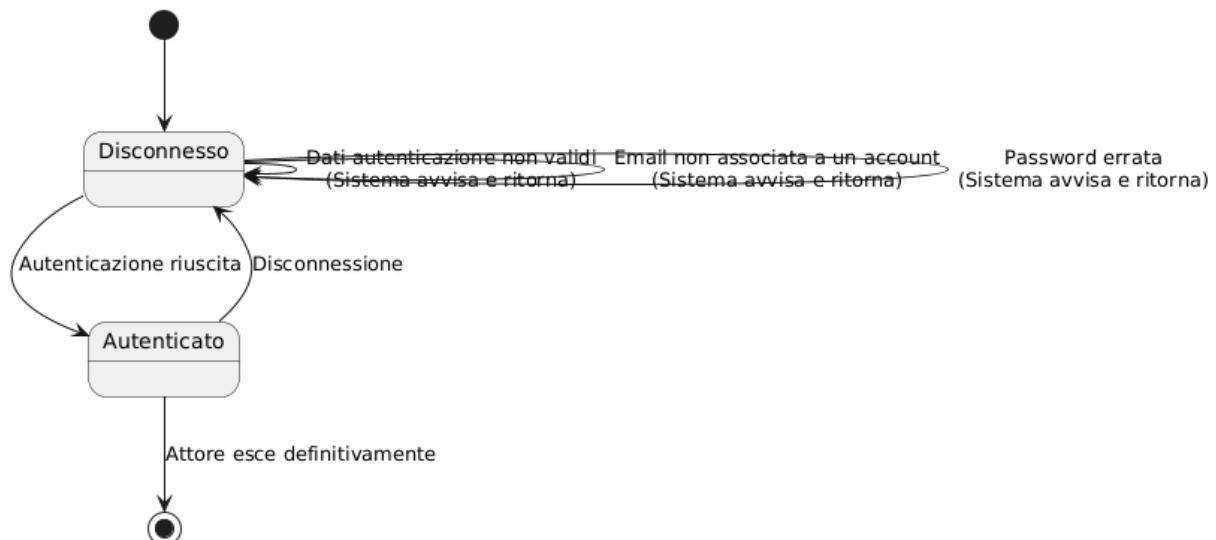
SC2 Statechart Diagram (S5,S6,S9,S10,S12)



SC3 Statechart Diagram ([S13](#))



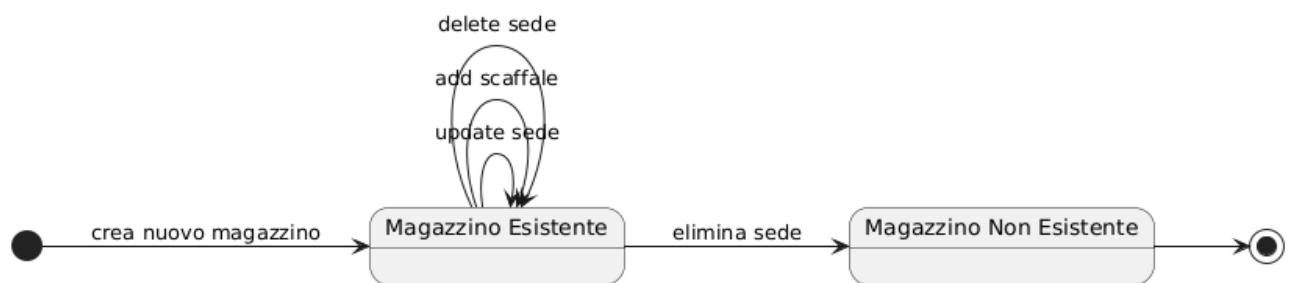
SC4 Statechart Diagram ([S16](#), [S17](#))



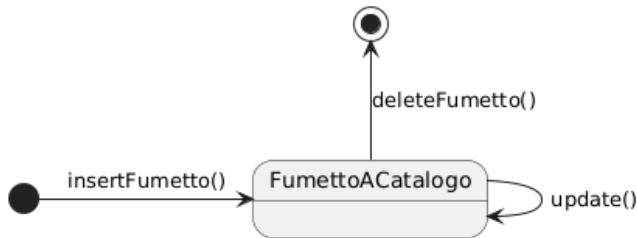
SC6 Statechart Diagram ([S20](#))



SC7 Statechart Diagram ([S21](#), [S22](#))



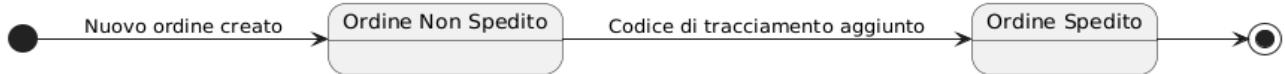
SC8 Statechart diagram ([S33](#),[S34](#),[S35](#))



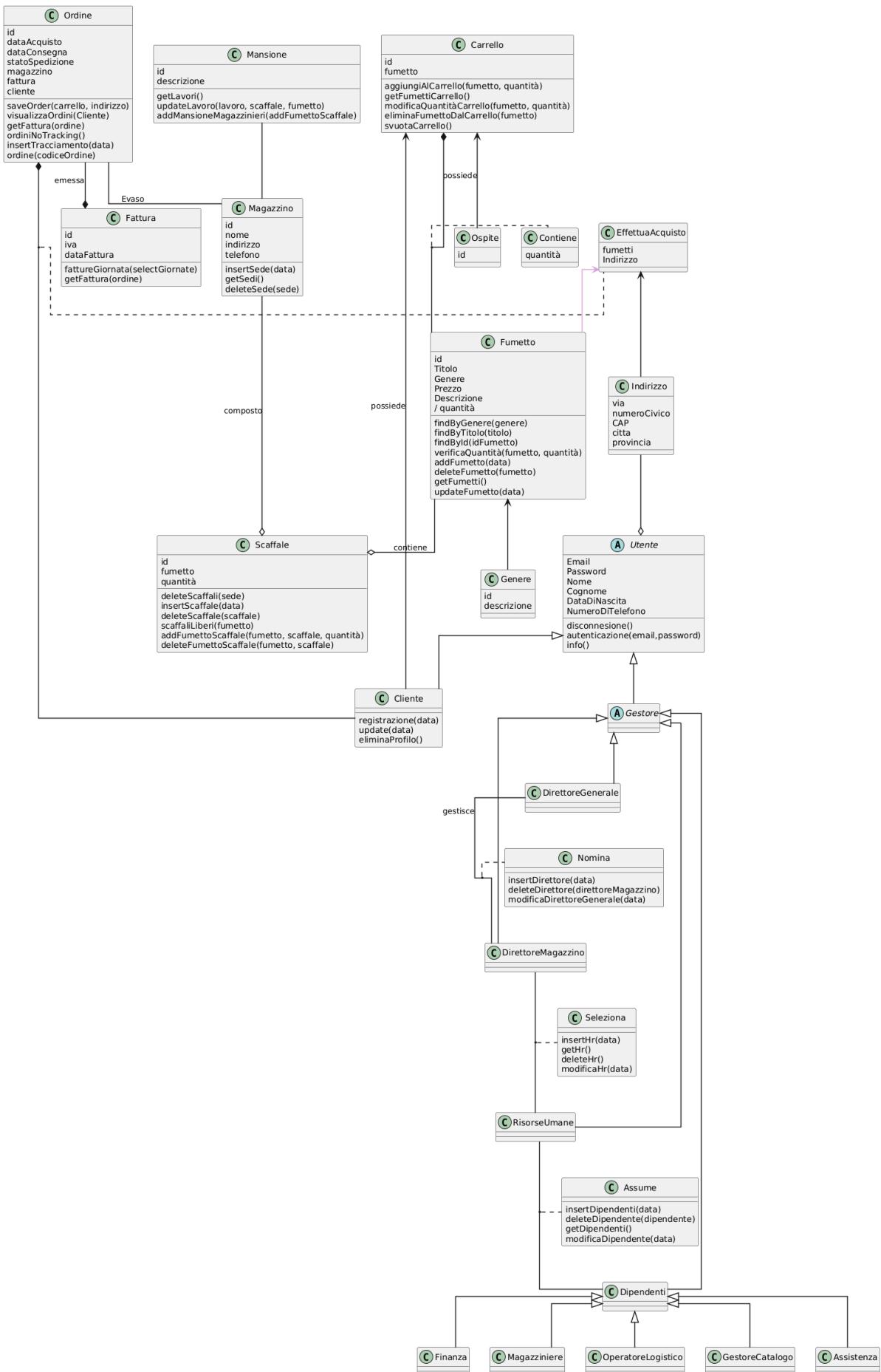
SC9 Statechart Diagram ([S25](#),[S26](#),[S36](#),[S37](#),[S38](#))



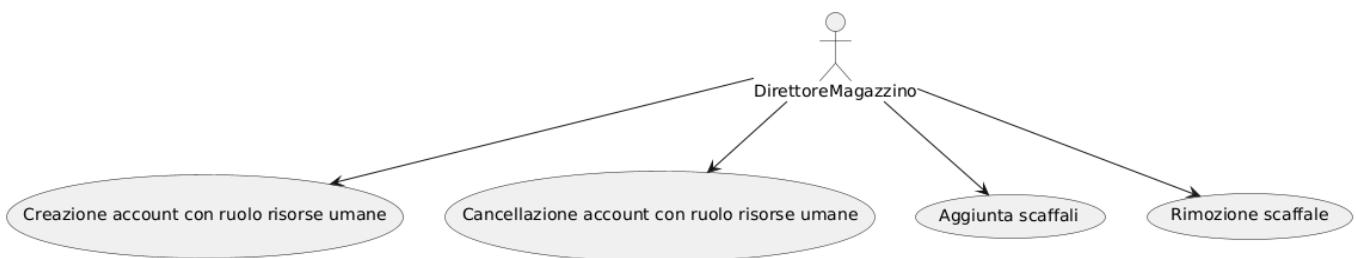
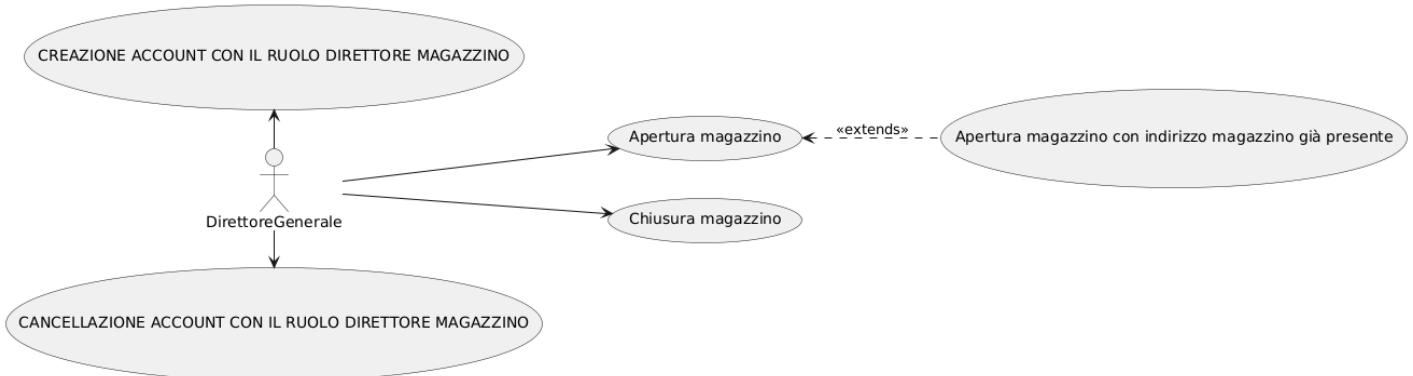
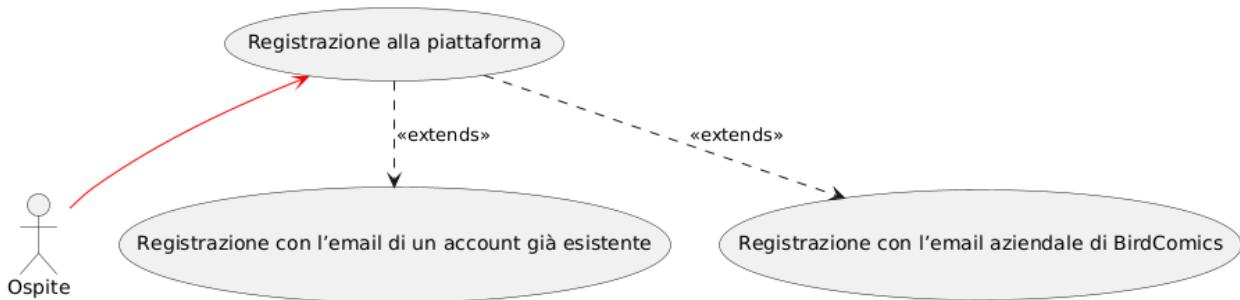
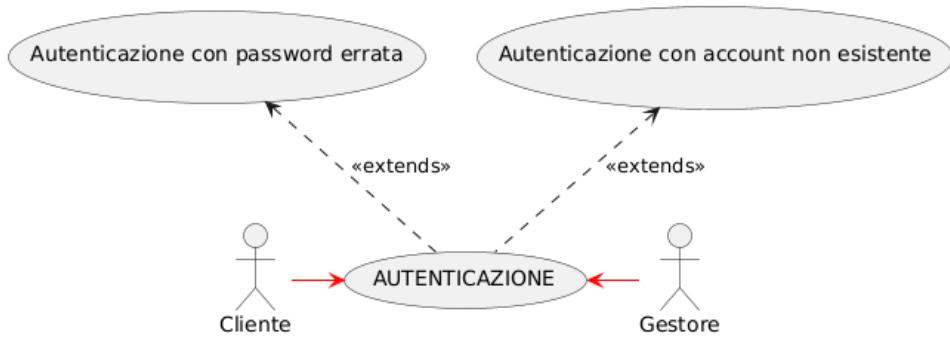
SC10 Statechart Diagram ([S11](#), [S39](#))

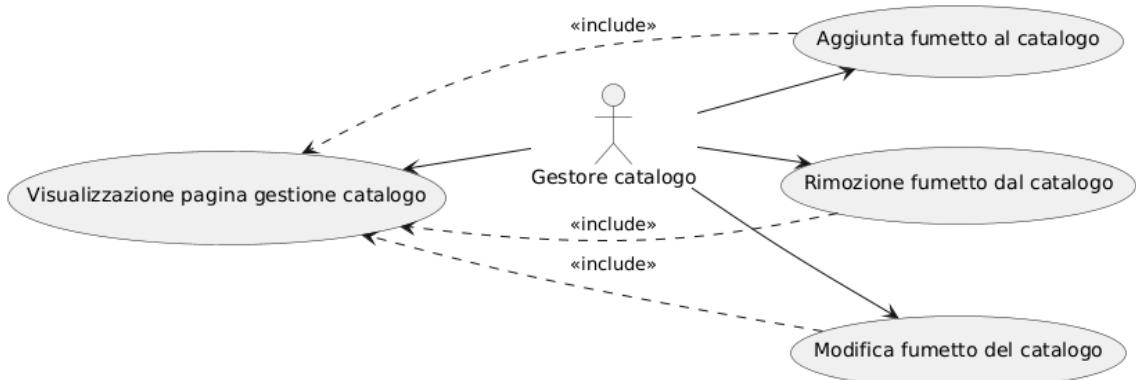
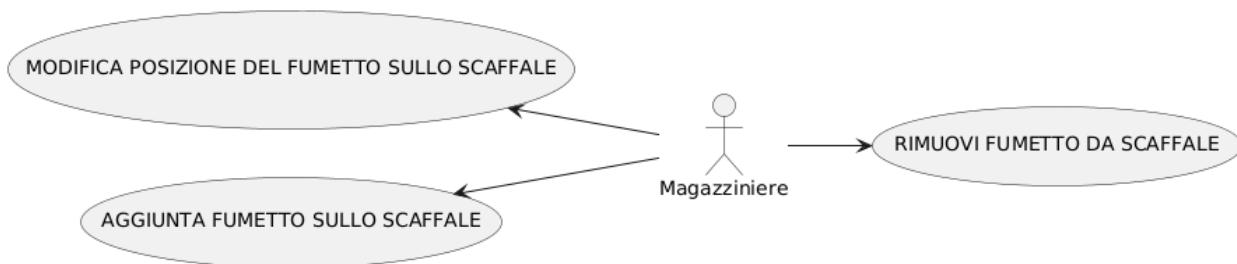
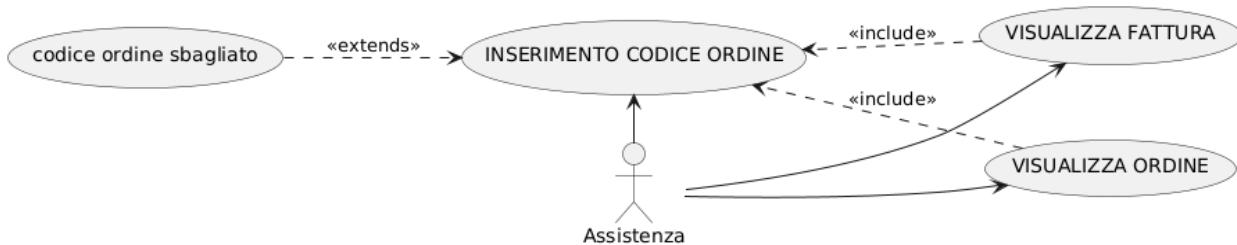
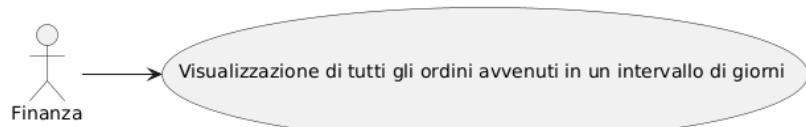


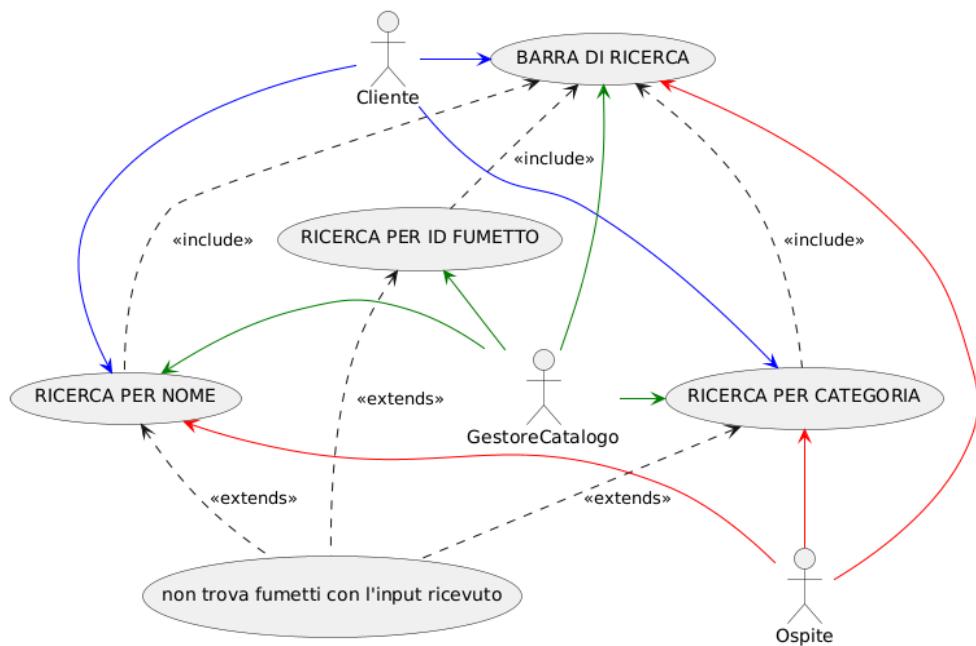
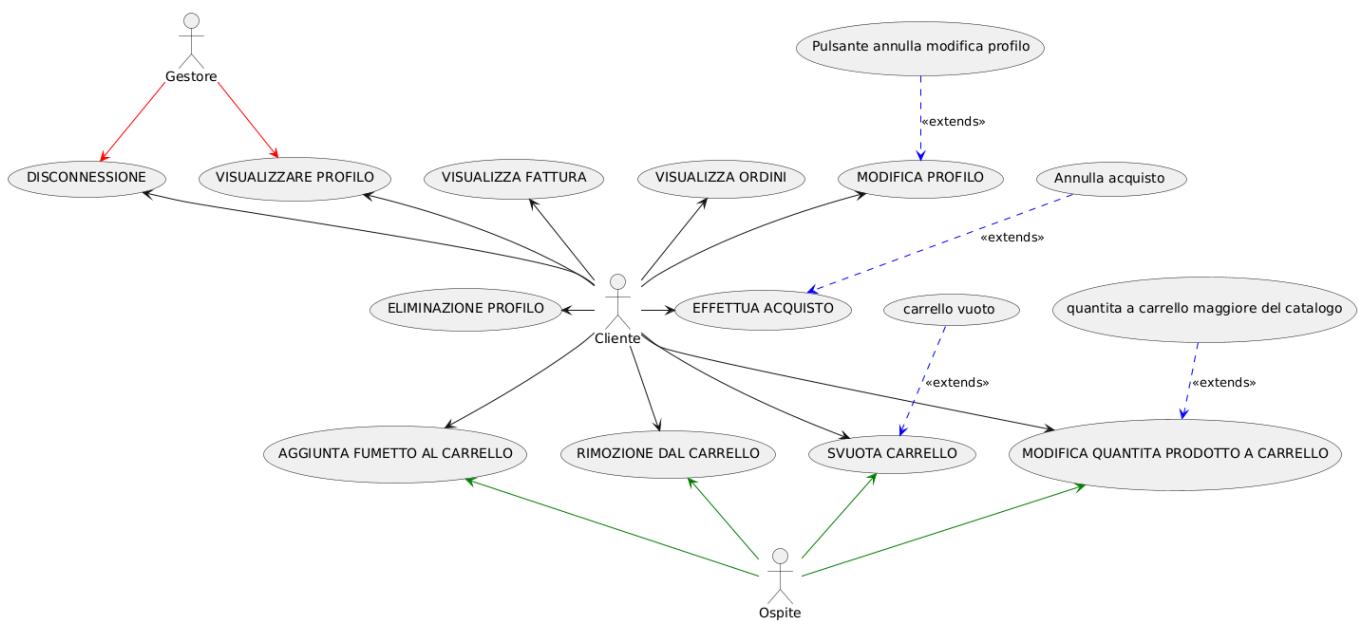
CLASS DIAGRAM



USE CASE DIAGRAMS







MOCKUP

M01 - Pagina principale

BirdComics [Home](#) [Generi ▾](#) [Login](#) [Registrati](#)

My Hero Academia (Vol. 1) a maggior parte degli esseri umani possiede un potere denominato Quirk. Non necessariamente viene us... Euro 4.94 <input type="button" value="Add to Cart"/> 1 <input type="button" value="Buy"/>	Dragon Ball. Evergreen edition (Vol. 1) In un piccolo paese di montagna a migliaia di chilometri dalla civiltà vive un bambino di nome Goku,... Euro 5.22 <input type="button" value="Add to Cart"/> 1 <input type="button" value="Buy"/>	Naruto. Il mito (Vol. 1) Dal settimanale "Shonen Jump" (Shueisha) ecco "Naruto", incentrato sulle avventure di un ragazzino,... Euro 4.94 <input type="button" value="Add to Cart"/> 1 <input type="button" value="Buy"/>
One-Punch Man. Un pugno (Vol. 1) L'attesa è finalmente finita: approda in Italia la serie cult realizzata da One e Yusuke Murata! Un ... Euro 5.46 <input type="button" value="Add to Cart"/> 1 <input type="button" value="Buy"/>	Tomie Tomie è una donna capace di sedurre e corrompere la mente degli uomini, trascinandoli in una spirale... Euro 13.4 <input type="button" value="Add to Cart"/> 1 <input type="button" value="Buy"/>	Berserk deluxe (Vol. 1) L'edizione definitiva in dodici lussuosi volumi con copertina in simil-pelle del capolavoro di ... Euro 47.5 <input type="button" value="Add to Cart"/> 1 <input type="button" value="Buy"/>

M02 - Pagina fumetto

BirdComics [Home](#) [Generi ▾](#) [Login](#) [Registrati](#)

Genere: [AVVENTURA](#)
Naruto. Il mito (Vol. 1)

4.94€

Descrizione

Dal settimanale "Shonen Jump" (Shueisha) ecco "Naruto", incentrato sulle avventure di un ragazzino, Uzumaki Naruto, che vuole diventare un famoso ninja e lasciare un segno nella storia. Gli ostacoli sul suo cammino sono però molti, come le prove che dovrà sostenere e i rivali che dovrà affrontare...

M03 - Ricerca fumetto

BirdComics

Home

Generi ▾

Login

Registrati

Assassination



Assassination Classroom, Tome 1

Nella classe 3-E della scuola media Kunugigaoka vi è una strana usanza: gli alunni, tutti, danno il ...

Euro 4.98

Add to Cart

1

M04 - Pagina registrazione

BirdComics

Home

Generi ▾

Login

Registrati

Cerca libri...



Registration Form

Nome e Cognome

Email

Address

Mobile

Pin Code

Password

Confirm Password

Reset

Register

M05 - Pagina login

BirdComics

Home

Generi ▾

Login

Registrati

Cerca libri...



Login Page

Email

Enter Email

Password

Enter Password

Login

M06 - Pagina carrello

BirdComics Home Generi ▾ Carrello Ordini Profilo Logout Cerca libri... 

Carrello

Foto	Prodotto	Prezzo	Quantità	Prezzo Totale
	The ghost in the shell. Volume unico. Nuova ediz.	14.15	<input type="text" value="1"/> Aggiorna	14.15

Totale da pagare 14.15

Svuota **Paga ora**

M07 - Pagina ordini cliente

BirdComics Home Generi ▾ Carrello Ordini Profilo Logout Cerca libri... 

Order Details

Picture	ProductName	OrderId	Quantity	Price	Time	Status
	Shin Lupin III (Vol. 1)	T20240623052014	2	80.0	2024-06-23 17:20:14.0	ORDER_SHIPPED
	My Hero Academia (Vol. 1)	T20240624080920	1	4.94	2024-06-24 08:09:21.0	ORDER_SHIPPED
	Dragon Ball. Evergreen edition (Vol. 1)	T20240624103900	2	10.44	2024-06-24 10:39:01.0	ORDER_SHIPPED

M08 - Pagina profilo cliente

BirdComics Home Generi ▾ Carrello Ordini Profilo Logout Cerca libri... 


Hello Guest User

Full Name	Guest User
Email	guest@gmail.com
Phone	9876543234
Address	K.P Road, Gaya
PinCode	879767

Il mio profilo

M09 - Pagina modifica fumetto

BirdComics

Gestione libri ▾

Gestione Ordini

Logout



Product Update Form

Product Name

My Hero Academia (Vol. 1)

Product Type

Azione

Product Description

a maggior parte degli esseri umani possiede un potere denominato Quirk. Non necessariamente viene usato a vantaggio della giustizia... Ma per fortuna,

Unit Price

4.94

Stock Quantity

196

[Cancel](#)

[Update Product](#)

M10 - Pagina aggiunta fumetto

BirdComics

Gestione libri ▾

Gestione Ordini

Logout

Product Addition Form

Product Name

Enter Product Name

Product Type

Avventura

Product Description

Unit Price

Enter Unit Price

Stock Quantity

Enter Stock Quantity

Product Image

Choose File | No file chosen

[Cancel](#)

[Add Product](#)

M11 - Pagina gestione catalogo

BirdComics

Gestione libri ▾

Gestione Ordini

Logout

Gestione libri

Cerca un libro...

[Submit](#)

Image	ProductId	Name	Type	Price	Sold Qty	Stock Qty	Actions
	P20240623042908	My Hero Academia (Vol. 1)..	AZIONE	4.94	4	196	Update Remove
	P20240623043756	Dragon Ball. Evergreen ed..	AVVENTURA	5.22	3	120	Update Remove
	P20240623043957	Naruto. Il mito (Vol. 1)..	AVVENTURA	4.94	0	111	Update Remove
	P20240623044115	One-Punch Man. Un pugno(..	AZIONE	5.46	0	13	Update Remove
	P20240623044216	Tomie..	HORROR	13.4	1	34	Update Remove
	P20240623044535	Berserk deluxe (Vol. 1)..	FANTASY	47.5	0	44	Update Remove
	P20240623050532	Stone Ocean. Le bizzarre ..	AVVENTURA	7.5	0	56	Update Remove
	P20240623050732	Death note (Vol. 1)..	THRILLER	10.8	0	89	Update Remove

PERCORSI NAVIGAZIONE

BirdComics Home Generi Login Registrati Cerca libri...

My Hero Academia (Vol. 1)
a maggior parte degli esseri umani possiede un potere denominato Quirk. Non necessariamente viene us...
Euro 4.94
[Add to Cart](#) 1

Dragon Ball. Evergreen edition (Vol. 1)
In un piccolo paese di montagna a migliaia di chilometri dalla civiltà vive un bambino di nome Goku...
Euro 5.22
[Add to Cart](#) 1

Naruto. Il mito (Vol. 1)
Dal settimanale *Shonen Jump* (Shueisha) ecco *Naruto*, incentrato sulle avventure di un ragazzino, ...
Euro 4.94
[Add to Cart](#) 1

One-Punch Man. Un pugno (Vol. 1)
L'attesa è finalmente finita! Approda in Italia la serie cult realizzata da One e Yusuke Murata! Un ...
Euro 5.46
[Add to Cart](#) 1

Tomie
Tomie è una donna capace di sedurre e corrompere la mente degli uomini, trascinandoli in una spirale...
Euro 13.4
[Add to Cart](#) 1

Berserk deluxe (Vol. 1)
L'edizione definitiva in dodici lussuosi volumi con copertina in simil-pelle del cupo capolavoro di ...
Euro 47.5
[Add to Cart](#) 1

BirdComics Home Generi Login Registrati Cerca libri...

Login Page

Email
guest@gmail.com

Password
.....

[Login](#)

BirdComics Home Generi Carrello Ordini Profilo Logout Cerca libri...

My Hero Academia (Vol. 1)
a maggior parte degli esseri umani possiede un potere denominato Quirk. Non necessariamente viene us...
Euro 4.94
[Add to Cart](#) 1

Dragon Ball. Evergreen edition (Vol. 1)
In un piccolo paese di montagna a migliaia di chilometri dalla civiltà vive un bambino di nome Goku...
Euro 5.22
[Add to Cart](#) 1

Naruto. Il mito (Vol. 1)
Dal settimanale *Shonen Jump* (Shueisha) ecco *Naruto*, incentrato sulle avventure di un ragazzino, ...
Euro 4.94
[Add to Cart](#) 1

One-Punch Man. Un pugno (Vol. 1)
L'attesa è finalmente finita! Approda in Italia la serie cult realizzata da One e Yusuke Murata! Un ...
Euro 5.46
[Add to Cart](#) 1

Tomie
Tomie è una donna capace di sedurre e corrompere la mente degli uomini, trascinandoli in una spirale...
Euro 13.4
[Add to Cart](#) 1

Berserk deluxe (Vol. 1)
L'edizione definitiva in dodici lussuosi volumi con copertina in simil-pelle del cupo capolavoro di ...
Euro 47.5
[Add to Cart](#) 1

BirdComics Home Generi ▾ Carrello Ordini Profilo Logout Cerca libri...

Picture	ProductName	OrderId	Quantity	Price	Time	Status
	Shin Lupin III (Vol. 1)	T20240623052014	2	80.0	2024-06-23 17:20:14.0	ORDER_SHIPPED
	My Hero Academia (Vol. 1)	T20240624080920	1	4.94	2024-06-24 08:09:21.0	ORDER_SHIPPED
	Dragon Ball. Evergreen edition (Vol. 1)	T20240624103900	2	10.44	2024-06-24 10:39:01.0	ORDER_SHIPPED

BirdComics Home Generi ▾ Carrello Ordini Profilo Logout Cerca libri...

Order Details

Picture	ProductName	OrderId	Quantity	Price	Time	Status
	Shin Lupin III (Vol. 1)	T20240623052014	2	80.0	2024-06-23 17:20:14.0	ORDER_SHIPPED
	My Hero Academia (Vol. 1)	T20240624080920	1	4.94	2024-06-24 08:09:21.0	ORDER_SHIPPED
	Dragon Ball. Evergreen edition (Vol. 1)	T20240624103900	2	10.44	2024-06-24 10:39:01.0	ORDER_SHIPPED

BirdComics Home Generi ▾ Carrello Ordini Profilo Logout Cerca libri...

	Full Name	Guest User
	Email	guest@gmail.com
	Phone	9876543234
	Address	K.P Road, Gaya
	PinCode	879767

Login Page

Email

Password



BirdComics

Gestione libri ▾

Gestione Ordini

Logout

Gestione libri

Cerca un libro...

Submit

Image	ProductId	Name	Type	Price	Sold Qty	Stock Qty	Actions
	P20240623042908	My Hero Academia (Vol. 1)..	AZIONE	4.94	4	196	<input type="button" value="Update"/> <input type="button" value="Remove"/>
	P20240623043756	Dragon Ball. Evergreen ed..	AVVENTURA	5.22	3	120	<input type="button" value="Update"/> <input type="button" value="Remove"/>
	P20240623043957	Naruto. Il mito (Vol. 1)..	AVVENTURA	4.94	0	111	<input type="button" value="Update"/> <input type="button" value="Remove"/>
	P20240623044115	One-Punch Man. Un pugno (..	AZIONE	5.46	0	13	<input type="button" value="Update"/> <input type="button" value="Remove"/>
	P20240623044216	Tomie..	HORROR	13.4	1	34	<input type="button" value="Update"/> <input type="button" value="Remove"/>
	P20240623044535	Berserk deluxe (Vol. 1)..	FANTASY	47.5	0	44	<input type="button" value="Update"/> <input type="button" value="Remove"/>
	P20240623050532	Stone Ocean. Le bizzarre ..	AVVENTURA	7.5	0	56	<input type="button" value="Update"/> <input type="button" value="Remove"/>
	P20240623050732	Death note (Vol. 1)..	THRILLER	10.8	0	89	<input type="button" value="Update"/> <input type="button" value="Remove"/>



BirdComics

Gestione libri ▾

Gestione Ordini

Logout

Orders

Cerca utente per email Da: mm/dd/yyyy A: mm/dd/yyyy

TransactionId	ProductId	User Email Id	Address	Date time	Quantity	Status	Action
T20240623052014	P20240623051907	guest@gmail.com	K.P Road, Gaya	2024-06-23 15:20:14	2	SHIPPED	
T20240623074450	P20240623042908	smith@hotmail.com	WDC. Cooper	2024-06-23 17:44:51	3	SHIPPED	
T20240623074450	P20240623043756	smith@hotmail.com	WDC. Cooper	2024-06-23 17:44:51	1	SHIPPED	
T20240623074450	P20240623044216	smith@hotmail.com	WDC. Cooper	2024-06-23 17:44:51	1	SHIPPED	
T20240624080920	P20240623042908	guest@gmail.com	K.P Road, Gaya	2024-06-24 06:09:21	1	SHIPPED	
T20240624103900	P20240623043756	guest@gmail.com	K.P Road, Gaya	2024-06-24 08:39:01	2	SHIPPED	
T20241108075751	P20240623043957	guest@gmail.com	K.P Road, Gaya	2024-11-08 18:57:51	2	READY_TO_SHIP	<input type="button" value="SHIP NOW"/>

BirdComics

Gestione libri ▾ Gestione Ordini Logout

Gestione libri

Elenco libri
Aggiungi libro

Cerca un libro... Submit

BirdComics

Gestione libri ▾ Gestione Ordini Logout

Gestione libri

Cerca un libro... Submit

Image	ProductId	Name	Type	Price	Sold Qty	Stock Qty	Actions	
	P20240623042908	My Hero Academia (Vol. 1)..	AZIONE	4.94	4	196	<button>Update</button>	<button>Remove</button>
	P20240623043756	Dragon Ball. Evergreen ed..	AVVENTURA	5.22	3	120	<button>Update</button>	<button>Remove</button>
	P20240623043957	Naruto. Il mito (Vol. 1)..	AVVENTURA	4.94	0	111	<button>Update</button>	<button>Remove</button>
	P20240623044115	One-Punch Man. Un pugno (..	AZIONE	5.46	0	13	<button>Update</button>	<button>Remove</button>
	P20240623044216	Tomie..	HORROR	13.4	1	34	<button>Update</button>	<button>Remove</button>
	P20240623044535	Berserk deluxe (Vol. 1)..	FANTASY	47.5	0	44	<button>Update</button>	<button>Remove</button>
	P20240623050532	Stone Ocean. Le bizzarre ..	AVVENTURA	7.5	0	56	<button>Update</button>	<button>Remove</button>
	P20240623050732	Death note (Vol. 1)..	THRILLER	10.8	0	89	<button>Update</button>	<button>Remove</button>

BirdComics

Gestione libri ▾ Gestione Ordini Logout

Product Addition Form

Product Name	Product Type
<input type="text" value="Enter Product Name"/>	<input type="text" value="Avventura"/>
Product Description	
<input type="text"/>	
Unit Price	Stock Quantity
<input type="text" value="Enter Unit Price"/>	<input type="text" value="Enter Stock Quantity"/>
Product Image	
<input type="file" value="Choose File"/> No file chosen	
<button>Cancel</button>	<button>Add Product</button>

Gestione libri

Cerca un libro...

Submit

Image	ProductId	Name	Type	Price	Sold Qty	Stock Qty	Actions
	P20240623042908	My Hero Academia (Vol. 1)..	AZIONE	4.94	4	196	<button>Update</button> <button>Remove</button>
	P20240623043756	Dragon Ball. Evergreen ed..	AVVENTURA	5.22	3	120	<button>Update</button> <button>Remove</button>
	P20240623043957	Naruto. Il mito (Vol. 1)..	AVVENTURA	4.94	0	111	<button>Update</button> <button>Remove</button>
	P20240623044115	One-Punch Man. Un pugno (..	AZIONE	5.46	0	13	<button>Update</button> <button>Remove</button>
	P20240623044216	Tomie..	HORROR	13.4	1	34	<button>Update</button> <button>Remove</button>
	P20240623044535	Berserk deluxe (Vol. 1)..	FANTASY	47.5	0	44	<button>Update</button> <button>Remove</button>
	P20240623050532	Stone Ocean. Le bizzarre ..	AVVENTURA	7.5	0	56	<button>Update</button> <button>Remove</button>
	P20240623050732	Death note (Vol. 1)..	THRILLER	10.8	0	89	<button>Update</button> <button>Remove</button>



Product Update Form

Product Name	Product Type
<input type="text" value="My Hero Academia (Vol. 1)"/>	<input type="text" value="Azione"/>
Product Description	
<input type="text" value="a maggior parte degli esseri umani possiede un potere denominato Quirk. Non necessariamente viene usato a vantaggio della giustizia... Ma per fortuna, ..."/>	
Unit Price	Stock Quantity
<input type="text" value="4.94"/>	<input type="text" value="196"/>
<button>Cancel</button>	<button>Update Product</button>

Gestione libri

Cerca un libro...

Submit

Image	ProductId	Name	Type	Price	Sold Qty	Stock Qty	Actions
	P20240623043756	Dragon Ball. Evergreen ed..	AVVENTURA	5.22	3	120	<button>Update</button> <button>Remove</button>
	P20240623043957	Naruto. Il mito (Vol. 1)..	AVVENTURA	4.94	0	111	<button>Update</button> <button>Remove</button>
	P20240623044115	One-Punch Man. Un pugno (..	AZIONE	5.46	0	13	<button>Update</button> <button>Remove</button>
	P20240623044216	Tomie..	HORROR	13.4	1	34	<button>Update</button> <button>Remove</button>
	P20240623044535	Berserk deluxe (Vol. 1)..	FANTASY	47.5	0	44	<button>Update</button> <button>Remove</button>