

**Università degli Studi di Salerno**  
Corso di Ingegneria del Software

**BirdComics  
Requirements Analysis Document  
Versione 2.0**

# **BirdComics**

**Data: 11/11/2024**

**Coordinatore del progetto:**

| Nome | Matricola |
|------|-----------|
|      |           |
|      |           |

**Partecipanti:**

| Nome             | Matricola  |
|------------------|------------|
| De Rosa Giuseppe | 0512110683 |
| Buccino Adriano  | 0512120484 |

Scritto da:

**Revision History**

| Data       | Versione | Descrizione  | Autore                              |
|------------|----------|--|-------------------------------------|
| 11/11/2024 | 2.0      | Aggiunti il modello a oggetti, il modello dinamico, i mockups e i percorsi di navigazione. | De Rosa Giuseppe<br>Buccino Adriano |
| 27/10/2024 | 1.0      | Prima Versione del Requirements Analysis Document  | De Rosa Giuseppe<br>Buccino Adriano |
|            |          |  |                                     |
|            |          |  |                                     |
|            |          |  |                                     |
|            |          |  |                                     |

|  |          |
|--|----------|
| <b>1. INTRODUZIONE</b>   | <b>6</b> |
| 1.1. SCOPO DEL SISTEMA   | 6        |
| 1.2. AMBITO DEL SISTEMA  | 6        |
| 1.3. OBIETTIVI E CRITERI DI SUCCESSO DEL PROGETTO                | 6        |
| 1.3.1. Obiettivi del progetto:                                   | 6        |
| 1.3.2. Criteri di successo:                                      | 7        |
| 1.4. DEFINIZIONI ACRONIMI E ABBREVIAZIONI                        | 7        |
| 1.5. RIFERIMENTI   | 7        |
| 1.6. PANORAMICA  | 7        |
| <b>2. SISTEMA ATTUALE</b>  | <b>8</b> |
| <b>3. SISTEMA PROPOSTO</b>                                       | <b>8</b> |
| 3.1. PANORAMICA  | 8        |
| 3.2. REQUISITI FUNZIONALI  | 8        |
| 3.3. REQUISITI NON FUNZIONALI                                    | 9        |
| 3.3.1. FUNZIONALITÀ  | 9        |
| 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                                    | 10       |
| 3.4.1. SCENARI   | 10       |
| 3.4.1.1. SCENARIO OSPITE/CLIENTE - navigazione sull e-commerce   | 10       |
| 3.4.1.2. SCENARIO OSPITE/CLIENTE - Aggiunta fumetto al carrello  | 11       |
| 3.4.1.2.1. AGGIUNTA AL CARRELLO - Tramite la pagina principale   | 11       |
| 3.4.1.2.2. AGGIUNTA AL CARRELLO - Tramite la pagina del fumetto  | 11       |
| 3.4.1.3. SCENARIO OSPITE - Registrazione                         | 11       |
| 3.4.1.4. SCENARIO CLIENTE - Accesso                              | 12       |
| 3.4.1.5. SCENARIO CLIENTE  | 12       |
| 3.4.1.5.1. Effettuare acquisto dal carrello                      | 12       |
| 3.4.1.5.2. VISUALIZZARE PROFILO                                  | 12       |
| 3.4.1.5.3. VISUALIZZA ORDINI                                     | 13       |
| 3.4.1.5.4. GESTIONE CARRELLO                                     | 13       |
| 3.4.1.6. SCENARIO RISORSE UMANE                                  | 14       |
| 3.4.1.7. SCENARIO FINANZA  | 14       |
| 3.4.1.8. SCENARIO CATALOGO                                       | 14       |
| 3.4.1.9. SCENARIO MAGAZZINIERE                                   | 15       |
| 3.4.1.10. SCENARIO LOGISTICA                                     | 16       |
| 3.4.1.11. SCENARIO ASSISTENZA                                    | 17       |
| 3.4.1.12. SCENARIO DIRETTORE GENERALE                            | 17       |
| 3.4.1.13. SCENARIO DIRETTORE MAGAZZINO                           | 18       |
| 3.4.2. CASI D'USO  | 19       |
| 3.4.2.1. REGISTRAZIONE   | 19       |
| 3.4.2.1.1. L'ATTORE REGISTRA UN ACCOUNT ESISTENTE                | 19       |
| 3.4.2.1.2. L'ATTORE PROVA A REGISTRARSI CON L'EMAIL AZIENDALE DI |          |

|  |    |
|--|----|
| BIRDCOMICS   | 19 |
| 3.4.2.2. AUTENTICAZIONE  | 20 |
| 3.4.2.2.1. AUTENTICAZIONE CON ACCOUNT NON ESISTENTE                | 20 |
| 3.4.2.2.2. AUTENTICAZIONE CON PASSWORD ERRATA                      | 21 |
| 3.4.2.3. DISCONNESSIONE  | 21 |
| 3.4.2.4. VISUALIZZA PROFILO  | 21 |
| 3.4.2.5. MODIFICA PROFILO  | 21 |
| 3.4.2.5.1. ANNULLA MODIFICA PROFILO                                | 22 |
| 3.4.2.6. ELIMINA PROFILO   | 22 |
| 3.4.2.7. VISUALIZZA ORDINI   | 23 |
| 3.4.2.8. VISUALIZZA FATTURA  | 23 |
| 3.4.2.9. EFFETTUA ACQUISTO   | 23 |
| 3.4.2.10. AGGIUNTA FUMETTO AL CARRELLO                             | 24 |
| 3.4.2.11. RIMOZIONE FUMETTO DAL CARRELLO                           | 24 |
| 3.4.2.12. VISUALIZZA CARRELLO                                      | 24 |
| 3.4.2.13. SVUOTA CARRELLO  | 24 |
| 3.4.2.14. MODIFICA DELLA QUANTITÀ DI UN PRODOTTO NEL CARRELLO      | 25 |
| 3.4.2.14.1. QUANTITÀ NEL CARRELLO MAGGIORE DEL CATALOGO            | 25 |
| 3.4.2.15. VISUALIZZARE FATTURE DI UNA DATA GIORNATA                | 25 |
| 3.4.2.16. AGGIUNTA DI UN FUMETTO AL CATALOGO                       | 26 |
| 3.4.2.17. AGGIORNAMENTO DI UN FUMETTO DEL CATALOGO                 | 26 |
| 3.4.2.18. AGGIUNTA DI UN FUMETTO ALLO SCAFFALE                     | 26 |
| 3.4.2.19. RIMUOVI FUMETTO DA SCAFFALE                              | 27 |
| 3.4.2.20. AGGIUNTA CODICE CODICE DI TRACCIAMENTO DELLA SPEDIZIONE  | 27 |
| 3.4.2.21. MODIFICA CODICE DI TRACCIAMENTO DELLA SPEDIZIONE         | 27 |
| 3.4.2.22. INSERIMENTO CODICE ORDINE                                | 28 |
| 3.4.2.22.1. CODICE ORDINE SBAGLIATO                                | 28 |
| 3.4.2.23. VISUALIZZA ORDINE  | 28 |
| 3.4.2.24. VISUALIZZA FATTURA                                       | 29 |
| 3.4.2.25. CREAZIONE ACCOUNT CON IL RUOLO DI UN ADDETTO             | 29 |
| 3.4.2.26. CANCELLAZIONE ACCOUNT CON IL RUOLO DI UN ADDETTO         | 29 |
| 3.4.2.27. CREAZIONE ACCOUNT CON IL RUOLO “RISORSE UMANE”           | 30 |
| 3.4.2.28. CANCELLAZIONE ACCOUNT CON IL RUOLO “RISORSE UMANE”       | 30 |
| 3.4.2.29. CREAZIONE ACCOUNT CON IL RUOLO “DIRETTORE MAGAZZINO”     | 31 |
| 3.4.2.30. CANCELLAZIONE ACCOUNT CON IL RUOLO “DIRETTORE MAGAZZINO” | 31 |
| 3.4.3. DIAGRAMMA DEI CASI D’USO                                    | 32 |
| 3.4.4. MODELLO OGGETTI   | 35 |
| 3.4.5. MODELLO DINAMICO  | 36 |
| 3.4.5.1. DIAGRAMMA DI SEQUENZA                                     | 36 |
| 3.4.5.1.1. Login   | 36 |
| 3.4.5.1.2. Login Errata  | 36 |

|  |           |
|--|-----------|
| 3.4.5.1.3. Visualizza Profilo            | 37        |
| 3.4.5.1.4. Visualizza ordini             | 37        |
| 3.4.5.1.5. Visualizza fatture            | 37        |
| 3.4.5.2. DIAGRAMMI DI STATO              | 38        |
| 3.4.5.2.1. Carrello                      | 38        |
| 3.4.5.2.2. Ordine                        | 38        |
| 3.4.5.2.3. Fumetto                       | 38        |
| 3.4.6. MOCKUP                            | 39        |
| 3.4.6.1. M01 - Pagina principale         | 39        |
| 3.4.6.2. M02 - Pagina fumetto            | 39        |
| 3.4.6.3. M03 - Ricerca fumetto           | 40        |
| 3.4.6.4. M04 - Pagina registrazione      | 40        |
| 3.4.6.5. M05 - Pagina login              | 40        |
| 3.4.6.6. M06 - Pagina carrello           | 41        |
| 3.4.6.7. M07 - Pagina ordini cliente     | 41        |
| 3.4.6.8. M08 - Pagina profilo cliente    | 41        |
| 3.4.6.9. M09 - Pagina modifica fumetto   | 42        |
| 3.4.6.10. M10 - Pagina aggiunta fumetto  | 42        |
| 3.4.6.11. M11 - Pagina gestione catalogo | 42        |
| 3.4.7. PERCORSI NAVIGAZIONE              | 43        |
| <b>4. GLOSSARIO</b>                      | <b>49</b> |

# 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

### 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

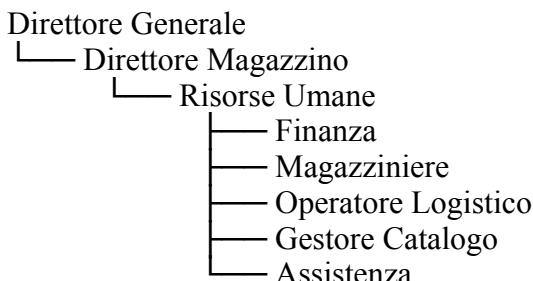
### 3.1. PANORAMICA

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**



### 3.2. REQUISITI FUNZIONALI

- **RF1:** Registrazione alla piattaforma come Cliente
- **RF2:** Autenticazione. (Cliente e Gestore)
- **RF3:** Visualizzazione delle informazioni del proprio profilo. (Cliente e Gestore)
- **RF4:** Eliminazione e modifica del proprio profilo (Cliente)
- **RF5:** Navigazione tra le pagine. (Ospite, Cliente e Gestore)
- **RF6:** Disconnessione dalla piattaforma. (Cliente e Gestore)
- **RF7:** Ricerca fumetti per nome (Ospite, Cliente e Gestore Catalogo)
- **RF8:** Ricerca fumetti per generi (Ospite e Cliente)
- **RF9:** Aggiunta/Rimozione/Modifica fumetto al catalogo (Gestore Catalogo)
- **RF10:** Visualizzazione degli ordini di un dato cliente (Assistenza)
- **RF11:** Visualizzazione del nome, descrizione e prezzo con relative immagini in una apposita pagina (Ospite, Cliente Gestore Catalogo)
- **RF12:** Visualizzazione di tutti gli ordini avvenuti in un intervallo di giorni (Finanza)

- **RF13:** Visualizzazione dei fumetti presenti nel carrello, l'aggiunta/rimozione di uno o più fumetti con la possibilità di svuotare completamente il carrello. (Ospite e Cliente)
- **RF14:** Modifica della quantità di un fumetto nel carrello (Ospite e Cliente)
- **RF15:** Ricerca fumetto per ID (Gestore Catalogo)
- **RF16:** Modifica del proprio profilo (Cliente)
- **RF17:** Visualizza ordini (Cliente)
- **RF18:** Visualizza fattura (Cliente)
- **RF19:** Effettua acquisto (Cliente)
- **RF20:** Aggiungere, rimuovere e modificare la posizione di un fumetto dallo scaffale (Gestore Catalogo)
- **RF21:** Aggiungere e modificare codice di tracciamento della spedizione. (Operatore Logistico)
- **RF22:** Inserire e visualizzare il codice univoco dell'ordine per dare assistenza ai clienti con la possibilità di vedere la relativa fattura (Assistenza)
- **RF23:** Creazione e rimozione di un account con il ruolo di un addetto (Risorse Umane)
- **RF24:** Creazione e cancellazione di un account con il ruolo “risorse umane” (Direttore Magazzino)
- **RF25:** Creazione e cancellazione di un account con il ruolo “direttore magazzino” (Direttore Generale)

### **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.

#### **3.3.2. USABILITÀ**

- **RNF4:** 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**

- **RFN5:** Il sistema deve essere disponibile per il 99.9% del tempo, garantendo un'elevata operatività del sito e-commerce.
- **RFN6:** Gli aggiornamenti al catalogo e alle scorte devono riflettersi immediatamente senza ritardi.

#### **3.3.4. PRESTAZIONI**

- **RNF7** Il sistema deve garantire tempi di risposta rapidi, con un massimo di 2 secondi per l'elaborazione delle richieste degli utenti.
- **RNF8:** Il sistema deve supportare almeno 1000 utenti simultanei senza degrado delle prestazioni.
- **RNF9:** I risultati della ricerca devono essere aggiornati immediatamente all'utente, senza necessità di ricaricare la pagina.

#### **3.3.5. SUPPORTABILITÀ**

- **RNF10:** Approccio modulare per individuare e correggere difetti, tracciamento e documentazione delle modifiche.

### **3.4. MODELLAZIONE DEL SISTEMA**

#### **3.4.1. SCENARI**

##### **3.4.1.1. SCENARIO OSPITE/CLIENTE - navigazione sull e-commerce**

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 che richiedono un'interfaccia grafica responsive), 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
- Vari pulsanti:
  - 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 effettuare il login [scenario 3.4.1.4]
  - Un pulsante per registrarsi [scenario 3.4.1.3]
  - Una barra di ricerca in cui è possibile inserire il nome del titolo.

Rendendosi conto che il fumetto che cerca non compare nella pagina principale, 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 [è possibile verificarsi dello scenario 3.4.1.2.1]. Vedendo dall'anteprima il titolo che stava cercando, decide di cliccarci sopra. Si apre una nuova pagina contenente tutti i dettagli del fumetto desiderato [è possibile verificarsi dello scenario 3.4.1.2.2].

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.

### **3.4.1.2. SCENARIO OSPITE/CLIENTE - Aggiunta fumetto al carrello**

#### **3.4.1.2.1. AGGIUNTA AL CARRELLO - Tramite la pagina principale**

Marco, una volta trovato il prodotto nella pagina principale, come descritto nello scenario 3.4.1.1, 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" e, accanto, una sezione dove può selezionare la quantità desiderata. Decide di premere "Aggiungi al carrello" e subito dopo compare una finestra di avviso che conferma che il prodotto è stato aggiunto correttamente al carrello.

#### **3.4.1.2.2. 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, come descritto nello scenario 3.4.1.1. 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" e subito dopo compare una finestra di avviso che gli comunica che il prodotto è stato aggiunto correttamente al carrello.

### **3.4.1.3. SCENARIO OSPITE - Registrazione**

Marco, trovandosi su qualsiasi pagina del sito, ha sempre a disposizione, nella barra di navigazione, il pulsante per registrarsi. Dopo aver concluso lo scenario 3.4.1.2, deve procedere con lo scenario 3.4.1.4. Tuttavia, essendo ancora un ospite del sito, ovvero una persona che non si è autenticata, viene reindirizzato alla pagina di login. Si rende conto di non essersi mai registrato, quindi non può accedere senza creare un account. Così, da qualsiasi pagina, preme il pulsante di "Registrazione" e si apre la pagina dove può inserire le sue credenziali per creare un account.

La pagina presenta un modulo con campi obbligatori per Nome e Cognome, Data di nascita, Email, Indirizzo, Numero di telefono, Codice postale, e Password. Per proseguire, è necessario inserire un'email valida e 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 nuovo cliente registrato. Da questo momento in poi, risulta registrato e connesso al sito, a meno che non effettui la disconnessione o la sessione termini, come indicato nello scenario 3.4.1.4. Marco può quindi tornare alla pagina del carrello ed effettuare il suo acquisto seguendo lo scenario 3.4.1.5.1.

#### **3.4.1.4. SCENARIO CLIENTE - Accesso**

Supponiamo che Marco abbia aspettato troppo tempo sul sito e la sua sessione sia scaduta, oppure che, una volta effettuato l'accesso, abbia cliccato sul pulsante di logout. O ancora, potrebbe essere assente dal sito da molto tempo, o desiderare accedere da un dispositivo diverso rispetto a quello utilizzato in precedenza. In tutti questi casi, si reca nuovamente sul sito BirdComics e, da qualsiasi pagina, può cliccare sul pulsante "Accedi". Se prova a completare un acquisto come ospite, viene reindirizzato automaticamente alla pagina di login.

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 che 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.

#### **3.4.1.5. SCENARIO CLIENTE**

##### **3.4.1.5.1. Effettuare acquisto dal carrello**

Dopo aver navigato sul sito di BirdComics e aggiunto alcuni fumetti al carrello, Marco è finalmente pronto per completare il suo acquisto.

Con un sorriso sul volto, torna al carrello per rivedere i titoli selezionati, scorrendo l'elenco con soddisfazione. Quando è certo di voler procedere, clicca sul pulsante "Vai al checkout". Viene reindirizzato a 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, decidendo di utilizzare la sua carta di credito. Inserisce i dettagli richiesti: numero della carta, data di scadenza e codice di sicurezza. Controlla i titoli dei fumetti, il prezzo totale e le spese di spedizione. Tutto sembra in ordine, quindi decide di confermare l'acquisto cliccando sul pulsante "Completa ordine".

Pochi istanti dopo, appare una schermata di conferma 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.

##### **3.4.1.5.2. VISUALIZZARE PROFILO**

Marco decide di esplorare il suo profilo per controllare le informazioni e le impostazioni del suo account. Dalla pagina principale, clicca sul pulsante "Profilo", visibile nella barra di navigazione in alto a destra. Si apre così la pagina del profilo, dove può visualizzare e modificare i suoi dati personali oppure cancellare l'account.

Nella parte superiore della pagina, Marco nota una chiara intestazione con il suo nome completo, "Marco Aurelio", e l'email utilizzata per la registrazione. Sotto queste informazioni, trova un riepilogo dei suoi

dati personali, inclusa la data di nascita, il numero di telefono e l'indirizzo di spedizione.

Desiderando aggiornare le sue informazioni, clicca sul pulsante "Modifica profilo" posto in fondo alla pagina. Si apre così un modulo dove può inserire o modificare i dettagli come nome, cognome e indirizzo. Una volta completati i campi necessari, Marco clicca sul pulsante "Salva". Il sistema verifica le informazioni inserite e, se corrette, aggiorna i dati.

Accanto al pulsante per modificare le informazioni, Marco trova anche un pulsante "Elimina profilo". Cliccandolo, si apre un popup che chiede conferma prima di procedere con la cancellazione del profilo, eliminando tutte le informazioni personali e gli ordini associati.

Soddisfatto delle modifiche, Marco clicca sul pulsante per tornare alla pagina principale dalla barra di navigazione e torna a esplorare il catalogo, pronto a continuare la sua avventura nel mondo dei fumetti, sapendo che le sue informazioni sono aggiornate e corrette.

#### 3.4.1.5.3. VISUALIZZA ORDINI

Marco, entusiasta dopo aver effettuato l'accesso su BirdComics, 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. Cliccando su un numero d'ordine, viene reindirizzato alla pagina che mostra la fattura corrispondente, dove può 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.

#### 3.4.1.5.4. GESTIONE CARRELLO

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 dettagliato di tutti i fumetti selezionati, ciascuno corredata di miniatura, titolo, prezzo e quantità desiderata.

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. Soddisfatto della modifica, 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, trova 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.

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.

#### 3.4.1.6. SCENARIO RISORSE UMANE

Luca, responsabile delle Risorse Umane presso BirdComics, si occupa della gestione degli account del team. Seduto alla sua scrivania, accede al sistema di gestione utenti, da cui può creare, aggiornare o eliminare account a seconda delle esigenze.

La giornata inizia con la creazione di un nuovo account per un magazziniere. Luca compila il modulo con le informazioni necessarie: nome, cognome, email e ruolo. Seleziona “Magazziniere” dal menu a tendina e clicca su “Crea account.” Poco dopo, riceve la conferma che l’account è stato creato correttamente.

Verifica quindi l’elenco degli utenti, notando che il nuovo profilo del magazziniere è stato registrato con tutte le informazioni fornite.

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 e, una volta confermata, Luca riceve una notifica dell’avvenuta eliminazione dell’account.

#### 3.4.1.7. SCENARIO FINANZA

Chiara, membro del reparto Finanza di BirdComics, inizia la sua giornata di lavoro accedendo al sistema di gestione finanziaria aziendale. Oggi deve verificare le fatture emesse durante la giornata.

Dal menu principale, seleziona l’opzione “Fatture”, aprendo una pagina con diverse opzioni di filtro. Chiara imposta il filtro per visualizzare le fatture emesse nella data corrente: inserisce la data odierna e preme il pulsante “Cerca”.

Dopo un momento, il sistema restituisce un elenco dettagliato delle fatture emesse, comprensivo di numero di fattura, data, nome del cliente e importo. Verificate le fatture del giorno, Chiara prosegue con un’altra attività importante: il controllo delle entrate mensili.

Torna al menu principale e seleziona “Entrate”, dove può visualizzare le entrate per periodo. Imposta il filtro per il mese corrente e clicca su “Cerca”. Il sistema genera un report completo delle entrate totali, mostrando un riepilogo suddiviso per settimana e categoria di prodotto. Chiara nota con soddisfazione che le entrate sono in aumento rispetto al mese precedente e si congratula mentalmente con il team per i risultati. Terminata l’analisi delle fatture e delle entrate, Chiara scarica i report in formato PDF per archiviarli e condividerli con il suo supervisore. Soddisfatta del lavoro svolto, chiude il sistema e si prepara per le prossime attività della giornata.

#### 3.4.1.8. SCENARIO CATALOGO

Francesca, responsabile del catalogo di BirdComics, accede alla pagina di gestione per aggiornare e mantenere il catalogo dei fumetti. La

pagina ha un layout chiaro, con un elenco di tutti i fumetti disponibili, ognuno corredata da una miniatura, titolo, prezzo e vari pulsanti di azione.

Inizia con l'aggiunta di un nuovo fumetto. Nella parte superiore della pagina, Francesca 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. Successivamente, 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". Clicca e il sistema le chiede conferma. Dopo aver confermato, il fumetto scompare dall'elenco e Francesca riceve un messaggio di conferma. In seguito, 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.

Per maggiore efficienza, Francesca utilizza la funzione di ricerca per trovare un fumetto specifico. Nella barra di ricerca inserisce il codice del fumetto, accedendo così direttamente alla sua pagina di gestione, dove può effettuare operazioni come rimozione o aggiornamento.

Dopo aver completato tutte le attività, Francesca chiude la pagina di gestione del catalogo, soddisfatta di aver mantenuto il catalogo aggiornato e in ordine.

#### 3.4.1.9. SCENARIO MAGAZZINIERE

Una volta che Marco ha aggiunto un nuovo prodotto al catalogo, completo di tutte le informazioni dettagliate, il sistema aggiorna automaticamente la pagina riservata ai dipendenti del magazzino. Martina, una dipendente del reparto magazzino, è appassionata di mantenere il suo ambiente di lavoro in ordine e aggiornato. Dopo che l'addetto del settore catalogo ha inserito il nuovo fumetto, Martina decide di accedere alla sua pagina tramite il terminale portatile. 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. Accanto a ciascuna 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, può scegliere uno scaffale con spazio sufficiente per ospitare le copie del fumetto. A fianco degli scaffali ci sono ulteriori pulsanti:

- Controlla Spazio: Le permette di vedere rapidamente la capacità disponibile su ogni scaffale.
- Aggiorna Posizione: Dopo aver scelto lo scaffale, Martina può cliccare su questo pulsante per confermare la posizione in cui ha sistemato il prodotto.
- Annulla Operazione: Se decide di cambiare idea, può tornare indietro senza apportare modifiche.

Una volta selezionato lo scaffale e confermata la posizione, il sistema aggiorna le informazioni relative alla sua ubicazione, inclusa la quantità di copie inserite da Martina.

In un'altra occasione, Martina si accorge che uno degli scaffali sta diventando troppo affollato e decide di spostare un fumetto in un'altra posizione per ottimizzare lo spazio. Accede nuovamente alla sua pagina e trova l'attività "Spostamento Fumetto". Cliccando su di essa, le vengono mostrati i fumetti attualmente presenti sugli scaffali.

Martina seleziona il fumetto che desidera spostare e trova diversi pulsanti utili:

- Sposta Fumetto: Cliccando su questo pulsante, può scegliere un nuovo scaffale per il fumetto selezionato.
- Controlla Spazio: Le consente di verificare la disponibilità su vari scaffali prima di effettuare lo spostamento.
- Aggiorna Posizione: Dopo aver scelto il nuovo scaffale, può utilizzare questo pulsante per confermare il nuovo posizionamento del fumetto.

Dopo aver selezionato un nuovo scaffale con spazio sufficiente e confermato lo spostamento, il sistema aggiorna automaticamente le informazioni relative alla nuova posizione del fumetto, assicurandosi che tutti abbiano accesso ai dati più recenti.

Martina conclude il suo lavoro segnando entrambe le mansioni come completate e si sente soddisfatta di aver contribuito a mantenere il magazzino organizzato e funzionale.

Quando il reparto gestione catalogo decide di rimuovere un fumetto, il sistema effettua automaticamente la liberazione dello spazio sullo scaffale, aggiornando la disponibilità dello scaffale, rendendolo libero per lo stoccaggio di altri fumetti.

#### 3.4.1.10. SCENARIO LOGISTICA

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, etichettato "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.

#### 3.4.1.11. SCENARIO 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.

#### 3.4.1.12. SCENARIO DIRETTORE GENERALE

L’azienda BirdComics decide di espandere la propria operatività aprendo un nuovo magazzino per gestire meglio l’aumento della domanda. Contemporaneamente, si decide di chiudere un magazzino più piccolo che non soddisfa più le esigenze logistiche dell’azienda.

Paolo, responsabile principale di BirdComics, inizia il processo di apertura del nuovo magazzino, che richiede diverse operazioni chiave. Dopo aver identificato la nuova sede e completato la contrattualizzazione, si occupa della preparazione del sistema per il nuovo magazzino.

Per prima cosa, accede al sistema di gestione interna e seleziona la sezione "Gestione Magazzini". Qui, clicca sul pulsante “Aggiungi Nuovo Magazzino” e compila il modulo richiesto, inserendo dettagli come il nome del magazzino, l’indirizzo, le informazioni di contatto e la capacità di stoccaggio. Una volta completato il modulo, clicca su “Salva” e il nuovo magazzino viene creato nel sistema.

Successivamente, è necessario nominare un nuovo direttore per il magazzino. Paolo decide di assegnare il ruolo a Luca, un dipendente esperto e competente. Per creare il suo account, accede alla sezione

"Gestione Utenti" e seleziona "Aggiungi Nuovo Amministratore Magazzino". Qui, compila i campi obbligatori per il profilo di Luca, che includono:

- **Nome e Cognome:** Luca Rossi
- **Email:** luca.rossi@birdcomics.com
- **Password**

Dopo aver completato il modulo, clicca su "Crea Account". Il sistema conferma che l'account di Luca è stato creato con successo.

Successivamente, Paolo si occupa della chiusura del vecchio magazzino. Accede di nuovo alla sezione "Gestione Magazzini" e seleziona il magazzino da chiudere. Clicca su "Chiudi Magazzino", si aprirà una finestra che chiede la conferma, Paolo una volta cliccato sul tasto "Conferma", il magazzino verrà rimosso dal sistema eliminando l'account della persona che lo dirigeva, gli account di tutte le persone che lavoravano per quel magazzino e tutti i fumetti e scaffali che ne facevano parte.

Con il nuovo magazzino operativo e l'account del direttore creato, Paolo si sente soddisfatto del lavoro svolto. Sa che la transizione sarà vantaggiosa per l'azienda e per il team di logistica, garantendo una gestione più efficiente delle operazioni.

#### 3.4.1.13. SCENARIO DIRETTORE MAGAZZINO

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 Assunzioni" e visualizza le posizioni aperte. Clicca sul pulsante "Aggiungi Nuovo Dipendente" e compila il modulo di assunzione per il primo candidato, Antonio Neri. Inserisce i dettagli richiesti, tra cui:

- **Nome e Cognome:** Antonio Neri
- **Email:** antonio.neri@birdcomics.com

Dopo aver completato il modulo, Noemi clicca su "Crea Profilo Dipendente". Il sistema conferma che il profilo di Antonio è stato creato.

Noemi ripete il processo per un secondo candidato. Dopo aver completato le assunzioni, 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 Dipendenti" 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.

### 3.4.2. CASI D'USO

#### 3.4.2.1. REGISTRAZIONE

|                            |   |
|----------------------------|---|
| <b>NOME USE CASE</b>       | Registrazione al sistema web  |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | Ospite  |
| <b>ENTRY CONDITION</b>     | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore deve essere sprovvisto di un account</li> <li>2. L'attore deve possedere una email diversa da quella aziendale BirdComics</li> <li>3. L'attore non deve essere già autenticato</li> <li>4. L'attore deve trovarsi sulla pagina di "Registrazione"</li> </ol>   |
| <b>FLOW EVENT</b>          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore compila il form di registrazione con i seguenti dati: Nome, Cognome, Data di nascita, Email, Indirizzo, Numero di telefono, Codice postale e Password.</li> <li>2. Il sistema valida i dati</li> <li>3. L'attore clicca sul pulsante Registrazione inviando i dati al sistema</li> <li>4. Il sistema convalida i dati ricevuti</li> <li>5. se corretti si occupa di memorizzarli.</li> </ol> |
| <b>EXIT CONDITION</b>      | Il sistema registra e autentica l'attore e lo reindirizza alla sua pagina principale.   |
| <b>EXCEPTION</b>           | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore registra un account esistente</li> <li>2. L'attore prova a registrarsi con l'email aziendale di BirdComics</li> </ol>  |
| <b>SPECIAL REQUEST</b>     | Il Cliente deve essere maggiorenne  |

#### 3.4.2.1.1. L'ATTORE REGISTRA UN ACCOUNT ESISTENTE

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>NOME USE CASE</b>       | L'attore registra un account già esistente   |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | vedere attori del caso d'uso 3.4.2.1   |
| <b>ENTRY CONDITION</b>     | Si prova a registrare un account con l'email esiste già nel sistema  |
| <b>FLOW EVENT</b>          | Dopo il verificarsi dello scenario 3.2, flusso evento 4 . Il sistema si accorge che l'email esiste già all'interno del sistema, bloccando la registrazione del nuovo account |
| <b>EXIT CONDITION</b>      | Aggiorna la pagine della registrazione avvisando L'attore che l'email già è registrata   |

#### 3.4.2.1.2. L'ATTORE PROVA A REGISTRARSI CON L'EMAIL AZIENDALE DI BIRDCOMICS

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>NOME USE CASE</b>       | L'attore registra un account con email aziendale |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | vedere attori del caso d'uso 3.4.2.1             |

|                        |   |
|------------------------|---|
| <b>ENTRY CONDITION</b> | Si prova a registrare un account con l'email aziendale della BirdComics   |
| <b>FLOW EVENT</b>      | Dopo il verificarsi dello scenario 3.2, flusso evento 4 . Il sistema si accorge che l'email è sotto dominio del sito BirdComics, bloccando la registrazione del nuovo account |
| <b>EXIT CONDITION</b>  | Aggiorna la pagine della registrazione avvisando L'attore che l'email non può avere account come cliente  |

### 3.4.2.2. AUTENTICAZIONE

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>NOME USE CASE</b>       | Autenticazione al sistema  |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | Cliente e Gestori  |
| <b>ENTRY CONDITION</b>     | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore deve essere provvisto di un account</li> <li>2. L'attore non deve essere già autenticato</li> <li>3. L'attore deve trovarsi nella pagina di autenticazione</li> </ol>   |
| <b>FLOW EVENT</b>          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore compila il form di autenticazione con i seguenti dati: Email e Password.</li> <li>2. L'attore clicca sul pulsante “Accedi” inviando i dati al sistema</li> <li>3. Il sistema convalida i dati inseriti</li> </ol> |
| <b>EXIT CONDITION</b>      | Il sistema autentica l'attore e lo reindirizza alla sua pagina principale.   |
| <b>EXCEPTION</b>           | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore prova ad autenticarsi con un account non esistente</li> <li>2. L'attore prova ad autenticarsi con un account esistente ma con password errata</li> </ol>  |

#### 3.4.2.2.1. AUTENTICAZIONE CON ACCOUNT NON ESISTENTE

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>NOME USE CASE</b>       | Account non esiste   |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | Cliente  |
| <b>ENTRY CONDITION</b>     | L'attore si trova nella pagina di login ed ha inserito una mail che non è stata registrata prima         |
| <b>FLOW EVENT</b>          | Il sistema ricarica la pagina della login  |
| <b>EXIT CONDITION</b>      | L'attore rimane nella pagina di login dove gli viene mostrato un messaggio di errore “email inesistente” |

### 3.4.2.2. AUTENTICAZIONE CON PASSWORD ERRATA

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>NOME USE CASE</b>       | Password errata  |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | Cliente, Gestore   |
| <b>ENTRY CONDITION</b>     | L'attore si trova nella pagina di login ed ha inserito una password errata                             |
| <b>FLOW EVENT</b>          | Il sistema ricarica la pagina della login  |
| <b>EXIT CONDITION</b>      | L'attore rimane nella pagina di login dove gli viene mostrato un messaggio di errore "password errata" |

### 3.4.2.3. DISCONNESSIONE

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>NOME USE CASE</b>       | Disconnessione dal sistema   |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | Cliente e Gestore  |
| <b>ENTRY CONDITION</b>     | L'attore deve essere autenticato   |
| <b>FLOW EVENT</b>          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore clicca sul pulsante "Disconnessione"</li> <li>2. Il sistema scollega l'attore eliminando tutti i dati locali</li> </ol> |
| <b>EXIT CONDITION</b>      | Il sistema disconnette l'attore e lo reindirizza alla pagina principale dell'ospite  |

### 3.4.2.4. VISUALIZZA PROFILO

|                            |   |
|----------------------------|---|
| <b>NOME USE CASE</b>       | Visualizza profilo  |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | Cliente, Gestore  |
| <b>ENTRY CONDITION</b>     | L'attore si trova in qualsiasi pagina ed è autenticato  |
| <b>FLOW EVENT</b>          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore clicca sul pulsante "Visualizza Profilo"</li> <li>2. Il sistema caricherà le informazioni che l'attore ha inserito precedentemente</li> <li>3. L'attore viene reindirizzato su una nuova pagina dove può vedere tutte le informazioni riguardo il suo account</li> </ol> |
| <b>EXIT CONDITION</b>      | L'attore si trova sulla pagina che gli mostra le informazioni riguardo il suo account   |

### 3.4.2.5. MODIFICA PROFILO

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>NOME USE CASE</b>       | Modifica profilo                                   |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | Cliente  |
| <b>ENTRY CONDITION</b>     | L'attore si trova sulla pagina del proprio profilo |

|                       |  |
|-----------------------|--|
| <b>FLOW EVENT</b>     | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore in fondo alla pagina, clicca sul pulsante “modifica informazioni”</li> <li>2. Il sistema caricherà una nuova pagina dove sarà possibile modificare le informazioni</li> <li>3. L'attore inserisce i dati corretti</li> <li>4. L'attore clicca sul pulsante “Salva”</li> <li>5. il sistema aggiorna le informazioni</li> </ol> |
|                       |  |
| <b>EXIT CONDITION</b> | L'attore si ritrova sulla pagina “Visualizza Profilo” con le informazioni aggiornate   |
| <b>EXCEPTION</b>      | L'attore preme il pulsante “Annulla”   |

#### 3.4.2.5.1. ANNULLA MODIFICA PROFILO

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>NOME USE CASE</b>       | Annulla modifica profilo   |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | vedi attore use case 3.4.2.5   |
| <b>ENTRY CONDITION</b>     | L'attore si trova sulla pagina atta a modificare le Informazioni del Profilo e preme il pulsante “Annulla”   |
| <b>FLOW EVENT</b>          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il sistema chiude la pagina dedicata alla modifica del proprio profilo</li> <li>2. Il sistema NON salva le informazioni appena modificate dall'attore</li> </ol> |
| <b>EXIT CONDITION</b>      | L'attore si ritrova sulla pagina proprio profilo   |

#### 3.4.2.6. ELIMINA PROFILO

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>NOME USE CASE</b>       | Elimina profilo  |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | Cliente  |
| <b>ENTRY CONDITION</b>     | L'attore si trova sulla pagina “Visualizza Profilo”  |
| <b>FLOW EVENT</b>          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore in fondo alla pagina, clicca sul pulsante “Elimina Profilo”</li> <li>2. Il sistema mostrerà a schermo una schermata con la conferma dell'operazione</li> <li>3. L'attore clicca sul pulsante “conferma”</li> <li>4. Il sistema provvederà a cancellare tutte le informazioni dell'attore</li> </ol> |
| <b>EXIT CONDITION</b>      | L'attore si ritrova sulla pagina principale come ospite  |
| <b>EXCEPTION</b>           | L'attore preme il pulsante “Annulla”   |

### 3.4.2.7. VISUALIZZA ORDINI

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

### 3.4.2.8. VISUALIZZA FATTURA

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>NOME USE CASE</b>       | Visualizza fattura   |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | Cliente  |
| <b>ENTRY CONDITION</b>     | L'attore deve trovarsi sulla pagina degli ordini   |
| <b>FLOW EVENT</b>          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore per ogni ordine ha a disposizione un relativo tasto per la visualizzazione della fattura.</li> <li>2. L'attore clicca sul pulsante “fattura”</li> <li>3. Il sistema carica i dati della fattura richiesta</li> <li>4. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina specificata</li> </ol> |
| <b>EXIT CONDITION</b>      | L'attore si trova sulla pagina della fattura richiesta   |

### 3.4.2.9. EFFETTUA ACQUISTO

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>NOME USE CASE</b>       | Effettua acquisto  |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | Cliente  |
| <b>ENTRY CONDITION</b>     | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore si trova sulla pagina del carrello</li> <li>2. Il carrello NON deve essere vuoto</li> </ol>   |
| <b>FLOW EVENT</b>          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore preme il pulsante “acquista”</li> <li>2. Il sistema elabora i prodotti che sono a carrello reindirizzando l'attore alla pagina pagamento</li> <li>3. L'attore inserisce le credenziali della carta e procede con il pagamento</li> <li>4. Il sistema aggiorna la quantità dei prodotti a catalogo che l'attore ha acquistato</li> <li>5. Il sistema provvede a creare l'ordine e memorizzarlo a nome dell'attore</li> <li>6. Il sistema elabora ed emette la fattura</li> </ol> |
| <b>EXIT CONDITION</b>      | L'attore si trova sulla pagina del carrello che ora sarà svuotato  |

### 3.4.2.10. AGGIUNTA FUMETTO AL CARRELLO

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>NOME USE CASE</b>       | Aggiunta fumetto al carrello   |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | Ospite e Cliente   |
| <b>ENTRY CONDITION</b>     | L'attore può trovarsi sulla pagina principale oppure nella pagina dedicata al fumetto  |
| <b>FLOW EVENT</b>          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore seleziona la quantità dal riquadro dedicato</li> <li>2. L'attore clicca il pulsante “Aggiungi al carrello”</li> <li>3. Il sistema aggiorna il carrello aggiungendo il fumetto specificato con quantità specificata</li> </ol> |
| <b>EXIT CONDITION</b>      | Il fumetto è stato aggiunto al carrello  |

### 3.4.2.11. RIMOZIONE FUMETTO DAL CARRELLO

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

### 3.4.2.12. VISUALIZZA CARRELLO

|                            |   |
|----------------------------|---|
| <b>NOME USE CASE</b>       | Visualizza Carrello   |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | Ospite e Cliente  |
| <b>ENTRY CONDITION</b>     | L'attore si trova su qualsiasi pagina   |
| <b>FLOW EVENT</b>          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore clicca sul pulsante “Carrello”</li> <li>2. Il sistema reindirizza l'attore alla pagina del carrello</li> </ol> |
| <b>EXIT CONDITION</b>      | L'attore si trova sulla pagina del carrello   |

### 3.4.2.13. SVUOTA CARRELLO

|                            |   |
|----------------------------|---|
| <b>NOME USE CASE</b>       | Svuota carrello                             |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | Ospite e Cliente                            |
| <b>ENTRY CONDITION</b>     | L'attore si trova sulla pagina del carrello |

|                       |   |
|-----------------------|---|
| <b>FLOW EVENT</b>     | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore clicca sul pulsante “svuota carrello”</li> <li>2. Il sistema aggiorna il carrello eliminando tutti i fumetti dal carrello</li> </ol> |
| <b>EXIT CONDITION</b> | L'attore vede la pagina del carrello aggiornata senza nessun fumetto all'interno  |

#### 3.4.2.14. MODIFICA DELLA QUANTITÀ DI UN PRODOTTO NEL CARRELLO

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>NOME USE CASE</b>       | Modifica della quantità di un prodotto nel carrello  |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | Ospite e Cliente   |
| <b>ENTRY CONDITION</b>     | L'attore si trova sulla pagina del carrello  |
| <b>FLOW EVENT</b>          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore preme il pulsante “modifica quantità”</li> <li>2. Il sistema gli mostra una sezione dove poter specificare la quantità del fumetto</li> <li>3. L'attore indica la quantità e clicca invio</li> <li>4. Il sistema controlla la quantità ed aggiorna il carrello con la quantità specificata</li> </ol> |
| <b>EXIT CONDITION</b>      | L'attore vede la pagina del carrello aggiornata  |
| <b>EXCEPTION</b>           | L'attore aggiunge una quantità maggiore di quella a catalogo   |

##### 3.4.2.14.1. QUANTITÀ NEL CARRELLO MAGGIORE DEL CATALOGO

|                            |   |
|----------------------------|---|
| <b>NOME USE CASE</b>       | Quantità nel carrello maggiore del catalogo   |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | Ospite e Cliente  |
| <b>ENTRY CONDITION</b>     | L'attore ha inserito una quantità maggiore di quella a sistema  |
| <b>FLOW EVENT</b>          | Dopo il verificarsi dello scenario 3.4.2.14, flusso evento 4 . Il sistema si accorge che la quantità inserita dal cliente è maggiore di quella a catalogo e blocca l'operazione |
| <b>EXIT CONDITION</b>      | Il sistema mostra una schermata indicando l'errore di quantità  |

#### 3.4.2.15. VISUALIZZARE FATTURE DI UNA DATA GIORNATA

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>NOME USE CASE</b>       | Visualizzare fatture di una data giornata  |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | Finanza  |
| <b>ENTRY CONDITION</b>     | L'attore si deve trovare sulla pagina a lui dedicata   |
| <b>FLOW EVENT</b>          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore sceglie l'intervallo di data desiderata e clicca il pulsante “invia”</li> </ol> |

|                       |   |
|-----------------------|---|
|                       | <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Il sistema riceve i dati dall'attore e carica i dati da lui selezionati</li> <li>3. L'attore viene reindirizzato sulla pagina da lui richiesta</li> </ol> |
| <b>EXIT CONDITION</b> | L'attore si trova sulla pagina specificata con la visualizzazione di tutte le fatture comprese nell'intervallo di date desiderata   |

#### 3.4.2.16. AGGIUNTA DI UN FUMETTO AL CATALOGO

|                            |   |
|----------------------------|---|
| <b>NOME USE CASE</b>       | Aggiunta di un fumetto al catalogo  |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | Gestore Catalogo  |
| <b>ENTRY CONDITION</b>     | L'attore deve trovarsi nella pagina per l'aggiunta di un fumetto  |
| <b>FLOW EVENT</b>          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore riempie i campi con tutte le informazioni del fumetto richieste</li> <li>2. L'attore clicca sul pulsante "Aggiungi"</li> <li>3. Il sistema verifica</li> </ol> |

#### RIMOZIONE DI UN FUMETTO DAL CATALOGO

#### 3.4.2.17. AGGIORNAMENTO DI UN FUMETTO DEL CATALOGO

|                            |   |
|----------------------------|---|
| <b>NOME USE CASE</b>       | Aggiornamento di un fumetto   |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | Gestore Catalogo  |
| <b>ENTRY CONDITION</b>     | L'attore deve trovarsi nella pagina di gestione del catalogo  |
| <b>FLOW EVENT</b>          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore seleziona la riga desiderata nel catalogo e clicca sul tasto "Modifica".</li> <li>2. Il sistema reindirizza l'attore alla pagina dedicata per la modifica del fumetto scelto</li> <li>3. L'attore modifica le informazioni del fumetto che gli interessava cambiare</li> <li>4. L'attore clicca sul pulsante "Salva"</li> <li>5. Il sistema salva le informazioni aggiornate</li> <li>6. Il sistema reindirizza l'attore alla pagina principale</li> </ol> |
| <b>EXIT CONDITION</b>      | L'attore si ritrova sulla pagina principale   |

#### 3.4.2.18. AGGIUNTA DI UN FUMETTO ALLO SCAFFALE

|                            |   |
|----------------------------|---|
| <b>NOME USE CASE</b>       | Aggiunta di un fumetto allo scaffale  |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | Magazziniere  |
| <b>ENTRY CONDITION</b>     | L'attore si trova sulla pagina gestione mansioni  |
| <b>FLOW EVENT</b>          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore dalla lista di mansioni della pagina gestione mansioni, seleziona la mansione</li> </ol> |

|                       |   |
|-----------------------|---|
|                       | <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina mostrandogli i dettagli del lavoro da svolgere</li> <li>3. L'attore sceglie in quale scaffale posizionare il fumetto ed aggiunge la quantità disponibile</li> <li>4. Il magazziniere clicca sul pulsante “eseguito”</li> <li>5. Il sistema controlla i dati ed aggiorna le informazioni</li> </ol> |
| <b>EXIT CONDITION</b> | Il magazziniere si trova sulla pagina gestione mansione con la prossima mansione da eseguire  |

#### 3.4.2.19. RIMUOVI FUMETTO DA SCAFFALE

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>NOME USE CASE</b>       | Rimuovi fumetto dallo scaffale   |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | Magazziniere   |
| <b>ENTRY CONDITION</b>     | verificarsi del caso d'uso 3.4.2.17  |
| <b>FLOW EVENT</b>          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore dalla lista di mansioni della pagina gestione mansioni, seleziona la mansione</li> <li>2. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina mostrandogli i dettagli del lavoro da svolgere</li> <li>3. L'attore clicca sul pulsante libera spazio</li> <li>4. Il sistema aggiorna le informazioni</li> </ol> |
| <b>EXIT CONDITION</b>      | Lo scaffale ha un nuovo spazio libero  |

#### 3.4.2.20. AGGIUNTA CODICE CODICE DI TRACCIAMENTO DELLA SPEDIZIONE

|                            |   |
|----------------------------|---|
| <b>NOME USE CASE</b>       | Aggiunta codice di tracciamento della spedizione  |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | Operatore Logistico   |
| <b>ENTRY CONDITION</b>     | L'attore deve trovarsi nella pagina di gestione delle spedizioni  |
| <b>FLOW EVENT</b>          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore inserisce il codice di tracciamento</li> <li>2. L'attore clicca su “Aggiungi”</li> <li>3. Il sistema controlla i dati ed aggiorna le informazioni</li> </ol> |
| <b>EXIT CONDITION</b>      | Il codice di tracciamento viene aggiunto correttamente all'ordine.  |

#### 3.4.2.21. MODIFICA CODICE DI TRACCIAMENTO DELLA SPEDIZIONE

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>NOME USE CASE</b>       | Modifica codice di tracciamento della spedizione                 |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | Operatore Logistico  |
| <b>ENTRY CONDITION</b>     | L'attore deve trovarsi nella pagina di gestione delle spedizioni |

|                       |   |
|-----------------------|---|
| <b>FLOW EVENT</b>     | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore inserisce il nuovo codice di tracciamento</li> <li>2. L'attore clicca su "Aggiorna"</li> <li>3. Il sistema controlla i dati ed aggiorna le informazioni</li> </ol> |
| <b>EXIT CONDITION</b> | Il codice di tracciamento dell'ordine viene aggiornato correttamente.   |
| <b>EXCEPTION</b>      |   |

#### 3.4.2.22. INSERIMENTO CODICE ORDINE

|                            |   |
|----------------------------|---|
| <b>NOME USE CASE</b>       | Inserimento codice ordine   |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | Assistenza  |
| <b>ENTRY CONDITION</b>     | L'attore si trova sulla pagina dedicata all'assistenza clienti  |
| <b>FLOW EVENT</b>          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore digita l'id dell'ordine fornito dal cliente</li> <li>2. Il sistema verifica che l'id dell'ordine sia corretto</li> <li>3. Il sistema mostra sulla pagina dell'attore 2 pulsanti Mostra Ordine oppure Mostra fattura</li> </ol> |
| <b>EXIT CONDITION</b>      | L'attore si trova sulla pagina che mostra i pulsanti di scelta  |
| <b>EXCEPTION</b>           | codice ordine sbagliato   |

#### 3.4.2.22.1. CODICE ORDINE SBAGLIATO

|                            |   |
|----------------------------|---|
| <b>NOME USE CASE</b>       | Codice ordine sbagliato   |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | vedi attore use case 3.4.2.22   |
| <b>ENTRY CONDITION</b>     | Il codice dell'ordine è sbagliato   |
| <b>FLOW EVENT</b>          | il sistema carica un messaggio di errore specificando che non esistono ordini con quel ID |
| <b>EXIT CONDITION</b>      | L'attore vede la schermata di errore  |

#### 3.4.2.23. VISUALIZZA ORDINE

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>NOME USE CASE</b>       | Visualizza ordine  |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | Assistenza   |
| <b>ENTRY CONDITION</b>     | L'attore si trova sulla pagina che mostra i pulsanti di scelta   |
| <b>FLOW EVENT</b>          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore clicca sul pulsante "Visualizza ordine"</li> <li>2. L'attore viene reindirizzato sulla pagina di visualizzazione dell'ordine</li> </ol> |
| <b>EXIT CONDITION</b>      | L'attore si trova sulla pagina della visualizzazione   |

### 3.4.2.24. VISUALIZZA FATTURA

|                            |   |
|----------------------------|---|
| <b>NOME USE CASE</b>       | Visualizza fattura  |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | Assistenza  |
| <b>ENTRY CONDITION</b>     | L'attore si trova sulla pagina che mostra i pulsanti di scelta  |
| <b>FLOW EVENT</b>          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore clicca sul pulsante "Visualizza fattura"</li> <li>2. L'attore viene reindirizzato sulla pagina di visualizzazione della fattura</li> </ol> |
| <b>EXIT CONDITION</b>      | L'attore si trova sulla pagina che mostra l'ordine richiesto  |

### 3.4.2.25. CREAZIONE ACCOUNT CON IL RUOLO DI UN ADDETTO

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>NOME USE CASE</b>       | Creazione account con il ruolo di un addetto   |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | Risorse Umane  |
| <b>ENTRY CONDITION</b>     | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore deve trovarsi nella pagina di gestione del personale</li> <li>2. L'attore deve inserire una email aziendale BirdComics</li> <li>3. L'attore inserisce un'email sprovvista di un account</li> </ol>  |
| <b>FLOW EVENT</b>          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore compila il form di creazione di un account con uno o più ruoli addetto con i seguenti dati: Nome, Cognome, Data di nascita, Indirizzo, Numero di telefono, Codice postale, email e password.</li> <li>2. L'attore seleziona uno o più ruoli di tipo addetto, tra cui Finanza, Magazziniere, Operatore Logistico, Gestore Catalogo e Assistenza.</li> <li>3. L'attore seleziona da una lista quale magazzino assegnare a quell'account.</li> <li>4. L'attore clicca sul pulsante "Crea account" inviando i dati al sistema.</li> <li>5. Il sistema convalida i dati ricevuti</li> <li>6. se corretti si occupa di memorizzarli</li> <li>7. Il sistema conferma l'operazione con un messaggio di avvenuta creazione.</li> </ol> |
| <b>EXIT CONDITION</b>      | Il sistema restituisce un messaggio di avvenuta creazione dell'account dell'addetto con i ruoli selezionati.   |

### 3.4.2.26. CANCELLAZIONE ACCOUNT CON IL RUOLO DI UN ADDETTO

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>NOME USE CASE</b>       | Creazione account con il ruolo di un addetto |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | Risorse Umane                                |

|                        |   |
|------------------------|---|
| <b>ENTRY CONDITION</b> | L'attore deve trovarsi nella pagina di gestione del personale   |
| <b>FLOW EVENT</b>      | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore inserisce l'email dell'account da cancellare di un addetto.</li> <li>2. L'attore clicca sul pulsante "Cancella account".</li> <li>3. Il sistema convalida i dati ricevuti.</li> <li>4. Il sistema controlla se l'account esiste.</li> <li>5. Il sistema conferma l'operazione con un messaggio di avvenuta cancellazione.</li> </ol> |
| <b>EXIT CONDITION</b>  | Il sistema conferma l'operazione, restituendo un messaggio di avvenuta cancellazione dell'account dell'addetto.   |

#### 3.4.2.27. CREAZIONE ACCOUNT CON IL RUOLO “RISORSE UMANE”

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>NOME USE CASE</b>       | Creazione account con il ruolo “risorse umane”   |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | Direttore Magazzino  |
| <b>ENTRY CONDITION</b>     | L'attore deve trovarsi nella pagina di gestione del personale  |
| <b>FLOW EVENT</b>          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore deve trovarsi nella pagina di gestione del personale</li> <li>2. L'attore deve inserire una email aziendale BirdComics</li> <li>3. L'attore inserisce un'email sprovvista di un account</li> </ol>  |
| <b>EXIT CONDITION</b>      | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore compila il form di creazione di un account con il ruolo di “Risorse Umane” con i seguenti dati: Nome, Cognome, Data di nascita, Indirizzo, Numero di telefono, Codice postale, email e password.</li> <li>2. L'attore seleziona da una lista quale magazzino assegnare a quell'account.</li> <li>3. L'attore clicca sul pulsante “Crea account” inviando i dati al sistema.</li> <li>4. Il sistema convalida i dati ricevuti se corretti si occupa di memorizzarli.</li> <li>5. Il sistema conferma l'operazione con un messaggio di avvenuta creazione.</li> </ol> |

#### 3.4.2.28. CANCELLAZIONE ACCOUNT CON IL RUOLO “RISORSE UMANE”

|                            |   |
|----------------------------|---|
| <b>NOME USE CASE</b>       | Cancellazione account con il ruolo “Risorse Umane”            |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | Direttore Magazzino   |
| <b>ENTRY CONDITION</b>     | L'attore deve trovarsi nella pagina di gestione del personale |

|                       |   |
|-----------------------|---|
| <b>FLOW EVENT</b>     | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore inserisce l'email dell'account da cancellare con il ruolo di "Direttore Magazzino"</li> <li>2. L'attore clicca sul pulsante "Cancella account"</li> <li>3. Il sistema convalida i dati ricevuti</li> <li>4. Il sistema controlla se l'account esiste</li> <li>5. Il sistema conferma l'operazione con un messaggio di avvenuta cancellazione.</li> </ol> |
| <b>EXIT CONDITION</b> | Il sistema conferma l'operazione, restituendo un messaggio di avvenuta cancellazione dell'account con il ruolo di "Risorse Umane".  |

#### 3.4.2.29. CREAZIONE ACCOUNT CON IL RUOLO "DIRETTORE MAGAZZINO"

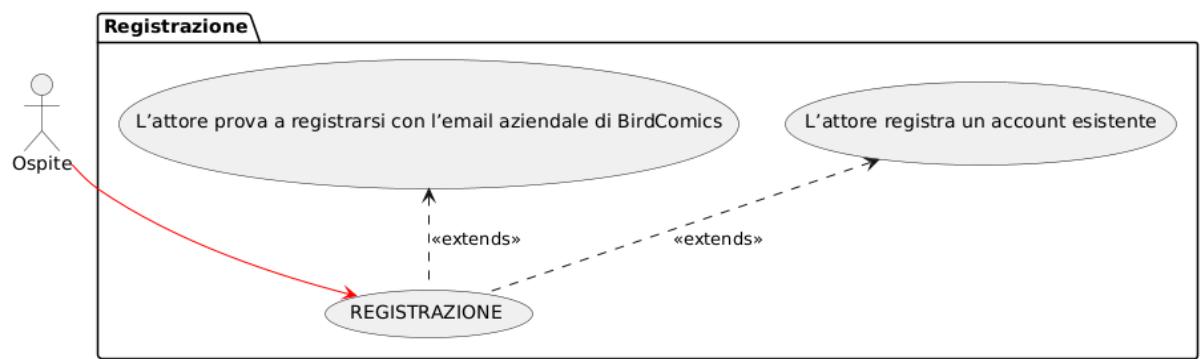
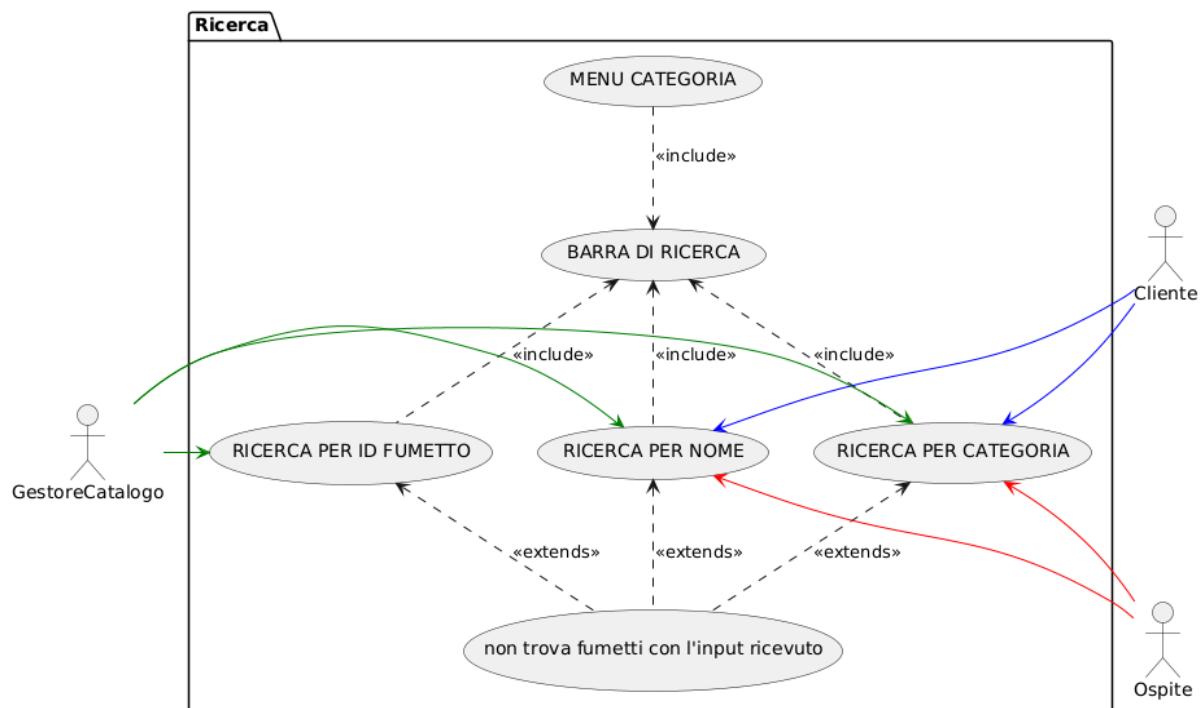
|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>NOME USE CASE</b>       | Creazione account con il ruolo "Direttore Magazzino"   |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | Direttore Generale   |
| <b>ENTRY CONDITION</b>     | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore deve trovarsi nella pagina di gestione del personale</li> <li>2. L'attore deve inserire una email aziendale BirdComics</li> <li>3. L'attore inserisce un'email sprovvista di un account</li> </ol>  |
| <b>FLOW EVENT</b>          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore compila il form di creazione di un account con il ruolo di "Direttore Magazzino" con i seguenti dati: Nome, Cognome, Data di nascita, Indirizzo, Numero di telefono, Codice postale, email e password.</li> <li>2. L'attore seleziona da una lista quale magazzino assegnare a quell'account.</li> <li>3. L'attore clicca sul pulsante "Crea account" inviando i dati al sistema.</li> <li>4. Il sistema convalida i dati ricevuti se corretti e si occupa di memorizzarli.</li> <li>5. Il sistema conferma l'operazione con un messaggio di avvenuta creazione.</li> </ol> |
| <b>EXIT CONDITION</b>      | Il sistema restituisce un messaggio di avvenuta creazione dell'account con il ruolo di "Direttore Magazzino".  |

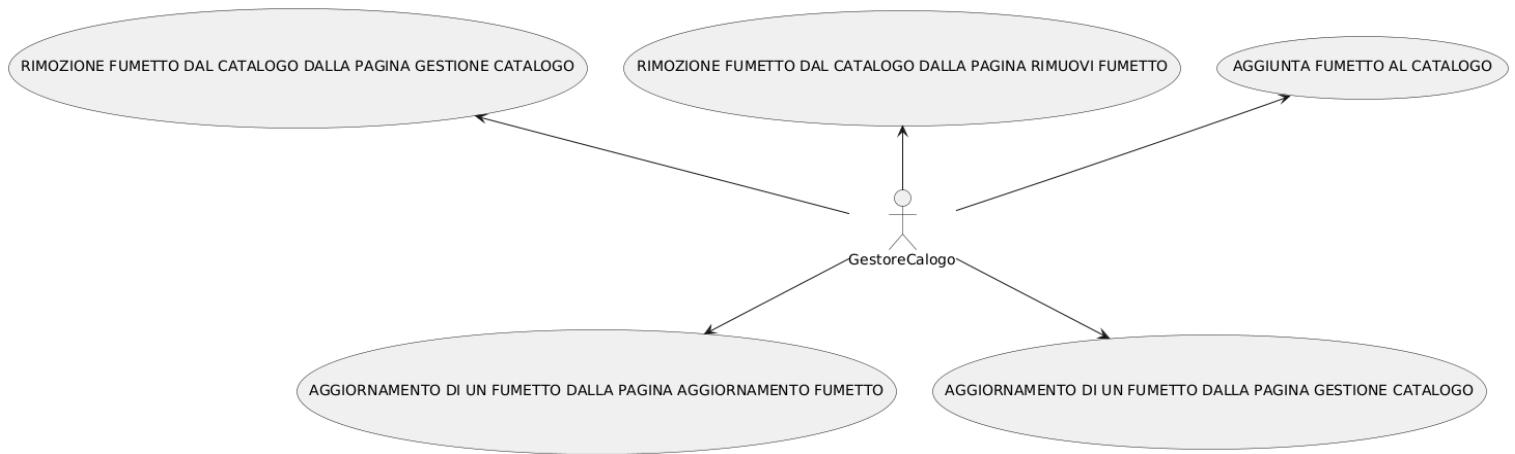
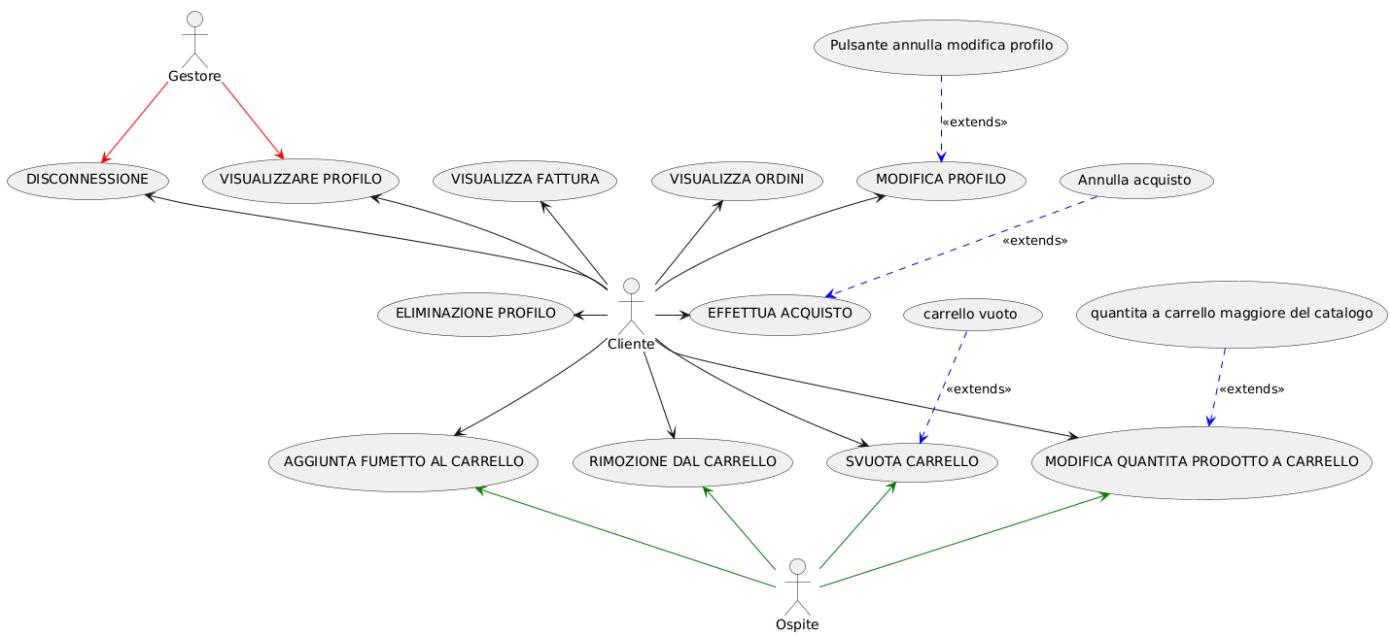
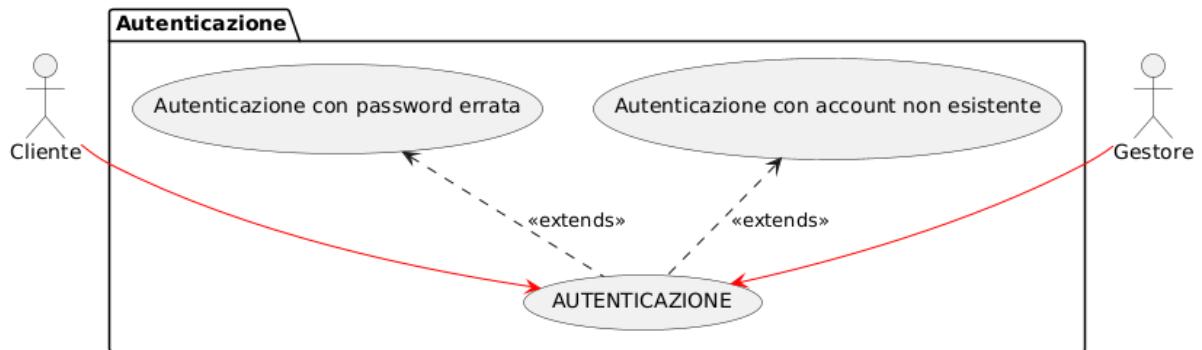
#### 3.4.2.30. CANCELLAZIONE ACCOUNT CON IL RUOLO "DIRETTORE MAGAZZINO"

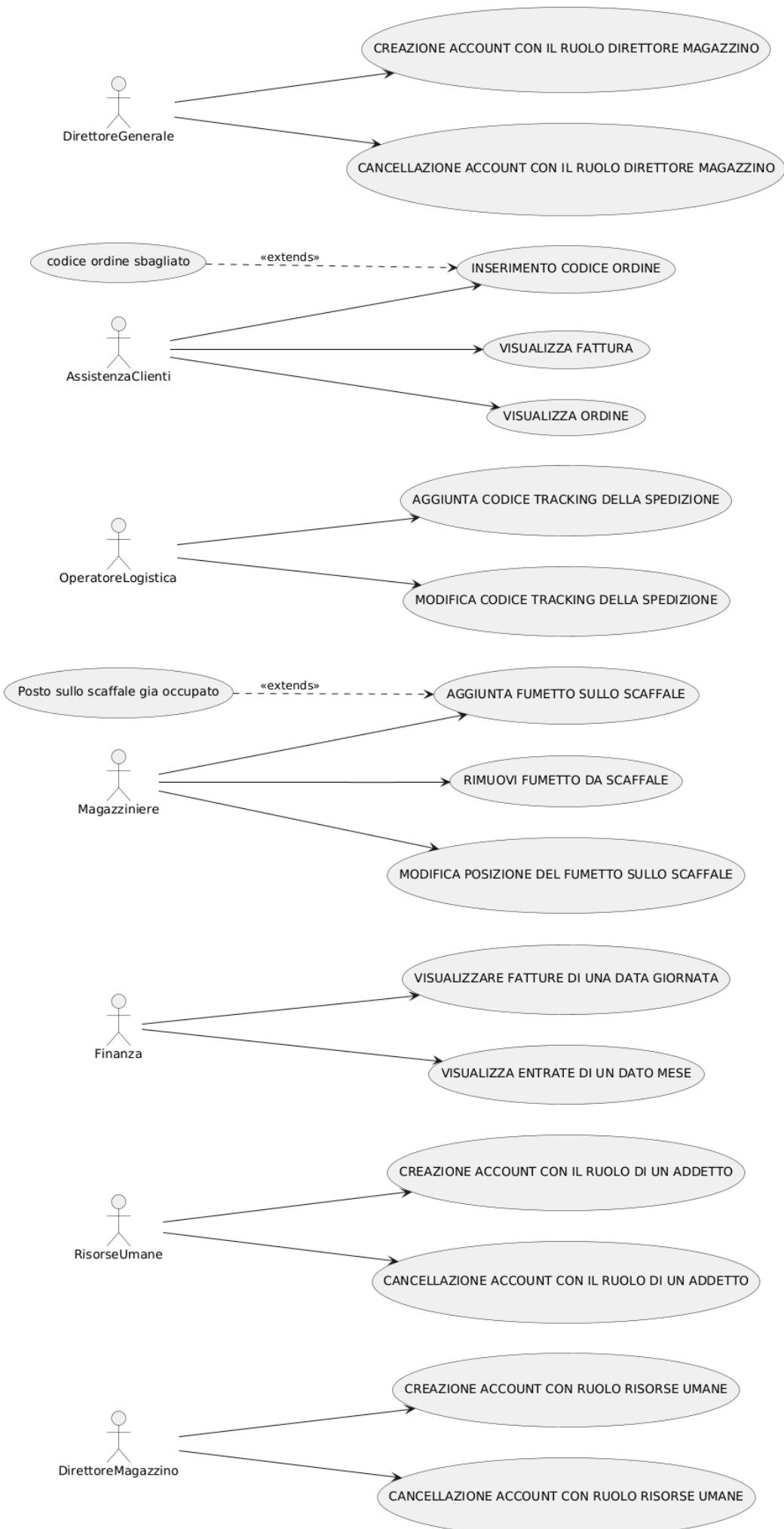
|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>NOME USE CASE</b>       | Rimozione del direttore di un magazzino  |
| <b>PARTECIPANTI ACTORS</b> | Direttore Generale   |
| <b>ENTRY CONDITION</b>     | L'attore deve trovarsi nella pagina di gestione del personale  |
| <b>FLOW EVENT</b>          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore inserisce l'email dell'account da cancellare con il ruolo di "Direttore Magazzino"</li> <li>2. L'attore clicca sul pulsante "Cancella account"</li> </ol> |

|                       |   |
|-----------------------|---|
|                       | <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Il sistema convalida i dati ricevuti</li> <li>4. Il sistema controlla se l'account esiste</li> <li>5. Il sistema conferma l'operazione con un messaggio di avvenuta cancellazione.</li> </ol> |
| <b>EXIT CONDITION</b> | Il sistema conferma l'operazione, restituendo un messaggio di avvenuta cancellazione dell'account con il ruolo di "Direttore di Magazzino".   |

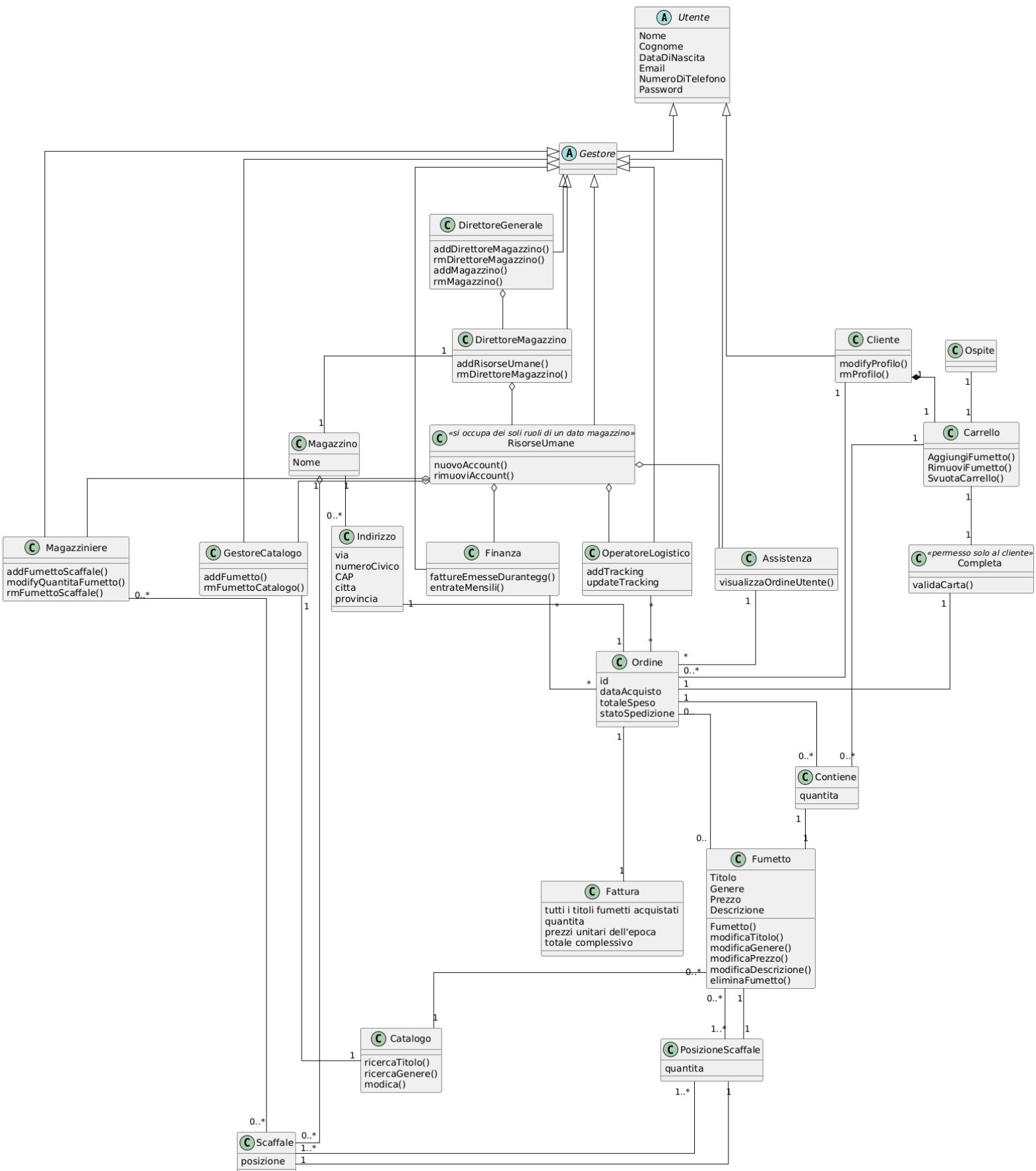
### 3.4.3. DIAGRAMMA DEI CASI D'USO







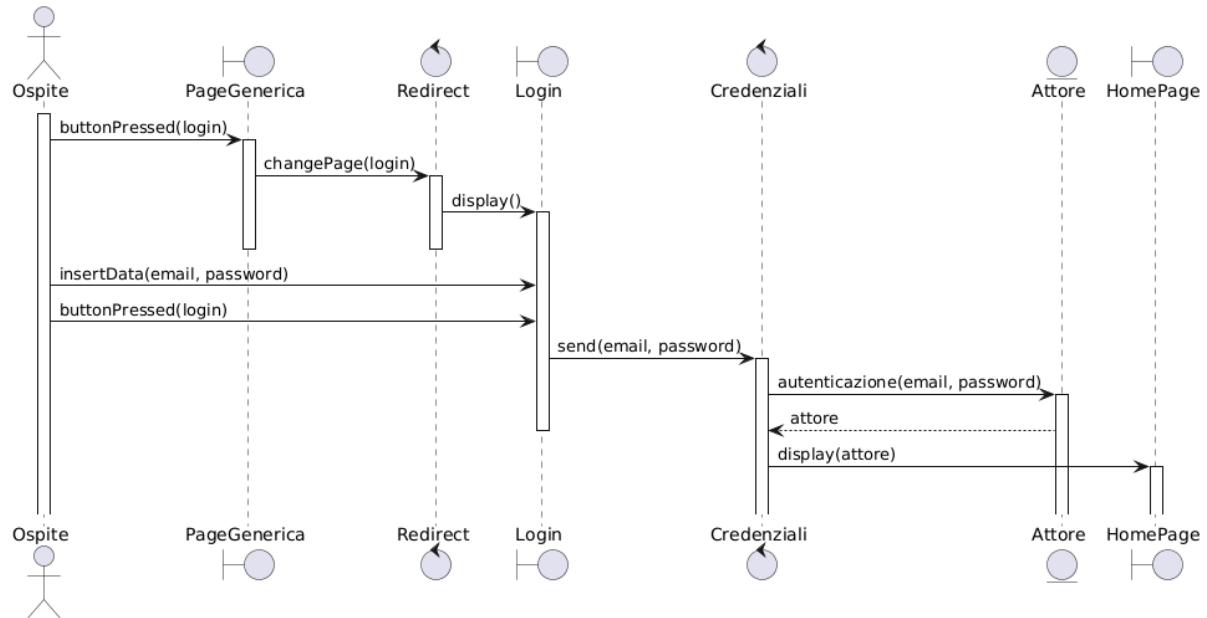
### 3.4.4. MODELLO OGGETTI



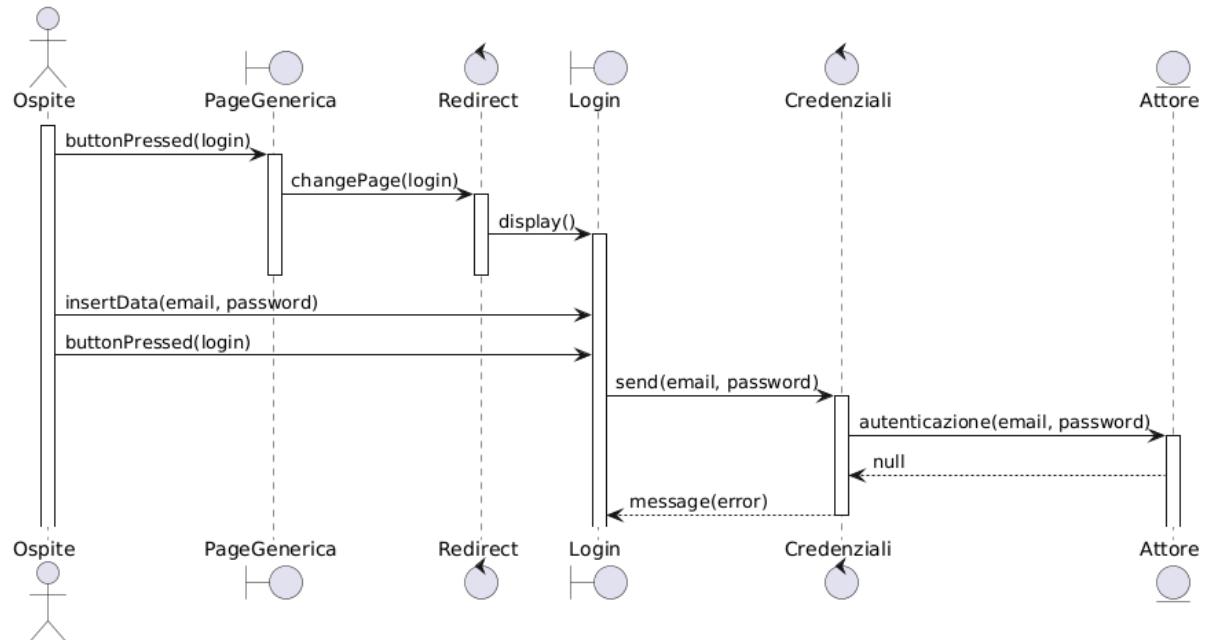
### 3.4.5. MODELLO DINAMICO

#### 3.4.5.1. DIAGRAMMA DI SEQUENZA

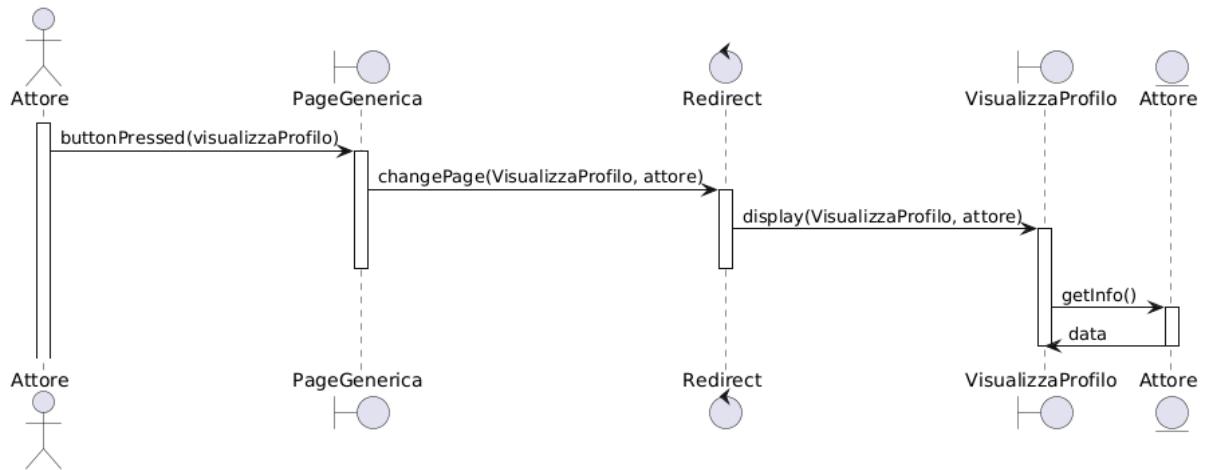
##### 3.4.5.1.1. Login



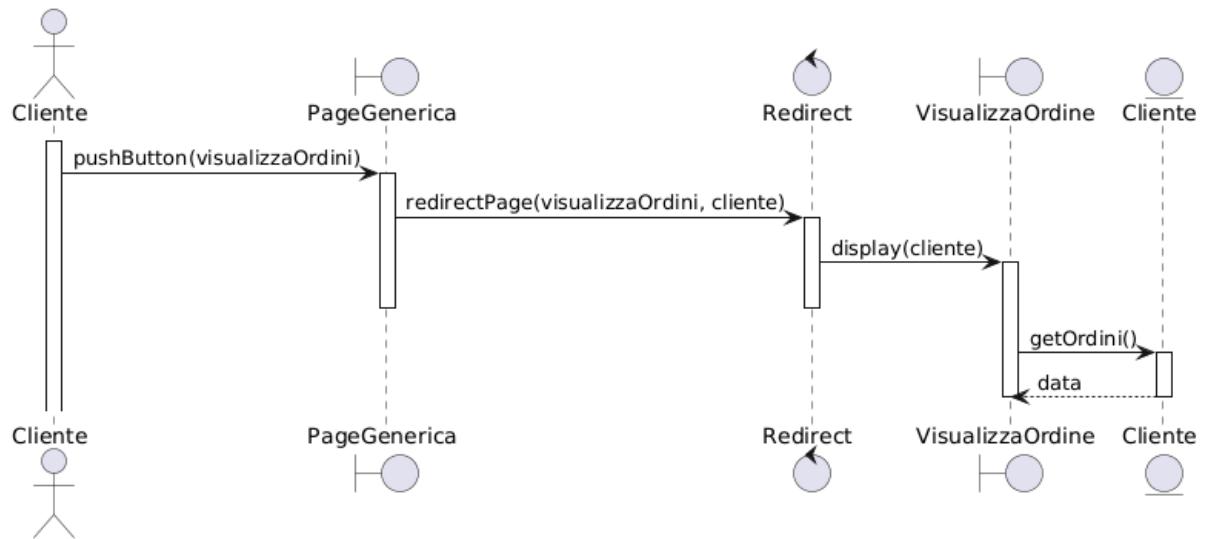
##### 3.4.5.1.2. Login Errata



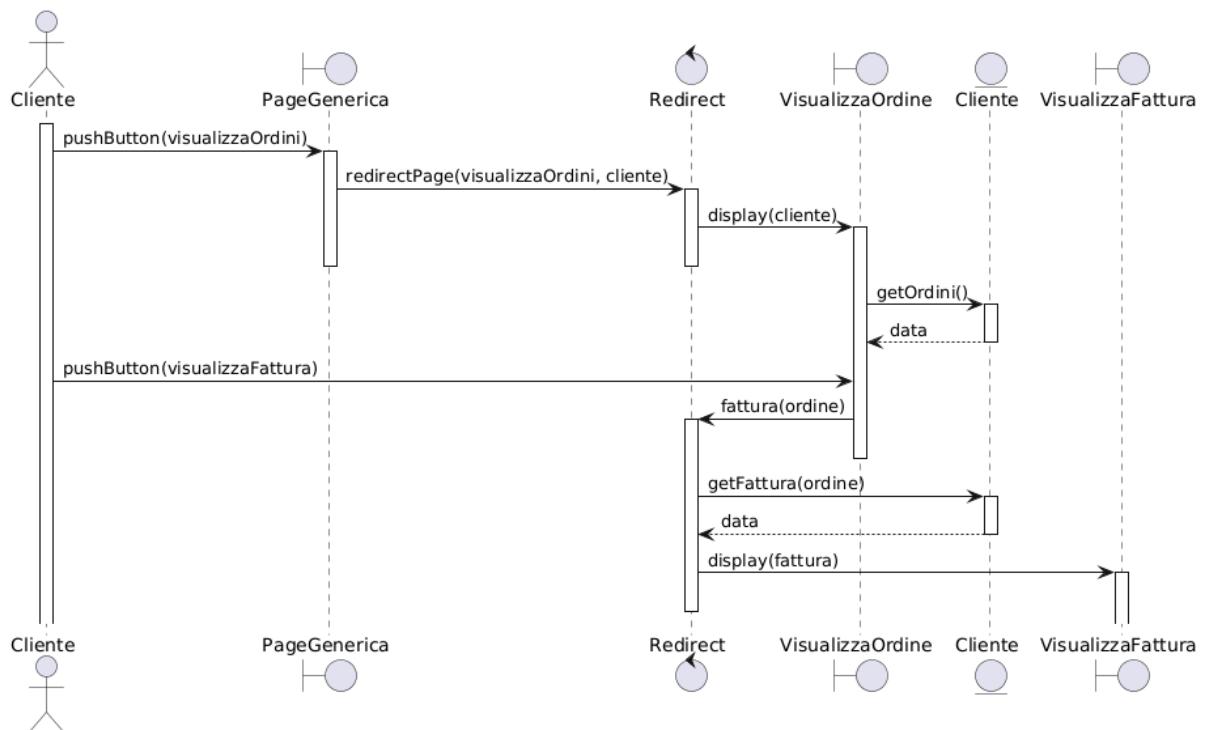
### 3.4.5.1.3. Visualizza Profilo



### 3.4.5.1.4. Visualizza ordini

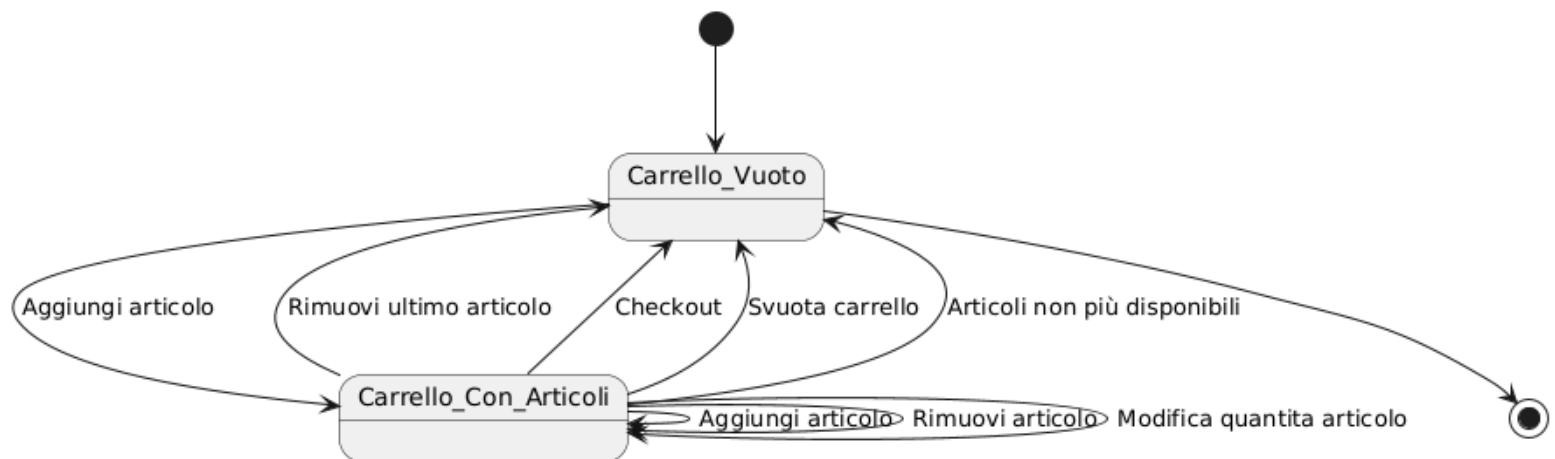


### 3.4.5.1.5. Visualizza fatture

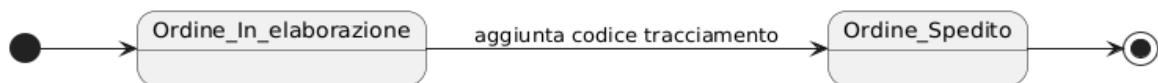


### 3.4.5.2. DIAGRAMMI DI STATO

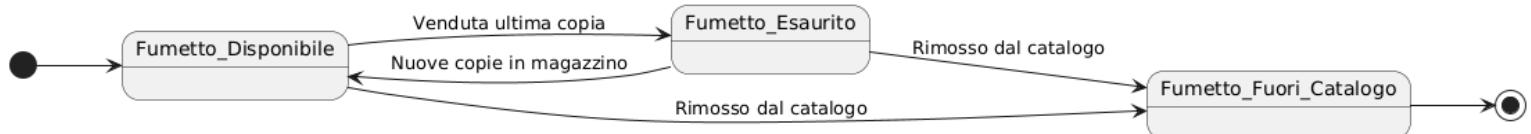
#### 3.4.5.2.1. Carrello



#### 3.4.5.2.2. Ordine



#### 3.4.5.2.3. Fumetto



### 3.4.6. MOCKUP

#### 3.4.6.1. M01 - Pagina principale

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

**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

**Naruto. Il mito (Vol. 1)**

Dal settimanale *Shonen Jump* (Shueisha) ecco *Naruto*, incentrato sulle avventure di un ragazzino, ...

**Euro 4.94**

Add to Cart

**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

**Tomie**

Tomie è una donna capace di sedurre e corrompere la mente degli uomini, trascinandoli in una spirale...

**Euro 13.4**

Add to Cart

**Berserk deluxe (Vol. 1)**

L'edizione definitiva in dodici lussuosi volumi con copertina in simil-pelle del capolavoro di ...

**Euro 47.5**

Add to Cart

#### 3.4.6.2. M02 - Pagina fumetto

BirdComics

Home

Generi ▾

Login

Registrati

Cerca libri...



Genere: AVVENTURA

**Naruto. Il mito (Vol. 1)**

4.94€  Add to Cart

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...

### 3.4.6.3. 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

### 3.4.6.4. M04 - Pagina registrazione

BirdComics Home Generi ▾ Login Registrati Cerca libri... 

#### Registration Form

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| Nome e Cognome                       | Email                                   |
| <input type="text"/>                 | <input type="text"/>                    |
| Address                              |   |
| <input type="text"/>                 |   |
| Mobile                               | Pin Code                                |
| <input type="text"/>                 | <input type="text"/>                    |
| Password                             | Confirm Password                        |
| <input type="button" value="Reset"/> | <input type="button" value="Register"/> |

### 3.4.6.5. M05 - Pagina login

BirdComics Home Generi ▾ Login Registrati Cerca libri... 

#### Login Page

Email

Password

### 3.4.6.6. 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**

### 3.4.6.7. 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 |

### 3.4.6.8. 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**

### 3.4.6.9. M09 - Pagina modifica fumetto

BirdComics

Gestione libri ▾

Gestione Ordini

Logout



#### Product Update Form

|   |                                     |
|---|-------------------------------------|
| <b>Product Name</b>   | <b>Product Type</b>                 |
| <input type="text" value="My Hero Academia (Vol. 1)"/>  | <input type="text" value="Azione"/> |
| <b>Product Description</b>  |                                     |
| <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, ..."/> |                                     |
| <b>Unit Price</b>   | <b>Stock Quantity</b>               |
| <input type="text" value="4.94"/>   | <input type="text" value="196"/>    |
| <input type="button" value="Cancel"/> <input type="button" value="Update Product"/>   |                                     |

### 3.4.6.10. M10 - Pagina aggiunta fumetto

BirdComics

Gestione libri ▾

Gestione Ordini

Logout

#### Product Addition Form

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

### 3.4.6.11. 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       | <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"/> |

### 3.4.7. 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](#)

**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](#)

**Naruto. Il mito (Vol. 1)**

Dal settimanale "Shonen Jump" (Shueisha) ecco "Naruto", incentrato sulle avventure di un ragazzino,...

**Euro 4.94**

[Add to Cart](#)

**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](#)

**Tomeie**

Tomeie è una donna capace di sedurre e corrompere la mente degli uomini, trascinandoli in una spirale...

**Euro 13.4**

[Add to Cart](#)

**Berserk deluxe (Vol. 1)**

L'edizione definitiva in dodici volumi con copertina in simil-pelle del cupo capolavoro di ...

**Euro 47.5**

[Add to Cart](#)

**BirdComics** Home Generi Login Registrati Cerca libri...

Genere: AVVENTURA  
Naruto. Il mito (Vol. 1)

4.94€  [Add to Cart](#)

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...

**BirdComics** Home Generi Login Registrati Cerca libri...

**Carrello**

| Foto             | Prodotto                 | Prezzo | Quantità  | Prezzo Totale            |
|------------------|--------------------------|--------|---|--------------------------|
|                  | Naruto. Il mito (Vol. 1) | 4.94   | <input type="button" value="1"/> <a href="#">Aggiorna</a> | 4.94                     |
| Totale da pagare |                          |        |   | 4.94                     |
|                  |                          |        | <a href="#">Svuota</a>                                    | <a href="#">Paga ora</a> |



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 corrompare 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 capolavoro di ...

Euro 47.5

[Add to Cart](#) 1

## Login Page

Email

guest@gmail.com

Password

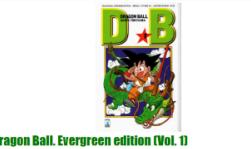
.....

[Login](#)

My Hero Academia (Vol. 1)

a maggior parte degli esseri umani possiede un potere denominato Quirk. Non necessariamente viene us...

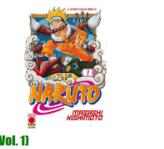
Euro 4.94

[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 corrompare 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 capolavoro di ...

Euro 47.5

[Add to Cart](#) 1

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

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

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...

|                       |           |                 |
|-----------------------|-----------|-----------------|
| Hello Guest User      | Full Name | Guest User      |
|                       | Email     | guest@gmail.com |
|                       | Phone     | 9876543234      |
| <b>Il mio profilo</b> | Address   | K.P Road, Gaya  |
|                       | PinCode   | 879767          |

BirdComics Home Generi ▾ Login Registrati Cerca libri... 

## Login Page

Email

Password



BirdComics Gestione libri ▾ **Gestione Ordini** Logout

### Gestione libri

Cerca un libro...

| 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

Cerca utente per email  Da:  A:

### Orders

| 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

**Gestione libri**

| 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

Enter Product Name      Avventura

Product Description

Unit Price      Stock Quantity

Enter Unit Price      Enter Stock Quantity

Product Image

Choose File No file chosen

Cancel      Add Product

## 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, KOHEI HORIKOSHI"/> |                                     |
| 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> |

## 4. GLOSSARIO