

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

**BirdComics**  
**Requirements Analysis Document**  
**Versione 3.0**

**BirdComics**

**Data: 06/01/2025**

**Coordinatore del progetto:**

Nome	Matricola

**Partecipanti:**

Nome	Matricola
De Rosa Giuseppe	0512110683
Buccino Adriano	0512120484

Scritto da:	
-------------	--

**Revision History**

Data	Versione	Descrizione	Autore
19/12/2024	3.0	Riorganizzazione del documento	De Rosa Giuseppe Buccino Adriano
11/11/2024	2.0	Aggiunti il modello a oggetti, il modello dinamico, i mockups e i percorsi di navigazione.	De Rosa Giuseppe Buccino Adriano
27/10/2024	1.0	Prima Versione del Requirements Analysis Document	De Rosa Giuseppe Buccino Adriano

<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
1.4. 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>
<b>3.1. PANORAMICA</b>	<b>8</b>
<b>3.2. REQUISITI FUNZIONALI</b>	<b>8</b>
<b>3.3. REQUISITI NON FUNZIONALI</b>	<b>9</b>
<b>3.3.1. FUNZIONALITÀ</b>	<b>9</b>
<b>3.3.2. USABILITÀ</b>	<b>9</b>
<b>3.3.3. AFFIDABILITÀ</b>	<b>10</b>
<b>3.3.4. PRESTAZIONI</b>	<b>10</b>
<b>3.3.5. SUPPORTABILITÀ</b>	<b>10</b>
<b>3.4. MODELLAZIONE DEL SISTEMA</b>	<b>10</b>
S1 - Scenario Navigazione tra le pagine. (Ospite, Cliente e Gestore)	10
S2 - Scenario Ricerca fumetti per genere (Ospite, Cliente e Gestore Catalogo)	13
S3 - Scenario Ricerca fumetti per nome (Ospite, Cliente e Gestore Catalogo)	14
S4 - Scenario Visualizzazione del nome, descrizione e prezzo con relative immagini in una apposita pagina (Ospite, Cliente Gestore Catalogo)	15
S5 - Scenario Aggiunta al carrello tramite la pagina principale	16
S6 - Scenario Aggiunta al carrello tramite la pagina del fumetto	17
S7 - Scenario Visualizzazione del carrello	18
S8 - Scenario Visualizzazione carrello vuoto	19
S9 - Scenario Modifica quantità nel carrello	20
S10 - Scenario Rimozione fumetto dal carrello	22
S11 - Scenario Effettua acquisto (Cliente)	23
S12 - Scenario Svuota carrello	28
S13 - Scenario Registrazione alla piattaforma	29
S14 - Scenario Visualizza ordini (Cliente)	34
S15 - Scenario Visualizza fattura (Cliente)	35
S16 - Scenario Disconnessione dalla piattaforma. (Cliente e Gestore)	36
S17 - Scenario Autenticazione. (Cliente e Gestore)	37
S18 - Scenario Visualizzazione delle informazioni del proprio profilo. (Cliente e Gestore)	
41	
S19 - Scenario Modifica del proprio profilo (Cliente)	42

S20 - Scenario Elimina profilo	44
S21 - Scenario Apertura magazzino	45
S22 - Scenario Chiusura magazzino	48
S23 - Scenario Assunzione dell'Addetto Magazzino	49
S24 - Scenario Licenziamento gestore magazzino	51
S25 - Scenario Aggiunta scaffali	52
S26 - Scenario Rimozione scaffale	53
S27 - Scenario Creazione account con ruolo "risorse umane"	54
S28 - Scenario Eliminazione account con il ruolo "risorse umane"	55
S29 - Scenario Creazione account con il ruolo di un addetto	56
S30 - Scenario Eliminazione account con il ruolo di un "addetto"	58
S31 - Scenario Modifica account con il ruolo di un "addetto"	59
S32 - Scenario Visualizzazione della pagina della gestione del catalogo (Gestore Catalogo)	60
S33 - Scenario Aggiunta fumetto al catalogo (Gestore Catalogo)	62
S34 - Scenario Rimozione fumetto dal catalogo (Gestore Catalogo)	63
S35 - Scenario Modifica fumetto del catalogo	63
S36 - Scenario Aggiunta fumetto scaffale	65
S37 - Scenario Modifica posizione sullo scaffale	66
S38 - Scenario Rimozione fumetto dallo scaffale	68
S39 - Scenario Aggiunta codice di tracciamento della spedizione (Operatore Logistico)	69
S40 - Scenario Inserimento codice univoco e visualizzazione dell'ordine per dare assistenza ai clienti con la possibilità di vedere la relativa fattura (Assistenza)	71
S41 - Scenario Visualizzazione di tutti gli ordini avvenuti in un intervallo di giorni (Finanza)	74
<b>Class Diagram</b>	<b>75</b>
<b>Diagrammi dei casi d'uso</b>	<b>75</b>
<b>MOCKUP</b>	<b>79</b>
M01 - Pagina principale	79
M02 - Pagina fumetto	79
M03 - Ricerca fumetto	80
M04 - Pagina registrazione	80
M05 - Pagina login	81
M06 - Pagina carrello	81
M07 - Pagina ordini cliente	81
M08 - Pagina profilo cliente	82
M09 - Pagina modifica fumetto	82
M10 - Pagina aggiunta fumetto	82
M11 - Pagina gestione catalogo	83



## 1. INTRODUZIONE

### 1.1. SCOPO DEL SISTEMA

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

### 1.2. AMBITO DEL SISTEMA

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

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

### 1.3. OBIETTIVI E CRITERI DI SUCCESSO DEL PROGETTO

#### 1.3.1. Obiettivi del progetto:

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

#### 1.3.2. Criteri di successo:

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

### 1.4. DEFINIZIONI ACRONIMI E ABBREVIAZIONI

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

### 1.5. RIFERIMENTI

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

### 1.6. PANORAMICA

La piattaforma *BirdComics* sarà progettata per rispondere alle necessità di un mercato in rapida evoluzione, quello dei fumetti, che sta vedendo una crescente domanda di soluzioni di acquisto digitali. La panoramica del progetto include la creazione di un sistema che permette la vendita di fumetti, supportando una gestione efficiente degli ordini e delle spedizioni. L'obiettivo finale di *BirdComics*

è di diventare il punto di riferimento online per gli appassionati di fumetti, offrendo un catalogo sempre aggiornato, un'interfaccia semplice da usare, e un servizio clienti impeccabile, il tutto garantendo una piattaforma sicura e accessibile in tutto il mondo.

## 2.SISTEMA ATTUALE

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

## 3.SISTEMA PROPOSTO

### 3.1. PANORAMICA

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

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

- Ospite
- Cliente
- Gestore:

#### GERARCHIA AZIENDALE DEI GESTORI

Direttore Generale

  └ Direttore Magazzino

    └ Risorse Umane

      └ Finanza

      └ Magazziniere

      └ Operatore Logistico

      └ Gestore Catalogo

      └ Assistenza

### 3.2. REQUISITI FUNZIONALI

- **RF1:** Navigazione tra le pagine. (Ospite, Cliente e Gestore)
- **RF2:** Ricerca fumetti per generi (Ospite e Cliente)
- **RF3:** Ricerca fumetti per nome (Ospite, Cliente e Gestore Catalogo)
- **RF4:** Visualizzazione del nome, descrizione e prezzo con relative immagini in una apposita pagina (Ospite, Cliente Gestore Catalogo)

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

### **3.3. REQUISITI NON FUNZIONALI**

#### **3.3.1. FUNZIONALITÀ**

- **RNF1:** Gli utenti non devono poter accedere a pagine per cui non possiedono i permessi.
- **RNF2:** Le password memorizzate su database devono essere crittografate
- **RNF3:** Il sistema deve prevenire attacchi di SQL Injection utilizzando query parametrizzate e procedure di validazione dell'input degli utenti.
- **RNF4:** Il sistema deve rispettare lo standard RFC 5321 (standard per la sintassi e la validità degli indirizzi email)
- **RNF5:** Il sistema deve rispettare “parola” (standard per la sintassi e la validità delle password)
- **RNF6:** Il sistema deve garantire che i campi di input nei form non accettino caratteri speciali che potrebbero compromettere la sicurezza dell'applicazione o la validità dei dati
- **RNF7:** Il sistema deve garantire che i clienti non possano registrarsi con l'email di Birdcomics
- **RNF8:** Il sistema deve garantire che i clienti non possano registrarsi con un email già esistente nel sistema

#### **3.3.2. USABILITÀ**

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

### **3.3.3. AFFIDABILITÀ**

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

### **3.3.4. PRESTAZIONI**

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

### **3.3.5. SUPPORTABILITÀ**

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

## **3.4. MODELLAZIONE DEL SISTEMA**

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

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

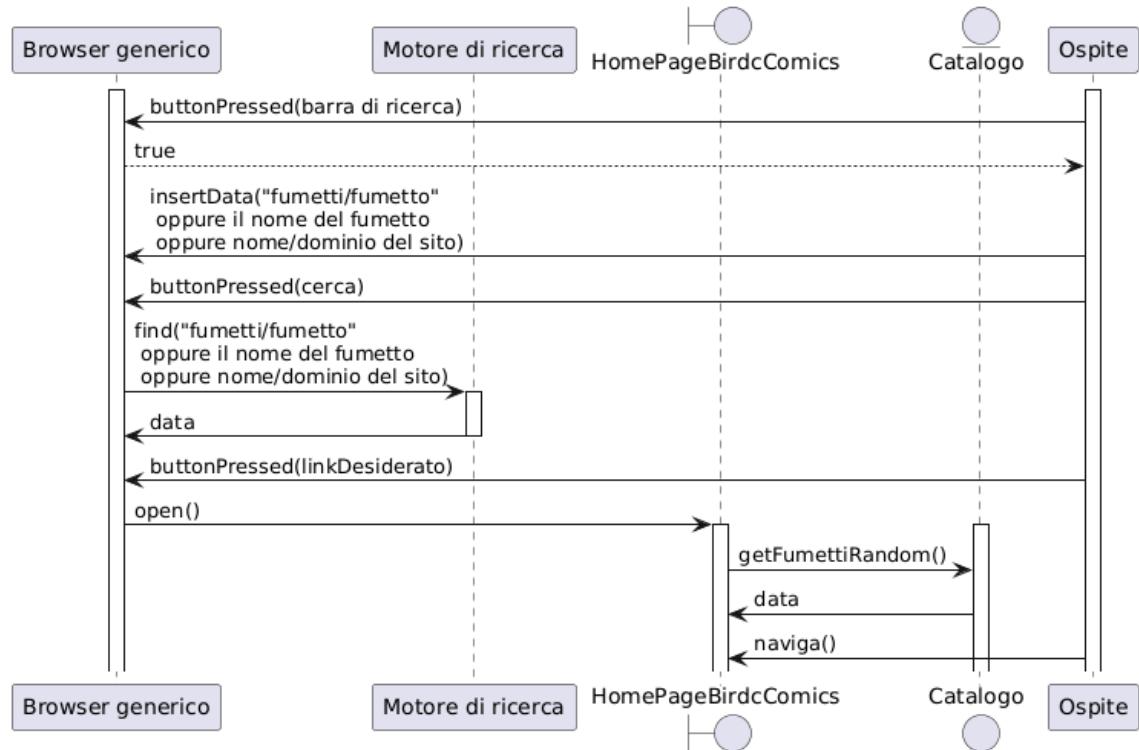
- il nome del sito
- se visita il sito come ospite:
  - Un pulsante per andare alla pagina principale da qualsiasi altra pagina
  - Un pulsante per selezionare i singoli generi. Dopo aver scelto un genere dall'elenco e cliccato su di esso, viene caricata una pagina che mostra solo i fumetti appartenenti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

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

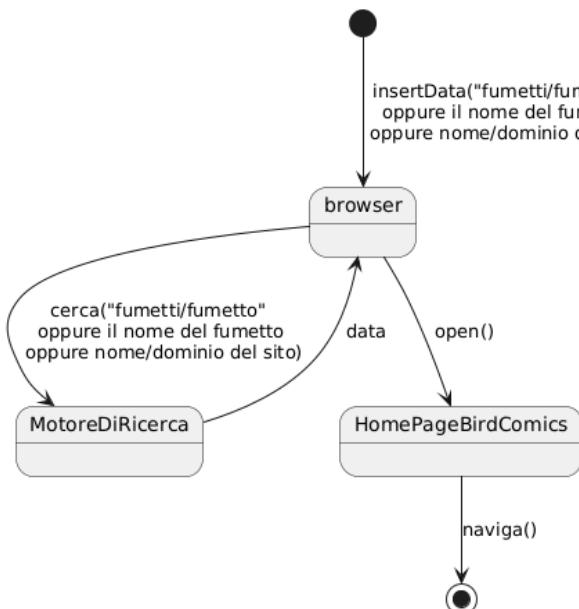
## Caso d'uso

NOME USE CASE	Navigazione
PARTICIPANTS ACTORS	Ospite
ENTRY CONDITION	L'attore si trova sulla pagina principale del proprio browser
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore clicca sulla barra di ricerca e digita una combinazione di caratteri tale da includere "fumetti/fumetto" oppure il nome del fumetto oppure nome/dominio del sito.</li> <li>2. L'attore preme il pulsante "cerca" implementato dal proprio browser.</li> <li>3. Il browser gli mostra i risultati ricevuti dal motore di ricerca.</li> <li>4. L'attore preme il risultato che lo indirizza verso il sito di birdcomics.</li> <li>5. Il sistema carica la pagina principale come ospite</li> </ol>
EXIT CONDITION	L'attore naviga tra le pagine che ha a disposizione

## Sequence diagram



## Statechart Diagram



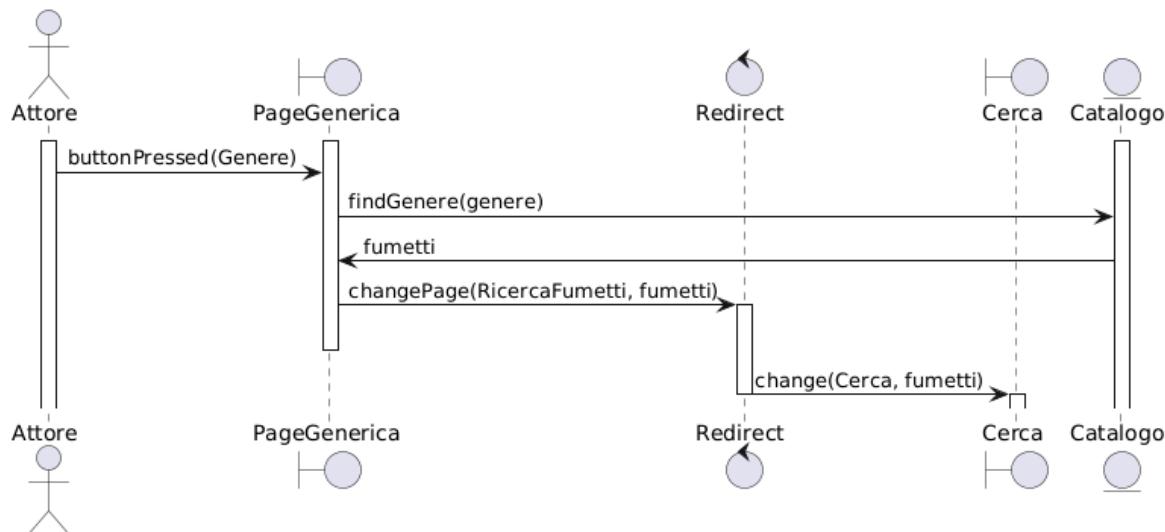
## S2 - Scenario Ricerca fumetti per genere (Ospite, Cliente e Gestore Catalogo)

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

### Caso d'uso

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

### Sequence diagram



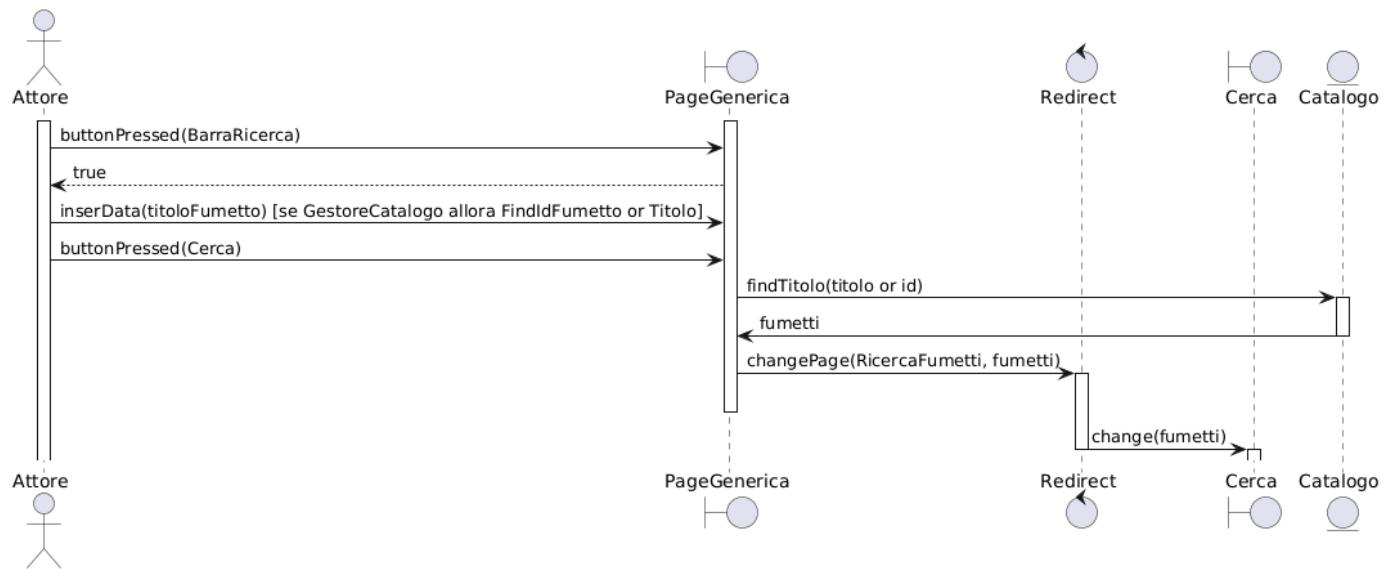
### S3 - Scenario Ricerca fumetti per nome (Ospite, Cliente e Gestore Catalogo)

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

#### Caso d'uso

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

#### Sequence diagram



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

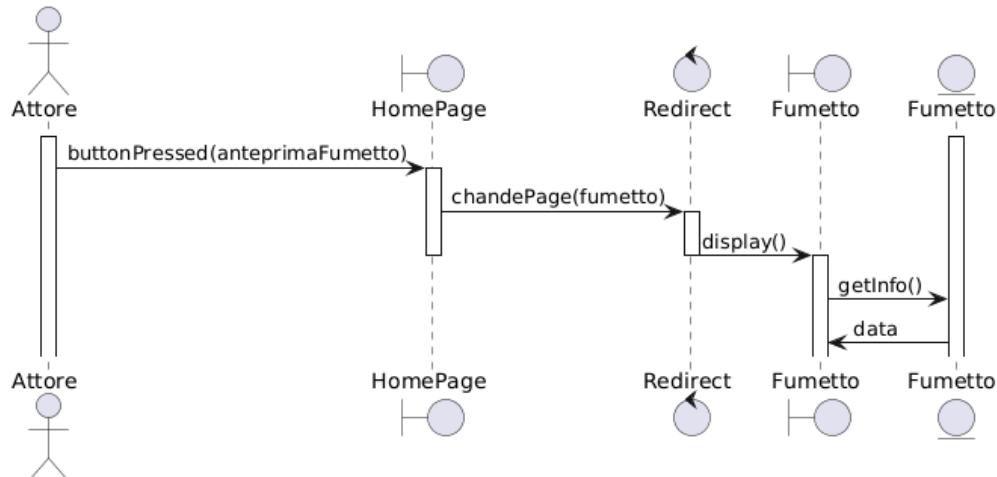
Vedendo dall'anteprima il titolo che stava cercando, decide di cliccarci sopra. Si apre una nuova pagina contenente tutti i dettagli del fumetto desiderato. Questa pagina riporta le seguenti informazioni:

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

### Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Visualizzazione pagina dettagliata fumetto</b>
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Ospite, Cliente, Gestore Catalogo
<b>ENTRY CONDITION</b>	L'attore si trova sulla pagina sulla pagina principale
<b>FLOW EVENT</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'attore clicca sull'anteprima del fumetto</li><li>2. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina con i dettagli del fumetto selezionato</li></ol>
<b>EXIT CONDITION</b>	L'attore si trova sulla pagina che mostra le informazioni dettagliate del fumetto

### Sequence diagram



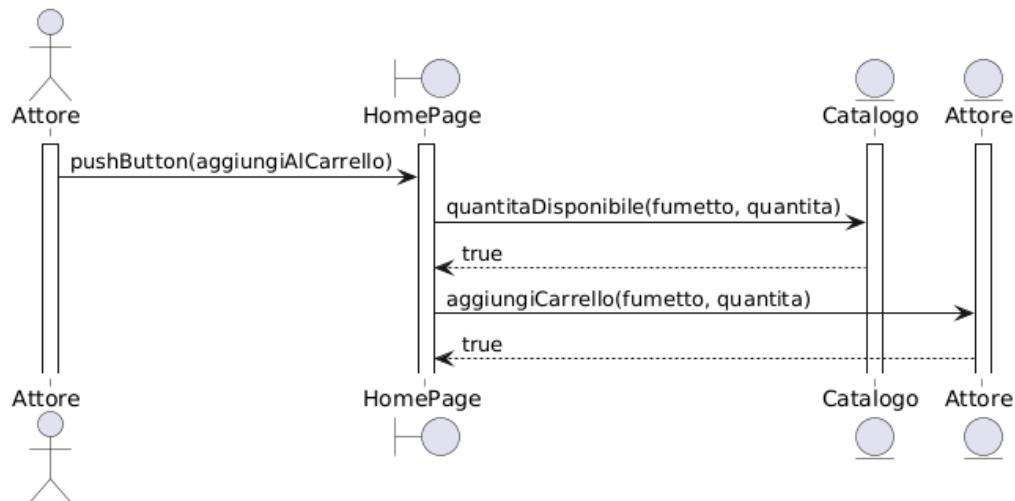
## S5 - Scenario Aggiunta al carrello tramite la pagina principale

Marco, una volta trovato il prodotto nella pagina principale (Scenario S1), può vedere la miniatura del fumetto con una piccola immagine, una breve descrizione, il titolo e il prezzo. Nota anche un pulsante verde con la scritta "Aggiungi al carrello", accanto, una sezione dove può selezionare la quantità desiderata. Decide di premere "Aggiungi al carrello" e subito dopo compare una finestra di avviso che conferma che il prodotto è stato aggiunto correttamente al carrello

### Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Aggiunta al carrello tramite la pagina principale</b>
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Ospite e Cliente
<b>ENTRY CONDITION</b>	L'attore deve trovarsi sulla pagina principale
<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 verifica che la quantità nel catalogo sia disponibile e aggiorna il carrello aggiungendo il fumetto con la quantità specificata.</li> </ol>
<b>EXIT CONDITION</b>	Il fumetto è stato aggiunto al carrello

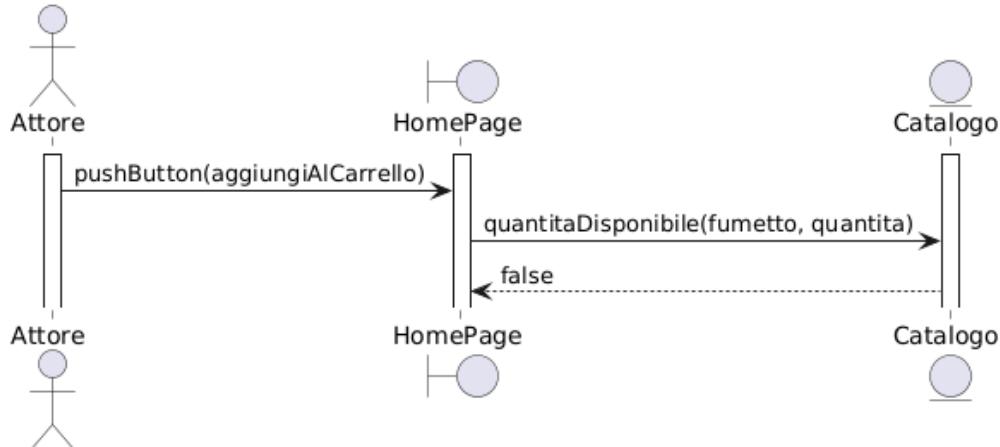
### Sequence Diagram



## Errore - Quantità maggiore di quella disponibile

NOME USE CASE	Quantità maggiore di quella disponibile
PARTICIPANTS ACTORS	Ospite e Cliente
ENTRY CONDITION	L'attore ha tentato di aggiungere un fumetto a carrello ma la quantità impostata è maggiore di quella disponibile
FLOW EVENT	<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 verifica che la quantità nel catalogo sia disponibile e aggiorna il carrello aggiungendo il fumetto con la quantità specificata</li> <li>4. Il sistema si accorge che la quantità del fumetto selezionato aggiunto al carrello è maggiore del catalogo</li> <li>5. Il sistema informa all'attore del problema e non inserisce il prodotto a carrello</li> </ol>
EXIT CONDITION	L'attore visualizza il messaggio di errore

## Sequence Diagram



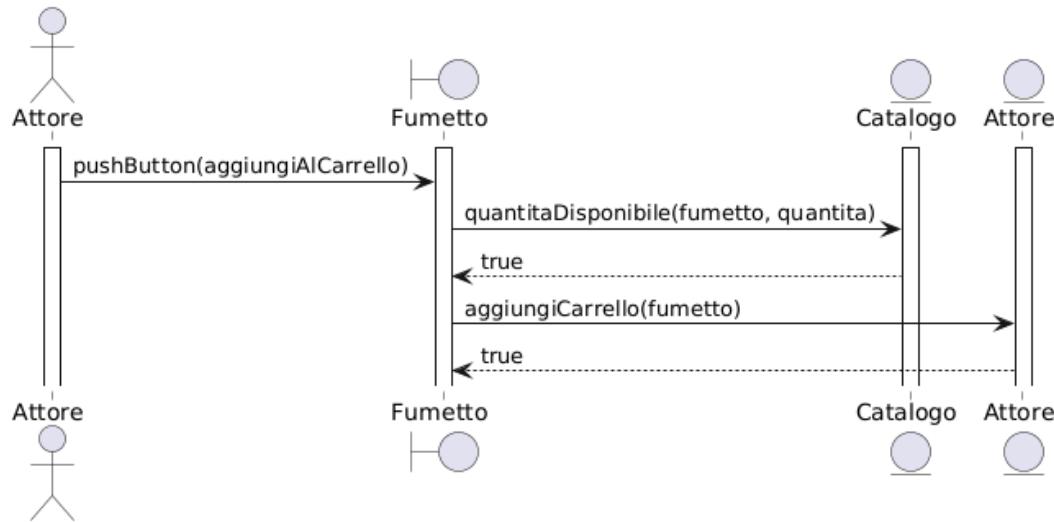
## S6 - Scenario Aggiunta al carrello tramite la pagina del fumetto

Marco si trova nella pagina principale e, vedendo dall'anteprima il titolo che cercava, apre la pagina in cui sono presenti tutti i dettagli del fumetto. Nella pagina nota un pulsante verde con la scritta "Aggiungi al carrello" e, accanto, una sezione dove può selezionare la quantità desiderata. Decide di premere il pulsante "Aggiungi al carrello" e subito dopo compare una finestra avviso che gli comunica che il prodotto è stato aggiunto correttamente al carrello

## Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Aggiunta fumetto al carrello tramite la pagina del fumetto</b>
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Ospite e Cliente
<b>ENTRY CONDITION</b>	L'attore deve trovarsi nella pagina dedicata alla visualizzazione dettagliata del 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 verifica che la quantità nel catalogo sia disponibile</li> <li>4. Il sistema aggiorna il carrello aggiungendo il fumetto con la quantità specificata.</li> </ol>
<b>EXIT CONDITION</b>	Il fumetto è stato aggiunto al carrello

## Sequence diagram



## S7 - Scenario Visualizzazione del carrello

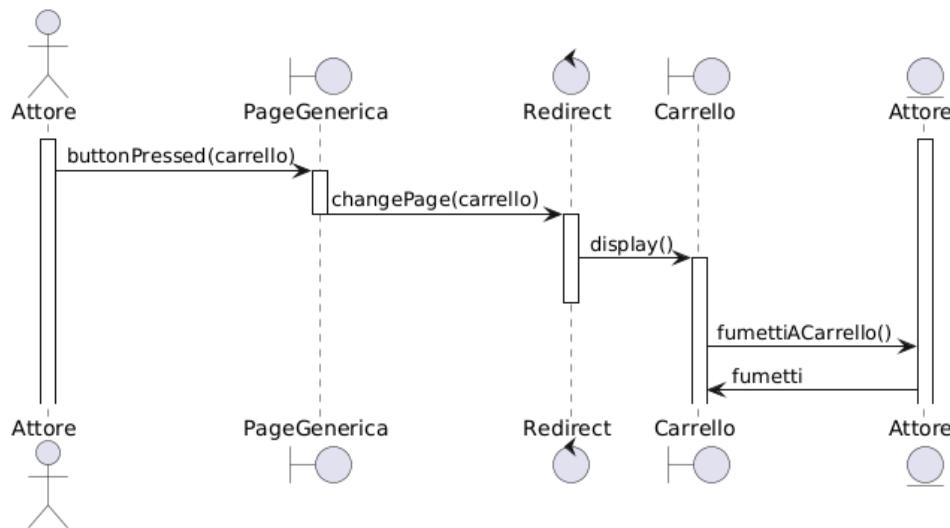
Dopo aver aggiunto diversi fumetti al carrello, Marco decide di rivedere gli acquisti prima di procedere al pagamento. Accede quindi alla pagina del carrello, dove trova un elenco di tutti i fumetti selezionati, ciascuno corredata di miniatura, titolo, prezzo e quantità desiderata.

## Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Visualizzazione del carrello</b>
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Ospite e Cliente

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Visualizzazione del carrello</b>
<b>ENTRY CONDITION</b>	L'attore può trovarsi su qualsiasi pagina del sito.
<b>FLOW EVENT</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore clicca sul pulsante “Carrello”.</li> <li>2. Il sistema accede al carrello del cliente prelevando i fumetti precedentemente salvati, mostrandoli a schermo</li> </ol>
<b>EXIT CONDITION</b>	L'attore vede la pagina del carrello con i fumetti aggiunti

### Sequence Diagram



### S8 - Scenario Visualizzazione carrello vuoto

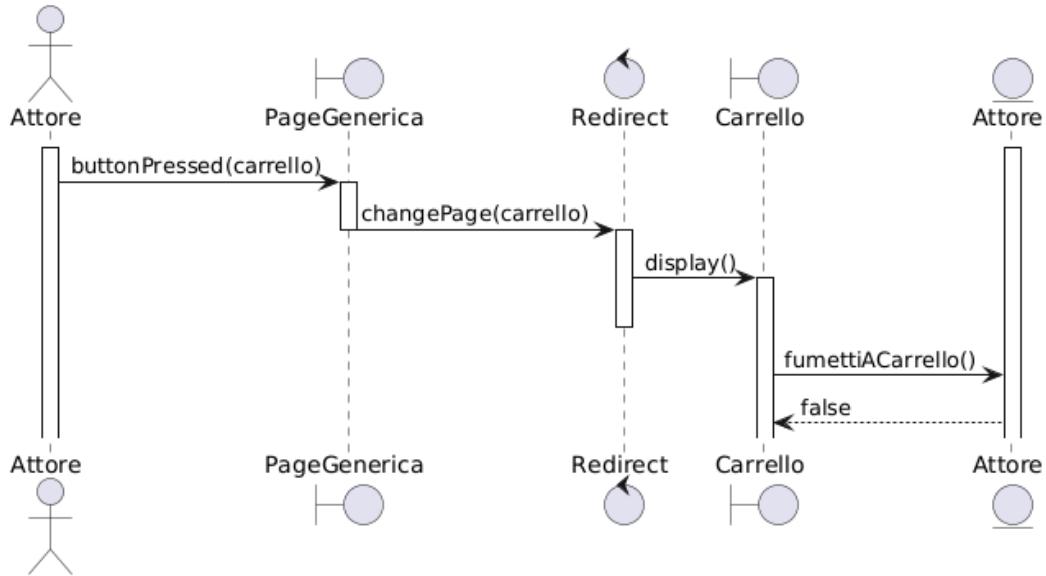
Marco, nei diversi fumetti che aggiunge al carrello, per ognuno seleziona sempre delle quantità maggiori del catalogo. Nonostante il sistema gli restituisce un messaggio di errore, specificando cosa è successo, Marco vuole comunque vedere se a carrello sono stati inseriti. Quindi va a visualizzare il carrello, ma trova la pagina vuota.

### Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Visualizzazione carrello vuoto</b>
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Ospite e Cliente
<b>ENTRY CONDITION</b>	L'attore può trovarsi su qualsiasi pagina del sito
<b>FLOW EVENT</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore clicca sul pulsante “Carrello”.</li> <li>2. Il sistema accede al carrello del cliente prelevando i fumetti precedentemente salvati mostrandoli a schermo</li> </ol>

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Visualizzazione carrello vuoto</b>
<b>EXIT CONDITION</b>	L'attore vede la pagina del carrello con nessun fumetto aggiunto

### Sequence Diagram



### S9 - Scenario Modifica quantità nel carrello

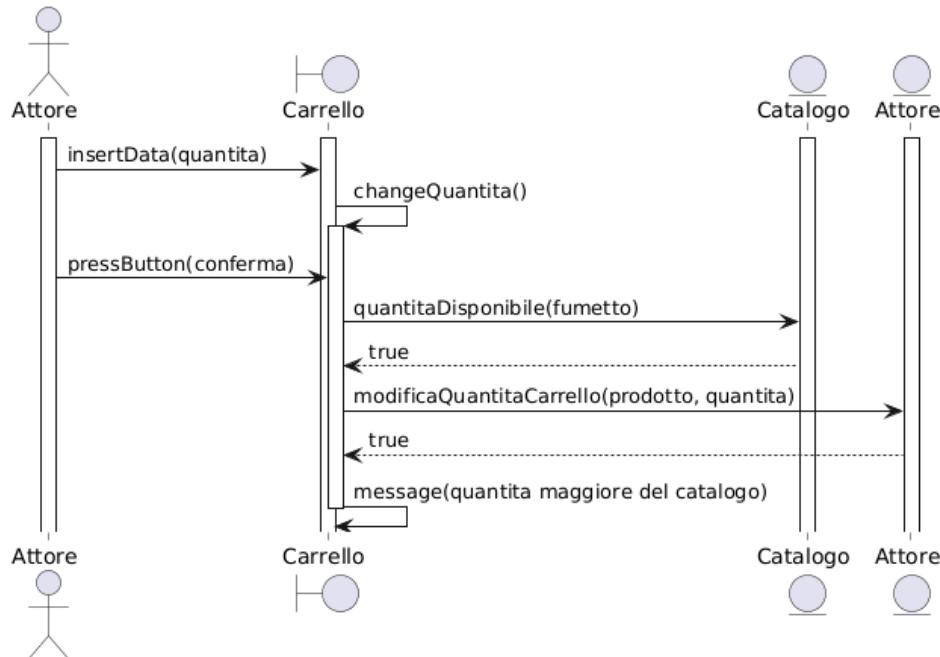
Marco decide di controllare le quantità degli altri fumetti nel carrello. Nota che ha selezionato troppi pezzi di un titolo specifico e vuole correggerne il numero. Accanto al fumetto, visualizza un campo che consente di selezionare una quantità diversa. Dopo aver impostato il numero desiderato, clicca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

### Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Modifica della quantità di un prodotto nel carrello</b>
<b>PARTICIPANTS 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 visualizza e successivamente inserisce nel campo la quantità desiderata di quel fumetto.</li> <li>2. L'attore clicca il tasto conferma.</li> <li>3. 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>NOME USE CASE</b>	Modifica della quantità di un prodotto nel carrello
<b>EXCEPTION</b>	L'attore aggiunge una quantità maggiore di quella a catalogo

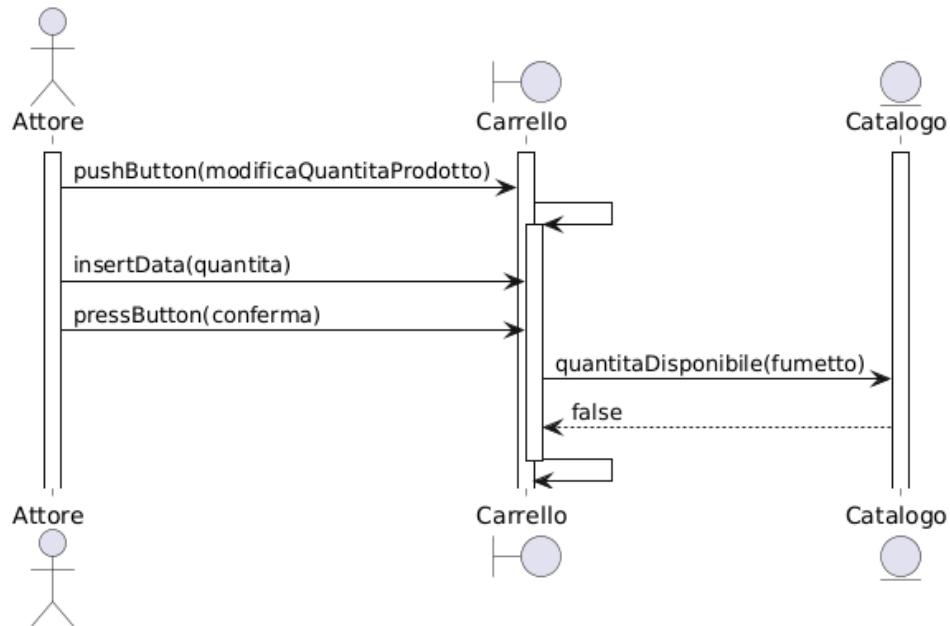
## Sequence Diagram



## Errore - Quantità nel carrello maggiore del catalogo

<b>NOME USE CASE</b>	Quantità nel carrello maggiore del catalogo
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Ospite e Cliente
<b>ENTRY CONDITION</b>	L'attore ha inserito una quantità maggiore di quella a sistema
<b>FLOW EVENT</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore visualizza e successivamente inserisce nel campo la quantità desiderata di quel fumetto.</li> <li>2. L'attore clicca il tasto conferma.</li> <li>3. Il sistema controlla la quantità e si accorge che la quantità inserita dal cliente è maggiore di quella a catalogo e blocca l'operazione</li> </ol>
<b>EXIT CONDITION</b>	Il sistema mostra una schermata indicando l'errore di quantità

## Sequence Diagram



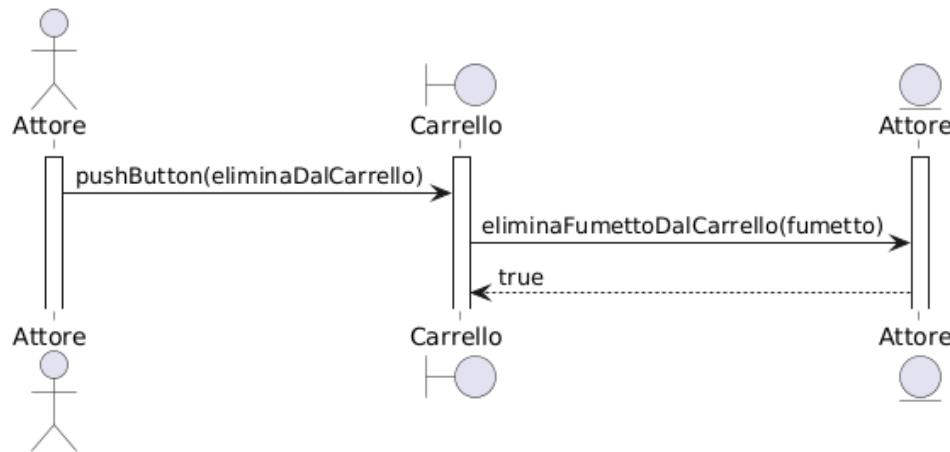
### S10 - Scenario Rimozione fumetto dal carrello

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

#### Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Rimozione fumetto dal carrello</b>
<b>PARTICIPANTS 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>L'attore clicca sul pulsante "elimina dal carrello" dedicato a quel singolo fumetto.</li> <li>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

## Sequence Diagram



### S11 - Scenario Effettua acquisto (Cliente)

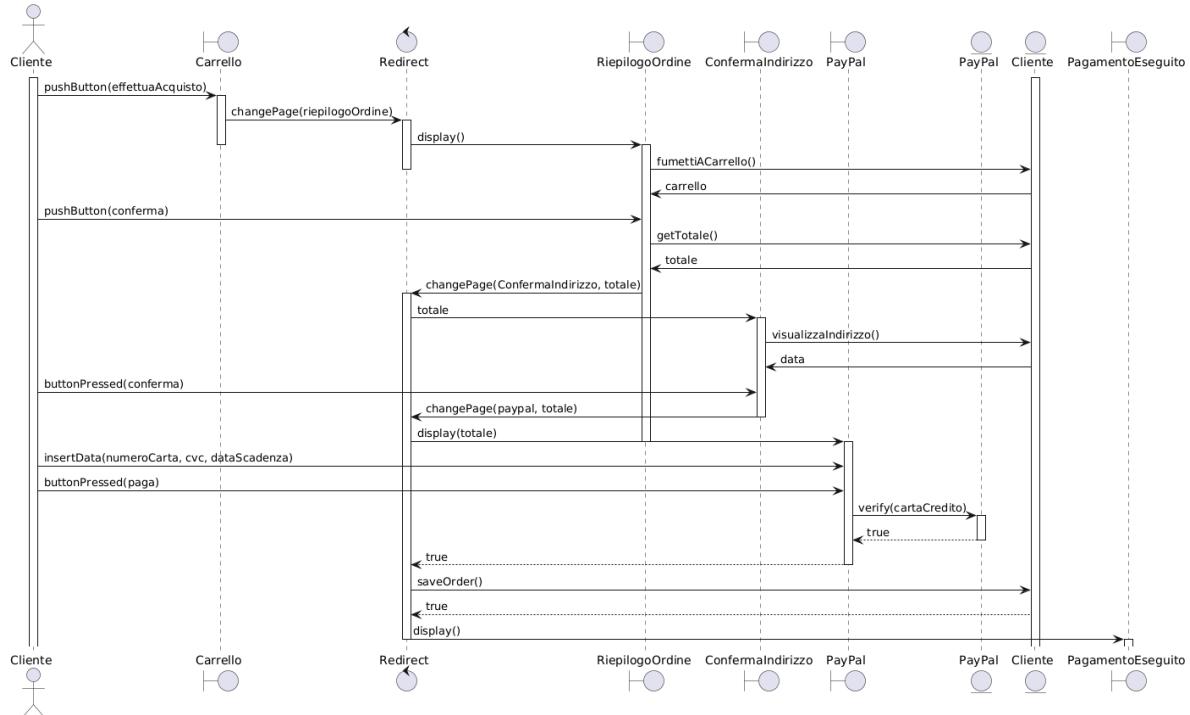
Dopo aver navigato sul sito di BirdComics (Scenario S1) e aggiunto alcuni fumetti al carrello (Scenario S5/S6), Marco è finalmente pronto per completare il suo acquisto. Con un sorriso sul volto, torna al carrello (Scenario S7) per rivedere i titoli selezionati, scorrendo l'elenco con soddisfazione. Quando è certo di voler procedere, clicca sul pulsante "Procedi all'acquisto". Viene reindirizzato a una pagina dove vede il recap dei fumetti selezionati per l'acquisto. Marco conferma che sono quelli i fumetti che desidera comprare e viene reindirizzato ad una pagina dove deve confermare le informazioni di spedizione. Marco inserisce il suo indirizzo e verifica che sia tutto corretto. Successivamente, passa alla sezione di pagamento, qui nota che il sito lo reindirizza sulla pagina di pagamento di PayPal. Inserisce i dettagli richiesti da PayPal quindi decide di confermare l'acquisto cliccando sul pulsante "paga". Pochi istanti dopo, PayPal lo riporta sul sito di BirdComics con una schermata di conferma ordine che lo informa che l'ordine è stato elaborato con successo. Marco non può fare a meno di sentirsi felice e soddisfatto, immaginando già i nuovi fumetti tra le sue mani e le avventure che lo attendono.

### Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Effettua acquisto</b>
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Cliente
<b>ENTRY CONDITION</b>	L'attore si trova sulla pagina del carrello Il carrello NON deve essere vuoto
<b>FLOW EVENT</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore preme il pulsante "effettua acquisto".</li> <li>2. Il sistema elabora i prodotti che sono a carrello reindirizzando l'attore alla pagina del riepilogo dell'ordine.</li> <li>3. L'attore preme il pulsante conferma e viene reindirizzato alla pagina di Conferma Indirizzo Spedizione.</li> </ol>

NOME USE CASE	Effettua acquisto
	<p>4. Il sistema carica le informazioni riguardanti l'indirizzo dell'attore inserite precedentemente.</p> <p>5. L'attore conferma le informazioni di spedizione</p> <p>6. Il sistema reindirizza l'attore verso il sito paypal per procedere con il pagamento.</p> <p>7. L'attore inserisce le informazioni della carta per pagare su paypal</p> <p>8. Il sistema paypal verifica le informazioni e restituisce un feedback al sistema BirdComics.</p> <p>9. Se l'esito è positivo il sistema birdcomics reindirizza l'attore sulla pagina del pagamento eseguito riassumendo l'ordine effettuato e salvando tale ordine all'interno del sistema</p>
EXIT CONDITION	L'attore si trova sulla pagina che mostra l'operazione andata a buon fine di acquisto
EXCEPTION	Riepilogo ordine preme il pulsante annulla(ritorna alla homepage con carrello vuoto), Conferma indirizzo preme il pulsante annulla o modifica indirizzo(implementato in futuro),Paypal restituisce un feedback false

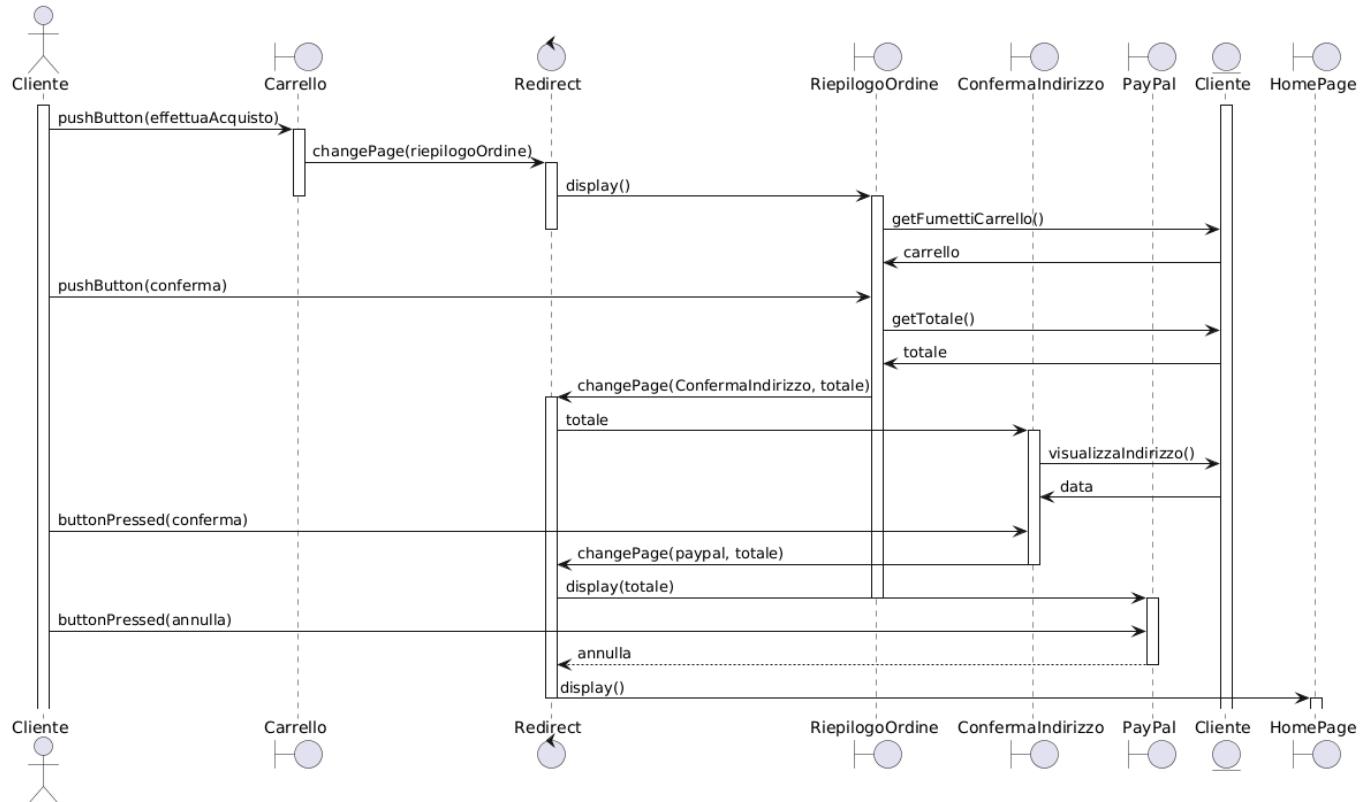
## Sequence Diagram



## Annullamento durante la fase di pagamento

<b>NOME USE CASE</b>	Annullamento durante la fase di pagamento
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Cliente
<b>ENTRY CONDITION</b>	L'attore si trova sulla pagina di Paypal nella fase di pagamento
<b>FLOW EVENT</b>	1. L'attore clicca il pulsante annulla
<b>EXIT CONDITION</b>	L'attore viene reindirizzato alla pagina principale

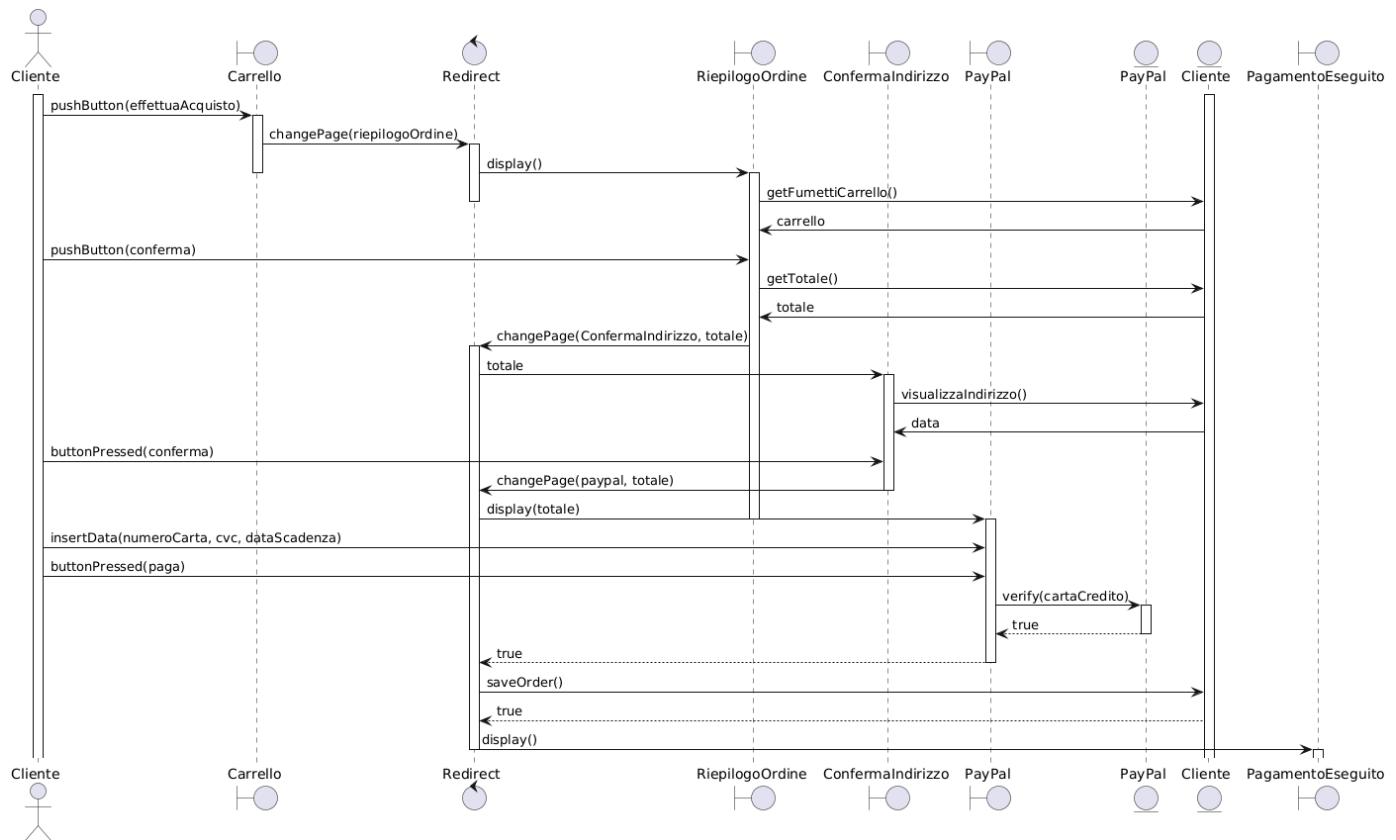
## Sequence Diagram



## Modifica indirizzo nella fase di conferma indirizzo

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Modifica indirizzo nella fase di conferma indirizzo</b>
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Cliente
<b>ENTRY CONDITION</b>	L'attore si trova sulla schermata di conferma indirizzo dell'ordine
<b>FLOW EVENT</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore preme il pulsante "modifica indirizzo"</li> <li>2. Il sistema aggiorna la pagina di visualizzazione dell'indirizzo</li> <li>3. l'attore inserisce le informazioni corrette e preme il pulsante salva</li> <li>4. Il sistema salva le informazioni aggiornate</li> </ol>
<b>EXIT CONDITION</b>	Il sistema reindirizza l'attore verso il sito paypal per procedere con il pagamento.

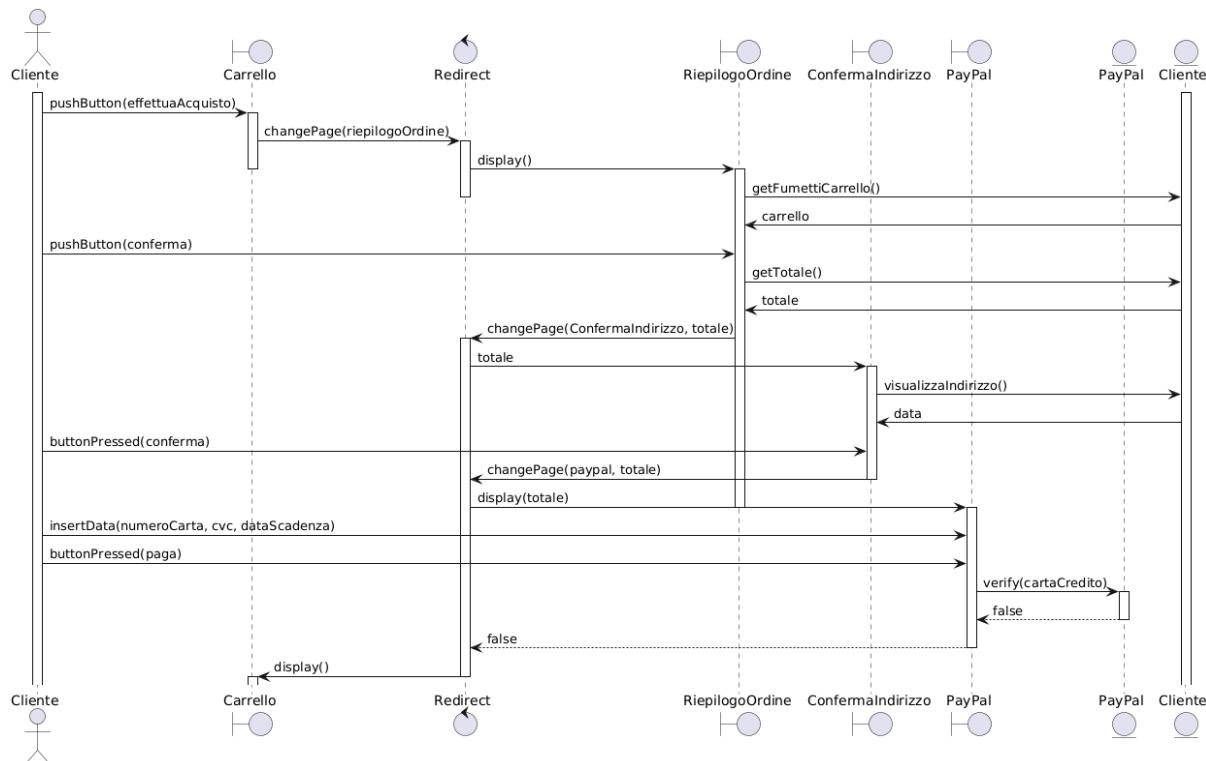
## Sequence Diagram



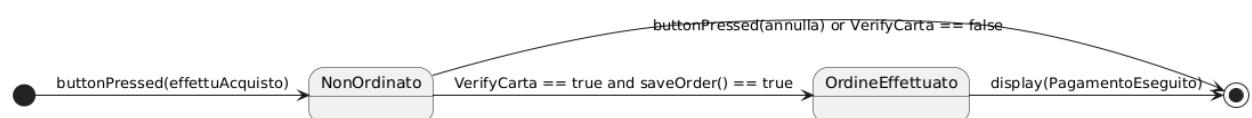
## Errore - Carta di credito non valida o con fondi insufficienti

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Carta di credito non valida o con fondi insufficienti</b>
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Cliente
<b>ENTRY CONDITION</b>	L'attore si trova sulla pagina di Paypal nella fase di pagamento
<b>FLOW EVENT</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore dopo aver inserito le credenziali della carta preme il pulsante "paga"</li> <li>2. Il sistema PayPal verifica i dati della carta e i fondi disponibili</li> <li>3. La verifica fallisce</li> <li>4. Il sistema paypal rifiuta la transazione non prelevando i soldi dalla carta</li> <li>5. Il sistema paypal fa presente all'attore che la transazione è fallita e restituisce un errore al sistema BirdComics</li> </ol>
<b>EXIT CONDITION</b>	L'attore viene reindirizzato al carrello

## Sequence Diagram



## Statechart Diagram



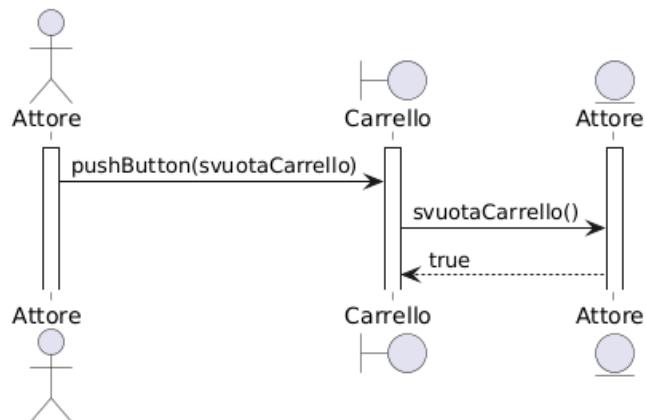
## S12 - Scenario Svuota carrello

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

### Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Svuota carrello</b>
<b>PARTICIPANTS 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

### Sequence Diagram



### Statechart Diagram



## S13 - Scenario Registrazione alla piattaforma

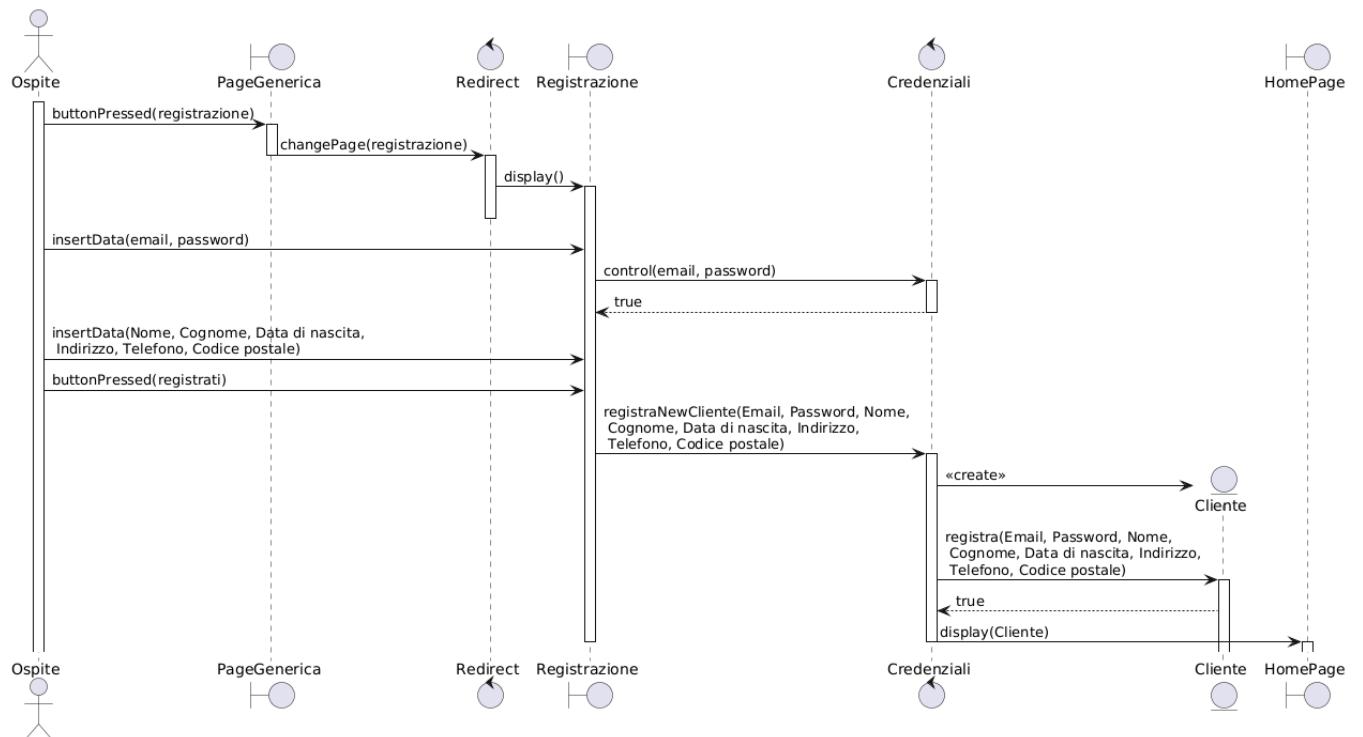
Marco, dopo aver concluso l'inserimento del fumetto a carrello (Scenario S6), per poter procedere con l'acquisto (Scenario S11), deve prima procedere con l'autenticazione (Scenario S17). Tuttavia, essendo ancora un ospite del sito, ovvero una persona che non si è autenticata, viene reindirizzato alla pagina di accesso. Marco da buon utente medio, inserisce le stesse credenziali che usa per accedere ad altri domini. Il sistema essendo che non trova quella email, restituisce un'errore specificando che non ha trovato nessun utente registrato. Marco si rende conto di non essersi mai registrato, quindi non può accedere senza creare prima un account. Preme il pulsante "Registrazione" e si apre la pagina che presenta un modulo con campi obbligatori per Nome e Cognome, Data di nascita, Email, Indirizzo, Numero di telefono, Codice postale, e Password, informazioni per poter registrare un nuovo account cliente. Per proseguire, è necessario inserire un'email valida e che non sia del dominio del sito BirdComics ed una password sicura di almeno 8 caratteri, contenente lettere maiuscole, minuscole, numeri e simboli speciali. Marco compila il modulo con i dati richiesti: inserisce "[marcotechone@pluto.com](mailto:marcotechone@pluto.com)" come email, una password sicura "%TMgE@w3h9", "Marco Industries" come nome e cognome e la data di nascita "24-04-1970". Dopo aver completato tutti i campi e confermato la password, il sistema verifica e valida le informazioni fornite. Con la registrazione completata, Marco viene reindirizzato alla sua pagina principale, pronto a esplorare il catalogo di fumetti di BirdComics come cliente. Da questo momento in poi, risulta registrato e connesso al sito, a meno che non effettui la disconnessione (Scenario S16), Marco può quindi tornare alla pagina del carrello ed effettuare il suo acquisto (Scenario S11).

### Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Registrazione alla piattaforma</b>
<b>PARTICIPANTS 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 può trovarsi su qualsiasi pagina all'interno del sito BirdComics</li></ol>
<b>FLOW EVENT</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'attore da qualsiasi pagina del sito clicca su "registrazione"</li><li>2. Il sistema carica la pagina dedicata alla registrazione</li><li>3. L'attore compila il form di registrazione con i seguenti dati: Email, Password</li><li>4. Il sistema valida che l'email e la password rispettino i requisiti non funzionali riguardanti la sintassi, nel mentre l'attore continua a compilare il form di registrazione con i seguenti dati: Nome,</li></ol>

NOME USE CASE	Registrazione alla piattaforma
	<p>Cognome, Data di nascita, Indirizzo, Numero di telefono, e Codice postale</p> <p>5. L'attore clicca sul pulsante “registri” inviando i dati al sistema</p> <p>6. Il sistema convalida i dati ricevuti per evitare conflitti con altri account o con email aziendali. se corretti si occupa di memorizzarli.</p>
<b>EXIT CONDITION</b>	Il sistema registra e autentica l'attore reindirizzandolo alla sua pagina principale.
<b>EXCEPTION</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>L'attore prova a registrarsi con l'email di un account già esistente</li> <li>L'attore prova a registrarsi con l'email aziendale di BirdComics</li> </ol>
<b>SPECIAL REQUEST</b>	Il Cliente deve essere maggiorenne

## Sequence diagram

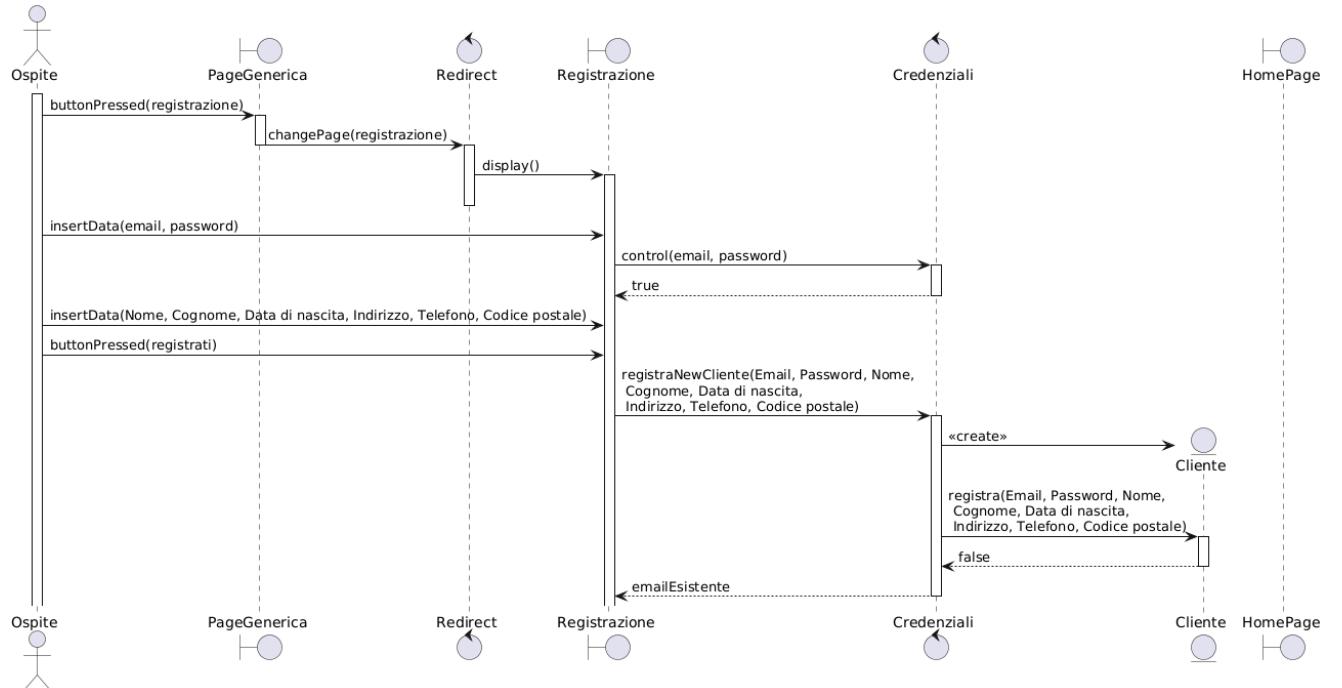


## Registrazione con l'email di un account già esistente

### Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Registrazione con l'email di un account già esistente</b>
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Ospite
<b>ENTRY CONDITION</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>L'attore prova a registrare un account di tipo cliente con l'email di un account già esistente.</li> <li>L'attore si trova nella pagina di registrazione</li> </ol>
<b>FLOW EVENT</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>L'attore compila il form di registrazione con i seguenti dati: Email, Password</li> <li>Il sistema valida che l'email e la password rispettino la sintassi, nel mentre l'attore continua a compilare il form di registrazione con i seguenti dati: Nome, Cognome, Data di nascita, Indirizzo, Numero di telefono, e Codice postale</li> <li>L'attore clicca sul pulsante "registrati" inviando i dati al sistema</li> <li>Il sistema convalida i dati ricevuti per evitare conflitti con altri account o con email aziendali, se corretti si occupa di memorizzarli.</li> <li>Il sistema si accorge che l'email esiste già all'interno del sistema, bloccando la registrazione del nuovo account</li> </ol>
<b>EXIT CONDITION</b>	Aggiorna la pagine della registrazione avvisando l'attore che l'email già è registrata

### Sequence diagram

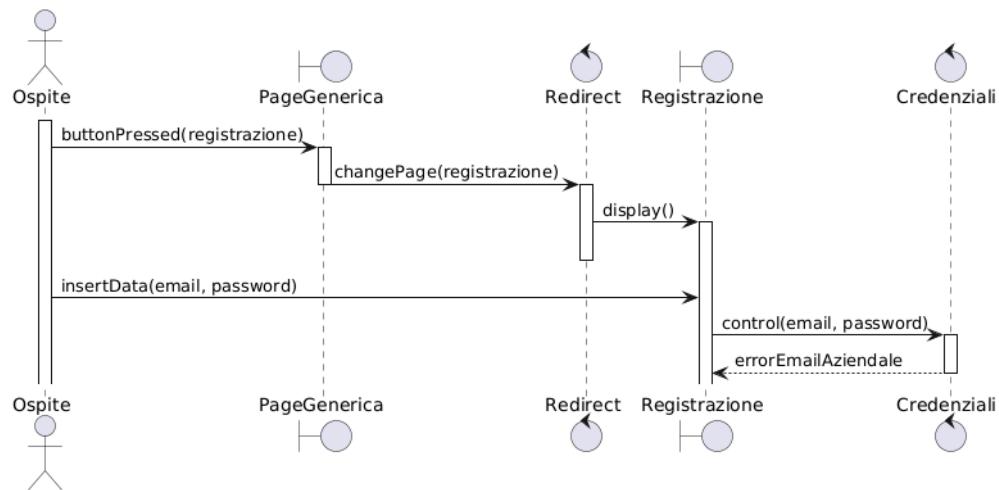


## Registrazione con l'email aziendale di BirdComics

### Caso d'uso

NOME USE CASE	Registrazione con l'email aziendale di BirdComics
PARTICIPANTS ACTORS	Ospite
ENTRY CONDITION	<ol style="list-style-type: none"> <li>L'attore prova a registrare un account di tipo cliente, utilizzando l'email aziendale del dominio della BirdComics</li> <li>L'attore si trova nella pagina di registrazione</li> </ol>
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> <li>L'attore compila il form di registrazione con i seguenti dati: Email, Password</li> <li>Il sistema valida che l'email e la password rispettino la sintassi, nel mentre l'attore continua a compilare il form di registrazione con i seguenti dati: Nome, Cognome, Data di nascita, Indirizzo, Numero di telefono, e Codice postale</li> <li>L'attore clicca sul pulsante "registri" inviando i dati al sistema</li> <li>Il sistema convalida i dati ricevuti per evitare conflitti con altri account o con email aziendali, se corretti si occupa di memorizzarli.</li> <li>Il sistema si accorge che l'email è quella aziendale, bloccando la registrazione del nuovo account</li> </ol>
EXIT CONDITION	Aggiorna la pagine della registrazione avvisando L'attore che l'email non può avere account come cliente

### Sequence diagram

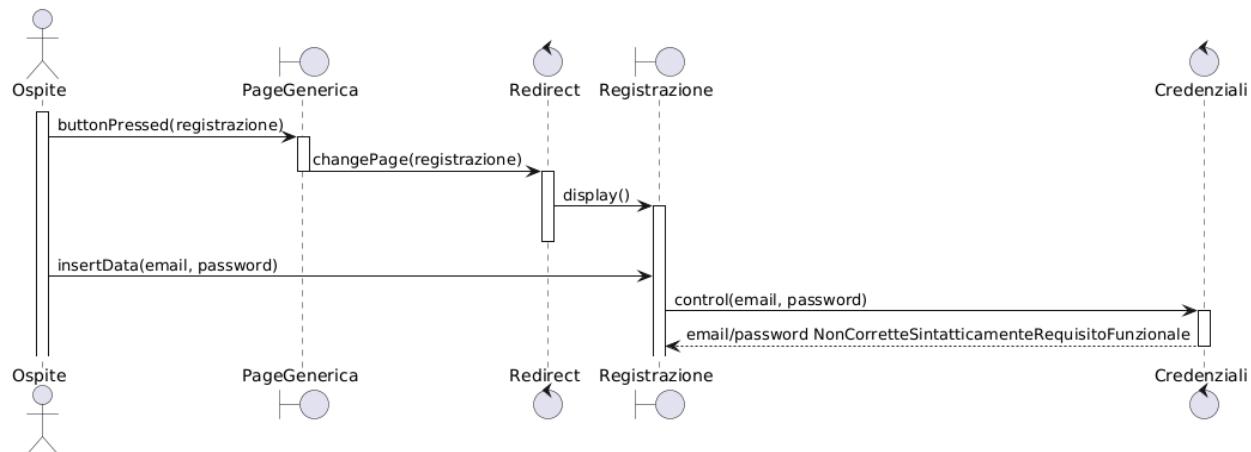


## Registrazione con email o password che non rispettano la sintassi

### Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	Registrazione con email o password che non rispettano la sintassi
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Ospite
<b>ENTRY CONDITION</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>L'attore prova a registrare un account di tipo cliente, utilizzando un formato errato di email o password</li> <li>L'attore si trova nella pagina di registrazione</li> </ol>
<b>FLOW EVENT</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>L'attore compila il form di registrazione con i seguenti dati: Email, Password</li> <li>Il sistema valida che l'email e la password rispettino la sintassi, nel mentre l'attore continua a compilare il form di registrazione con i seguenti dati: Nome, Cognome, Data di nascita, Indirizzo, Numero di telefono, e Codice postale</li> <li>L'attore clicca sul pulsante "registri"</li> <li>Il sistema segnala che la password e/o email non rispettano la sintassi</li> </ol>
<b>EXIT CONDITION</b>	Aggiorna la pagine della registrazione avvisando l'attore che l'email e/o la password non sono corrette sintatticamente per la registrazione

### Sequence diagram



## Statechart Diagram



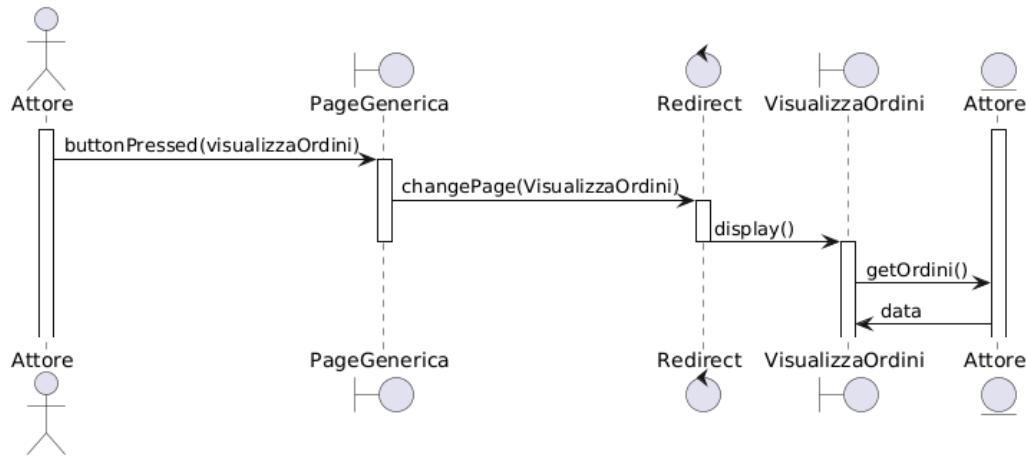
## S14 - Scenario Visualizza ordini (Cliente)

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

### Caso d’uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Visualizzazione dei propri ordini</b>
<b>PARTICIPANTS 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</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

## Sequence Diagram



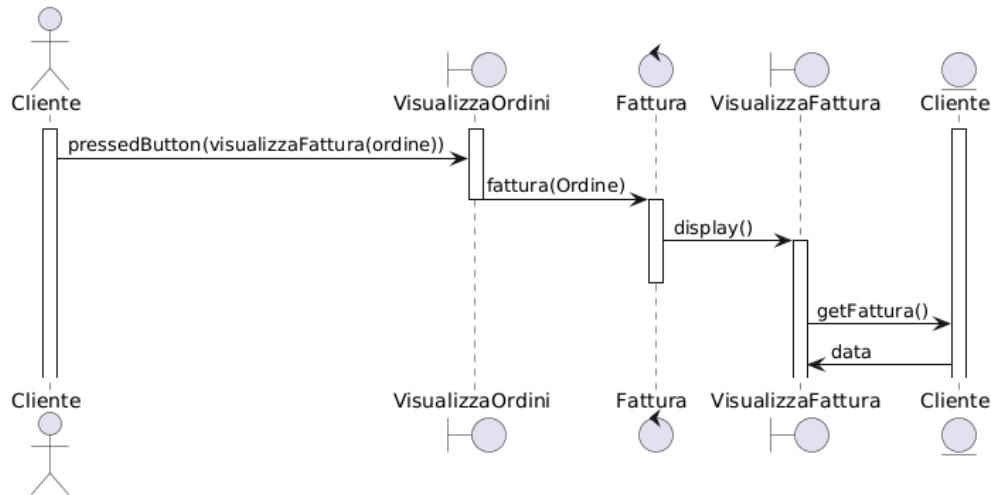
### S15 - Scenario Visualizza fattura (Cliente)

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

### Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Visualizza fattura</b>
<b>PARTICIPANT S 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. L'attore clicca sul pulsante "fattura"</li> <li>2. Il sistema carica i dati della fattura richiesta</li> <li>3. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina specificata</li> </ol>
<b>EXIT CONDITION</b>	L'attore si trova sulla pagina della fattura richiesta

## Sequence Diagram



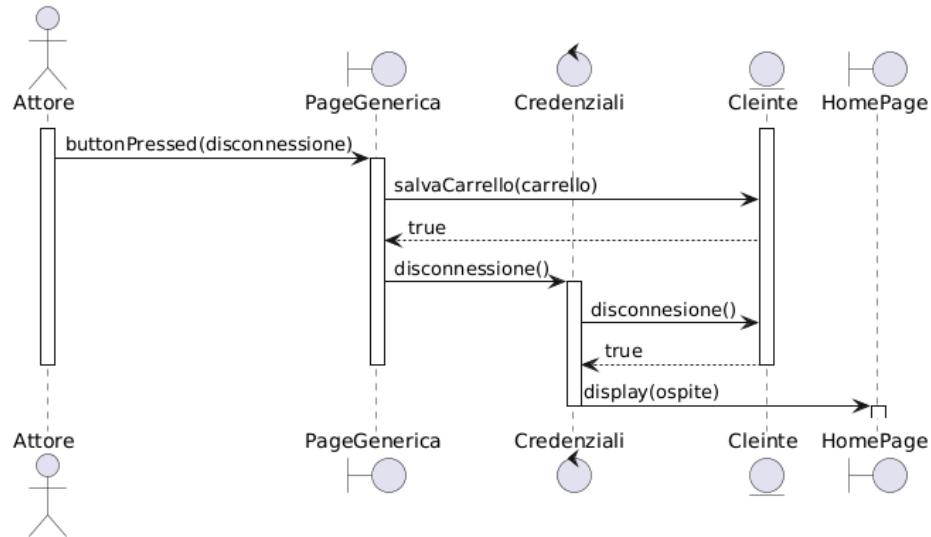
## S16 - Scenario Disconnessione dalla piattaforma. (Cliente e Gestore)

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

### Caso d'uso

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

## Sequence Diagram



## Statechart Diagram



## S17 - Scenario Autenticazione. (Cliente e Gestore)

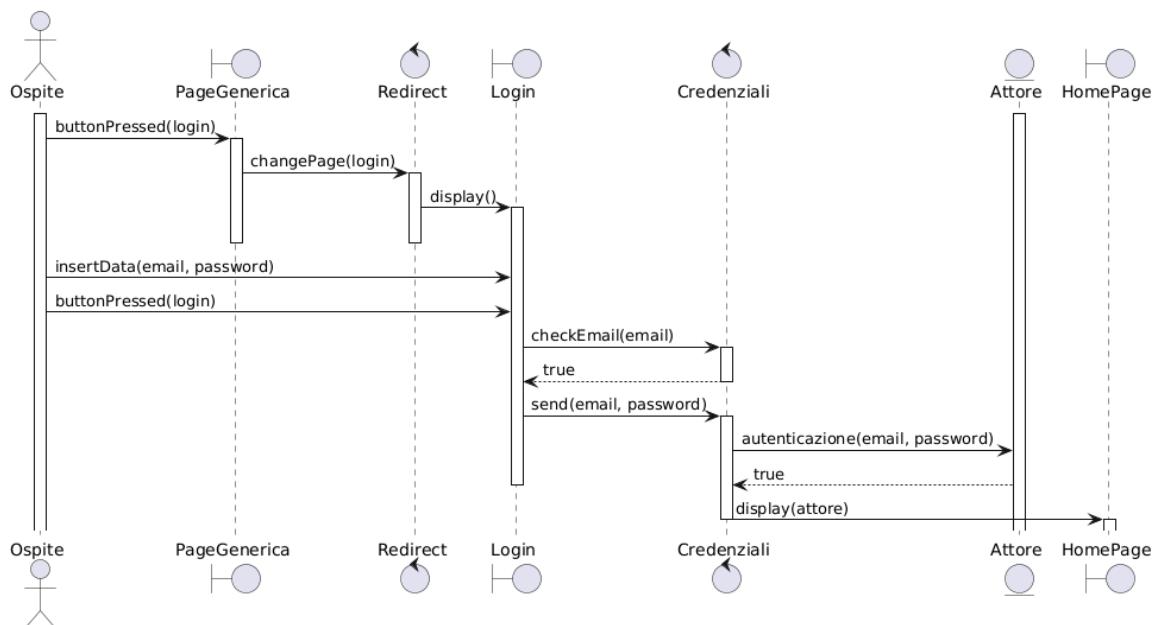
Dopo essersi autenticato in precedenza, Marco decide di disconnettersi cliccando sul pulsante "Disconnessione" (Scenario S16). Successivamente, desidera accedere nuovamente al sito, magari utilizzando un dispositivo diverso da quello precedente. Per farlo, si collega al sito BirdComics e clicca sul pulsante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

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

## Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Autenticazione al sistema</b>
<b>PARTICIPANTS 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 può trovarsi su qualsiasi pagina all'interno del sito BirdComics</li> </ol>
<b>FLOW EVENT</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore da qualsiasi pagina del sito clicca su "autenticazione"</li> <li>2. Il sistema carica la pagina dedicata all'autenticazione</li> <li>3. L'attore compila il form di autenticazione con i seguenti dati: Email e Password. Il sistema valida che l'email e la password rispettino i requisiti funzionali riguardanti la sintassi, nel mentre l'attore continua a compilare il form.</li> <li>4. L'attore clicca sul pulsante "Accedi" inviando i dati al sistema</li> <li>5. Il sistema controlla se le credenziali che ha inserito sono state registrate precedentemente, nel caso affermativo autentica l'attore con i suoi dati.</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 registrato</li> <li>2. L'attore prova ad autenticarsi con un account esistente ma con password errata</li> </ol>

# Sequence Diagram

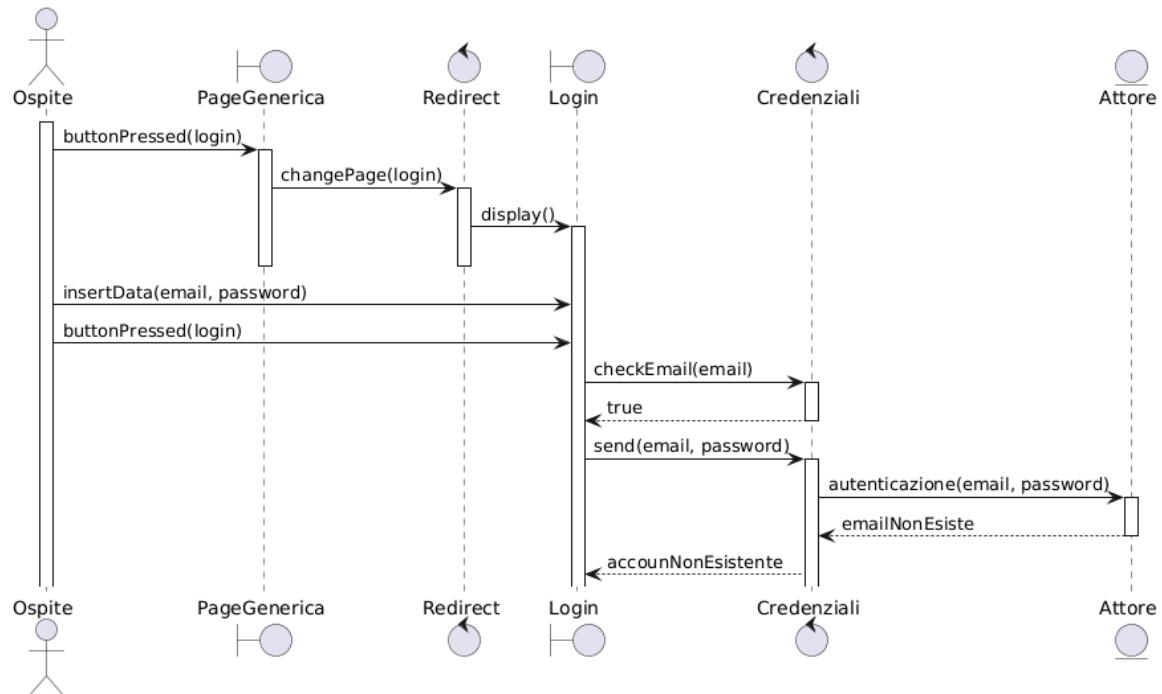


## Autenticazione con un account non registrato

### Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Account non esiste</b>
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Cliente e Gestori
<b>ENTRY CONDITION</b>	L'attore si trova nella pagina di autenticazione ed ha inserito una mail che non è stata registrata prima
<b>FLOW EVENT</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore clicca sul pulsante "Accedi" inviando i dati al sistema</li> <li>2. Il sistema controlla se le credenziali che ha inserito sono state registrate precedentemente, nel caso affermativo autentica l'attore con i suoi dati.</li> <li>3. Il sistema rileva che l'email inserita non risulta registrata nel database.</li> </ol>
<b>EXIT CONDITION</b>	L'attore rimane nella pagina di autenticazione dove gli viene mostrato un messaggio di errore "email inesistente"

### Sequence Diagram

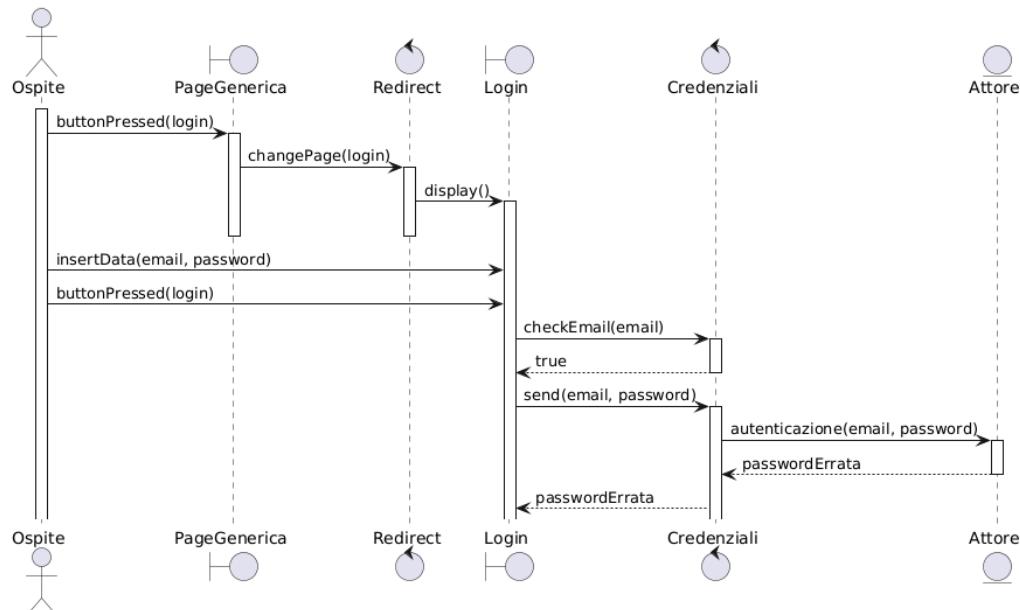


## Autenticazione con un account esistente ma con password errata

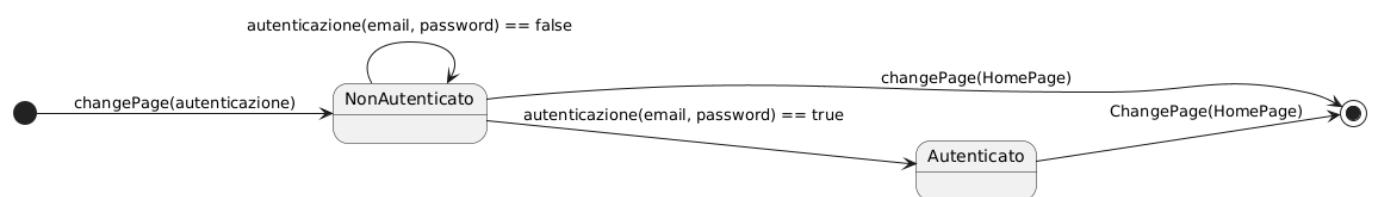
### Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Password errata</b>
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Cliente e Gestori
<b>ENTRY CONDITION</b>	L'attore si trova nella pagina di login ed ha inserito una password errata
<b>FLOW EVENT</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore clicca sul pulsante "Accedi" inviando i dati al sistema</li> <li>2. Il sistema controlla se le credenziali che ha inserito sono state registrate precedentemente, nel caso affermativo autentica l'attore con i suoi dati.</li> <li>3. Il sistema rileva che l'email inserita non risulta registrata nel database.</li> </ol>
<b>EXIT CONDITION</b>	L'attore rimane nella pagina di login dove gli viene mostrato un messaggio di errore "password errata"

### Sequence Diagram



### Statechart Diagram



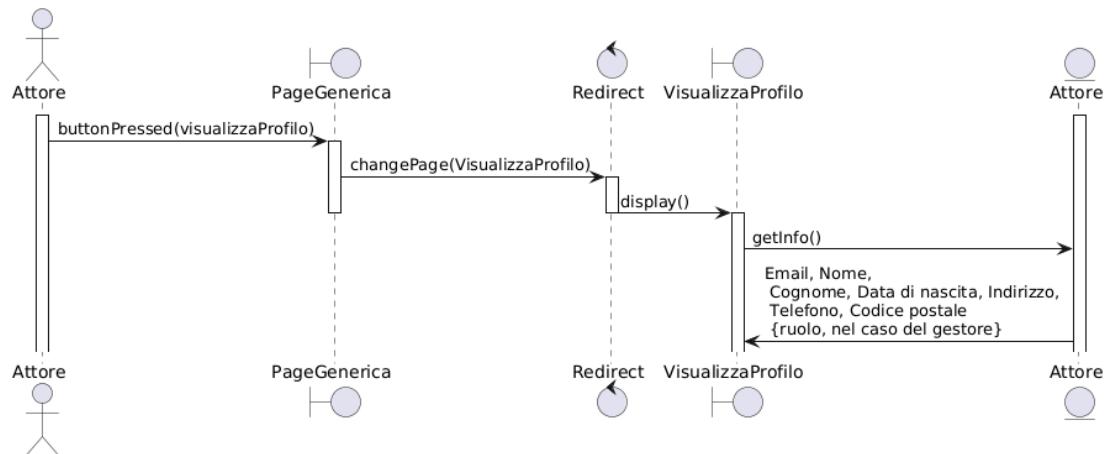
## S18 - Scenario Visualizzazione delle informazioni del proprio profilo. (Cliente e Gestore)

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

### Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Visualizza profilo</b>
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Cliente, Gestore
<b>ENTRY CONDITION</b>	L'attore può trovarsi su qualsiasi pagina all'interno del sito BirdComics
<b>FLOW EVENT</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore da qualsiasi pagina del sito clicca su "visualizza profilo"</li> <li>2. Il sistema carica la pagina dedicata alla visualizzazione delle informazioni inserite precedentemente dall'attore</li> </ol>
<b>EXIT CONDITION</b>	L'attore si trova sulla pagina che gli mostra le informazioni riguardo il suo account

### Sequence Diagram



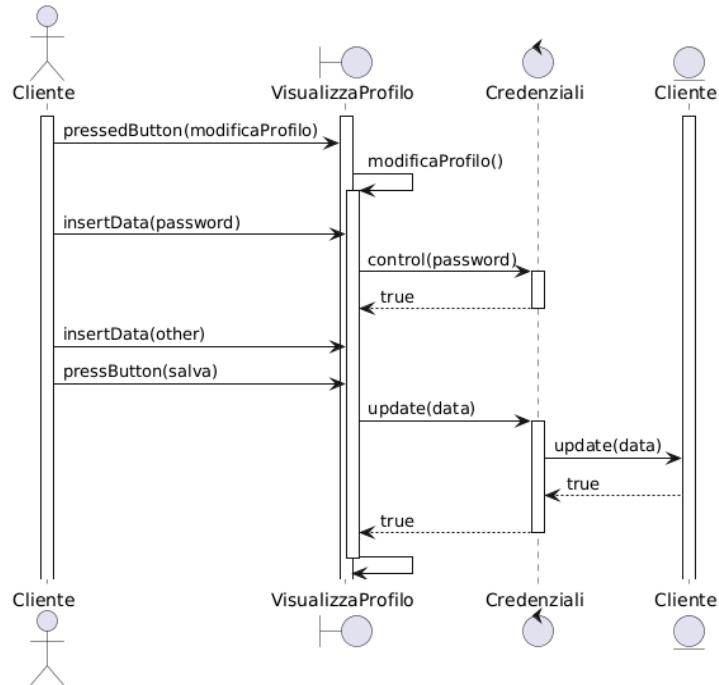
## S19 - Scenario Modifica del proprio profilo (Cliente)

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

### Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Modifica profilo</b>
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Cliente
<b>ENTRY CONDITION</b>	L'attore si trova sulla pagina dedicata alla visualizzazione del 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 precedentemente inserite</li><li>3. L'attore inserisce le informazioni nuove che deve aggiornare.</li><li>4. Nel caso di aggiornamento della password, contemporaneamente alla digitalizzazione, il sistema controlla che la sintassi rispetti il requisito funzionale. Se corretta sintatticamente 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 Modifiche"

## Sequence diagram

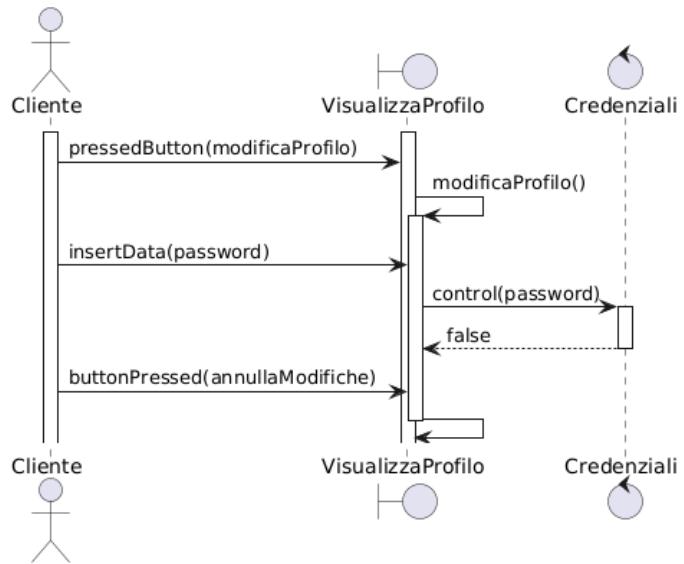


## Annulla modifica profilo

### Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Annulla modifica profilo</b>
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Cliente
<b>ENTRY CONDITION</b>	L'attore si trova sulla pagina dedicata alla modifica delle Informazioni del Profilo
<b>FLOW EVENT</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore in qualsiasi momento può cliccare sul pulsante "Annulla Modifiche"</li> <li>2. Il sistema scarta le informazioni che sono state modificate e chiude la pagina dedicata alla modifica del proprio profilo</li> </ol>
<b>EXIT CONDITION</b>	L'attore si ritrova sulla pagina dedicata alla visualizzazione delle informazioni del profilo

## Sequence Diagram



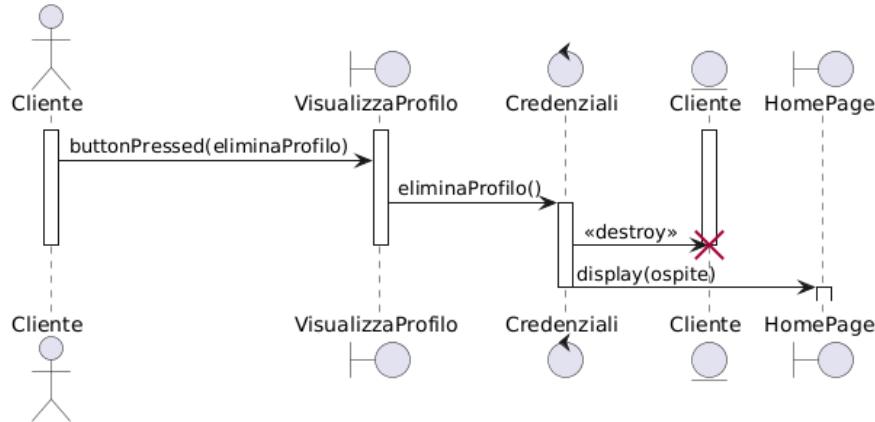
## S20 - Scenario Elimina profilo

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

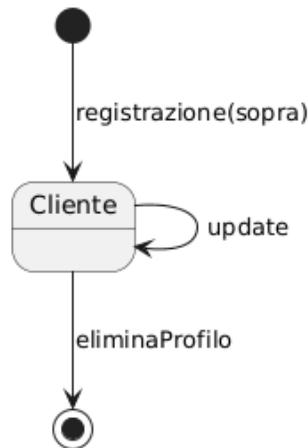
### Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Elimina profilo</b>
<b>PARTICIPANTS 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 una schermata che richiede la conferma per l'eliminazione dell'account con tutte le informazioni degli ordini</li> <li>3. L'attore clicca sul pulsante "conferma eliminazione del profilo"</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"

# Sequence Diagram



# Statechart Diagram



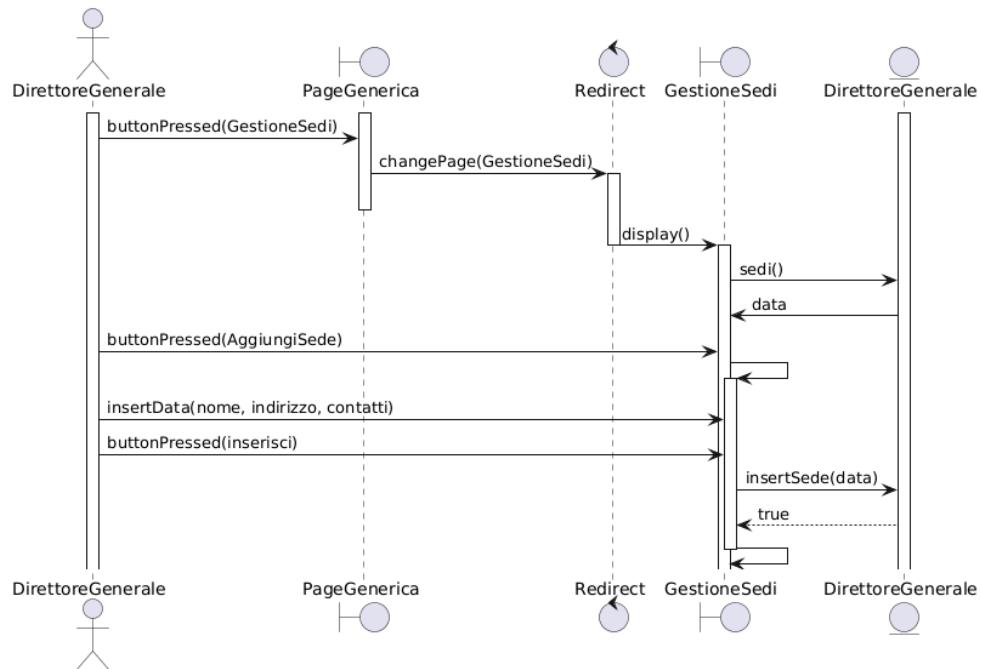
S21 - Scenario Apertura magazzino

L'azienda BirdComics decide di espandere la propria operatività aprendo un nuovo magazzino per gestire meglio l'aumento della domanda. Paolo, responsabile principale di BirdComics, inizia il processo di apertura del nuovo magazzino. Il primo passo è l'identificazione della sede del nuovo magazzino. Paolo valuta diversi fattori come la vicinanza ai principali punti di distribuzione, la disponibilità di spazio adeguato. Dopo aver identificato la nuova sede e completato la contrattualizzazione, si occupa della preparazione del sistema per il nuovo magazzino. Successivamente, Paolo si occupa di configurare il sistema gestionale dell'azienda per integrare il nuovo magazzino. Accede al sistema di gestione interna di BirdComics, utilizzando le sue credenziali. Una volta effettuato l'accesso, naviga nel sistema fino a raggiungere la sezione dedicata alla "Gestione Magazzini". Qui, seleziona l'opzione "Aggiungi Nuovo Magazzino", che gli consente di avviare il processo di registrazione del nuovo magazzino. Gli viene richiesto di compilare un modulo con informazioni dettagliate, come il nome del magazzino, l'indirizzo completo della nuova sede, i contatti telefonici. Preme il pulsante aggiungi magazzino e viene aggiunto.

## Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Apertura magazzino</b>
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Direttore Generale
<b>ENTRY CONDITION</b>	L'attore può trovarsi su qualsiasi pagina del sito BirdComics
<b>FLOW EVENT</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore da qualsiasi pagina del sito preme il pulsante "Gestione Magazzini"</li> <li>2. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina selezionata caricando i dati di tutti i magazzini registrati, l'attore preme il pulsante "aggiungi Nuovo Magazzino"</li> <li>3. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina selezionata con all'interno un form per inserire i dati richiesti come nome del magazzino, l'indirizzo completo della nuova sede, i contatti telefonici.</li> <li>4. L'attore preme il pulsante "aggiungi Magazzino"</li> <li>5. Il sistema salva i dati</li> </ol>
<b>EXIT CONDITION</b>	L'attore si trova sulla pagina della visualizzazione dei magazzini con il nuovo magazzino inserito
<b>EXCEPTION</b>	Indirizzo magazzino già presente

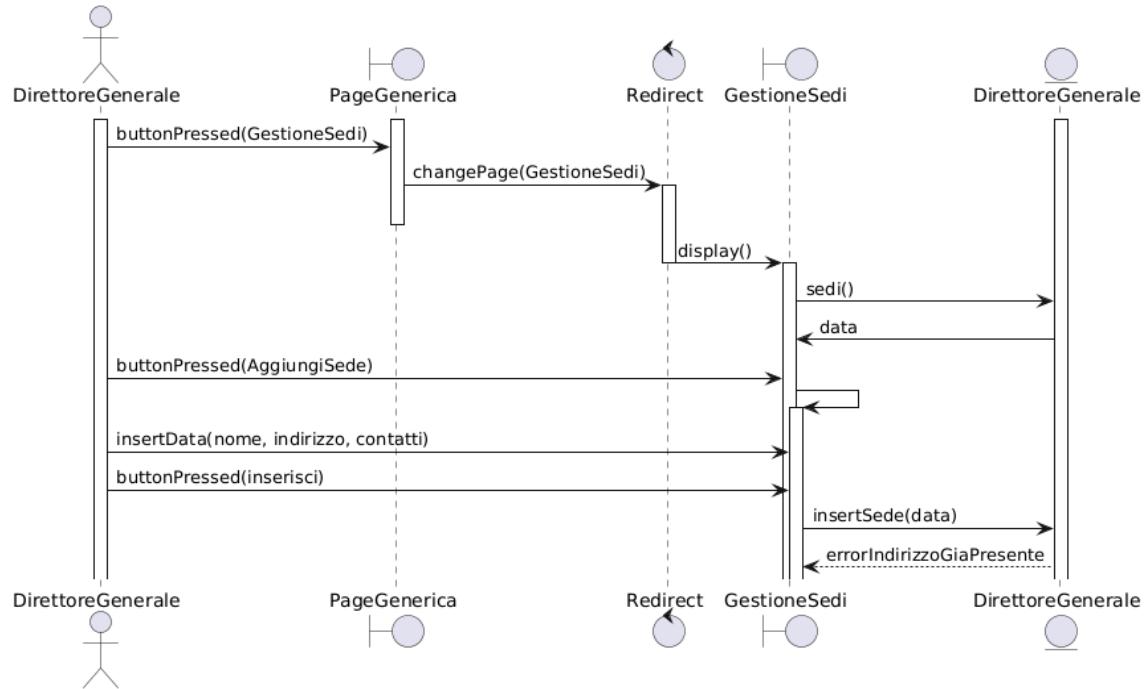
## Sequence Diagram



## Apertura magazzino con indirizzo magazzino già presente

<b>NOME USE CASE</b>	Apertura magazzino con indirizzo magazzino già presente
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Direttore Generale
<b>ENTRY CONDITION</b>	L'attore può trovarsi su qualsiasi pagina del sito BirdComics
<b>FLOW EVENT</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore da qualsiasi pagina del sito preme il pulsante "Gestione Magazzini"</li> <li>2. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina selezionata caricando i dati di tutti i magazzini registrati, l'attore preme il pulsante "aggiungi Nuovo Magazzino"</li> <li>3. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina selezionata con all'interno un form per inserire i dati richiesti come nome del magazzino, l'indirizzo completo della nuova sede, i contatti telefonici.</li> <li>4. L'attore preme il pulsante "aggiungi Magazzino"</li> <li>5. Il sistema restituisce un errore con un magazzino già presente presso quell'indirizzo</li> </ol>
<b>EXIT CONDITION</b>	L'attore si trova sulla pagina dell'inserimento magazzino con il campo indirizzo errato

## Sequence diagram



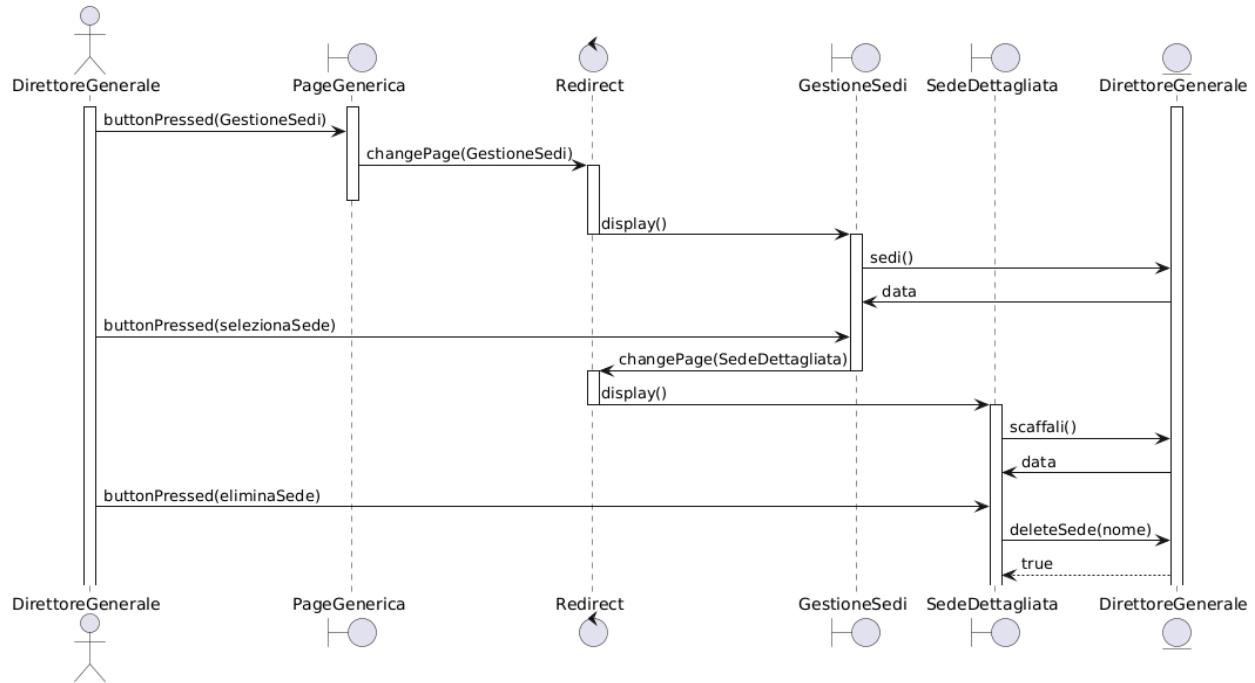
## S22 - Scenario Chiusura magazzino

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

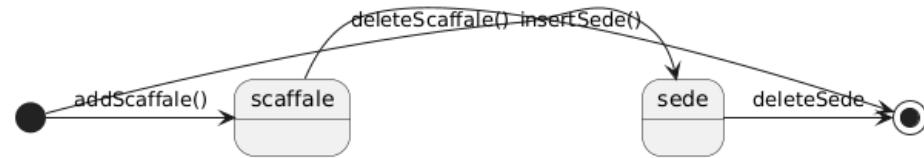
### Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Chiusura Magazzino</b>
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Direttore Generale
<b>ENTRY CONDITION</b>	L'attore può trovarsi su qualsiasi pagina del sito BirdComics
<b>FLOW EVENT</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'attore da qualsiasi pagina del sito preme il pulsante "Gestione Magazzini"</li><li>2. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina selezionata caricando i dati di tutti i magazzini registrati</li><li>3. L'attore seleziona il magazzino di interesse dall'elenco e lo clicca, il sistema lo reindirizza mostrandogli le informazioni dettagliate di quel magazzino</li><li>4. L'attore preme il pulsante "Elimina Magazzino"</li><li>5. Il sistema gli chiede conferma dell'operazione</li><li>6. L'attore conferma l'operazione</li><li>7. Il sistema cancella i dati riguardanti quel magazzino ed il magazzino stesso</li></ol>
<b>EXIT CONDITION</b>	L'attore si trova sulla pagina dedicata alla Gestione dei Magazzini con il magazzino selezionato cancellato con successo

## Sequence Diagram



## Statechart Diagram



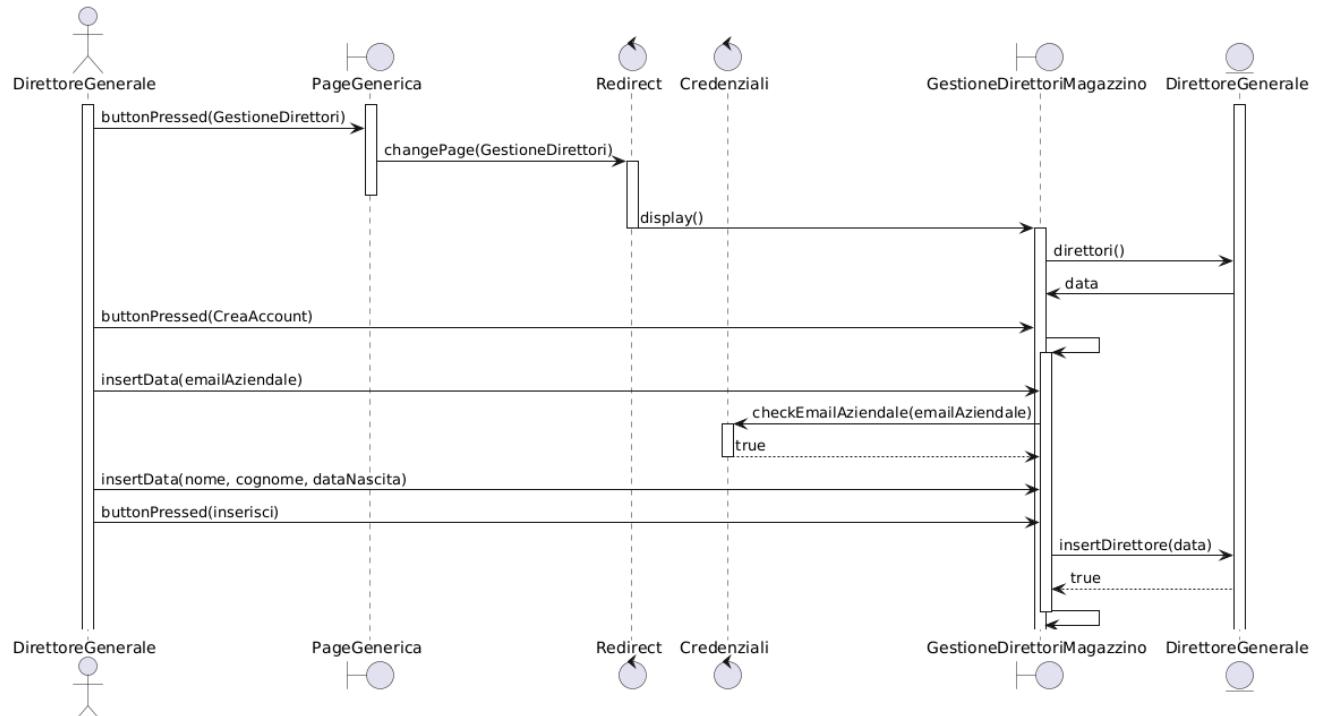
## S23 - Scenario Assunzione dell'Addetto Magazzino

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

## Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Assunzione dell'Addetto Magazzino</b>
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Direttore generale
<b>ENTRY CONDITION</b>	L'attore deve essere autenticato e può trovarsi su qualsiasi pagina del sito BirdComics
<b>FLOW EVENT</b>	L'attore da qualsiasi pagina preme il pulsante Gestione Direttori, Il sistema carica i dati e reindirizza l'attore sulla pagina richiesta L'attore preme il pulsante Aggiungi Direttore. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina dedicata alla raccolta dei dati del nuovo direttore. L'attore inserisce i dati richiesti dalla pagina il sistema contemporaneamente all' inserimento dei dati, controlla che l'email e la password rispettino il requisito ..... e che l'email sia di tipo aziendale dando feedback all'attore. Una volta convalidati i dati l'attore preme il pulsante "aggiungi". Il sistema salva i dati inseriti dall'attore
<b>EXIT CONDITION</b>	L'attore si trova sulla pagina di visualizzazione dettagliata dell'utente inserito

## Sequence Diagram



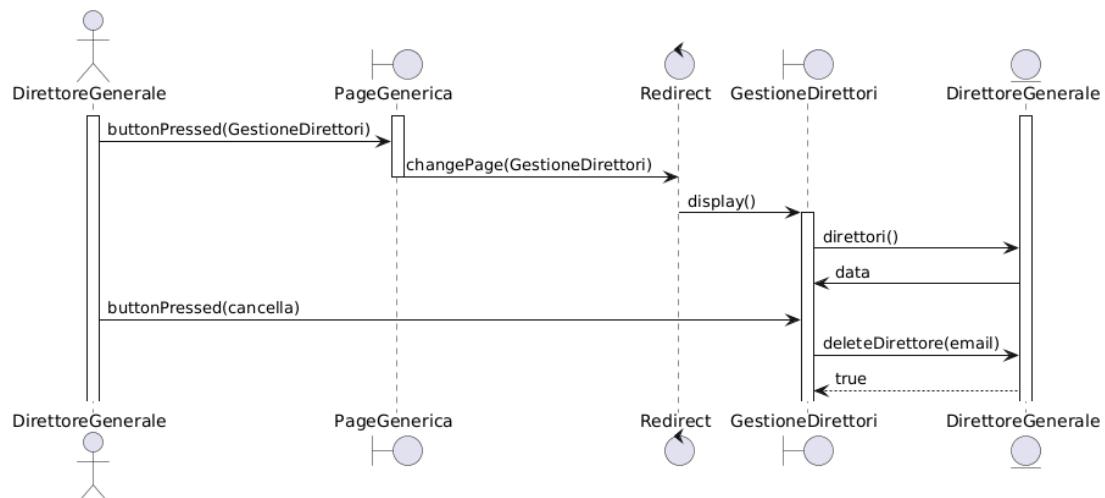
## S24 - Scenario Licenziamento gestore magazzino

Paolo ha deciso di licenziare l'addetto di un magazzino dato che il suo operato non rispettava gli standard di BirdComics. Quindi accede alla schermata Gestori Magazzino e dall'elenco trova l'addetto riguardante il magazzino indicato. Quindi una volta selezionato, si apre la pagina dove mostra i dettagli approfonditi di quel utente e in questa schermata oltre ai tasti "modifica profilo" vede anche il tasto cancella profilo. Quindi cliccando il sistema chiede sempre conferma e una volta confermato il suo account viene cancellato.

### Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	Licenziamento gestore magazzino
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Gestore Generale
<b>ENTRY CONDITION</b>	L'attore può trovarsi su qualsiasi pagina del sito BirdComics
<b>FLOW EVENT</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore da qualsiasi pagina del sito preme il pulsante "Gestione Direttori"</li> <li>2. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina scelta L'attore preme il pulsante "elimina account" presente per ogni account con ruolo "Direttore Magazzino" del sito birdcomics</li> <li>3. Il sistema cancella tutti i dati di quell'account</li> </ol>
<b>EXIT CONDITION</b>	L'attore si trova sulla pagina "Gestione direttori" con l'account del direttore selezionato cancellato

### Sequence diagram



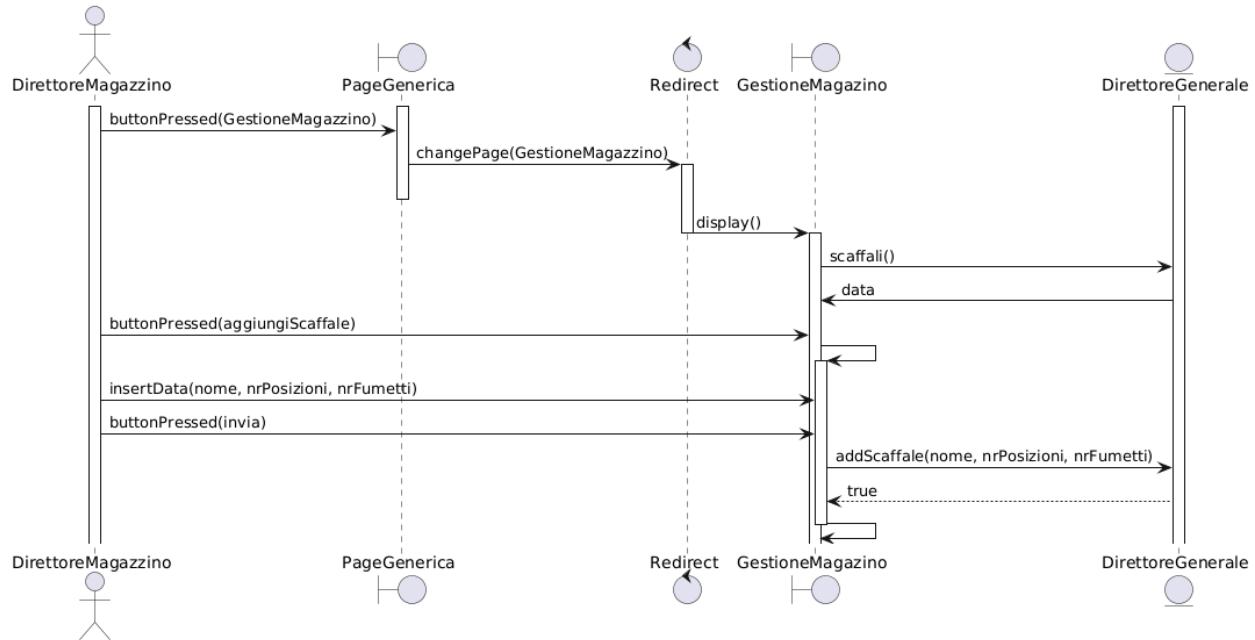
## S25 - Scenario Aggiunta scaffali

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

### Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Aggiunta scaffali</b>
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Direttore Magazzino
<b>ENTRY CONDITION</b>	L'attore può trovarsi su qualsiasi pagina del sito BirdComics
<b>FLOW EVENT</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'attore da qualsiasi pagina del sito preme il pulsante "Gestione magazzino"</li><li>2. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina selezionata caricando i dati del magazzino che gestisce</li><li>3. L'attore preme il pulsante "Aggiungi scaffale"</li><li>4. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina dedicata per inserire i dati nel form. Una volta completato il form con il nome dello scaffale, di quante posizioni è composto lo scaffale e per ognuno inserito il numero di fumetti massimi impilabili, l'attore preme il pulsante "salva scaffale"</li><li>5. Il sistema salva i dati inseriti per quel magazzino</li></ol>
<b>EXIT CONDITION</b>	L'attore si trova sulla schermata che mostra i dettagli del magazzino con il nuovo scaffale inserito

## Sequence Diagram



## S26 - Scenario Rimozione scaffale

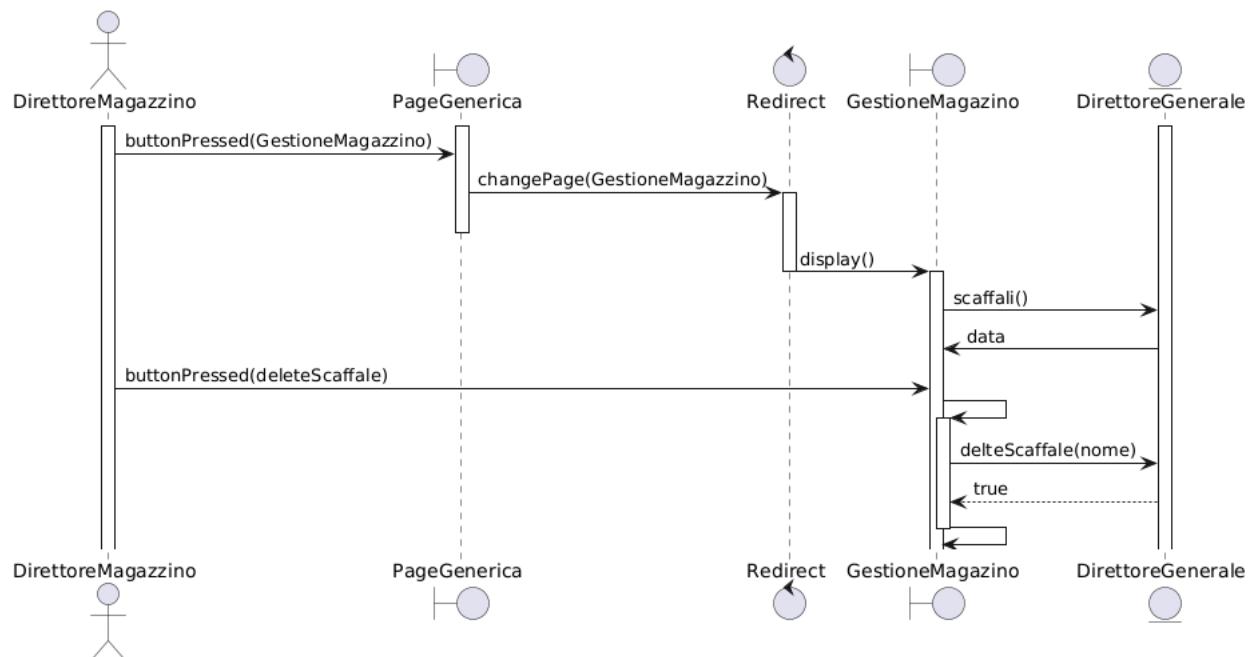
In un magazzino, uno degli scaffali che erano in uso si è rotto. Quindi è arrivato il momento per Paolo di cambiarlo. Per prima cosa inserisce un nuovo scaffale (Scenario S22) in modo tale che gli addetti di quel magazzino possano spostare i fumetti, e successivamente ritorna per eliminare lo scaffale.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

### Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Rimozione scaffale</b>
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Direttore Generale
<b>ENTRY CONDITION</b>	L'attore può trovarsi su qualsiasi pagina del sito BirdComics
<b>FLOW EVENT</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>L'attore da qualsiasi pagina del sito preme il pulsante "Gestione magazzino"</li> <li>Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina selezionata caricando i dati del magazzino che gestisce</li> <li>L'attore dalla lista degli scaffali presente in questa pagina clicca il pulsante "elimina scaffale" presente per ogni scaffale di quel magazzino.</li> </ol>

NOME USE CASE	Rimozione scaffale
	4. Il sistema gli mostra una conferma dell'operazione 5. L'attore conferma la cancellazione del magazzino 6. Il sistema elimina i dati di quello scaffale
EXIT CONDITION	l'attore si trova sulla schermata che mostra i dettagli del magazzino con lo scaffale eliminato

### Sequence Diagram



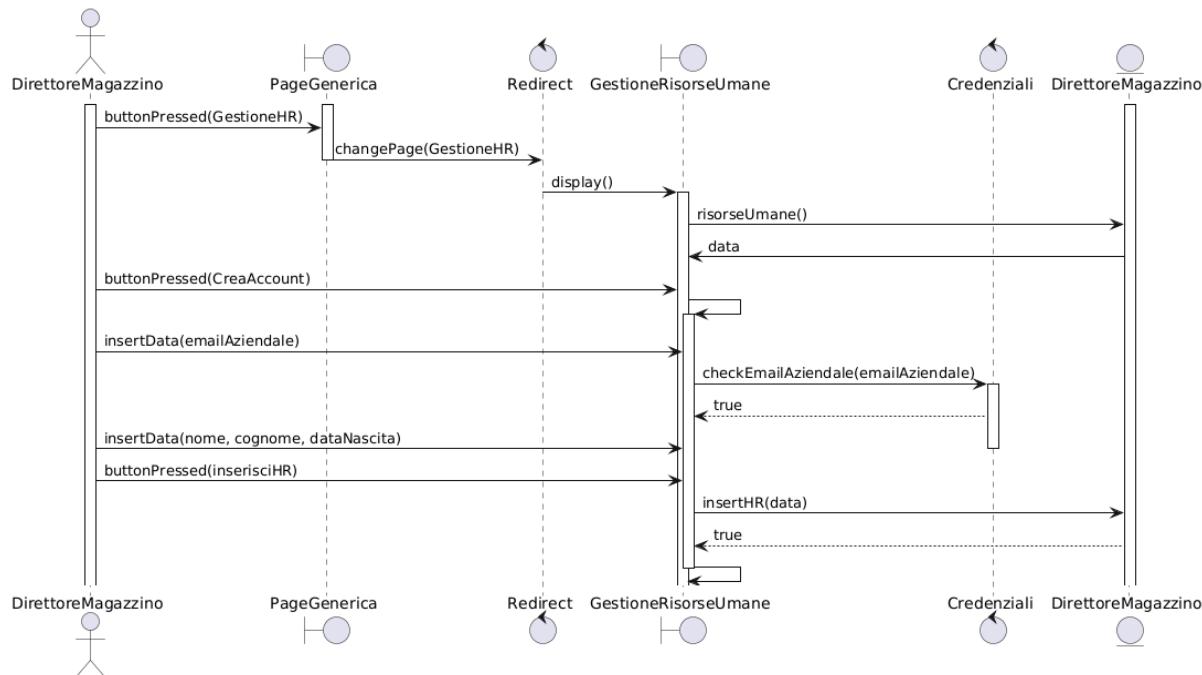
### S27 - Scenario Creazione account con ruolo “risorse umane”

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

## Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Creazione account con il ruolo “risorse umane”</b>
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Direttore Magazzino
<b>ENTRY CONDITION</b>	L'attore può trovarsi in qualsiasi pagina del sito BirdComics
<b>FLOW EVENT</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore da qualsiasi pagina preme il pulsante "Gestione HR"</li> <li>2. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina scelta</li> <li>3. L'attore preme il pulsante "Aggiungi Nuovo Dipendente"</li> <li>4. Il sistema carica il form per l'inserimento dei dati</li> <li>5. L'attore compila il form di creazione di un account con i seguenti dati: Nome, Cognome, Data di nascita, Indirizzo, Numero di telefono, Codice postale, email e password.</li> <li>6. L'attore clicca sul pulsante “Crea account” inviando i dati al sistema.</li> <li>7. Il sistema convalida i dati ricevuti se corretti si occupa di memorizzarli</li> </ol>
<b>EXIT CONDITION</b>	L'attore rimane nella schermata gestione HR

## Sequence Diagram



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

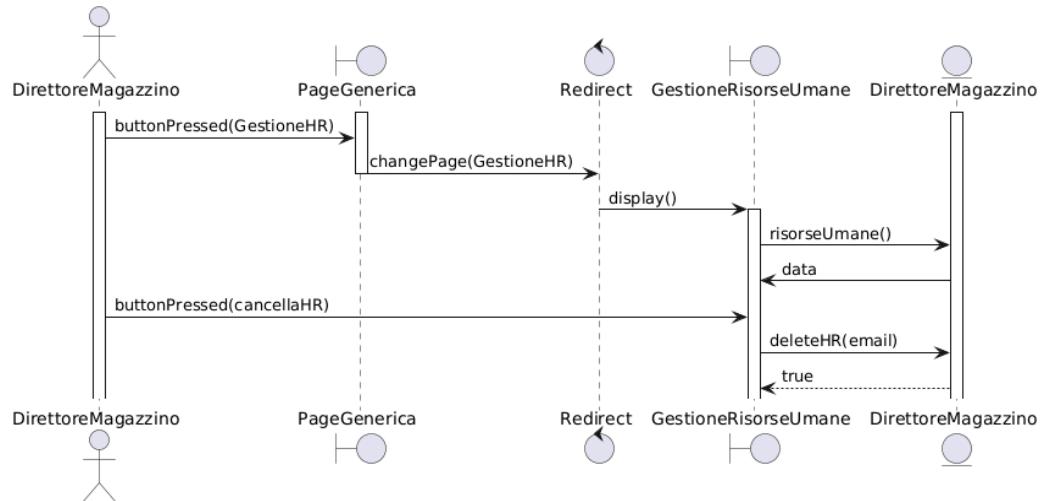
Noemi si concentra sulla situazione di Marco Ferri, un dipendente che ha avuto difficoltà a raggiungere i risultati attesi e ha ricevuto feedback negativi da parte dei candidati riguardo alla sua gestione dei colloqui. Noemi accede alla sezione “Gestione HR” e cerca il profilo di Marco.

Una volta trovato, seleziona l'opzione “Licenzia Dipendente”. Il sistema richiede la conferma della decisione cliccando su “Conferma Licenziamento”. Il sistema provvederà a cancellare l'account di tale persona dal sistema Infine, Noemi completa la documentazione necessaria per il licenziamento e aggiorna i registri cartacei aziendali. Si assicura di mantenere il team informato riguardo alle nuove assunzioni e alla ristrutturazione del dipartimento, pronta ad affrontare le sfide future e a garantire un processo di selezione efficace e professionale

## Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Cancellazione account con il ruolo “Risorse Umane”</b>
<b>PARTICIPANTS 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 da qualsiasi pagina preme il pulsante "Gestione HR"</li> <li>2. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina scelta</li> <li>3. L'attore preme il pulsante "elimina account" presente per ogni account con ruolo risorse umane del sito birdcomics</li> <li>4. Il sistema cancella tutti i dati di quell'account</li> </ol>
<b>EXIT CONDITION</b>	L'attore rimane nella schermata gestione hr

## Sequence Diagram



## S29 - Scenario Creazione account con il ruolo di un addetto

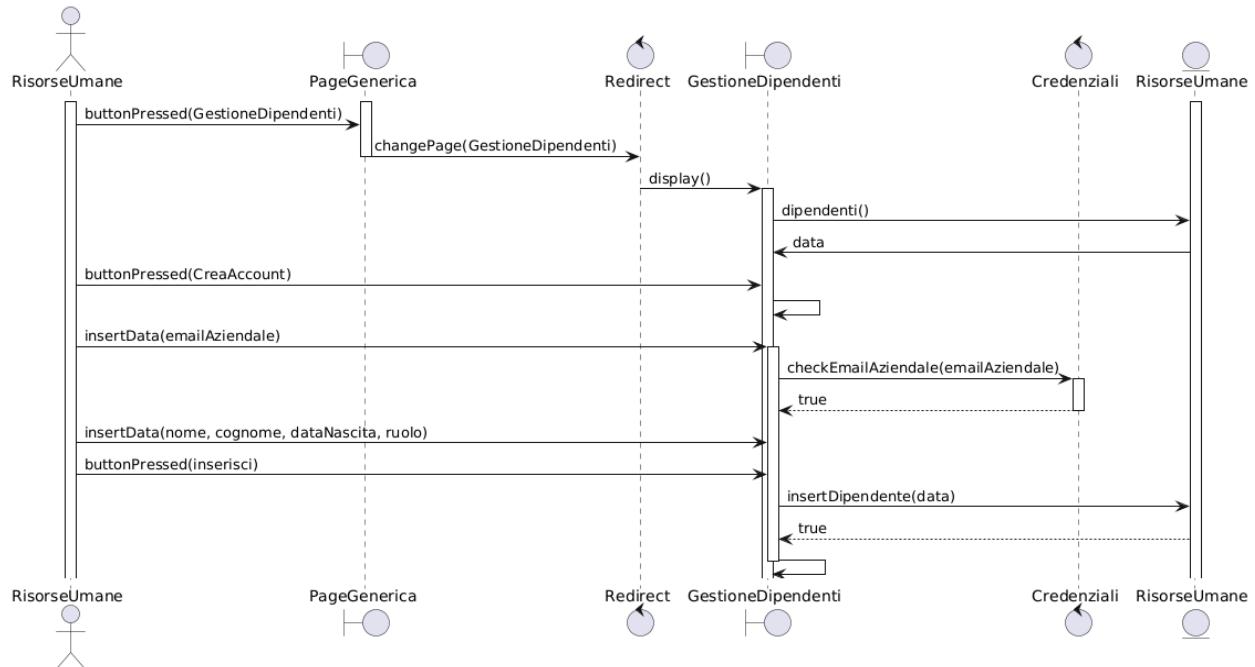
Luca, responsabile delle Risorse Umane presso BirdComics, inizia la sua giornata con un nuovo incarico: l'assunzione di un addetto che ha appena concluso un colloquio di lavoro con successo. Luca si prepara a creare l'account per il nuovo dipendente, quindi, accede al sistema

di gestione degli utenti e seleziona l'opzione per "Creare nuovo account". Inizia a compilare il modulo con i dati richiesti: Nome, Cognome, Data di nascita, Indirizzo, Numero di telefono, Codice postale, email e password e ruolo che il dipendente ricoprirà, che in questo caso è "Addetto al servizio clienti". Nel menu a tendina, Luca seleziona il ruolo appropriato, assicurandosi che tutte le informazioni siano corrette e clicca sul tasto "Crea account". Luca, soddisfatto, accede all'elenco degli utenti per verificare che il profilo del nuovo dipendente sia stato registrato. Con un rapido controllo, vede che tutte le informazioni sono corrette, incluso il ruolo e la data di assunzione, e che il nuovo addetto è pronto per iniziare la sua carriera in azienda.

## Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Creazione account con il ruolo di un addetto</b>
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Risorse Umane
<b>ENTRY CONDITION</b>	L'attore può trovarsi in qualsiasi pagina del sito BirdComics
<b>FLOW EVENT</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore da qualsiasi pagina preme il pulsante "Gestione Utenti"</li> <li>2. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina scelta</li> <li>3. L'attore preme il pulsante "Crea nuovo account"</li> <li>4. Il sistema carica il form per l'inserimento dei dati</li> <li>5. L'attore compila il form di creazione di un account con i seguenti dati: Nome, Cognome, Data di nascita, Indirizzo, Numero di telefono, Codice postale, email e password.</li> <li>6. L'attore seleziona uno o più ruoli di tipo addetto, tra cui Finanza, Magazziniere, Operatore Logistico, Gestore Catalogo e Assistenza.</li> <li>7. L'attore clicca sul pulsante "Crea account" inviando i dati al sistema.</li> <li>8. Il sistema convalida i dati ricevuti se corretti si occupa di memorizzarli</li> </ol>
<b>EXIT CONDITION</b>	Il nuovo account è stato correttamente salvato e l'attore rimane nella schermata gestione Utenti

## Sequence Diagram



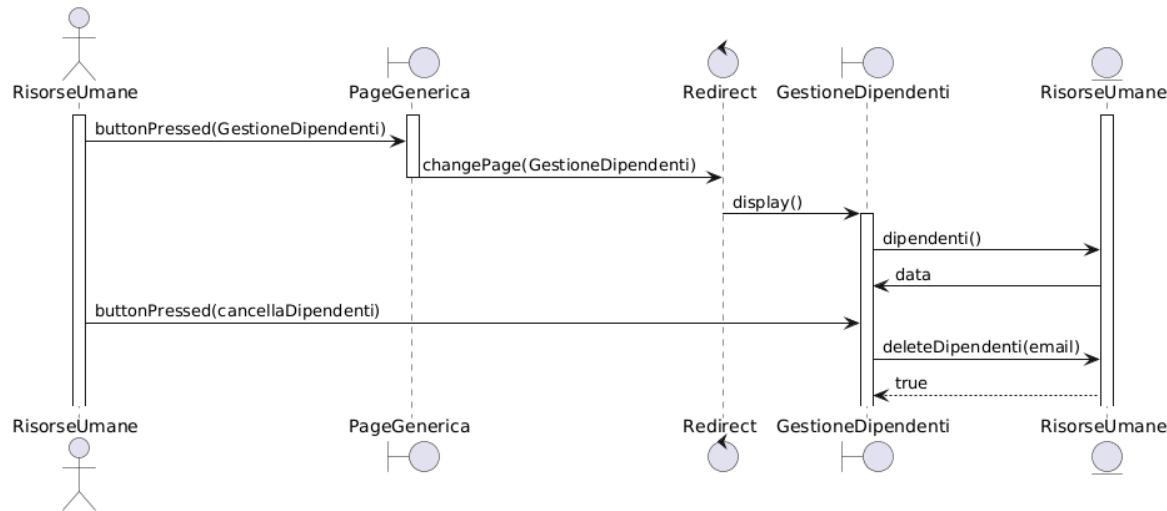
## S30 - Scenario Eliminazione account con il ruolo di un “addetto”

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

### Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Eliminazione account con il ruolo di un addetto</b>
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Risorse Umane
<b>ENTRY CONDITION</b>	L'attore può trovarsi in qualsiasi pagina del sito BirdComics
<b>FLOW EVENT</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore da qualsiasi pagina preme il pulsante "Gestione Utenti"</li> <li>2. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina scelta</li> <li>3. L'attore preme il pulsante "elimina account" presente per ogni account del sito birdcomics</li> <li>4. Il sistema cancella tutti i dati di quell'account</li> </ol>
<b>EXIT CONDITION</b>	L'attore rimane nella schermata gestione utenti

## Sequence diagram



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

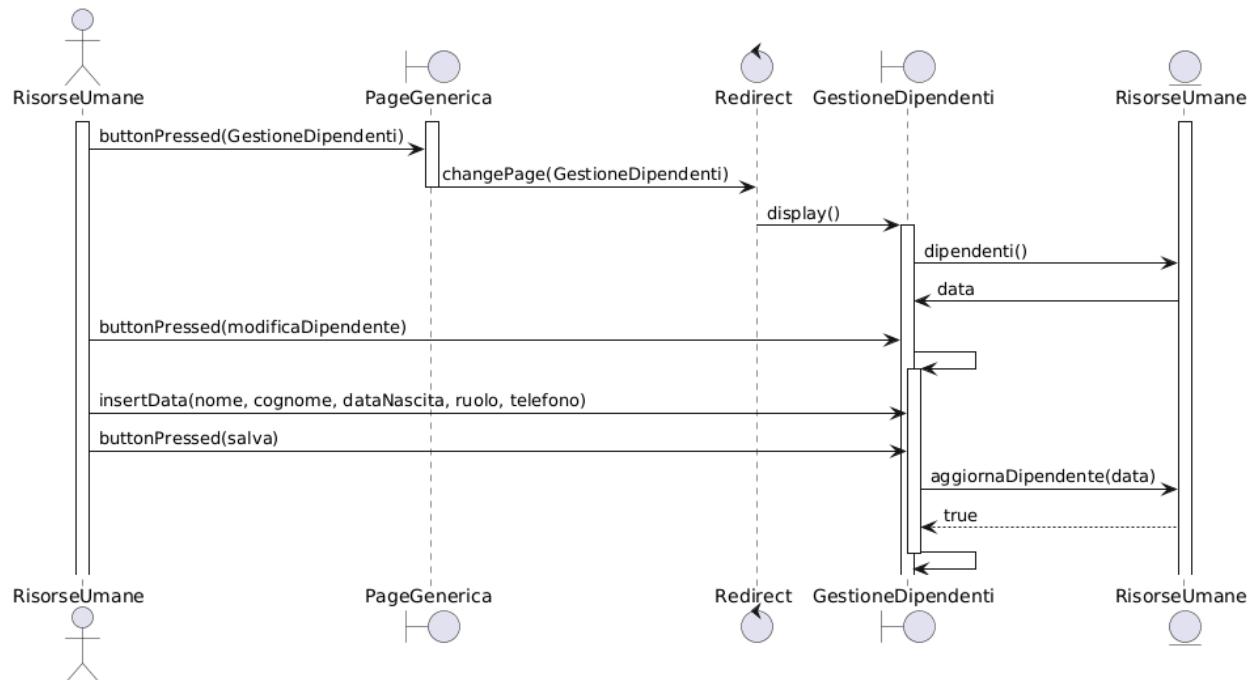
Flavio membro del reparto gestione assistenza, ha cambiato numero di telefono per questioni personali. Per evitare che l'azienda lo contatti sul vecchio numero di telefono non più esistente, vuole aggiornare le informazioni personali sul sito. Per farlo prova ad accedere alla sua area privata ma, nota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

### Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Modifica account con il ruolo di un “addetto”</b>
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Risorse Umane
<b>ENTRY CONDITION</b>	L'attore può trovarsi su qualsiasi pagina del sito BirdComics
<b>FLOW EVENT</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore da qualsiasi pagina del sito preme il pulsante "Gestione Utenti"</li> <li>2. Il sistema indirizza l'attore presso la pagina selezionata con l'elenco di tutti i dipendenti di quel magazzino</li> </ol>

NOME USE CASE	Modifica account con il ruolo di un "addetto"
	<p>3. L'attore seleziona la persona per cui deve aggiornare le informazioni</p> <p>4. Il sistema reindirizza l'attore presso la pagina che gli mostra le informazioni in maniera più dettagliata</p> <p>5. L'attore da questa pagina preme il pulsante "modifica"</p> <p>6. Il sistema aggiorna la pagina permettendogli di aggiornare le informazioni. L'attore modifica i dati e preme il pulsante "Salva" Il sistema aggiorna i dati</p>
EXIT CONDITION	L'attore si trova sulla pagina informazioni dettagliate dell'utente modificato con i dati aggiornati

### Sequence Diagram



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

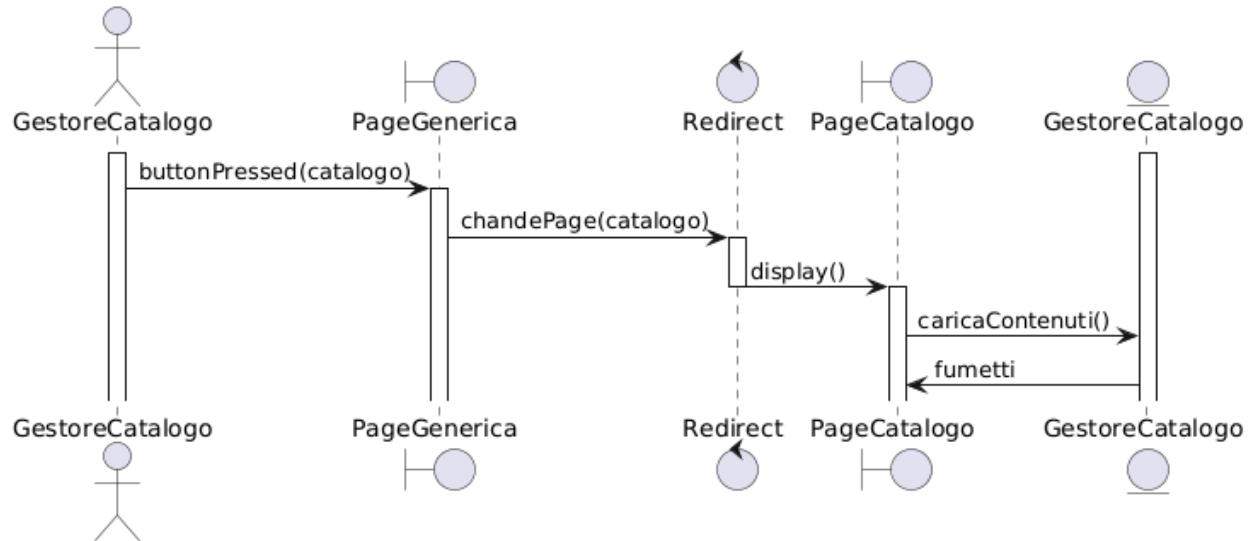
Francesca, responsabile del catalogo di BirdComics, accede al suo account tramite la pagina di accesso (Scenario S17), una volta caricata la homepage dedicata ai gestori del catalogo, Francesca preme il pulsante "Gestione Catalogo" che è disponibile in tutte le pagine del sito. Si carica la pagina dedicata alla gestione del catalogo. La pagina ha un layout chiaro, con un

elenco di tutti i fumetti disponibili, ognuno corredata da una miniatura, titolo, prezzo e pulsante per la modifica delle informazioni, oltre al pulsante per eliminare quel fumetto. Mentre il tasto per aggiungere un nuovo fumetto si trova in alto alla pagina.

## Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	Visualizzazione pagina gestione catalogo
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Gestore Catalogo
<b>ENTRY CONDITION</b>	L'attore può trovarsi in qualsiasi pagina del sito Bird
<b>FLOW EVENT</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'attore preme il pulsante Catalogo disponibile in qualsiasi pagina del sito BirdComics</li> <li>2. Il sistema carica le informazioni riguardanti il catalogo e reindirizza l'attore sulla pagina scelta</li> </ol>
<b>EXIT CONDITION</b>	L'attore si trova sulla pagina dedicata alla gestione del catalogo

## Sequence diagram



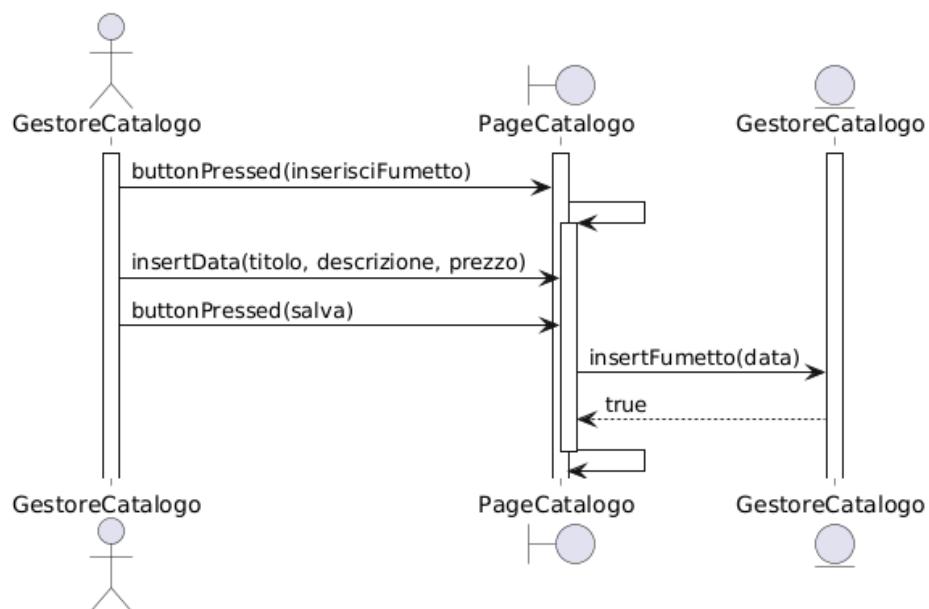
## S33 - Scenario Aggiunta fumetto al catalogo (Gestore Catalogo)

Francesca inizia con l'aggiunta di un nuovo fumetto, individua un pulsante verde con la scritta "Aggiungi fumetto". Cliccando su di esso, viene indirizzata a un modulo dove può inserire tutte le informazioni necessarie: titolo, genere, prezzo e una breve descrizione. Dopo aver completato i campi, clicca su "Salva" e riceve una conferma che il nuovo fumetto è stato aggiunto al catalogo.

### Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Aggiunta di un fumetto al catalogo</b>
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Gestore Catalogo
<b>ENTRY CONDITION</b>	L'attore deve trovarsi nella pagina dedicata alla gestione del catalogo
<b>FLOW EVENT</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'attore preme sul pulsante "aggiungi fumetto"</li><li>2. Il sistema carica il form dedicato all'inserimento di nuovo fumetto</li><li>3. L'attore riempie i campi con tutte le informazioni del fumetto</li><li>4. L'attore clicca sul pulsante "Aggiungi"</li><li>5. Il sistema salva i dati inseriti, chiude il form e da quel momento mostrerà il fumetto a tutti gli attori</li></ol>
<b>EXIT CONDITION</b>	L'attore si trova sulla pagina dedicata alla modifica del catalogo con il nuovo fumetto inserito

### Sequence Diagram



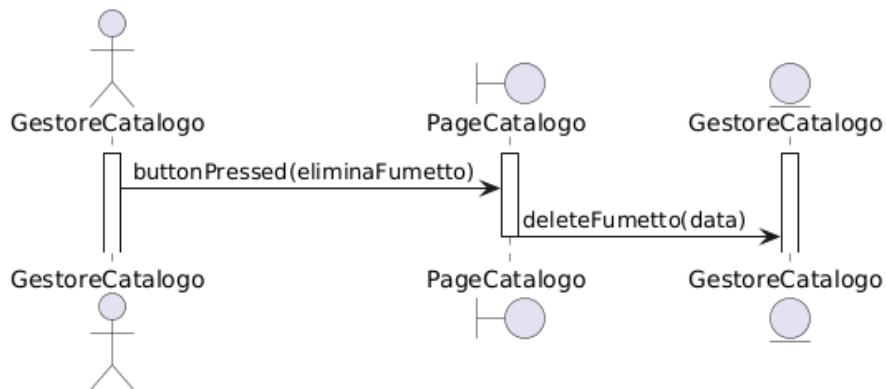
## S34 - Scenario Rimozione fumetto dal catalogo (Gestore Catalogo)

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

### Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Rimozione fumetto dal catalogo</b>
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Gestore Catalogo
<b>ENTRY CONDITION</b>	L'attore deve trovarsi nella pagina dedicata alla gestione del catalogo
<b>FLOW EVENT</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'attore dalla lista dei fumetti clicca sul pulsante "rimuovi fumetto" presente per ogni fumetto</li><li>2. Il sistema elimina i dati del fumetto selezionato</li></ol>
<b>EXIT CONDITION</b>	L'attore si trova sulla pagina dedicata alla visualizzazione del catalogo con il fumetto eliminato

### Sequence Diagram



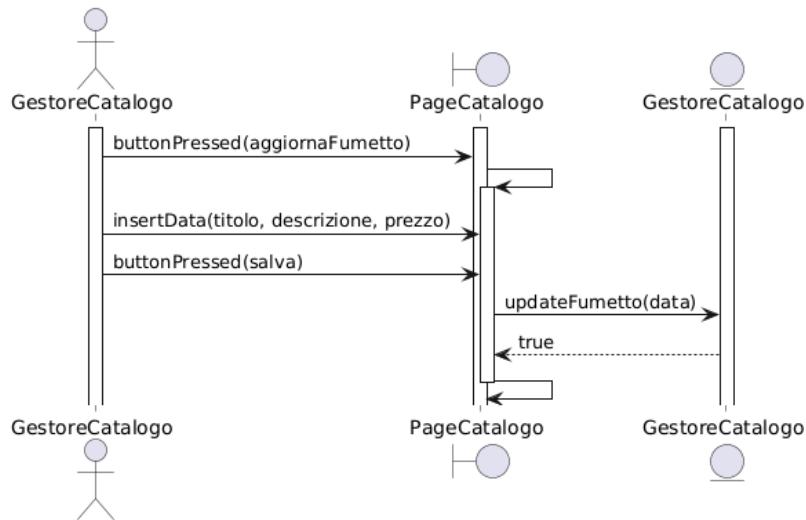
## S35 - Scenario Modifica fumetto del catalogo

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

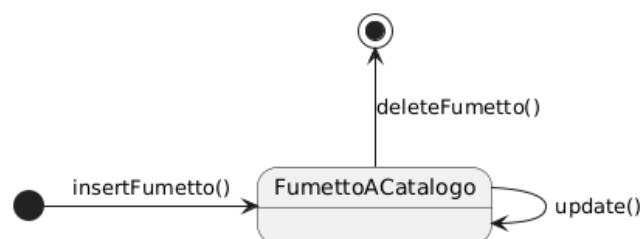
## Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Modifica fumetto del catalogo</b>
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Gestore Catalogo
<b>ENTRY CONDITION</b>	L'attore deve trovarsi nella pagina dedicata alla 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 al form dedicato per la modifica del fumetto scelto</li> <li>3. L'attore modifica le informazioni del fumetto</li> <li>4. L'attore clicca sul pulsante "Salva"</li> <li>5. Il sistema salva le informazioni aggiornate</li> <li>6. Il sistema chiude il form</li> </ol>
<b>EXIT CONDITION</b>	L'attore si ritrova sulla dedicata alla gestione del catalogo con il fumetto aggiornato

## Sequence Diagram



## Statechart diagram



## S36 - Scenario Aggiunta fumetto scaffale

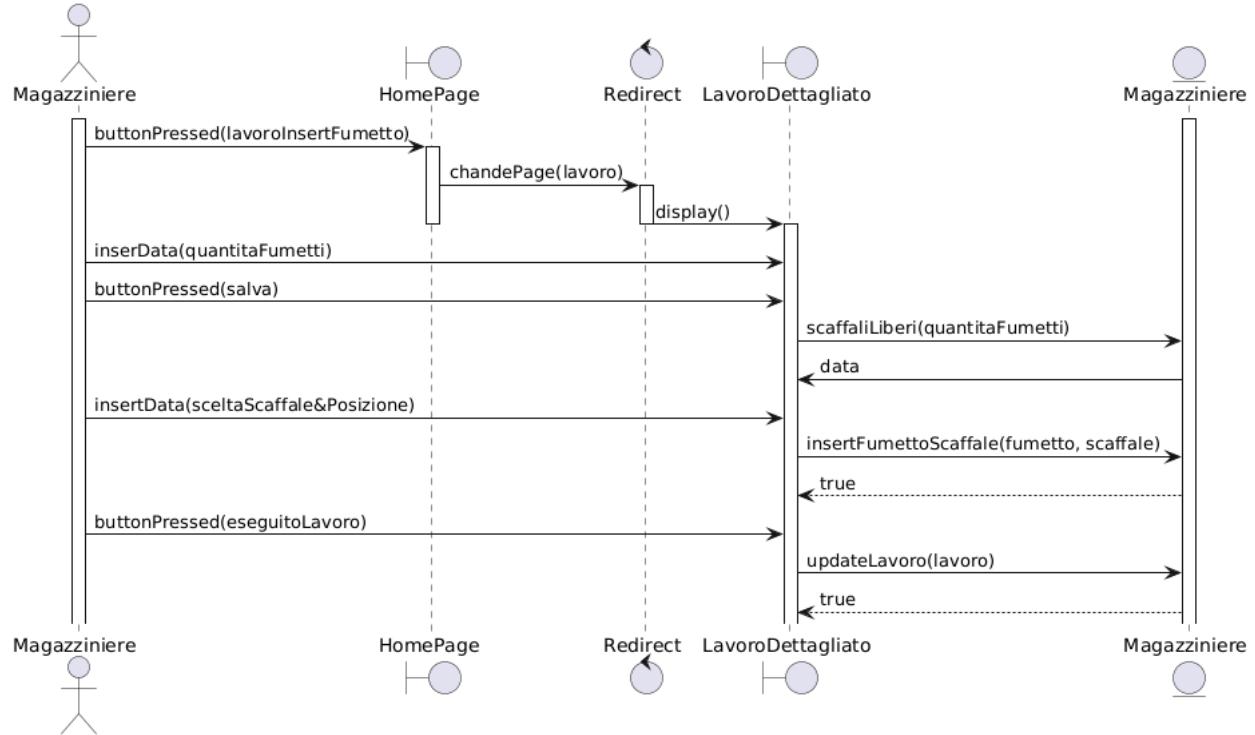
Una volta che Francesca ha aggiunto un nuovo prodotto al catalogo (Scenario S33), completo di tutte le informazioni, il sistema aggiorna automaticamente la pagina riservata ai dipendenti del magazzino. Dopo che l'addetto del settore catalogo ha inserito il nuovo fumetto, Martina accede alla pagina dedicata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

- Inizia Mansione: Cliccando su questo pulsante, Martina conferma di voler prendere in carico l'attività di sistemazione del nuovo fumetto.
- Inserisci Dettagli: Questo pulsante le consente di vedere le specifiche del prodotto, come descrizione, quantità e requisiti di stoccaggio.
- Segna come Completata: Una volta finito, potrà utilizzare questo pulsante per registrare l'avvenuta sistemazione. Martina inizia selezionando "Inizia Mansione". Nella pagina che si apre, seleziona la quantità di fumetti da posizionare, di conseguenza vede che il sistema gli mostra tutti gli scaffali con spazio sufficiente per ospitare le copie del fumetto. Martina seleziona una posizione tra quelle disponibili e una volta confermata la posizione, il sistema aggiorna le informazioni relative alla sua ubicazione, inclusa la quantità di copie inserite da Martina.

### Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Aggiunta di un fumetto allo scaffale</b>
<b>PARTICIPANTS 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><li>2. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina mostrandogli i dettagli del lavoro da svolgere</li><li>3. L'attore aggiunge la quantità di fumetti disponibile</li><li>4. Il sistema mostra a schermo gli scaffali liberi con spazio sufficiente per ospitare i fumetti</li><li>5. L'attore seleziona lo scaffale libero che preferisce ed esegue il lavoro manuale</li><li>6. Una volta finito clicca il pulsante "eseguito"</li><li>7. Il sistema aggiorna le informazioni</li></ol>
<b>EXIT CONDITION</b>	Il magazziniere si trova sulla pagina gestione mansione eseguita

## Sequence Diagram



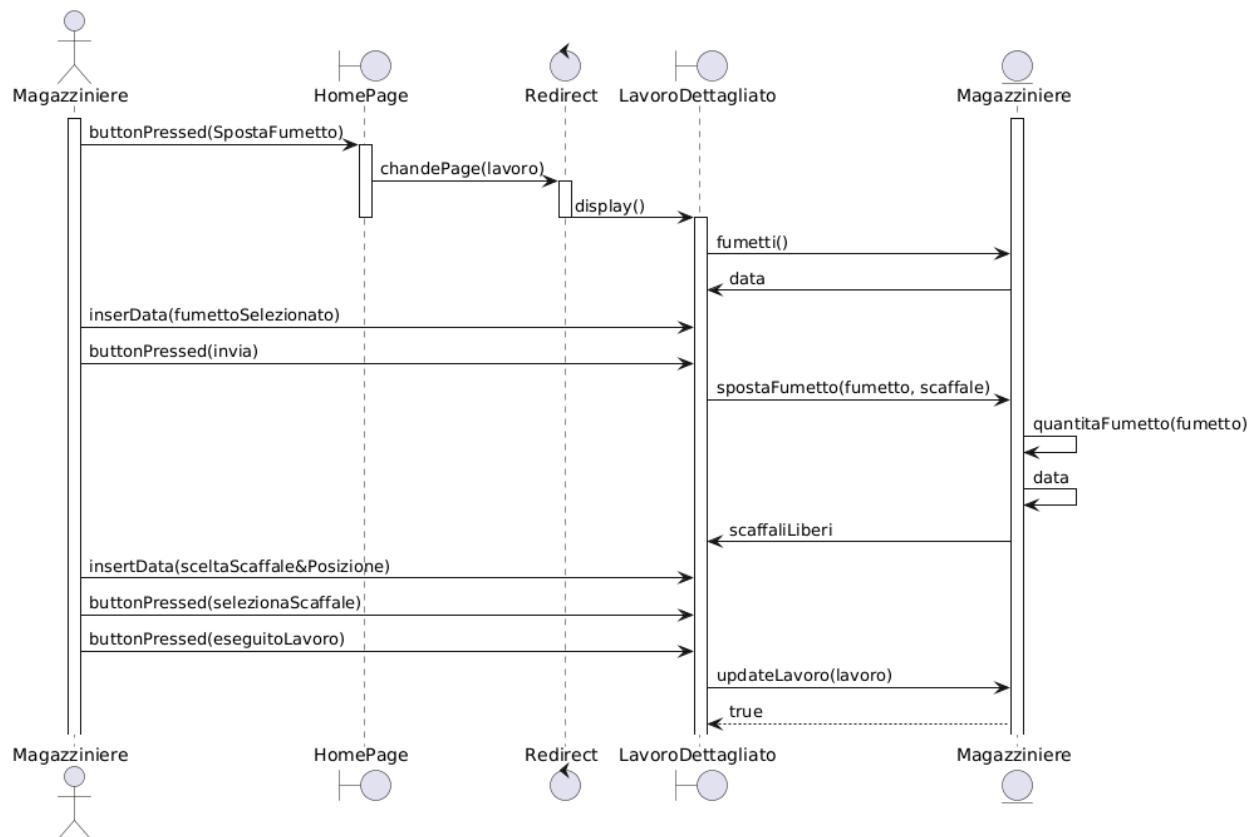
### S37 - Scenario Modifica posizione sullo scaffale

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

### Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Modifica posizione di un fumetto allo scaffale</b>
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Magazziniere

<b>NOME USE CASE</b>	Modifica posizione di un fumetto allo scaffale
<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 pagina della gestione mansioni dedicate alla gestione del magazzino, clicca il pulsante "Sposta Fumetto"</li> <li>2. Il sistema reindirizza l'attore alla pagina dedicata allo spostamento dei fumetti, mostrandogli la lista di fumetti di quel magazzino</li> <li>3. L'attore seleziona il fumetto che desidera spostare e preme invia</li> <li>4. Il sistema in base alla scelta effettuata verifica la quantità a catalogo e in base a quest'ultima seleziona tutti gli scaffali liberi che hanno uno spazio di almeno uguale alla quantità dei fumetti</li> <li>5. L'attore seleziona lo spazio desiderato e clicca il pulsante "seleziona scaffale" Procede manualmente a spostare i fumetti ed una volta finito preme il pulsante "lavoro eseguito"</li> </ol>
<b>EXIT CONDITION</b>	Il magazziniere si trova sulla pagina gestione mansione eseguita



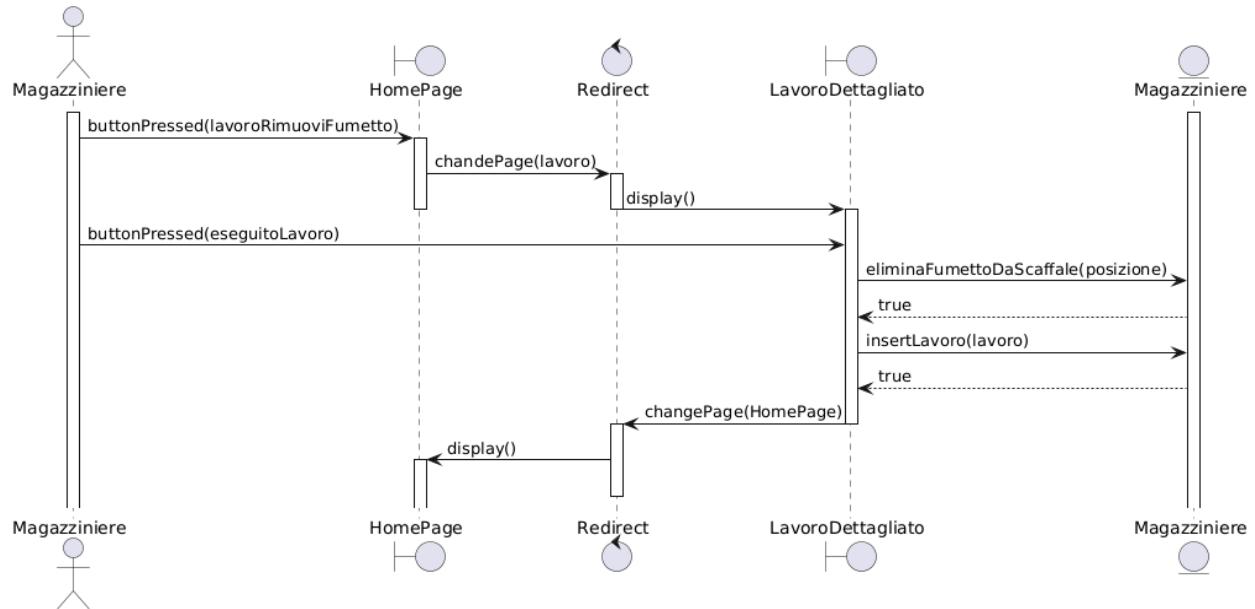
## S38 - Scenario Rimozione fumetto dallo scaffale

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

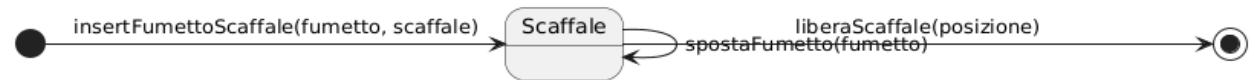
### Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Rimuovi fumetto dallo scaffale</b>
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Magazziniere
<b>ENTRY CONDITION</b>	Verificarsi dello scenario S34
<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 verifica fisicamente che quella posizione dello scaffale sia libera quindi l'attore torna sulla pagina per poter premere il pulsante "lavoro eseguito" Il sistema libera lo spazio dello scaffale rendendolo disponibile per altri fumetti</li></ol>
<b>EXIT CONDITION</b>	Lo scaffale ha un nuovo spazio libero e l'attore si trova sulla pagina visualizza lavoro dettagliato

## Sequence Diagram



## Statechart Diagram



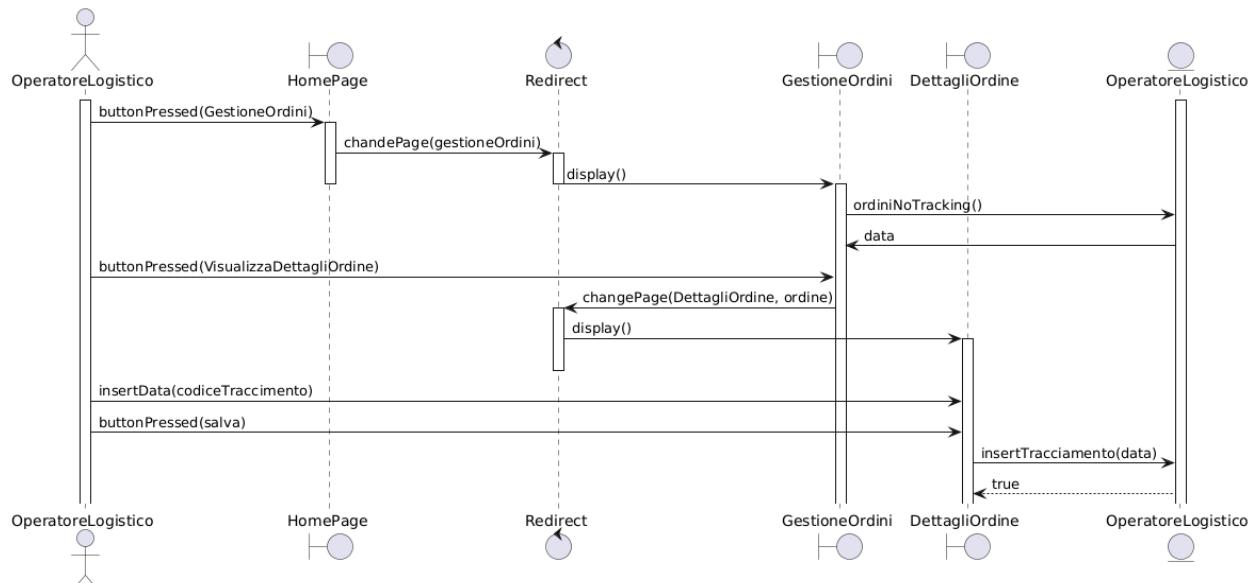
## S39 - Scenario Aggiunta codice di tracciamento della spedizione (Operatore Logistico)

Elena, membro del reparto Logistica di BirdComics, inizia la giornata accedendo al sistema di gestione degli ordini. Oggi è incaricata di aggiornare gli ordini in fase di spedizione con i codici di tracciamento, per garantire che i clienti possano monitorare le proprie consegne. Elena accede alla sezione “Gestione Ordini” del sistema, dove visualizza un elenco di ordini in attesa di spedizione. Ogni ordine è accompagnato da dettagli come numero dell’ordine, nome del cliente, indirizzo di spedizione e stato dell’ordine. Per aggiungere un codice di tracciamento, Elena seleziona un ordine cliccando su “Visualizza Dettagli” accanto al numero dell’ordine. Nella pagina dei dettagli, trova un campo dedicato “Codice di tracciamento”, dove inserisce il numero di tracciamento fornito dal corriere. Dopo aver copiato e incollato il codice di tracciamento, clicca su “Aggiorna Ordine”. Il sistema elabora la richiesta e conferma che il codice di tracciamento è stato aggiunto correttamente. Una volta aggiornato il codice di tracciamento per l’ordine, Elena ripete la stessa procedura per gli altri ordini in sospeso. Completata l’operazione per tutti gli ordini, Elena è soddisfatta di aver garantito un servizio tempestivo, migliorando la comunicazione con i clienti e permettendo loro di seguire le spedizioni in tempo reale.

## Caso d'uso

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

## Sequence Diagram



## Statechart Diagram



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

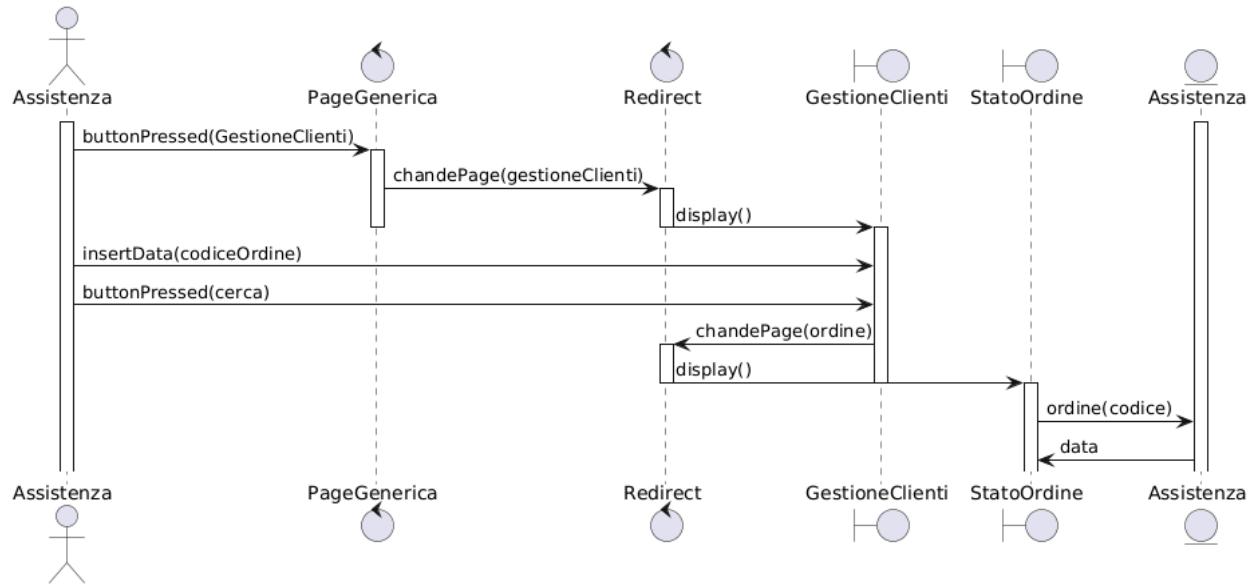
Sofia, operatrice del servizio di assistenza clienti di BirdComics, risponde a una chiamata da un cliente che desidera informazioni su un ordine effettuato. Dopo aver salutato il cliente e verificato la sua identità, Sofia inizia a prendere nota dei dettagli della richiesta. Il cliente chiede informazioni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

### **Visualizza Ordine**

#### **Caso d'uso**

<b>NOME USE CASE</b>	<b>Inserimento codice ordine</b>
<b>PARTECIPANTI ACTORS</b>	Assistenza
<b>ENTRY CONDITION</b>	L'attore può trovarsi su qualsiasi pagina del sito BirdComics
<b>FLOW EVENT</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'attore da qualsiasi pagina del sito BirdComics preme sul pulsante "Gestione Clienti"</li><li>2. Il sistema carica la pagina richiesta mostrando una casella dove potrà inserire il codice dell'ordine</li><li>3. L'attore inserisce il codice fornito dal cliente e clicca invio</li><li>4. Il sistema carica le informazioni riguardanti quell'ordine specifico,</li><li>5. Il sistema reindirizza l'attore sulla pagina apposita per mostrargli le informazioni richieste.</li></ol>
<b>EXIT CONDITION</b>	L'attore si ritrova sulla pagina con la visualizzazione delle informazioni dell'ordine richiesto

## Sequence Diagram

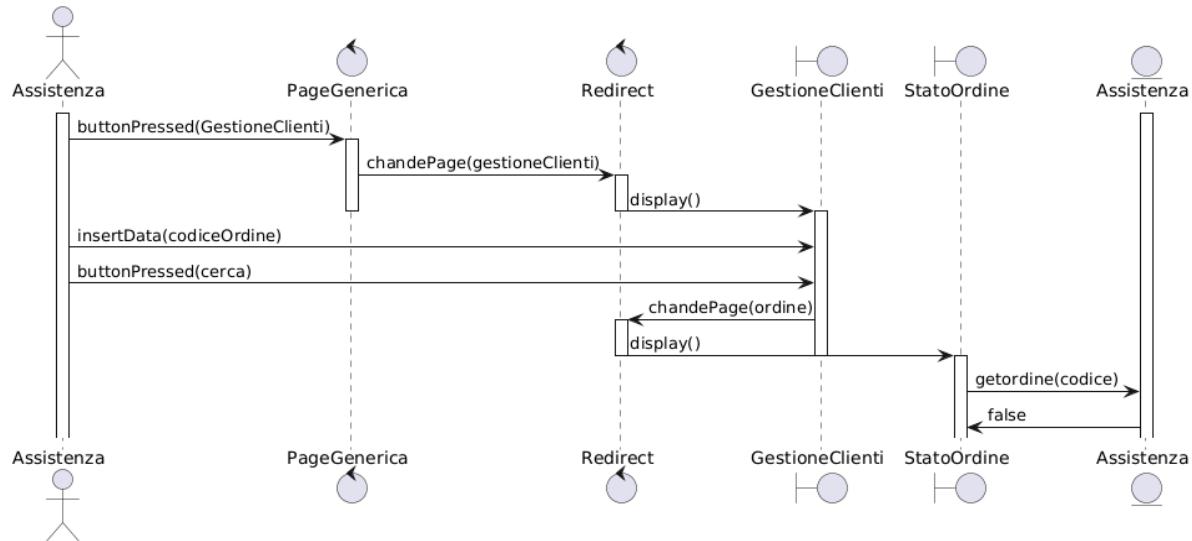


## Codice ordine sbagliato

### Caso d'uso

NOME USE CASE	Codice ordine sbagliato
PARTICIPANTS ACTORS	Assistenza
ENTRY CONDITION	L'attore inserisce un codice d'ordine che non compare nel sistema
FLOW EVENT	<ol style="list-style-type: none"> <li>L'attore da qualsiasi pagina del sito BirdComics preme sul pulsante "Gestione Clienti"</li> <li>Il sistema carica la pagina richiesta mostrando una casella dove potrà inserire il codice dell'ordine</li> <li>L'attore inserisce il codice fornito dal cliente e clicca invio</li> <li>il sistema carica un messaggio di errore specificando che non esistono ordini con quel ID</li> </ol>
EXIT CONDITION	L'attore vede la schermata di errore

## Sequence Diagram

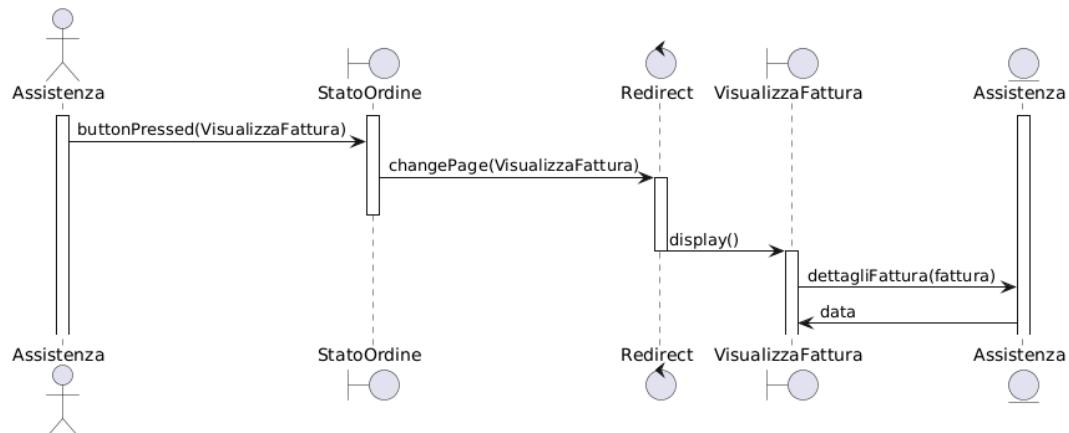


## Visualizza Fattura

### Caso d'uso

<b>NOME USE CASE</b>	Visualizza fattura
<b>PARTICIPANTS ACTORS</b>	Assistenza
<b>ENTRY CONDITION</b>	L'attore si trova sulla pagina "Visualizza Ordini" con un ordine caricato
<b>FLOW EVENT</b>	<ul 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> </ul>
<b>EXIT CONDITION</b>	L'attore si trova sulla pagina che mostra l'ordine richiesto

## Sequence Diagram



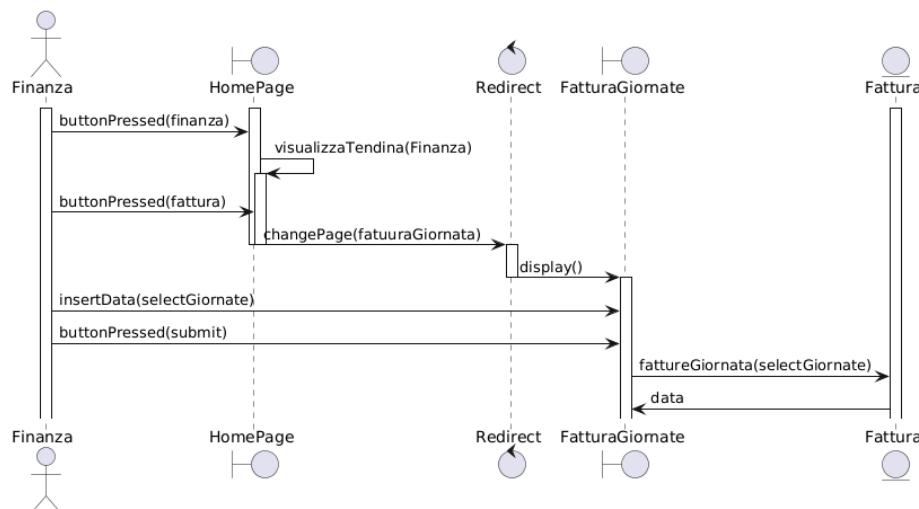
## S41 - Scenario Visualizzazione di tutti gli ordini avvenuti in un intervallo di giorni (Finanza)

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

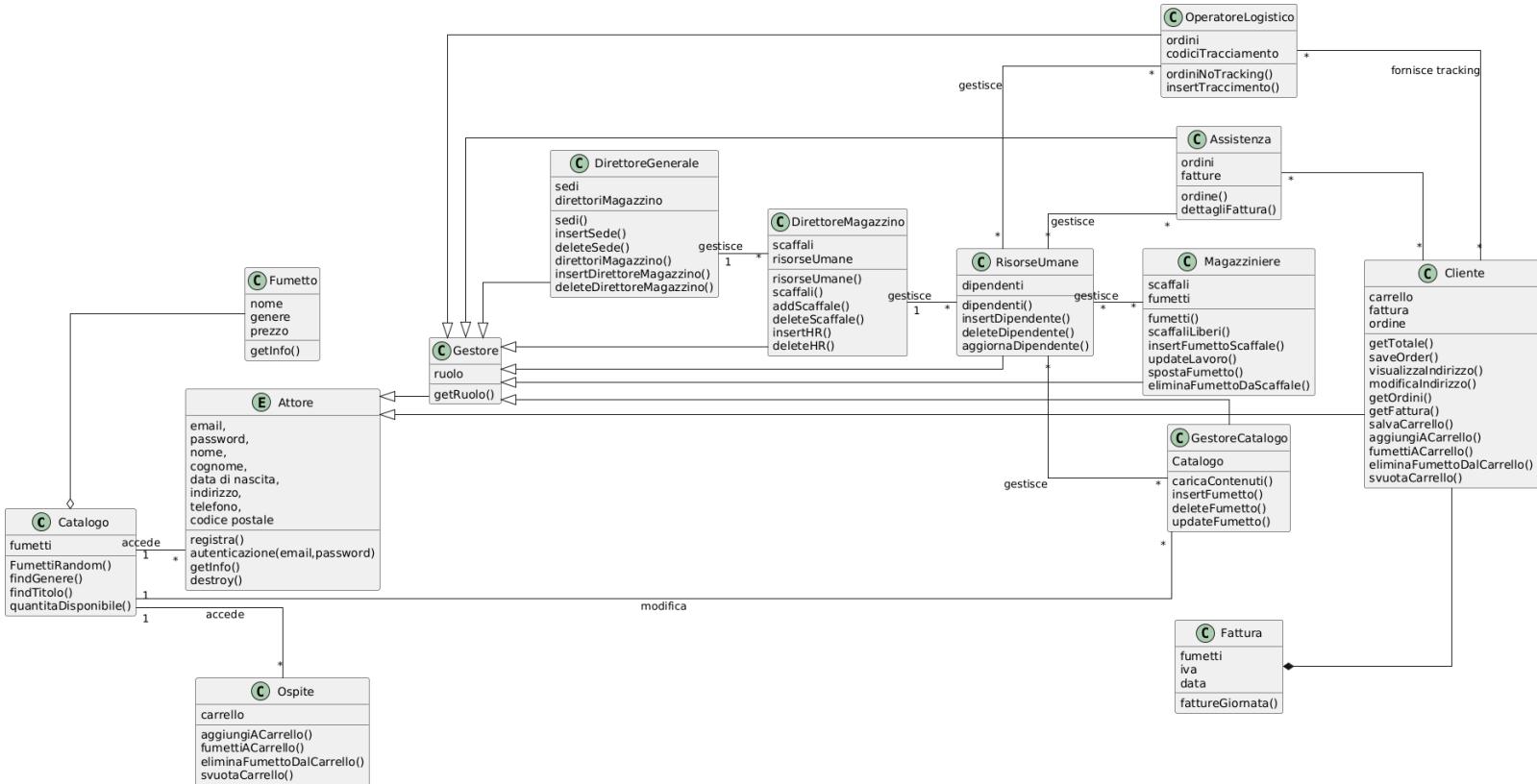
### Caso d'uso

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

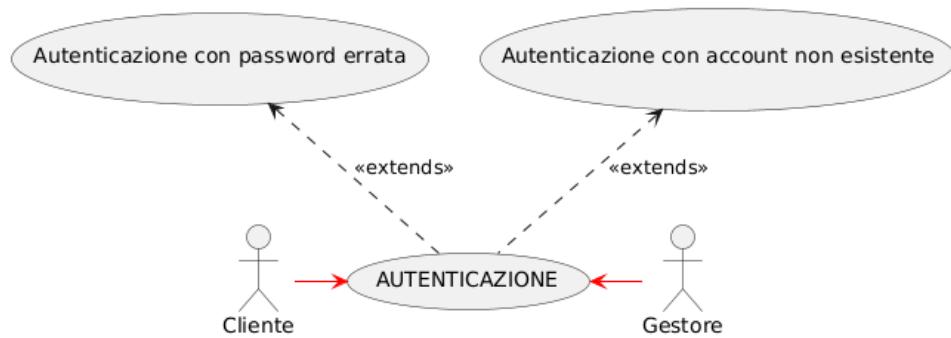
### Sequence diagram

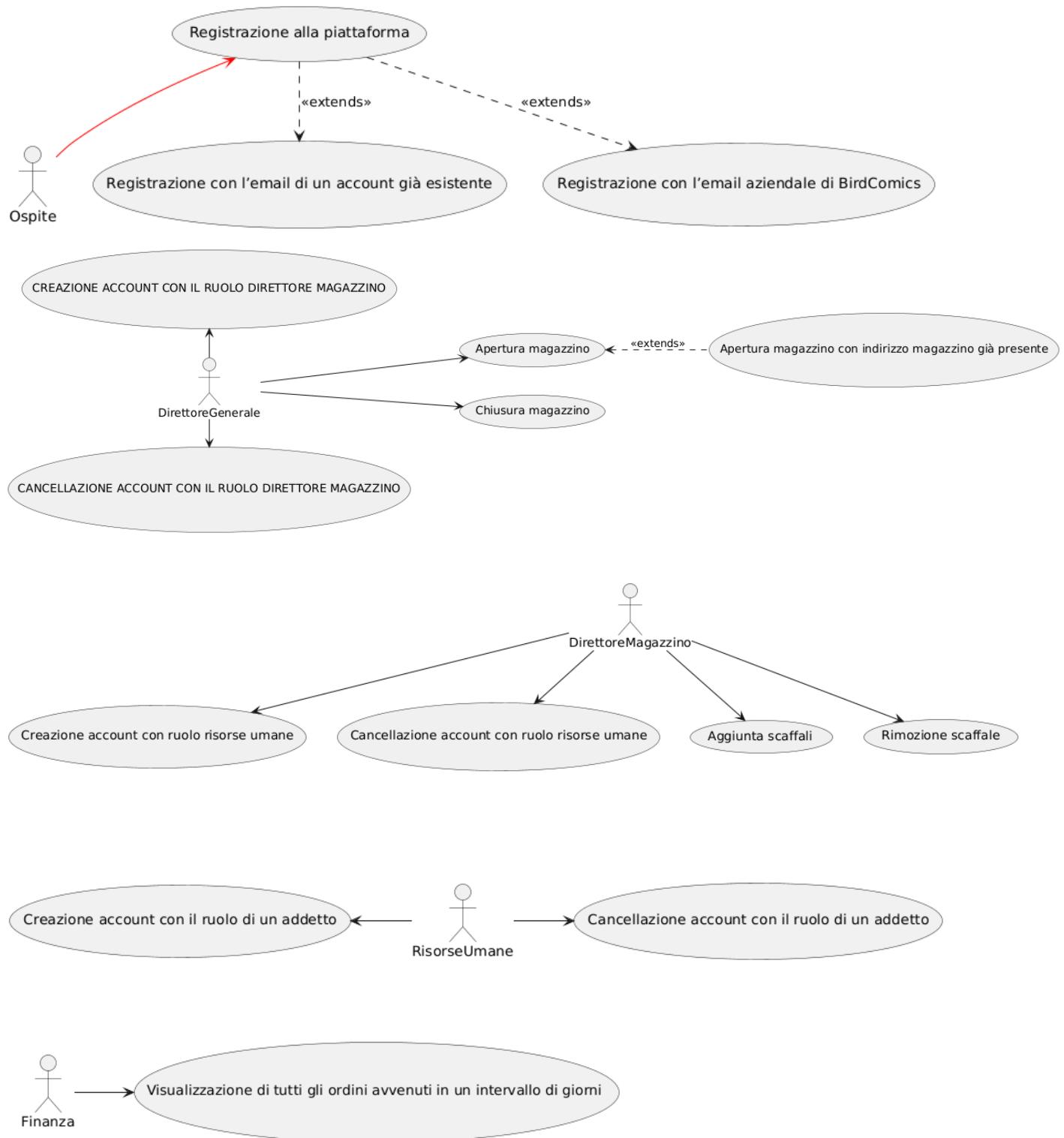


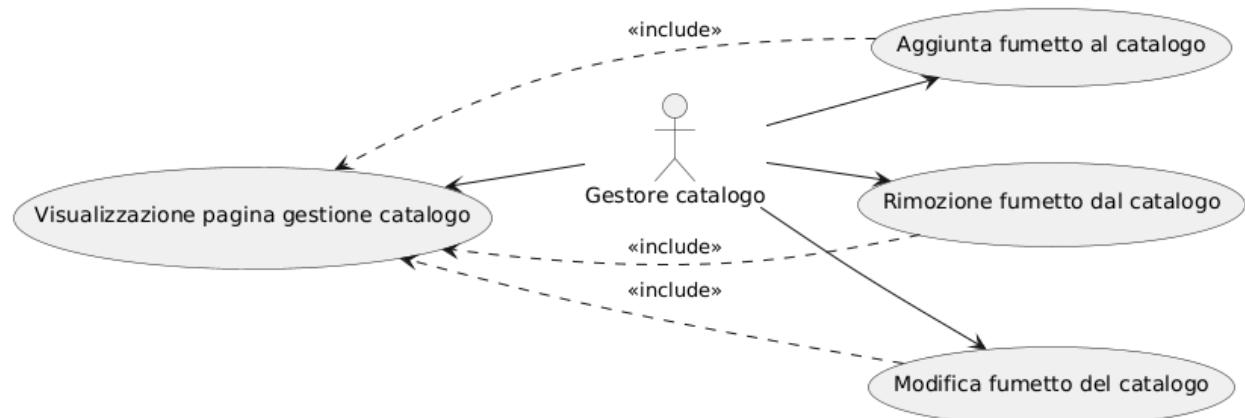
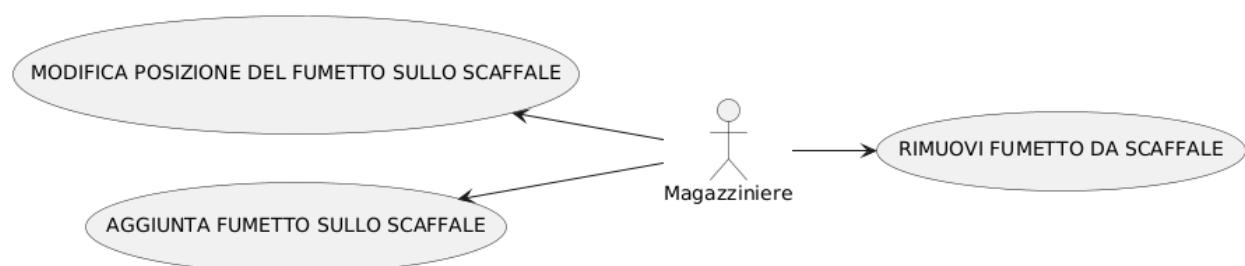
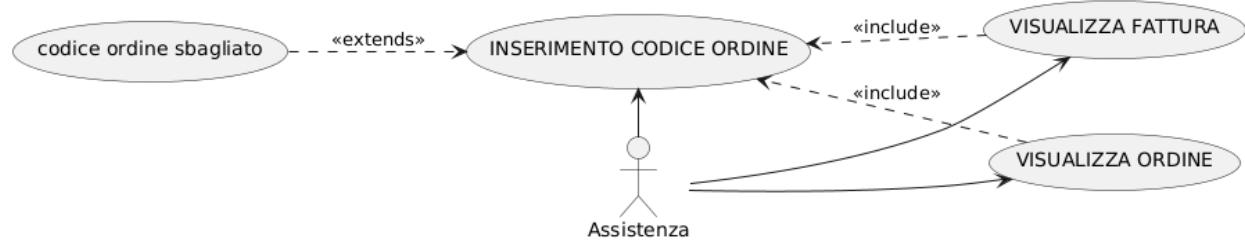
# Class Diagram

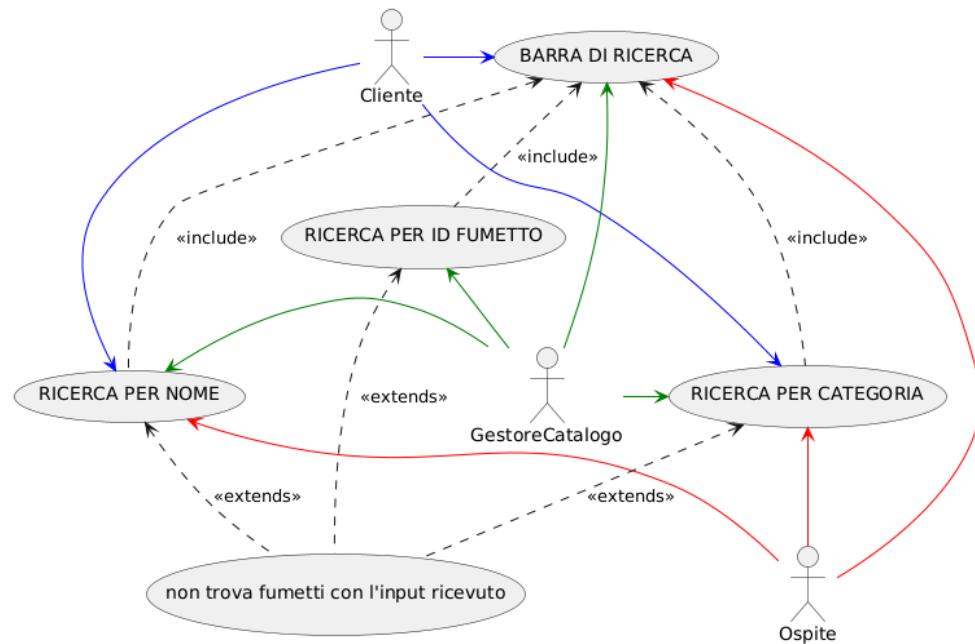
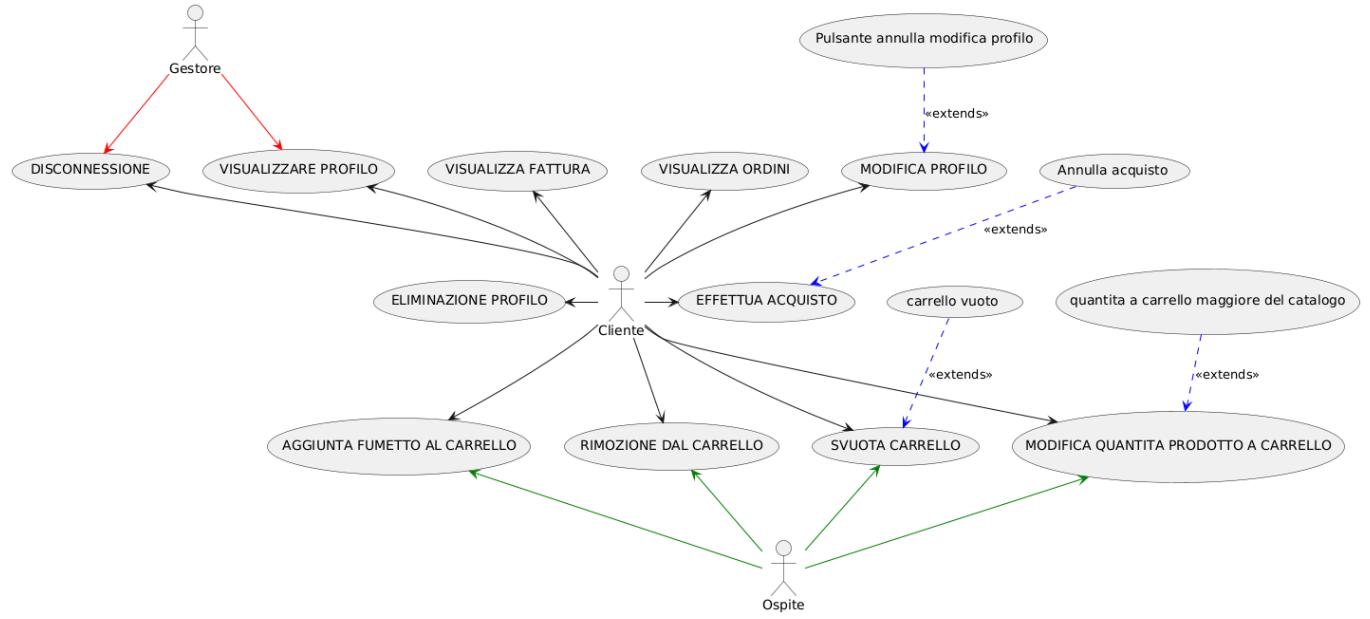


# Diagrammi dei casi d'uso









# MOCKUP

## 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 usato...

**Euro 4.94**

Add to Cart 1

**Dragon Ball. Evergreen edition (Vol. 1)**  
In un piccolo paese di montagna a migliaia di chilometri dalla civiltà vive un bambino di nome Goku,...

**Euro 5.22**

Add to Cart 1

**Naruto. Il mito (Vol. 1)**  
Dal settimanale "Shonen Jump" (Shueisha) ecco "Naruto", incentrato sulle avventure di un ragazzino, ...

**Euro 4.94**

Add to Cart 1

**One-Punch Man. Un pugno (Vol. 1)**  
L'attesa è finalmente finita: approda in Italia la serie cult realizzata da One e Yusuke Murata! Un ...

**Euro 5.46**

Add to Cart 1

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

**Euro 13.4**

Add to Cart 1

**Berserk deluxe (Vol. 1)**  
L'edizione definitiva in dodici lussuosi volumi con copertina in simil-pelle del capolavoro di ...

**Euro 47.5**

Add to Cart 1

## 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...

## M03 - Ricerca fumetto

BirdComics

Home

Generi ▾

Login

Registrati

Assassination



**Assassination Classroom, Tome 1**

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

**Euro 4.98**

Add to Cart 1

## M04 - Pagina registrazione

BirdComics

Home

Generi ▾

Login

Registrati

Cerca libri...



### Registration Form

Nome e Cognome

Email

Address

Mobile

Pin Code

Password

Confirm Password

Reset

Register

## M05 - Pagina login

BirdComics

Home Generi ▾ Login Registrati

Cerca libri... 

### Login Page

Email

Password

## 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"/> <input type="button" value="Aggiorna"/>	14.15

Totale da pagare **14.15**

## M07 - Pagina ordini cliente

BirdComics

Home Generi ▾ Carrello Ordini Profilo Logout

Cerca libri... 

### Order Details

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

## M08 - Pagina profilo cliente

BirdComics

Home

Generi ▾

Carrello

Ordini

Profilo

Logout

Cerca libri...



Hello Guest User

Full Name Guest User

Email guest@gmail.com

Phone 9876543234

Address K.P Road, Gaya

PinCode 879767

Il mio profilo

## M09 - Pagina modifica fumetto

BirdComics

Gestione libri ▾

Gestione Ordini

Logout



### Product Update Form

Product Name

My Hero Academia (Vol. 1)

Product Type

Azione

Product Description

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

Unit Price

4.94

Stock Quantity

196

Cancel

Update Product

## M10 - Pagina aggiunta fumetto

BirdComics

Gestione libri ▾

Gestione Ordini

Logout

### Product Addition Form

Product Name

Enter Product Name

Product Type

Avventura

Product Description

(Empty text area)

Unit Price

Enter Unit Price

Stock Quantity

Enter Stock Quantity

Product Image

Choose File No file chosen

Cancel

Add Product

# M11 - Pagina gestione catalogo

BirdComics

Gestione libri ▾

Gestione Ordini

Logout

## Gestione libri

Cerca un libro...

Submit

Image	ProductId	Name	Type	Price	Sold Qty	Stock Qty	Actions	
	P20240623042908	My Hero Academia (Vol. 1)..	AZIONE	4.94	4	196	<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>

## PERCORSI NAVIGAZIONE

BirdComics

Home

Generi ▾

Login

Registrati

Cerca libri...



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

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

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

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

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

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

BirdComics

Home

Generi ▾

Login

Registrati

Cerca libri...



### Login Page

Email

guest@gmail.com

Password

.....

Login

BirdComics

Home

Generi ▾

Carrello

Ordini

Profilo

Logout

Cerca libri...



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

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

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

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

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

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

**BirdComics**

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

My Hero Academia (Vol. 1) a maggior parte degli esseri umani possiede un potere denominato Quirk. Non necessariamente viene us... <b>Euro 4.94</b> <input type="button" value="Add to Cart"/> 1 <input type="text" value="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,... <b>Euro 5.22</b> <input type="button" value="Add to Cart"/> 1 <input type="text" value="1"/>	Naruto. Il mito (Vol. 1) Dal settimanale Shonen Jump (Shueisha) ecco Naruto, incentrato sulle avventure di un ragazzino, ... <b>Euro 4.94</b> <input type="button" value="Add to Cart"/> 1 <input type="text" value="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 ... <b>Euro 5.46</b> <input type="button" value="Add to Cart"/> 1 <input type="text" value="1"/>	Tomie Tomie è una donna capace di sedurre e corrompere la mente degli uomini, trascinandoli in una spirale... <b>Euro 13.4</b> <input type="button" value="Add to Cart"/> 1 <input type="text" value="1"/>	Berserk deluxe (Vol. 1) L'edizione definitiva in dodici lussuosi volumi con copertina in simil-pelle del capolavoro di ... <b>Euro 47.5</b> <input type="button" value="Add to Cart"/> 1 <input type="text" value="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

## Login Page

Email

admin@gmail.com

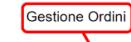
Password

.....

 Login

## 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	 
	P20240623043756	Dragon Ball. Evergreen ed..	AVVENTURA	5.22	3	120	 
	P20240623043957	Naruto. Il mito (Vol. 1)..	AVVENTURA	4.94	0	111	 
	P20240623044115	One-Punch Man. Un pugno (..	AZIONE	5.46	0	13	 
	P20240623044216	Tomie..	HORROR	13.4	1	34	 
	P20240623044535	Berserk deluxe (Vol. 1)..	FANTASY	47.5	0	44	 
	P20240623050532	Stone Ocean. Le bizzarre ..	AVVENTURA	7.5	0	56	 
	P20240623050732	Death note (Vol. 1)..	THRILLER	10.8	0	89	 

## BirdComics

Gestione libri ▾

Gestione Ordini

Logout

## 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	

**BirdComics**

Gestione libri ▾    Gestione Ordini    Logout

**Gestione libri**

Elenco libri  
Aggiungi libro

Cerca un libro...    Submit

**BirdComics**

Gestione libri ▾    Gestione Ordini    Logout

**Gestione libri**

Cerca un libro...    Submit

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

**BirdComics**

Gestione libri ▾    Gestione Ordini    Logout

**Product Addition Form**

**Product Name**

**Product Type**

**Product Description**

**Unit Price**

**Stock Quantity**

**Product Image**  
 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	
<p>a maggior parte degli esseri umani possiede un potere denominato Quirk. Non necessariamente viene usato a vantaggio della giustizia... Ma per fortuna,</p>	
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>