

Documento Analisi Requisiti

SOMMARIO

INDICE	PG
1.0 Introduzione	4 – 7
1.1 Obbiettivi del sistema	4
1.2 Obbiettivi e criteri del successo del sistema	4
1.3 Acronimi	5 – 6
1.4 Riferimenti	6
1.5 Organizzazione del contenuto	7
2.0 Sistema attuale	7
3.0 Sistema proposto	8 – 65
3.1 Sintesi della sezione	8
3.2 Activity diagram	9
3.3 Requisiti funzionali	10 – 12
3.4 Requisiti non funzionali	13 – 15
Usabilità	13
Affidabilità	13
Manutenibilità	14
Performance	14
Implementazione	14 – 15
Packaging	15
Legali	15
3.5 Modelli del sistema	16 – 32
3.5.1 Scenari	16
3.5.2 Modello dei casi d'uso	17 – 27
UC_USER_01 – Registrazione	17 – 18
UC_USER_02 – Login	18 – 19
UC_USER_03 – Logout	19
UC_USER_04 – Visualizza profilo utente	20
UC_USER_05_Modifica password account	20-21
UC_USER_06 – Cancella account	21
UC_SEARCH_01 – Ricerca	22
UC_SEARCH_02 – Aggiungi prodotto alla lista preferiti	22 – 23

UC_SEARCH_03 – Visualizza lista preferiti	23
UC_SEARCH_04 – Elimina prodotto dalla lista preferiti	23
UC_SEARCH_05 – Svuota lista preferiti	24
UC_SHOP_01 – Visualizza inserzioni pubblicate	24
UC_SHOP_02 – Inserisci inserzione	24-25
UC_SHOP_03 – Elimina inserzione	25
UC_CHAT_01 – Visualizza chat	26
UC_CHAT_02 – Visualizza messaggi di una chat	26
UC_CHAT_03 – Invia messaggio	26 – 27
UC_ADMIN_01 – Gestore elimina inserzioni altro utente	27
UC_ADMIN_02 – Banna utente dal sistema	27
3.5.3 Diagramma dei casi d'uso	28 – 30
UCD_USER	28
UCD_SEARCH	29
UCD_SHOP	29
UCD_CHAT	30
UCD_GESTORE	30
3.5.4 State chart diagrams	31 – 32
SCD_USER	31
SCD_ACCOUNT	32
3.6 INTERFACCIA UTENTE	33 – 45
3.6.1 Percorso navigazionale	33 – 35
NP_01 – VISITATORE	33
NP_02 – INSERZIONISTA	34
NP_03 – GESTORE	35
3.6.2 MOCK-UPS	36 – 45
MU_USER_01 – HOME	36
MU_USER_02 – LOGIN	37
MU_USER_03 – REGISTRAZIONE	38
MU_USER_04 – MIO PROFILO	39
MU_SEARCH_01 – RICERCA	40
MU_CHAT_01 – CHAT	41
MU_CHAT_02 – MESSAGGI	42
MU_SHOP_01 – MIO NEGOZIO	43
MU_SHOP_02 – PUBBLICA INSERZIONE	44
MU_GESTORE_01 – AREA GESTIONE	45
3.7 Modello ad oggetti	46
3.8 Modello dinamico	47 – 65
3.8.1 Sequence diagrams	47 – 65
SD_USER_01 – REGISTRAZIONE	47
SD_USER_02 – LOGIN	48
SD_USER_03 – LOGOUT	49
SD – USER_04 – VISUALIZZA PROFILO UTENTE	50
SD_ USER_05 – MODIFICA PASSWORD ACCOUNT	51
SD_USER_06 – CANCELLA ACCOUNT	52

SD_SEARCH_01 – RICERCA	53
SD_SEARCH_02 – AGGIUNGI PRODOTTO A LISTA PREFERITI	54
SD_SEARCH_03 – VISUALIZZA LISTA PREFERITI	55
SD_SEARCH_04 – ELIMINA PRODOTTO DA LISTA PREFERITI	56
SD_SEARCH_05 – SVUOTARE LISTA PREFERITI	57
SD_SHOP_01 – VISUALIZZA INSERZIONI PUBBLICATE	58
SD_SHOP_02 – PUBBLICA INSERZIONE	59
SD_SHOP_03 – CANCELLA INSERZIONE	60
SD_CHAT_01 – VISUALIZZA CHAT	61
SD_CHAT_02 – VISUALIZZA MESSAGGI DI UNA CHAT	62
SD_CHAT_03 – INVIA MESSAGGI	63
SD_ADMIN_01 – CANCELLA INSERZIONI ALTRO UTENTE	64
SD_ADMIN_02 – BANNA UTENTE	65

1.0 Introduzione

1.1 Obiettivo del sistema

DiscoverEasy nasce da una necessità pratica: facilitare la compravendita.

Il sistema è rivolto a due tipi di categorie: **inserzionisti**, che avranno la possibilità di pubblicare annunci riguardanti i loro prodotti, e **visitatori**, che avranno accesso agli annunci e, navigando tra quest'ultimi, potranno trovare i prodotti più utili alle loro esigenze. Inoltre, ogni visitatore potrà mettersi in contatto con un inserzionista per dubbi riguardanti il prodotto attraverso un sistema di chat integrato, dopo un'opportuna registrazione al sistema.

1.2 Obiettivi e criteri di successo del sistema

Il sistema propone di offrire alle persone la possibilità di trovare dei prodotti di loro interesse comodamente online, attraverso un servizio rapido, semplice e senza dispersioni. Gli inserzionisti avranno la possibilità di gestire i propri annunci, per poi probabilmente organizzare un appuntamento o una spedizione con il relativo compratore. Gli inserzionisti potranno gestire comodamente i loro annunci, pubblicandoli, eliminandoli e interagendo con i visitatori.

Per permettere il massimo successo del sistema deve essere rispettato il seguente criterio:

- Attraverso l'utilizzo del sistema gli inserzionisti e i visitatori dovranno essere effettivamente facilitati nel processo di compravendita, e non subire ulteriori complicanze o sprechi di tempo;

1.3 Acronimi

- **RAD:** Requirements Analysis Document (Documento di Analisi dei Requisiti).
- **RF:** Requisito Funzionale.
- **RF_AUT:** Requisiti funzionali per la gestione dell'autenticazione.
- **RF_USER:** Requisiti funzionali per la gestione del profilo utente.
- **RF_SEARCH:** Requisiti funzionali per la gestione della ricerca.
- **RF_CHAT:** Requisiti funzionali per la gestione della chat.
- **RF_SHOP:** Requisiti funzionali per la gestione delle inserzioni.
- **RF_ADMIN:** Requisiti funzionali per la gestione del sistema da parte del gestore.
- **RNF:** Requisiti Non Funzionali.
- **RNF_1:** Requisito Non Funzionale di usabilità.
- **RNF_2:** Requisito Non Funzionale di affidabilità.
- **RNF_3:** Requisito Non Funzionale di manutenibilità.
- **RNF_4:** Requisito Non Funzionale di performance.
- **RNF_5:** Requisito Non Funzionale di implementazione.
- **RNF_6:** Requisito Non Funzionale di packaging.
- **RNF_7:** Requisito Non Funzionale di legacy (legali).
- **SC:** Scenario.
- **UC:** Use Case.
- **UC_:** Use cases per la gestione dell'autenticazione.
- **UC_USER:** Use cases per la gestione delle dell'utente.
- **UC_SEARCH:** Use cases per la gestione della ricerca.
- **UC_SHOP:** Use cases per la gestione del negozio.
- **UC_CHAT:** Use cases per la gestione del sistema della chat.
- **UC_ADMIN:** Use cases per la gestione del sistema da parte dell'admin.
- **SCD:** State chart Diagram.
- **NP:** Navigational Path.

- **NP_VISITATORE:** Navigational Path per il visitatore.
- **NP_INSERZIONISTA:** Navigational Path per l'inserzionista.
- **NP_GESTORE:** Navigational Path per il gestore.
- **MU:** Mock-up (User Interface).
- **MU_USER:** Mock-up per la gestione dell'utente.
- **MU_SEARCH:** Mock-up per la gestione della ricerca.
- **MU_SHOP:** Mock-up per la gestione del proprio negozio.
- **MU_CHAT:** Mock-up per la gestione della chat.
- **MU_ADMIN:** Mock-up per la gestione del sistema da parte dell'admin.
- **CD:** Class Diagram
- **SD:** Sequence Diagram
- **SD_USER:** Sequence Diagram per la gestione utente.
- **SD_SEARCH:** Sequence Diagram per la gestione della ricerca.
- **SD_SHOP:** Sequence Diagram per la gestione del proprio negozio.
- **SD_CHAT_04:** Sequence Diagram per la gestione della chat.
- **SD_ADMIN:** Sequence Diagram per la gestione del sistema da parte del gestore.

1.4 Riferimenti

- B. Bruegge, A.H. Dutoit, Object Oriented Software Engineering – Using UML, Patterns and Java, Prentice Hall
- C. Ghezzi, D. Mandrioli, M. Jazayeri, Ingegneria del Software – Fondamenti e Principi, Prentice Hall.
- Sommerville, Software Engineering, Addison Wesley.
- R.S. Pressman Principi di Ingegneria del Software, Mc Graw Hill.
- Jim Arlow, Ila Neustadt, UML e Unified Process, McGraw-Hill.

1.5 Organizzazione del contenuto

La prima sezione del documento si occupa della descrizione generale del sistema, del documento, definendo gli obiettivi, l'ambito del sistema, i vari acronimi e i riferimenti utilizzati nel documento.

Nell'ultima sezione descrive il sistema proposto a partire dai requisiti funzionali e quelli non funzionali, servendosi di modello funzionale e modello dinamico.

Infine, è presente il glossario, allo scopo di garantire al cliente la completa comprensione del documento.

2.0 Sistema attuale

La progettazione software sarà ex novo poiché non è presente alcun sistema attuale. Saranno esaminati altri siti di compravendita simili per apportare migliorie al nostro sistema.

3.0 Sistema proposto

3.1 Sintesi della sezione

Tutti gli artefatti svolti in questo documento sono divisi per categoria:

- **Gestione utente**

La gestione utente comprende la parte funzionale dell'autenticazione degli utenti al sistema (registrazione, login e logout), e la parte relativa alla gestione del profilo utente (visualizzare e cancellare un profilo, modificare password).

- **Gestione ricerca annuncio**

La gestione della ricerca di un annuncio comprende tutte le funzionalità relative alla ricerca di un prodotto all'interno del sistema e tutte le funzionalità relative alla lista preferiti (aggiungere un annuncio alla lista, rimuoverlo, visualizzare la lista o svuotarla).

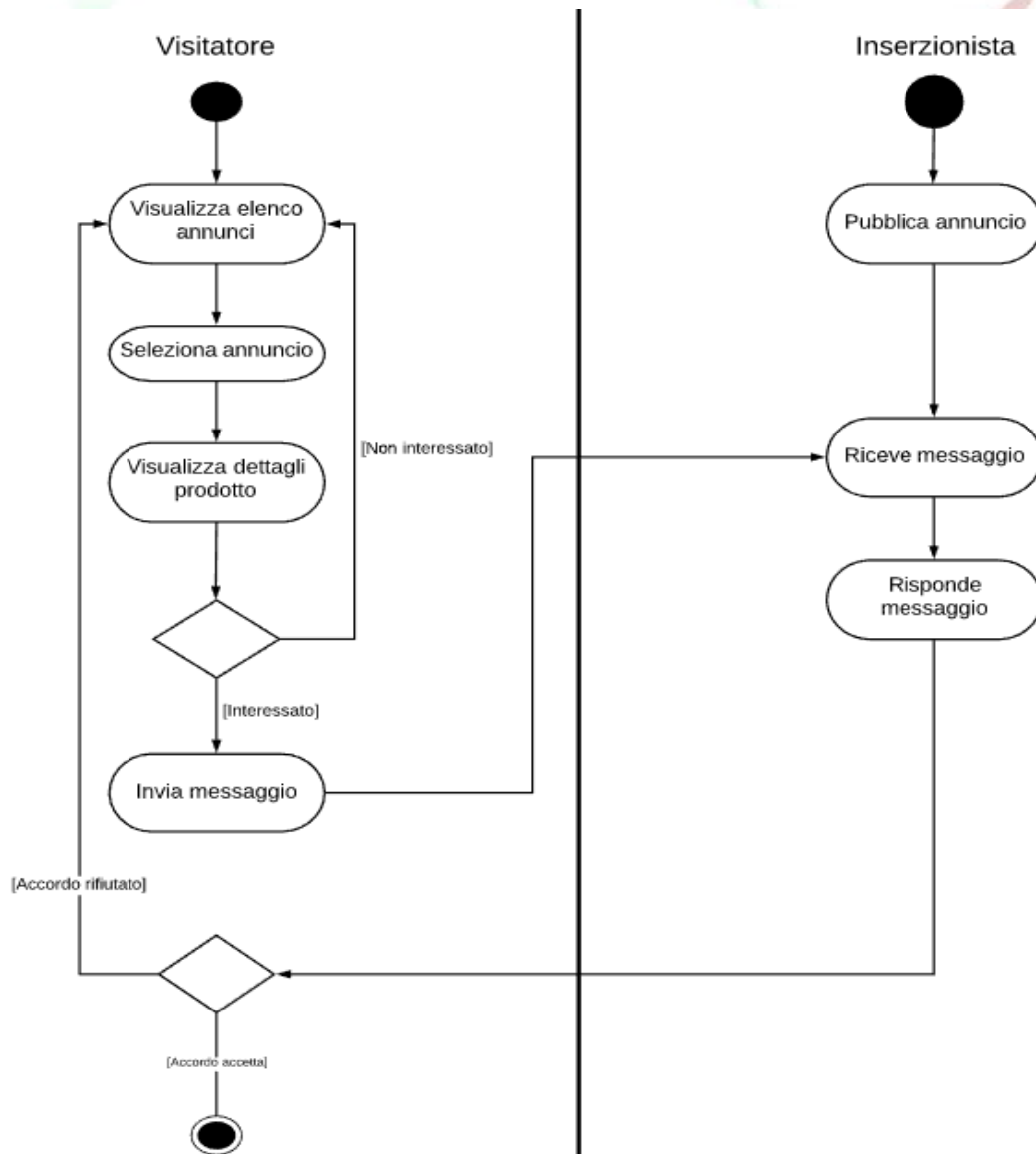
- **Gestione prodotti mio negozio**

La gestione del mio negozio comprende tutte le funzionalità relative all'inserimento di nuovi annunci da parte di un inserzionista, la visualizzazione della lista di annunci in vendita, l'eliminazione di un annuncio.

- **Gestione amministrazione**

La gestione amministrazione comprende tutte le funzionalità relative all'amministrazione del sistema, come eliminare un utente o un suo annuncio ritenuto non idoneo.

3.2 Activity diagram



3.3 Requisiti funzionali

➤ RF_USER

➤ RF_USER_01 – Registrazione

Il sistema deve permettere la registrazione di un utente.

➤ RF_USER_02 – Login

Il sistema deve permettere l'accesso di un utente.

➤ RF_USER_03 – Logout

Il sistema deve permettere all'utente di terminare la propria sessione.

➤ RF_USER_04 – Visualizza profilo utente

Il sistema deve permettere all'utente di visualizzare il proprio profilo utente.

➤ RF_USER_05 – Modifica password account

Il sistema deve permettere all'utente di cambiare la propria password.

➤ RF_USER_06 – Cancella account

Il sistema deve permettere all'utente di cancellare il proprio account.

➤ RF_SEARCH

➤ RF_SEARCH_01 – Ricerca

Il sistema deve permettere di ricercare un prodotto per vari parametri (nome,

categoria, località).

➤ **RF_SEARCH_02 – Aggiungi inserzione a lista preferiti**

Il sistema deve permettere ad un utente di aggiungere un annuncio alla lista preferiti.

➤ **RF_SEARCH_03 – Visualizzare lista preferiti**

Il sistema deve permettere ad un utente di visualizzare la lista preferiti.

➤ **RF_SEARCH_04 – Eliminare inserzione dalla lista preferiti**

Il sistema deve permettere ad un utente eliminare un annuncio dalla lista preferiti.

➤ **RF_SEARCH_05 – Svuotare lista preferiti**

Il sistema deve permettere ad un utente di svuotare la lista preferiti.

➤ **RF_SHOP**

➤ **RF_SHOP_01 – Visualizzare inserzioni pubblicate**

Il sistema deve permettere ad un inserzionista di visionare i propri annunci.

➤ **RF_SHOP_02 – Pubblica inserzione**

Il sistema deve permettere ad un inserzionista di inserire un nuovo annuncio.

➤ **RF_SHOP_03 – Cancellare inserzione**

Il sistema deve permettere ad un inserzionista di eliminare un annuncio inserito.

➤ **RF_CHAT**

➤ **RF_CHAT_01 – Visualizza chat**

Il sistema deve permettere di visualizzare tutte le chat avvenute all'interno di DiscoverEasy

➤ **RF_CHAT_02 – Visualizza messaggi di una chat**

Il sistema deve permettere di visualizzare tutti i messaggi relativi ad una chat.

➤ **RF_CHAT_03 – Invia messaggio**

Il sistema deve permettere di inviare un nuovo messaggio all'interno di una chat

➤ **RF_ADMIN**

➤ **RF_ADMIN_01 – Cancella inserzione altro utente**

Il sistema deve permettere al gestore di eliminare un annuncio ritenuto non idoneo.

➤ **RF_ADMIN_02 – Banna utente**

Il sistema deve permettere al gestore di bannare un utente dal sistema.

3.4 Requisiti non funzionali

➤ RNF_01 – Usabilità

Gli utenti che interagiscono con il sistema devono essere in grado di accedere con pochi click alle funzionalità desiderate affinché siano invogliati a servirsi del sistema. Per tutti i tipi di utente deve essere possibile l'utilizzo del sistema senza la lettura di istruzioni preliminari. Le informazioni presentate sullo schermo sono, quindi, in grado di indirizzare il visitatore verso le funzionalità a cui egli desidera accedere, cercando di volta in volta di isolare soltanto le informazioni necessarie per lo svolgimento dell'operazione richiesta.

In particolare, questo requisito è fondamentale per garantire l'effettiva utilità del sistema proposto: infatti, uno degli obiettivi principali è quello di rimuovere l'osticità delle attuali metodologie di compravendita.

➤ RNF_02 – Affidabilità

Il sistema è stand alone e utilizza un server di database relazionale. Ogni qualvolta un'operazione presenta un insuccesso, viene notificato l'utente con un messaggio di errore, in modo da poter ripetere eventuali operazioni non andate a buon fine. Inoltre, la piattaforma deve essere affidabile e poter mantenere i propri dati coerenti anche in caso di guasti. In questi casi, un riavvio del sistema è tollerabile, data la natura non-mission-critical del sistema. Inoltre, nel caso in cui l'utente commetta un errore in fase di input sarà avvisato tempestivamente ed invitato a reinserire le informazioni risultate incorrette, prevenendo così l'overhead di gestione errori da parte del server (che tuttavia dovrà accettarsi della correttezza delle informazioni).

Infine, il sistema deve avere un modulo per l'autenticazione in modo da negare l'accesso da parte degli utenti non autorizzati; pertanto, ognuno di essi sarà fornito di una password personale, eventualmente modificabile attraverso un'apposita funzionalità. Ciascun utente

del sistema, con esclusione dell'utente non registrato, accede alle proprie funzionalità, diversificate sulla base delle varie tipologie di utenti, solo dopo aver inserito la password.

➤ **RNF_03 – Manutenibilità**

Il sistema deve essere facilmente manutenibile ed estendibile per sviluppi futuri, dovrà quindi essere usata una chiara distinzione tra interfaccia, gestione e informazioni permanenti.

➤ **RNF_04 – Performance**

Il sistema deve essere in grado di interagire, contemporaneamente, con un centinaio di utenti mantenendo tempi di esecuzione di un'intera funzionalità inferiori ai 30 secondi. Perciò, la piattaforma dovrà mostrare all'utente veloci notifiche delle avvenute operazioni e aggiornare con rapidità le pagine sottoposte a modifiche. Le performance sono rappresentate anche da una gestione efficace della memoria.

➤ **RNF_05 – Implementazione**

Il sistema è progettato con il vincolo della portabilità, quindi si utilizzeranno le seguenti tecnologie open source a supporto di tale vincolo:

- Servlet e JSP per la codifica delle funzionalità;
- Modulo JDBC per la comunicazione con il DBMS server;
- MY-SQL Server come DBMS server.

La macchina server deve essere sufficientemente potente da consentire l'esecuzione dell'intero sistema (compreso il DBMS per la gestione del database) e deve garantire al sistema stesso di poter gestire eventuali richieste concorrenti provenienti dai client.

➤ **RNF_06 – Packaging**

Il sistema sarà accessibile tramite indirizzo web senza necessità di installazione o altra procedura.

➤ **RNF_06 – Legali**

Il sistema “DiscoverEasy” è realizzato in maniera tale da garantire il rispetto delle norme vigenti sulla privacy, facendo riferimento alla Legge 31 dicembre 1996, n. 675 del Parlamento italiano, relativa alla tutela delle persone e di altri soggetti rispetto al trattamento dei dati personali.

3.5 Modello del sistema

3.5.1 Scenari

➤ SC_01 – Acquisto

Fabiano dopo aver lavorato laboriosamente per diversi mesi, decide di comprarsi una Range Rover Evoque per premiarsi del duro lavoro svolto. Essendo un ragazzo molto indaffarato e non volendo perdere ore a girare tra autoconcessionarie, decide di dare uno sguardo sul web. Collegandosi al sito DiscoverEasy.it e inserendo facilmente i giusti parametri, riesce a visualizzare vari modelli di auto con i relativi prezzi, facendosi un'idea chiara del mercato nella zona da lui designata. Indeciso su più autoveicoli li aggiunge ad una lista preferiti per poi successivamente visualizzarla e scegliere con chi mettersi in contatto.

➤ SC_02 – Vendita

Fabiano, una settimana dopo aver acquistato una nuova macchina, decide di mettere in vendita la vecchia, oramai inutilizzata. Ricordandosi del feedback positivo ricevuto dal sito DiscoverEasy decide di riconnettersi, stavolta nei panni di venditore. Dopo essersi registrato compilando l'opportuno form e dopo aver effettuato il login, raggiunge tramite un menu, l'apposita pagina per inserire prodotti in vendita. Inserendo i parametri della vecchia macchina, con una foto e dei recapiti personali, è pronto per essere contattato per un eventuale affare.

3.5.2 Modello dei casi d'uso

➤ UC_USER_01 – Registrazione

Nome		Registrazione
Descrizione		Lo UC descrive la funzionalità per registrarsi a DiscoverEasy.
Attore		Visitatore.
Entry condition		L’utente deve accedere al sito come ospite e andare all’opportuna pagina di registrazione.
Exit condition		Il sistema conferma l’avvenuta registrazione da parte dell’utente.
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE		
1	Utente:	L’ospite va alla pagina di registrazione.
2	Sistema:	Mostra il form che richiede di inserire i dati per registrarsi al sito.
3	Utente:	Compila il form.
4	Sistema:	Verifica che tutti i campi obbligatori sono stati correttamente compilati.
5	Sistema:	Verifica che l’e-mail non corrisponde ad un utente già registrato.
6	Sistema:	Registra l’utente al sito DiscoverEasy.
7	Sistema:	Mostra la pagina di registrazione avvenuta con successo.
ESTENSIONI CASO D’USO		
Nome		Inserimento dati errato.
Descrizione		Il form compilato dall’utente è errato.
Entry condition		La verifica fatta dal sistema al punto 4 è fallita.
Exit condition		Il sistema resta in attesa di una nuova sottomissione del form.
FLUSSO DI EVENTI IN CASO DI FALLIMENTO: FORM NON COMPILATO CORRETTAMENTE		
1	Utente:	Compila il form in modo errato o incompleto.
2	Sistema:	Risconta che i dati sono errati.
3	Sistema:	Mostra un messaggio di errore in cui il sistema segnala all’ospite di aver sbagliato uno o più campi.
4	Sistema:	Resta in attesa di una nuova sottomissione del form.
Nome		E-mail già esistente.

Descrizione	L'utente ha cercato di registrarsi con un'e-mail già presente nel sistema.	
Entry condition	La verifica fatta dal sistema al punto 5 è fallita.	
Exit condition	Il sistema resta in attesa di una nuova sottomissione del form.	
FLUSSO DI EVENTI IN CASO DI FALLIMENTO: E-MAIL GIÀ REGISTRATA		
1	Utente:	Compila il form con un'e-mail già registrata.
2	Sistema:	Riscontra che l'e-mail utilizzata dall'utente è già registrata.
3	Sistema:	Visualizza un messaggio di errore in cui il sistema segnala all'ospite che l'e-mail usata è già registrata.
4	Sistema:	Resta in attesa di una nuova sottomissione del form.

➤ **UC_USER_02 – Login**

Nome		Login
Descrizione		Lo UC descrive la funzionalità di autenticarsi all'interno di DiscoverEasy.
Attore		Inserzionista, gestore.
Entry condition		L'utente deve accedere al sito come ospite e visualizzare l'opportuno form di login.
Exit condition		L'utente viene accettato dal sistema e si autentica con successo.
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE		
1	Utente:	L'ospite visualizza l'opportuno form di login.
2	Utente:	Compila il form.
3	Sistema:	Verifica che tutti i campi obbligatori sono stati correttamente compilati.
4	Sistema:	Verifica se l'e-mail e la password corrispondono ad un utente registrato.
5	Sistema:	Ricarica la pagina con gli opportuni dati utente.
ESTENSIONI CASO D'USO		
Nome		Inserimento dati errati.
Descrizione		Il form compilato dall'utente è errato.
Entry condition		La verifica fatta dal sistema al punto 3 è fallita.
Exit condition		Il sistema mostra un messaggio di errore e resta in attesa di una nuova sottomissione del form.
FLUSSO DI EVENTI IN CASO DI FALLIMENTO: FORM NON COMPILATO CORRETTAMENTE		

1	Utente:	Compila il form in modo errato.
2	Sistema:	Riscontra che i dati inseriti dall'utente sono lessicalmente errati.
3	Sistema:	Mostra un messaggio di errore in cui il sistema segnala all'utente di aver sbagliato uno o più campi.
4	Sistema:	Resta in attesa di una nuova sottomissione del form.
Nome		Dati senza corrispondenza.
Descrizione		L'utente ha cercato di loggarsi con una combinazione e-mail e password non riconosciute dal sistema.
Entry condition		La verifica fatta dal sistema al punto 4 è fallita.
Exit condition		Il sistema mostra un messaggio di errore e resta in attesa di una nuova sottomissione del form.
FLUSSO DI EVENTI IN CASO DI FALLIMENTO: E-MAIL-PASSWORD NON CORRISPONDONO		
1	Utente:	Compila il form con una combinazione e-mail-password non corrispondenti ad un utente registrato.
2	Sistema:	Riscontra che i dati inseriti dall'utente non hanno nessuna corrispondenza.
3	Sistema:	Visualizza un messaggio di errore in cui il sistema segnala all'utente che l'e-mail o la password sono errati.
4	Sistema:	Resta in attesa di una nuova sottomissione del form.

➤ **UC_USER_03 – Logout**

Nome		Logout
Descrizione		Lo UC fornisce la funzionalità di logout dal sistema.
Attore		Inserzionista, gestore.
Entry condition		L'utente deve aver effettuato l'accesso e deve cliccare sul relativo pulsante di logout.
Exit condition		Il sistema effettua la chiusura della sessione utente e ritorna alla home.
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE		
1	Utente:	Clicca sul pulsante di logout.
2	Sistema:	Effettua la chiusura dalla sessione utente.
3	Sistema:	Reindirizza l'utente alla homepage.

➤ **UC_USER_04 – Visualizza profilo utente**

Nome		Visualizza profilo
Descrizione		Lo UC descrive la funzionalità per poter visualizzare il proprio profilo all’interno di DiscoverEasy.
Attore		Inserzionista, gestore.
Entry condition		L’utente ha effettuato il login. Clicca sull’opportuno pulsante per visualizzare il proprio profilo stando in una pagina che permette questa funzionalità.
Exit condition		Il sistema mostra il profilo utente.
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE		
1	Utente:	Clicca sul relativo pulsante visualizza profilo.
2	Sistema:	Mostra il profilo utente.

➤ **UC_USER_05 – Modifica password account**

Nome		Modifica password
Descrizione		Lo UC fornisce la funzionalità di modifica password.
Attore		Inserzionista, gestore.
Entry Condition		L'utente ha effettuato l'autenticazione e ha cliccato sul relativo pulsante di modifica password all'interno del proprio profilo.
Exit condition		Il sistema salva la nuova password e informa l'utente l'avvenuta effettuazione dell'operazione.
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE		
1	Sistema:	Mostra il form in cui inserire vecchia password e nuova password.
2	Utente:	Compila il form.
3	Sistema:	Verifica se la vecchia password inserita corrisponde all'attuale password dell'account utente.
4	Sistema:	Controlla se la nuova password inserita è lessicalmente corretta.
5	Sistema:	Modifica le credenziali utente.
6	Sistema:	Informa all'utente l'avvenuto successo dell'operazione.
ESTENSIONI CASO D'USO		
Nome		Vecchia password errata.
Descrizione		La vecchia password inserita dall'utente è errata.
Entry Condition		L'utente visualizza il form di modifica password.

Exit condition		Il sistema mostra un messaggio di errore e resta attesa di una nuova sottomissione del form.
FLUSSO DI EVENTI IN CASO DI FALLIMENTO: VECCHIA PASSWORD ERRATA		
1	Utente:	Compila form inserendo la vecchia password in modo errato.
2	Sistema:	Riscontra che la vecchia password è errata.
3	Sistema:	Mostra un messaggio di errore e resta in attesa di una nuova sottomissione del form.
Nome		Nuova password lessicalmente errata.
Descrizione		La nuova password inserita dall'utente è lessicalmente errata.
Entry Condition		L'utente visualizza il form di modifica password.
Exit condition		Il sistema mostra un messaggio di errore e resta attesa di una nuova sottomissione del form.
FLUSSO DI EVENTI IN CASO DI FALLIMENTO: NUOVA PASSWORD ERRATA		
1	Utente:	Compila form inserendo la nuova password in modo errato.
2	Sistema:	Riscontra che la nuova password è lessicalmente errata.
3	Sistema:	Mostra un messaggio di errore e resta in attesa di una nuova sottomissione del form.

➤ **UC_USER_06 – Cancella account**

Nome		Cancella profilo utente
Descrizione		Lo UC descrive la funzionalità per cancellare il proprio profilo dal sistema.
Attore		Inserzionista, gestore.
Entry condition		L'inserzionista deve essere loggato al sito e visualizzare il proprio profilo.
Exit condition		Il sistema conferma l'avvenuta cancellazione dell'account dell'inserzionista.
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE		
1	Inserzionista:	Clicca sul relativo pulsante di eliminazione account.
2	Sistema:	Mostra una finestra di dialogo in cui chiede conferma.
3	Utente:	Clicca sul pulsante di conferma all'interno della finestra di dialogo.
4	Sistema:	Elimina tutti gli annunci relativi all'account.
5	Sistema:	Elimina il profilo utente.
6	Sistema:	Reindirizza l'utente alla homepage.

➤ **UC_SEARCH_01 – Ricerca**

Nome		Ricerca
Descrizione		Lo UC descrive la funzionalità di ricerca un prodotto all'interno di DiscoverEasy.
Attore		Visitatore, Inserzionista, Gestore.
Entry condition		L'utente deve accedere all'opportuna pagina di ricerca.
Exit condition		Il sistema mostra i prodotti affini ai parametri immessi nel form di ricerca.
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE		
1	Utente:	Inserisce i parametri nel form di ricerca.
2	Sistema:	Mostra i prodotti affini ai parametri di ricerca inseriti.

➤ **UC_SEARCH_02 – Aggiungi prodotto alla lista preferiti**

Nome		Aggiungi prodotto alla lista preferiti
Descrizione		Permette all'utente di salvare nella lista preferiti i prodotti di interesse, per visualizzarli in un secondo momento.
Attore		Inserzionista, visitatore, gestore.
Entry Condition		L'utente visualizza la lista di prodotti affini alla ricerca effettuata.
Exit Condition		Il sistema aggiunge il prodotto alla lista preferiti.
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE		
1	Utente:	L'utente preme il pulsante relativo all'aggiunta dei prodotti alla lista preferiti.
2	Sistema:	Il sistema controlla se il prodotto da aggiungere alla lista preferiti è ancora disponibile.
3	Sistema:	Aggiunge il prodotto selezionato dall'utente nella lista preferiti.
4	Sistema:	Rimane nella pagina di ricerca e mostra un messaggio prodotto aggiunto.
ESTENSIONI CASO D'USO		
Nome		Prodotto non più disponibile
Descrizione		Il prodotto che l'utente voleva aggiungere alla lista preferiti non è più disponibile.
Entry condition		La verifica fatta dal sistema al punto 2 è fallita.
Exit condition		Il sistema non aggiunge il prodotto alla lista preferiti. Ricarica la pagina e mostra un messaggio di errore.
FLUSSO DI EVENTI IN CASO DI FALLIMENTO		

1	Utente:	L'utente preme il pulsante relativo all'aggiunta dei prodotti alla lista preferiti.
2	Sistema:	Il sistema non trova disponibile il prodotto selezionato dall'utente.
3	Sistema:	Il sistema ricarica la pagina e mostra un messaggio di errore in cui informa all'utente che il prodotto che aveva intenzione di aggiungere alla lista preferiti non è più disponibile.

➤ **UC_SEARCH_03 – Visualizza lista preferiti**

Name		Visualizzare lista preferiti
Descrizione		Permette all’utente di visualizzare i prodotti che ha aggiunto nella lista preferiti.
Attore		Inserzionista, visitatore, gestore.
Entry Condition		L’utente visualizza una delle pagine che prevede la funzione visualizza preferiti.
Exit condition		La lista preferiti viene visualizzata.
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE		
1	Utente:	Preme sul relativo pulsante di visualizzazione della lista preferiti.
2	Sistema:	Visualizza la lista dei preferiti.

➤ **UC_SEARCH_04 – Elimina prodotto lista preferiti**

Name		Eliminare prodotto dalla lista preferiti
Descrizione		Permette all’utente di poter eliminare uno prodotto dalla lista preferiti.
Attore		Inserzionista, visitatore, gestore.
Entry Condition		L’utente visualizza la lista dei preferiti e deve aver aggiunto ad essa almeno un prodotto.
Exit condition		Il sistema elimina il prodotto dalla lista dei preferiti e ricarica la lista.
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE		
1	Utente:	L’utente seleziona il prodotto da eliminare e preme il relativo pulsante per eliminare prodotto.
2	Sistema:	Elimina il prodotto dalla lista dei preferiti e ricarica la lista.

➤ **UC_SEARCH_05 – Svuotare lista preferiti**

Name		Svuotare lista preferiti
Descrizione		Permette di eliminare tutti i prodotti inseriti nella lista dei preferiti.
Attore		Inserzionista, gestore, visitatore.
Entry Condition		L'utente visualizza la lista preferiti in cui deve aver aggiunto almeno un prodotto.
Exit condition		Il sistema elimina tutti i prodotti dalla lista dei preferiti.
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE		
1	Utente:	L'utente preme il relativo pulsante per svuotare la lista preferiti.
2	Sistema:	Elimina tutti i prodotti dalla lista preferiti.

➤ **UC_SHOP_01 – Visualizza inserzioni pubblicate**

Name		Visualizzare inserzioni pubblicate
Descrizione		Permette di visualizzare i prodotti inseriti nel proprio negozio.
Attore		Inserzionista.
Entry Condition		L'utente visualizza una delle pagine che prevede la funzione visualizza negozio.
Exit condition		Il sistema visualizza il negozio dell'utente.
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE		
1	Utente:	L'utente preme sul relativo pulsante per visualizzare il proprio negozio.
2	Sistema:	Mostra i prodotti del negozio dell'utente.

➤ **UC_SHOP_02 – Inserisci inserzione**

Nome		Inserire prodotto in vendita
Descrizione		Permette di inserire un prodotto all'interno del proprio negozio.
Attore		Inserzionista.
Entry Condition		L'utente visualizza la pagina del proprio negozio.
Exit condition		Il prodotto è inserito nel negozio dell'utente.
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE		
1	Utente:	Preme sul pulsante relativo per aggiungere un prodotto al proprio negozio.

2	Sistema:	Mostra l'apposita pagina con il relativo form per inserire un prodotto al proprio negozio.
3	Utente:	Compila il form del prodotto e preme sul relativo pulsante per aggiungerlo al proprio negozio.
4	Sistema:	Fa un controllo di correttezza su tutti i campi del form.
5	Sistema:	Aggiunge il prodotto al negozio.
6	Sistema:	Visualizza la pagina <u>dei</u> prodotti messi in vendita dal inserzionista.
Nome		Compilazione form errato
Descrizione		L'utente compila in modo errato o incompleto il form.
Entry condition		La verifica fatta dal sistema al punto 4 è fallita.
Exit condition		Il sistema mostra un messaggio di errore e resta in attesa di una nuova sottomissione del form.
FLUSSO DI EVENTI IN CASO DI FALLIMENTO		
1	Utente:	L'utente compila il form in modo errato o incompleto.
2	Sistema:	Riscontra che i dati inseriti sono errati.
3	Sistema:	Mostra un messaggio di errore e resta in attesa di una nuova sottomissione del form.

➤ **UC_SHOP_03 – Elimina inserzione**

Name		Eliminare prodotto in vendita
Descrizione		Funzionalità di poter eliminare un prodotto in vendita.
Attore		Inserzionista.
Entry Condition		L'utente visualizza la pagina negozio, dove ha inserito almeno un prodotto.
Exit condition		Il sistema elimina il prodotto.
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE		
1	Utente:	Individua il prodotto da eliminare e preme sul relativo pulsante elimina prodotto.
2	Sistema:	Elimina il prodotto selezionato dall'utente e visualizza il suo negozio.

➤ **UC_CHAT_01 – Visualizza chat**

Name		Visualizza chat
Descrizione		Funzionalità per poter visualizzare le chat.
Attore		Inserzionista, gestore.
Entry Condition		L'utente clicca sul pulsante relativo alla funzionalità
Exit condition		Il sistema visualizza le chat.
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE		
1	Utente:	Individua e clicca il pulsante relativo alla funzionalità visualizza chat.
2	Sistema:	Mostra tutte le chat.

➤ **UC_CHAT_02 – Visualizza messaggi di una chat**

Name		Visualizza messaggi di una chat
Descrizione		Funzionalità di poter visualizzare tutti i messaggi relativi ad una chat.
Attore		Inserzionista, gestore.
Entry Condition		L'utente visualizza la pagina delle chat, dove ne è presente almeno una.
Exit condition		Il sistema mostra i messaggi relativi ad una determinata chat.
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE		
1	Utente:	Individua la chat di cui visualizzare i messaggi, quindi la seleziona.
2	Sistema:	Mostra tutti i messaggi relativi a quella chat.

➤ **UC_CHAT_03 – Invia messaggio**

Name		Invia messaggio
Descrizione		Funzionalità per inviare un messaggio in una chat.
Attore		Inserzionista, gestore.
Entry Condition		L'utente visualizza una chat.
Exit condition		Il sistema invia il messaggio.

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE		
1	Utente:	Scriva messaggio e lo invia.
2	Sistema:	Invia il messaggio.

➤ **UC_ADMIN_01 – Gestore elimina inserzione altro utente**

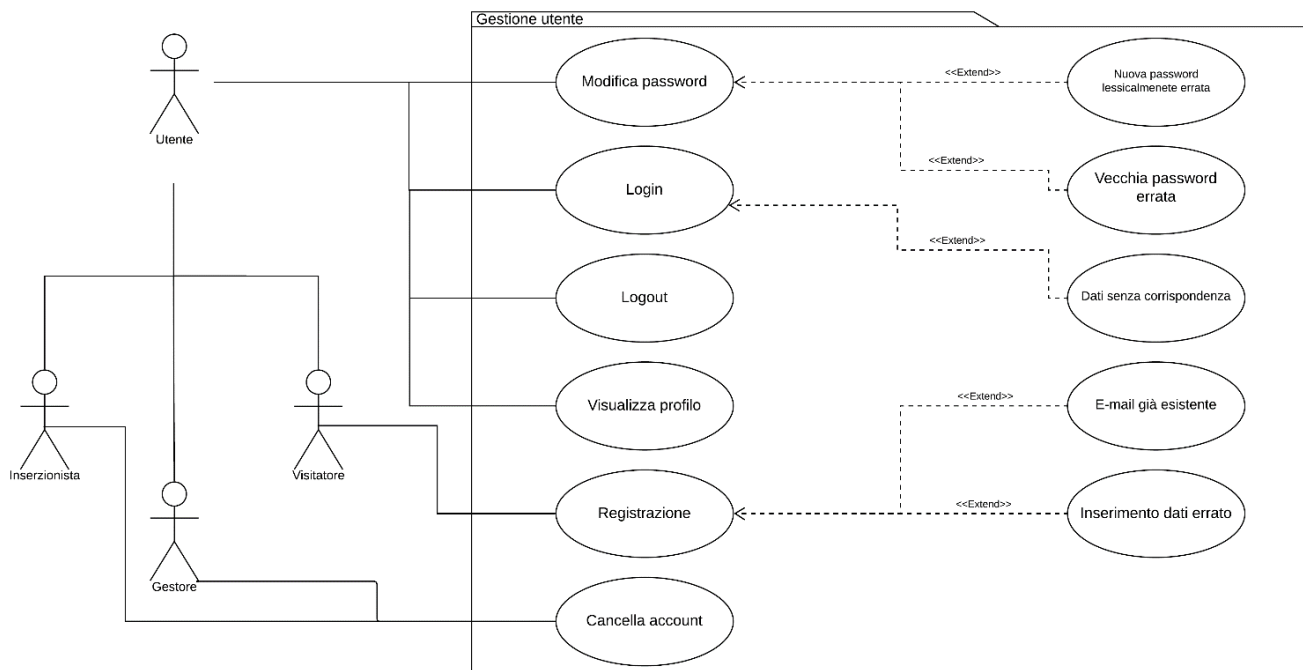
Name		Gestore elimina inserzione altro utente
Descrizione		Funzionalità di poter eliminare un prodotto di altri utenti.
Attore		Gestore.
Entry Condition		Il gestore visualizza la lista di prodotti affini alla ricerca effettuata.
Exit condition		Il sistema elimina il prodotto.
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE		
1	Gestore:	Individua il prodotto da eliminare e preme sul relativo pulsante per eliminare il prodotto.
2	Sistema:	Elimina il prodotto e ricarica la pagina di ricerca.

➤ **UC_ADMIN_02 – Banna utente dal sistema**

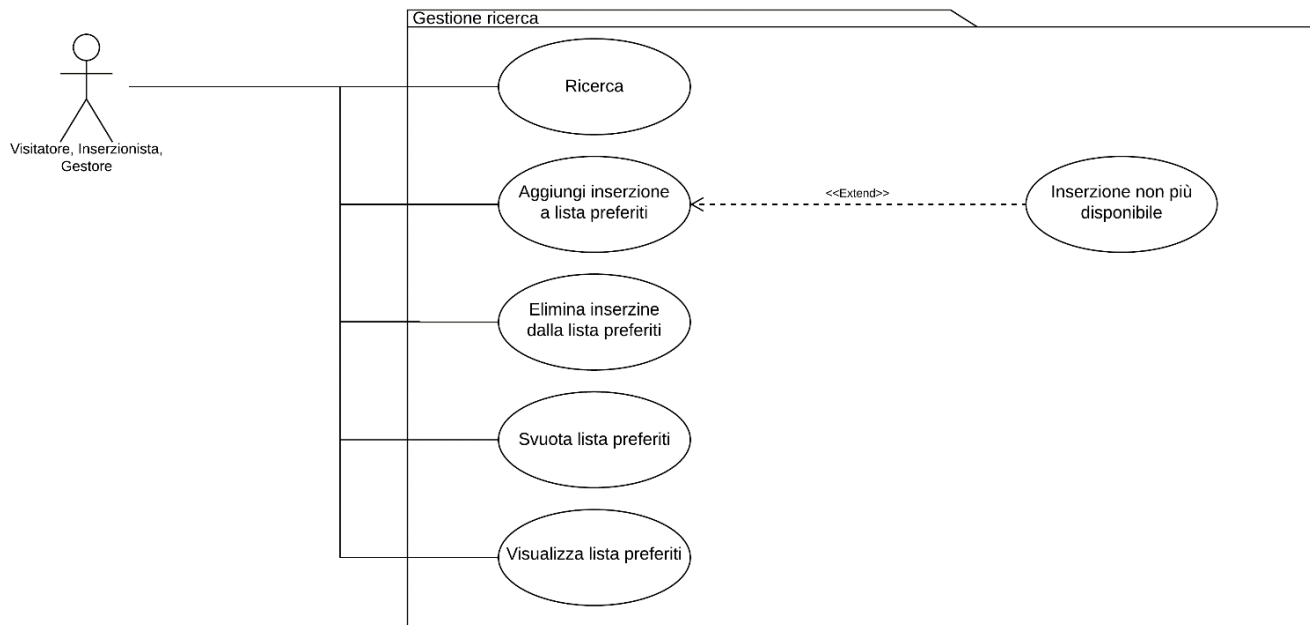
Name		Gestore banna utente dal sistema
Descrizione		Funzionalità di poter eliminare un utente dal sistema.
Attore		Gestore.
Entry Condition		Il gestore visualizza la lista di prodotti affini alla ricerca effettuata.
Exit condition		Il sistema banna l’utente.
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE		
1	Gestore:	Individua l’utente da bannare e clicca sul relativo tasto.
2	Sistema:	Banna l’utente e ricarica la pagina.

3.5.3 Diagramma dei casi d'uso

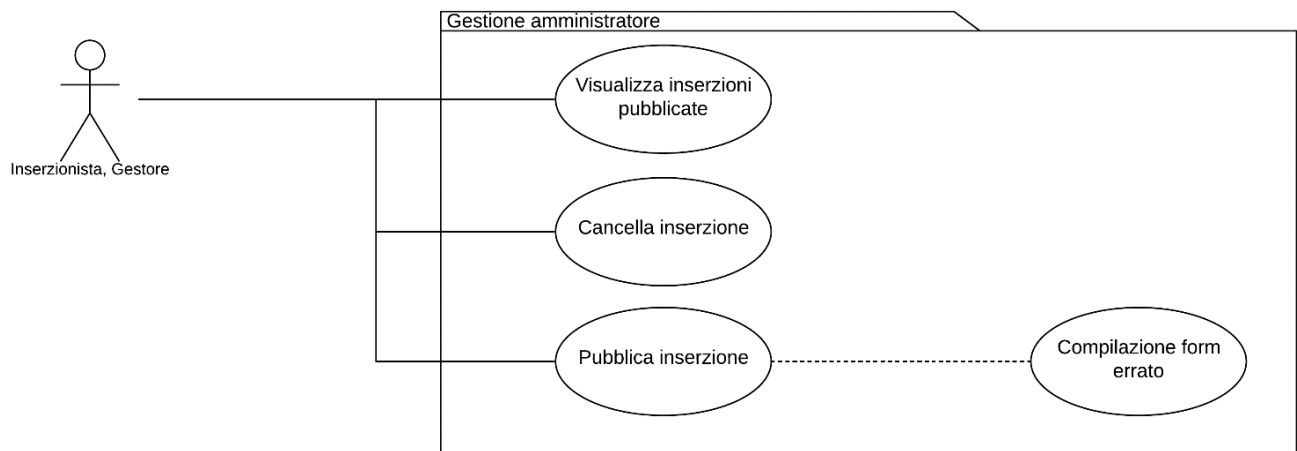
➤ UCD_USER



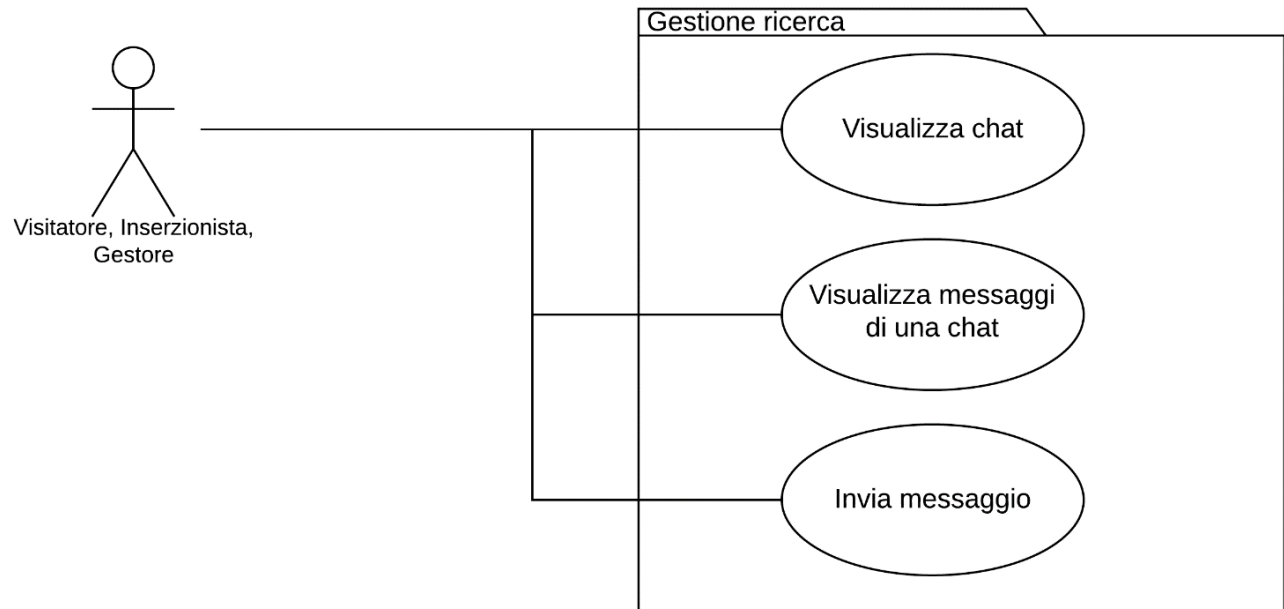
➤ UCD_SEARCH



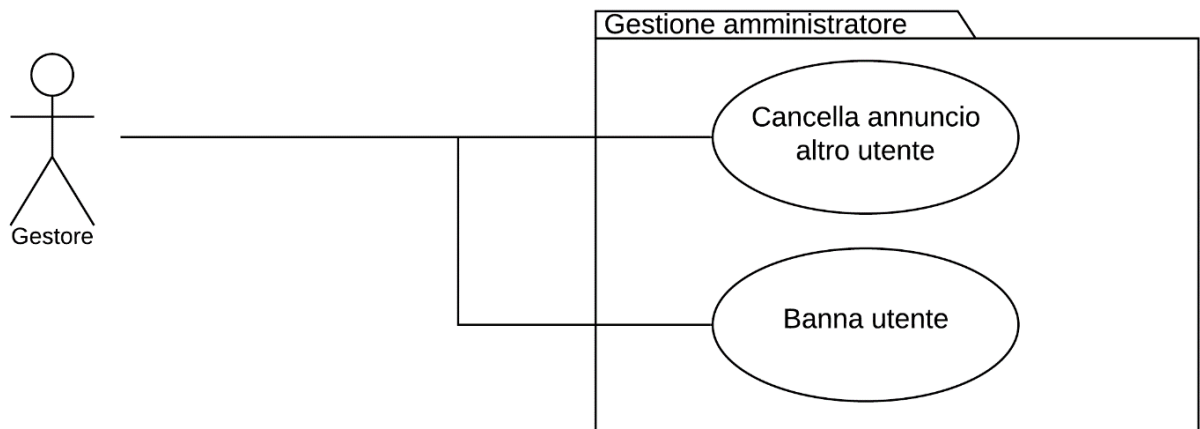
➤ UCD_SHOP



➤ UCD_CHAT

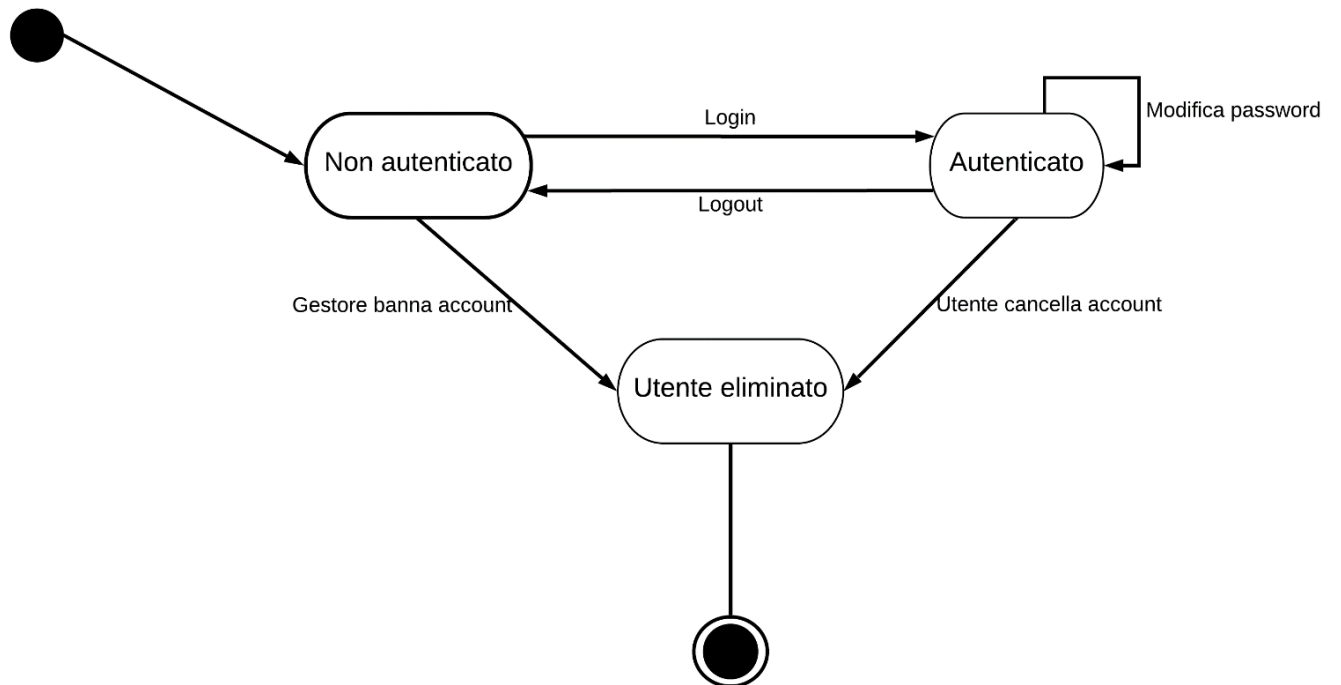


➤ UCD_GESTORE

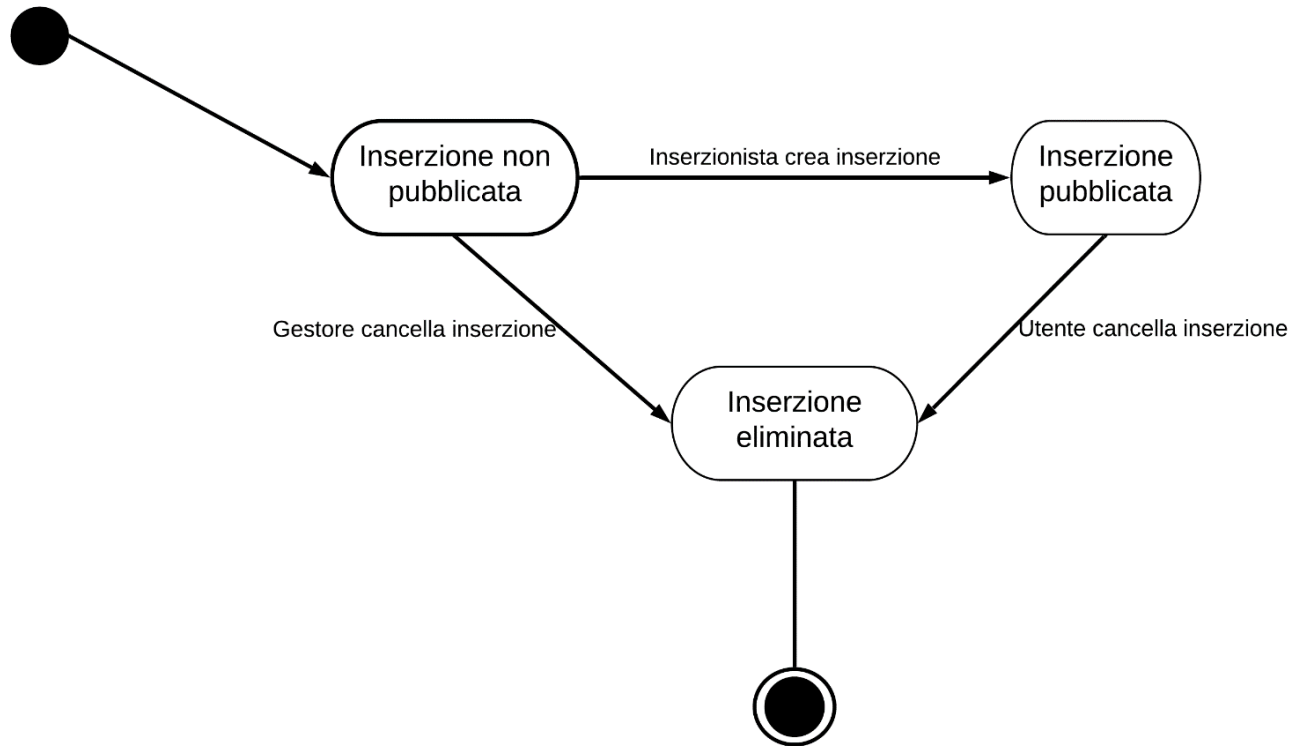


3.5.4 State chart diagrams

➤ SCD_USER – Account



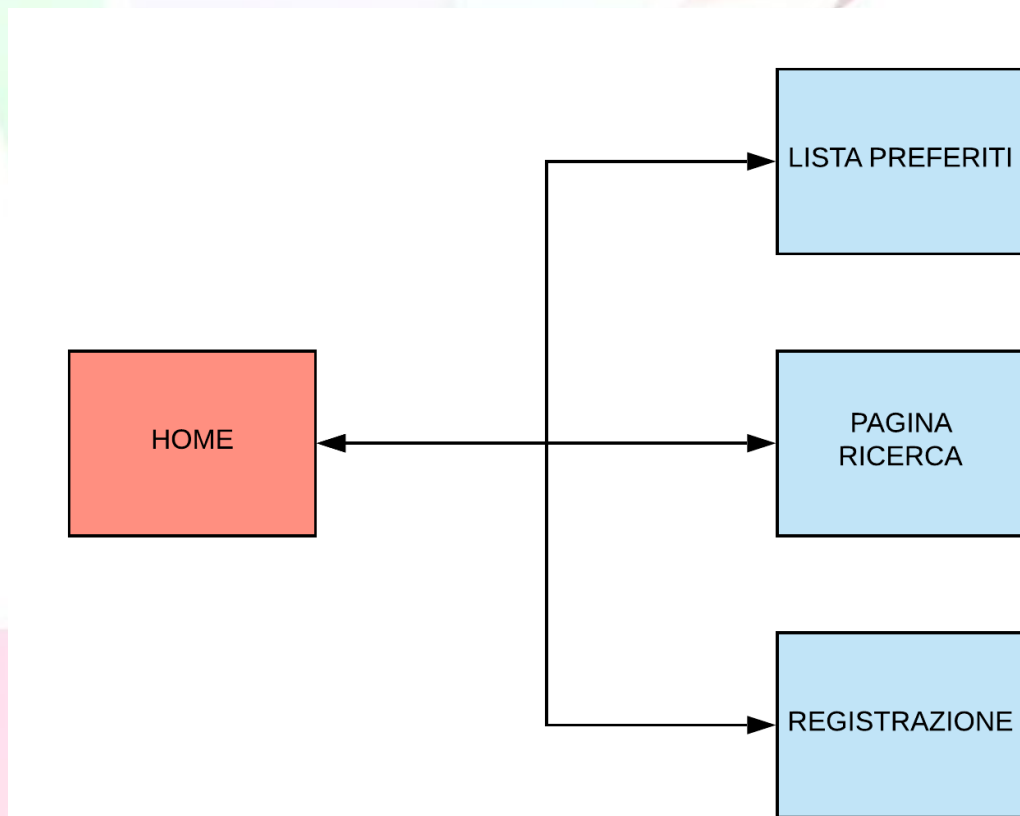
➤ SCD_USER – Inserzione



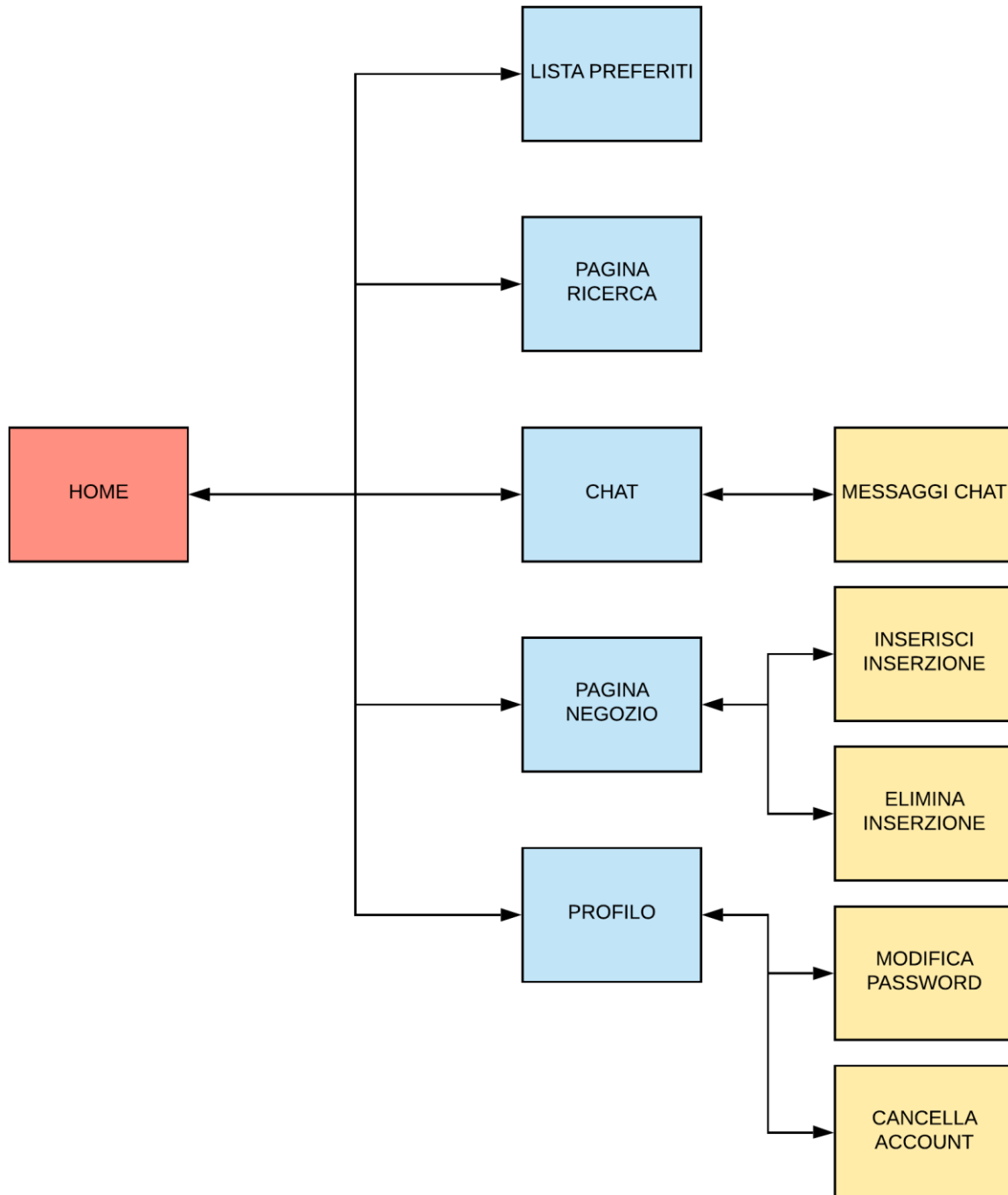
3.6 Interfaccia utente

3.6.1 Percorso di navigazione

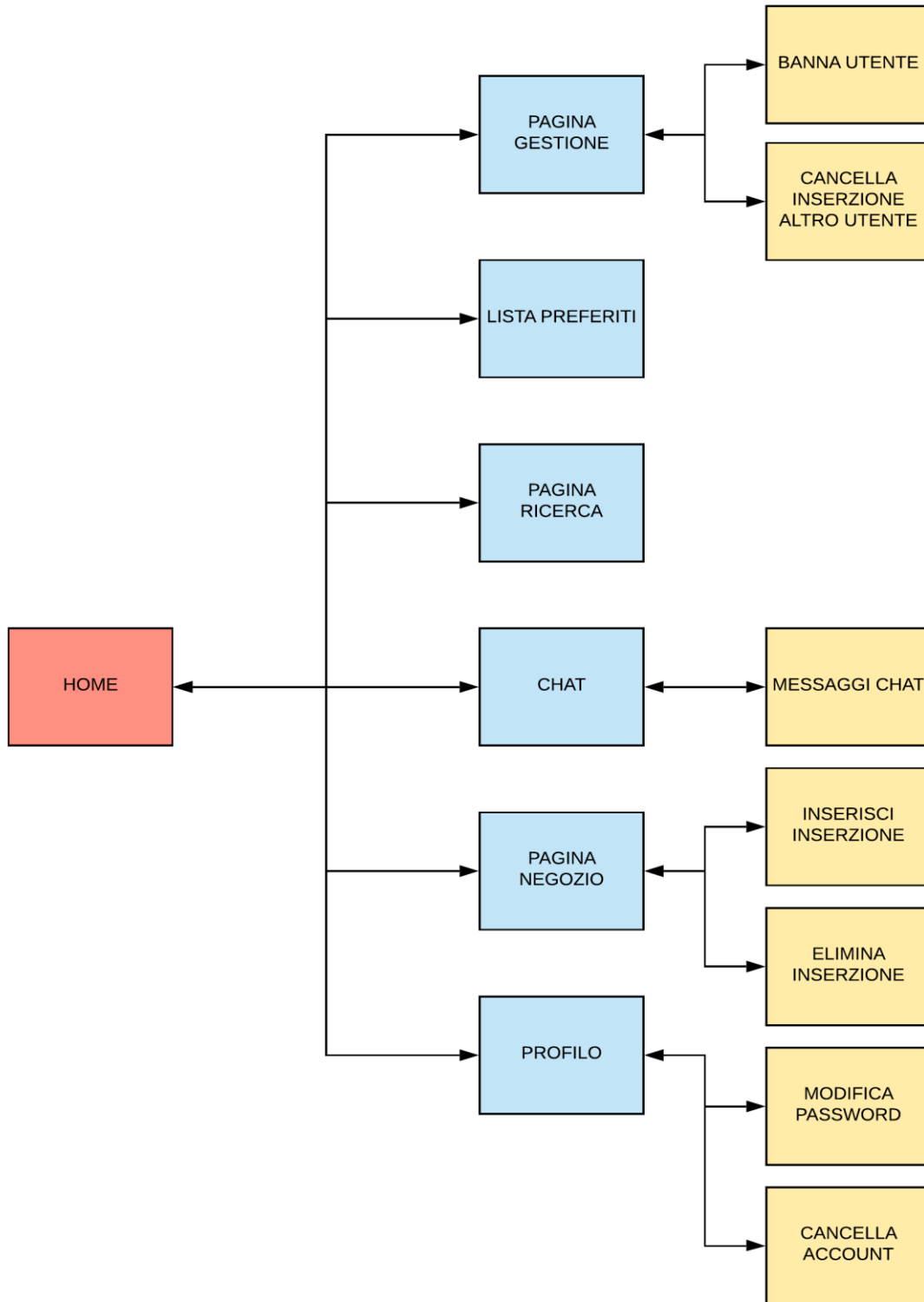
➤ NP_01 – VISITATORE



➤ NP_02 – INSERZIONISTA

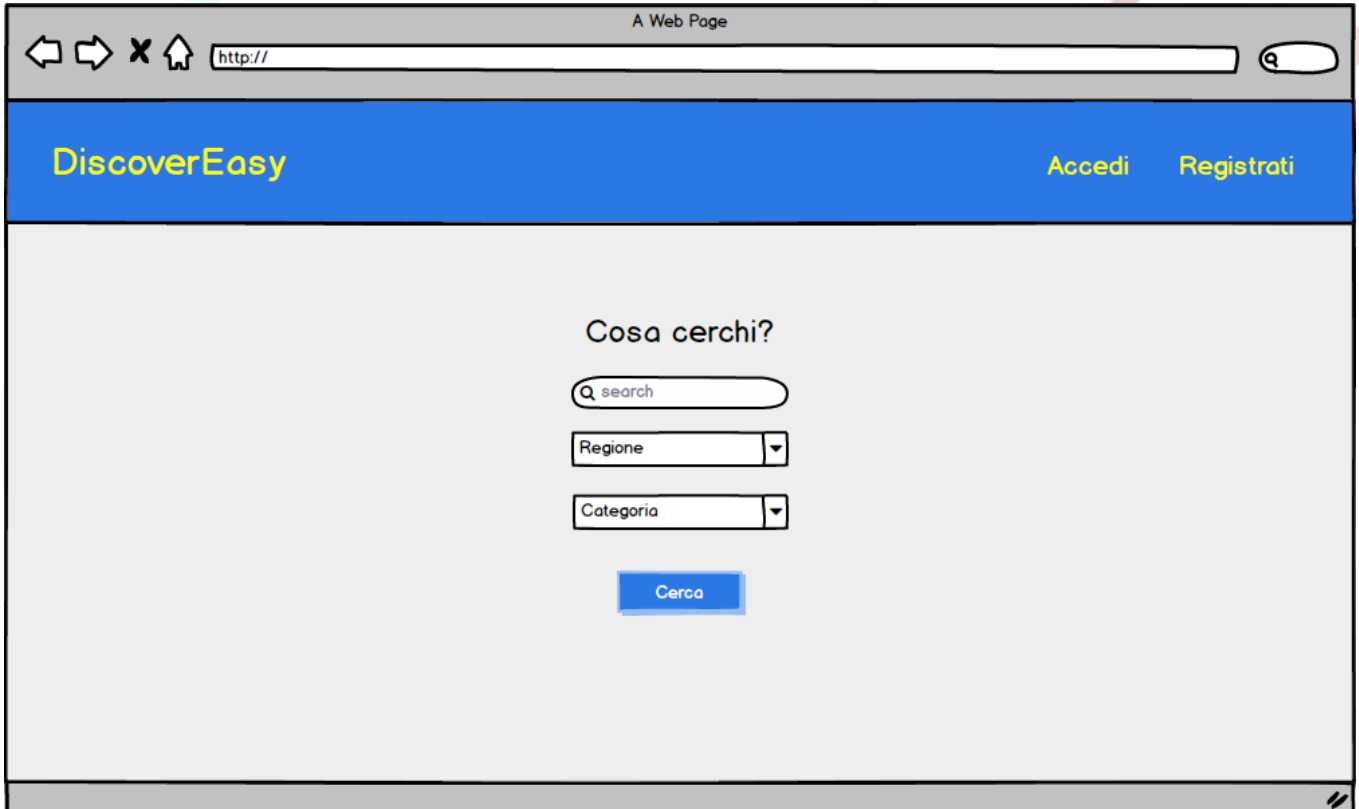


➤ NP_03 – GESTORE



3.6.2 Mock-ups

➤ MU_USER_01 – Home



A Web Page

DiscoverEasy

Accedi Registrati

Cosa cerchi?

Regione

Categoria


Cerca

The mock-up shows a web browser window titled 'A Web Page'. The address bar contains 'http://'. The page has a blue header with the 'DiscoverEasy' logo on the left and 'Accedi' and 'Registrati' links on the right. The main content area is light gray and contains a search section titled 'Cosa cerchi?'. This section includes a search input field with the placeholder text 'search', two dropdown menus labeled 'Regione' and 'Categoria', and a blue 'Cerca' button. The browser window has standard navigation icons (back, forward, stop, home) and a search icon in the top right corner.

➤ MU_USER_02 – Login

A Web Page


DiscoverEasy [Accedi](#) [Registrati](#)



Titolo annuncio
Regione
Prezzo ??????€
3333333333

Accedi

[Login](#) [Annulla](#)



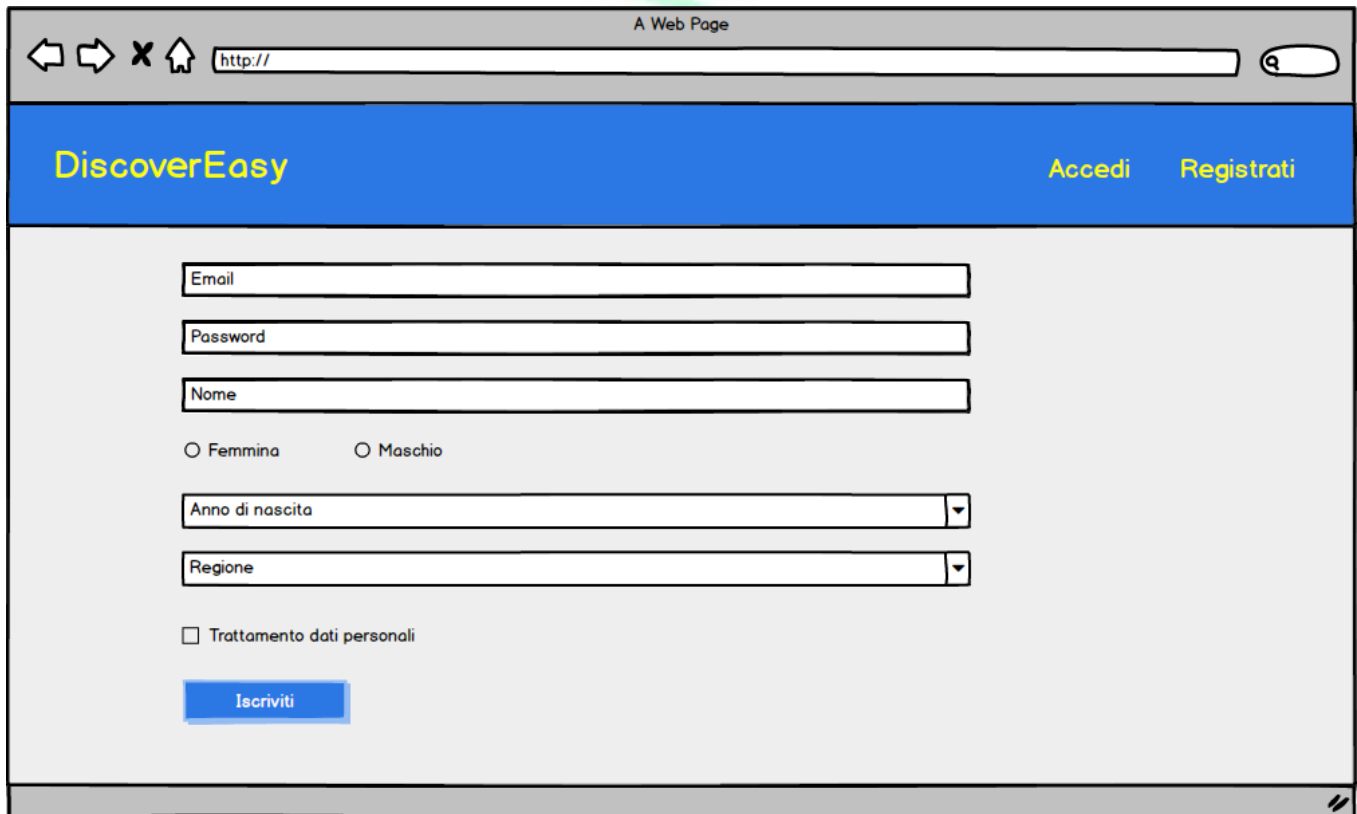
Titolo annuncio
Regione
Prezzo ??????€
3333333333

email@email.com

Annuncio inserito da Marco

Annuncio inserito da Marco

➤ MU_USER_03 – Registrazione



A Web Page

DiscoverEasy

Accedi Registrati

Email

Password

Nome

☐ Femmina ☐ Maschio

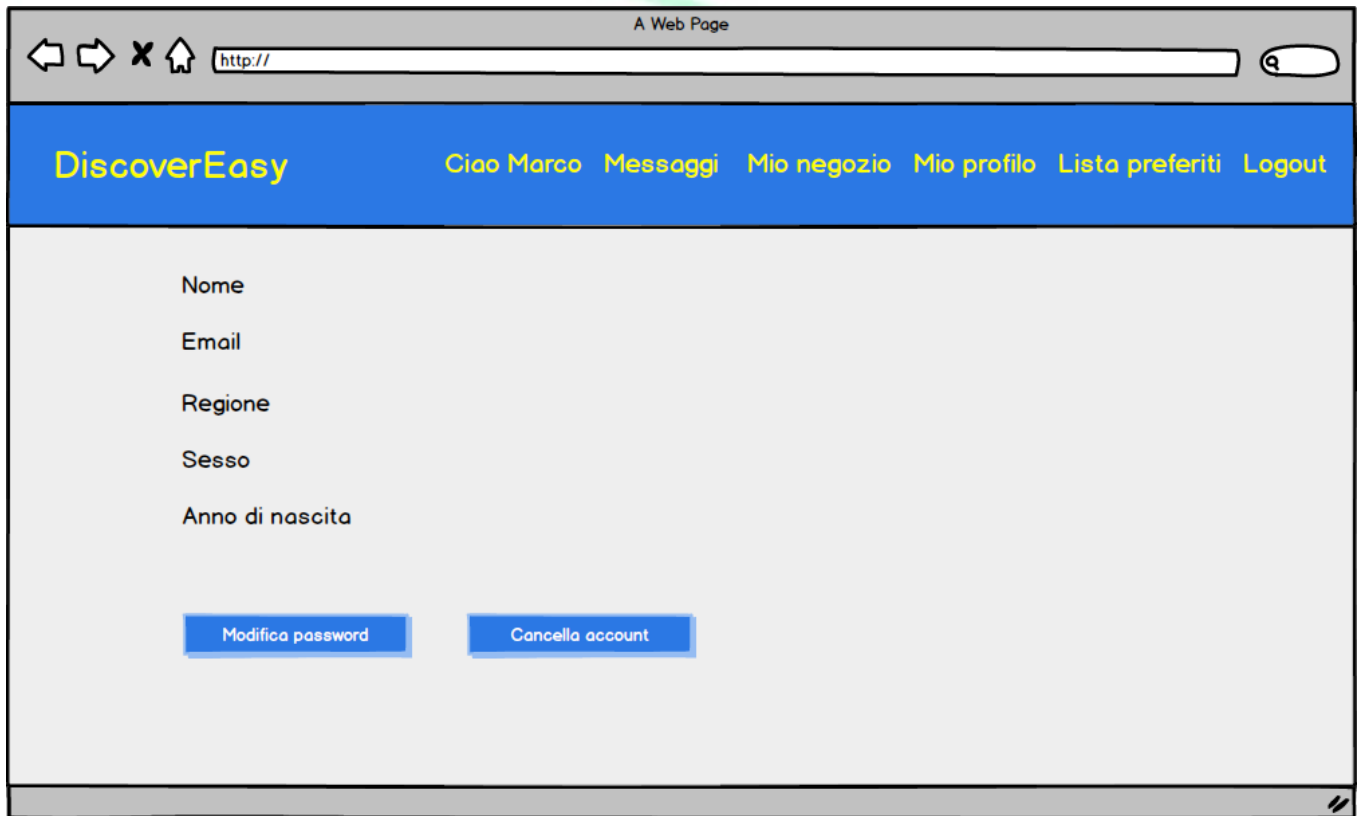
Anno di nascita

Regione

☐ Trattamento dati personali

Iscriviti

➤ MU_USER_04 – Mio profilo



A Web Page

http://

DiscoverEasy

Ciao Marco Messaggi Mio negozio Mio profilo Lista preferiti Logout

Nome

Email

Regione

Sesso

Anno di nascita

Modifica password

Cancella account

➤ MU_SEARCH_01 – Ricerca

[illegible]

➤ MU_SEARCH_02 – Chat



➤ MU_SEARCH_03 – Messaggi



➤ **MU_SHOP_01 – Mio negozio**

A Web Page

http://

DiscoverEasy

Ciao Marco Messaggi Mio negozio Mio profilo Lista preferiti Logout

+ Aggiungi inserzione

Titolo annuncio

Regione

Prezzo ??????€

33333333333 email@email.com

Anuncio inserito da Marco

Titolo annuncio

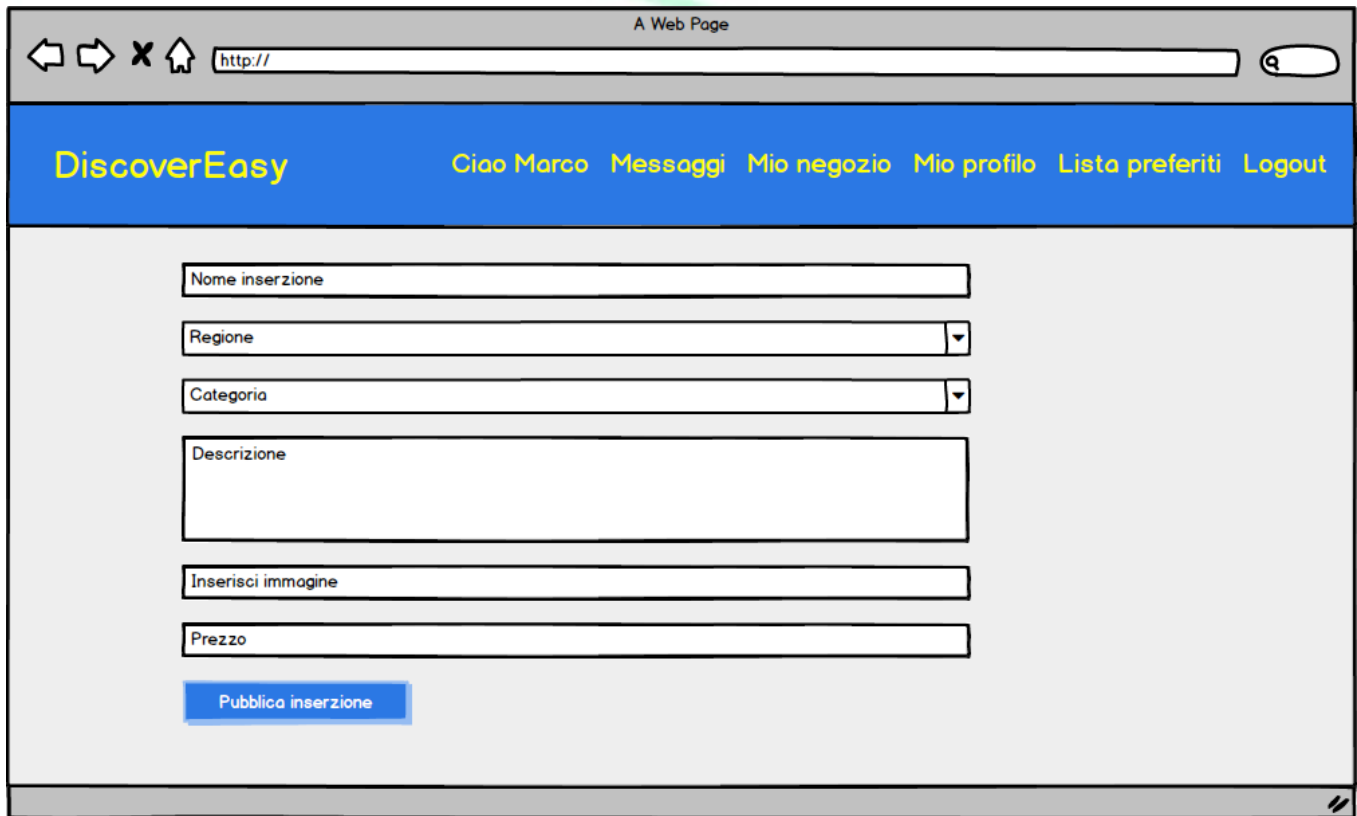
Regione

Prezzo ??????€

33333333333 email@email.com

Anuncio inserito da Marco

➤ MU_SHOP_02 – Pubblica inserzione



A Web Page

DiscoverEasy

Ciao Marco [Messaggi](#) [Mio negozio](#) [Mio profilo](#) [Lista preferiti](#) [Logout](#)

Nome inserzione

Regione

Categoria

Descrizione

Inserisci immagine

Prezzo

[Pubblica inserzione](#)

➤ MU_GESTORE_01 – Area gestione

A Web Page

http://

DiscoverEasy Ciao Mirco Gestione Messaggi Mio negozio Mio profilo Lista preferiti Logout

email@email.com Cerca annunci Banna account



Titolo annuncio

Regione

Prezzo ??????€

3333333333 email@email.com

Annuncio inserito da Marco



Titolo annuncio

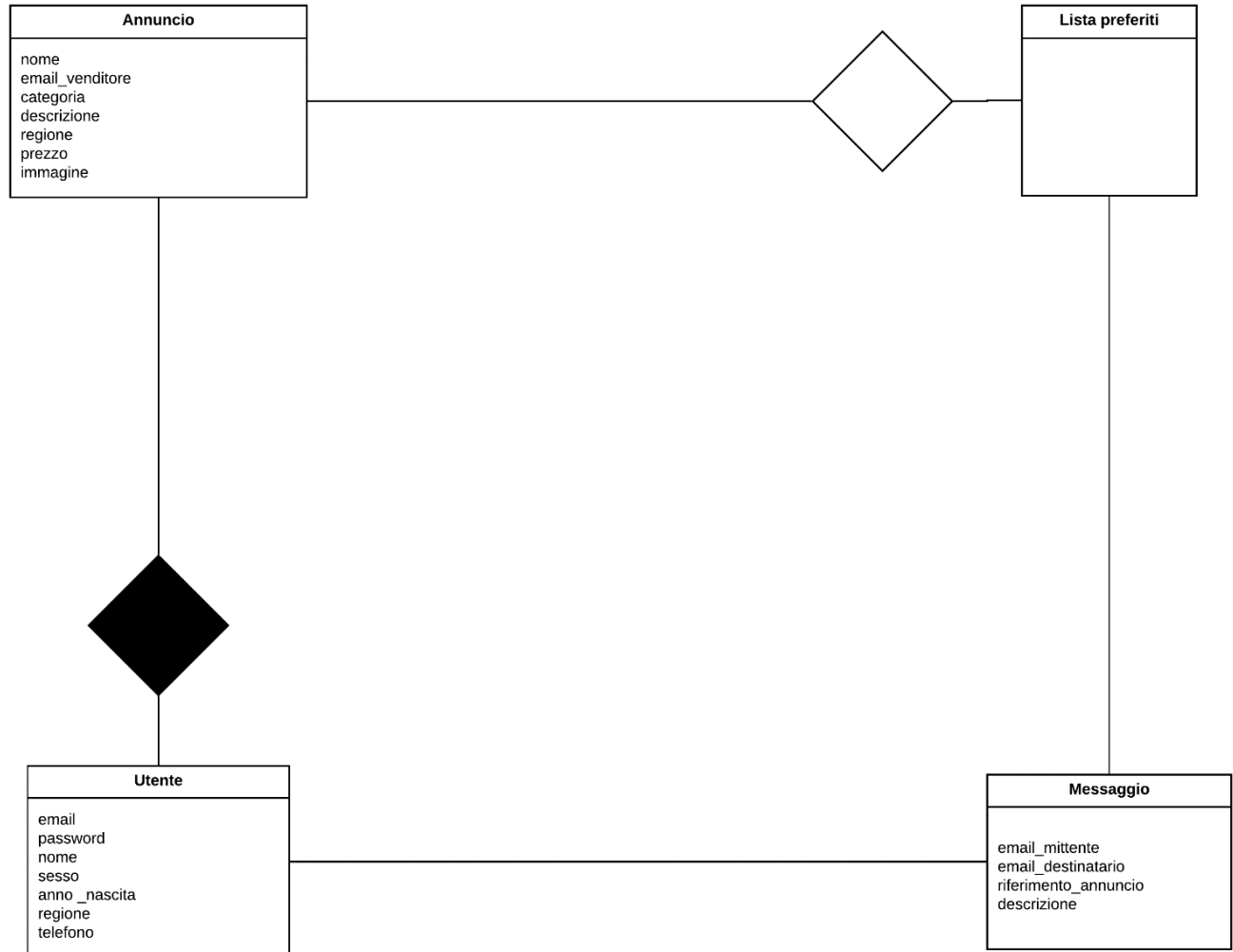
Regione

Prezzo ??????€

3333333333 email@email.com

Annuncio inserito da Marco

3.7 Modello ad oggetti

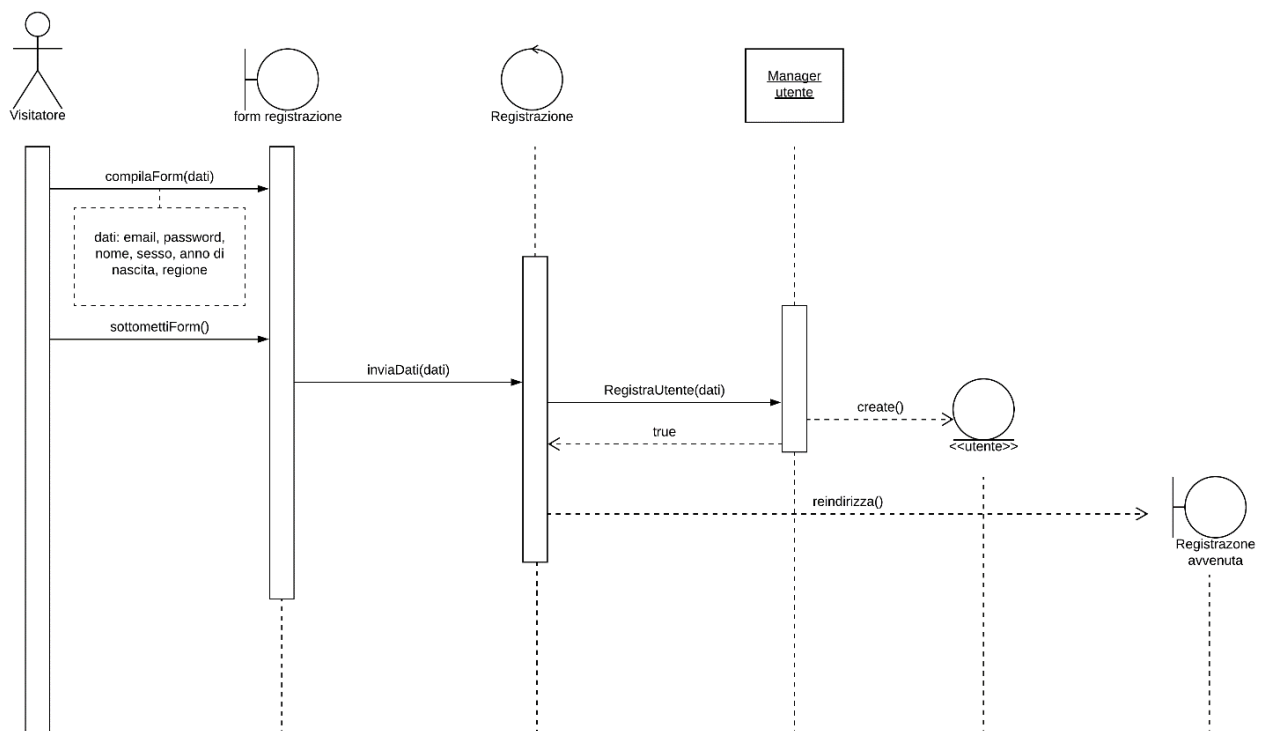


3.8 Modello dinamico

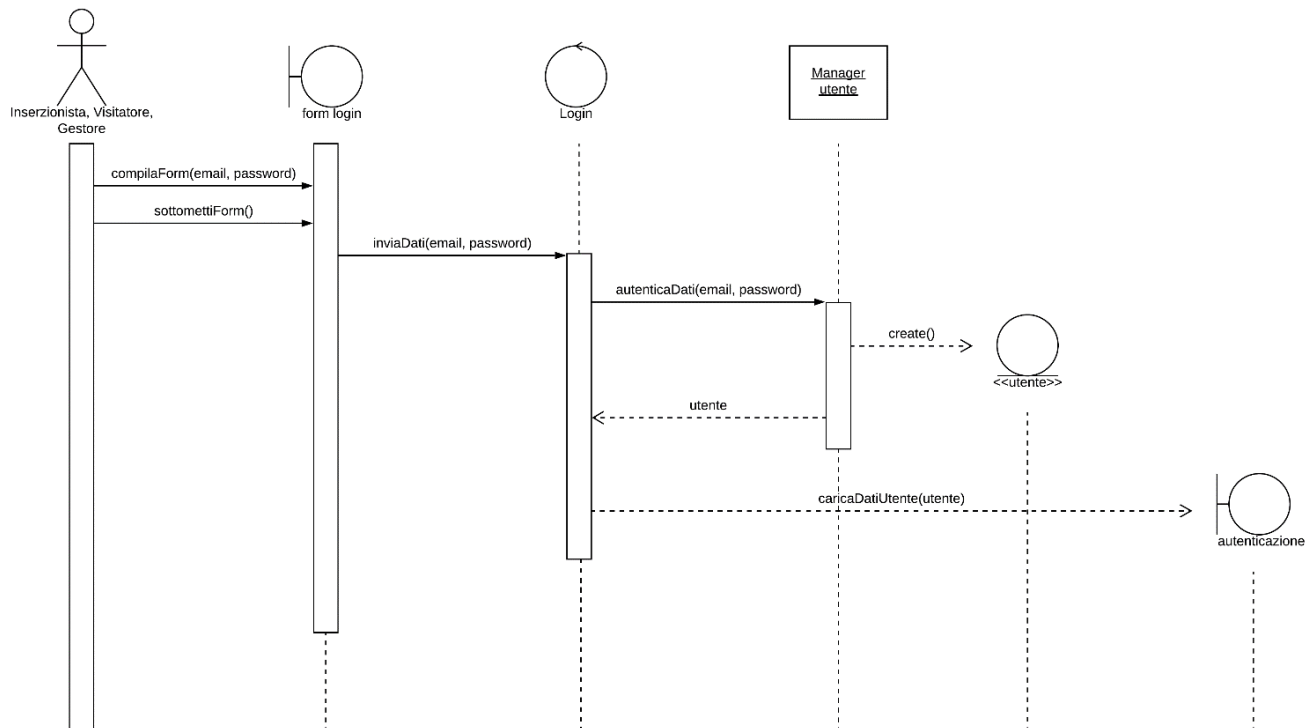
3.8.1 Sequence diagram

➤ RF_USER

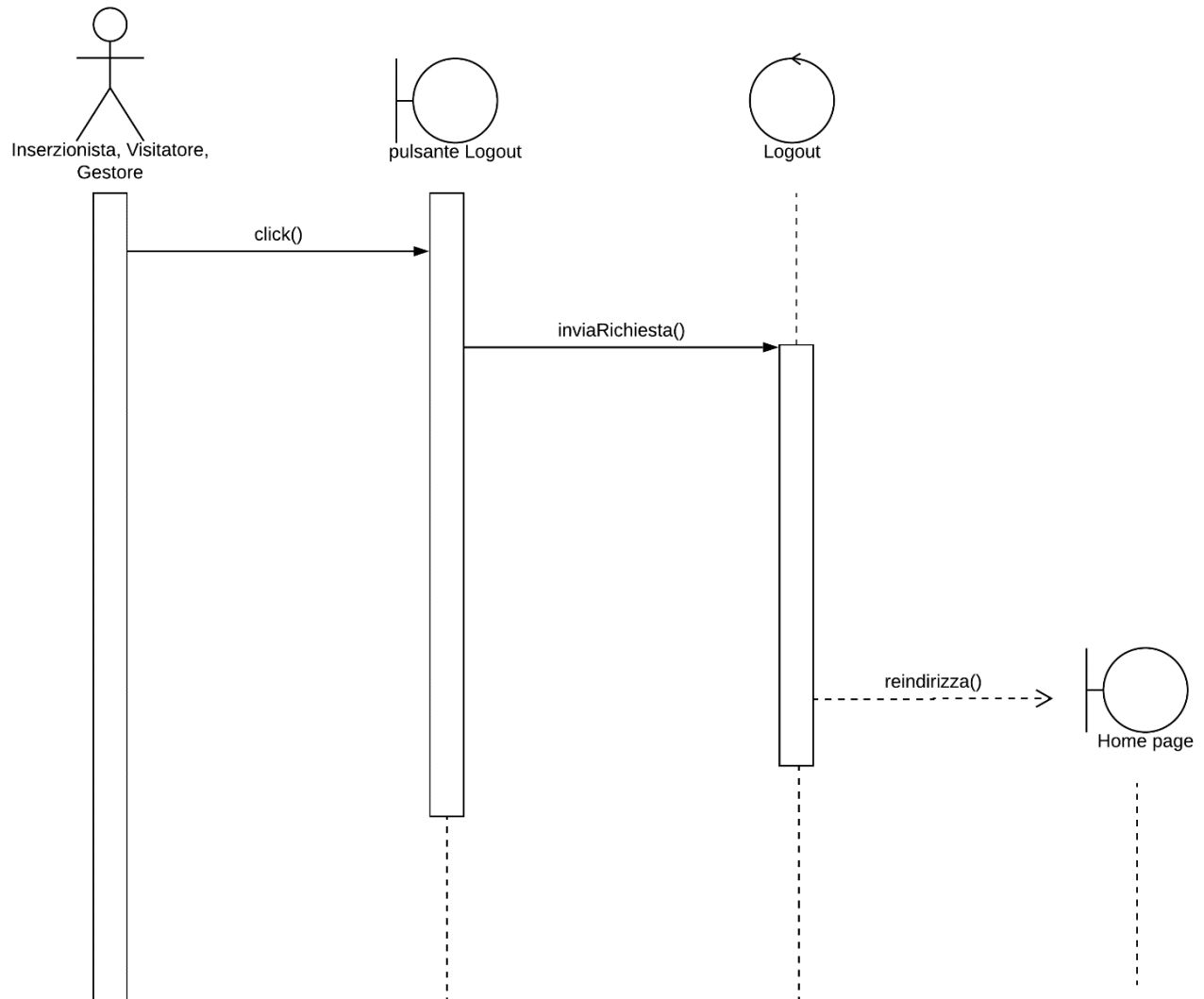
➤ RF_USER_01 – Registrazione



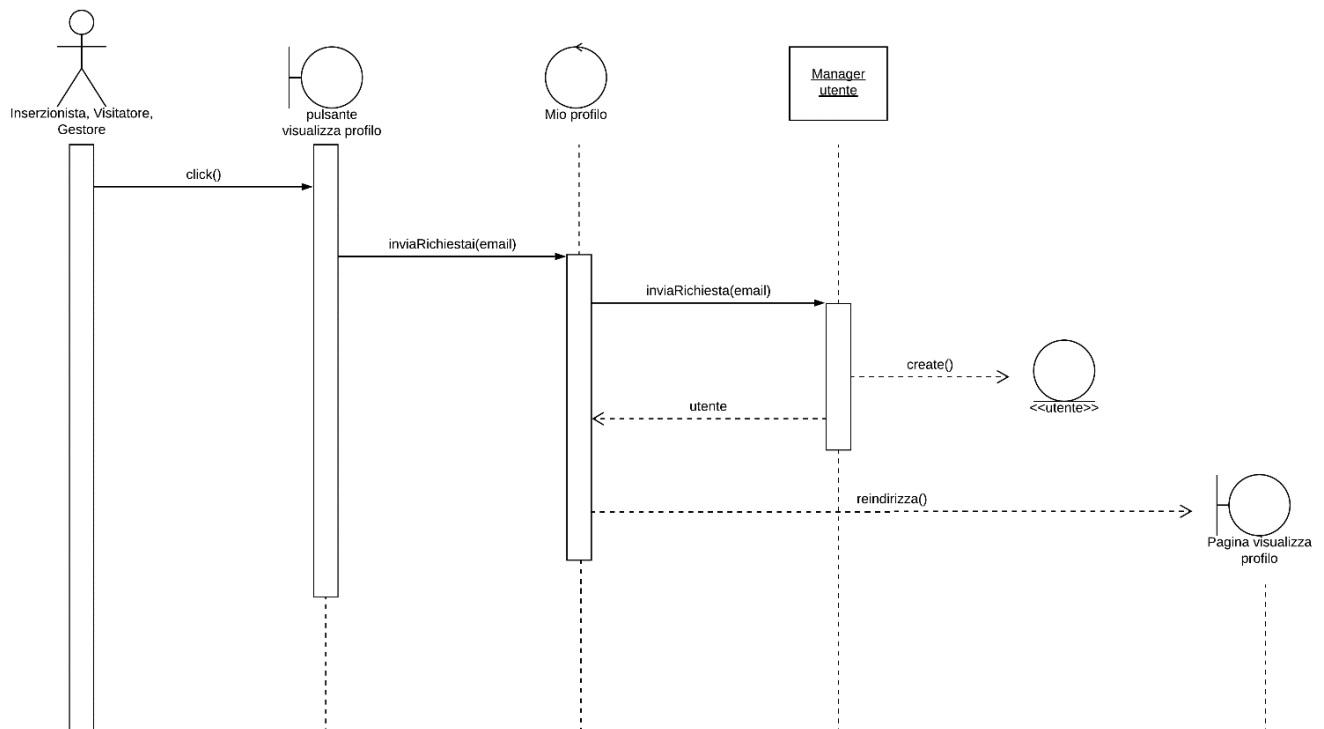
➤ RF_USER_02 – Login



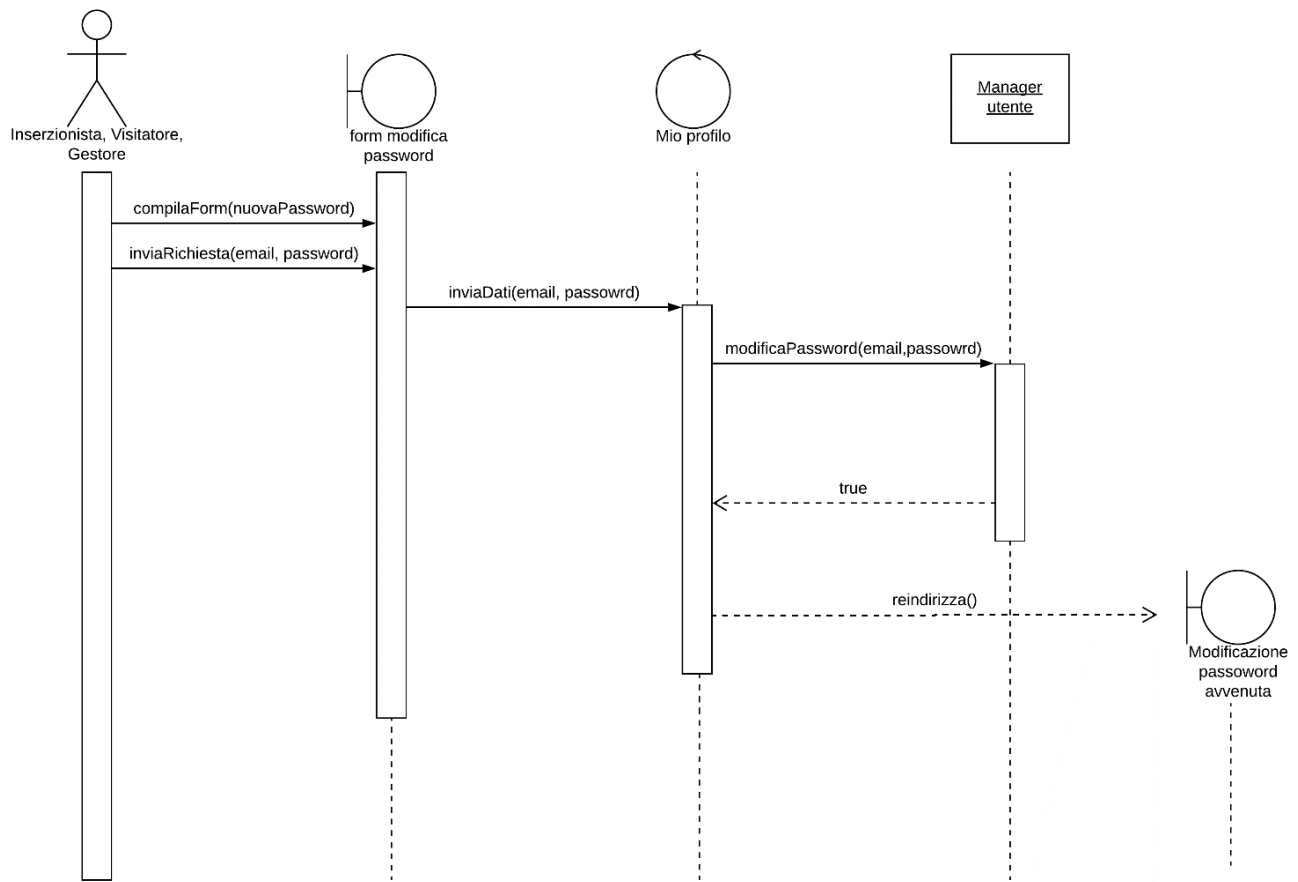
➤ RF_USER_03 – Logout



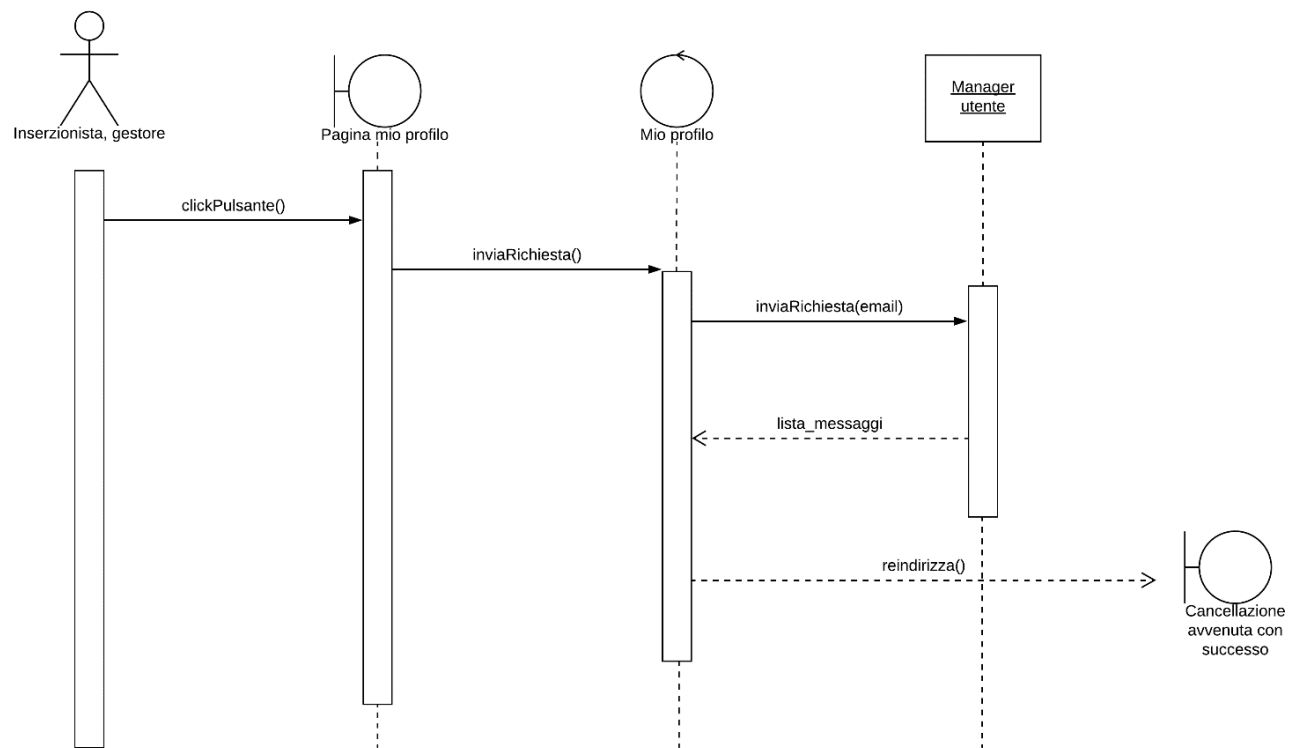
➤ RF_USER_04 – Visualizza profilo utente



➤ RF_USER_05 – Modifica password account

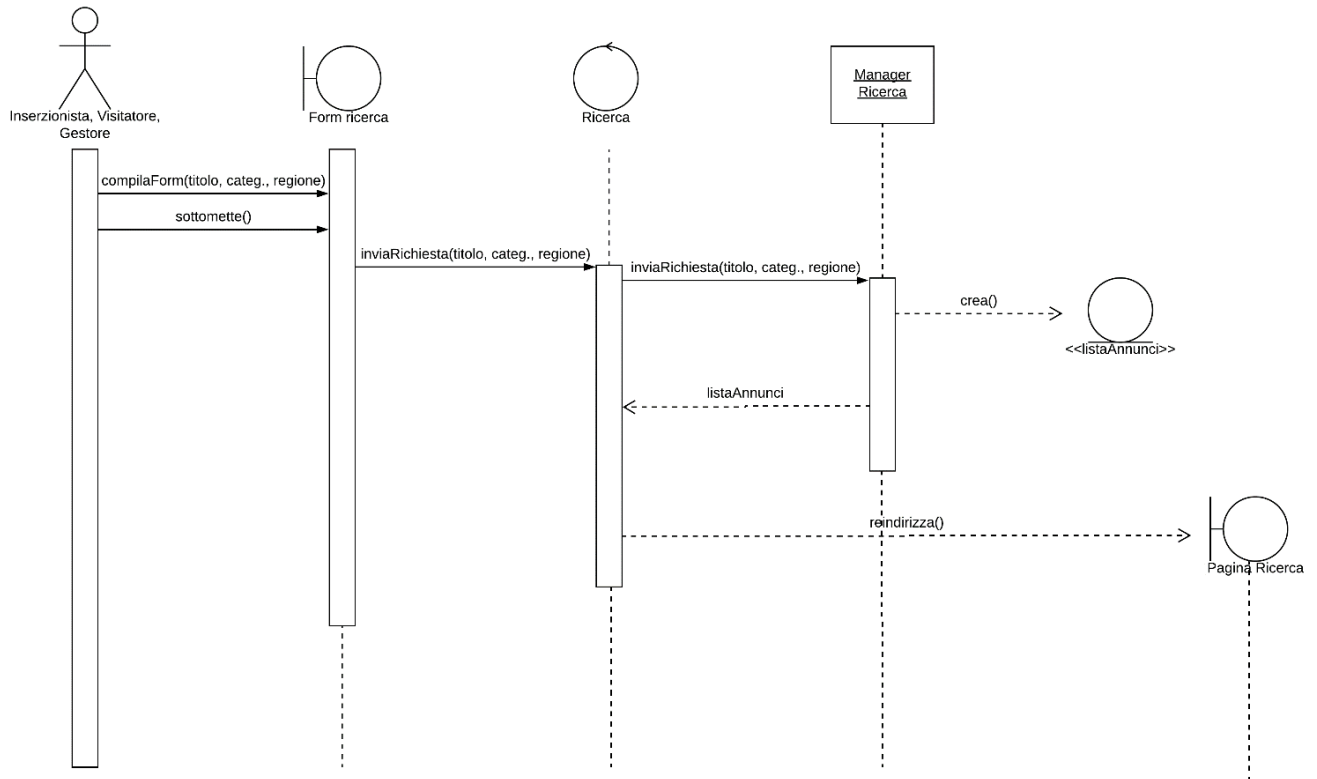


➤ RF_USER_06 – Cancella account

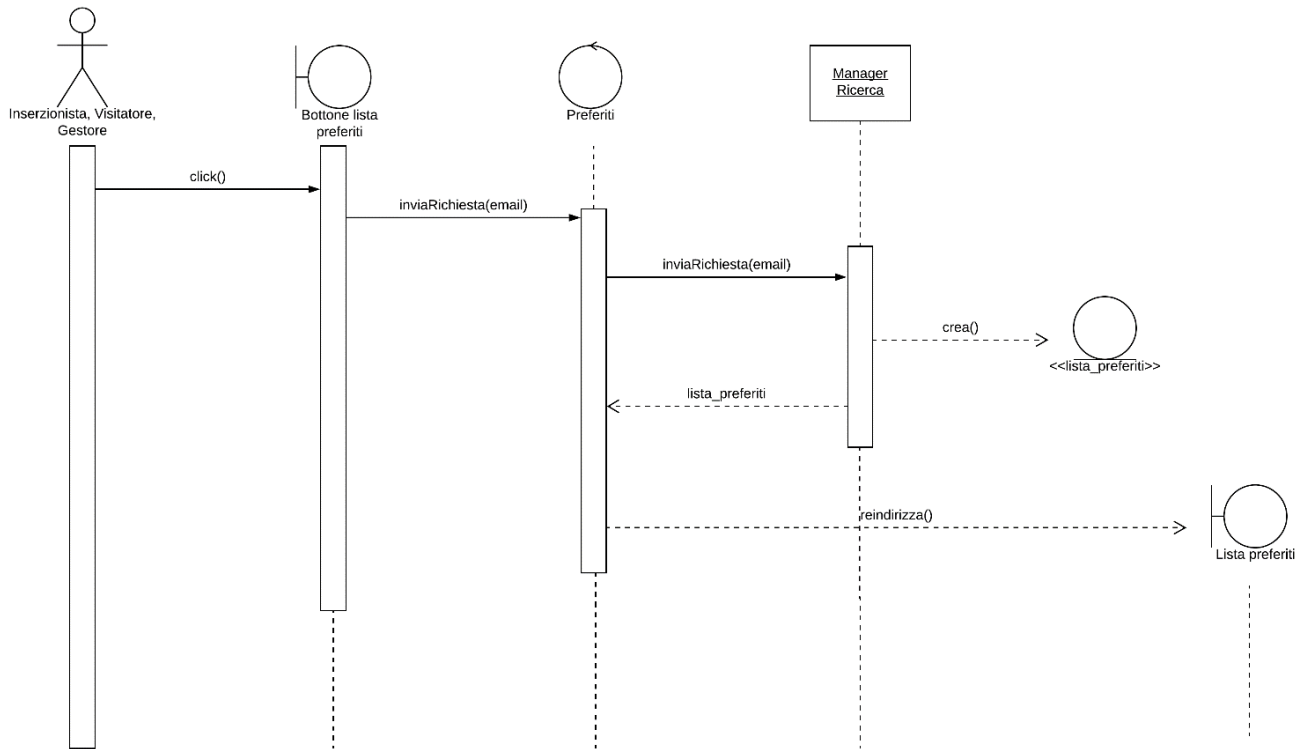


➤ RF_SEARCH

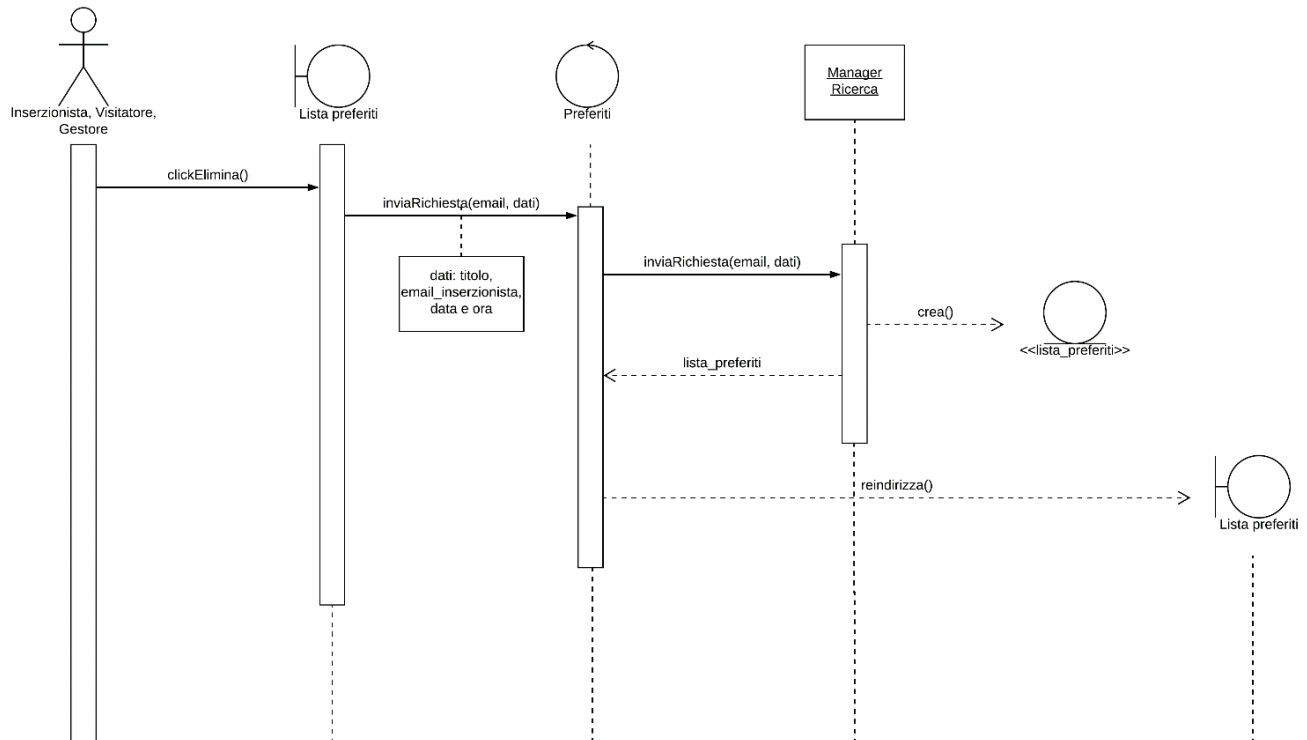
➤ RF_SEARCH_01 – Ricerca



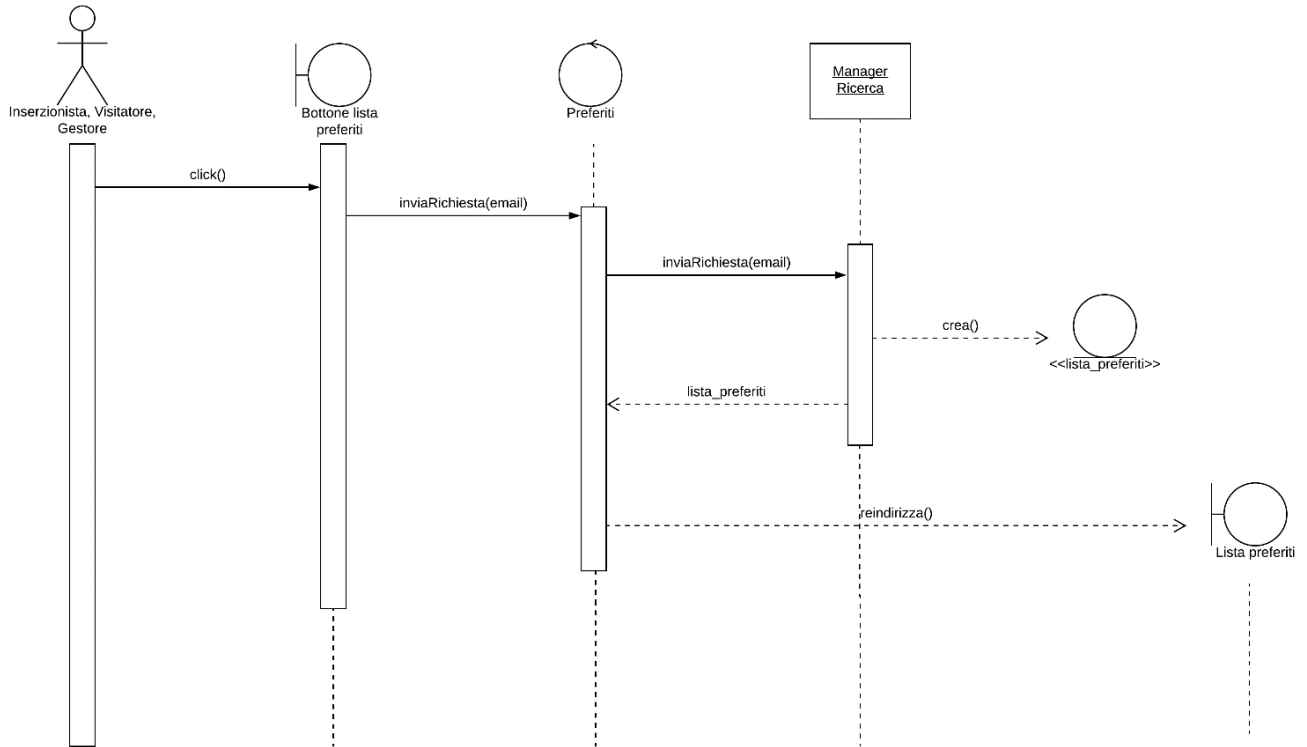
➤ RF_SEARCH_03 – Visualizzare lista preferiti



➤ RF_SEARCH_04 – Eliminare prodotto dalla lista preferiti

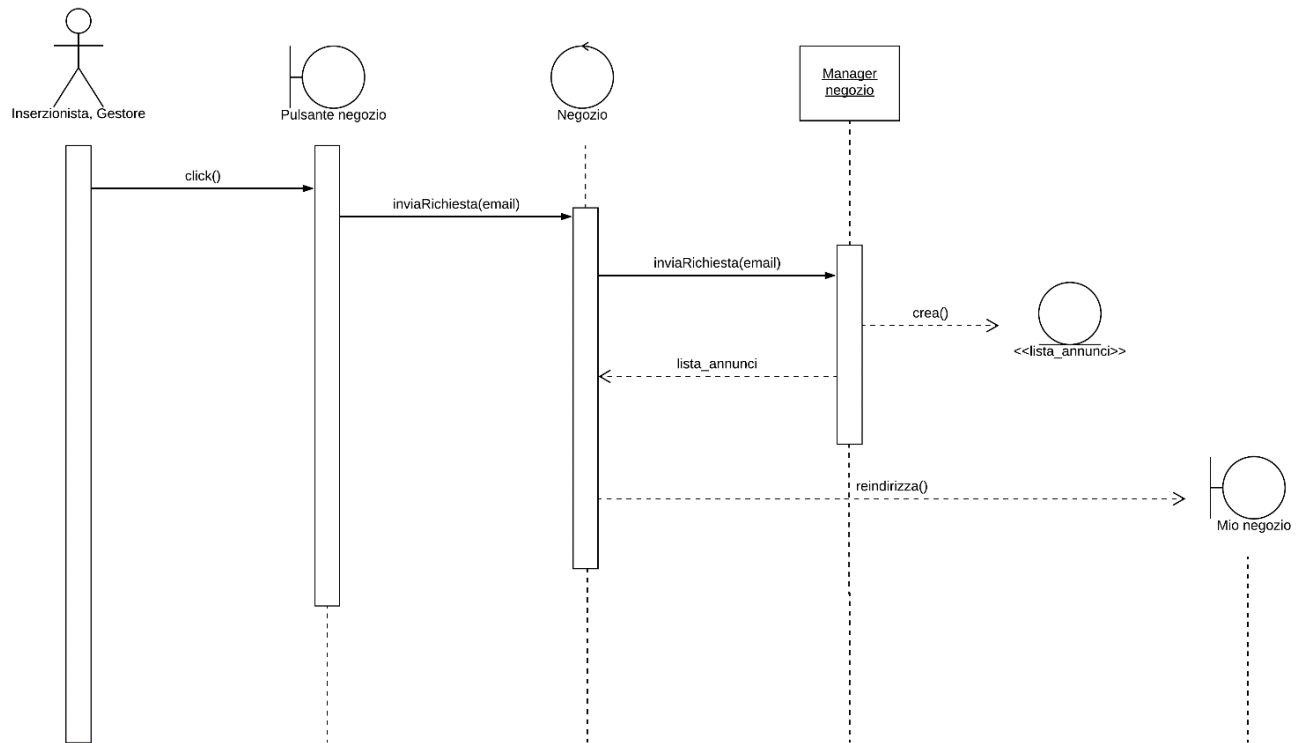


➤ RF_SEARCH_05 – Svuotare lista preferiti

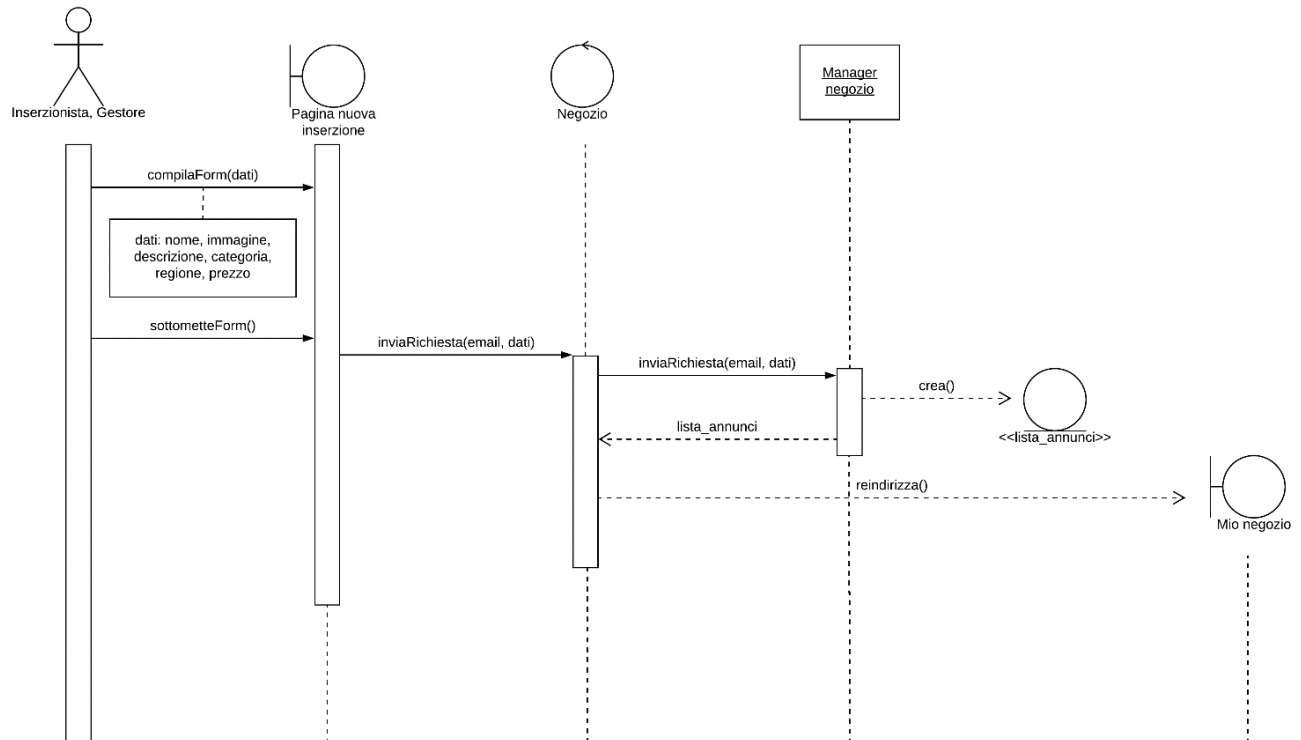


➤ RF_SHOP

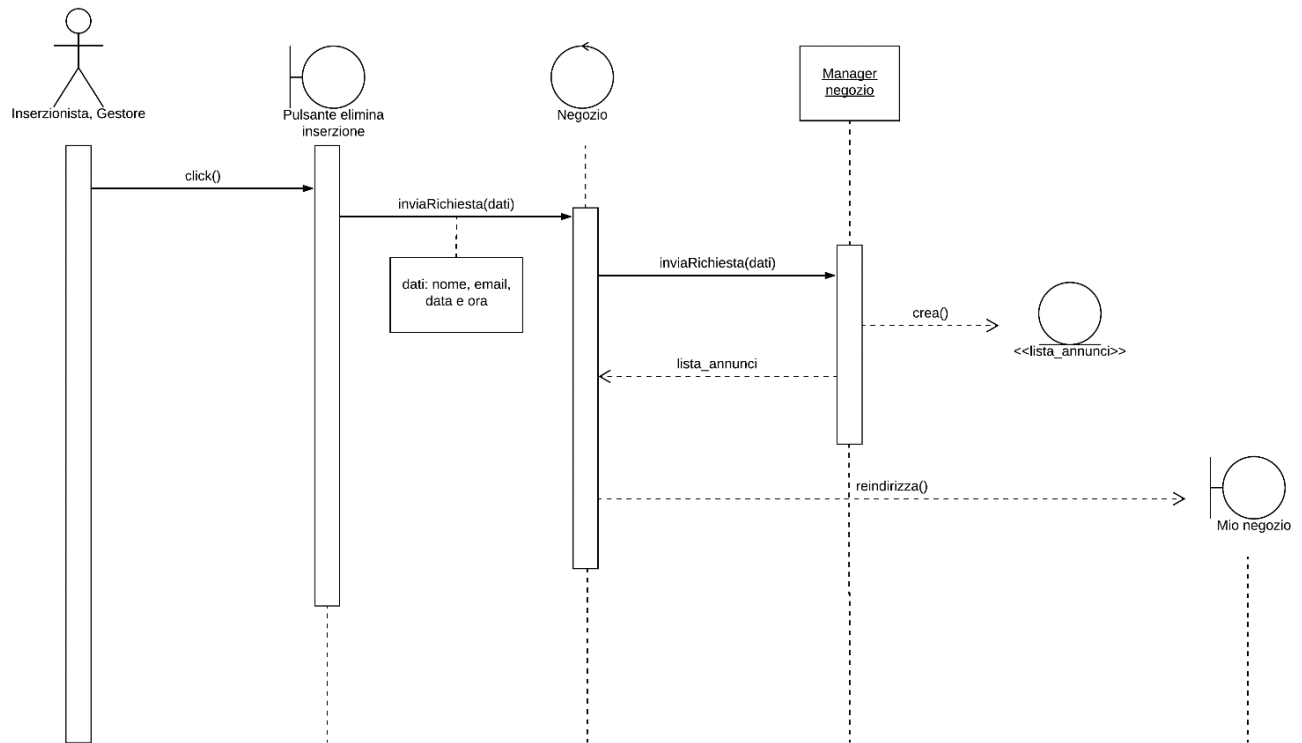
➤ RF_SHOP_01 – Visualizzare inserzioni pubblicate



➤ RF_SHOP_02 – Pubblica inserzione

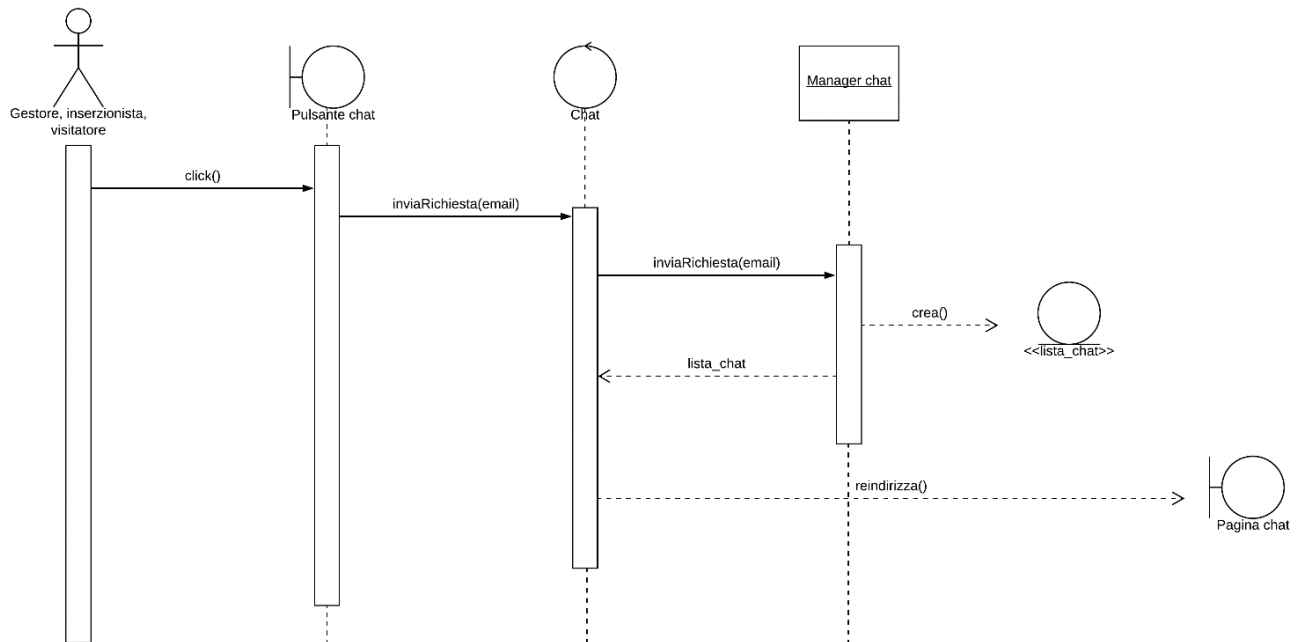


➤ RF_SHOP_03 – Cancellare inserzione

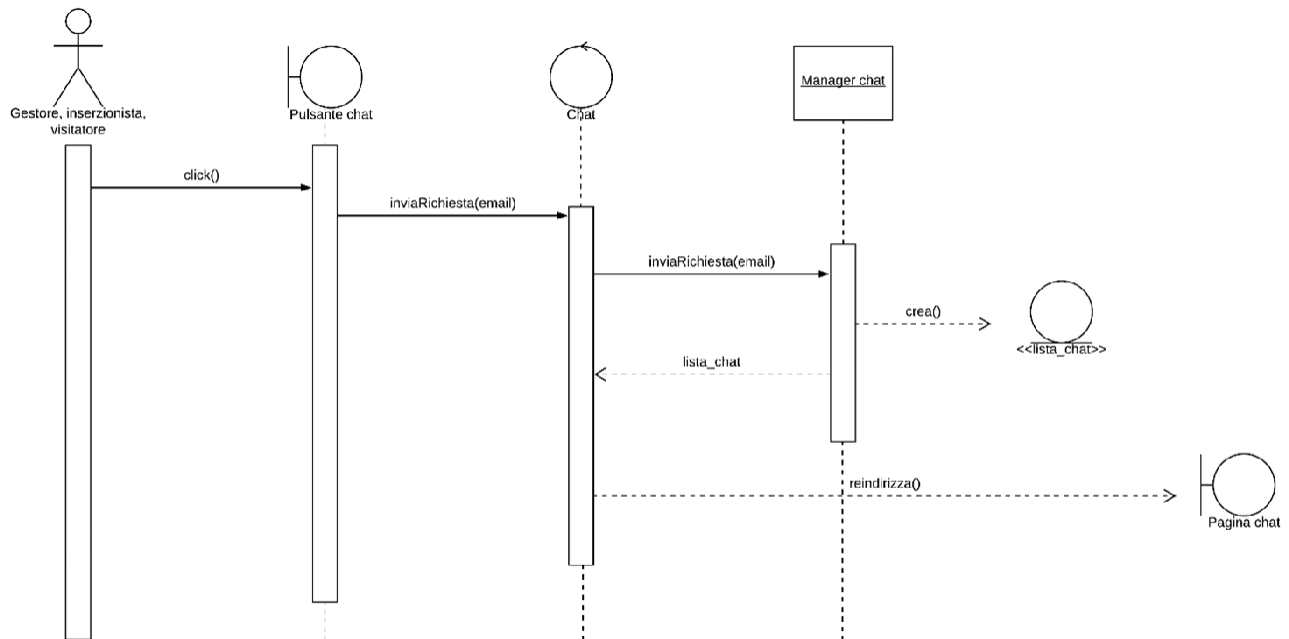


➤ RF_CHAT

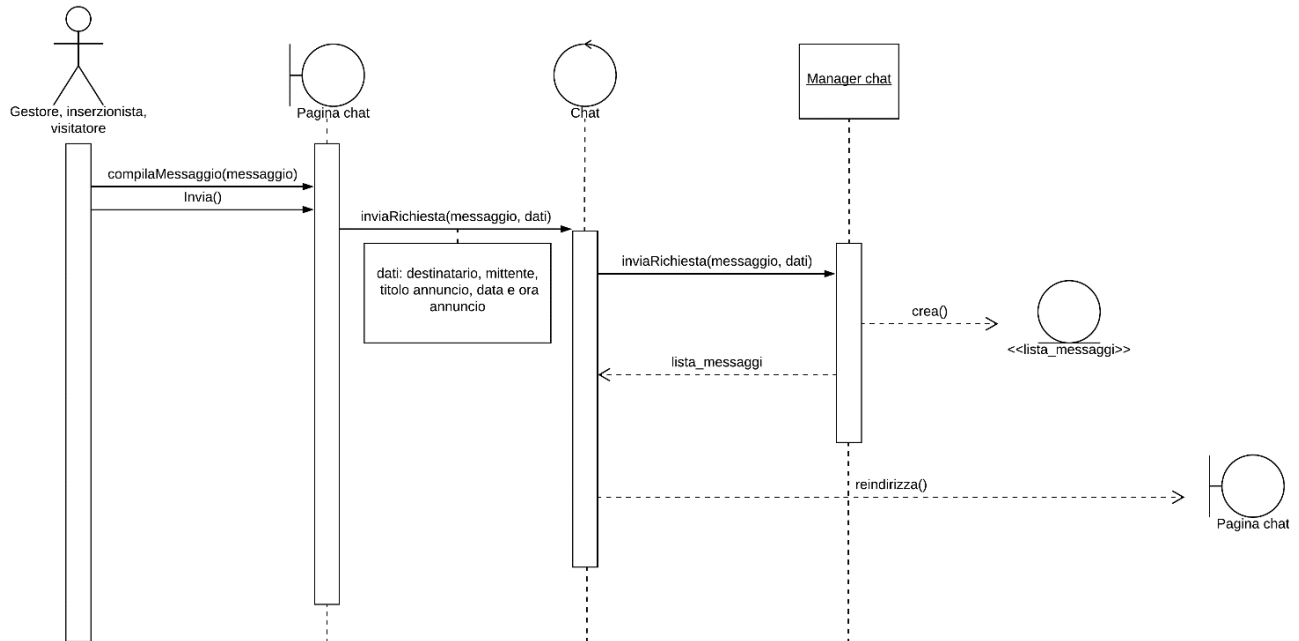
➤ RF_CHAT_01 – Visualizza chat



➤ RF_CHAT_02 – Visualizza messaggi di una chat

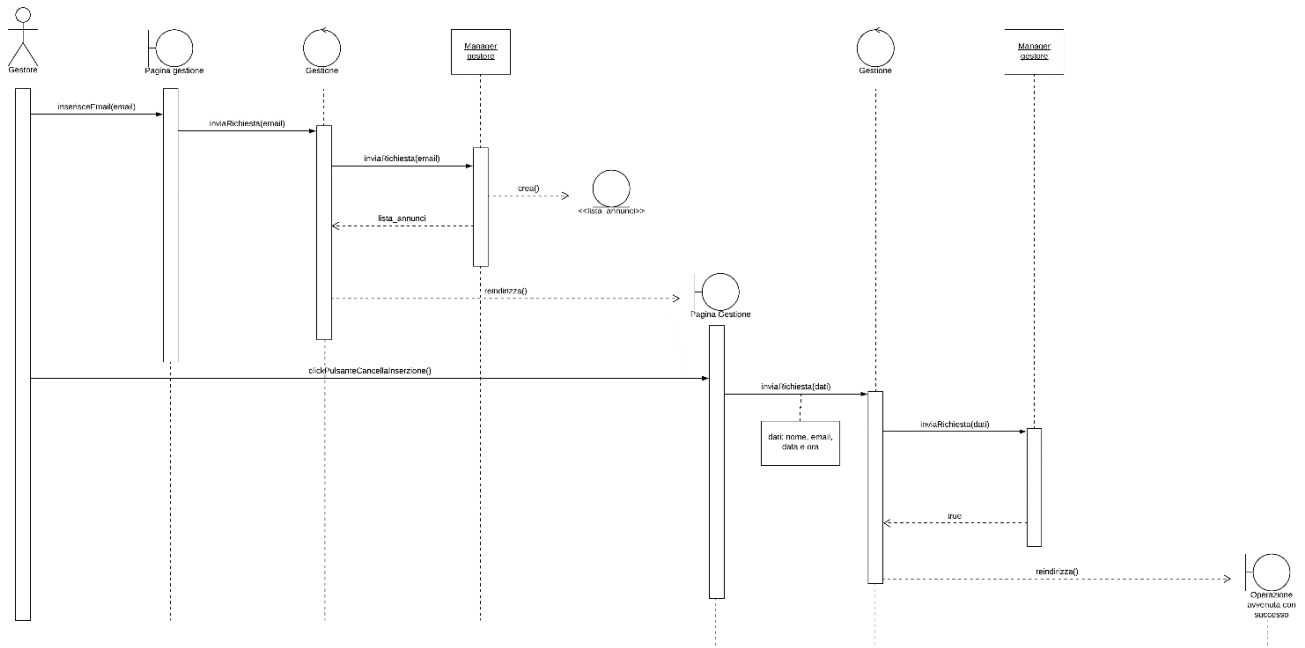


➤ RF_CHAT_03 – Invia messaggio

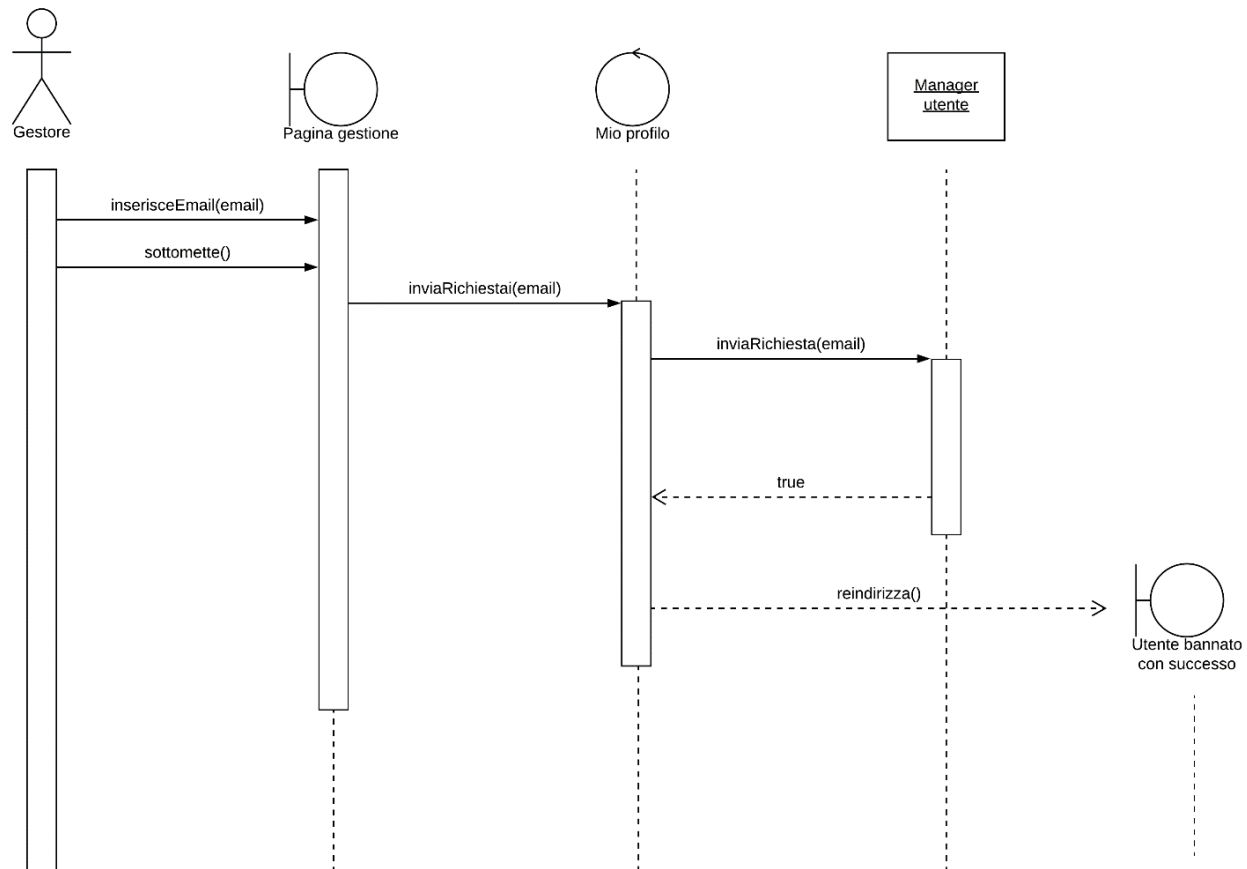


➤ RF_ADMIN

➤ RF_ADMIN_01 – Cancella inserzione altro utente



➤ RF_ADMIN_02 – Banna utente



Nelle tabelle sottostanti sono riportate le condizioni che devono essere rispettate dai dati inseriti dagli attori

Tabella form registrazione.

Nome campo	Tipo	Formato
Email	Stringa alfanumerica	^\w+([\.-]?\w+)*@\w+([\.-]?\w+)*(\.\w+)+\$
Password	Stringa alfanumerica	^[0-9a-z]{8,40}\$
Nome	Stringa alfanumerica	^[a-zA-Z]{1,30}\$
Regione	Stringa alfanumerica	NA
Anno	Numerico	NA
Sesso	Tipo mutuamente esclusivo	NA
Telefono	Numerico	^[0-9]{9,10}\$

Tabella form aggiungi annuncio.

Nome campo	Tipo	Formato
Regione	Stringa alfanumerica	NA
Nome	Stringa alfanumerica	^[a-zA-Z0-9]{1,30}\$
File	Tipo jpg	NA
Categoria	Stringa alfanumerica	NA
Descrizione	Stringa alfanumerica	^[a-zA-Z0-9.,"]{1,2000}\$
Password	Stringa alfanumerica	^[0-9a-z]{8,40}\$