

Ingegneria del Software a.a. 2019-20
Prova Scritta del 10 Luglio 2020

Tempo a disposizione: 20 minuti

Esercizio 1

Disegnare il diagramma dei casi d'uso UML (facendo attenzione agli attori primari e secondari) della seguente applicazione Web di vendita al dettaglio on-line che chiameremo '**Easy_e-commerce**'.

Esistono due tipi di utenti. Gli utenti-visitatori e gli utenti-clienti. I primi possono solo visionare il catalogo di prodotti (**Browse catalog**) o fare una ricerca nel catalogo (**Search**). I secondi oltre a queste funzionalità possono anche acquistare uno o più prodotti all'interno del catalogo (**Checkout**), gestire il carrello dei prodotti (**Manage cart**) e verificare lo stato dell'ordine una volta che questo è stato eseguito (**Check Order status**). La funzionalità di Checkout prevede anche: 1) il pagamento di un prodotto (**Payment**) -- solo tramite carta di credito, appoggiandosi ad un sistema esterno bancario (**Bank System**); 2) la trasmissione dell'avvenuto pagamento (**Transmit Payment**) ad un sistema esterno di contabilità (**Merchant account system**) e la richiesta di spedizione dell'ordine (**Send Order**) ad un altro sistema esterno (**Shipping system**).

Un utente-visitatore può cambiare ruolo e diventare un utente-cliente solo se prima si è registrato (**Registrazione**) a **Easy_e-commerce**. Un utente-cliente prima di poter effettuare acquisti e gestire il proprio carrello deve effettuare l'operazione di Login (**Login**).

Commentare le scelte fatte aggiungendo delle spiegazioni in linguaggio naturale.