**Glossary**

* **Cliente**: Utente generico intenzionato a utilizzare la piattaforma per esplorare e finalizzare l'ordine di acquisto di un'autovettura. Ogni cliente ha un account con informazioni personali come nome, cognome, e-mail e indirizzo​.
* **Amministratore**: Figura responsabile della gestione della piattaforma e delle auto nel catalogo. Ha l’autorità di aggiungere, modificare o rimuovere auto dal catalogo, oltre a confermare gli ordini​
* **Utente Registrato**: Rappresenta un utente che ha completato la registrazione sulla piattaforma e dispone di un account. Può essere un cliente o un amministratore​.
* **Utente Non Registrato**: Utente che naviga la piattaforma senza aver effettuato la registrazione e ha accesso solo a funzioni limitate​.
* **Requisiti Funzionali (RF)**: Funzionalità specifiche che il sistema deve offrire, come la registrazione di un account, la gestione del catalogo e la conferma di ordini.
* **Requisiti Non Funzionali (RNF)**: Caratteristiche di qualità che il sistema deve soddisfare, come usabilità, affidabilità, prestazioni, supporto tecnico e specifiche di implementazione​.
* **Scenario**: Una descrizione di una sequenza di eventi che rappresenta un'interazione utente-sistema, come effettuare il login o consultare il catalogo delle auto​.
* **Use Case (UC)**: Descrizione dettagliata di come gli utenti interagiranno con il sistema per completare specifiche attività​.
* **Catalogo**: Rappresenta l'elenco delle auto disponibili sulla piattaforma, accessibile per la consultazione e la ricerca da parte dei clienti e degli amministratori​.
* **Control**: Categoria di elementi che coordinano le operazioni nella piattaforma, come gestione ordini e ricerca auto​.
* **Boundary**: Elementi dell'interfaccia utente attraverso i quali gli utenti interagiscono con la piattaforma, come schermate per la registrazione e la visualizzazione dei dettagli delle auto​.
* **Entry Condition**: Stato iniziale che deve essere soddisfatto affinché un caso d'uso possa iniziare, ad esempio l’autenticazione di un amministratore prima di modificare il catalogo​.
* **Exit Condition**: Stato finale di un caso d'uso, come la conferma di un ordine da parte di un cliente o il completamento della registrazione​.
* **Use Case Diagram (Diagramma dei Casi d'Uso)**: Rappresentazione grafica dei casi d'uso di un sistema, che mostra le interazioni tra gli attori (utenti o sistemi esterni) e le funzioni (casi d'uso) che questi possono eseguire sulla piattaforma. Serve a chiarire i requisiti funzionali e a rappresentare in modo visivo come gli utenti interagiscono con il sistema​.
* **Class Diagram (Diagramma delle Classi)**: Diagramma UML che rappresenta la struttura statica di un sistema, illustrando le classi, i loro attributi, i metodi e le relazioni (come associazione, ereditarietà e dipendenza) tra di esse. È essenziale per la modellazione dell'architettura del sistema, aiutando a definire la logica degli oggetti e le loro interazioni​.
* **Mockup**: Una rappresentazione visiva non interattiva dell'interfaccia utente, che mostra il layout delle pagine e l'organizzazione dei principali elementi visivi senza dettagli funzionali completi. I mockup sono utilizzati nelle fasi iniziali di progettazione per ottenere feedback sull'aspetto e l'usabilità della piattaforma prima della sua implementazione completa​.
* **Entity (Entità)**: Un concetto rappresentato come un oggetto o una classe che definisce una specifica unità informativa all'interno del sistema. Le entità rappresentano oggetti del mondo reale o concetti chiave del dominio applicativo. Ogni entità include attributi (proprietà) che descrivono i suoi dati e può essere correlata ad altre entità tramite relazioni. L’identificazione delle entità è fondamentale per costruire il modello dei dati e il diagramma delle classi​.
* **Sequence Diagram (Diagramma di Sequenza)**: Un diagramma UML che rappresenta la sequenza temporale delle interazioni tra oggetti o componenti del sistema per completare un particolare caso d'uso o operazione. Mostra come gli oggetti si scambiano messaggi (chiamate di metodo) in un ordine specifico per raggiungere un obiettivo, evidenziando il flusso logico di eventi nel tempo. I diagrammi di sequenza sono utili per visualizzare il comportamento dinamico del sistema, aiutando a chiarire l'ordine delle operazioni e le responsabilità tra oggetti coinvolti​.
* **NavPath (Navigation Path, Percorso di Navigazione)**: Sequenza predefinita di schermate o interfacce utente che l'utente segue per completare un'attività o raggiungere una funzionalità specifica all'interno della piattaforma.