

Relazione progetto e-commerce

F.Sardo(1760539) S.Camagna()
E.Bouquillon(2014320)

Contenuti

1. Descrizione del progetto
2. Analisi software
3. Implementazione software

DESCRIZIONE GENERALE

Si progetti una piattaforma di e-commerce in cui i fornitori possono mettere in vendita i propri prodotti e acquirenti privati possono comprarli.

Un acquirente deve potersi registrare fornendo la propria mail, nome cognome, un indirizzo di residenza e altri eventuali indirizzi secondari, dei quali interessa sapere via, numero civico, città e cap. Per effettuare un acquisto, oltre a un indirizzo di consegna l'utente deve inserire almeno un metodo di pagamento di cui interessa sapere il tipo (carta di credito, bancomat o carta prepagata). L'utente deve poter cercare i prodotti da inserire nel carrello, dei prodotti serve sapere nome, fornitore, prezzo e una breve descrizione. Il fornitore è il venditore del prodotto, di cui bisogna sapere ragione sociale, partita iva, mail, numero di telefono e indirizzo della sede. Il fornitore deve poter mettere in vendita i suoi prodotti o, in caso di necessità, di toglierli dalla piattaforma. Una volta inseriti i prodotti nel carrello l'utente deve poter effettuare un ordine con i prodotti presenti, un ordine è caratterizzato da almeno un prodotto, la data di richiesta dell'ordine, il metodo di pagamento utilizzato, l'indirizzo a cui effettuare la consegna (che deve essere uno di quelli registrati per quell'utente), il totale e lo stato dell'ordine (se annullato, pendente o accettato). È possibile annullare gli ordini se sono ancora in stato pendente.

Il sistema deve permettere a delle compagnie di trasporto di prendere in carico l'ordine per una consegna. Delle compagnie di trasporto interessa la ragione sociale, la partita iva, e l'indirizzo della sede. Delle consegne invece interessa sapere l'ordine in consegna e il corriere che effettua la consegna, che deve essere della compagnia che ha preso in carico. L'utente deve poter risalire agli ordini consegnati.

2. Analisi software

2.1 Requisiti utente

2.1.1 Lista dei requisiti

1.customer

- 1.1 e-mail
- 1.2 nome
- 1.3 cognome
- 1.4 numero telefonico(0,1)
- 1.5 indirizzo
 - 1.5.1 CAP
 - 1.5.2 via
 - 1.5.3 numero civico
 - 1.5.4 citta
- 1.6 metodi pagamento
 - 1.6.1 tipo(prepagata, bancomat, carta di credito)
 - 1.6.2 nome
- 1.7 carrello
 - 1.7.1 insieme di prodotti nel carrello

2.Produttore

- 2.1 nome
- 2.2 partita iva
- 2.3 indirizzo sede(vedere 1.5)
- 2.4 mail
- 2.5 numero telefono

3.prodotti

- 3.1 nome
- 3.2 produttore(vedi 2.)
- 3.3 descrizione
- 3.4 prezzo
- 3.5 metodi pagamento accettati

4.ordini

- 4.1 customer
- 4.2 totale ordine
- 4.3 indirizzo di consegna
- 4.4 stato(pendente, annullato, accettato)
- 4.5 data richiesta
- 4.6 metodo pagamento usato
- 4.7 se consegnato richiedere anche
 - 4.7.1 data consegna

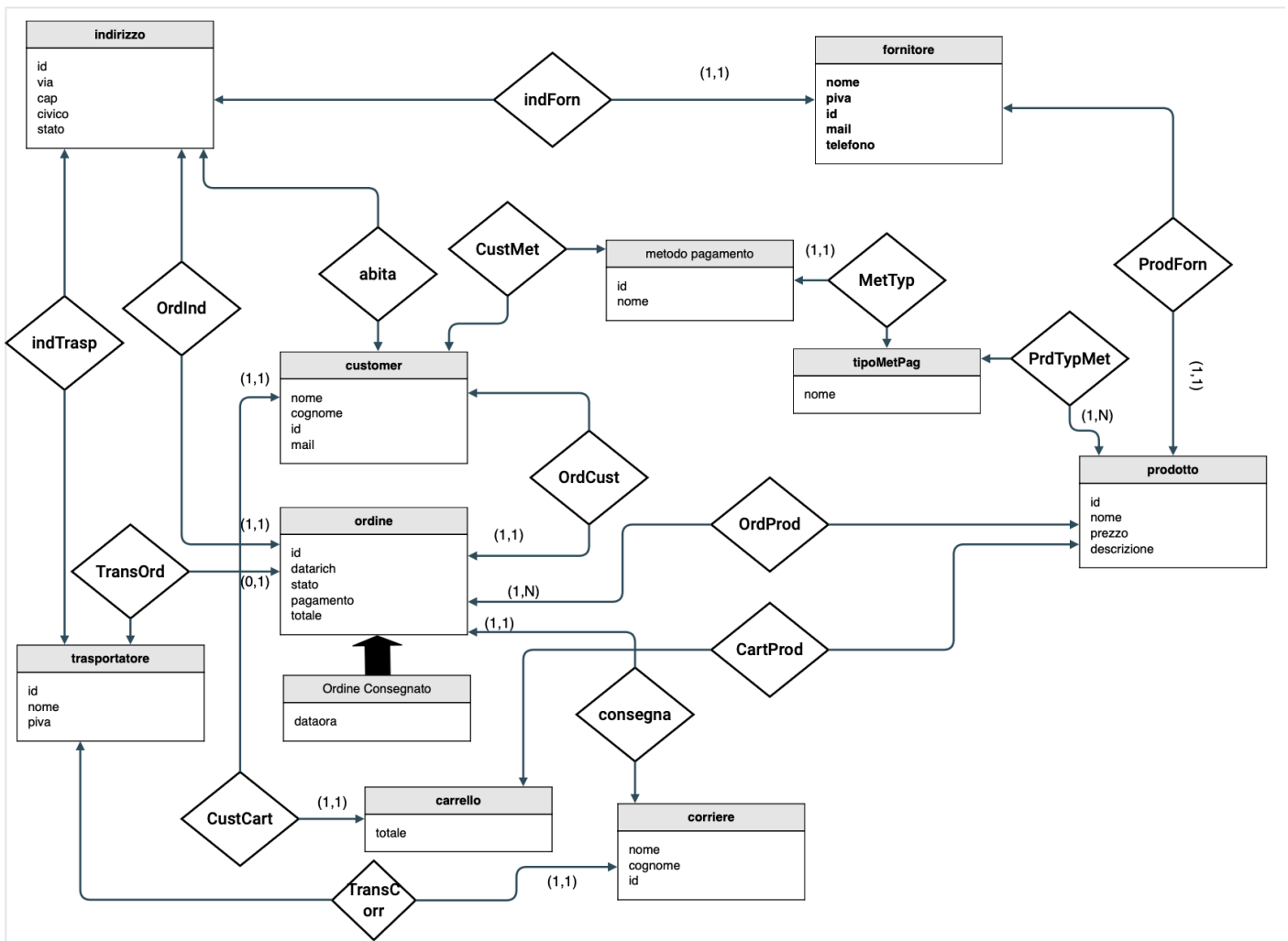
5.consegna

- 5.1 ordine
- 5.2 corriere

6.corriere

- 6.1 azienda per cui lavora
- 6.2 nome
- 6.3 cognome

2.1.2 Entity-Relationship diagram



2.1.3 Use-case diagram



2.2 System Requirement

2.2.1 requisiti funzionali e non funzionali

1. il customer deve poter
 - 1.1 cercare prodotti
 - 1.2 inserire e gestire i prodotti nel carrello
 - 1.3 effettuare un ordine
 - 1.4 inserire indirizzi
2. il fornitore deve poter
 - 2.1 gestire prodotti
3. il trasportatore deve poter
 - 3.1 scegliere ordini da consegnare
 - 3.2 confermare consegna ordine
 - 3.2.1 fornendo data e ora
4. requisiti non funzionali (qui simone e federica ditemi cosa avete implementato)

2.2.2 architettura del sistema

Il sistema viene gestito separando le richieste ricevute in base al ruolo di chi effettua la richiesta. Nello specifico il sistema viene diviso in tre server, uno accessibile ai customer, uno accessibile ai produttori e un ultimo accessibile ai trasportatori. I server sono gestiti parallelamente

2.2.3 activity diagram

2.2.4 state diagram

2.2.5 message sequence chart

3.implementazione software

3.1 struttura del codice

3.2 struttura delle connessioni redis

3.3 schema del database

3.4 monitor funzionali

3.5 monitor non funzionali

3.6 risultati sperimentali