

Si consideri il seguente documento di descrizione informale dei requisiti:

Si vuole realizzare un sistema informatico per la gestione di un negozio per la vendita di videogiochi.

I giochi sono disponibili in formato digitale e in formato fisico. Essi sono caratterizzati da un codice identificativo, un titolo, la console di riferimento, un codice PEGI ed il prezzo. I giochi in formato fisico sono caratterizzati anche dalla quantità disponibile in magazzino.

Il proprietario del negozio può accedere al sistema utilizzando le proprie credenziali (username e password). Una volta acceduto può aggiungere al sistema dei dipendenti, specificandone il nome, il cognome e il codice fiscale. Il proprietario può anche emettere sconti destinati ai clienti del sistema: ogni sconto è caratterizzato da un codice e da una percentuale, che rappresenta lo sconto da apportare sul totale della spesa, applicabile una singola volta. Ogni volta che uno sconto viene emesso, il cliente destinatario riceve una email con il codice sconto.

Ogni dipendente può registrarsi al sistema inserendo il proprio codice fiscale, un indirizzo email e configurando una password.

I clienti del sistema possono registrarsi specificando nome, cognome, indirizzo, email, username, password e numero della carta di credito.

Una volta acceduto al sistema, un utente può visualizzare una lista dei titoli disponibili, specificando la console (PS4, XboxOne, PC, ...). Per procedere con l'acquisto il cliente deve inserire una lista di giochi con le relative quantità e specificare per ogni copia se acquistare la copia fisica o quella digitale. Al termine della procedura d'acquisto il cliente può applicare un codice sconto, dopodiché il sistema detrae il totale dalla carta di credito del cliente. Se il gioco viene acquistato in formato fisico il sistema invia una notifica ad un dipendente per effettuare la spedizione e decrementa la quantità disponibile in magazzino. Se il gioco viene acquistato in formato digitale il sistema genera un codice univoco della copia, che il cliente può utilizzare per il download direttamente dalla console.

Ogni primo giorno del mese il sistema genera un report di tutti gli acquisti effettuati nel mese precedente. Il proprietario può visualizzare gli N clienti che hanno effettuato più acquisti nell'ultimo mese per l'emissione degli sconti.

Per tale sistema, il candidato realizzi un progetto secondo il facsimile inviato dal docente per email, progetti la base di dati in maniera completa popolandola con dei dati d'esempio, ed implementi in linguaggio Java una funzionalità tra quelle previste nei casi d'uso.

Istruzioni per la consegna:

Lo studente dovrà consegnare un archivio zip nominato "**COGNOME_NOME_MATRICOLA**", contenente i seguenti file, ognuno in una cartella differente:

- 1) file .doc e .pdf del progetto, secondo il facsimile inviato dal docente per email,
- 2) file .vpp (o .mdj) contenente l'intero progetto Visual Paradigm (o StarUML),
- 3) cartella contenente il progetto Eclipse con l'implementazione della funzionalità richiesta.

Per effettuare la consegna, lo studente dovrà inviare la cartella compressa contenente tutti i file tramite il servizio FileSender di Ateneo (<https://filesender.unina.it/>) specificando come destinatario roberto.pietrantuono@unina.it.

La consegna dell'elaborato andrà effettuata **entro le ore 13 del 9/07/2023**.