

Mille Miglia In Viaggio
Problem Statement
Versione 2.0



Data: 12/10/2018

Progetto: Mille Miglia In Viaggio	Versione: 2.0
Documento: Problem Statement	Data: 12/10/2018

Coordinatore del progetto:

Nome	Matricola
De Lucia Andrea	

Partecipanti:

Nome	Matricola
Antonio Scognamiglio	0512104868
Giuliana Muto	0512104598
Matteo Fasolino	0512103038

Scritto da:	Matteo Fasolino
--------------------	-----------------

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autore
12/10/2018	1.0	Inserimento dati Problem Statement	Matteo Fasolino
15/10/2018	1.0	Requisiti Funzionali	Antonio Scognamiglio
15/10/2018	1.0	Requisiti Non Funzionali	Giuliana Muto
15/10/2018	1.0	Problema del Dominio	Matteo Fasolino
18/10/2018	1.0	Scenari	Giuliana Muto
18/10/2018	1.0	Target environment	Matteo Fasolino
30/10/2018	2.0	Modifica Scenari	Giuliana Muto
16/11/2018	2.0	Modifica Requisiti Funzionali	Antonio Scognamiglio
16/11/2018	2.0	Modifica Requisiti Funzionali	Giuliana Muto
23/11/2018	2.0	Aggiunta Scenario	Giuliana Muto

Indice

1. Problem Domain	pg.4
2. Scenari	pg.5
3. Requisiti Funzionali	pg.8
4.Requisiti Non Funzionali	pg.9
5. Target environment	pg.11
6. Deliverable & Deadline	pg.12

1. PROBLEM DOMAIN

Il team di sviluppo con la proposta di dar vita ad un progetto ambientato nel mondo dei viaggi, dopo un'attenta analisi, ha ritenuto opportuno centrare il problema sull'informazione circa l'ambiente di destinazione dei clienti e dei probabili venditori; produzione e gestione dei pacchetti messi in vendita dagli utenti iscritti ed infine visualizzazione ed acquisizione di questi dai probabili acquirenti.

L'utente nel voler intraprendere un viaggio si pone un problema alla base, ovvero: "come posso fare per mettermi in viaggio?". Costui, avrà bisogno di informazioni utili in modo da rendersi conto che esiste un mezzo utile per raggiungere il suo obiettivo, che gli permetterà di acquisire informazioni circa il mezzo e di comprendere futuri problemi quali la navigazione del Browser Web. Gli verranno messi in evidenza quelli che sono i requisiti indispensabili per proseguire al passo successivo, quali l'interfaccia immediata e usabile, i comandi Smart che ad un primo approccio potranno dare già informazioni di base su quello che si sta cercando. Una volta entrato nel mondo e-commerce, potrà decidere se portare avanti la sua tesi di voler acquistare un pacchetto di viaggio oppure affrontare il problema di voler divenire un venditore. L'utente acquirente avrà un risparmio economico e opzioni per la scelta delle modalità di viaggio. Nel caso in cui decida di vendere, potrà gestire il lancio dei pacchetti usufruendo sempre del supporto del browser che gli potrà fornire template sulle convenzioni alberghiere, aiutandolo a gestire nel minor tempo possibile le offerte del momento.

2. SCENARIOS

2.1 Registrazione dell'Utente

2.1.1 Un nuovo utente decide di iscriversi al sistema per poter **vendere** i suoi pacchetti viaggio.

Accede al sito, clicca sul pulsante “registrazione” e visualizza un piccolo menu bootstrap, dove può scegliere di selezionare tra le opzioni “Acquirente” o “Partner”.

L'utente clicca su “Partner” e a seguire accede ad una secondaria pagina dove può visualizzare un form che dovrà compilare in tutti i campi inerenti ai dati personali: nome agenzia, indirizzo, nazionalità, numero di telefono, e-mail e password.

L'utente, dopo aver inserito i dati, conferma la registrazione con la visualizzazione di una notifica di avvenuta registrazione dopo aver cliccato sul pulsante ultimo “registrati”.

2.1.2 Un nuovo utente, interessato al sito per l'acquisto di un pacchetto di viaggio, decide di iscriversi. Accede al sito, clicca sul pulsante “registrazione” e visualizza una piccola schermata dove può scegliere di selezionare tra le opzioni “Acquirente” o “Partner”.

L'utente decide di cliccare su “acquirente” e a seguire gli compare un form che gli permette di compilare i campi inerenti ai dati personali: nome, cognome, e-mail, nazionalità, indirizzo, data di nascita e numero di telefono

La sottoscrizione volge al termine con la ricezione di una notifica di avvenuta registrazione, dopo che l'utente ha cliccato sul pulsante “registrati”.

2.2 Acquisto di un Pacchetto

2.2.1 L'utente intende acquistare un pacchetto.

Esegue il Log-in inserendo username e password ed accede alla Home del sito.

Nella home principale, gli compare un'offerta di un pacchetto viaggio attualmente molto gettonato e conveniente.

Clicca sull'offerta e decide quindi di aggiungere il pacchetto nel carrello selezionandolo. Successivamente, viene mostrata la notifica "Inserito nel carrello". Cliccando sul pulsante del carrello accede all'area desiderata. Passa all'acquisto: cliccando sul pulsante "Acquista ora", viene mostrata una pagina dove gli viene chiesto se desidera confermare il metodo di pagamento inserito alla registrazione oppure se inserirne un altro, e la scelta della destinazione dell'acquisto (via e-mail o domicilio). Clicca sul pulsante "Conferma" passando alla schermata seguente dove gli viene mostrato il riepilogo dell'acquisto ed una nota dove lo informa che a breve riceverà una mail di ricevuta del pagamento con le relative scelte inerenti all'acquisto.

2.2.2 L'utente intende comprare un pacchetto viaggio. Esegue il log-in nel sistema inserendo username e password. Scorre nella Home del sito e trova un pacchetto che gli piace, decide di aggiungerlo al carrello, lo seleziona e clicca su "aggiungi al carrello", successivamente, viene mostrata la notifica "Inserito nel carrello". Decide, però, di continuare la sua ricerca e torna nell'home del sito

2.2.3 L'utente intende comprare un pacchetto viaggio con dei requisiti speciali. Esegue il log-in nel sistema inserendo username e password. Entra nella pagina iniziale, clicca sulla barra di ricerca e inserisce dei filtri per facilitare la ricerca e gli compaiono i risultati della ricerca.

2.2.4 L'utente esegue il log-in nel sistema inserendo username e password. Scorre la home e intende comprare un pacchetto viaggio. Prima però vuole contattare il venditore. Clicca il pulsante "contattami", inserire il nome con l'e-mail nei tab specifici e scrive il messaggio per il venditore, in fine clicca su "chiedi informazioni" e viene notificata l'operazione completata.

2.3 Vendita dei pacchetti

2.3.1 L'agenzia decide di mettere in vendita un nuovo pacchetto. Accede al browser, clicca sul pulsante "Log in" e inserisce il proprio username e password.

Entra nella sua area di vendita e clicca sul pulsante "Aggiungi pacchetto"; inserisce tutte le informazioni relative ad esso: destinazione, data, scadenza, prezzo, numero di persone, mezzo di trasporto, alloggio, descrizione e foto.

Dopo aver compilato tutti i campi, inserisce i vari tag per i filtri di ricerca e clicca sul pulsante "Metti in vendita". La richiesta viene elaborata dal sistema che da esito positivo con la relativa messa in vendita.

3. FUNCTIONAL REQUIREMENT

- 3.1 Il sistema mette a disposizione una connessione automatizzata tra l'utente e i suoi conti monetari, che sono visti come sistemi esterni.
- 3.2 Il sistema mantiene il cliente aggiornato nel momento in cui l'ordine subisce una variazione di prezzo o di scadenza.
- 3.3 L'utente riceve delle notifiche circa i pacchetti in vendita in offerta anche quando il sito è offline, attraverso delle mail inviate dal sistema.
- 3.4 L'utente riceve delle offerte evidenziate automaticamente dal sistema, questo sia grazie all'interesse prescelto durante la fase di registrazione che durante la fase di navigazione, visualizzando maggiormente un articolo rispetto ad altri.
- 3.5 Ad ogni ordine evaso il sistema assegna all'articolo acquistato un Identificatore Univoco, che permette all'utente di interagire con il sistema del check-in in fase di partenza del viaggio.
- 3.6 Il sistema mette in contatto il cliente con il venditore in caso di problemi o richieste particolari.

4. NON FUNCTIONAL REQUIREMENT

Usability

Il sistema è aperto a tutti coloro che hanno una minima conoscenza nel mondo digitale, ma grazie all'interfaccia semplice e ai vari documenti che sono messi a disposizione dell'utente, anche chi non ha esperienza è in grado di interagire con il sistema.

L'utente appena accede alla home vede pulsanti evidenziati che gli permettono di rendersi conto da subito dove indirizzarsi in quello che sta cercando in quel momento; il ciclo delle attività è sempre guidato e aiuta l'utente passo dopo passo sia nell'acquisto che nella vendita attraverso brevi note, oltre ai pulsanti che attirano il punto focale.

Reliability

Il server è sempre attivo garantendo all'utente la possibilità di accedervi ogni giorno e in ogni ora, con qualsiasi tipo di device che provvisto di un Browser Web.

Non c'è perdita di dati a condizione che l'utente abbia confermato le proprie scelte negli appositi form, il sistema garantisce il salvataggio in un server online e assicura la protezione da violazioni esterne.

Performance

Il tempo di risposta del server, prima di inviare al browser l'HTML, è di un secondo.

L'unica operazione che richiede un tempo critico di un minuto al massimo è il caricamento delle immagini da parte dell'agenzia nell'istante in cui è in procinto di preparare un pacchetto per la vendita.

Supportability

L'ambiente del sistema ha la possibilità di poter essere migliorato o modificato nel tempo, grazie all'intervento degli operatori in fase di manutenzione. Esso adotta degli standard che gli permette di essere visualizzabile su qualsiasi Browser che rispetta i protocolli di navigabilità, come per esempio il linguaggio html più recente, lo standard W3C e lo

standard ISO-8601 utili per l'interfacciamento grafico.

Interface

Il sistema, durante l'atto del pagamento, interagisce con i vari circuiti bancari a seconda della scelta dell'utente.

Durante la fase conclusiva di registrazione e all'accesso dovrà comunicare con il server online per la gestione dei dati i quali sono trattati dallo stesso per la comunicazione client-server.

Packaging

Il sistema non permette installazioni di alcun tipo nei dispositivi essendo che lavora su un Browser Web.

Legal

Tutte le informazioni che consentono di identificare una persona (nome, e-mail, indirizzo IP, coordinate bancarie, carte di credito...) oltre alla combinazione dei dati che permette di identificare i singoli utenti durante la navigazione verranno gestite dai cookie.

Viene usato HTTPS, che si occupa della crittografia e dell'autenticazione dei dati trasmessi.

Il venditore ha la necessità di informare il cliente ad ogni richiesta in maniera dettagliata, per tale ragione sono stati fissati una serie di obblighi informativi sia precontrattuali che in fase di ordine, per esempio i primi vanno inserite in pagine informative generali, situati nella pagina "Condizioni di vendita generali". Gli obblighi informativi precontrattuali devono includere:

- Informazioni sul venditore
- informazioni e descrizione dettagliata del prodotto
- Informazioni sui prezzi e costi aggiuntivi (comprensivi di imposte e spese di spedizione)

5. TARGET ENVIRONMENT

L'ambiente di destinazione è il Browser Web, utilizzabile da utenti che permettono l'utilizzo di cookie, javascript e java.

Il sistema è provvisto di un'area amministratore, dove ha accesso soltanto un operatore che si impegna alla manutenzione dell'ambiente stesso in caso di malfunzionamenti o cambiamenti.

Il sistema dovrebbe funzionare su qualsiasi sistema operativo ove ci sia un browser web conforme agli standard previsti.

6. DELIVERABLE & DEADLINE

6.1 Problem Statement: 24 ottobre 2018;

6.2 Requisiti e Casi d'Uso: 26 ottobre 2018;

6.3 Requirement Analysis Document: 09 novembre 2018;

6.4 System Design Document: 30 novembre 2018;

6.5 Specifica delle interfacce dei moduli del sottosistema da implementare:
14 dicembre 2018;

6.6 Piano di test di sistema e specifica dei casi di test per il sottosistema da implementare: 14 dicembre 2018

