

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

Università degli Studi di Salerno
Corso di Ingegneria del Software

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 |
| 16/11/18 | 2.0 | Modifica Requisiti Funzionali | Antonio Scognamiglio |
| 16/11/18 | 2.0 | Modifica Requisiti Funzionali | Giuliana Muto |
| 23/11/18 | 2.0 | Aggiunta Scenario | Giuliana Muto |

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

Sommario

| | |
|-------------------------------|----|
| 1.PROBLEM DOMAIN | 4 |
| 2.SCENARIOS | 5 |
| 3.FUNCTIONAL REQUIREMENT | 7 |
| 4. NON FUNCTIONAL REQUIREMENT | 9 |
| 5. TARGET ENVIRONMENT | 11 |
| 6. DELIVERABLE & DEADLINE | 12 |

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

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.

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

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 accede ad una pagina, visualizzando un form contenente in alto la specifica della categoria (Partner o Acquirente). L'utente clicca su “Partner” e successivamente il sistema mostra una secondo form contenente i campi inerenti ai dati personali: nome agenzia, e-mail, nazionalità, n. telefono, indirizzo e password.

L'utente, dopo aver inserito i dati, conferma la registrazione cliccando il pulsante “Registra”.

Il sistema indirizza l'utente alla homepage a seguito della conferma di avvenuta registrazione.

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 accede ad una pagina, visualizzando un form contenente in alto la specifica della categoria (Partner o Acquirente). L'utente clicca su “Acquirente” e successivamente il sistema mostra una secondo form contenente i campi inerenti ai dati personali: nome, cognome, e-mail, nazionalità, data di nascita e numero di telefono, indirizzo e password.

L'utente, dopo aver inserito i dati, conferma la registrazione cliccando il pulsante “Registra”.

Il sistema indirizza l'utente alla homepage a seguito della conferma di avvenuta registrazione.

2.2 Acquisto di un Pacchetto

2.2.1

L'utente intende acquistare un pacchetto.

Esegue il Log-in inserendo e-mail e password ed accede alla Home del sito. Nella homepage, il sistema mostra i pacchetti attualmente più richiesti.

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

L'utente seleziona il pacchetto desiderato cliccando sul pulsante "Aggiungi al Carrello" e a seguire il sistema lo inserisce nel carrello. Successivamente, viene mostrata la notifica "Il pacchetto è stato inserito nel carrello".

Cliccando sul pulsante del carrello accede all'area desiderata. Passa all'acquisto cliccando sul pulsante "Acquista" ed il sistema provvede all'evasione svuotando il carrello ed inviando una mail all'utente.

Il sistema conduce l'utente, tramite una notifica successiva all'evasione, alla pagina dove vengono visualizzati tutti gli acquisti effettuati.

2.2.2

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

2.2.3

L'utente intende comprare un pacchetto viaggio in un posto in particolare e ad una data specifica. Esegue il log-in nel sistema inserendo e-mail e password. Accede alla pagina iniziale; clicca sul pulsante "Ricerca" posto nella barra di navigazione e inserisce delle preferenze in modo da effettuare una ricerca più restrittiva e mirata.

2.3 Vendita dei pacchetti

2.3.1

L'utente Partner decide di mettere in vendita un nuovo pacchetto. Accede al browser, clicca sul pulsante "Log in" e inserisce i propri credenziali di e-mail e password.

Il sistema conduce l'utente, dopo l'accesso, alla homepage dove visualizza il pulsante "Inserisci pacchetto"; clicca sul pulsante ed il sistema lo indirizza alla pagina dove può compilare il form per la messa in vendita.

Il partner inserisce tutte le informazioni relative ad esso: codice pacchetto, descrizione pacchetto, prezzo pacchetto, data partenza, data ritorno, descrizione luogo, destinazione, nazione, immagine, codice struttura, indirizzo struttura, tipo, prezzo struttura, servizi, codice volo, compagnia, prezzo volo, orario partenza, orario ritorno.

Dopo aver compilato tutti i campi clicca sul pulsante "Inserisci pacchetto". La richiesta viene elaborata dal sistema che da esito positivo tramite una notifica "Il pacchetto è stato inserito correttamente".

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

3.FUNCTIONAL REQUIREMENT

- 3.1 Il sistema permette all'utente di registrarsi;
- 3.2 Il sistema permette all'utente di accedere al sito indirizzandolo alla pagina dove era presente in quell'istante;
- 3.3 Il sistema permette all'utente di uscire dal sito, ripristinando la sessione e indirizzando lo stesso alla homepage;
- 3.4 Il sistema permette all'utente di modifica il proprio profilo;
- 3.5 Il sistema permette all'utente di recuperare la propria password, nel caso in cui la dimentichi, inserendone una nuova;
- 3.6 Il sistema permette all'utente di poter visualizzare i propri dati personali;
- 3.7 Il sistema permette all'utente di effettuare una ricerca restrittiva dei pacchetti desiderati;
- 3.8 Il sistema permette all'utente acquirente di visualizzare una homepage differente da quella del partner;
- 3.9 Il sistema permette all'utente registrato e non di visualizzare i pacchetti disponibili;
- 3.10 Il sistema permette all'utente registrato e non di aggiungere i pacchetti selezioni, nel carrello;
- 3.11 Il sistema permette all'utente non registrato o acceduto di poter confermare la selezione dei pacchetti effettuando la registrazione e/o il dovuto login;
- 3.12 Il sistema permette all'utente loggato di evadere l'ordine;
- 3.13 Il sistema permette all'utente venditore loggato di inserire i pacchetti;
- 3.14 Il sistema permette all'utente venditore di modificare e/o di eliminare i pacchetti messi in vendita;
- 3.15 Il sistema permette all'utente venditore di poter visualizzare i propri pacchetti messi in vendita;
- 3.16 Il sistema permette all'utente loggato di ricevere una notifica quando modifica i propri dati personali;
- 3.17 Il sistema permette all'utente di visualizzare la propria e-mail nella barra navigazionale, come identificativo personale, quando fa il login.
- 3.18 Il sistema permette all'utente loggato di ricevere una notifica quando seleziona un pacchetto da inviare al carrello;
- 3.19 Il sistema permette all'utente loggato di ricevere una notifica quando evade l'acquisto;
- 3.20 Il sistema permette all'utente venditore di ricevere una notifica quando

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

inserisce un nuovo pacchetto;

- 3.21 Il sistema permette all'utente venditore di ricevere una notifica quando modifica uno dei propri pacchetti;
- 3.22 Il sistema permette all'utente venditore di ricevere una notifica quando elimina uno dei propri pacchetti.

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

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 presso 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.

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

Durante la fase conclusiva di registrazione e di accesso il sistema 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).

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

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.

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

6. DELIVERABLE & DEADLINE

6.1 Problem Statement: 24 novembre 2018;

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

6.3 Requirement Analysis Document: 26 gennaio 2019;

6.4 System Design Document: 4 febbraio 2019

6.5 Specifica delle interfacce dei moduli del sottosistema da implementare: 16 febbraio 2019

6.6 Piano di test di sistema e specifica dei casi di test per il sottosistema da implementare: 14 marzo 2019

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