

Mille Miglia In Viaggio
Requirements Analysis
Versione 2.0



Data: 12/11/2018

Progetto: Mille Miglia In Viaggio	Versione: 1.0
Documento: Requirements Analysis	Data: 18/10/2018

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
18/10/2018	1.0	Requirement Analysis	Matteo Fasolino
04/12/2018	1.0	Introduzione	Matteo Fasolino
04/12/2018	1.0	Sistema Attuale	Matteo Fasolino
04/12/2018	1.0	Sistema Proposto	Matteo Fasolino
04/12/2018	1.0	Panoramica	Matteo Fasolino
04/12/2018	1.0	Requisiti Funzionali	Antonio Scognamiglio
04/12/2018	1.0	Requisiti Non Funzionali	Giuliana Muto
04/12/2018	1.0	Scenari	Matteo Fasolino
04/12/2018	1.0	Casi d'uso	Antonio Scognamiglio
04/12/2018	2.0	Modifica Scenari 1/2	Giuliana Muto
04/12/2018	2.0	Modifica Scenari 2/2	Matteo Fasolino
04/12/2018	1.0	User Interface	Giuliana Muto
04/12/2018	1.0	Glossario	Giuliana Muto
30/1/2019	1.0	Diagrammi parte Log-in e registrazione	Matteo Fasolino
30/1/2019	1.0	Diagrammi parte di Acquisto	Giuliana Muto
30/1/2019	1.0	Diagrammi parte di Vendita	Antonio Scognamiglio

Indice

1. Introduction	1
1.1 Purpose of the system	
1.2 Scope of the system	
1.3 Objectives and success criteria of the project	
1.4 Definitions, acronyms, and abbreviations	
1.5 References	
2. Current system	2
3. Proposed system	3
3.1 Overview	4
3.2 Functional requirements	5
3.3 Nonfunctional requirements	6
3.3.1 Usability	
3.3.2 Reliability	
3.3.3 Performance	
3.3.4 Supportability	
3.3.5 Implementation	
3.3.6 Interface	
3.3.7 Packaging	
3.3.8 Legal	
System models	7
3.4.1 Scenarios	
3.4.2 Use case model	
3.4.3 Object model	
3.4.4 Dynamic model	
3.4.5 User interface—navigational paths and screen mock-ups	
Glossary.....	8

1. INTRODUCTION

1.1 Purpose of the system

Il Sistema è stato proposto e progettato da team di sviluppo con l'interesse di aumentare e migliorare l'approccio dell'utente con l'ambiente della vendita/acquisto di pacchetti di viaggio, in quanto da un'analisi ha riscontrato che c'è ancora una bassa percentuale di utenti che approfitta di occasioni vantaggiose una volta venuti a conoscenza di questo.

Oltre al vantaggio economico il team assicura ed propone una maggiore sicurezza e protezione nell'acquisto/vendita di pacchetti, con la successiva messa in viaggio da parte dell'acquirente.

Spesso la diffidenza dell'utente è legata alla non conoscenza dell'informatica e dai tempi di attesa del sistema; il team mira ad abbattere questi ostacoli creando un interfaccia usabile e performante, dove non solo attira l'attenzione ma stimola nell'immediato a dirigersi nei punti dove c'è l'interesse da parte dell'utente senza riscontrare alcuna difficoltà di comprensione.

L'utente può avere un pacchetto soltanto dopo aver confermato la scelta ed effettuato il pagamento dell'importo richiesto; non ci sono spese supplementari o di commissione inerenti all'acquisto.

1.2 Objectives and success criteria of the project

Gli obiettivi del progetto MilleMigliaInViaggio sono:

- Fornire un sistema semplice ed intuitivo, dove l'utente non deve installarlo perché è già presente nel web;
- Fornire un sistema che sia friendly e che conduca l'utente sempre al passo successivo nelle sue intenzioni soddisfacendolo con la conclusione del ciclo delle attività da lui svolto.

Il progetto è accettato se almeno i criteri di successo sono soddisfatti:

- Il sistema funziona su ogni device purché abbia un web browser;
- Il sistema funziona se il device è provvisto di linea internet;
- L'utente abbia un device per poter avviare alla sua voglia di acquistare un pacchetto;
- L'utente abbia almeno un metodo di pagamento attivo che possa inserire nel proprio profilo utente una volta registrato, utile per concludere la fase di acquisto;
- L'utente inserisca i dati personali nei campi del form di registrazione in modo da poter far creare un suo profilo utente;

1.3 Definitions, acronyms, and abbreviations

- **MilleMigliaInViaggio:** Il nome del sistema da digitare nel browser per accedervi;
- **Form:** Il nome della tabella dove riempire i campi di registrazione, acquisto e vendita;
- **Requirement Analysis Document:** Descrive il sistema in termini di requisiti funzionali e non funzionali e funge da base contrattuale tra il cliente e lo sviluppatore;
- **Activity Diagram:** Diagramma in UML per descrivere gli aspetti dinamici del sistema. Il diagramma delle attività è fondamentalmente un diagramma di flusso che rappresenta il flusso da un'attività a un'altra attività. L'attività può essere descritta come un'operazione del sistema;
- **Attori:** Tutti coloro che si interfacciano con il sistema e anche il sistema stesso;
- **Requisiti Funzionali:** Funzione di un sistema o di una sua componente, in cui una funzione è descritta come una specifica del comportamento partendo dagli input e osservando gli output;
- **Requisiti Non Funzionali:** Un requisito che specifica i criteri che possono essere utilizzati per giudicare il funzionamento di un sistema, piuttosto che i comportamenti specifici. Sono spesso chiamati "attributi di qualità" di un sistema;
- **Modello del Sistema:** Uso di modelli per concettualizzare e costruire il nostro sistema;
- **Scenario:** Descrive un uso specifico di un sistema proposto, catturando il sistema come se fosse visto dall'esterno;
- **Use Case:** Elenco di azioni o passaggi di eventi che generalmente definiscono le interazioni tra un ruolo (noto in UML come Attore) e un sistema per raggiungere un obiettivo. L'attore può essere un umano o un altro sistema esterno;
- **Use Case Diagram:** Diagrammi dedicati alla descrizione delle funzioni o servizi offerti da un sistema, così come sono percepiti e utilizzati dagli attori che interagiscono col sistema stesso;
- **Modello ad Oggetti:** Sistema che è modellato attraverso l'uso di tecniche orientate agli oggetti. Consente la creazione di un software architettonico o di un modello di sistema prima dello sviluppo o della programmazione;
- **Class Diagram:** Tipo di diagramma che descrive la struttura di un sistema mostrando le sue classi, gli attributi di tali classi, le operazioni (o metodi) e le relazioni tra gli oggetti;
- **Modello Dinamico:** Descrive i componenti del sistema che hanno un comportamento dinamico;
- **Sequence Diagram:** Diagramma che mostra, per uno scenario particolare di un caso d'uso, gli eventi che gli attori esterni generano, il loro ordine e gli eventuali eventi inter-sistema;
- **Statechart Diagram:** Illustrazione degli stati che un oggetto può raggiungere e le transizioni tra questi stati. In questo contesto, uno stato definisce uno stadio nell'evoluzione o nel comportamento di un oggetto, che è un'entità specifica in un programma o l'unità di codice che rappresenta quell'entità;
- **Interfaccia Utente:** I mezzi con cui interagiscono l'utente e il sistema, in particolare l'uso di

dispositivi di input e software;

- **Percorsi di Navigazione:** Diagramma il cui scopo è quello di mostrare tutti i passaggi che bisogna compiere per poter ottenere un risultato;
- **Mock-up:** Tipicamente da metà ad alta fedeltà, sono prototipi che riflettono le scelte progettuali per schemi di colori, layout, tipografia, iconografia, grafica della navigazione e atmosfera generale del prodotto.

NB: Le abbreviazioni si possono presentare anche composte seguite dal carattere “_”.

- A: Acquirente;
- P: Partner;
- LI: Login;
- LO: Log out
- R: Registrazione;
- AC: Acquisto pacchetto;
- V: Vendita pacchetto;
- AP: Aggiungi pacchetto;
- MP: Modifica pacchetto;
- RM: Rimuovi pacchetto;
- NFRU: Non functional usability;
- NFRR: Non functional releability;
- NFRP: Non functional performance;
- NFRS: Non functional supportability;
- NFRI: Non functional interface;
- NFRPK: Non functional packaging;
- NFRL: Non functional legal;
- GPU: Gestione profilo utente;
- GAP: Gestione acquisto prodotto;
- GAP_A&E: Gestione acquisto prodotto acquisto ed evasione;
- GAP_AF: Gestione acquisto prodotto acquisto con filtri;
- GVP: Gestione vendita pacchetti;
- AD: Activity Diagram;
- AD_RP: Ricerca pacchetto;
- S: Scenario;
- AU: Azioni utente;
- AU_LX: Azioni utente log out utente;
- AU_RMP: Azioni utente ricezione messaggi partner;
- AU_RP: Azioni utente recupero password;
- UC: Use case;
- UC_AU: Use case accesso utente;
- UC_RE: Registrazione errata;
- UC_VC: Use case visualizza carrello;
- UC_SP: Use case seleziona pacchetto;
- UC__RP: Use case ricerca pacchetto;
- UC_AP: Use case area venditore;
- UC_RPS: Use case recupera password;

- UC_REPS: Use case reimposta password;
- UC_DE: Use case dati errati;
- CD: Class diagram;
- SD: Sequence diagram;
- SD_GAP_RF: ... Ricerca per filtri;
- SD_GAP_VC: ... Visualizza carrello;

1.4 References

- Proposta di Progetto (PP)
- Problem Statement (PS)

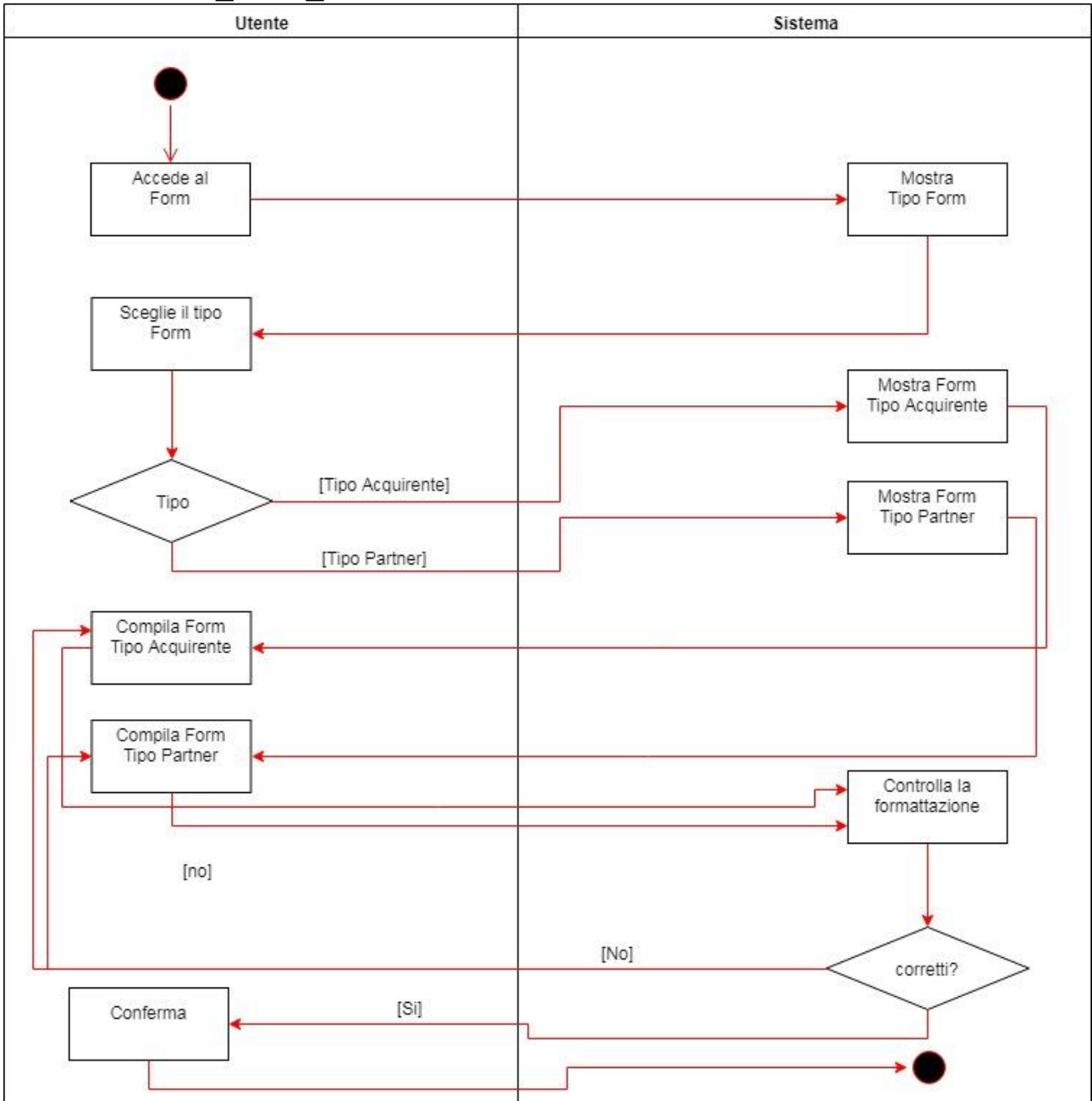
2. **ACTIVITY DIAGRAMS**

2.1 CURRENT SYSTEM

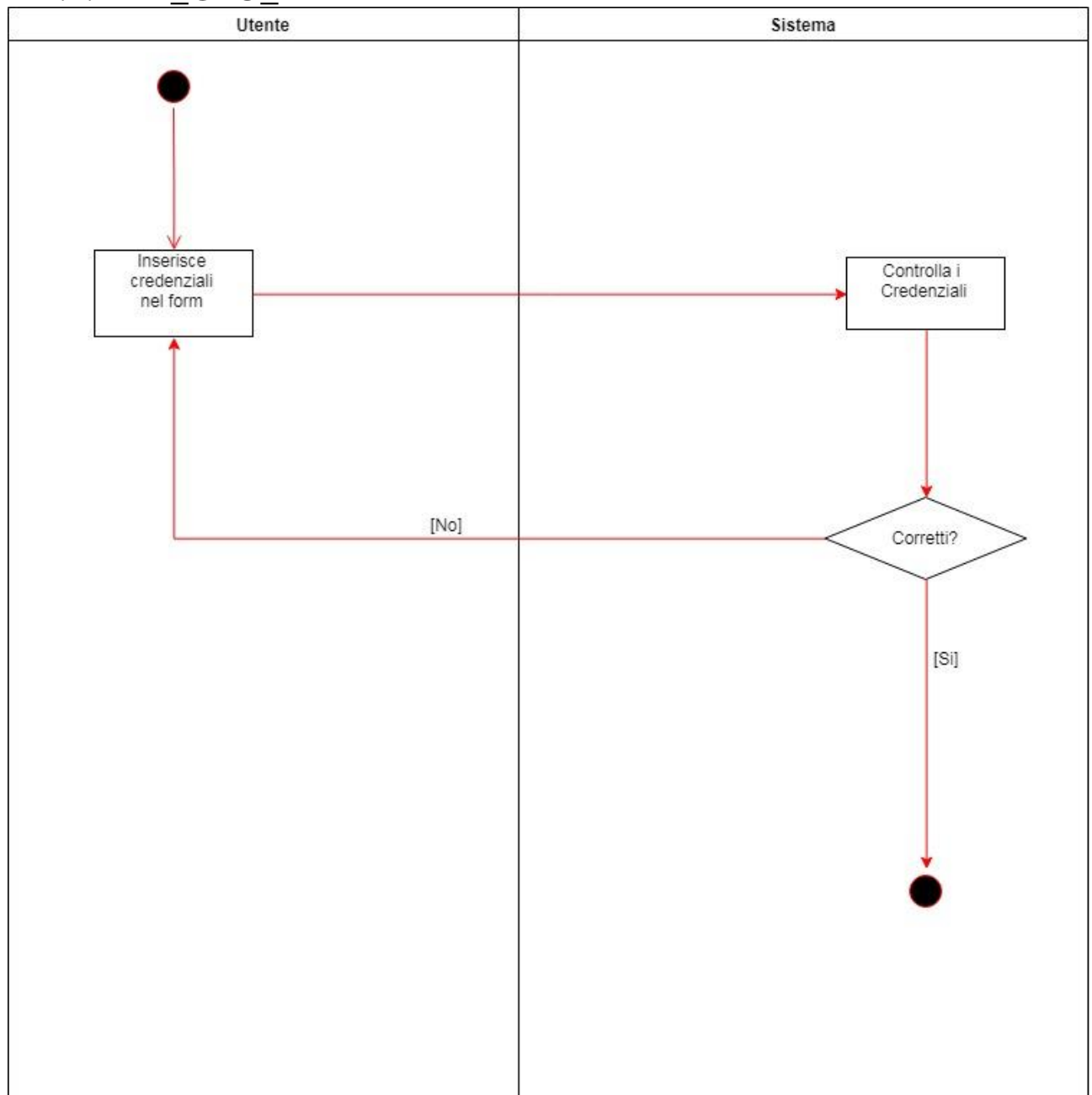
Non esiste un Sistema attuale da sostituire, e le attività di MilleMigliaInViaggio sono complete.

2.2 PROPOSED SYSTEM

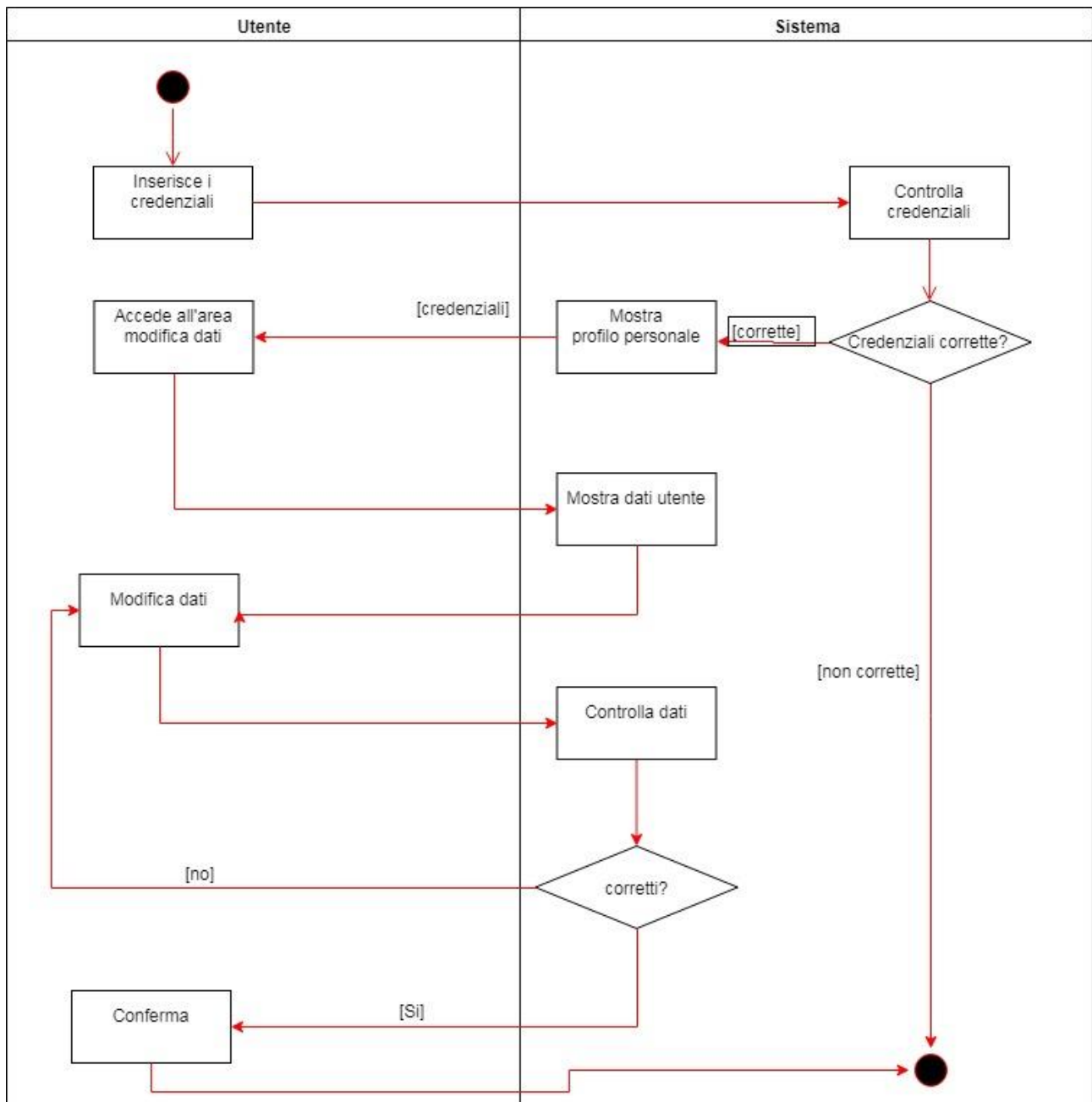
2.2.1 AD_GPU_R



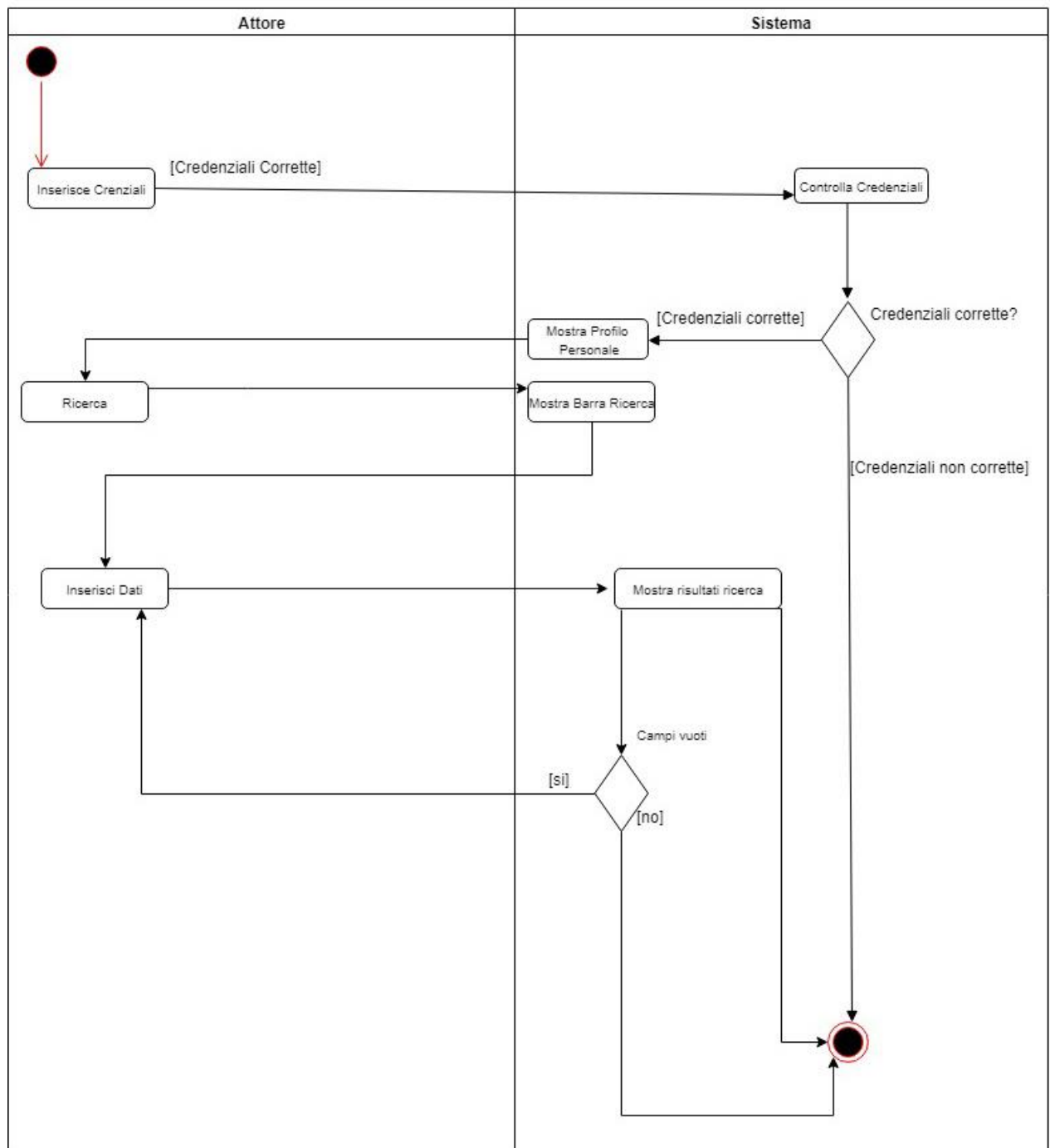
2.2.2 AD_GPU_LI



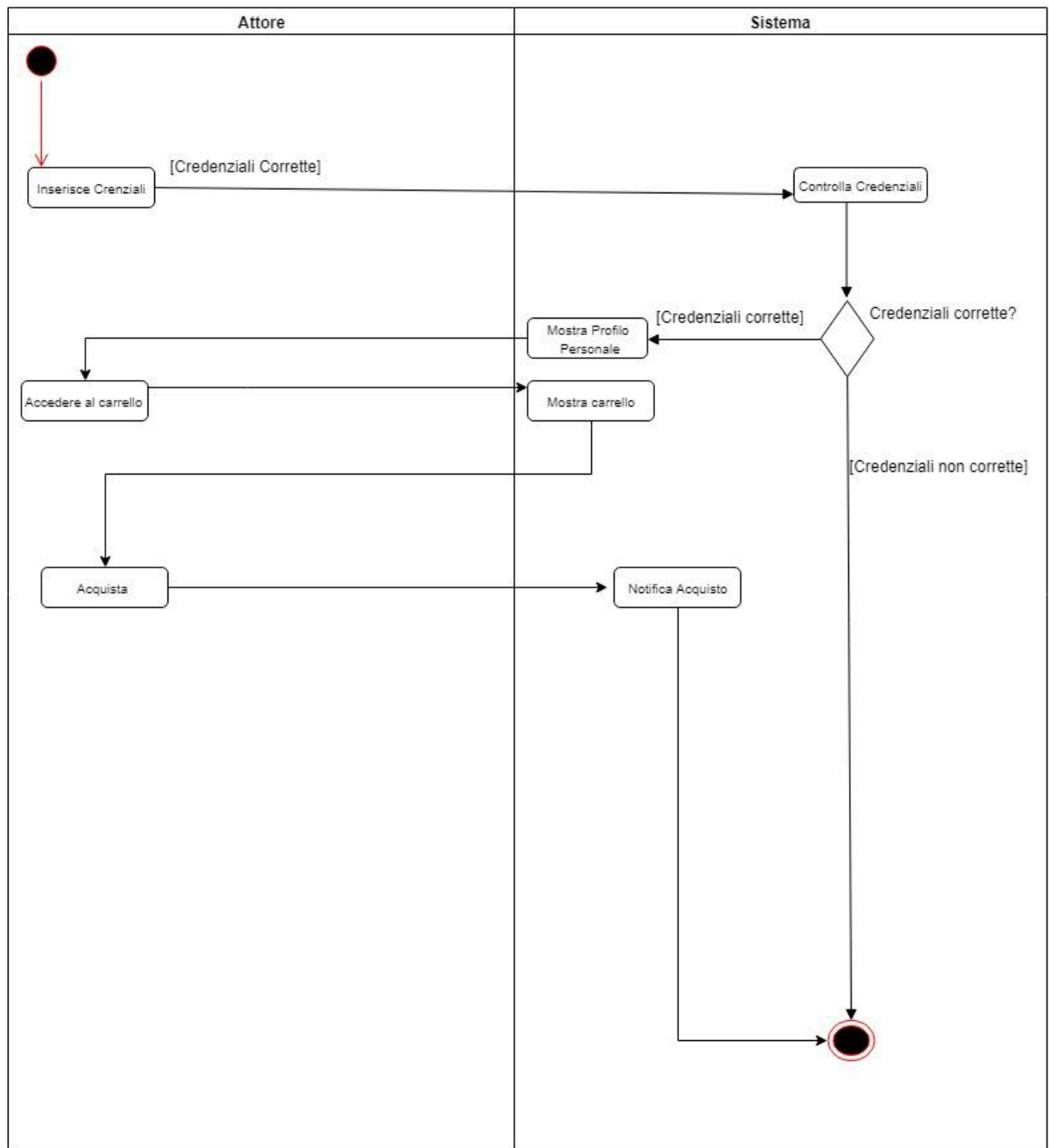
2.2.3 AD_GPU_M



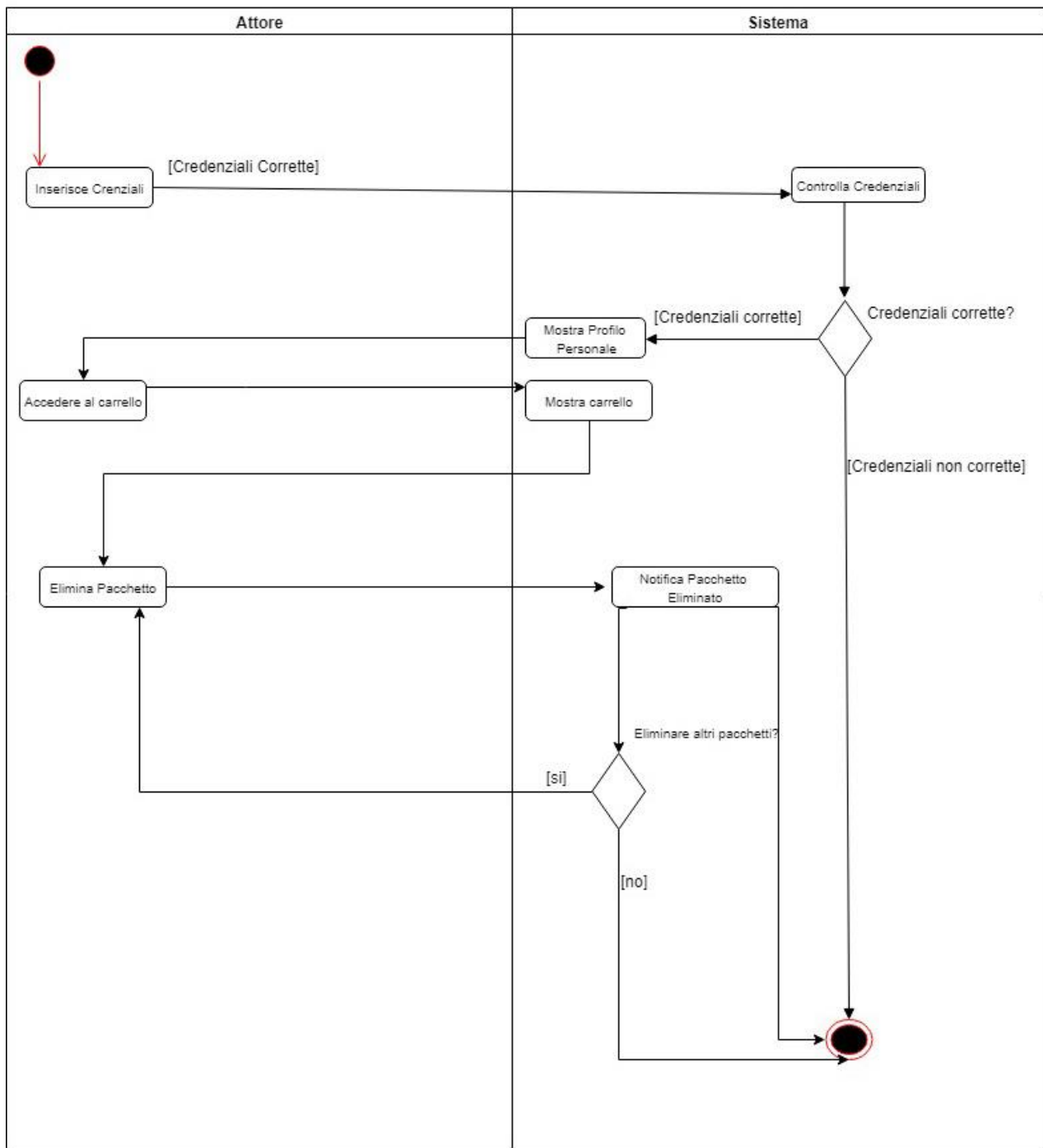
2.2.4 AD_GAP_RP



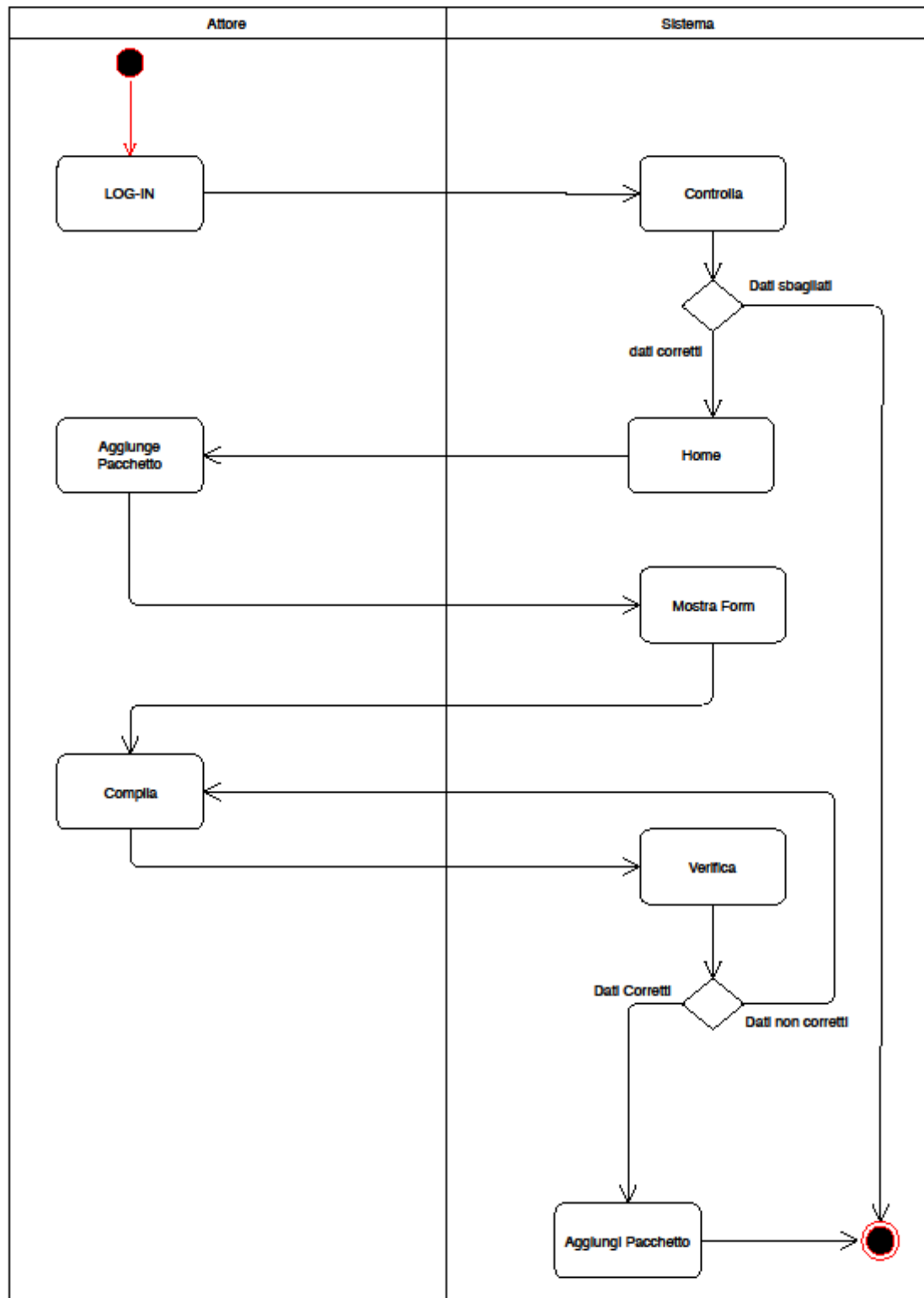
2.2.5 AD_GAP_A&E



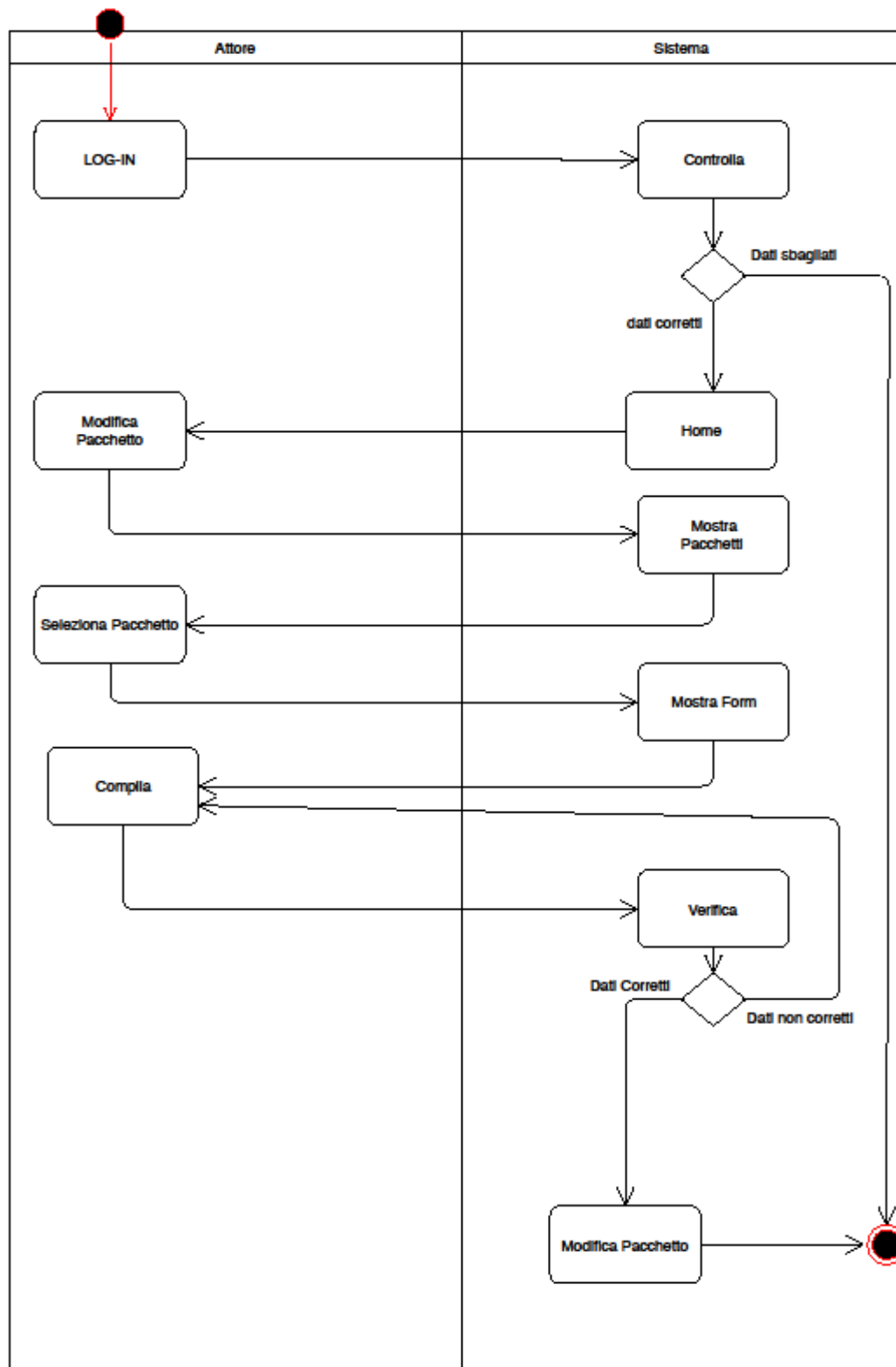
2.2.6 AD_GAP_RM



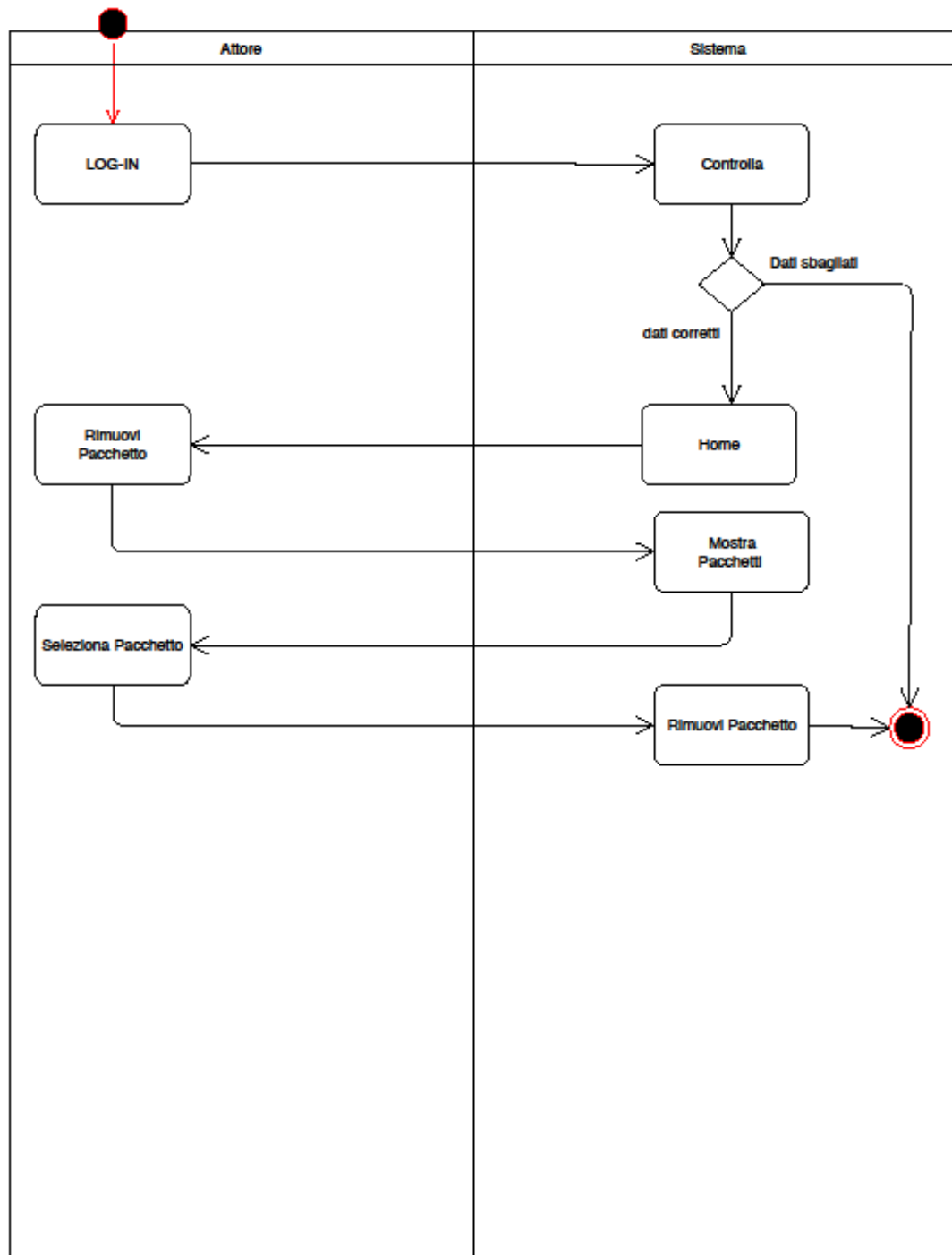
2.2.7 AD_GVP_AP



2.2.8 AD_GVP_MP



2.2.9 AD_GVP_RM



3. Overview

L'obiettivo di questo progetto è lo sviluppo di un sito chiamato MilleMigliaInViaggio. Gli accessi al sito non sono limitati ad un utente singolo ma possono accedervi in tanti, dove poi vengono identificati come Acquirenti o Venditori. Il sito è basato principalmente su finestre dedicate all'argomento d'interesse; quella principale è l'home dove fa una panoramica generale del sito descrivendo quello che offre in modo diretto, e con dei pulsanti in rilievo che fanno capire la direzione immediata per raggiungere il loro scopo. L'home ha un layout basato su navbar, dove al suo interno ci sono i pulsanti direzionali, un header che contiene tutti gli articoli inerenti ai viaggi e le varie offerte del momento ed un footer dove vengono mostrate le varie note legati e i link utili.

Un utente acquirente ha un'area dedicata in meno rispetto a quella del venditore, in quanto quest'ultimo ha il compito di gestire la vendita dei propri pacchetti di viaggio. Le fasi di acquisto e vendita sono molto restrittive, quindi direzionano l'utente in modo sicuro ed immediato verso la conclusione. L'obiettivo dell'utente sarà l'acquisto del pacchetto messo in vendita o, viceversa, la messa in vendita del pacchetto prodotto nell'area dedicata.

3.2 Functional Requirements

- Il sistema viene aggiornato costantemente con promozioni attive, fornite dalle agenzie convenzionate.
- Il sistema mette a disposizione una connessione automatizzata tra l'utente e i suoi conti monetari, che sono visti come sistemi esterni.
- Il sistema mantiene il cliente aggiornato nel momento in cui l'ordine subisce una variazione di prezzo o di scadenza.
- Il cliente può ricevere delle notifiche circa i pacchetti messi in vendita, anche quando non è online sul Browser Web, attraverso delle mail o delle notifiche pop-up.
- Il cliente, in fase di ricerca di un pacchetto, può ricevere delle offerte evidenziate, automaticamente a seconda del suo interesse prescelto durante la fase di registrazione, ma anche durante la fase di navigazione salvando dei contenuti che maggiormente osserva.
- Ad ogni ordine effettuato il sistema assegna un Identificatore Univoco, che permetterà poi all'utente di interagire al check-in alla partenza del viaggio.

3.3 Nonfunctional Requirements

NFRU

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.

NFRR

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.

NFRP

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.

NFRS

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.

NFRI

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.

NFRPK

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

NFRL

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).

3.4 System Models

3.4.1 Scenarios

3.4.1.1 GPU_R

L'utente accede al sito, clicca sul pulsante "registrazione" ed il sistema mostra un piccolo menu bootstrap, dove gli permette di selezionare tra le opzioni "Acquirente" o "Partner". L'utente clicca su "Partner" e a seguire il sistema lo indirizza 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".

3.4.1.2 GPU_R_A

L'utente accede alla home del sito, clicca sul pulsante "registrazione" ed il sistema gli mostra una piccola schermata dove può scegliere di selezionare tra le opzioni "Acquirente" o "Partner". L'utente decide di cliccare su "acquirente" e il sistema gli apre 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 compilato tutti i campi denominati e cliccato sul pulsante "registrati".

3.4.1.3 GAP_A&E

L'utente esegue il Log-in inserendo username e password ed accede alla Home del sito. Nella home principale il sistema gli mostra un'offerta di un pacchetto viaggio attualmente molto gettonato e conveniente. Clicca sull'offerta confermando quindi di voler aggiungere il pacchetto nel carrello. Successivamente, il sistema mostra la notifica "Inserito nel carrello". Cliccando sul pulsante del carrello il sistema lo indirizza all'area desiderata. Passa all'acquisto cliccando sul pulsante "Acquista ora", e a seguire il sistema lo indirizza presso una pagina dove gli viene chiesto se desidera confermare il metodo di pagamento inserito alla registrazione o un altro, e la scelta della destinazione dell'acquisto (via e-mail o domicilio); l'utente clicca sul metodo di pagamento prescelto alla registrazione. L'utente clicca sul pulsante "Conferma" e il sistema lo fa accedere 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.

3.4.1.4 GAP_A

L'utente esegue il log-in nel sistema inserendo username e password. Il sistema subito lo indirizza nella Home del sito alche egli, trovato un pacchetto che gli piace, decide di aggiungerlo al carrello selezionandolo e conferma cliccando su "aggiungi al carrello"; successivamente viene mostrata la notifica "Inserito nel carrello". L'utente decide di continuare la sua ricerca e torna nell'home del sito cliccando sul logo della pagina corrente.

3.4.1.5 GAP_AF

L'utente esegue il log-in inserendo username e password ed il sistema lo indirizza alla pagina iniziale; clicca sulla barra di ricerca e inserisce dei filtri per restringere il range di interesse. Il sistema mostra all'utente i risultati della ricerca aprendo una nuova pagina con i risultati ottenuti.

3.4.1.6 GVP_V

L'utente accede al browser, clicca sul pulsante "Log in" e inserisce il proprio username e password. Il sistema lo indirizza nella home del sito fornendo sulla destra del navbar un pulsante "Vendi". L'utente clicca sul pulsante "Vendi" ed il sistema lo conduce nella sua area venditore, clicca sul pulsante "Inserisci pacchetto" ed il sistema apre una nuova pagina con un form da compilare; l'utente compila i campi sulla destinazione, data, scadenza, prezzo, numero di persone, mezzo di trasporto, alloggio, descrizione e foto; infine, 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 mostrando una notifica e con la relativa messa in vendita.

3.4.1.7 AU_RM

L'utente esegue il log-in inserendo username e password. Il sistema lo indirizza nella home, l'utente a seguire clicca su "carrello" ed il sistema mostra la pagina del carrello. L'utente elimina il pacchetto presente nel carrello cliccando su "elimina", il sistema mostra la notifica di avvenuta eliminazione e aggiorna il carrello.

3.4.1.8 AU_LX

L'utente clicca sul pulsante "Log out" su una qualsiasi pagina del sito e il sistema aggiorna la sessione mostrando l'home page di un utente non registrato.

3.4.1.9 AU_RMP

L'utente esegue il log in inserendo username e password ed il sistema lo indirizza nella home. Il sistema mostra all'utente tramite una notifica che ha ricevuto un messaggio. L'utente clicca su "messaggi" e il sistema mostra quelli ricevuti tramite un bootstrap a tendina. L'utente clicca sul messaggio e accede alla pagina dedicata, dove può visualizzare i presenti e, selezionato quello interessato, compila il campo di risposta inoltrando poi il messaggio cliccando su "Invia risposta". Il sistema elabora l'invio segnalando l'utenten con una notifica di risposta inviata sulla pagina stessa dei messaggi.

3.4.1.10AU_RM

L'utente fa il login inserendo i propri credenziali di username e password ed il sistema lo indirizza nella home. Il sistema aggiorna la pagina aggiungendo dei pulsanti dedicati al partner, tra i quali "Elimina Pacchetto". L'utente clicca sul pulsante "Elimina Pacchetto" ed il sistema gli fa comparire una tendina con tutti i pacchetti presenti; l'utente seleziona quello che vuole eliminare cliccandoci sopra e conferma l'eliminazione cliccando sul pulsante sottostante "Conferma". Il sistema elabora la richiesta eliminando dal database il pacchetto precedentemente inserito.

3.4.1.11AU_RP

L'utente clicca sul pulsante "Login" per accedere al sito inserendo nel form l'username e la password; il sistema elabora dei dati non presenti nel database ed invia una notifica all'utente segnalando che uno dei due dati inseriti è inesatto. L'utente non essendo sicuro di aver inserito la password esatta clicca sul pulsante "Recupero Password"; il sistema inoltra l'utente ad un'altra pagina dove gli chiede di inserire la mail di registrazione; l'utente inserisce la mail nel form di richiesta e preme il pulsante "Conferma". Il sistema riconosce tramite il database che la mail è presente quindi invia una mail di recupero password all'utente. L'utente accede alla

propria casella postale, clicca sulla mail giunta e a seguire il link del recupero mail. Il sistema indirizza l'utente alla pagina di recupero con la visualizzazione di un campo form dove inserire la nuova password; l'utente inserisce la nuova password e clicca sul pulsante conferma. Il sistema segnala l'utente tramite una notifica popup che la modifica è avvenuta con successo.

3.4.2 Use Case Model

Nome:	UC_R_P
Attore:	Utente
Precondizione:	L'utente accede al Sito Web
Flusso di eventi	
1.	L'utente clicca sul pulsante "Registrazione"
2.	Il sistema mostra il form da compilare con l'opzione "Partner" o "Acquirente"
3.	L'utente seleziona l'opzione "Partner"
4.	Il sistema apre un form sottostante dove mostra tutti i dati personali da compilare nel form: Nome Attività, numero di telefono attività, indirizzo e-mail, nazionalità, password.
5.	L'utente compila il form inserendo i dati.
6.	L'utente dopo aver controllato se i dati inseriti sono corretti clicca sul pulsante "Registrati"
7.	Il sistema controlla i dati inseriti
8.	Il sistema invia una notifica di avvenuta registrazione
Condizioni in entrata	
	<ul style="list-style-type: none"> Questo caso d'uso inizia quando l'utente clicca sul tasto "registrazione".
Condizioni in uscita	
	<ul style="list-style-type: none"> Questo caso d'uso termina quando l'utente riceve una mail di avvenuta registrazione.
Eccezioni	
	<ul style="list-style-type: none"> Al punto 7 nel caso in cui il sistema rileva un errore nell'inserimento dei dati

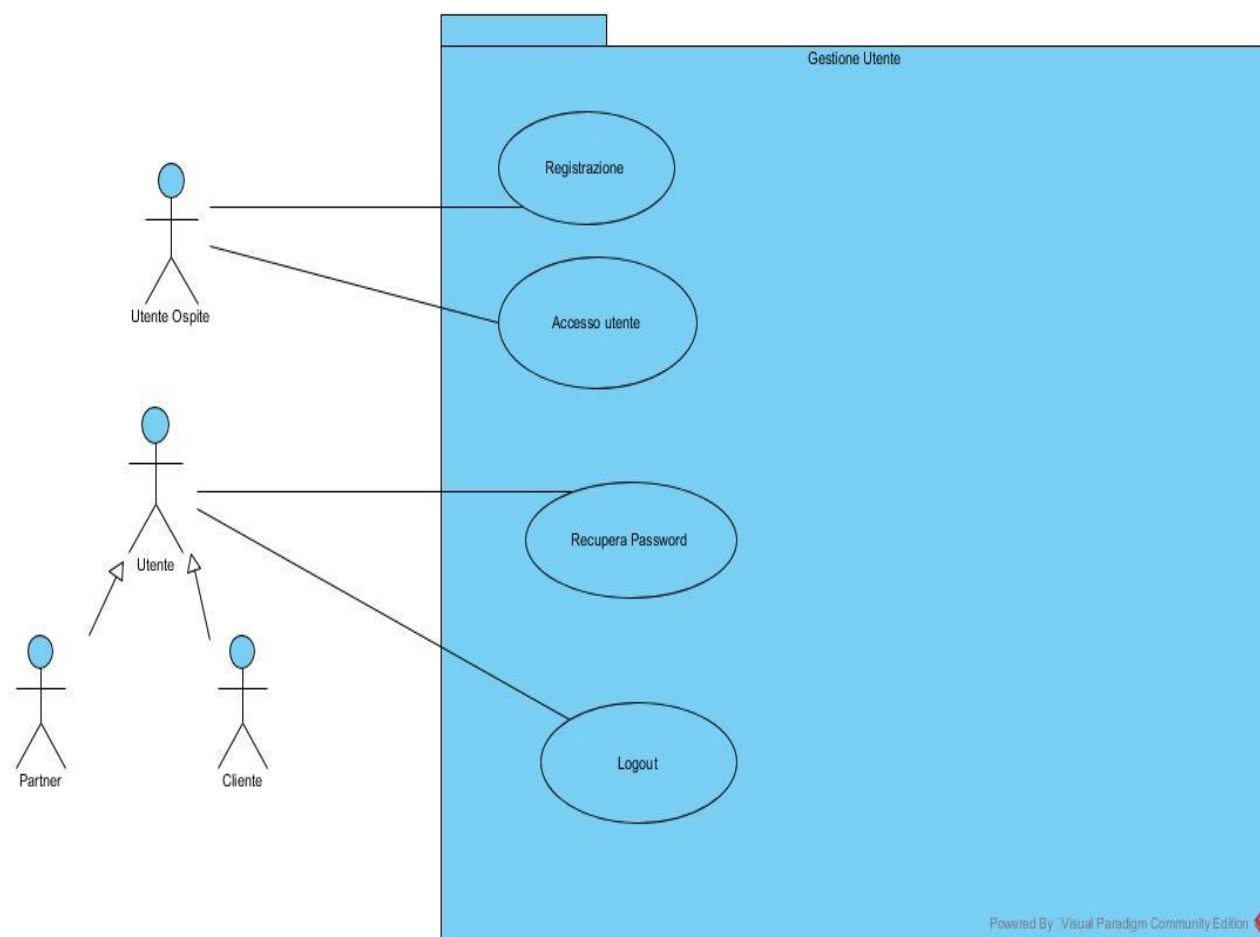
viene eseguito UC_RegistrazioneErrata

Nome: UC_R_A
Attori: Utente
Presupposti: L'utente accede al sito web
Flusso di eventi
1. L'utente clicca sul tasto "registrazione"
2. Il sistema mostra un form con l'opzione "Partner" o "Acquirente"
3. L'utente clicca sull'opzione "Acquirente"
4. Il sistema mostra un form sottostante con tutti i dati personali da compilare: nome, cognome, e-mail, indirizzo, nazionalità, data di nascita, numero di telefono, password.
5. L'utente compila il form inserendo i dati
6. L'utente dopo aver controllato se i dati inseriti sono corretti clicca sul pulsante "Registrati".
7. Il sistema controlla i dati inseriti dall'utente
8. Il sistema invia una notifica di avvenuta registrazione
Condizioni in entrata
<ul style="list-style-type: none">• Il caso d'uso inizia quando l'utente clicca sul tasto "registrazione"
Condizioni in uscita
<ul style="list-style-type: none">• il caso d'uso termina quando l'utente riceve una mail di avvenuta registrazione.
Eccezioni
<ul style="list-style-type: none">• Al punto 7 nel caso in cui il sistema rileva un errore all'interno dei dati inseriti viene eseguito UC_RegistrazioneErrata

Nome: UC_AU
Attori: Utente
Flusso di eventi
1. L'utente clicca sul tasto "Login"
2. Il sistema mostra un form da compilare con "e-mail" e "password"
3. L'utente compila il form
4. L'utente clicca sul pulsante "accedi"
5. Il sistema controlla i dati inseriti
6. Il sistema mostra la pagina Home.
Condizioni in entrata
<ul style="list-style-type: none"> Il caso d'uso inizia dopo l'esecuzione del caso d'uso UC_Registrazione_Acquirente oppure UC_Registrazione_Venditore
Condizioni in uscita
<ul style="list-style-type: none"> il caso d'uso termina quando il sistema mostra la pagina Home.
Eccezioni
<ul style="list-style-type: none"> Al punto 5 nel caso in cui i dati inseriti sono errati viene eseguito UC_DatiErrati
Requisiti Speciali
<ul style="list-style-type: none"> La combinazione dei dati, che permette di identificare i singoli utenti durante la navigazione verrà gestita dai cookie, impegnati per trattare i dati personali. Viene utilizzato HTTPS che si occupa della crittografia e dell'autenticazione dei dati trasmessi.

Nome: UC_LO
Attori: Utente
Flusso di eventi
1. L'utente clicca sul pulsante "Logout"
2. Il sistema disconnette l'utente dal sistema
3. Il sistema mostra la schermata della pagina principale

Condizioni in entrata
<ul style="list-style-type: none"> Il caso d'uso inizia dopo l'esecuzione del caso d'uso UC_Accesso_Utente
Condizioni in uscita
il caso d'uso termina quando l'utente viene reindirizzato alla pagina principale



Nome: UC_AC
Attori: Utente
Flusso di eventi
1. L'utente clicca sul pulsante "Acquista ora"
2. Il sistema mostra una pagina contenente un form relativo ai dettagli di pagamento, spedizione, prezzo ecc..
3. L'utente compila il form e clicca sul pulsante "conferma"

4. Il sistema mostra una schermata seguente dove gli viene mostrato il riepilogo dell'acquisto.
5. Il sistema invia una mail di avvenuto pagamento.
Condizioni in entrata
<ul style="list-style-type: none"> Il caso d'uso inizia dopo l'esecuzione del caso d'uso UC_Accesso_Utente, UC_Visualizza_Carrello e UC_Seleziona_Prodotto.
Condizioni in uscita
<ul style="list-style-type: none"> il caso d'uso termina quando il sistema invia una mail di avvenuto pagamento.
Eccezioni
<ul style="list-style-type: none"> Nel caso in cui la linea internet cade in fase di acquisto, l'acquisto non avviene, ma il sistema salverà i dati inseriti dall'utente. Nel caso in cui l'utente acquista un prodotto che non è più disponibile, il sistema non permette di procedere all'acquisto.

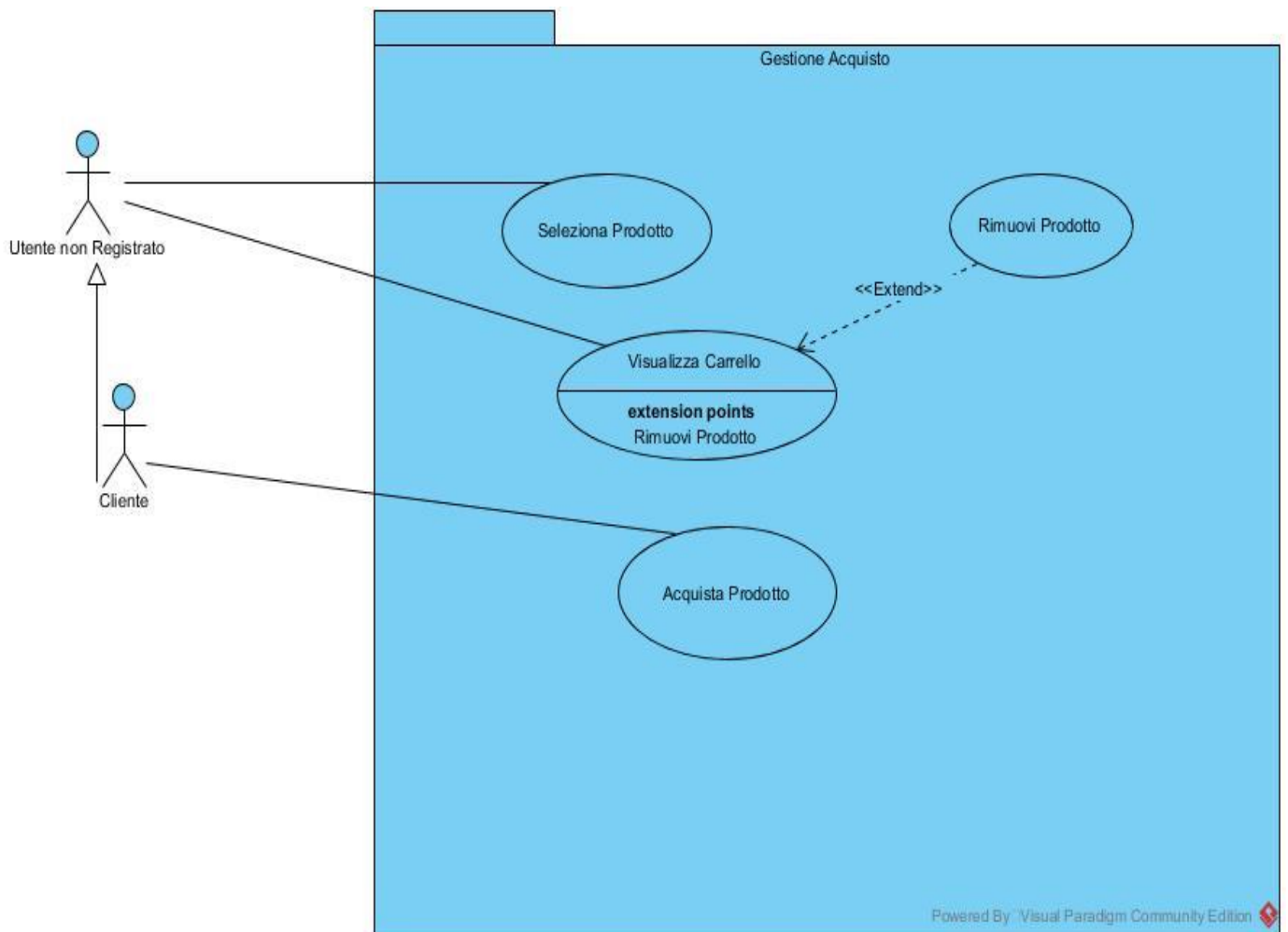
Nome: UC_VC
Attori: Utente
Flusso di eventi
1. L'utente clicca sul pulsante "Carrello"
2. Il sistema mostra l'area del carrello con i relativi pacchetti
Condizioni in entrata
Condizioni in uscita
<ul style="list-style-type: none"> il caso d'uso termina quando il sistema mostra l'area del carrello
Nome: UC_Rimuovi_Prodotto
Attori: Utente
Flusso di eventi
1. L'utente clicca sul pulsante "Rimuovi"
2. Il sistema rimuove il prodotto selezionato da carrello

3. Il sistema mostra la lista aggiornata dei prodotti
Condizioni in entrata
<ul style="list-style-type: none"> il caso d'uso inizia dopo l'esecuzione del caso d'uso UC_Visualizza_Carrello
Condizioni in uscita
<ul style="list-style-type: none"> il caso d'uso termina quando il sistema mostra la lista aggiornata dei prodotti.

Nome: UC_SP
Attori: Utente
Flusso di eventi
1. L'utente seleziona il prodotto che intende acquistare
2. Il sistema mostra la pagina di riepilogo del prodotto
3. L'utente clicca sul pulsante "aggiungi al carrello"
4. Il sistema invia una notifica "inserito nel carrello"
Condizioni in entrata
<ul style="list-style-type: none"> Il caso d'uso inizia quando il cliente seleziona il prodotto
Condizioni in uscita
<ul style="list-style-type: none"> il caso d'uso termina quando il sistema invia una notifica che il prodotto è stato inserito nel carrello.
Eccezioni
<ul style="list-style-type: none"> Nel caso in cui la linea internet cade, l'utente clicca su aggiungi al carrello e il sistema mostra una pagina dello status della connessione. Nel caso in cui l'utente seleziona un prodotto ma esso non è più disponibile, il sistema non consente all'utente di poterlo inserire all'interno del carrello.

Nome: UC_RP
Attori: Utente
Flusso di eventi
1. L'utente clicca sulla barra di ricerca
2. Il sistema mostra un form con dei filtri da inserire per facilitare la ricerca: destinazione, prezzo, periodo.

3. L'utente inserisce i filtri
4. L'utente clicca sul pulsante "cerca"
5. Il sistema controlla i dati ed effettua la ricerca
6. Il sistema mostra una pagina con i pacchetti contenente i filtri inseriti dall'utente.
Condizioni in entrata
<ul style="list-style-type: none"> • L'utente è loggato
Condizioni in uscita
<ul style="list-style-type: none"> • il caso d'uso termina quando il sistema mostra i pacchetti.
Eccezioni
<ul style="list-style-type: none"> • Nel caso in cui i filtri inseriti dall'utente non corrispondono a nessun pacchetto disponibile, il sistema invia una notifica "nessun pacchetto disponibile".
Requisiti Speciali
<ul style="list-style-type: none"> • L'operazione di ricerca impiega un tempo massimo di 30 secondi.

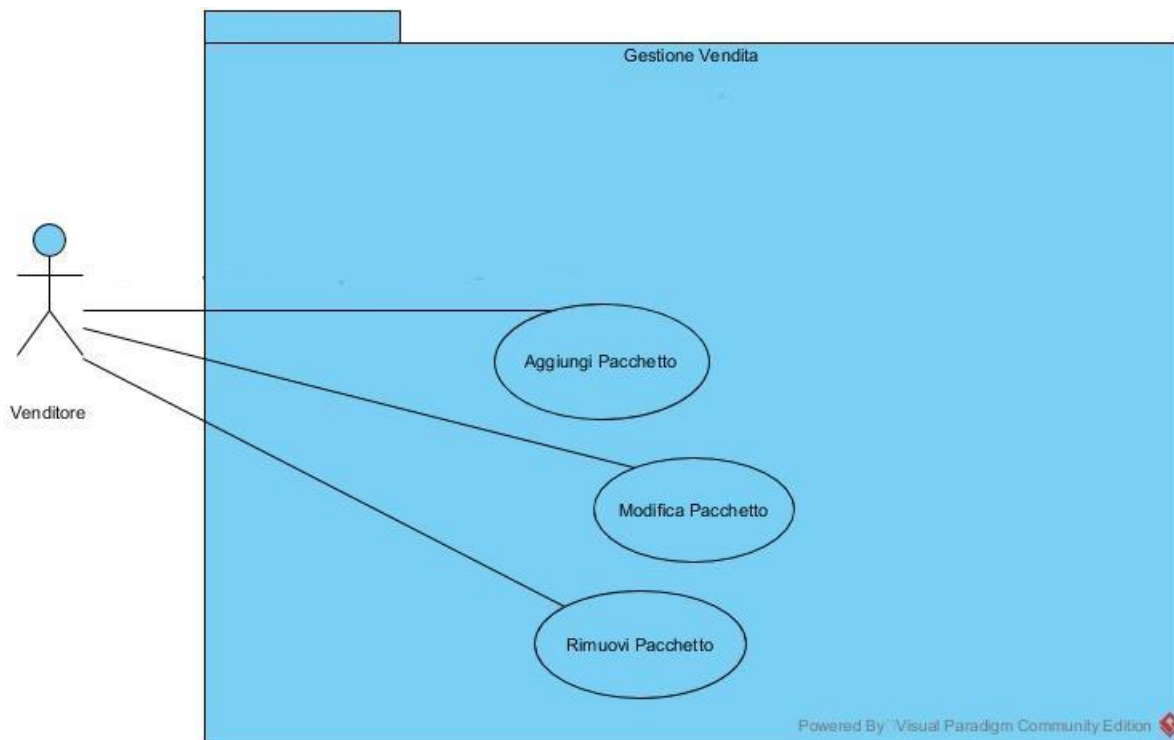


Nome: UC_AP
Attori: Utente
Flusso di eventi
1. L'utente clicca sul pulsante "Aggiungi pacchetto"
2. Il sistema mostra una pagina in cui è presente un form con tutte le informazioni relative al pacchetto da inserire: destinazione, data, scadenza, prezzo, numero di persone, mezzo di trasporto, alloggio, destinazione e foto.
3. L'utente compila i dati
4. L'utente dopo aver controllato i dati inseriti clicca sul pulsante "Metti in vendita".

5. Il sistema controlla i dati
6. Il sistema invia una notifica al venditore che il prodotto è stato messo in vendita.
Condizioni in entrata
<ul style="list-style-type: none"> il caso d'uso inizia dopo l'esecuzione del caso d'uso UC_Accesso_Utente
Condizioni in uscita
<ul style="list-style-type: none"> Il caso d'uso termina quando l'utente venditore riceve la notifica che il prodotto è stato messo in vendita.
Eccezioni
<ul style="list-style-type: none"> Nel caso in cui il sistema al punto 7 da esito negativo viene eseguito il caso d'uso UC_DatiErrati.
Requisiti Speciali
<ul style="list-style-type: none"> L'operazione di caricamento delle immagini del prodotto da parte dell'agenzia richiede un tempo massimo di un minuto.

Nome: UC_RM
Attori: Utente
Flusso di eventi
1. L'utente clicca sul pulsante "Rimuovi Pacchetto"
2. Il sistema mostra un form sottostante con tutti i pacchetti disponibili
3. L'utente seleziona il pacchetto che intende eliminare
4. L'utente clicca sul pulsante "Rimuovi"
5. Il sistema rimuove il pacchetto
6. Il sistema invia una notifica al venditore che il pacchetto è stato eliminato.
Condizioni in entrata
<ul style="list-style-type: none"> il caso d'uso inizia dopo l'esecuzione del caso d'uso UC_Accesso_Utente
Condizioni in uscita
<ul style="list-style-type: none"> il caso d'uso termina quando il sistema invia una notifica che il pacchetto è stato eliminato.

Nome: UC_MP
Attori: Utente
Flusso di eventi
1. L'utente clicca sul pulsante "modifica pacchetto"
2. Il sistema mostra un form sottostante con i pacchetti disponibili
3. L'utente seleziona il pacchetto che intende modificare
4. Il sistema mostra la schermata di modifica con i campi da modificare: destinazione, data, scadenza, prezzo, numero di persone, mezzo di trasporto, alloggio, destinazione e foto.
5. L'utente modifica i dati del pacchetto
6. L'utente clicca sul pulsante "Modifica"
7. Il sistema controlla i dati inseriti dall'utente
8. Il sistema invia una notifica al venditore che il pacchetto è stato modificato.
Condizioni in entrata
<ul style="list-style-type: none"> il caso d'uso inizia dopo l'esecuzione del caso d'uso UC_Accesso_Utente
Condizioni in uscita
<ul style="list-style-type: none"> il caso d'uso termina quando il sistema invia una notifica che il pacchetto è stato modificato.
Eccezioni
<ul style="list-style-type: none"> Nel caso in cui il sistema al punto 7 da esito negativo viene eseguito il caso d'uso UC_DatiErrati.
Requisiti Speciali
<ul style="list-style-type: none"> L'operazione di caricamento delle immagini del prodotto da parte dell'agenzia richiede un tempo massimo di un minuto.



Nome: UC_RE
Attori: Utente
Presupposti: L'utente accede al Sito Web
Flusso di eventi
1. Il sistema controlla i dati inseriti
2. Il sistema mostra una notifica che l'e-mail inserita è già presente, oppure l'e-mail non è corretta.
3. L'utente viene reindirizzato alla pagina di registrazione
Condizioni in entrata
Condizioni in uscita
<ul style="list-style-type: none"> il caso d'uso termina quando l'utente viene reindirizzato alla pagina di registrazione
Nome: UC_RPS

Attori: Utente
Flusso di eventi
1. L'utente clicca sul pulsante "Recupera Password"
2. il sistema reindirizza l'utente in una nuova pagina contenente un form dove inserire l'e-mail.
3. L'utente compila il form
4. L'utente clicca sul pulsante "invia"
5. il sistema controlla l'e-mail inserita
6. il sistema invia un'e-mail di recupero password
Condizioni in entrata
Condizioni in uscita
Il caso d'uso termina quando il sistema invia un'e-mail di recupero

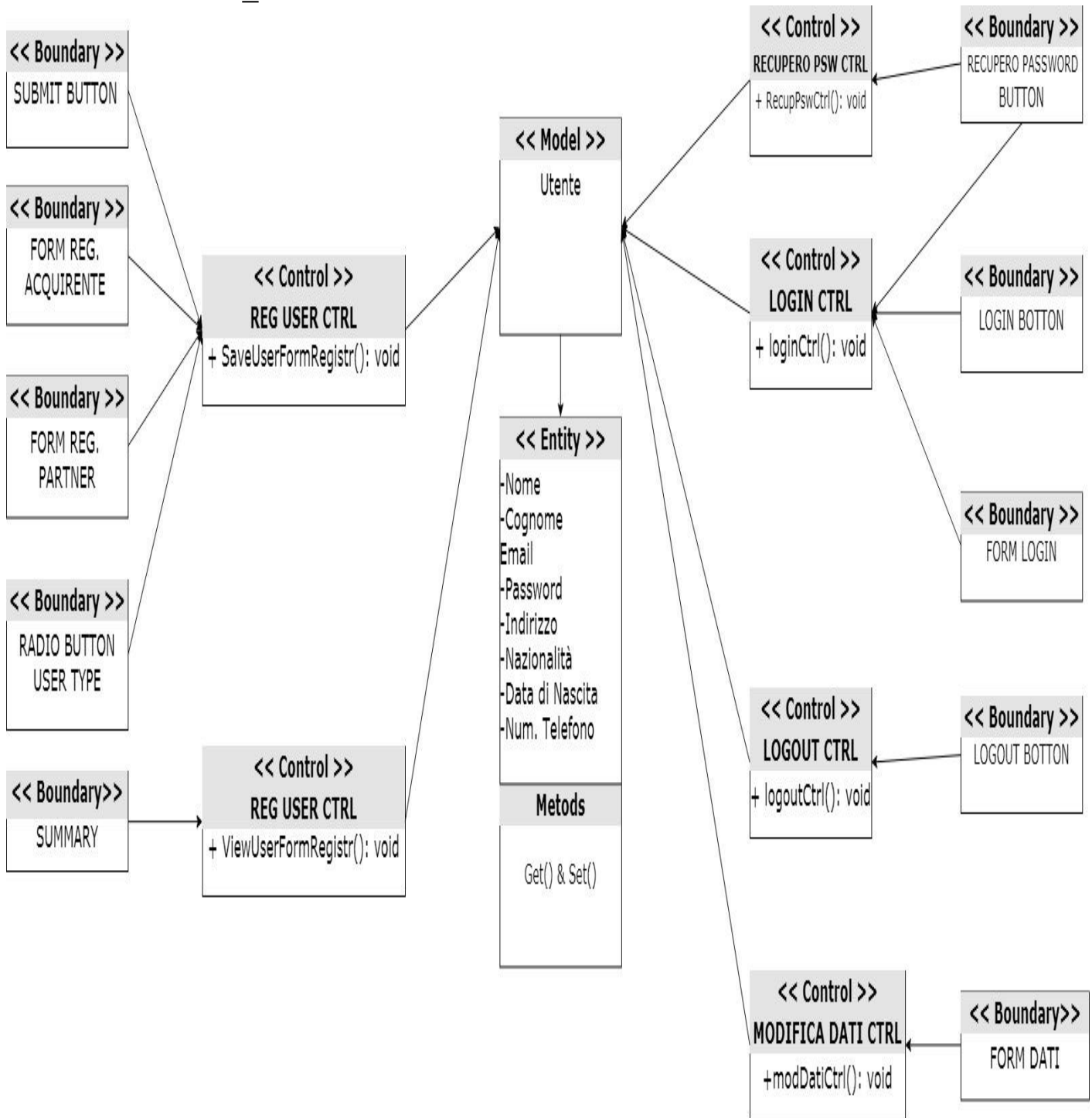
Nome: UC_REPS
Attori: Utente
Flusso di eventi
1. L'utente accede al link ricevuto tramite e-mail
2. il sistema mostra un form da compilare con: "inserisci nuova password" e "conferma password"
3. L'utente compila il form
4. l'utente clicca sul pulsante "invia"
5. il sistema controlla i dati inseriti
6. il sistema invia una notifica che la password è stata cambiata con successo
Condizioni in entrata
<ul style="list-style-type: none"> Il caso d'uso inizia dopo l'esecuzione del caso d'uso UC_RecuperaPassword
Condizioni in uscita
Il caso d'uso termina quando il sistema invia una notifica che la password è stata cambiata con successo.
Eccezioni

- Nel caso in cui il sistema al punto 5 da esito negativo viene eseguito il caso d'uso UC_DatiErrati.

Nome: UC_DE
Attori: Utente
Flusso di eventi
1. Il sistema controlla i dati inseriti
2. Il sistema mostra una notifica che i dati inseriti non sono corretti.
3. L'utente viene reindirizzato alla pagina Home
Condizioni in entrata
Condizioni in uscita
il caso d'uso termina quando l'utente viene reindirizzato alla pagina Home.

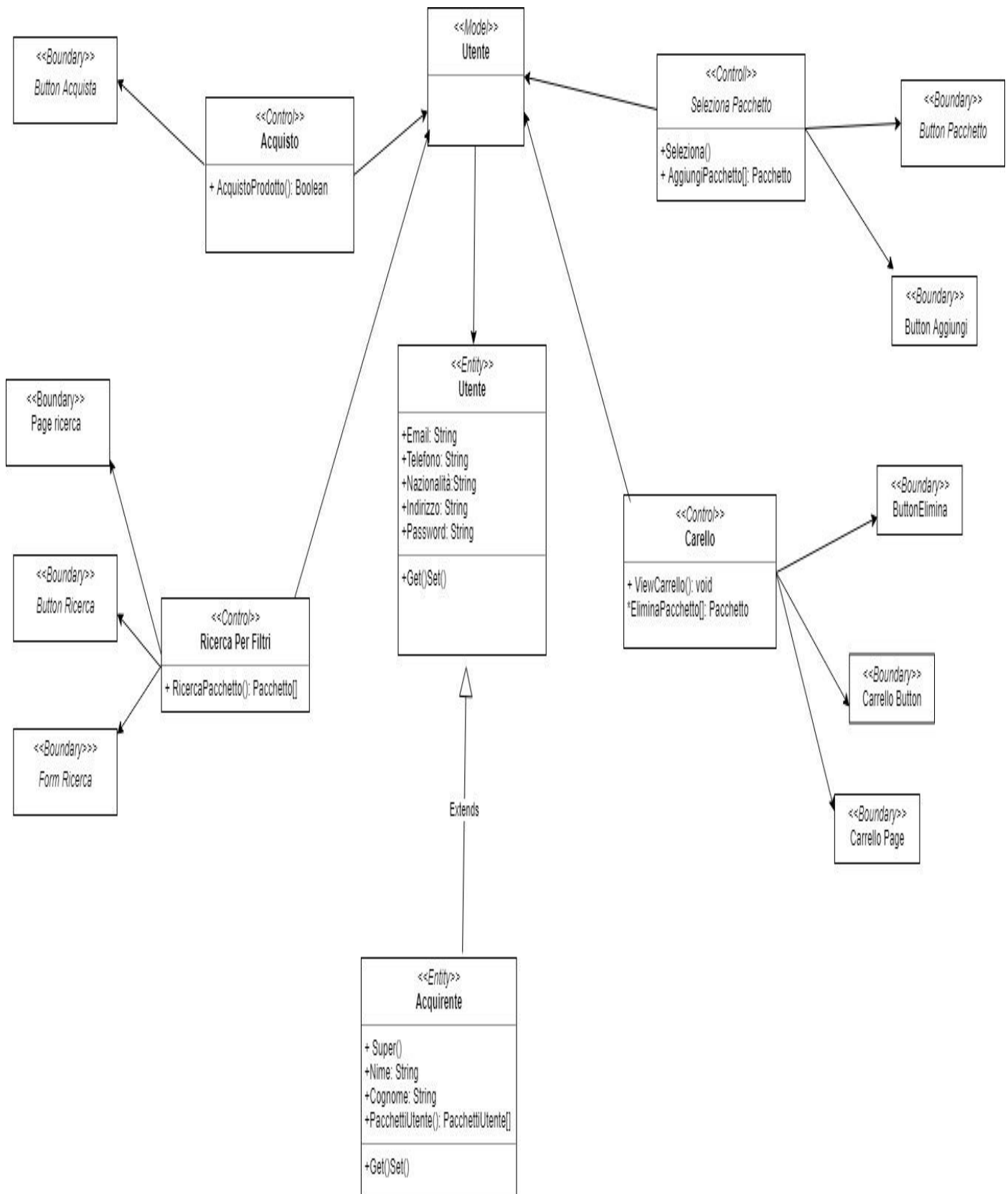
3.4.3 Object Model

3.4.3.1 CD_GPU



Oggetti Model	
Utente	Utente generico che si registra al sistema.
Oggetti Entity	
Utente	Utente con tutti i suoi dettagli d'istanza.
Oggetti Boundary	
SubmitButton	Quando l'utente preme il pulsante accede alla pagina con il form di registrazione.
FormRegistrationAcquirente	Form che l'utente compila con i dati da acquirente.
FormRegistrationPartner	Form che l'utente compila con i dati da partner.
RadioButtonUserType	Il Sistema permette di registrare l'utente sia come acquirente che come partner di vendita.
Summary	Il sistema mostra all'utente il riepilogo della registrazione.
LoginButton	Permette all'utente di accedere alla propria sessione.
FormButton	Form da compilare per il login.
LogoutButton	Permette all'utente di chiudere la sessione.
LinkRecuperaPsw	Se premuto permette di accedere al form per il ripristino della password.
FormRecuperaPsw	Form da compilare per ripristinare la password.
FormDati	Il sistema mostra i dati personali modificati.
Oggetti Control	
SaveUserFormRegistr():	Control che gestisce la registrazione dell'utente come acquirente o come partner.
ViewUserFormRegistr():	Control che mostra il riepilogo di registrazione.
LoginControl():	Control che gestisce se sono corretti i record inseriti nei campi del form dall'utente per l'accesso.
LogoutControl():	Control che gestisce la chiusura della sessione dell'utente.
RecuperaPasswordCtrl():	Control che gestisce il recupero della password.
ModificaPswCtrl():	Control che gestisce la modifica dei dati.

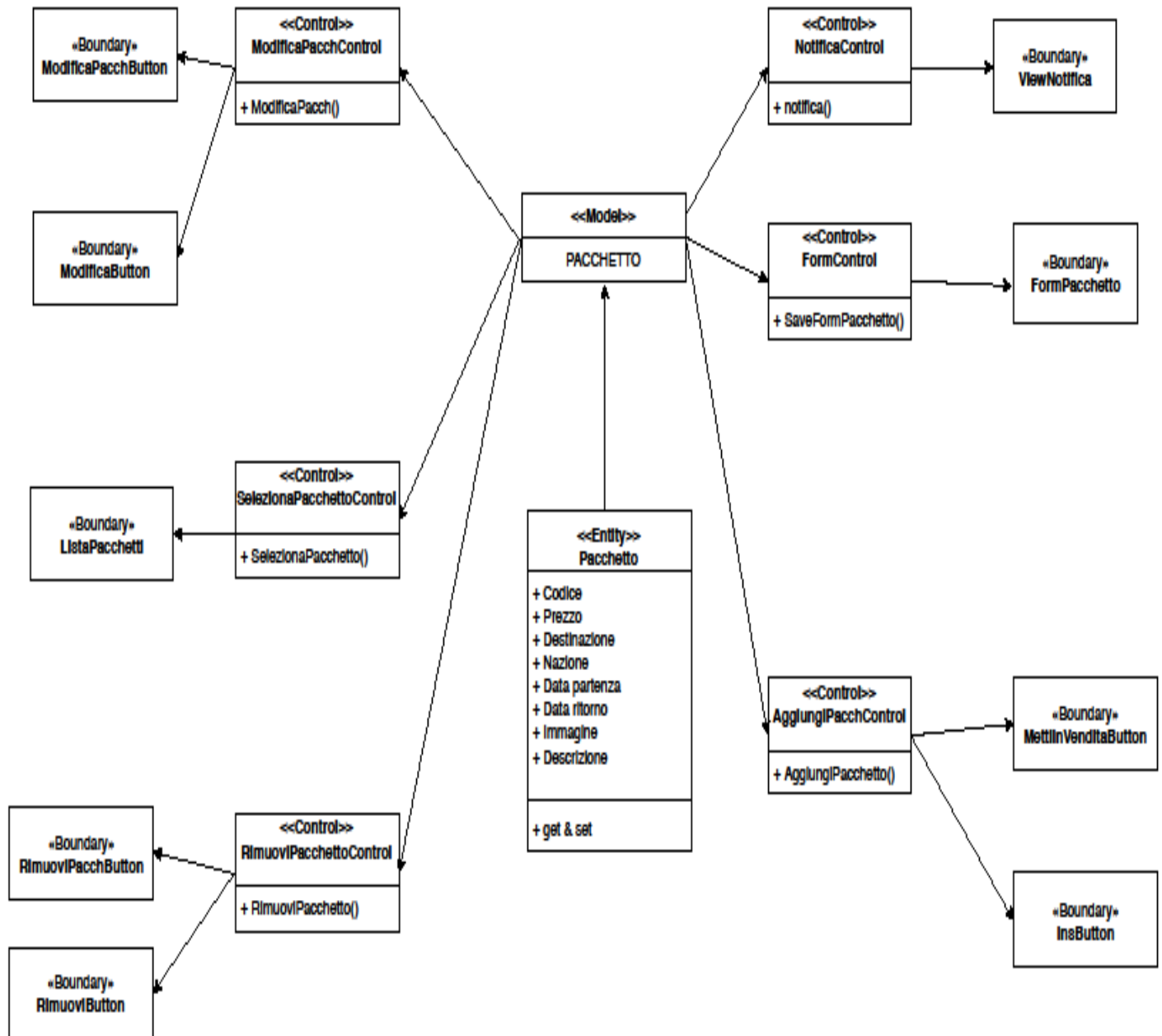
3.4.3.2 CD_GAP



Oggetti Entity	
Utente	Utente generico che si registra al sistema.
Acquirente	Utente registrato per comprare i pacchetti
Oggetti Boundary	
Button Acquista	Quando l'utente premere il bottone passa all'acquisto del prodotto
Button Ricerca	Se premuto, l'utente ha la possibilità di cercare un pacchetto con determinati requisiti
Form ricerca	Form da compilare per la ricerca
Page ricerca	Mostra all'utente i risultati della ricerca
Button Seleziona pacchetto	Permette all'utente di selezionare il pacchetto
Button Aggiungi pacchetto	Permette all'utente di aggiungere un pacchetto nel carrello
Button Elimina pacchetto	Permette all'utente di eliminare un pacchetto nel carrello
Button Carrello	Permette all'utente di selezionare il carrello
Page carrello	Visualizza il carrello
Oggetti Control	
Acquisto	Control che gestisce l'acquisto di un pacchetto
Ricerca per filtri	Control che gestisce la ricerca di un pacchetto
Seleziona pacchetto	Control che gestisce la visualizzazione di un pacchetto
Carrello	Control che gestisce il carrello

3.4.3.3 CD_GVP

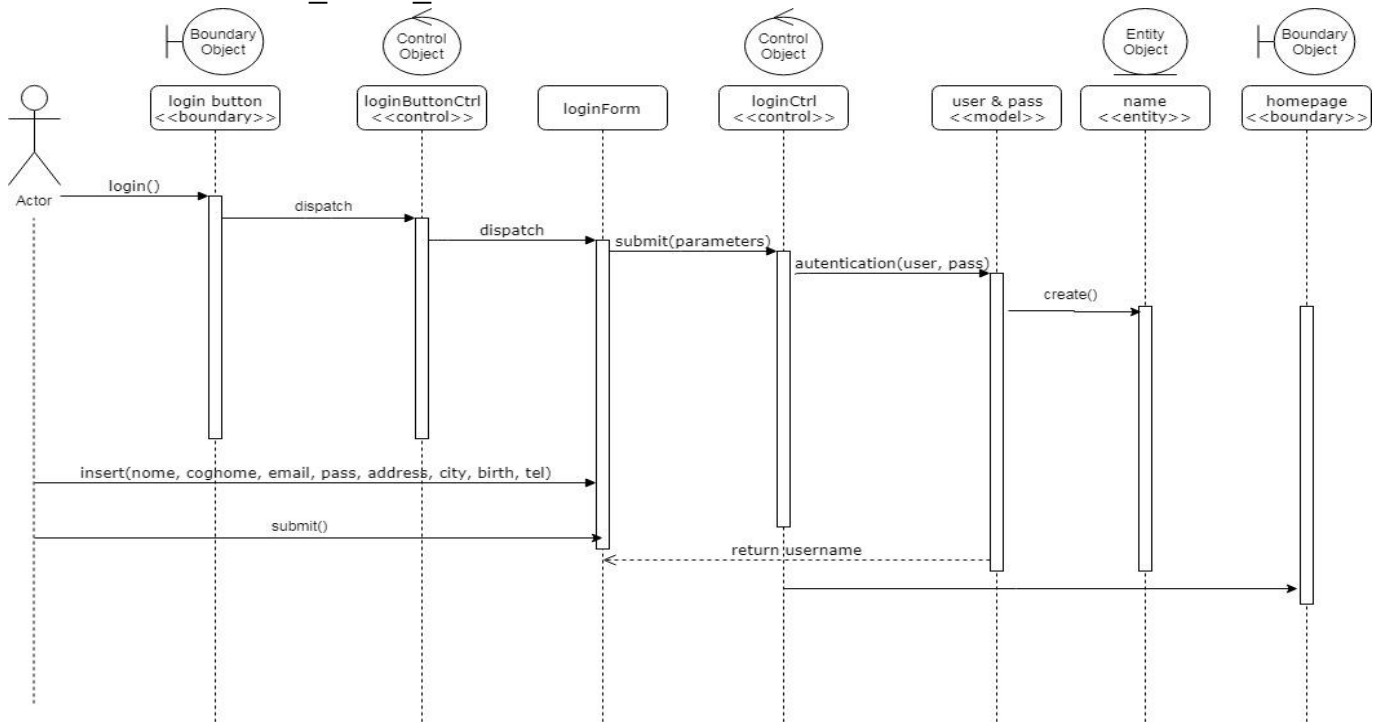
GESTIONE VENDITA



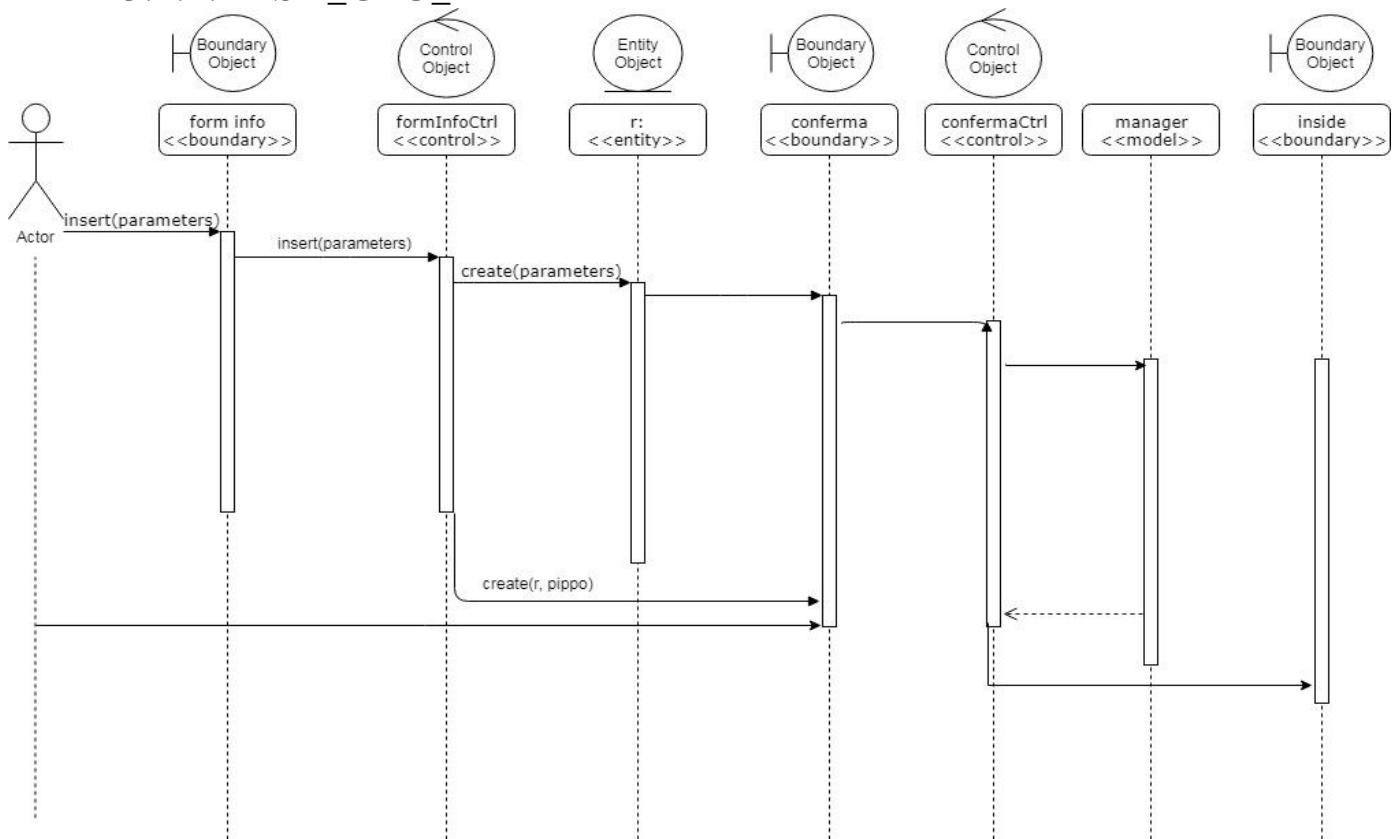
Oggetti Entity	
Pacchetto	Prodotto da mettere in vendita.
Oggetti Boundary	
ModificaPacchButton	Quando il venditore preme il pulsante gli viene mostrata una lista dei pacchetti disponibili.
ModificaButton	Quando il venditore preme il pulsante, aggiorna i dati del pacchetto selezionato.
FormPacchetto	Form che il venditore compila con i dati del pacchetto.
ListaPacchetti	Il Sistema mostra al venditore una lista dei pacchetti messi in vendita.
RimuoviPacchButton	Quando il venditore preme il pulsante gli viene mostrata una lista dei pacchetti disponibili.
RimuoviButton	Quando il venditore preme il pulsante, viene rimosso il pacchetto selezionato.
MettiInVenditaButton	Quando il venditore preme il pulsante, gli viene mostrato un form da compilare con i dati del pacchetto.
InsButton	Quando il venditore preme il pulsante, il pacchetto viene messo in vendita.
ViewNotifica	Notifica l'azione avvenuta.
Oggetti Control	
ModificaPacch	Control che gestisce la modifica del pacchetto
SelezionaPacchetto	Control che gestisce la selezione del pacchetto
RimuoviPacchetto	Control che gestisce la rimozione del pacchetto
AggiungiPacchetto	Control che gestisce l'inserimento del pacchetto

3.4.4 Dinamic Model

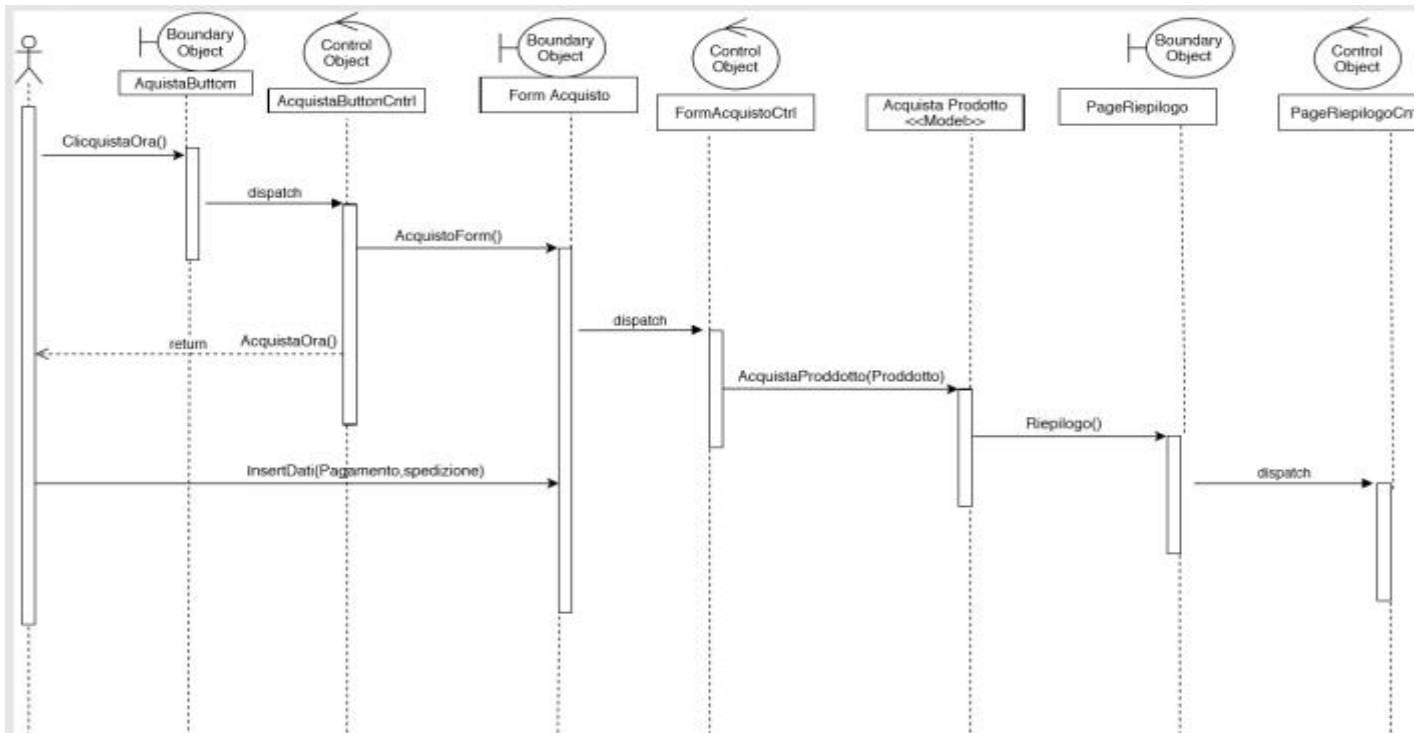
3.4.4.1 SD_GPU_LI



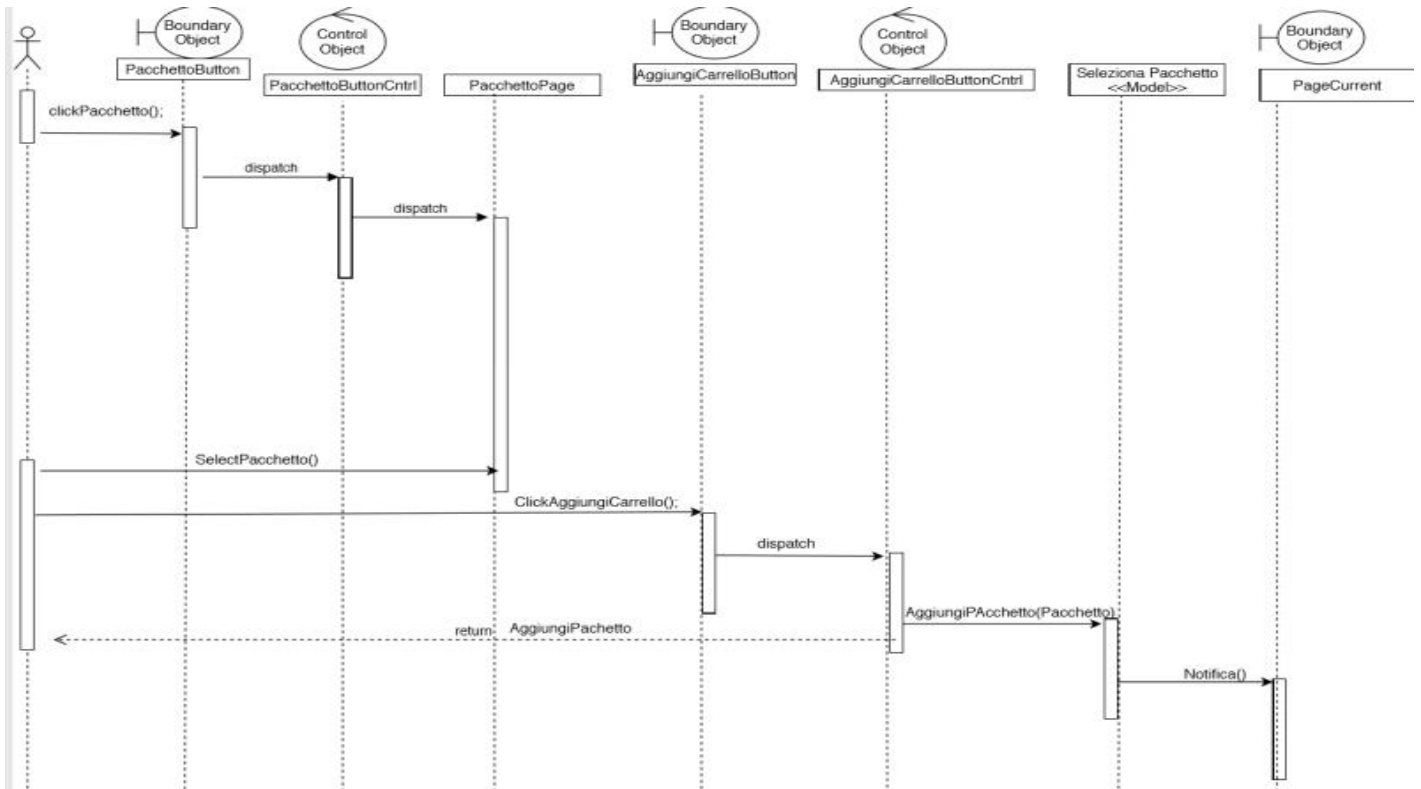
3.4.4.2 SD_GPU_R



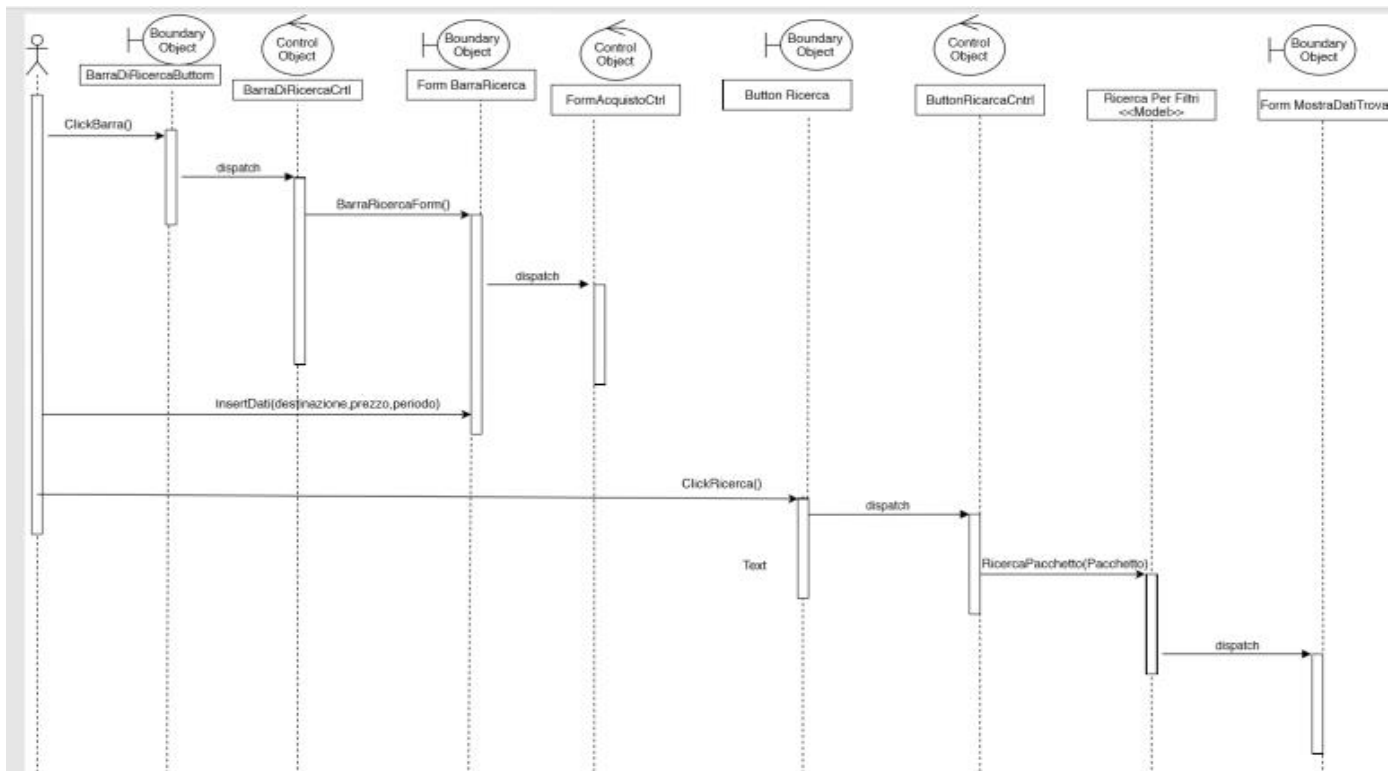
3.4.4.3 SD_GAP_A



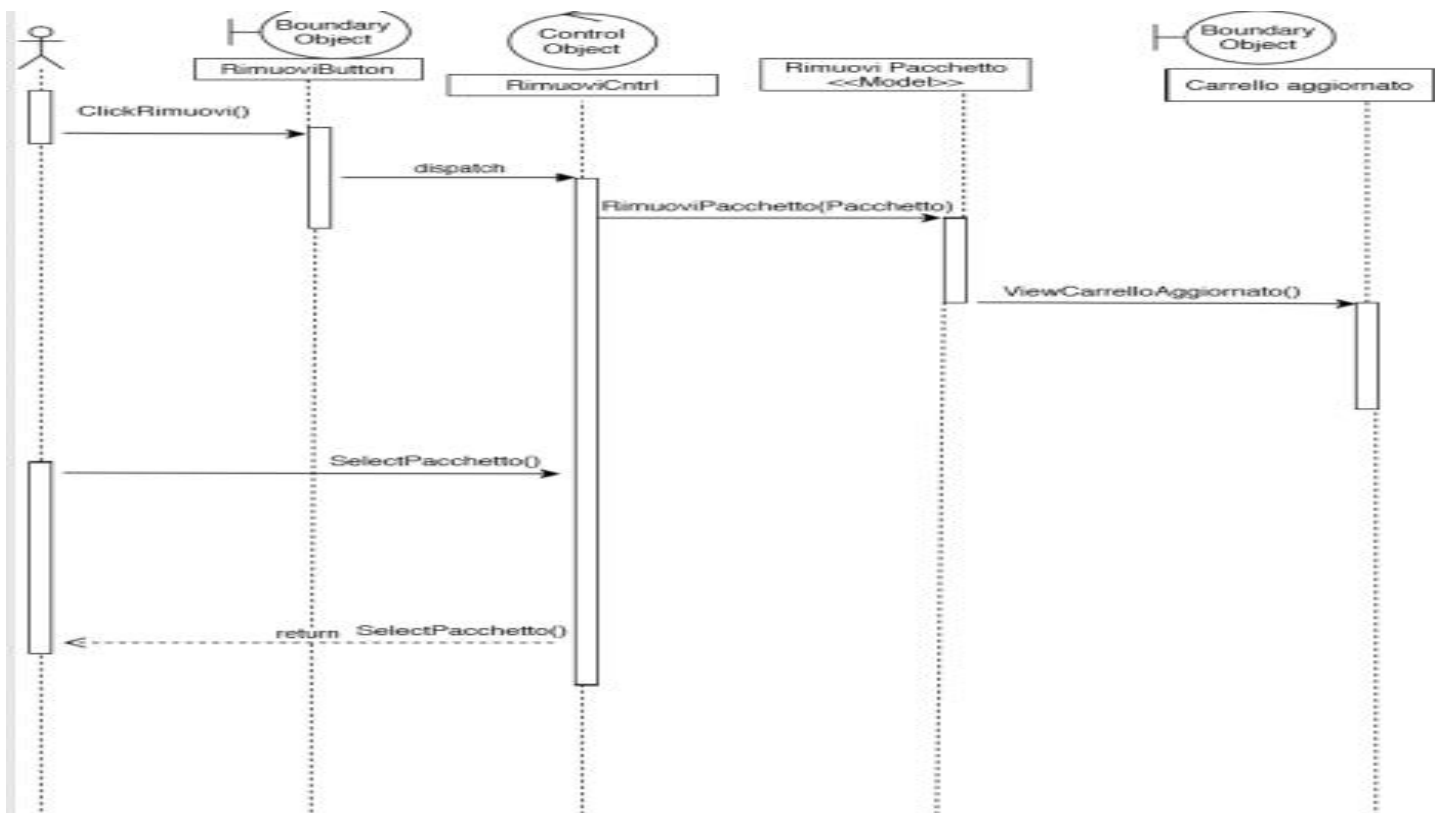
3.4.4.4 SD_GAP_AP



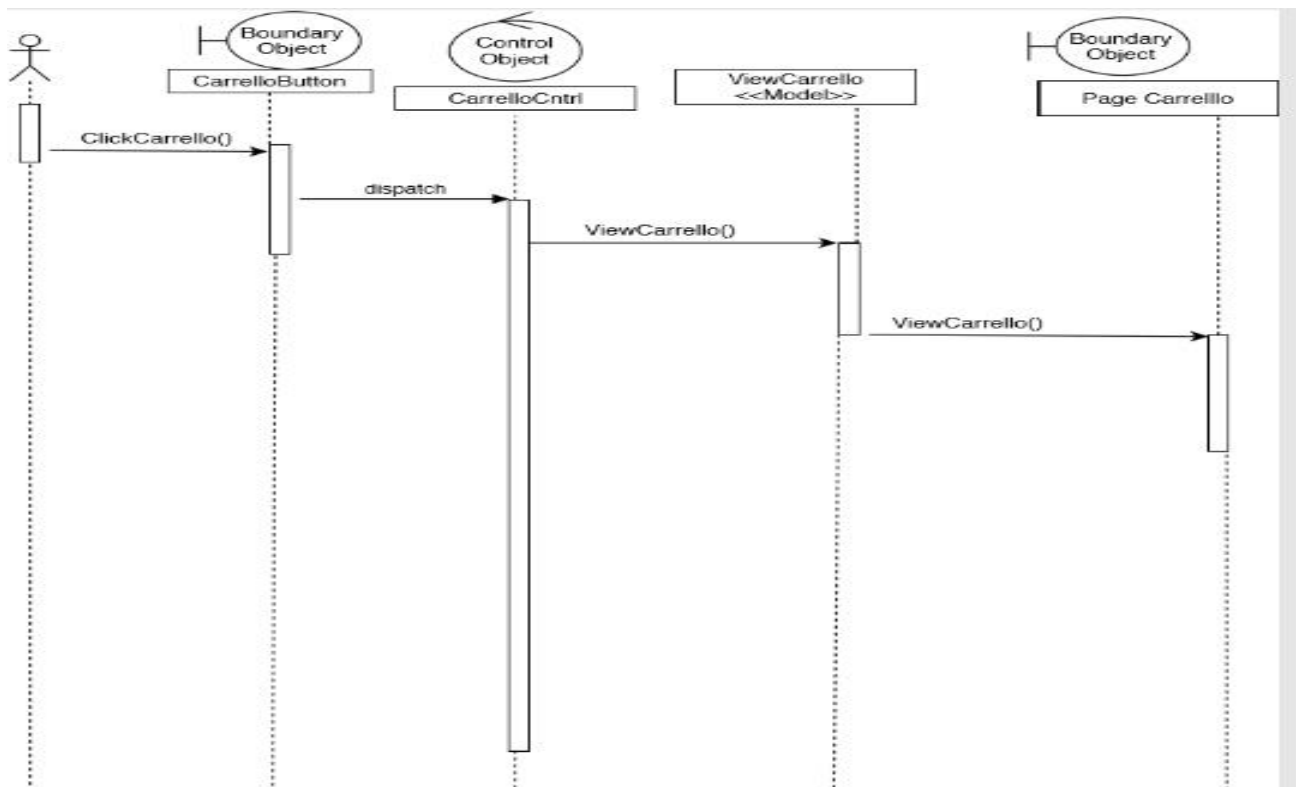
3.4.4.5 SD_GAP_RF



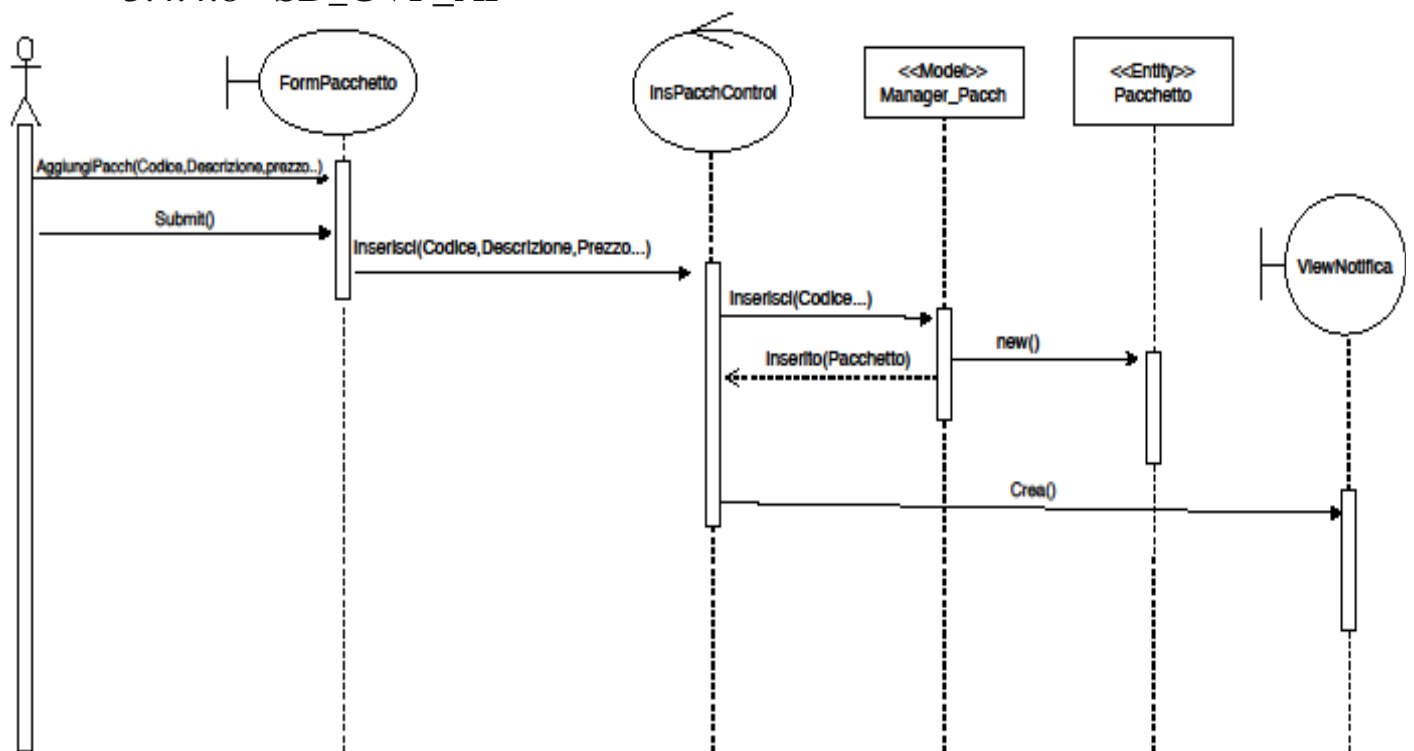
3.4.4.6 SD_GAP_RM



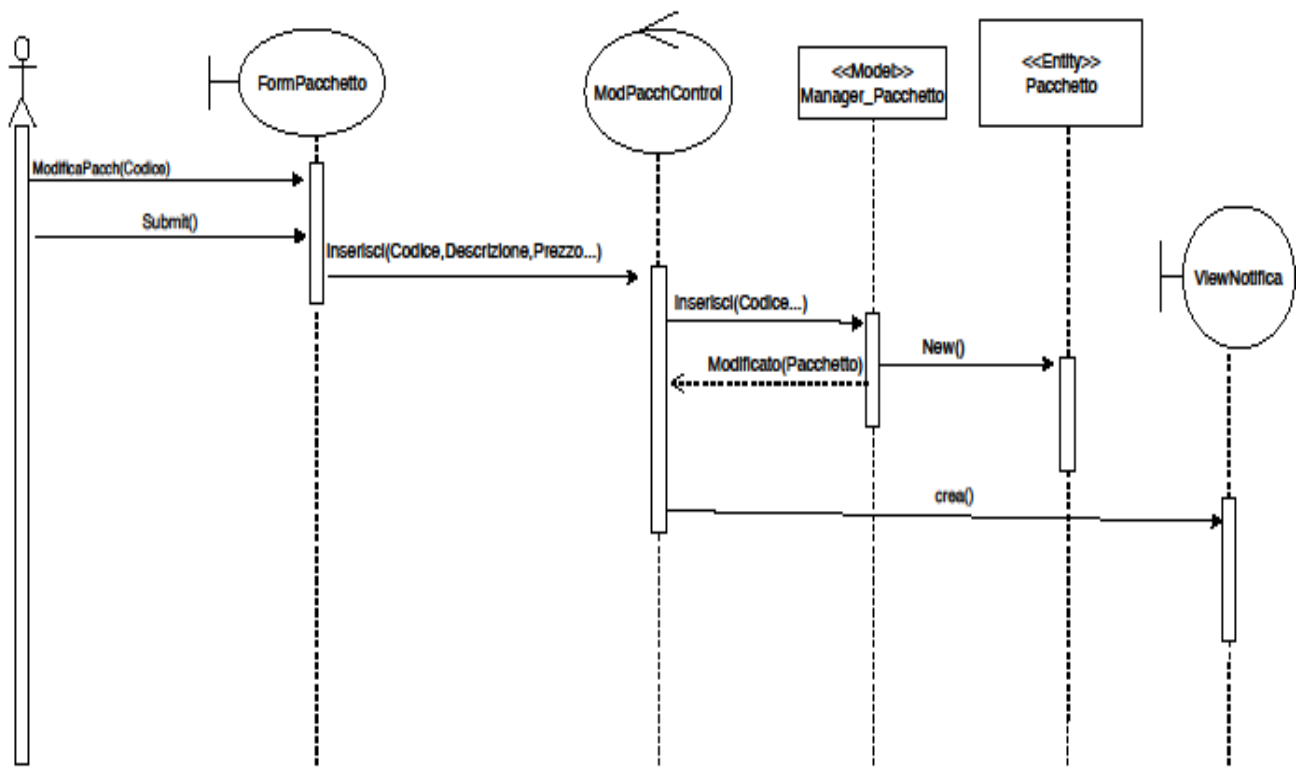
3.4.4.7 SD_GAP_VC



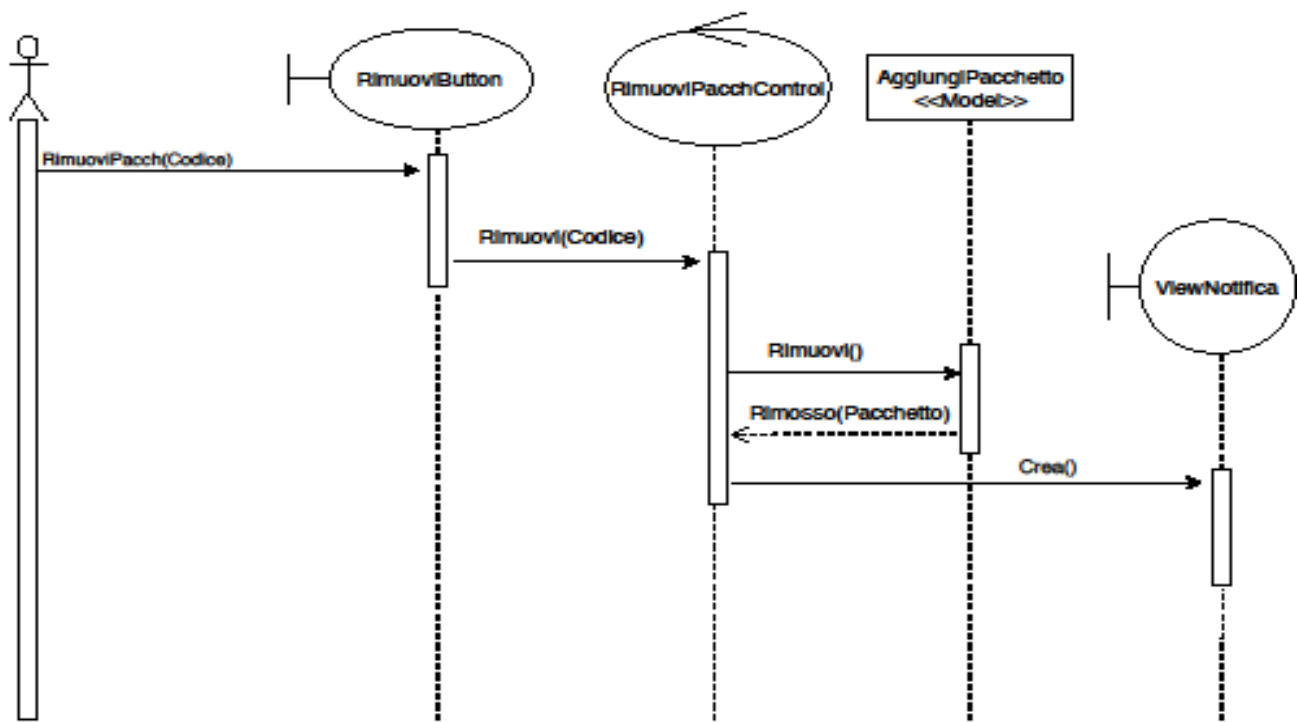
3.4.4.8 SD_GVP_AP



3.4.4.9 SD_GVP_MP

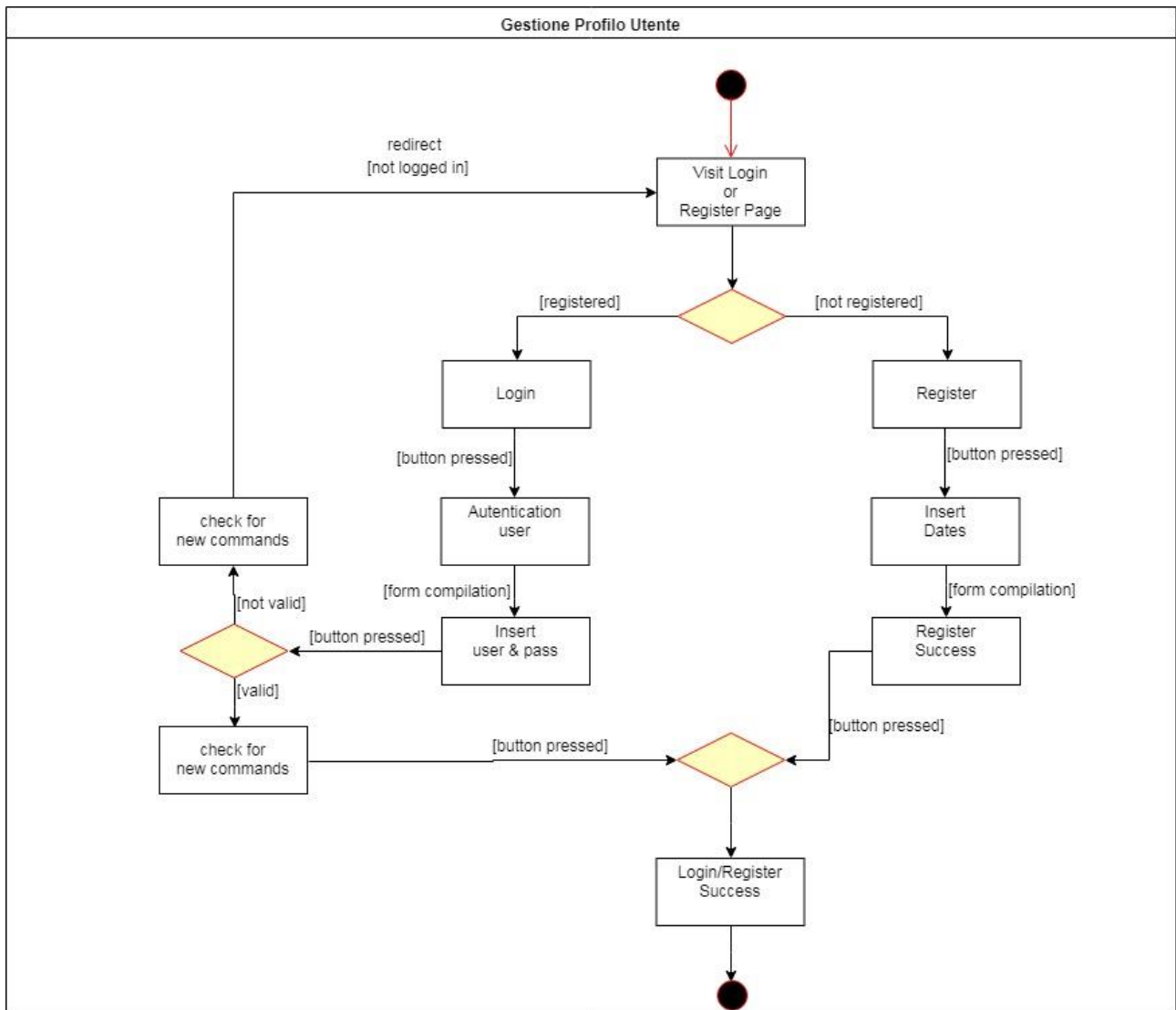


3.4.4.10 SD_GVP_RM

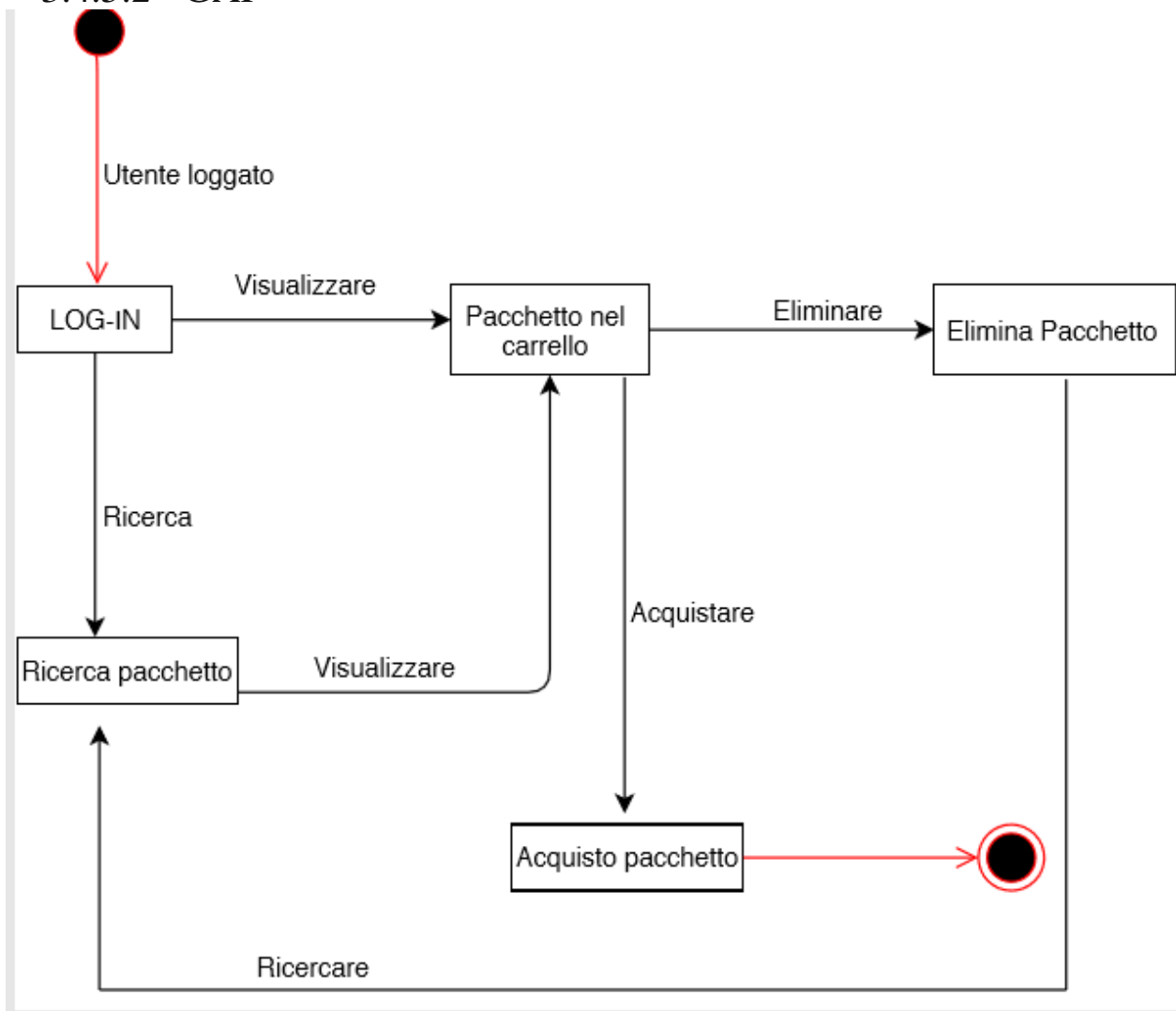


3.4.5 Statechart Diagram

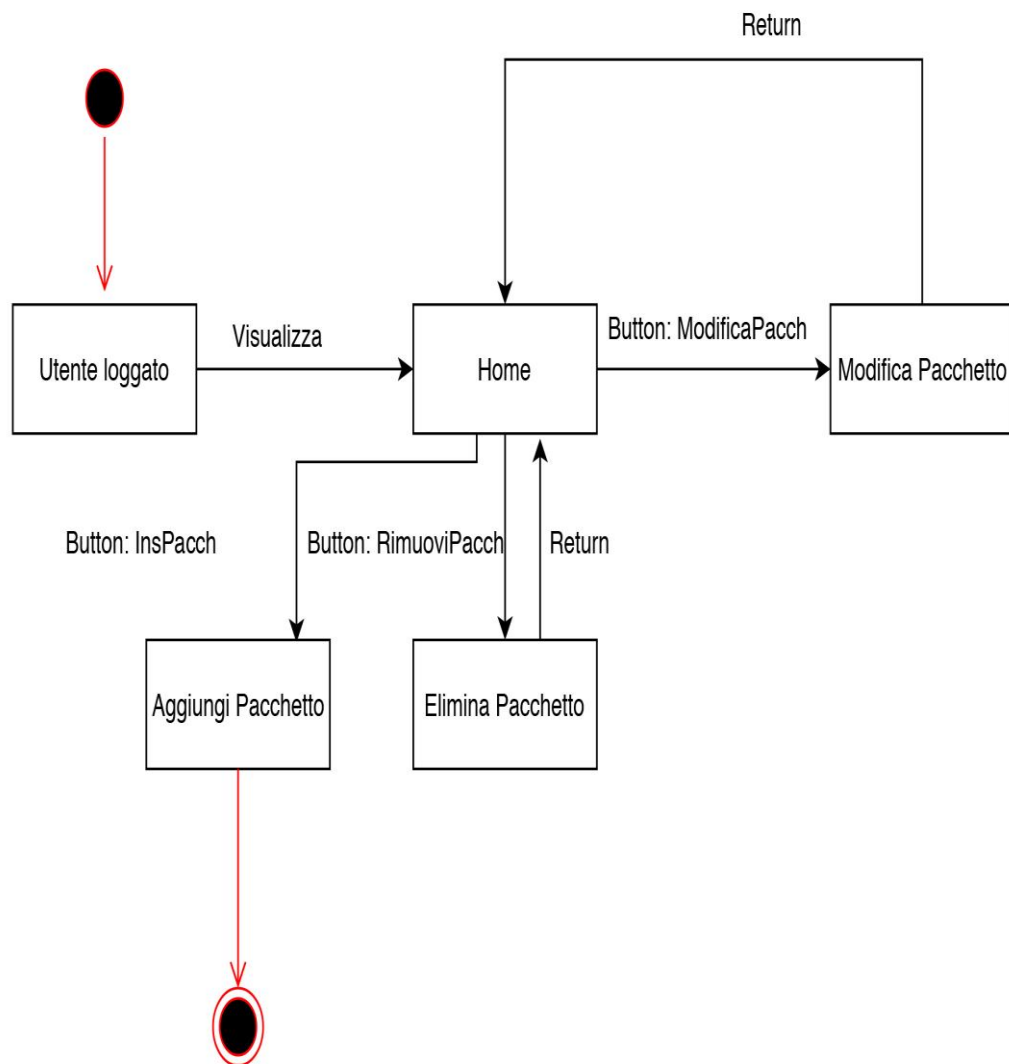
3.4.5.1 GPU



3.4.5.2 GAP

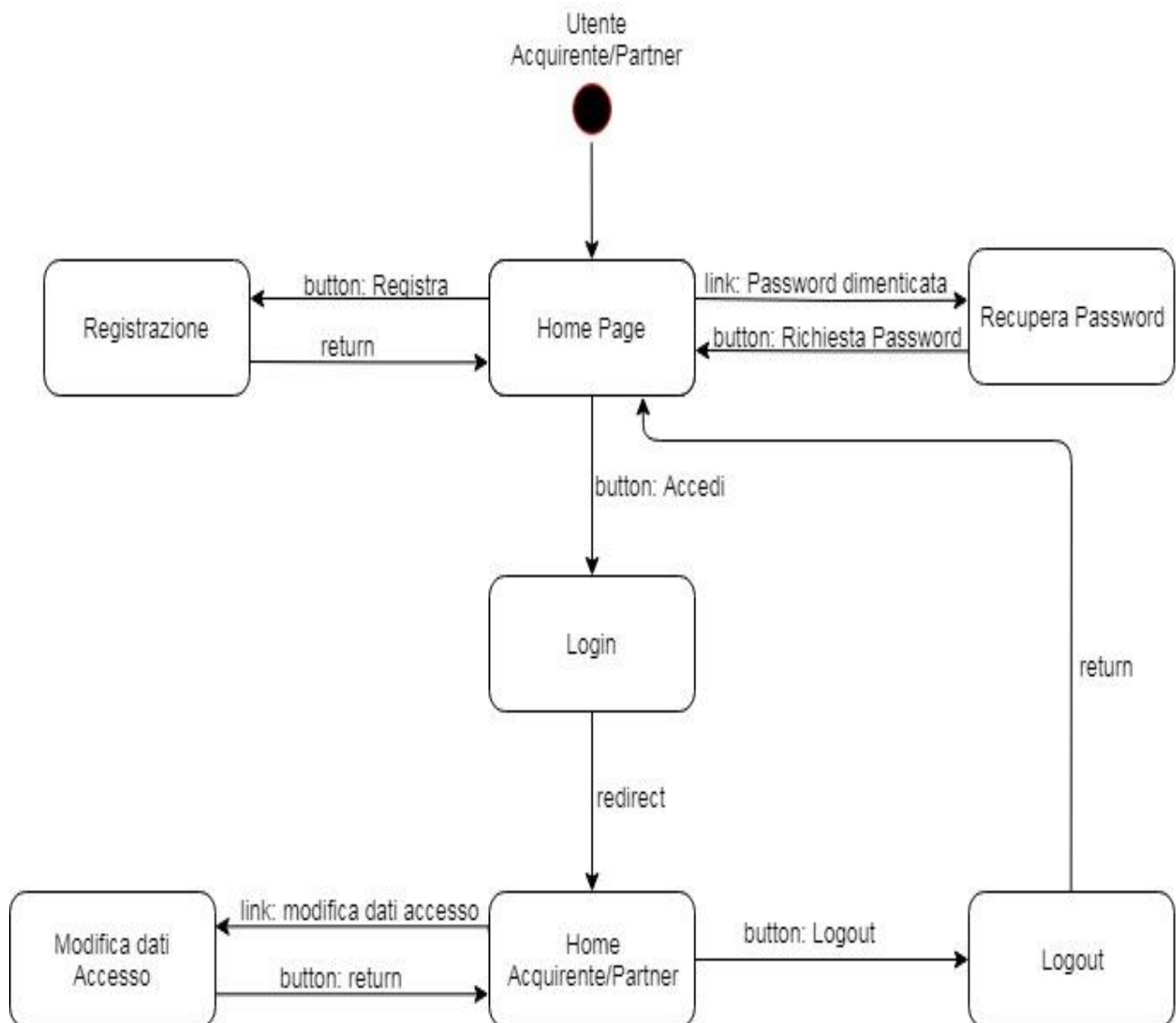


3.4.3.1 GVP

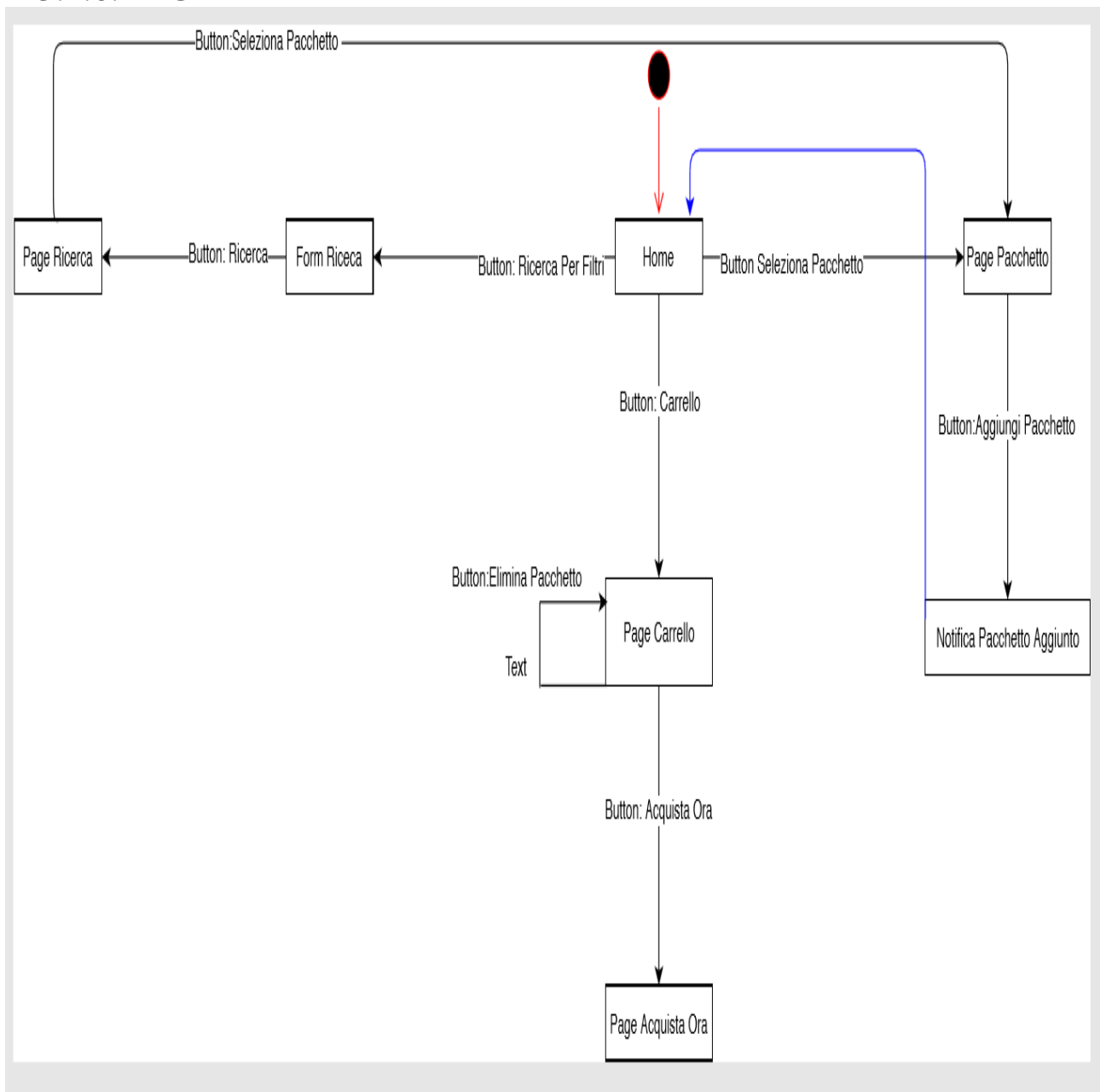


3.4.6 Navigation Path

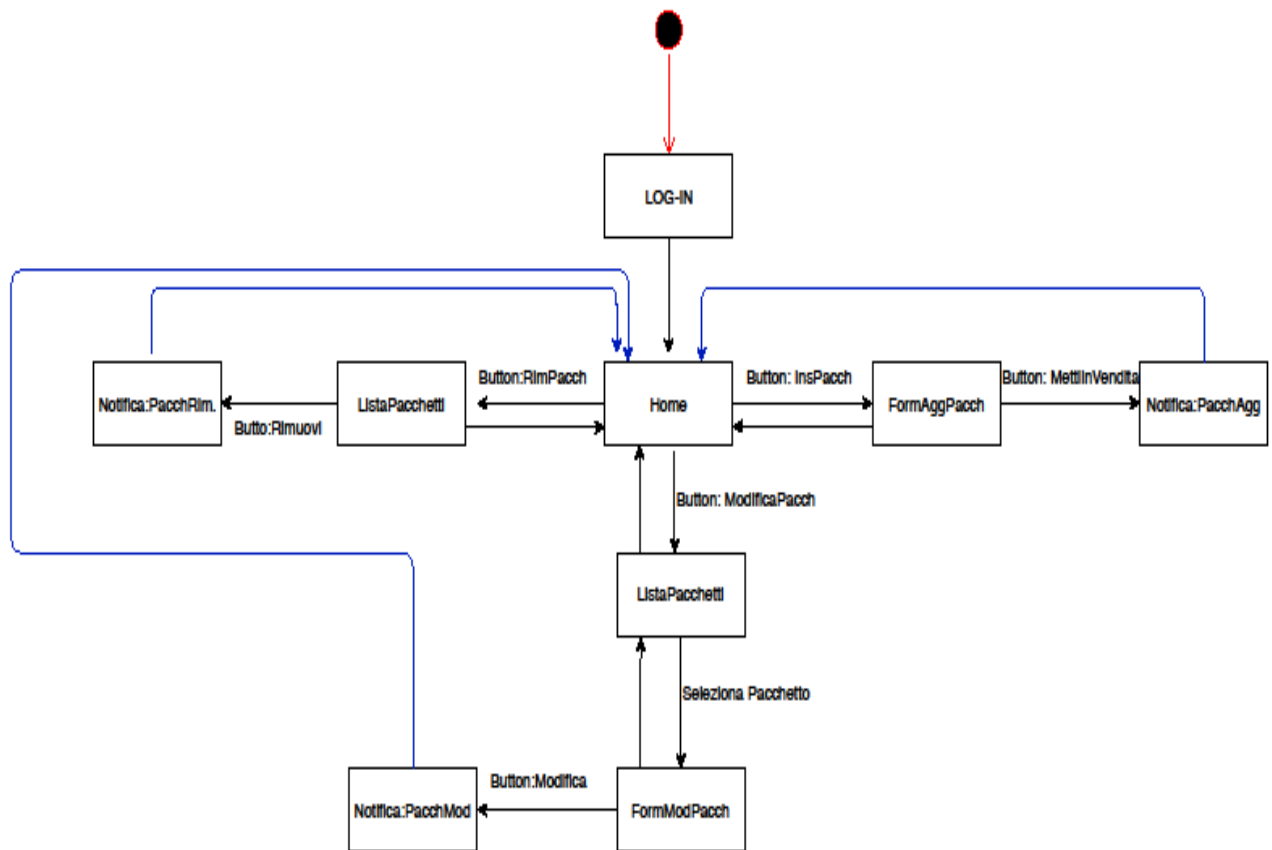
3.4.6.1 GPU



3.4.6.2 GAP



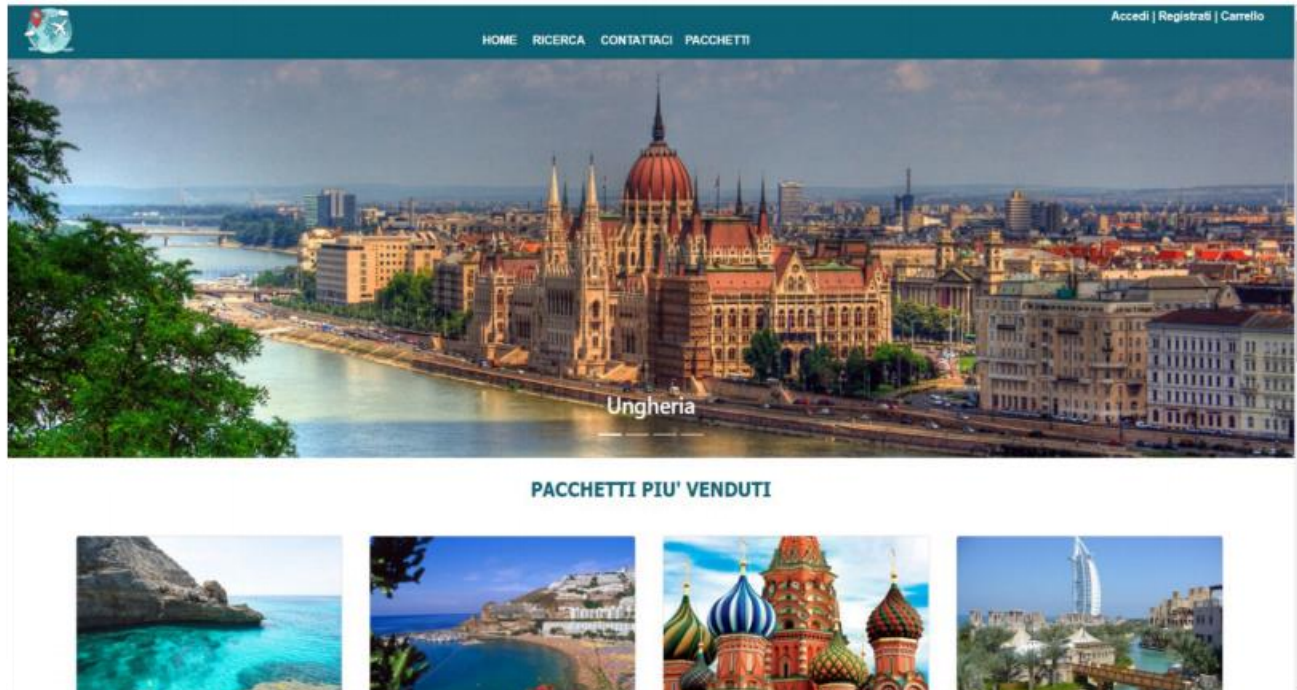
3.4.6.3 GVP



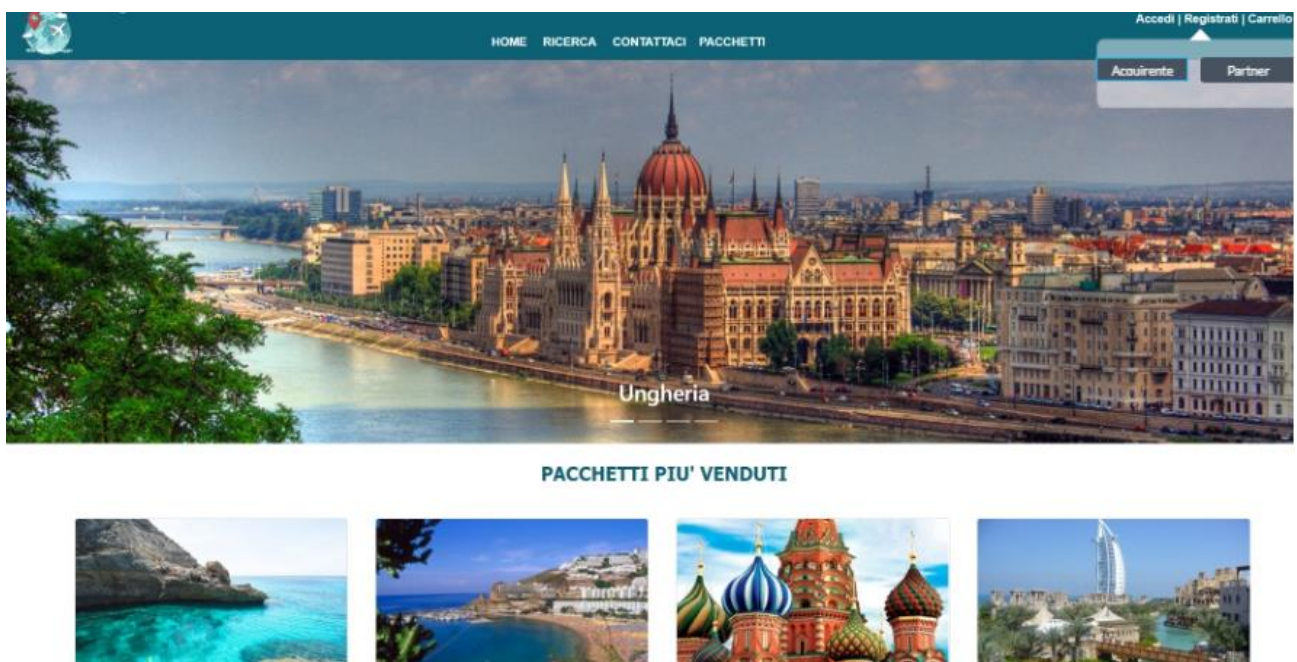
3.4.7 User Interface

REGISTRAZIONE UTENTE “ACQUIRENTE” E INSERIMENTO PASSWORD ERRATA

- STEP 1. ACCESSO AL SISTEMA



- STEP 2. CLICK SUL PULSANTE REGISTRAZIONE



- STEP 3. CLIK SU ACQUIRENTE



The image shows a registration form on the left and a background image of a person with a backpack on the right. The form fields are:

- NOME
- COGNOME
- E-MAIL*
- NAZIONALITA'
- INDIRIZZO
- DATA NASCITA
- gg/mm/aaaa
- NUMERO DI TELEFONO
- PASSWORD*
- CONFERMA PASSWORD*

Buttons: REGISTRA, HOME

- STEP 4. COMPILAZIONE FORM



The image shows the same registration form as in Step 3, but now it is filled with data. The form fields are:

- NOME: ANTONIO
- COGNOME: SCOGNAMIGLIO
- E-MAIL*: alerix@live.it
- NAZIONALITA': Italia
- INDIRIZZO: VIA VISITAZIONE, 9
- DATA NASCITA: gg/mm/aaaa
- NUMERO DI TELEFONO: 338343448
- PASSWORD*: ***
- password diverse
- CONFERMA PASSWORD*: *****

Buttons: REGISTRA, HOME

- **STEP 5. PASSWORD ERRATA, RICOMPILAZIONE CAMPO PASSWORD**



The image shows a registration form on the left and a background image of a hiker on the right. The form has the following fields:

NOME	
ANTONIO	
COGNOME	
SCOGNAMIGLIO	
E-MAIL*	
antonio@live.it	
NAZIONALITA'	
Italia	
INDIRIZZO	
VIA VISITAZIONE, 9	
DATA NASCITA	
22/01/1988	
NUMERO DI TELEFONO	
33834344	
PASSWORD*	
**	
CONFERMA PASSWORD*	
**	

Buttons: **REGISTRA**, **HOME**

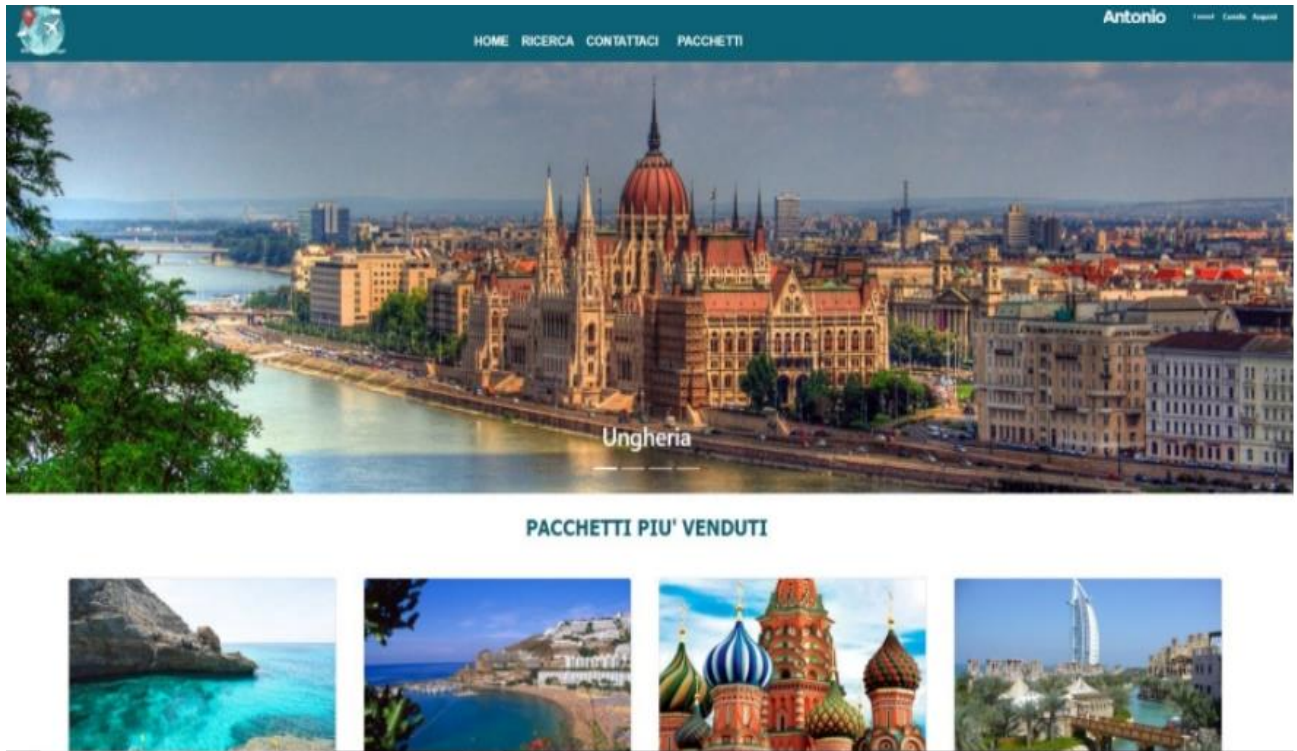
- **STEP 6. CLICK SU REGISTRA E NOTIFICA REGISTRAZIONE AVVENUTA**



The image shows the same registration form as in Step 5, but with a yellow overlay box containing the following text:

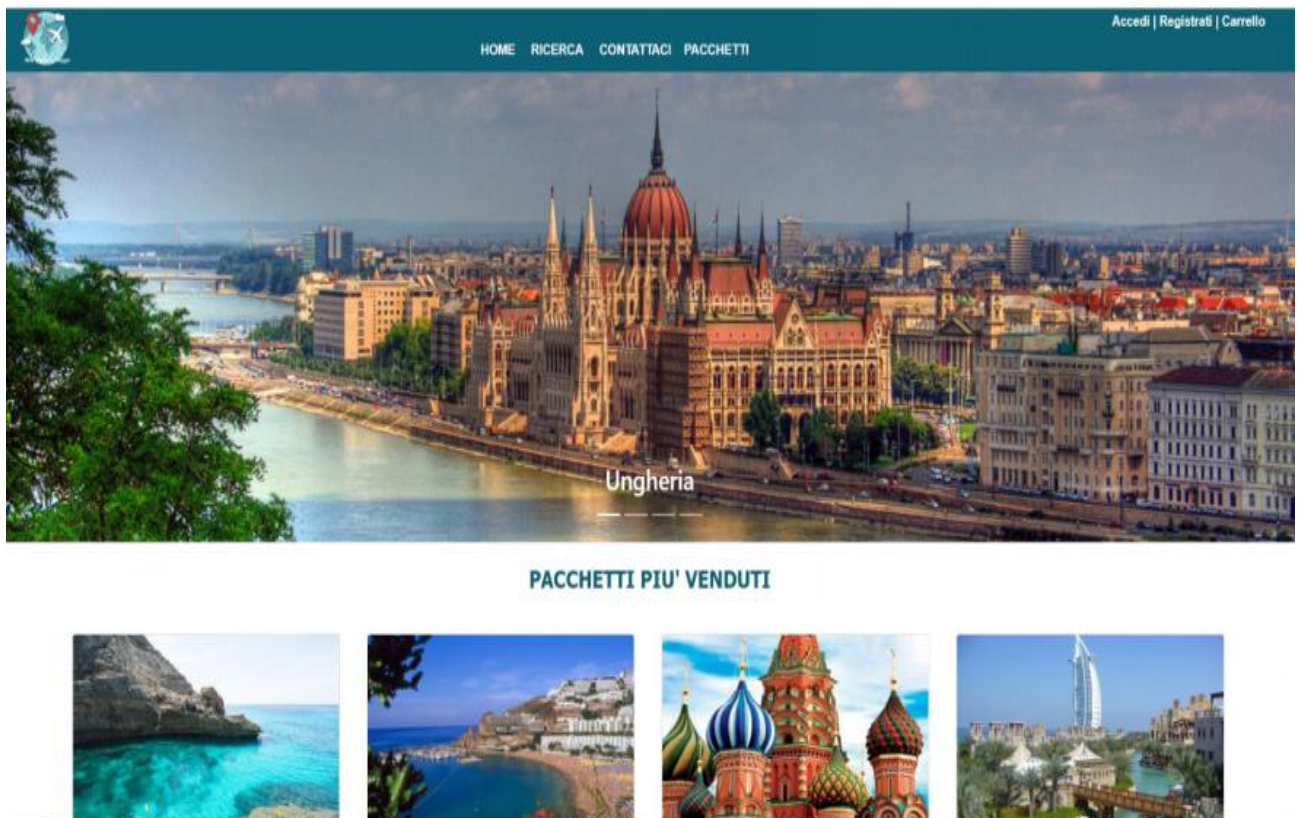
REGISTRAZIONE AVVENUTA CON SUCCESSO.
BENVENUTO ANTONIO IN MILLE MIGLIA
IN VIAGGIO. BUON VIAGGIO!

- STEP 7. SCHERMATA HOME

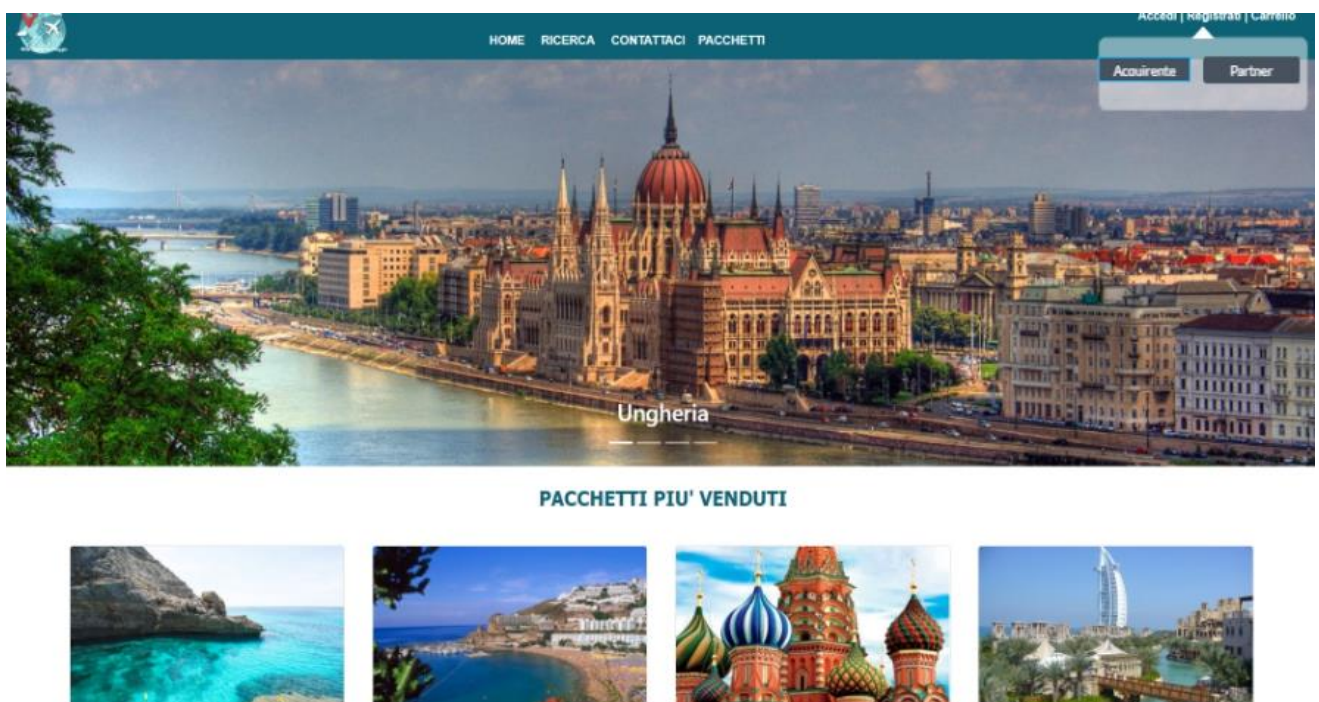


REGISTRAZIONE UTENTE “PARTNER”

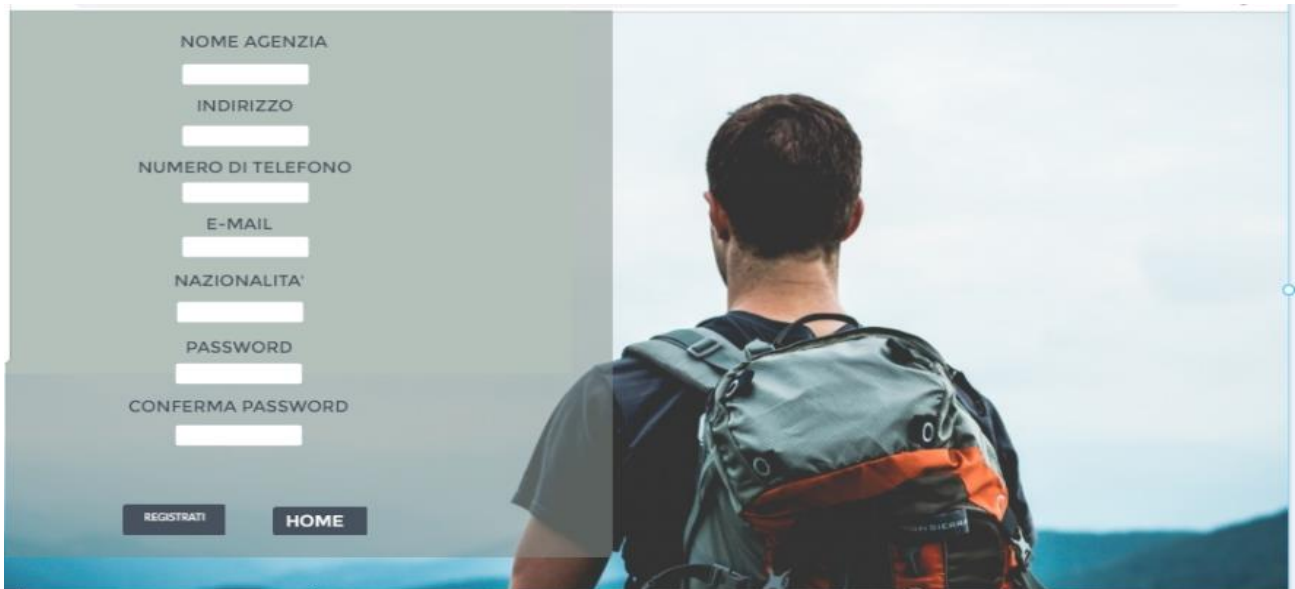
- STEP 1. ACCESSO AL SISTEMA



- STEP 2. CLICK SU REGISTRAZIONE



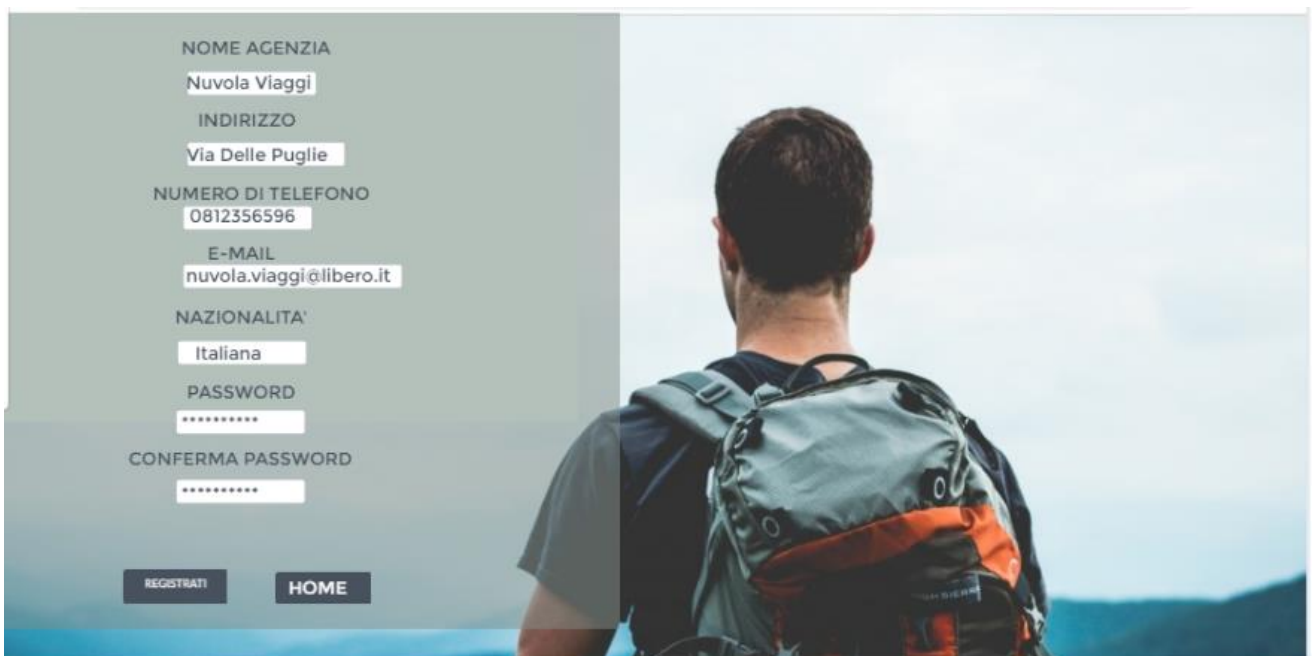
- STEP 3. CLICK SU PARTNER



A screenshot of a web registration form overlaid on a background image of a person with a backpack. The form contains the following fields and buttons:

- NOME AGENZIA:
- INDIRIZZO:
- NUMERO DI TELEFONO:
- E-MAIL:
- NAZIONALITA':
- PASSWORD:
- CONFERMA PASSWORD:
- Buttons: REGISTRATI, HOME

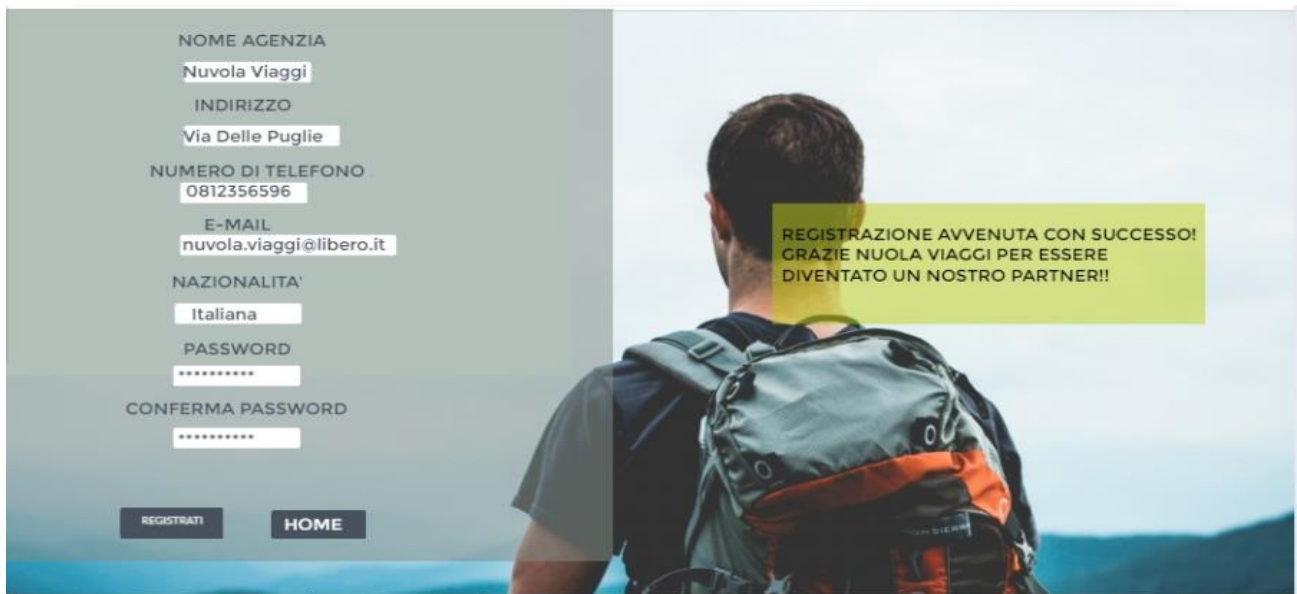
- STEP 4. COMPILAZIONE FORM



A screenshot of the same web registration form, now filled with sample data. The form contains the following fields and buttons:

- NOME AGENZIA: Nuvola Viaggi
- INDIRIZZO: Via Delle Puglie
- NUMERO DI TELEFONO: 0812356596
- E-MAIL: nuvola.viaggi@libero.it
- NAZIONALITA': Italiana
- PASSWORD: *****
- CONFERMA PASSWORD: *****
- Buttons: REGISTRATI, HOME

- **STEP 5. CLICK SU REGISTRA E NOTIFICA REGISTRAZIONE AVVENUTA**



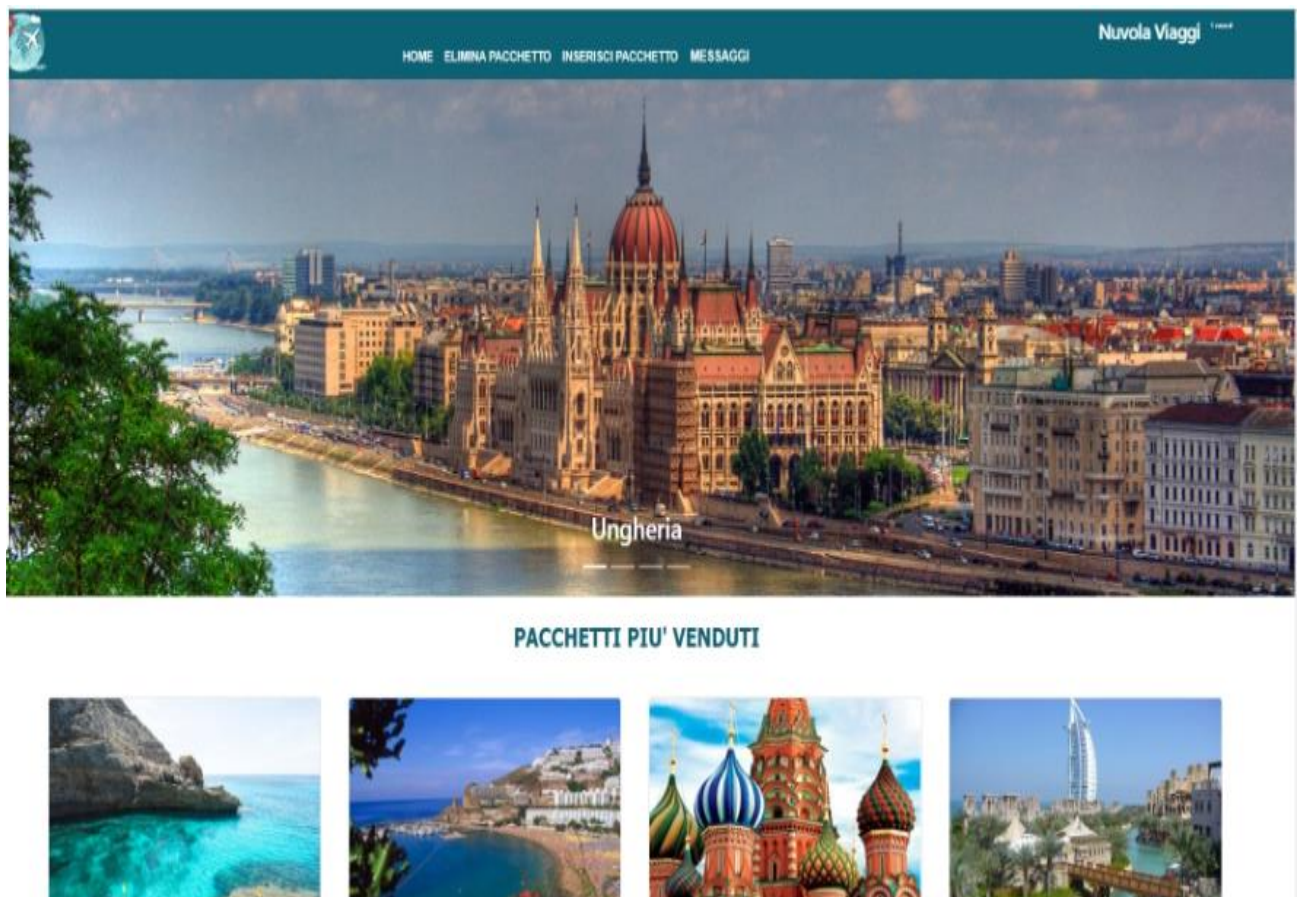
The image shows a registration form on the left and a success message on the right. The form fields are:

- NOME AGENZIA: Nuvola Viaggi
- INDIRIZZO: Via Delle Puglie
- NUMERO DI TELEFONO: 0812356596
- E-MAIL: nuvola.viaggi@libero.it
- NAZIONALITA': Italiana
- PASSWORD: *****
- CONFERMA PASSWORD: *****

Buttons: REGISTRATI, HOME

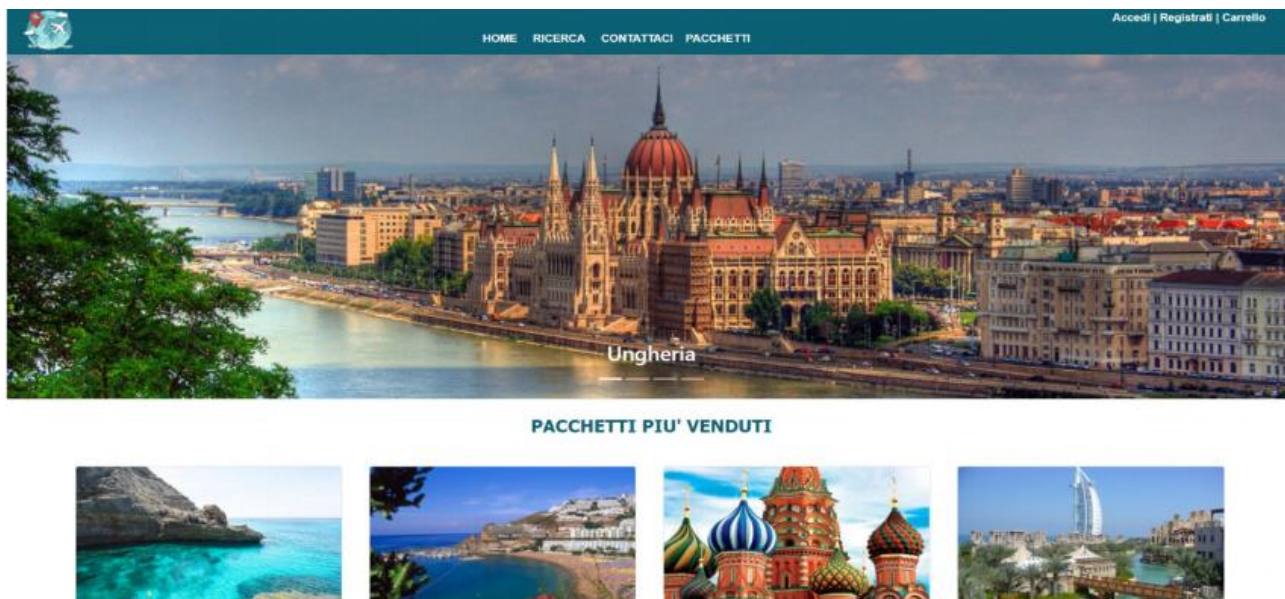
Success message: REGISTRAZIONE AVVENUTA CON SUCCESSO! GRAZIE NUOLA VIAGGI PER ESSERE DIVENTATO UN NOSTRO PARTNER!!

- **STEP 6. SCHERMATA HOME**

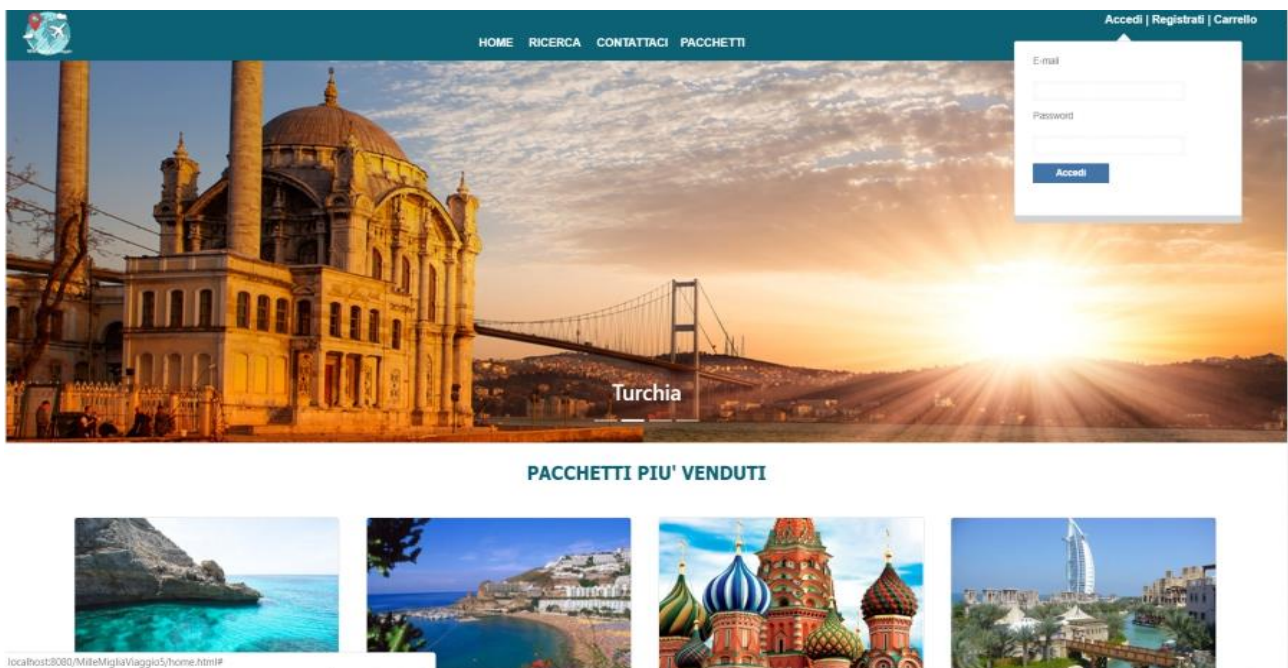


ACCESSO UTENTE E DATI ERRATI

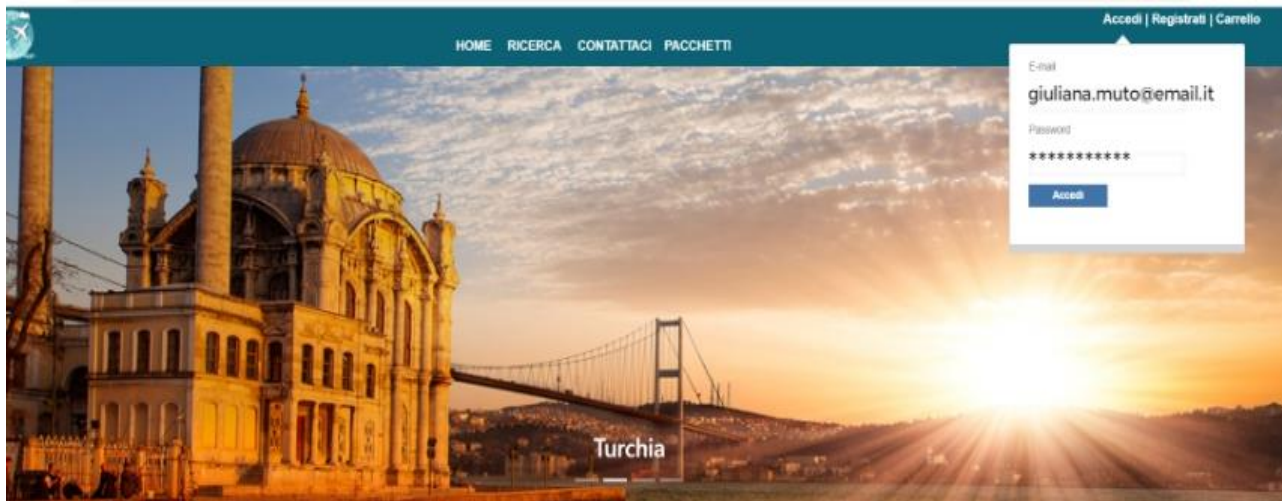
- STEP1. ACCESSO AL SISTEMA



- STEP 2. L'UTENTE CLICCA SUL TASTO "LOGIN" E IL SISTEMA MOSTRA UNA SCHERMATA DA COMPILARE CON "E-MAIL" E "PASSWORD"



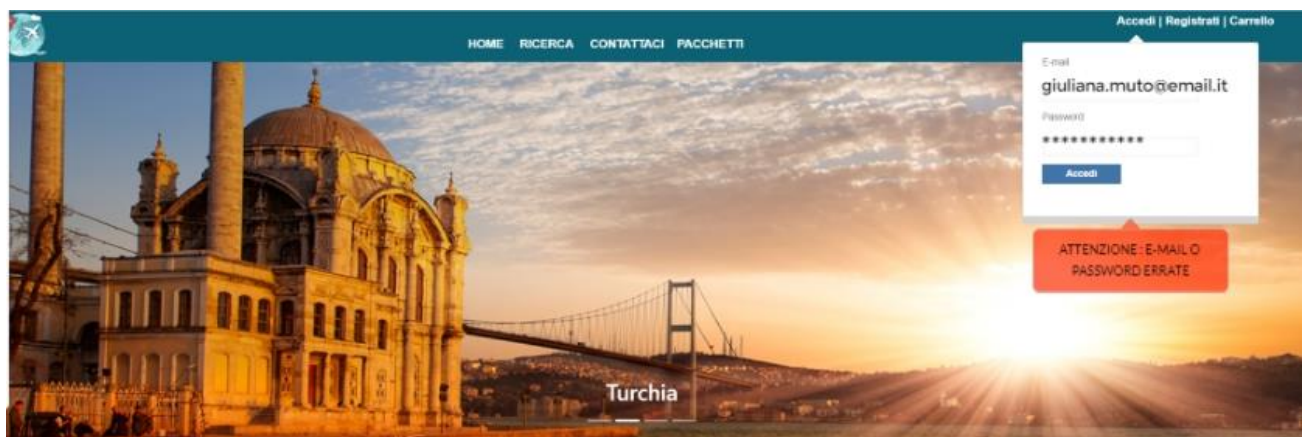
- **STEP 3. L'UTENTE COMPILA LA SCHERMATA E PREME ACCEDI:
IL SISTEMA CONTROLLA I DATI INSERITI**



PACCHETTI PIU' VENDUTI



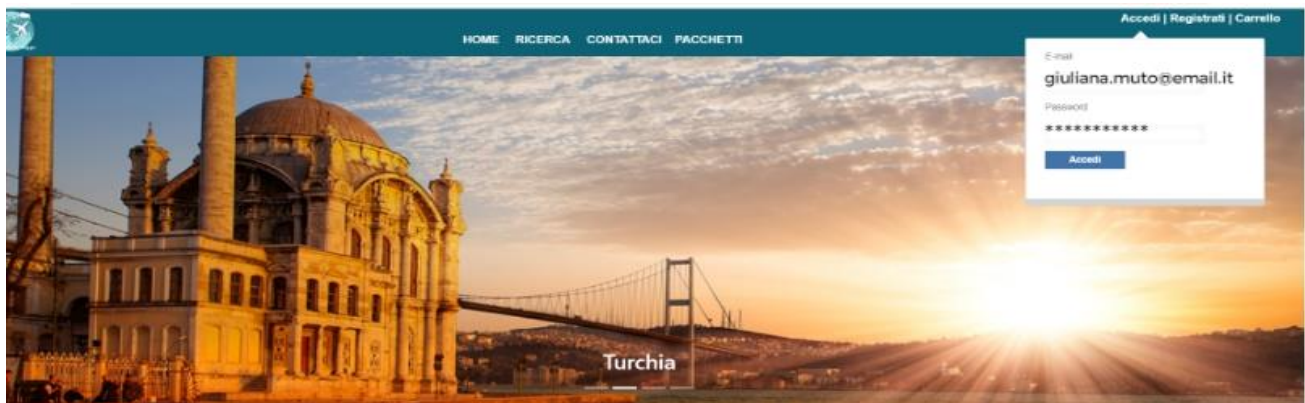
- **STEP 4. IL SISTEMA MOSTRA UNA NOTIFICA CHE LA PASSWORD
O E-MAIL INSERITA È SBAGLIATA**



PACCHETTI PIU' VENDUTI



- **STEP 5. L'UTENTE INSERISCE NUOVAMENTE I DATI E PREME IL PULSANTE ACCEDI: IL SISTEMA CONTROLLA I DATI INSERITI**

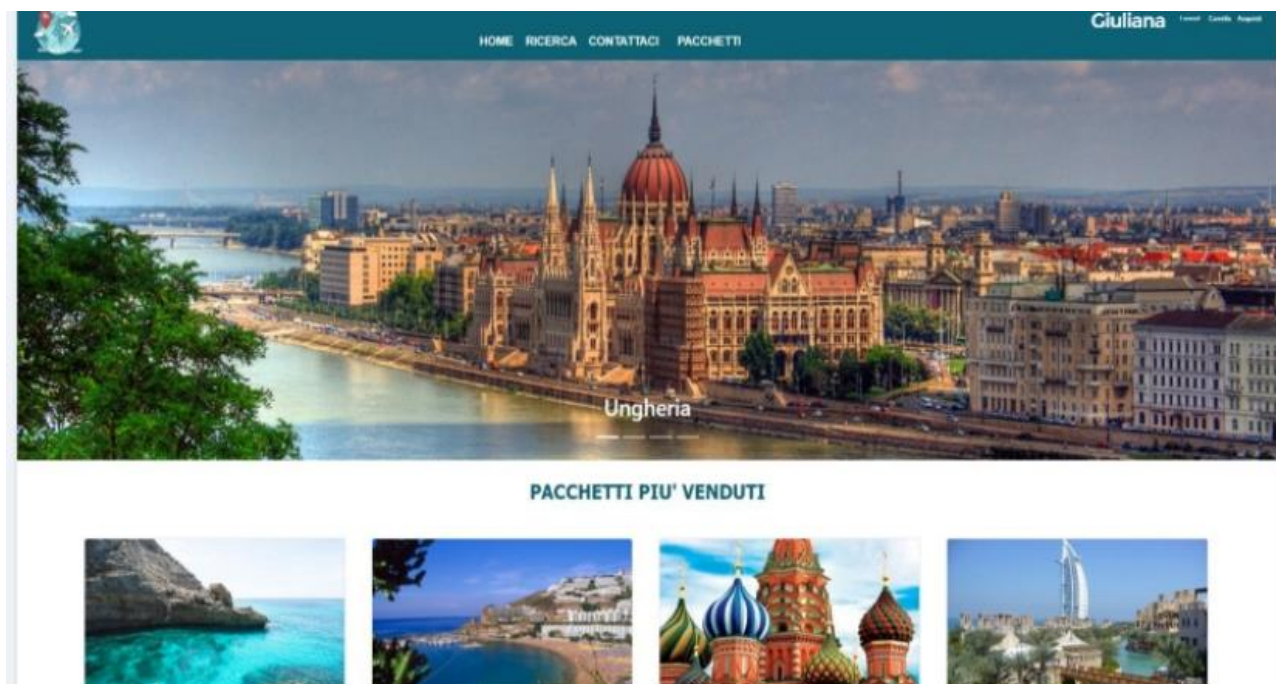


PACCHETTI PIU' VENDUTI

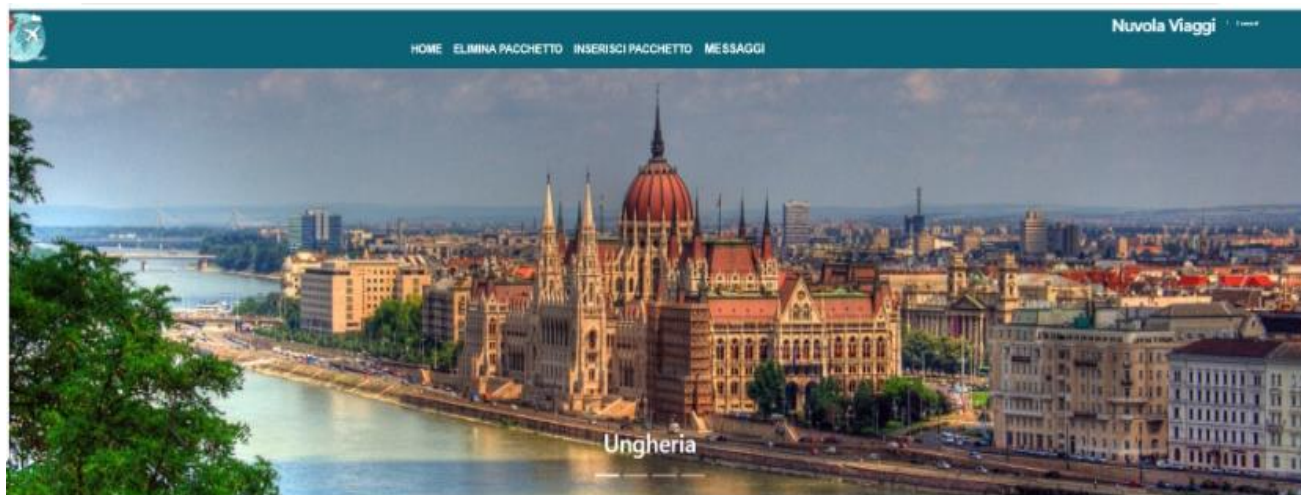


- **STEP 6. IL SISTEMA MOSTRA LA PAGINA HOME. LA PAGINA HOME CAMBIA A SECONDA SE SI È UN ACQUIRENTE O UN PARTNER**

ACQUIRENTE:



VENDITORE:



PACCHETTI PIU' VENDUTI



INSERIRE UN PACCHETTO DA VENDERE

- **STEP 1. IL SISTEMA MOSTRA LA PAGINA DELL'AREA DI VENDITA CONTENENTE VARIE OPZIONI: "AGGIUNGI PACCHETTO", "RIMUOVI PACCHETTO", "MODIFICA PACCHETTO"**



PACCHETTI PIU' VENDUTI



- **STEP 2. L'UTENTE CLICCA SUL PULSANTE "AGGIUNGI PACCHETTO". IL SISTEMA MOSTRA UNA PAGINA IN CUI È PRESENTE UN FORM CON TUTTE LE INFORMAZIONI RELATIVE AL PACCHETTO DA INSERIRE: DESTINAZIONE, DATA, SCADENZA, PREZZO, NUMERO DI PERSONE, MEZZO DI TRASPORTO, ALLOGGIO, DESTINAZIONE E FOTO.**

The screenshot shows the 'Info pacchetto' form within the Nuvola Viaggi application. The form is titled 'Info pacchetto' and contains the following fields:

- Nome pacchetto:
- Descrizione pacchetto:
- Prezzo:
- Data partenza:
- Data ritorno:
- Descrizione luogo:
- Destinazione:
- Nazione:
- Immagine:

At the bottom of the form, there is a button labeled 'Scegli file' and a text label 'Nessun file selezionato'.

The screenshot shows two forms, 'Info struttura' and 'Info Volo', within the Nuvola Viaggi application. The 'Info struttura' form contains the following fields:

- Codice struttura:
- Indirizzo:
- Tipo:
- Prezzo:
- Servizi:

The 'Info Volo' form contains the following fields:

- Codice volo:
- Compagnia:
- Prezzo:
- Data partenza:
- Data ritorno:

At the bottom of the page, there is a button labeled 'Inserisci pacchetto'.

- **STEP 3. L'UTENTE COMPILA I DATI E CLICCA SUL PULSANTE "INSERISCI PACCHETTO". IL SISTEMA CONTROLLA I DATI**

The screenshot shows the 'Info pacchetto' form in the Nuvola Viaggi system. The form is titled 'Info pacchetto' and contains the following fields:

- Codice pacchetto:** ABCDFGHJ12
- Descrizione pacchetto:** Descrizione del pacchetto, con informazioni sui servizi inclusi e sui termini di vendita.
- Prezzo:** 230,00\$
- Data partenza:** 10/05/2018
- Data ritorno:** 15/05/2018
- Descrizione luogo:** Descrizione del luogo di destinazione, con informazioni sui servizi inclusi e sui termini di vendita.
- Destinazione:** Matera
- Nazione:** Italia
- Immagine:** Scegli file / Nessun file selezionato

The screenshot shows the 'Info struttura' and 'Info Volo' forms in the Nuvola Viaggi system. The 'Info struttura' form contains the following fields:

- Codice struttura:** ASDFGHJKKL
- Indirizzo:** Via Nazionale Delle Puglie
- Tipo:** Albergo
- Prezzo:** 80,00
- Servizi:** Navetta, piscina, albergo.

The 'Info Volo' form contains the following fields:

- Codice volo:** QWERTY567
- Compagnia:** Alitalia
- Prezzo:** 12,20
- Ora partenza:** 09:30
- Ora ritorno:** 10:30

At the bottom of the forms, there is a button labeled 'Inserisci pacchetto'.

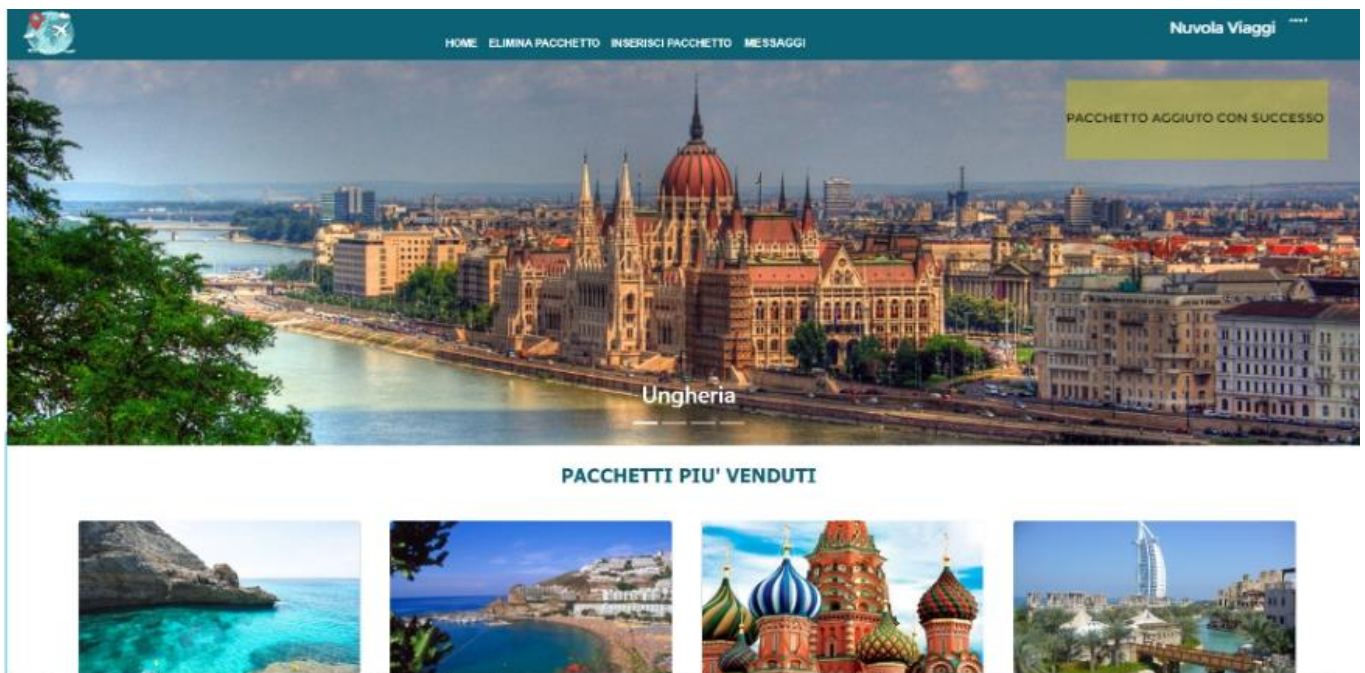
- **STEP 4. IL SISTEMA MOSTRA UNA NOTIFICA CHE I DATI INSERITI NON SONO CORRETTI... L'UTENTE VENDITORE VIENE INSERISCE NUOVAMENTE I DATI SBAGLIATI**

The screenshot shows the 'Inserisci pacchetto' (Add package) form on the Nuvola Viaggi website. The form is titled 'Info pacchetto' and includes the following fields:

- Codice pacchetto:** ABCDFGHJ32
- Descrizione pacchetto:** [Text area with placeholder text]
- Prezzo:** 230.00\$
- Data partenza:** 10/05/2018
- Data ritorno:** 15/05/2018
- Descrizione luogo:** [Text area with placeholder text]
- Destinazione:** Matera
- Nazione:** Italia
- Immagine:** [Image upload field]

At the bottom of the form, there are two buttons: 'Salva foto' and 'Ritorna alla home'. A red error message 'Formato foto non valido' (Image format not valid) is displayed next to the image upload field.

- **STEP 5. IL SISTEMA INDIRIZZA L'UTENTE NELLA HOME PRINCIPALE INVIA UNA NOTIFICA AL VENDITORE CHE IL PRODOTTO È STATO MESSO IN VENDITA.**



COMPRA OFFERTA

- **STEP 1. NELLA HOME PRINCIPALE, COMPAIONO I PACCHETTI PIU' VENDUTI**

PACCHETTI PIU' VENDUTI



Formentera

Formentera All inclusive: 7 notti in ottimo hotel 3* con piscina e spiaggia + volo a/r da soli 631?!

[Vai a pagina pacchetto](#)



Gran Canaria

Vacanza a Gran Canaria! Volo a/r + 7 notti in eccellente hotel in mezza pensione da 392?!

[Vai a pagina pacchetto](#)



Mosca

Estate a Mosca! Volo diretto a/r + 4 (o più) notti in ottimo hotel 3* centrale da soli 267?!

[Vai a pagina pacchetto](#)



Dubai

Vacanza di lusso a Dubai: 5 notti in fantastico Milla Hotel 5* + volo a/r da soli 461?!

[Vai a pagina pacchetto](#)



- **STEP 2. CLICK SU “VAI A PAGINA PACCHETTO” SUL PACCHETTO DESIDERATO**



Vacanza a Gran Canaria! Volo a/r + 7 notti in eccellente hotel in mezza pensione da 392?!

Descrizione pacchetto:

Il prezzo del pacchetto è di soli **392 euro**. Il pacchetto comprende dal **2018-5-25 al 2018-6-01** nella splendida città di **Gran Canaria** situata in Spagna.

Su Gran Canaria:

Gran Canaria fa parte del grande arcipelago di isole vulcaniche situato nell'Oceano Atlantico, a largo dell'Africa nord-occidentale e appartenente alla Spagna. E' la seconda isola più popolata dell'arcipelago, denominata continente in miniatura per la grande varietà di climi e di panorami che presenta.

☒ Il volo

Il trasporto è affidato alla comp **Blue Panorama**, l'orario di partenza è alle ore: **18**, mentre al ritorno è alle ore: **5**, il prezzo del volo A/R è di **300 euro** già compreso nel prezzo del pacchetto

☒ Dove alloggiare

Il pacchetto comprende l'alloggio in un/a **Hotel** che si trova in **Calle Edoardo Benot**, il prezzo ammonta sui **94 euro**. Esso comprende come servizio: **vicino al mare**

Ad ora il pacchetto è stato prenotato da 7 utenti

[Aggiungi a carrello](#)

- **STEP 3. CLICK SU “AGGIUNGI A CARRELLO” E VIENE MOSTRATA LA NOTIFICA “AGGIUNTO AL CARRELLO”**



Vacanza a Gran Canaria! Volo a/r + 7 notti in eccellente hotel in mezza pensione da 392?!

Descrizione pacchetto:

Il prezzo del pacchetto è di soli **392 euro**. Il pacchetto comprende dal **2018-5-25 al 2018-6-01** nella splendida città di **Gran Canaria** situata in Spagna.

Su Gran Canaria:

Gran Canaria fa parte del grande arcipelago di isole vulcaniche situato nell'Oceano Atlantico, a largo dell'Africa nord-occidentale e appartenente alla Spagna. E' la seconda isola più popolata dell'arcipelago, denominata continente in miniatura per la grande varietà di climi e di panorami che presenta.

 **Il volo**
 Il trasporto è affidato alla comp **Blue Panorama**, l'orario di partenza è alle ore: **18**, mentre al ritorno è alle ore: **8**, il prezzo del volo A/R è di **300 euro** già compreso nel prezzo del pacchetto


 **Dove alloggiare**
 Il pacchetto comprende l'alloggio in un/a **Hotel** che si trova in **Calle Edoardo Benot**, il prezzo ammonta sui **94 euro**. Esso comprende come servizio: **vicino al mare**

Ad ora il pacchetto è stato prenotato da 7 utenti


Aggiungi a carrello


Aggiunto al carrello

- **STEP 4. CLICK SU “CARRELLO”**







HOME RICERCA CONTATTACI PACCHETTI

Ciulliana LOG-OUT CARRELLO ACQUISTATI 



Ungheria

PACCHETTI PIU' VENDUTI

- **STEP 5. CLICK SUL PULSANTE “ACQUISTA”**

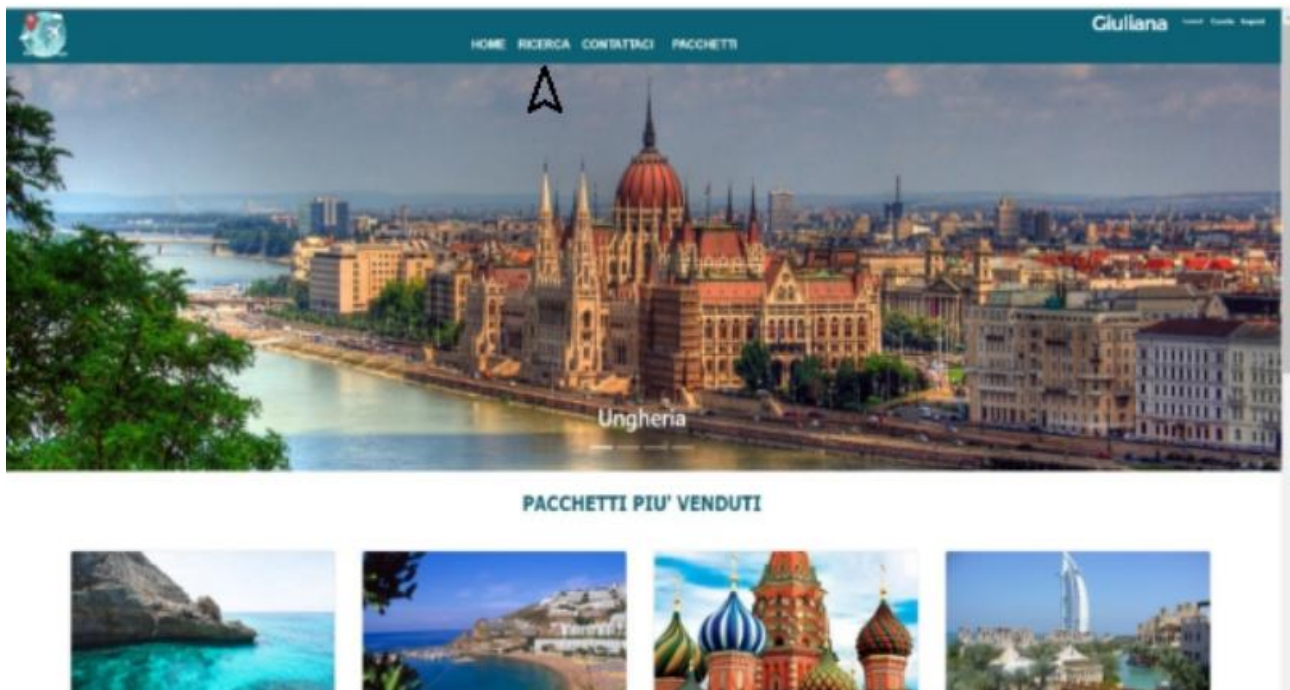


- **STEP 6. NOTIFICA PAGAMENTO AVVENUTO CON SUCCESSO**



RICERCA PER FILTRI

- STEP 1. CLICK SU “RICERCA”



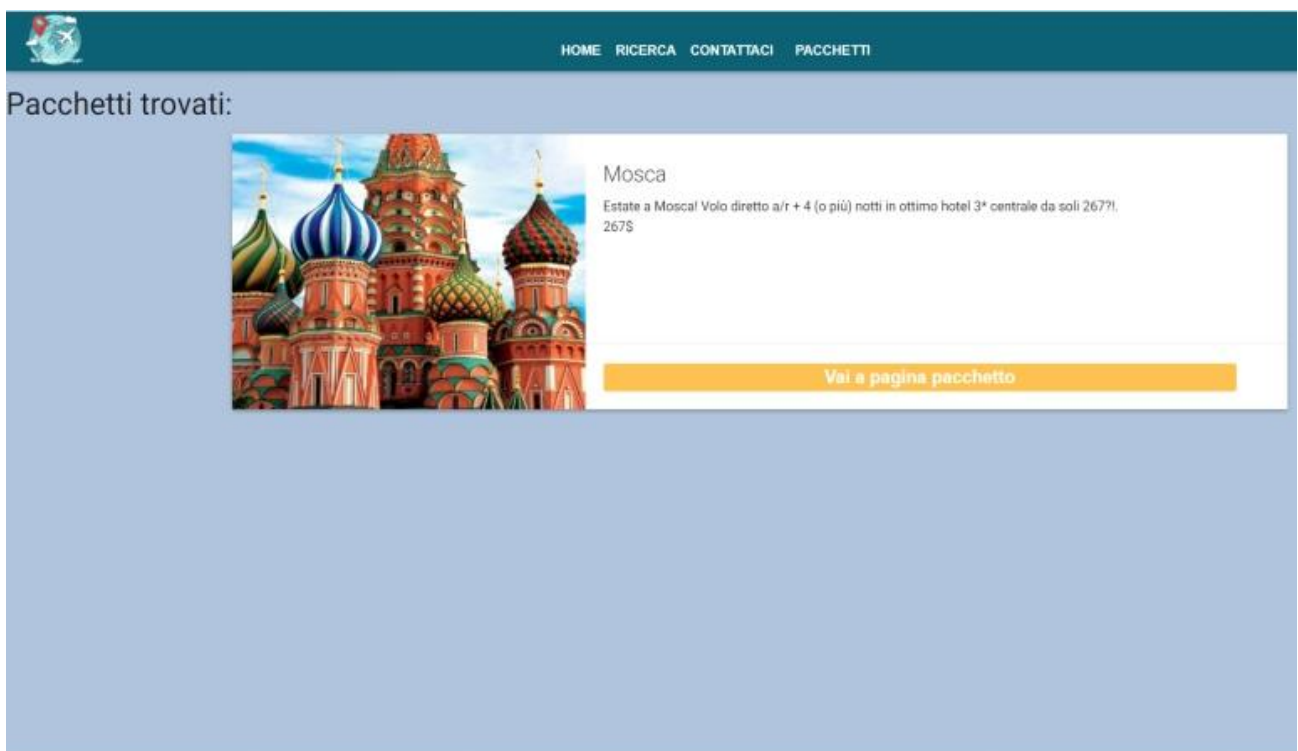
- STEP 2. IL SISTEMA MOSTRA LA SCHERMATA DI RICERCA



- **STEP 3. INSERIMENTO DEI DATI E CLICK SU “CERCA”**



- **STEP 4. IL SISTEMA MOSTRA I DATI TROVATI E CLICK SU “VAI ALLA PAGINA PACCHETTO”**



- STEP 5. IL SISTEMA MOSTRA I DATI RELATIVI AL PACCHETTO



Estate a Mosca! Volo diretto a/r + 4 (o più) notti in ottimo hotel 3* centrale da soli 267?!

Descrizione pacchetto:

Il prezzo del pacchetto è di soli **267 euro**. Il pacchetto comprende dal **2018-8-23 al 2018-8-27** nella splendida città di **Mosca** situata in Russia.

Su Mosca:

Imperdibili sono una visita all'imponente Cremlino e alla Piazza Rossa, dichiarati Patrimonio dell'Umanità dall'UNESCO, con un bel giro di shopping al centro commerciale GUM e una fotografia alla coloratissima cattedrale di San Basilio, uno dei simboli della città. Meritano una visita anche i tre parchi più belli: il Gorkij Park, il Kolomenskoye Park e il Parco Caricyno. Infine, potrete trascorrere una serata da sogno al Teatro Bolshoi, dove potrete farvi rapire dall'opera o dal balletto, ad esempio ammirando il famosissimo Lago dei Cigni. Per spostarvi in questa enorme città potrete usufruire dell'efficiente metropolitana con ben 12 linee. Rimarrete stupiti dalla bellezza di alcune stazioni, ad esempio la Kiyevskaya, che sembrano delle vere opere d'arte.

Il volo

Il trasporto è affidato alla comp **Alitalia**, l'orario di partenza è alle ore: **7**, mentre al ritorno è alle ore: **12**, il prezzo del volo A/R è di **187 euro** già compreso nel prezzo del pacchetto

Dove alloggiare

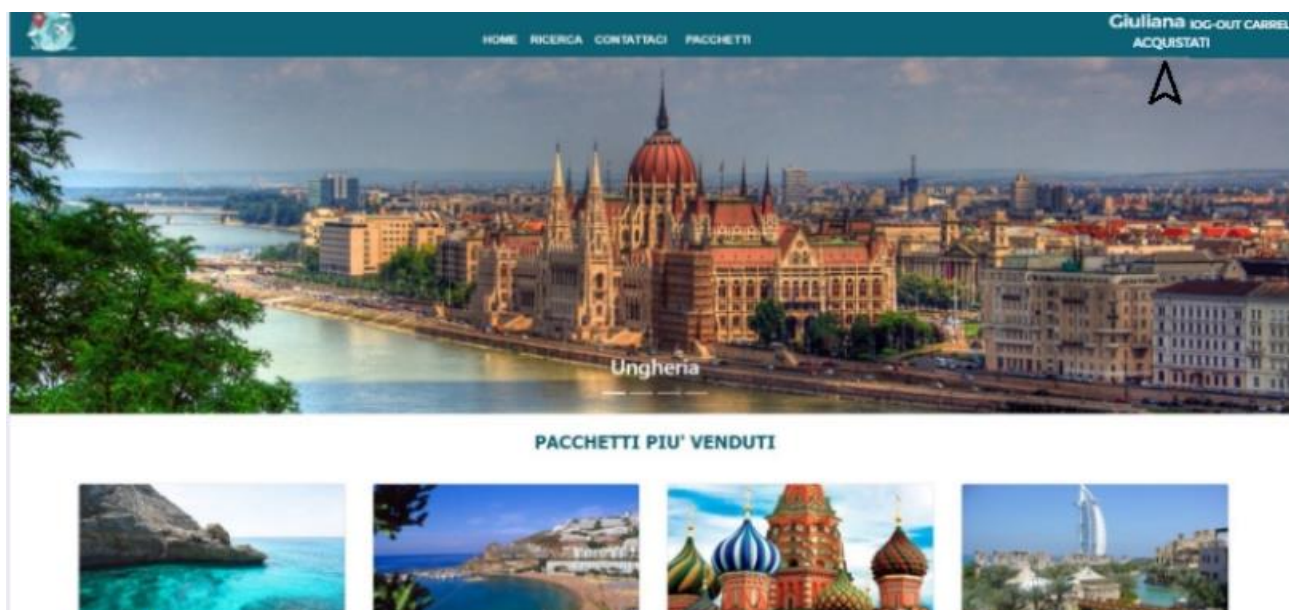
Il pacchetto comprende l'alloggio in un/a **Hotel** che si trova in **Ulitsa Shchipok**, il prezzo ammonta sui **80 euro**. Esso comprende come servizio: **piscina, bar**

Ad ora il pacchetto è stato prenotato da 5 utenti

Aggiungi a carrello

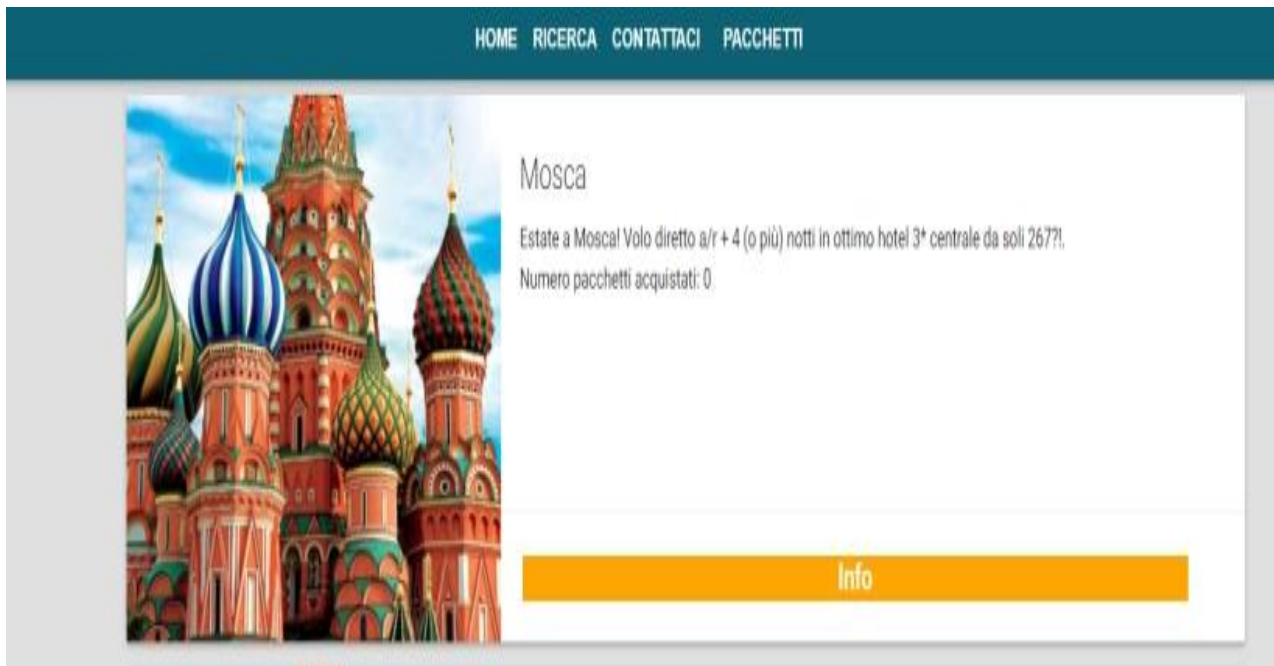
VEDI ACQUISTI

- STEP 1. CLICK SU “ACQUISTATI”



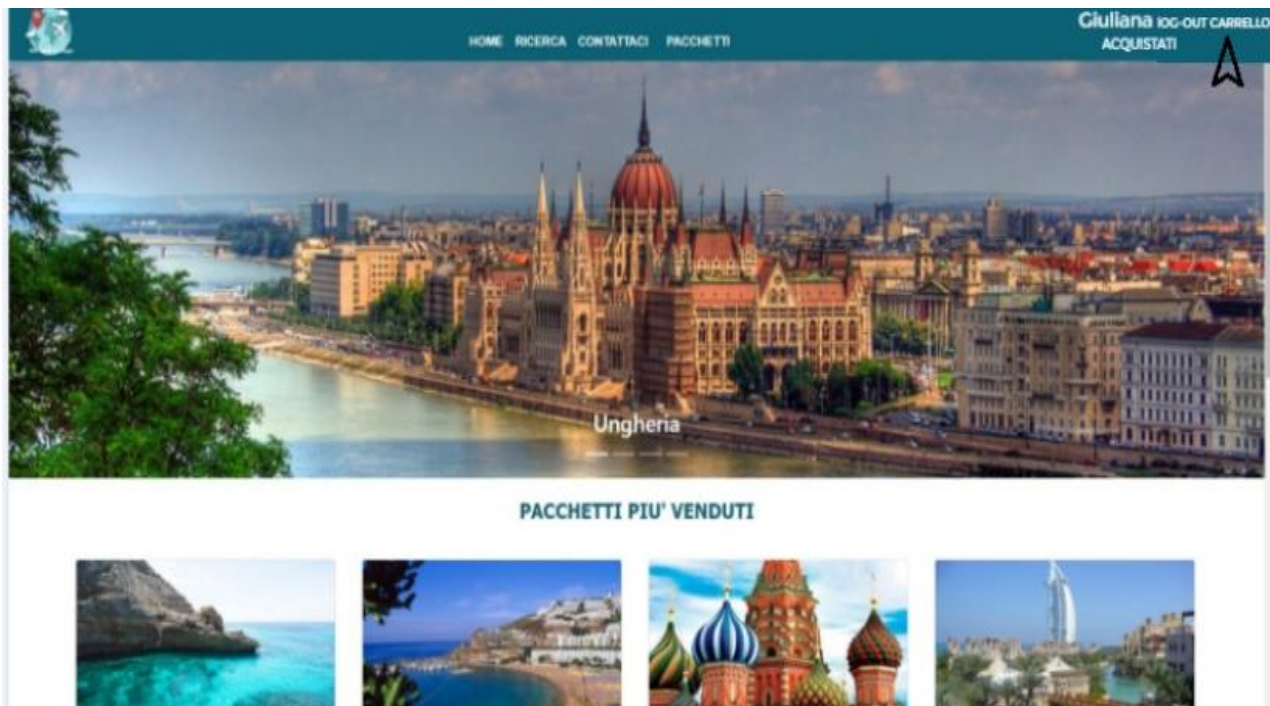
The screenshot shows a travel website interface. At the top, there's a navigation bar with links: HOME, RICERCA, CONTATTI, PACCHETTI. On the right, a user profile section for 'Giuliana' shows 'LOG-OUT' and 'CARRELLO ACQUISTATI'. The main banner features a scenic view of a city (Budapest) with the text 'Ungheria' overlaid. Below the banner, a section titled 'PACCHETTI PIU' VENDUTI' displays four thumbnail images: a rocky coastline, a coastal town, St. Basil's Cathedral, and the Burj Khalifa.

- **STEP 2. IL SISTEMA MOSTRA TUTTI GLI ACQUISTI DELL'UTENTE**

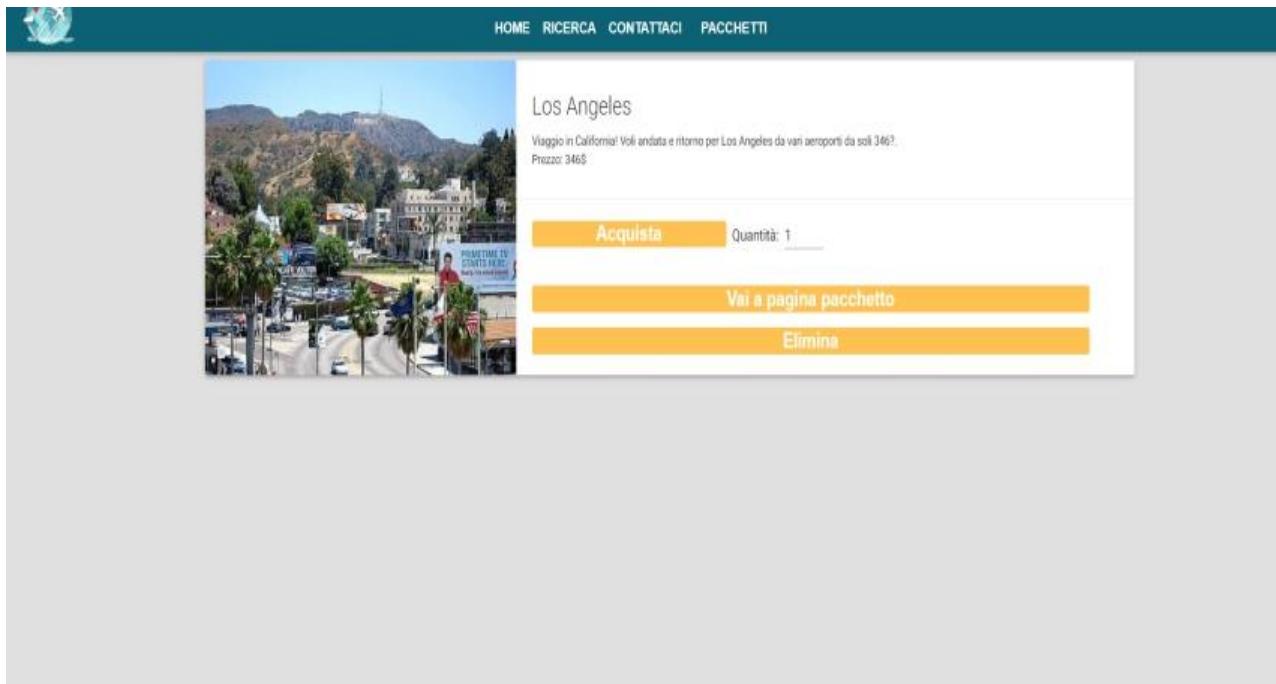


ELIMINAZIONE PACCHETTO DA CARRELLO

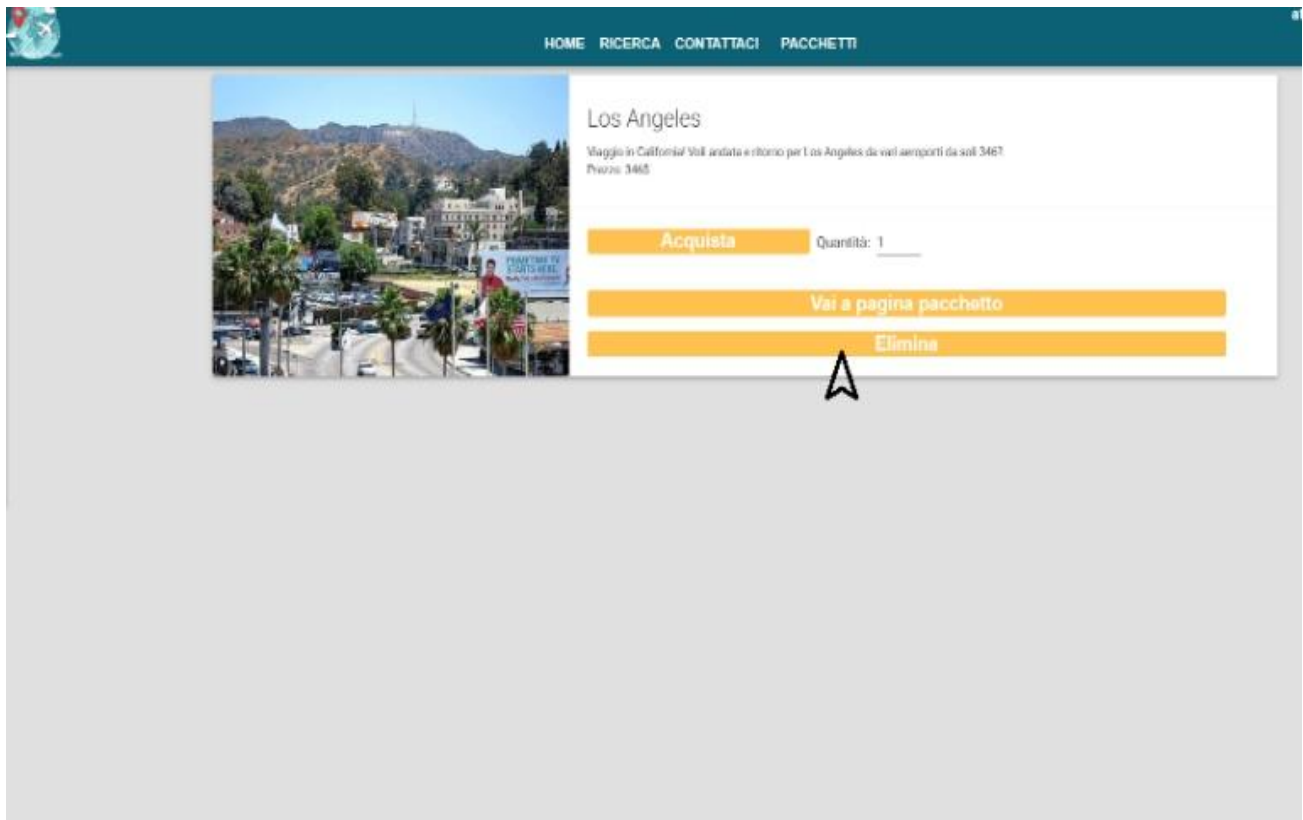
- **STEP 1. CLICK SU “CARRELLO”**



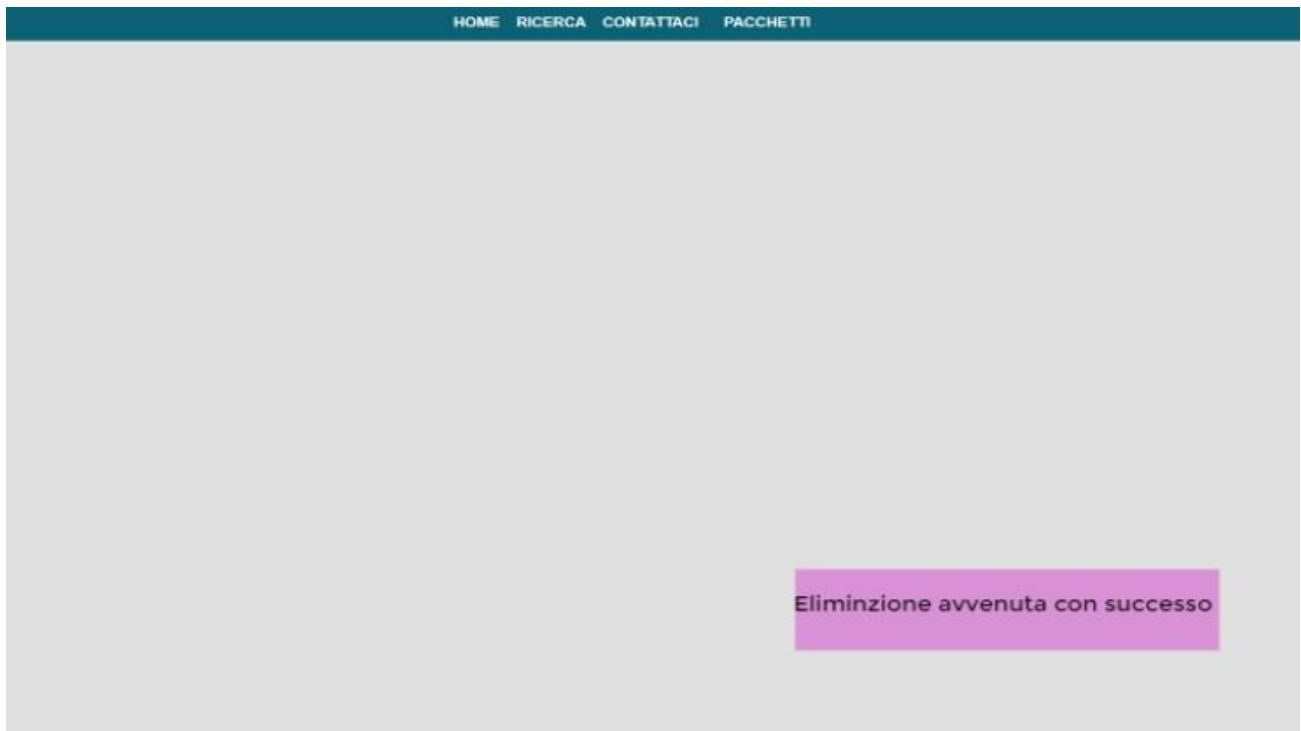
- **STEP 2. IL SISTEMA MOSTRA LA PAGINA DEL CARRELLO.**



- **STEP 3. CLICK SUL PULSANTE “ELIMINA”**

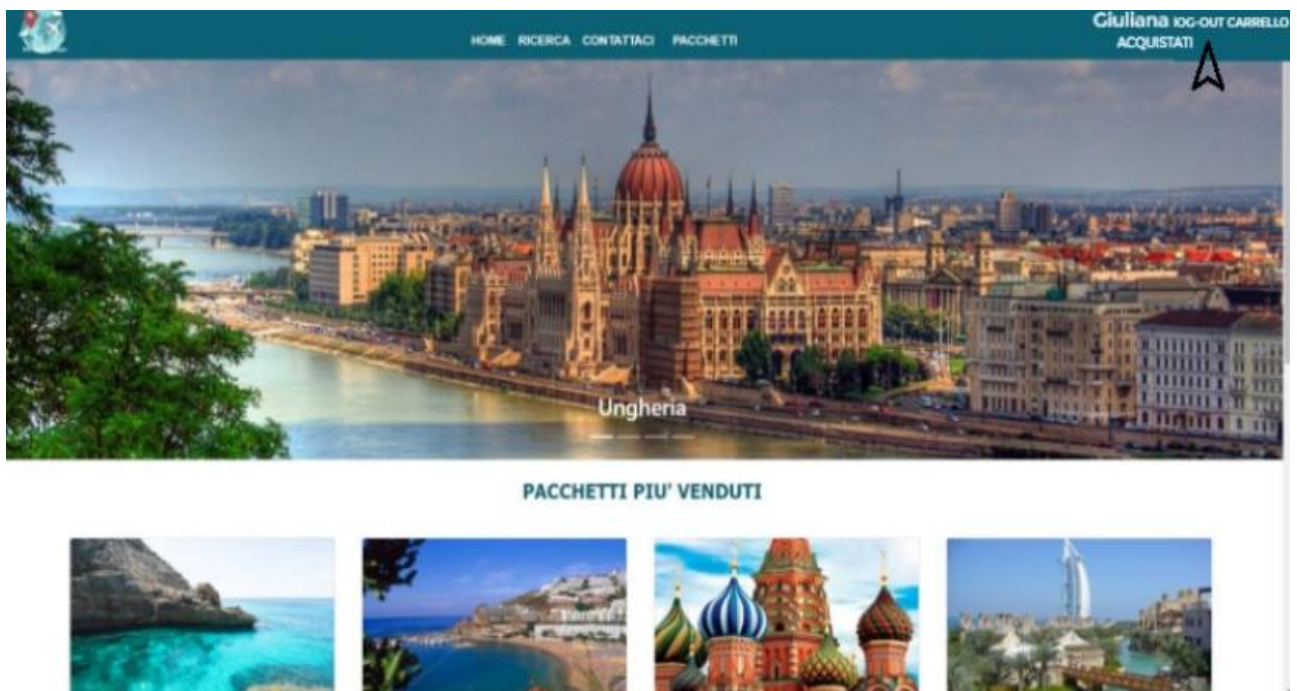


- **STEP 4. IL SISTEMA MOSTRA LA NOTIFICA DI ELIMINAZIONE AVVENUTA CON SUCCESSO E AGGIORNA IL CARRELLO**

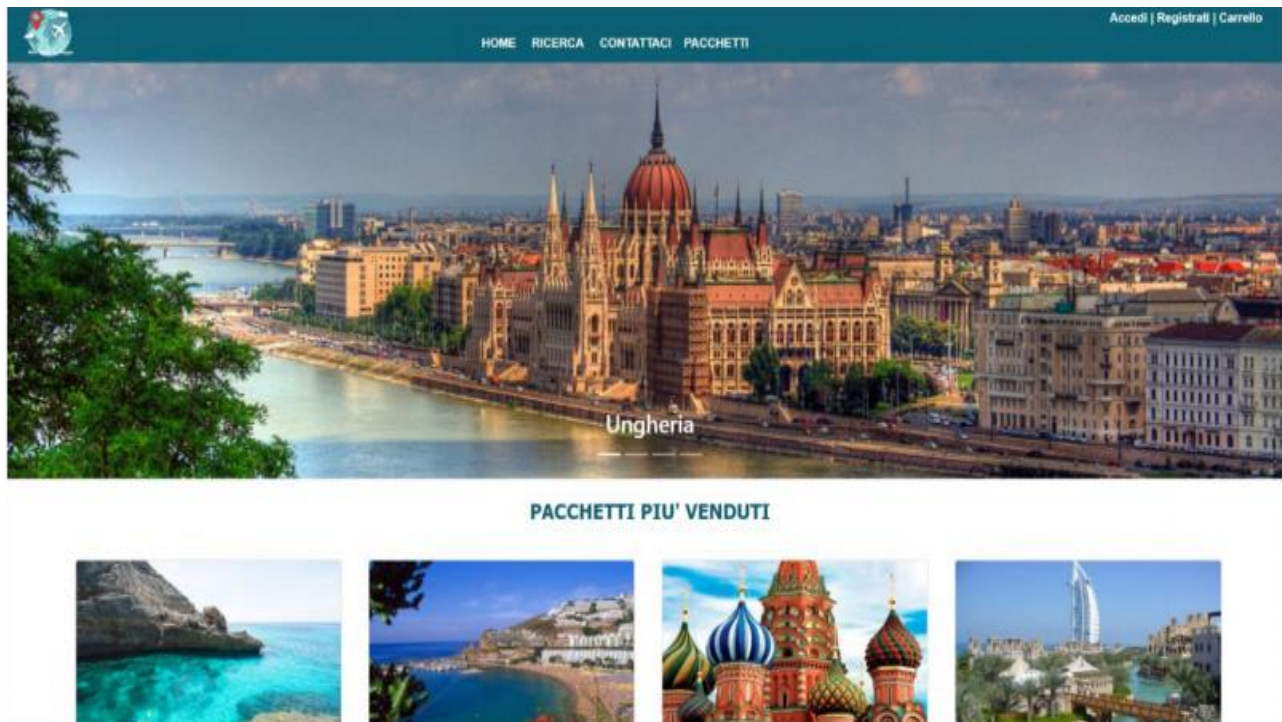


LOG OUT

- **STEP 1. CLICK SU LOG-OUT**

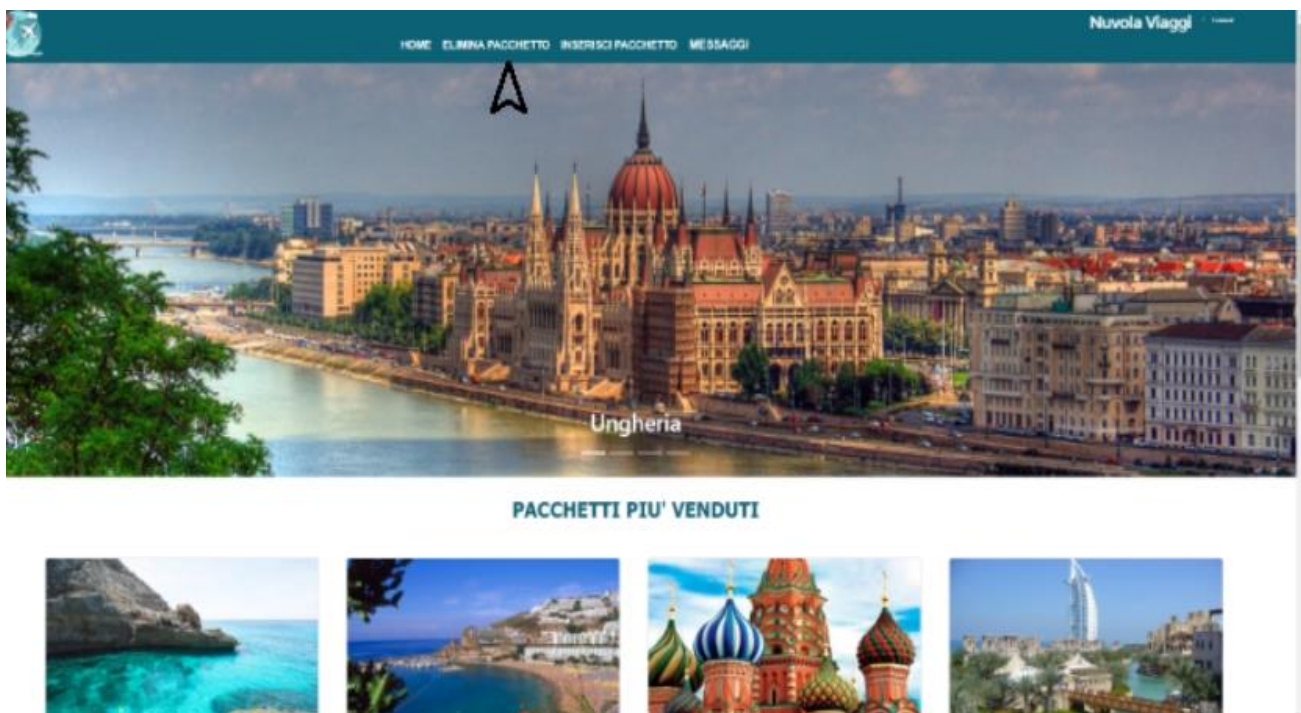


- **STEP 2. IL SISTEMA MOSTRA LA SCHERMATA DI HOME**



ELIMINAZIONE PACCHETTO DAL SISTEMA

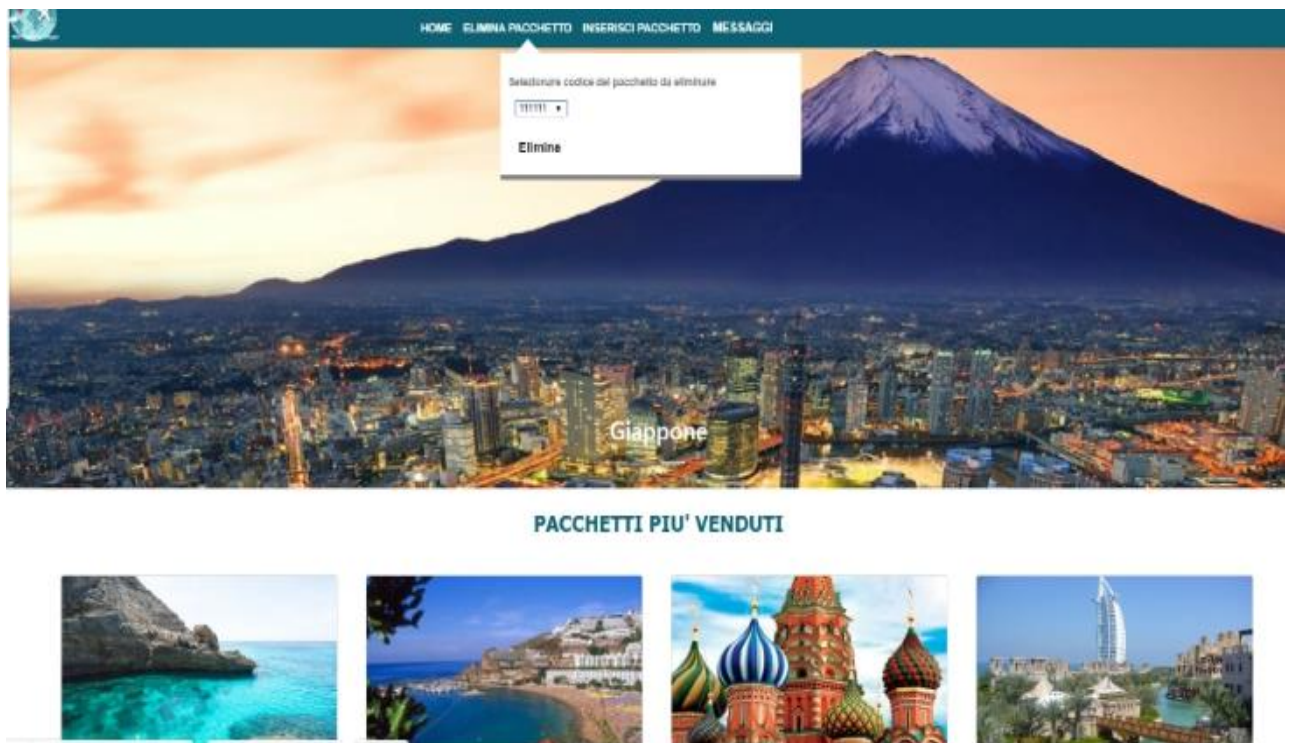
- **STEP 1. CLICK SU ELIMINA PACCHETTO**



- **STEP 2. IL SISTEMA MOSTRA LA SCHERMATA DI ELIMINAZIONE PACCHETTO**



- **STEP 3. COMPILAZIONE CAMPO**



- **STEP 4. CLICK SU ELIMINA**



- **STEP 5. IL SISTEMA MOSTRA UN MESSAGGIO DI CONFERMA ELIMINAZIONE**



