Corso di Laurea Magistrale in Ingegneria Informatica – A.A. 2022-23

Ingegneria del Software

Air-Manager

Studenti:

Vincenth Malato,

Gabriele Vitali

**Suddivisione delle attività di progettazione nelle 3 iterazioni**

* **Iterazione 1**
* “UC1: Effettua prenotazione (Acquisto biglietto)”: scenario principale (nell’iterazione corrente non si è considerato, per semplicità, l’utilizzo di un servizio esterno di gestione del pagamento e l’utilizzo di un voucher da parte del cliente);
* “UC2: Cancella prenotazione”: scenario principale e scenari alternativi;
* “UC4: Effettua check-in”: scenario principale (nell’iterazione corrente non si è considerato, per semplicità, l’utilizzo di un voucher in fase di check-in);
* “UC9: Gestisci scheda anagrafica prodotto”: scenario principale (Create);
* caso d’uso di avviamento, utile a gestire la fase di inizializzazione necessaria relativa alle prime iterazioni.
* **Iterazione 2**
* “UC1: Effettua prenotazione (Acquisto biglietto)”: scenario principale e scenari alternativi (comprensivo dell’utilizzo di un servizio esterno di gestione del pagamento da parte di Air-Manager e di utilizzo di un voucher da parte del cliente);
* “UC4: Effettua check-in”: scenario alternativo 8a (utilizzo da parte del cliente di un voucher in suo possesso per la scelta di un posto a sedere);
* “Effettua security-check”: scenario principale
* “UC6: Gestisci volo”: scenario principale (Create, Delete)
* “UC8: Assegna promozione”
* **Iterazione 3**
* “UC2: Modifica prenotazione già esistente”
* “UC7: Gestisci schedulazione volo”: scenario principale (Create)
* “UC11: Stampa lista dei prodotti in sottoscorta”
* **Iterazione 3**
* implementazione delle operazioni aggiuntive di validazione del formato dei valori ricevuti in input dall’utente;
* miglioramento user experience.

**Suddivisione delle attività di implementazione nelle 3 iterazioni**

In accordo con l’approccio iterativo evolutivo proprio di UP (Unified Process), l’applicazione Air-Manager è stata realizzata attraverso 3 iterazioni.

Più precisamente, in ciascuna delle iterazioni realizzate, ci si è focalizzati sui seguenti aspetti implementativi:

* **Iterazione 1**
* implementazione dello scenario principale relativo al “UC1: Effettua prenotazione (Acquisto biglietto)”, senza considerare nell’iterazione corrente, per semplicità, l’utilizzo di un servizio esterno di gestione del pagamento e la possibilità, da parte del cliente, di utilizzare un voucher in suo possesso per ottenere uno sconto sul prezzo del biglietto da acquistare;
* implementazione completa del “UC2: Cancella prenotazione”, comprensiva sia dello scenario principale sia di quelli alternativi;
* implementazione dello scenario principale relativo al “UC4: Effettua check-in”, senza considerare nell’iterazione corrente, per semplicità, la possibilità, da parte del cliente, di utilizzare un voucher in suo possesso per la scelta di un particolare posto a sedere di suo gradimento;
* implementazione di un caso d’uso di avviamento, utile a gestire la fase di inizializzazione necessaria relativa alle prime iterazioni.
* **Iterazione 2**
* implementazione dello scenario principale relativo al “UC1: Effettua prenotazione (Acquisto biglietto)”, comprensivo dell’utilizzo di un servizio esterno di gestione del pagamento da parte di Air-Manager e di uno sconto in fase di acquisto da parte del cliente;
* implementazione dello scenario alternativo 8a relativo al “UC4: Effettua check-in”, il quale prevede la possibilità da parte del cliente di rifiutare un posto a sedere proposto dal Sistema e sceglierne uno di suo gradimento, sfruttando un voucher in suo possesso;
* **Iterazione 3**
* implementazione delle operazioni aggiuntive di validazione del formato dei valori ricevuti in input dall’utente;
* miglioramento user experience.