

Aste

Livello Base

E' necessario scrivere un'applicazione Web che consente di partecipare ad aste in linea. Le aste riguardano oggetti di vario tipo (es: macchine fotografiche, cellulari, automobili, ciclomotori). L'applicazione deve consentire di eseguire il seguente caso d'uso.

“Utente effettua rilancio”

Scenario Principale

- L'utente accede ad uno schermo iniziale (**index.jsp**) nel quale viene visualizzata una maschera per specificare il codice dell'oggetto per il quale si intende effettuare il rilancio; i codici sono valori interi (1, 2, 3 ecc.)
- Il sistema verifica che nella base di dati esista un oggetto all'asta con il codice specificato. Gli oggetti all'asta sono memorizzati in una tabella **Oggetti** della base di dati che contiene il codice dell'oggetto, la descrizione, l'attuale offerta migliore, il nome e il cognome di chi ha fatto l'offerta.
- Se l'oggetto esiste, l'utente accede ad uno schermo (**offerta.jsp**) nel quale sono riassunti i dati relativi all'oggetto; lo schermo contiene inoltre una maschera attraverso la quale l'utente fornisce (a) il suo nome; (b) il suo cognome; (c) l'importo dell'offerta
- Se l'importo dell'offerta è superiore alla migliore offerta giunta fino a quel punto per l'oggetto, il sistema aggiorna i dati registrando la nuova offerta per l'oggetto con il nome e il cognome dell'utente
- L'utente accede ad uno schermo (**conferma.jsp**) nel quale vengono riassunti i risultati dell'operazione (dati dell'oggetto e offerta effettuata); lo schermo contiene un collegamento allo schermo iniziale nel caso l'utente voglia eseguire una ulteriore offerta

Scenario alternativo: L'oggetto non esiste

- L'utente accede ad uno schermo (**errore.jsp**) in cui viene visualizzato un messaggio di errore ed un collegamento allo schermo principale per effettuare una nuova operazione

Livello Intermedio

E' necessario scrivere un'applicazione Web che consente di partecipare ad aste in linea. Le aste riguardano oggetti di vario tipo (es: macchine fotografiche, cellulari, automobili, ciclomotori). L'applicazione deve consentire di eseguire i seguenti caso d'uso.

“Utente effettua login”

Scenario Principale

- L'utente accede ad uno schermo iniziale (**index.jsp**) nel quale viene visualizzata una maschera per fornire nome utente e password
- Il sistema autentica l'utente accedendo ad una tabella **Utenti** della base di dati, che contiene il nome utente, la password, il nome e cognome dell'utente (**NOTA**: è necessario prevedere tra gli altri un utente “Mario Rossi” con nome utente **utente** e password **utente**)
- Se l'autenticazione ha successo, l'utente accede allo schermo principale del caso d'uso successivo (**offerta.jsp**)

Scenario alternativo: nome utente o password scorretta

- Se l'autorizzazione fallisce, l'utente ritorna allo schermo iniziale (**index.jsp**) in cui viene visualizzato un messaggio di errore

“Utente effettua rilancio”

Scenario Principale

- L'utente accede ad uno schermo (**offerta.jsp**) nel quale sono riassunti i dati dell'utente (nome, cognome). Lo schermo contiene inoltre un elenco degli oggetti all'asta, con una maschera attraverso cui l'utente può effettuare un'offerta per uno degli oggetti (**NOTA**: si consiglia di prevedere un controllo di tipo “select” o “radio” per specificare l'oggetto per cui effettuare l'offerta). Gli oggetti all'asta sono memorizzati in una tabella **Oggetti** della base di dati che contiene il codice dell'oggetto, la descrizione, la migliore offerta ricevuta e il riferimento all'utente che ha effettuato l'offerta
- Il sistema convalida i dati forniti; se i dati sono corretti il sistema registra la nuova offerta da parte dell'utente (**NOTA**: la nuova offerta deve essere superiore alla precedente)
- L'utente accede ad uno schermo (**conferma.jsp**) nel quale vengono riassunti i risultati dell'operazione (dati dell'oggetto e nuova offerta); lo schermo contiene inoltre (a) un collegamento allo schermo iniziale del caso d'uso (**offerta.jsp**) nel caso l'utente voglia eseguire una ulteriore operazione; (b) un collegamento ad uno schermo di uscita (**uscita.jsp**) attraverso il quale l'utente può abbandonare l'applicazione

Scenario alternativo: offerta scorretta

- Se la convalida fallisce, l'utente ritorna allo schermo di immissione (**offerta.jsp**) in cui viene visualizzato un messaggio di errore

Livello avanzato

E' necessario scrivere un'applicazione Web che consente di partecipare ad aste in linea. Le aste riguardano oggetti di vario tipo (es: macchine fotografiche, cellulari, automobili, ciclomotori). L'applicazione deve consentire di eseguire i seguenti caso d'uso.

“Utente effettua login”

Scenario Principale

- L'utente accede ad uno schermo iniziale (**index.jsp**) nel quale viene visualizzata una maschera per fornire nome utente e password
- Il sistema autentica l'utente accedendo ad una tabella **Utenti** della base di dati, che contiene il nome utente, la password, il nome e cognome (**NOTA**: è necessario prevedere tra gli altri un utente “Mario Rossi” con nome utente **utente** e password **utente**)
- Se l'autenticazione ha successo, l'utente accede allo schermo iniziale del caso d'uso successivo (**iniziale.jsp**)

Scenario alternativo: nome utente o password scorretta

- Se l'autorizzazione fallisce, l'utente ritorna allo schermo iniziale (**index.jsp**) in cui viene visualizzato un messaggio di errore

“Utente effettua rilancio”

Scenario Principale

- L'utente accede ad uno schermo (**iniziale.jsp**) nel quale sono riassunti i dati dell'utente (nome, cognome). Lo schermo contiene inoltre un elenco degli oggetti all'asta con la relativa migliore offerta ricevuta fino a quel punto; l'elenco deve prevedere una maschera attraverso cui l'utente può selezionare uno degli oggetti per cui fare un'offerta (**NOTA**: si consiglia di prevedere un controllo di tipo “select” o “radio” per specificare l'oggetto per cui effettuare l'offerta). Gli oggetti all'asta sono memorizzati in una tabella **Oggetti** della base di dati che contiene il codice dell'oggetto, la descrizione, la migliore offerta ricevuta fino a quel punto e il riferimento all'utente che ha effettuato l'offerta
- Selezionando l'oggetto, l'utente accede ad uno schermo (**offerta.jsp**) in cui sono riassunti i dati dell'oggetto selezionato – codice, descrizione e migliore offerta fino a quel punto – con una maschera per effettuare una nuova offerta; attraverso la maschera l'utente fornisce (a) l'importo della nuova offerta; (b) il proprio numero di carta di credito (per semplicità di 6 cifre)
- Il sistema convalida i dati forniti; se i dati sono corretti il sistema registra la nuova offerta da parte dell'utente in una tabella **Offerte** della base di dati che contiene l'importo dell'offerta, il numero di carta di credito, il riferimento all'utente che ha effettuato l'offerta e all'oggetto per cui è stata fatta l'offerta; inoltre, il sistema aggiorna la migliore offerta per l'oggetto in questione (**NOTA**: la nuova offerta deve essere superiore alla precedente)
- L'utente accede ad uno schermo (**conferma.jsp**) nel quale vengono riassunti i risultati dell'operazione (dati dell'oggetto e nuova offerta effettuata); lo schermo contiene inoltre (a) un collegamento allo schermo iniziale del caso d'uso (**iniziale.jsp**) nel caso l'utente voglia eseguire una ulteriore operazione; nel caso l'utente effettui diversi rilanci, durante la sessione di lavoro è necessario visualizzare sullo schermo tutti i rilanci effettuati (b) un collegamento ad uno schermo di uscita (**uscita.jsp**) attraverso il quale l'utente può abbandonare l'applicazione

Scenario alternativo: offerta scorretta

- Se la convalida fallisce, l'utente ritorna allo schermo di immissione (**offerta.jsp**) in cui viene visualizzato un messaggio di errore