



Laurea Triennale in informatica-Università di Salerno
Corso di Ingegneria del Software- Prof. C. Gravino

Requirements Analysis Document

Progetto

SalernArte

Versione	0.1
Data	17/01/2022
Destinatario	Studenti di Ingegneria del Software 2021/22
Presentato da	Martino Lucia [0512105234], Longo Marco [0512105945], Della Pepa Alessia [0512105720]
Approvato da	



Membri del Team

Nome	Matricola	Acronimo	Informazioni di contatto
Della Pepa Alessia	0512105720	DPA	a.dellapepa5@studenti.unisa.it
Longo Marco	0512105945	LM	m.longo36@studenti.unisa.it
Martino Lucia	0512105234	ML	l.martino11@studenti.unisa.it

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
04/04/2022	0.1	Prima stesura	DPA
21/04/2022	0.2	Inserimento: attori del sistema, Requisiti funzionali, Requisiti non funzionali, Scenari e Casi d'uso	DPA, LM, ML
22/04/2022	0.3	Inserimento requisiti funzionali e user story della gestione del carrello, UCD, MO della gestione carrello	LM
23/04/2022	0.4	Inserimento Relativo al sottosistema Gestione Evento: RF, ST, UCD, SD,AD,STD	DPA
25/04/2022	0.5	Inserimento Mock-up relativi all'intero sistema	DPA
27/04/2022	0.6	Inserimento dati sottosistema Gestione Utente: UCD, SD, AD, STD	ML
04/05/2022	0.7	Aggiunta di User Story , aggiunta UserCase gestione Utente	ML
05/05/2022	0.8	Modifica Activity Diagram, aggiunta Statechart Diagram	ML
11/05/2022	0.9	Rivisitazione RNF e correzione indentazione paragrafi e sommario	DPA



17/05/2022	1.0	Modifica use case, prima stesura glossario	ML
17/02/2023	1.1	Revisione Documento	LM, DPA

Sommario

Membri del Team	2
Revision History	2
1. Introduzione.....	5
1.1. Obiettivo del Sistema	5
1.2. Ambito del Sistema.....	5
1.3. Obiettivi e Criteri di Successo	6
1.4. Definizioni, Acronimi e Abbreviazioni	6
1.5. Riferimenti	6
1.6. Organizzazione del Documento.....	7
2. Sistema Attuale	7
3. Sistema Proposto	7
3.1. Sintesi della Sezione	7
3.2. Attori del Sistema	8
3.3. Requisiti Funzionali.....	8
3.3.1. RF_GU: Gestione Utente	9
3.3.2. RF_GE: Gestione Eventi	10
3.3.3. RF_GC: Gestione Carrello	11
3.4. Requisiti Non Funzionali	12
3.4.1. Usabilità	12
3.4.2. Affidabilità	13
3.4.3. Prestazioni	13
3.4.4. Supportability	13
3.4.5. Implementazione.....	14
3.4.6. Interfacce	14
3.4.7. Operation.....	14
3.4.8. Packaging	14
3.4.9. Legali	14
3.5. Modello del Sistema	15



3.5.1.	Scenari	15
3.5.1.1.	SC_1 Registrazione di un organizzatore.....	15
3.5.1.2.	SC_2 Ricerca di un evento	15
3.5.1.3.	SC_3 Modifica di un evento	16
3.5.2.	Modello dei Casi d'uso.....	17
3.5.2.1.	UC_GU: Gestione Utente	17
3.5.2.2.	UC_GE: Gestione Evento	21
3.5.2.3.	UC_GC: Gestione Carrello	26
3.5.3.	Modello ad Oggetti	27
3.5.4.	Modello Dinamico	33
3.5.4.1.	Activity Diagram.....	33
3.5.4.2.	Sequence Diagram	36
3.5.4.3.	Statechart Diagram.....	40
3.5.5.	Interfaccia Utente- Percorsi di Navigazione e Mock-up.....	42
3.5.5.1.	Path-navigazionali	42
3.5.5.2.	Mock-up.....	44
4.	Glossario	56



1. Introduzione

1.1. Obiettivo del Sistema

Il sistema nasce con l'idea di fornire ai cittadini ed alle istituzioni scolastiche di ogni grado una piattaforma digitale che possa fare da tramite sia per i privati, nella ricerca di iniziative artistiche salernitane anche di natura eterogenea tra di loro, che per gli organizzatori di tali iniziative che possano usufruire della piattaforma per pubblicizzare i propri eventi.

Il sistema si propone come obiettivo principale di realizzare un'agenzia online specializzata nella vendita di biglietti riguardanti mostre d'arte ed eventi teatrali e culturali nel salernitano. Il sistema ha quindi il duplice obiettivo di facilitare per tutti i cittadini la ricerca di iniziative culturali salernitane, raggruppando queste ultime in un unico ambiente semplice ed intuitivo, e di ottimizzare il lavoro di organizzatori di eventi che si interfacciano ai cittadini.

Il particolare esso permette:

- Conoscere gli eventi del salernitano in modo facile e veloce
- Acquistare biglietti per tali eventi

Il sistema offre inoltre la possibilità di iscriversi alla piattaforma come rappresentante di istituti scolastici permettendo agevolazioni economiche per l'acquisto di grandi quantità di biglietti, invogliando in questo modo la partecipazione delle scuole e consentendo ai giovani di avvicinarsi al mondo degli eventi culturali ed artistici.

Il sistema nel complesso punta ad agevolare quelle che sono le figure in questo ambito come precedentemente descritto rendendo quindi più facile per un organizzatore far conoscere le proprie iniziative, mentre dall'altro lato punta ad avvicinare al mondo artistico i giovani ed in generale i cittadini tramite la rappresentazione visualmente semplice e lineare di quelli che sono tutti gli eventi attualmente disponibili nel salernitano.

1.2. Ambito del Sistema

Si intende realizzare un sistema che possa fornire da supporto alle imprese artistiche del territorio Salernitano, raggruppandole in un unico ambiente che permetta di avvicinare anche i più giovani e che sia in grado di supportare anche gli artisti che potranno sfruttare questa piattaforma per farsi conoscere.

Le principali funzionalità della piattaforma sono:

- Consentire a qualsiasi utente della piattaforma una libera esplorazione degli eventi caricati, con la possibilità di visualizzare sia i dettagli degli eventi che informazioni aggiuntive sugli organizzatori degli stessi.
- Consentire ad un Organizzatore di eventi di registrarsi alla piattaforma e di caricarvi i propri eventi.
- Consentire agli Utenti Registrati di acquistare biglietti per gli eventi disponibili.
- Consentire alle Scuole di registrarsi alla piattaforma e di ricevere agevolazioni sugli acquisti di grandi quantità di biglietti per iniziative scolastiche.



- Consentire agli Amministratori controllare gli eventi prima che questi vengano caricati, in modo di assicurarsi che non vengano richiesti caricamenti sulla piattaforma di eventi con contenuti offensivi.

1.3. Obiettivi e Criteri di Successo

L'obiettivo del progetto è la creazione di una piattaforma Web-based di supporto alle iniziative artistiche Salernitane.

- Qualità alta: si punta a realizzare un sistema di buona fattura, curando la documentazione e il codice prodotto e facendo in modo che il sistema possa essere mantenuto senza troppe difficoltà.
- Interfaccia user friendly: è fondamentale che il sistema sia semplice da utilizzare, rendendo l'esperienza dell'utente piacevole.
- Implementazione dei requisiti esaustiva: è fondamentale che tutti i requisiti di alta priorità vengano completamente implementati.
- Test esaustivo: il sistema dovrà essere testato nella sua interezza e si intende ottenere una Branch coverage pari ad almeno il 75%.

1.4. Definizioni, Acronimi e Abbreviazioni

Acronimo/Abbreviazione	Definizione
RAD	Requirements Analysis Document
RF	Requisiti Funzionali
RNF	Requisiti non funzionali
UC	Use Case
UCD	Use Case Diagram
ST	User Story
AD	Activity Diagram
SD	Sequence Diagram
STD	Statechart Diagram
NP	Navigational Path
MU	Mock-up
DB	Database
MO	Modello ad Oggetti

1.5. Riferimenti

Di seguito una lista di riferimenti ad altri documenti utili durante la lettura:

- [Statement of work](#)
- [System Design Document](#)
- [Object Design Document](#)



1.6. Organizzazione del Documento

Il presente documento è strutturato nel seguente modo:

- **Introduzione:** in questa sezione vi è una breve descrizione del sistema, degli obiettivi che hanno portato alla sua realizzazione e dei criteri che si desidera siano rispettati
- **Sistema attuale:** in questa sezione viene descritto il sistema attuale, mostrando tramite l'utilizzo di Activity Diagram il funzionamento del sistema corrente prima della realizzazione del sistema proposto.
- **Sistema proposto:** in questa sezione viene introdotto il sistema proposto, tramite la presentazione dei requisiti funzionali e non funzionali individuati. Successivamente tramite l'utilizzo di scenari e Casi d'uso vengono presentati gli attori del sistema e le loro interazioni con il sistema stesso. Grazie al Modello Dinamico e il Modello ad Oggetti viene mostrata la struttura del sistema. Questo documento presenterà inoltre una serie di mock-up che aiuteranno a descrivere il funzionamento dell'interfaccia utente.
- **Glossario:** in questa sezione vengono descritti i termini tecnici presenti nel RAD

2. Sistema Attuale

Attualmente non esiste un sistema software che condensi l'interezza delle funzionalità di SalernArte in un unico servizio.

3. Sistema Proposto

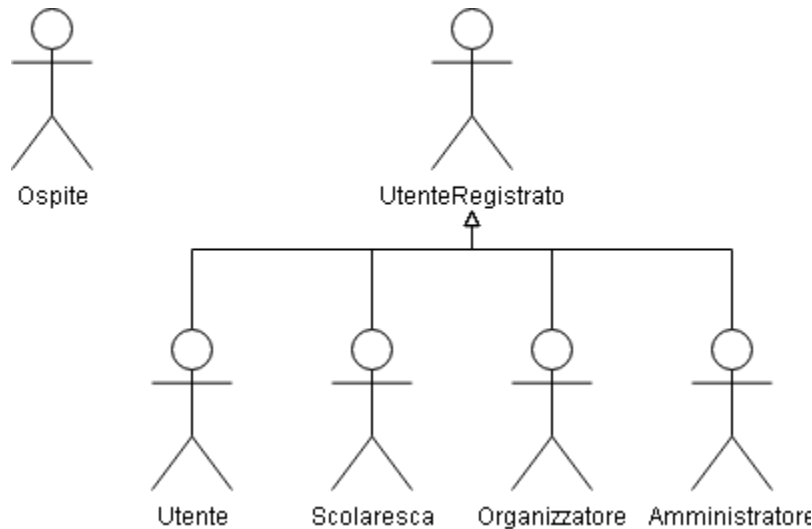
3.1. Sintesi della Sezione

Questo capitolo è organizzato come segue:

1. **Requisiti funzionali:** descrivono le interazioni tra il sistema e l'ambiente esterno tramite l'introduzione di attori, di cui verrà descritto il modo con cui questi ultimi si interfacciano al sistema. Queste interazioni non tengono in considerazione l'implementazione effettiva del sistema.
2. **Requisiti non funzionali:** descrizione degli aspetti che servono per valutare la qualità del tra cui: usabilità, affidabilità, prestazioni, aspetti quindi non legati alle funzionalità del sistema.
3. **Modello del sistema:**
 - **Scenari:** descrizione informale di una singola caratteristica del sistema dal punto di vista dell'utente finale, descrivono cosa gli utenti fanno quando usano il sistema.
 - **Modello dei casi d'uso:** descrizione completa delle interazioni che avvengono quando un attore usa il sistema, specificando anche tutti i possibili scenari per quella determinata azione.
 - **Modello ad oggetti:** descrizione tramite un class diagram dei singoli oggetti del sistema, delle loro proprietà e delle loro relazioni.
 - **Modello dinamico:** Rappresenta la struttura dinamica del sistema.
 - **Path navigazionali:** descrivono il percorso che un attore può compiere all'interno del sistema.

- **Mock-up:** rappresentazioni dell'interfaccia grafica.

3.2. Attori del Sistema



Di seguito sono riportati gli attori individuati durante il processo di analisi dell'ambito del prodotto

- **Ospite:** è l'utente che usufruisce dei servizi della piattaforma, ma che non è registrato. Egli potrà usufruire di un numero minore di servizi rispetto al resto degli attori del sistema. Può visualizzare gli eventi (teatro e mostre) presenti nel sistema, visualizzare la biografia dell'organizzatore di un evento, ricercare eventi ed aggiungere/rimuovere biglietti dal carrello.
- **UtenteRegistrato:** è l'utente che si è registrato sulla piattaforma e che può usufruire di tutti i servizi che sono garantiti all'Ospite, ma potrà inoltre anche finalizzare gli acquisti, gestire il proprio profilo utente (eliminazione, modifica).
- **Scolaresca:** è l'UtenteRegistrato sulla piattaforma che può usufruire dei servizi di acquisto, gestione del profilo e maggiori sconti durante l'acquisto dei biglietti.
- **Amministratore:** è l'UtenteRegistrato che ha il compito di gestire le richieste di inserimento o modifica di eventi.
- **Organizzatore:** è l'UtenteRegistrato che si è registrato sulla piattaforma come Organizzatore e che può richiedere l'inserimento/modifica/eliminazione di eventi da esso organizzati all'interno della piattaforma e visualizzare la lista dei propri eventi.

3.3. Requisiti Funzionali

Si è deciso di raggruppare i requisiti funzionali in 3 gestioni, costruite associando ad ogni gestione un obiettivo di business e inserendovi i requisiti atti al raggiungimento di tale scopo.

Le gestioni individuate sono:

1. **Gestione Utente (GU):** sottosistema che raggruppa l'insieme di tutte le operazioni che riguardano l'UtenteRegistrato, come l'autenticazione e la gestione del profilo.



2. **Gestione Eventi (GE):** sottosistema che raggruppa l'insieme di tutte le operazioni che riguardano gli eventi, come il processo di inserimento di un evento nel sistema, la ricerca di eventi nel sistema e la visualizzazione degli eventi per gli utenti.
3. **Gestione Carrello (GC):** sottosistema che raggruppa l'insieme di tutte le operazioni che riguardano il carrello, come l'aggiunta di biglietti al carrello e la gestione dell'acquisto di questi ultimi.

3.3.1. RF_GU: Gestione Utente

Autore			ML
Identificatore	Nome	Priorità	DESCRIZIONE
RF_GU_1	Login	Alta	Il sistema permetterà all'UtenteRegistrato di effettuare il login per accedere alla propria area riservata.
RF_GU_2	Logout	Alta	Il sistema permetterà all'UtenteRegistrato di effettuare il logout dalla propria area riservata.
RF_GU_3	Registrazione Utente	Alta	Il sistema permetterà all' UtenteRegistrato di eseguire la registrazione alla piattaforma come Utente
RF_GU_4	Registrazione Scolaresca	Alta	Il sistema permetterà all' UtenteRegistrato di eseguire la registrazione alla piattaforma come Scolaresca
RF_GU_5	Registrazione Organizzatore	Alta	Il sistema permetterà all' UtenteRegistrato di eseguire la registrazione alla piattaforma come Organizzatore
RF_GU_6	Recupero Password	Bassa	Il sistema dovrebbe permettere ad UtenteRegistrato di richiedere il recupero della propria password
RF_GU_7	Visualizza profilo	Bassa	Il sistema dovrebbe permettere ad UtenteRegistrato di visualizzare le informazioni del proprio profilo
RF_GU_8	Modifica profilo	Bassa	Il sistema dovrebbe permettere ad UtenteRegistrato di modificare le informazioni inserite al momento della registrazione
RF_GU_9	Elimina profilo	Bassa	Il sistema dovrebbe permettere ad UtenteRegistrato di eliminare il proprio account dalla piattaforma
RF_GU_10	Visualizza homepage	Bassa	Il sistema dovrebbe permettere all'Ospite di visualizzare l'homepage con tutti gli eventi presenti sulla piattaforma
RF_GU_11	Visualizza lista utenti	Bassa	Il sistema dovrebbe permettere all' Amministratore di visualizzare la lista degli utenti di qualsiasi tipo registrati sulla piattaforma
RF_GU_12	Visualizza acquisti effettuati	Bassa	Il sistema dovrebbe permettere all'Utente ed alla Scolaresca di visualizzare la lista degli acquisti da loro effettuati all'interno della piattaforma.



Autore	ML	
Identificatore	User Story	Autore
ST_GU_1	Come Utente Registrato, come Organizzatore e come Amministratore devo poter effettuare il login per accedere alla mia area riservata e visualizzare i dati precedentemente inseriti	ML
ST_GU_2	Come Utente Registrato, come Organizzatore e come Amministratore devo poter effettuare il logout per uscire dalla mia area riservata	ML
ST_GU_3	Come Utente devo essere in grado di registrarmi sulla piattaforma inserendo i dati richiesti così da poter diventare un utente registrato	ML

3.3.2. RF_GE: Gestione Eventi

Autore			DPA
Identificatore	Nome	Priorità	DESCRIZIONE
RF_GE_1	Organizzatore visualizza eventi	Media	Il sistema dovrebbe permettere all' Organizzatore di visualizzare la lista degli eventi da lui inseriti all'interno del sistema
RF_GE_2	Richiesta evento	Alta	Il sistema permetterà all' Organizzatore di richiedere di inserire un evento all'interno del sistema
RF_GE_3	Richiesta modifica evento	Media	Il sistema dovrebbe permettere all' Organizzatore di richiedere di modificare le informazioni di un proprio evento all'interno del sistema
RF_GE_4	Elimina evento	Media	Il sistema dovrebbe permettere all' Organizzatore di eliminare un proprio evento dalla piattaforma
RF_GE_5	Admin visualizza eventi	Bassa	Il sistema dovrebbe permettere all' Amministratore di visualizzare la lista degli eventi presenti sulla piattaforma
RF_GE_6	Visualizza richieste organizzatore	Alta	Il sistema permetterà all' Amministratore di visualizzare le richieste d'inserimento o di modifica di un evento sulla piattaforma da parte di un Organizzatore
RF_GE_7	Admin Accetta richiesta	Alta	Il sistema permetterà all' Amministratore di accettare la richiesta d'inserimento o di modifica di un evento all'interno del sistema da parte di un Organizzatore



RF_GE_8	Admin Rifiuta richiesta	Alta	Il sistema permetterà all' amministratore di rifiutare la richiesta d'inserimento o di modifica di un evento all'interno del sistema da parte di un Organizzatore
RF_GE_9	Visualizza lista eventi teatrali	Media	Il sistema dovrebbe permettere all'Ospite di visualizzare la lista dei soli eventi teatrali presenti sulla piattaforma
RF_GE_10	Visualizza lista eventi mostre	Media	Il sistema dovrebbe permettere all'Ospite di visualizzare la lista delle mostre d'arte presenti sulla piattaforma
RF_GE_11	Visualizza evento	Alta	Il sistema permetterà all'Ospite di visualizzare tutte le informazioni su un evento selezionato
RF_GE_12	Visualizza bio organizzatore	Bassa	Il sistema dovrebbe permettere all'Ospite di visualizzare la biografia dell'Organizzatore dell'evento selezionato
RF_GE_13	Ricerca evento	Media	Il sistema dovrebbe permettere all'Ospite di effettuare una ricerca per un evento specifico all'interno della piattaforma

Autore	DPA	
Identificatore	User Story	Autore
ST_GE_1	Come Utente Registrato, voglio poter visualizzare un singolo evento presente sulla piattaforma, in modo da poterne conoscere i dettagli	DPA
ST_GE_2	Come Organizzatore, voglio poter richiedere l'inserimento di un evento all'interno del sito, in modo da renderlo disponibile per gli utenti della piattaforma	DPA
ST_GE_3	Come Amministratore, voglio poter rifiutare una richiesta di inserimento di un evento da parte di un organizzatore, in modo da tutelare la piattaforma dall'inserimento di eventi che contengono contenuti offensivi	DPA

3.3.3. RF_GC: Gestione Carrello

Autore			LM
Identificatore	Nome	Priorità	DESCRIZIONE
RF_GC_1	Visualizza carrello	Alta	Il sistema permetterà all'Utente, l'Ospite e la Scolaresca di visualizzare il proprio carrello
RF_GC_2	Acquista biglietti	Bassa	Il sistema permetterà all'Utente e la Scolaresca di finalizzare l'acquisto dei biglietti presenti nel proprio carrello.
RF_GC_3	Aggiungi al carrello	Alta	Il sistema permetterà all'Utente, l'Ospite e la Scolaresca di aggiungere uno o più biglietti di un evento selezionato al



			carrello
RF_GC_4	Rimuovi dal carrello	Alta	Il sistema permetterà all'Utente, l'Ospite e la Scolaresca di rimuovere un evento selezionato dal carrello
RF_GC_5	Svuota carrello	Bassa	Il sistema dovrebbe permettere all'Utente, l'Ospite e la Scolaresca di rimuovere tutti i biglietti per eventi aggiunti al proprio carrello
RF_GC_6	Modifica Carrello	Media	Il Sistema dovrebbe permettere all'Utente, l'Ospite e la Scolaresca di modificare la quantità di biglietti relativi ad un evento aggiunti al proprio carrello

Autore	LM	
Identificatore	User Story	Autore
ST_GC_1	Come Utente e come Scolaresca voglio visualizzare, svuotare il carrello, aggiungere e rimuovere biglietti nel carrello e procedere con l'acquisto dei biglietti	LM
ST_GC_2	Come Ospite voglio visualizzare, svuotare il carrello, aggiungere, modificare la quantità e rimuovere biglietti nel carrello senza procede con l'acquisto dei biglietti	LM

3.4. Requisiti Non Funzionali

Nella presente sezione sono dettagliati i requisiti non funzionali del sistema, ossia quelli riguardanti l'usabilità, l'affidabilità, le prestazioni, la supportability, l'implementazione, le interfacce, l'operabilità, il packaging, e la gestione dal punto di vista legale

Gli autori di tutti i Requisiti Non Funzionali qui sotto presentati sono tutti i membri del team che hanno lavorato assieme durante un meet effettuato tramite la piattaforma Teams.

3.4.1. Usabilità

ID	Nome	Descrizione	Priorità	Difficoltà
RNF_U1	Interfaccia intuitiva	L'interfaccia del sistema deve essere chiara ed intuitiva, guidando l'utente attraverso le varie fasi delle operazioni. I percorsi dovrebbero essere sempre semplici e non troppo lunghi.	Elevata	Facile
RNF_U2	Facilità d'utilizzo	Il sistema deve essere strutturato in modo da permettere all'utente di completare le operazioni con il minor numero di click possibile, specificamente con meno di 10 click l'utente deve poter completare ciascuna operazione.	Elevata	Facile
RNF_U3	Feedback esplicito	Il sistema deve comunicare all'utente un chiaro feedback nel mo-	Media	Media



		mento in cui un cambiamento si verifica, permettendogli di comprendere e valutare ciò che si è verificato.		
--	--	--	--	--

3.4.2. Affidabilità

ID	Nome	Descrizione	Priorità	Difficoltà
RNF_A1	Gestione permessi sistema	Il sistema deve essere sicuro ed affidabile facendo in modo che determinate operazioni possano essere svolte solo da chi ha i permessi necessari.	Elevata	Difficile
RNF_A2	Gestione informazioni sensibili	Il sistema deve garantire che dati sensibili quali le credenziali di accesso siano codificate in SHA1 per assicurare protezione agli utenti ed al sistema in caso di accessi indesiderati al database.	Elevata	Media
RNF_A3	Fallimento del sistema	Il sistema deve notificare all'utente eventuali errori commessi, specificando la tipologia dell'errore verificatosi.	Media	Media

3.4.3. Prestazioni

ID	Nome	Descrizione	Priorità	Difficoltà
RNF_P1	Tempi di risposta	Il sistema deve garantire che il tempo massimo di risposta per il caricamento di ciascuna pagina sia inferiore a 5 secondi in condizioni di rete stabili.	Media	Difficile
RNF_P2	Disponibilità	Il sistema dovrà essere disponibile 24 ore su 24	Media	Media

3.4.4. Supportability

ID	Nome	Descrizione	Priorità	Difficoltà
RNF_S1	Manutenibilità	Il sistema deve essere facile da mantenere in maniera tale da far sì che si possano correggere facilmente eventuali errori anche da parte di sviluppatori esterne al team di sviluppo.	Elevata	Media
RNF_S2	Estendibilità	Il sistema deve potersi adattare ad eventuali miglioramenti futuri che potrebbe nascere da nuove esigenze di business. Ciò è possibile grazie ad una documentazione chiara e precisa di ogni fase di sviluppo del sistema.	Media	Media



3.4.5. Implementazione

ID	Nome	Descrizione	Priorità	Difficoltà
RNF_I1	Piattaforma Web	Il Sistema dovrà essere sviluppato come una piattaforma Web-based seguendo un modello architetturale a tale condizione	Elevata	Media
RNF_I2	Gestione dati	Il sistema dovrà salvare i dati in maniera persistente e reperirli usando un DB apposito.	Elevata	Media

3.4.6. Interfacce

Il sistema non dovrà interagire con nessun sistema preesistente.

3.4.7. Operation

ID	Nome	Descrizione	Priorità	Difficoltà
RNF_O1	Gestione del sistema	La gestione del sistema è affidata all'Amministratore	Elevata	Facile

3.4.8. Packaging

Non ci sono requisiti di packaging

3.4.9. Legali

ID	Nome	Descrizione	Priorità	Difficoltà
RNF_L1	Rispetto delle leggi	Il sistema deve garantire il rispetto delle norme vigenti sulla privacy, facendo riferimento al codice per la protezione dei dati personali, emanato con il Decreto Legislativo n 101/18 del 10 agosto 2018 (anche noto come GDPR) ed in vigore dal 19 settembre 2018;	Elevata	Facile



3.5. Modello del Sistema

3.5.1. Scenari

3.5.1.1. SC_1 Registrazione di un organizzatore

Nome Scenario	SC_1 Registrazione di un organizzatore	Autore	Martino Lucia
Attori	Alessia: Organizzatore		
Flusso di eventi			
ATTORE		SISTEMA	
1. Alessia, vuole registrarsi sul sito SalernArte e visualizza il comando per effettuare la registrazione di un organizzatore.			
2. Alessia inserisce i suoi dati. Nome: Alessia Cognome: Della Pepa Sesso: F Data di Nascita: 08/04/1999 IBAN: it00976854u89763699rt5 E-mail: a.dellapepa5@studenti.unisa.it Password: Password1 Conferma Password: Password1 Bio: "..." E conferma il regolamento sulla privacy.			
		3. Il Sistema riceve la richiesta, salva i dati dell'organizzatore. Mostra una schermata che informa l'organizzatore della registrazione avvenuta con successo. Invia una mail all'organizzatore contenente i dati della registrazione.	
4. Alessia riceve l'e-mail e visualizza la pagina che gli mostra che la registrazione è avvenuta con successo.			

3.5.1.2. SC_2 Ricerca di un evento

Nome Scenario	SC 2 Ricerca di un evento	Autore:	Longo Marco
Attori	Mauro: Ospite		
Flusso di eventi			
ATTORE		SISTEMA	



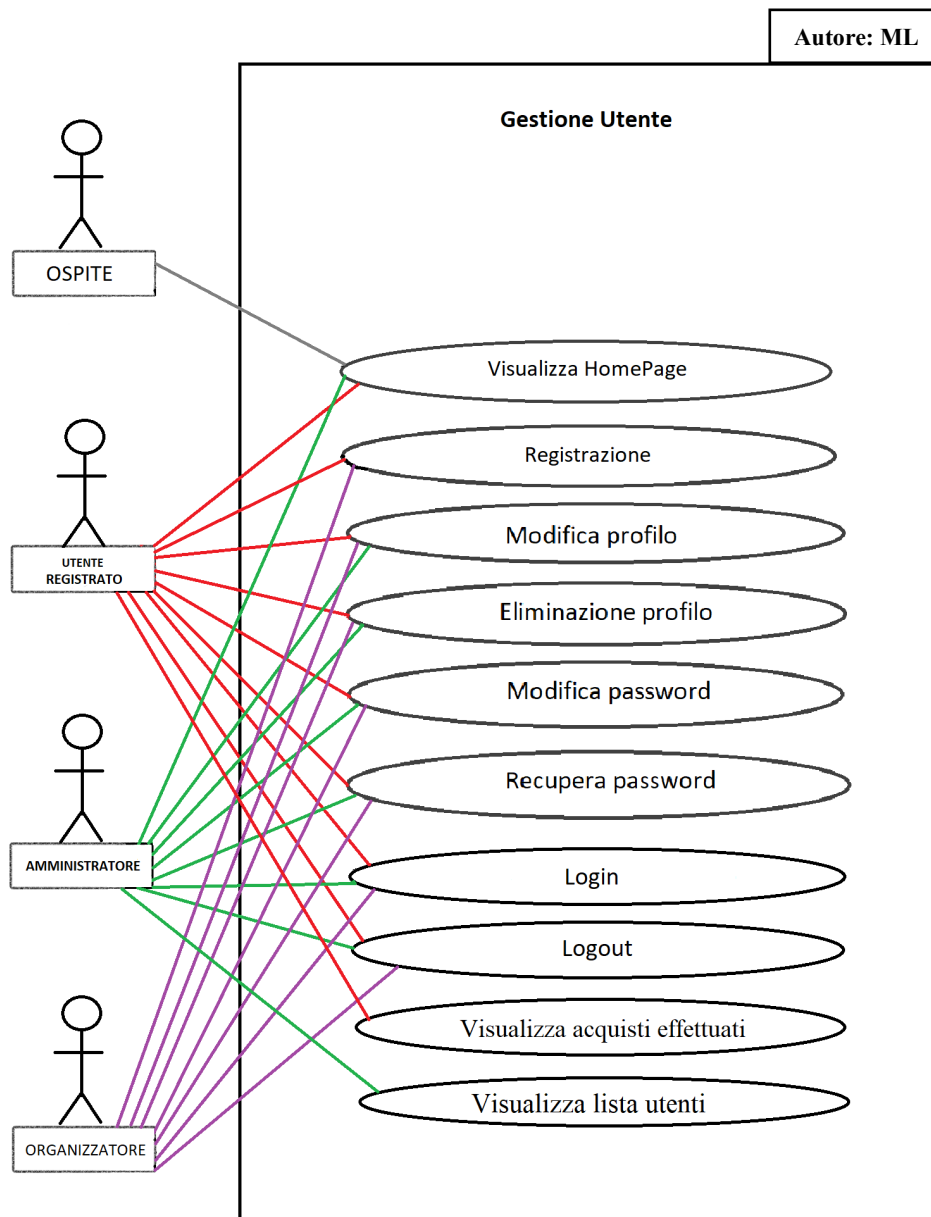
1. Mauro, mentre sta osservando la lista di tutti gli eventi presenti nel sito, vuole cercare l'evento "In forma di luce alla ricerca dell'infinito" ma non lo trova.	
2. Mauro decide di utilizzare la barra di ricerca per trovare facilmente l'evento. Scrive il nome dell'evento che vuole cercare all'interno della barra e preme invio	
	3. Il sistema riceve il nome dell'evento richiesto ed effettua una ricerca all'interno dell'elenco degli eventi. Infine restituisce l'evento con il nome ricevuto
4. Mauro non visualizza più l'elenco degli eventi ma l'evento restituito dal sistema.	

3.5.1.3. SC_3 Modifica di un evento

Nome Scenario	SC 3 Modifica di un evento	Autore	Della Pepa Alessia
Attori	Paolo: Organizzatore, Nicola: Amministratore		
Flusso di eventi			
ATTORE		SISTEMA	
1. Paolo, mentre sta osservando l’evento riguardante la propria mostra “In forma di luce alla ricerca dell’infinito” da lui inserito all’interno della piattaforma di SalernArte, si accorge di aver fornito una data di fine evento, il “20 Novembre 2021”, errata.			
2. Paolo effettua una richiesta di modifica del proprio evento inserendo la data di fine evento corretta “28 Novembre 2021” ed invia la richiesta.			
		3. Il Sistema invia all’amministratore la richiesta di modifica con i nuovi dati dell’evento	
4. Nicola riceve la notifica del sistema, vede che i dati dell’evento sono consoni e accetta la richiesta di modifica inviata da Paolo.			
		5. Il Sistema finalizza la modifica dell’evento notificando L’organizzatore Paolo	

3.5.2. Modello dei Casi d'uso

3.5.2.1. UC_GU: Gestione Utente





UC_GU_1 Registrare un nuovo account cliente

Identificativo UC_GU_1		Registrare un nuovo account Utente		Data	27/10/2021
				Vers.	0.00.001
				Autore	Martino Lucia
Descrizione		Lo UC fornisce la funzionalità di registrazione di un nuovo cliente			
Attore Principale		UtenteRegistrato E' interessato a registrarsi al sistema per poter utilizzare le funzionalità riservate agli utenti registrati			
Attori secondari		NA			
Entry Condition		E' visualizzato il comando per effettuare la registrazione.			
Exit condition On success		L'account è registrato ed attivo. Il cliente potrà effettuare il login (con successo).			
Exit condition On failure		Nessun nuovo account è registrato.			
Rilevanza/User Priority		Elevata			
Frequenza stimata		30 usi/giorno			
Extension point		NA			
Generalization of		NA			
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO					
1	Utente:	Richiede di potersi registrare presso il sito attraverso il comando apposito.			
2	Sistema:	Visualizza una form che richiede l'inserimento di: <ul style="list-style-type: none">• Nome: Stringa di caratteri alfabetici.• Cognome: Stringa di caratteri alfabetici.• Sesso: E' possibile selezionare il sesso.• Data di nascita: Sono presenti 3 menù che consentono di specificare, giorno mese ed anno di nascita.• Indirizzo e-mail: Stringa.• Password: Stringa di almeno 8 caratteri, di cui almeno una cifra e almeno una lettera.• Conferma password: Stringa formato analogo alla password.• Conferma regolamento sulla privacy, accanto ad una sezione in cui la stessa è riportata. Tutti i campi suddetti sono obbligatori.			
3	Utente:	Riempie tutti i campi obbligatori e sottomette la form compilata.			
4	Sistema:	Verifica che: <ul style="list-style-type: none">• tutti i campi obbligatori siano stati compilati.• l'username non sia già in uso.• le password inserite siano uguali.• la password sia lunga almeno 8 caratteri e che contenga almeno una cifra ed una lettera Maiuscola.• il cliente non sia già presente nel sistema.			



Laurea Triennale in informatica-Università di Salerno
Corso di Ingegneria del Software- Prof. C. Gravino

		• siano state accettate le condizioni generali sulla privacy.
5	Sistema:	Salva i dati del cliente.
6	Sistema:	Mostra una schermata che informa il cliente della registrazione avvenuta con successo.
7	Sistema:	Invia una mail al cliente contenente i dati della registrazione.
Scenario/Flusso di eventi Alternativo: qualche campo obbligatorio non è stato compilato		
4.a1	Sistema:	Visualizza un messaggio di errore che segnala all'utente che non ha inserito tutti i dati obbligatori..
4.a2	Sistema	Resta in attesa di una nuova sottomissione della form.
Scenario/Flusso di eventi Alternativo: "password" e "conferma password" hanno contenuti diversi		
4b.1	Sistema:	Visualizza un messaggio di errore che segnala all'utente che i campi password e conferma password non matchano.
4b.2	Sistema	Resta in attesa di una nuova sottomissione della form.
Scenario/Flusso di eventi Alternativo: la username inserita dall'utente è già in uso		
4c.1	Sistema:	Visualizza un messaggio di errore all'utente che gli segnala che l'username scelto già è presente all'interno del sistema e pertanto deve cambiarlo.
4c.2	Sistema	Resta in attesa di una nuova sottomissione della form.
Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: sistema non riesce ad effettuare il salvataggio dei dati		
5.1	Sistema:	Visualizza un messaggio di errore all'utente. Il messaggio segnala che non è stato possibile salvare i dati e invita a riprovare più tardi.
5.2	Sistema	Termina con un insuccesso
Note		
5.1		PUNTO DA DISCUTERE: Cosa fare quando si fallisce il salvataggio dei dati? Sufficiente registrare l'anomalia in un opportuno file di log?
Special Requirements		
1		In condizioni di massimo utilizzo, il servizio di registrazione dovrebbe essere fruito, contemporaneamente, da 1000 clienti.
2		

UC_GU_2 Modifica dell'account cliente

Identificativo <i>UC_GU_2</i>	<i>Modifica dell'account Utente</i>	<i>Data</i>	<i>28/10/2021</i>
		<i>Vers.</i>	<i>0.00.001</i>
		<i>Autore</i>	<i>Martino Lucia</i>
Descrizione	<i>Lo UC fornisce la funzionalità di modifica di un nuovo cliente</i>		
Attore Principale	Utente E' interessato a modificare le informazioni del proprio account		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	E' visualizzato il comando per effettuare la modifica.		
Exit condition On success	L'account è stato modificato.		
Exit condition	Nessuna modifica è stata effettuata.		



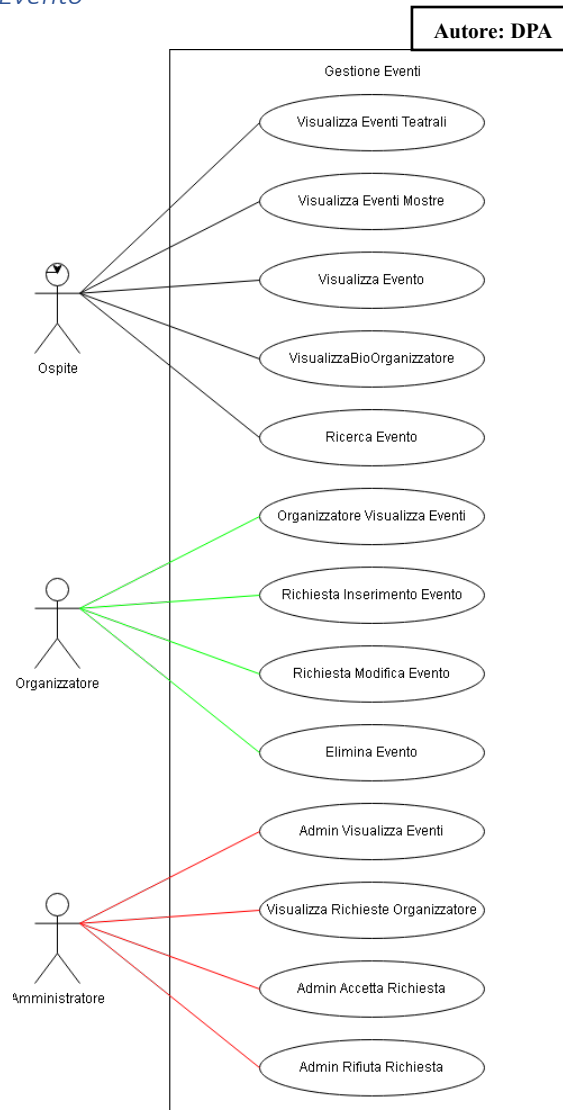
Laurea Triennale in informatica-Università di Salerno
Corso di Ingegneria del Software- Prof. C. Gravino

On failure		
Rilevanza/User Priority		Bassa
Frequenza stimata		30 usi/giorno
Extension point		NA
Generalization of		NA
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO		
1	Utente:	Richiede di poter modificare le informazioni del proprio account attraverso il comando apposito.
2	Sistema:	<p>Visualizza una form che richiede l'aggiornamento dei campi che si vuole modificare tra:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nome: Stringa di caratteri alfabetici. • Cognome: Stringa di caratteri alfabetici. • Sesso: E' possibile selezionare il sesso. • Data di nascita: Sono presenti 3 menù che consentono di specificare, giorno mese ed anno di nascita. • Indirizzo e-mail: Stringa. • Password vecchia: Stringa di almeno 8 caratteri, di cui almeno una cifra e almeno una lettera maiuscola. • Password nuova: Stringa di almeno 8 caratteri, di cui almeno una cifra e almeno una lettera maiuscola. • Conferma password: Stringa formato analogo alla password. <p>Tutti i campi suddetti sono opzionali per la modifica , se la modifica viene effettuata sul campo password devono essere compilati tutti e 3 i campi.</p>
3	Utente:	Riempie tutti i campi che intende modificare e sottomette la form compilata.
4	Sistema:	<p>Verifica che:</p> <ul style="list-style-type: none"> • se l'username viene inserito allora non deve essere già in uso nel sistema • se viene modificata la password , la password vecchia deve essere diversa dalla nuova • se viene modificata la password , la password nuova deve essere uguale alla conferma password • la password sia lunga almeno 8 caratteri e che contenga almeno una cifra ed una lettera Maiuscola.
5	Sistema:	Salva i dati del cliente.
6	Sistema:	Mostra una schermata che informa il cliente della modifica avvenuta con successo.
Scenario/Flusso di eventi Alternativo: "password vecchia" e "password nuova" hanno contenuti uguali		
4.a1	Sistema:	Visualizza un messaggio di errore che segnala all'utente che i campi password vecchia e password nuova matchano.
4.a2	Sistema	Resta in attesa di una nuova sottomissione della form.
Scenario/Flusso di eventi Alternativo: "password nuova" e "conferma password" hanno contenuti diversi		
4b.1	Sistema:	Visualizza un messaggio di errore che segnala all'utente che i campi password nuova e conferma password non matchano.
4b.2	Sistema	Resta in attesa di una nuova sottomissione della form.



Scenario/Flusso di eventi Alternativo : la username inserita dall'utente è già in uso		
4c.1	Sistema:	Visualizza un messaggio di errore all'utente che gli segnala che l'username scelto già è presente all'interno del sistema e pertanto deve cambiarlo.
4c.2	Sistema	Resta in attesa di una nuova sottomissione della form.
Scenario/Flusso di eventi di ERRORE : sistema non riesce ad effettuare il salvataggio dei dati		
5.1	Sistema:	Visualizza un messaggio di errore all'utente. Il messaggio segnala che non è stato possibile salvare i dati e invita a riprovare più tardi.
5.2	Sistema	Termina con un insuccesso
Note		
5.1		PUNTO DA DISCUTERE : Cosa fare quando si fallisce il salvataggio dei dati? Sufficiente registrare l'anomalia in un opportuno file di log?
Special Requirements		
1		In condizioni di massimo utilizzo, il servizio di modifica dovrebbe essere fruito, contemporaneamente, da 1000 clienti.

3.5.2.2. UC_GE: Gestione Evento





UC_GE_1 Richiesta di inserimento di un nuovo evento

Identificativo <i>UC_GE_1</i>	<i>Richiesta di Inserimento di un nuovo evento</i>	<i>Data</i>	<i>28/10/2021</i>
		<i>Vers.</i>	<i>0.00.001</i>
		<i>Autore</i>	<i>DPA</i>
Descrizione	<i>Lo UC fornisce la funzionalità di richiesta di inserimento di un nuovo evento nella piattaforma da parte di un Organizzatore di Eventi</i>		
Attore Principale	Organizzatore <i>È interessato ad inserire un proprio evento all'interno del sistema per poter usufruire dei vantaggi che l'esposizione dello stesso da parte del sistema offre</i>		
Attori secondari	Amministratore <i>È interessato a ricevere una notifica di avviso di richiesta di inserimento di un nuovo evento nel sistema</i>		
Entry Condition	<i>È visualizzato il comando per richiedere l'inserimento di un evento.</i>		
Exit condition On success	<i>La richiesta è stata effettuata correttamente. L'organizzatore può continuare a navigare il sito.</i>		
Exit condition On failure	<i>Nessuna richiesta di inserimento evento verrà inviata all'amministratore.</i>		
Rilevanza/User Priority	Elevata		
Frequenza stimata	5 usi/giorno		
Extension point	NA		
Generalization of	NA		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO			
1	Organizzatore:	L'organizzatore richiede di poter inserire un evento attraverso il comando apposito.	
2	Sistema:	Visualizza un form che richiede l'inserimento di: <ul style="list-style-type: none">• Tipo Evento: è presente un menù che permette di scegliere tra: Mostra e Teatro• Nome Evento: Stringa di caratteri alfabetici.• Descrizione Evento: Stringa di caratteri alfabetici che deve contenere almeno 100 caratteri.• Foto Evento: è presente un menù che permette l'inserimento di un File Immagine che non deve avere dimensione superiore a 16 Mb• Numero Biglietti: Intero che identifica i biglietti disponibili per la vendita su SalernArte.• Prezzo biglietti: Float che identifica il prezzo di ogni biglietto.• Data inizio: sono presenti 3 menù che consentono di specificare giorno, mese ed anno.• Data fine: sono presenti 3 menù che consentono di specificare giorno, mese ed anno. La data di fine non può essere precedente a quella di inizio.• Sede: Stringa non più lunga di 50 caratteri• Indirizzo: Consente di specificare Via e Numero civico• Conferma regolamento sui Diritti, accanto ad una sezione in cui gli stessi sono riportati Tutti i campi suddetti sono obbligatori.	
3	Organizzatore:	L'organizzatore compila tutti i dati all'interno del form e conferma l'operazione	
4	Sistema:	Verifica che:	



Laurea Triennale in informatica-Università di Salerno
Corso di Ingegneria del Software- Prof. C. Gravino

		<ul style="list-style-type: none"> tutti i campi obbligatori siano stati compilati. siano state accettate le condizioni generali sui Diritti
5	Sistema:	Il sistema riceve i dati, li salva e li invia all'amministratore.
5	Sistema	Il sistema notifica l'organizzatore di attendere il corretto inserimento dell'evento da parte dell'amministratore.
Scenario/Flusso di eventi Alternativo: qualche campo obbligatorio non è stato compilato		
4.a1	Sistema:	Visualizza un messaggio di errore che segnala all'utente che non ha inserito tutti i dati obbligatori.
4.a2	Sistema	Resta in attesa di una nuova sottomissione del form.
Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: sistema non riesce ad effettuare il salvataggio dei dati		
5.1	Sistema:	Visualizza un messaggio di errore all'utente. Il messaggio segnala che non è stato possibile salvare i dati e invita a riprovare più tardi.
5.2	Sistema	Termina con un insuccesso
Note		
Special Requirements		
1		In condizioni di massimo utilizzo, il servizio di richiesta di inserimento dovrebbe essere fruito, contemporaneamente, da 100 Organizzatori

UC_GE_2 Inserimento di un nuovo evento

Identificativo <i>UC_GE_2</i>	<i>Accettazione Richiesta di inserimento di un evento</i>	<i>Data</i>	<i>28/10/2021</i>
		<i>Vers.</i>	<i>0.00.001</i>
		<i>Autore</i>	<i>DPA</i>
Descrizione	<i>Lo UC fornisce la funzionalità di inserimento di un nuovo evento nella piattaforma da parte di un Amministratore</i>		
Attore Principale	Amministratore <i>È interessato ad accettare una richiesta di inserimento di un evento da parte di un organizzatore ed inserire evento all'interno del sistema</i>		
Attori secondari	Organizzatore <i>È interessato a ricevere una notifica di avviso di richiesta di inserimento accettata</i>		
Entry Condition	È visualizzato l'evento di cui accettare l'inserimento		
Exit condition On success	<i>L'inserimento è stato effettuato correttamente.</i>		
Exit condition On failure	<i>L'evento non è stato inserito all'interno del sistema.</i>		
Rilevanza/User Priority	Elevata		
Frequenza stimata	5 usi/giorno		
Extension point	NA		
Generalization of	NA		
Flusso di Eventi Principale/Main Scenario			
1	Amministratore	L'amministratore visualizza i dati relativi all'evento che sono: <ul style="list-style-type: none">Tipo Evento: è presente un menù che permette di scegliere tra: Mostra e TeatroNome Evento: Stringa di caratteri alfabetici.	



		<ul style="list-style-type: none"> Descrizione Evento: Stringa di caratteri alfabetici che deve contenere almeno 100 caratteri. Foto Evento: è presente un menù che permette l'inserimento di un File Image che non deve avere dimensione superiore a 16 Mb Numero Biglietti: Intero che identifica i biglietti disponibili per la vendita su SalernArte. Prezzo biglietti: Float che identifica il prezzo di ogni biglietto. Data inizio: sono presenti 3 menù che consentono di specificare giorno, mese ed anno. Data fine: sono presenti 3 menù che consentono di specificare giorno, mese ed anno. La data di fine non può essere precedente a quella di inizio. Sede: Stringa non più lunga di 50 caratteri Indirizzo: Consente di specificare Via e Numero civico <p>L'amministratore controlla i dati ed accetta l'inserimento</p>
2	Sistema:	Il sistema riceve i dati e crea un nuovo evento salvandone i dati
3	Sistema	Il sistema notifica l'organizzatore di corretto inserimento dell'evento da parte dell'amministratore.
Scenario/Flusso di eventi Alternativo: l'amministratore rifiuta l'inserimento dell'evento		
1.a1	Sistema:	Notifica l'organizzatore che l'evento non è stato inserito all'interno del sistema
Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: sistema non riesce ad effettuare il salvataggio dei dati		
2.1	Sistema:	Visualizza un messaggio di errore all'utente. Il messaggio segnala che non è stato possibile salvare i dati e invita a riprovare più tardi.
2.2	Sistema	Termina con un insuccesso
Note		
Special Requirements		NA

UC_GE_3 Rimuovere un evento dell'elenco degli eventi

Identificativo <i>UC_GE_3</i>	<i>Rimuovere un evento dall'elenco degli eventi</i>	<i>Data</i>	<i>26/10/2021</i>
		<i>Vers.</i>	<i>0.00.001</i>
		<i>Autore</i>	<i>Longo Marco</i>
Descrizione	<i>Lo UC fornisce la funzionalità di rimozione di un evento dall'elenco degli eventi presenti</i>		
Attore Principale	Organizzatore E' interessato a rimuovere dall'elenco degli eventi un suo evento		
Attori secondari	Amministratore E' interessato a ricevere una notifica quando un evento viene eliminato		
Entry Condition	E' visualizzato il comando per la rimozione dell'evento.		
Exit condition On success	L'organizzatore rimuove correttamente l'evento selezionato		
Exit condition On failure	La rimozione dell'evento non avviene correttamente		
Rilevanza/User Priority	Media		

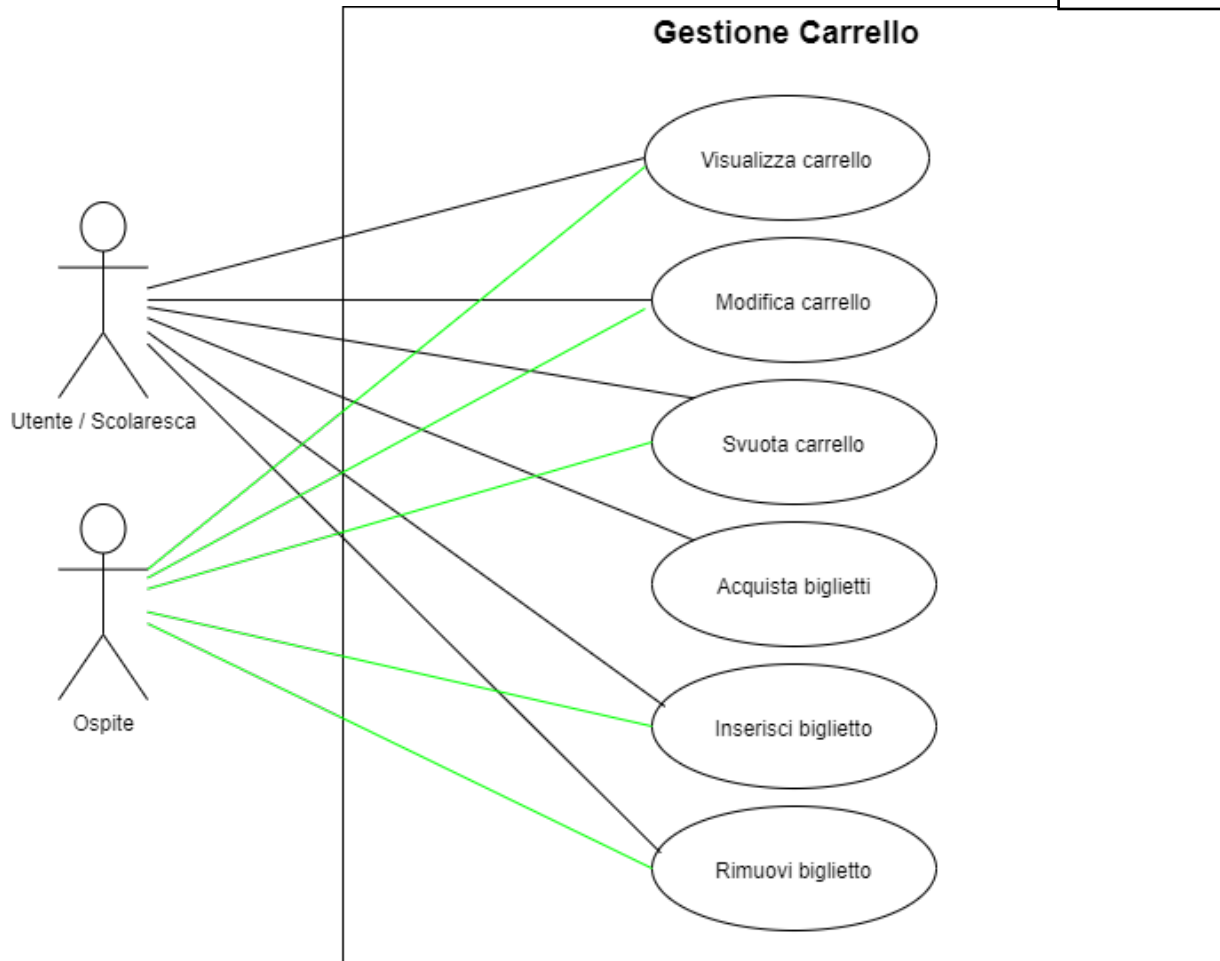


Laurea Triennale in informatica-Università di Salerno
Corso di Ingegneria del Software- Prof. C. Gravino

Frequenza stimata		10 usi/mese
Extension point		NA
Generalization of		NA
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO		
1	Organizzatore:	<p>Visualizza una lista che mostra l'elenco degli eventi da lui creati formato da:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipo Evento: è presente un menù che permette di scegliere tra: Mostra e Teatro • Nome Evento: Stringa di caratteri alfabetici. • Descrizione Evento: Stringa di caratteri alfabetici che deve contenere almeno 100 caratteri. • Foto Evento: è presente un menù che permette l'inserimento di un File Image che non deve avere dimensione superiore a 16 MB • Numero Biglietti: Intero che identifica i biglietti disponibili per la vendita su SalernArte. • Data inizio: sono presenti 3 menù che consentono di specificare giorno, mese ed anno. • Data fine: sono presenti 3 menù che consentono di specificare giorno, mese ed anno. La data di fine non può essere precedente a quella di inizio. • Sede: Luogo in cui è ospitato l'evento • Indirizzo: Consente di specificare Via e Numero civico <p>Alla fine di ogni evento sono presenti due bottoni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modifica evento • Rimuovi evento
2	Organizzatore:	Preme il pulsante "Rimuovi evento" che desidera eliminare
3	Sistema:	Mostra una schermata di avvertimento che richiede la conferma dell'organizzatore per eliminare l'evento
4	Organizzatore:	Preme sul pulsante di conferma
5	Sistema:	Mostra una schermata di avvenuta eliminazione dell'evento
6	Sistema:	Rimuove l'evento selezionato dall'organizzatore dall'elenco degli eventi
7	Sistema:	Invia una mail all'amministratore della rimozione dell'evento da parte dell'organizzatore dell'evento con ID = ID evento rimosso.
Scenario/Flusso di eventi Alternativo: l'organizzatore annulla la rimozione		
3.1	Sistema	Resta in attesa di una nuova sottomissione della form.
Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: sistema non riesce ad effettuare la rimozione dell'evento		
4.1	Sistema:	Visualizza un messaggio di errore all'utente. Il messaggio segnala che non è stato possibile rimuovere l'evento
4.2	Sistema	Termina con un insuccesso
Note		
Special Requirements		
1		In condizioni di massimo utilizzo, il servizio di rimozione dovrebbe essere fruito, contemporaneamente da 100 clienti.

3.5.2.3. UC_GC: Gestione Carrello

Autore: LM



UC_GC_1 Acquisto di uno o più biglietti per uno o più eventi

Identificativo <i>UC_GC_1</i>	<i>Acquisto di uno o più biglietti per uno o più eventi</i>	<i>Data</i>	26/10/2021
		<i>Vers.</i>	0.00.001
		<i>Autore</i>	Longo Marco
Descrizione	<i>Lo UC fornisce la funzionalità di acquisto da parte di uno o più biglietti di uno o più eventi da parte dell'utente o di una scolaresca</i>		
Attore Principale	Utente - Scolaresca E' interessato all'acquisto di uno o più biglietti.		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	E' visualizzato il comando per l'acquisto dei biglietti		
Exit condition On success	L'Utente o Scolaresca ha acquistato i biglietti richiesti		
Exit condition On failure	L'Utente o Scolaresca non è riuscito ad acquistare i biglietti		
Rilevanza/User Priority	Elevata		



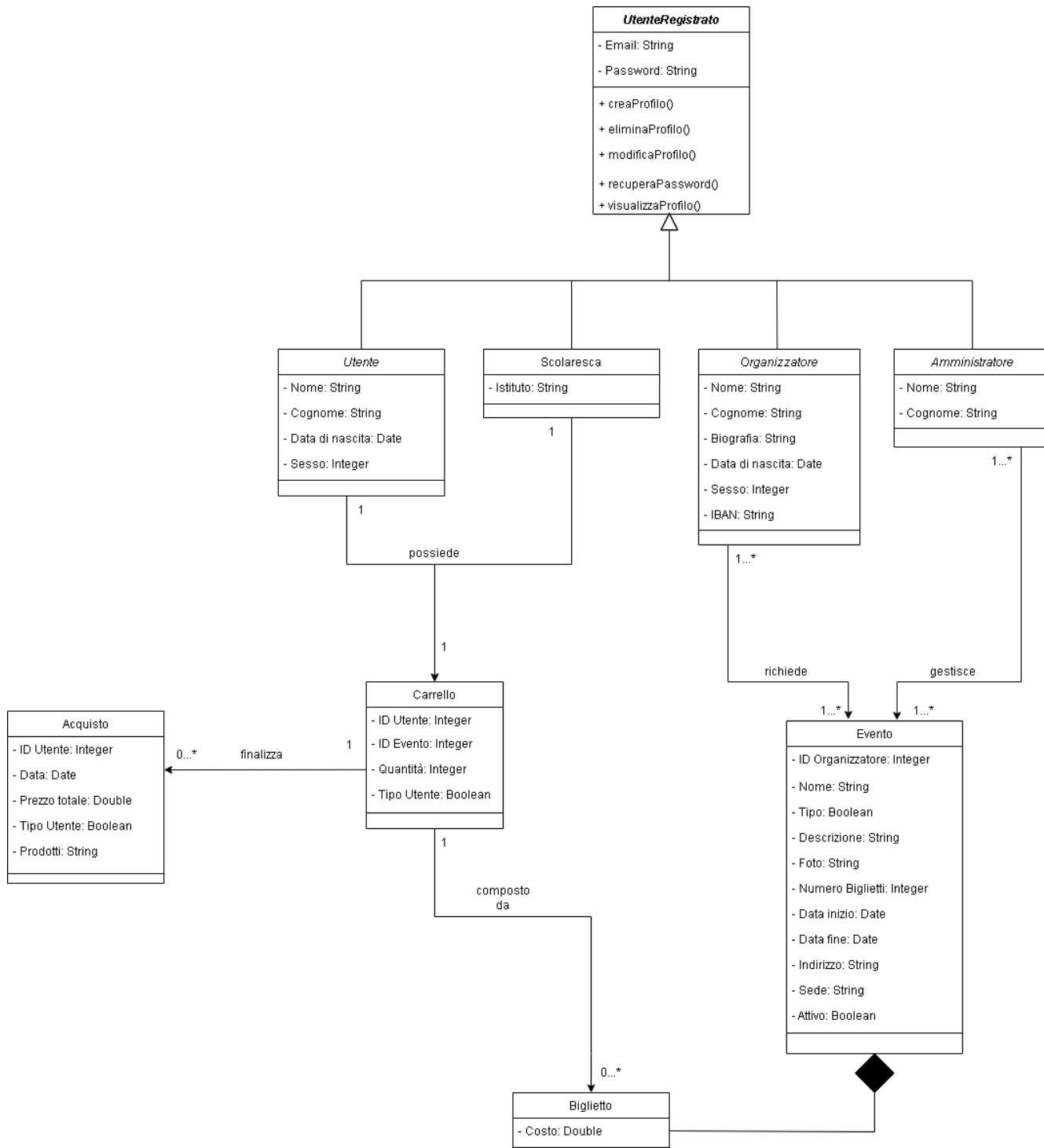
Frequenza stimata		1000 usi/giorno
Extension point		NA
Generalization of		NA
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO		
1	Utente:	Il cliente nel carrello seleziona il pulsante per l'acquisto
2	Sistema:	Il sistema Mostra al cliente un form con i campi per l'inserimento dei dati del pagamento che sono: <ul style="list-style-type: none"> • Nome e cognome dell'intestatario – stringa di massimo 40 caratteri • Numero carta – stringa di 19 caratteri • Mese e anno di scadenza – stringa di 7 caratteri • CVC – intero di 3 cifre • Tutti i dati sono obbligatori Alla fine del form è presente il pulsante "Paga ora"
3	Utente:	Il cliente preme il pulsante "Paga ora"
4	Sistema:	Il sistema finalizza l'acquisto
5	Sistema:	Il sistema mostra un messaggio di avvenuto pagamento e reindirizza il cliente alla homepage
Scenario/Flusso di eventi Alternativo: qualche campo obbligatorio non è stato compilato		
3.1	Sistema:	Visualizza un messaggio di errore che segnala all'utente che non ha inserito tutti i dati obbligatori.
3.2	Sistema	Resta in attesa di una nuova sottomissione della form.
Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: sistema non riesce ad effettuare il pagamento dell'ordine		
4.1	Sistema:	Visualizza un messaggio di errore all'utente. Il messaggio segnala che non è stato possibile procedere al pagamento dell'ordine.
4.2	Sistema	Termina con un insuccesso
Note		
Special Requirements		
1	In condizioni di massimo utilizzo, il servizio di pagamento dovrebbe essere fruito, contemporaneamente, da 100 clienti.	

3.5.3. Modello ad Oggetti

Nella presente sezione sono descritti i diversi modelli degli oggetti del sistema. Per la loro individuazione si è fatto uso dell'euristiche di Abbott.



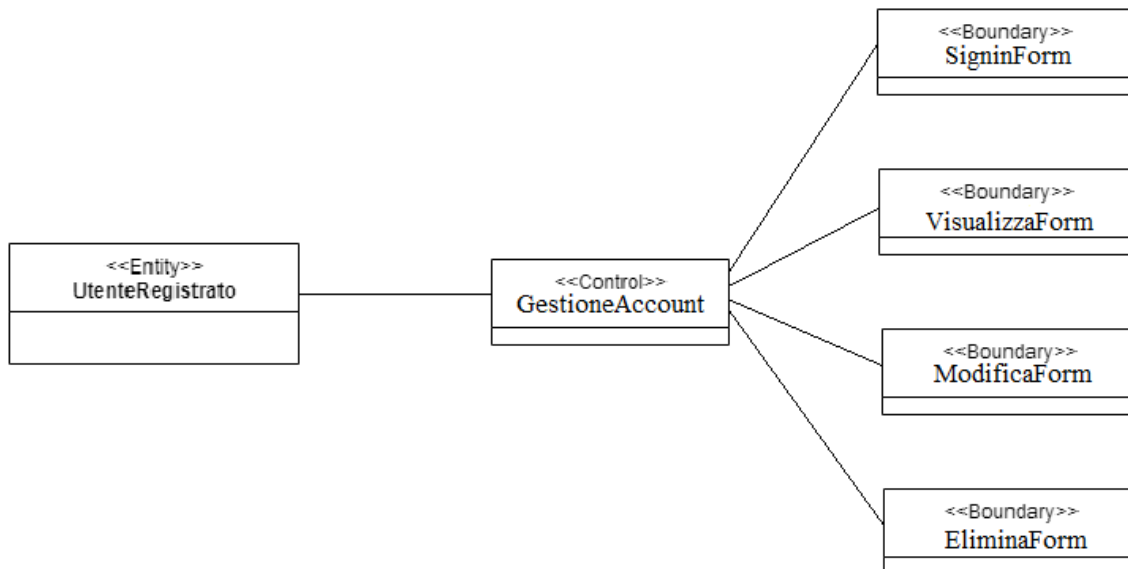
Laurea Triennale in informatica-Università di Salerno
Corso di Ingegneria del Software- Prof. C. Gravino





MO_GU: Gestione Utente Registrato

Autore	ML	
Nome Oggetto	Tipologia	Descrizione
Utente Registrato	Entity	Rappresenta un utente registrato
SignInForm	Boundary	Form con i campi necessari per richiedere l'iscrizione di un utente nel sistema
VisualizzaForm	Boundary	Form che permette la visualizzazione del proprio profilo
EliminaForm	Boundary	Form che permette l'eliminazione del proprio profilo
ModificaForm	Boundary	Form con i campi necessari per consentire la modifica dei campi
GestioneAccount	Control	Gestisce le funzioni che permettono la buona riuscita della richieste che si possono eseguire sull'account





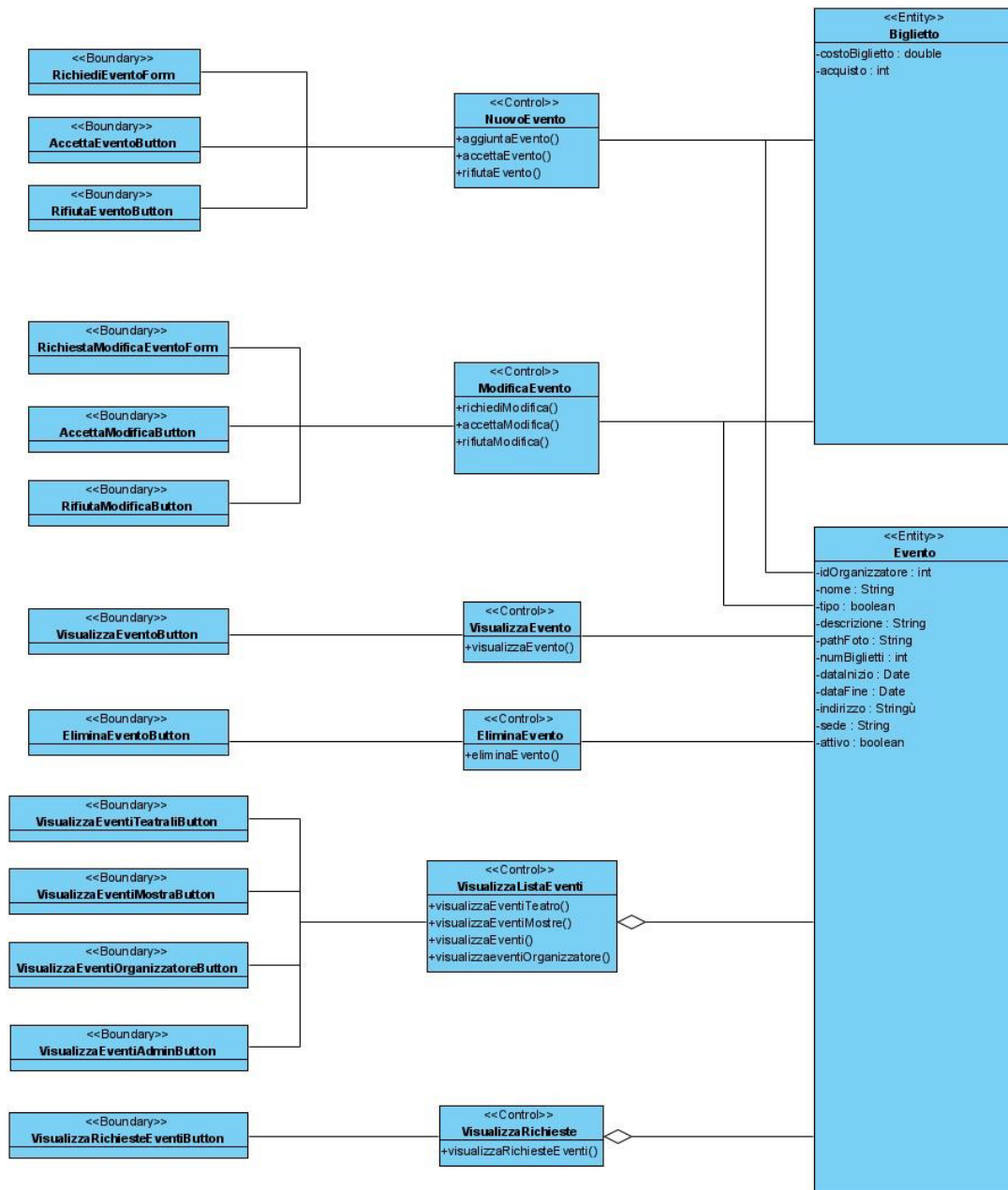
MO_GE Gestione Eventi

Autore		DPA
Nome Oggetto	Tipologia	Descrizione
Evento	Entity	Rappresenta l'evento creato dall'organizzatore
Biglietto	Entity	Rappresenta il biglietto relativo ad un evento
RichiediEventoForm	Boundary	Form con i campi necessari per richiedere l'inserimento di un evento nel sistema
AccettaEventoButton	Boundary	Pulsante "AccettaEvento" che permette all'admin di accettare l'inserimento di un evento all'interno del sistema
RifiutaEventoButton	Boundary	Pulsante "RifiutaEvento" che permette all'admin di rifiutare l'inserimento di un evento all'interno del sistema
VisualizzaEventiTeatraliButton	Boundary	Pulsante "VisualizzaEventiTeatrali" che permette all'Ospite di visualizzare la lista di Eventi Teatrali presenti sulla piattaforma
VisualizzaEventiMostreButton	Boundary	Pulsante "VisualizzaEventiMostre" che permette all'Ospite di visualizzare la lista di Eventi Mostre presenti sulla piattaforma
VisualizzaEventoButton	Boundary	Pulsante "VisualizzaEvento" che permette all'Ospite di visualizzare i dettagli di un singolo evento presente sulla piattaforma
VisualizzaEventiOrganizzatoreButton	Boundary	Pulsante "VisualizzaEventiOrganizzatore" che permette all'Organizzatore di visualizzare la lista dei propri Eventi presenti sulla piattaforma
VisualizzaEventiAdminButton	Boundary	Pulsante "VisualizzaEventiAdmin" che permette all'amministratore di visualizzare la lista di tutti gli Eventi presenti sulla piattaforma
RichiestaModificaEventoForm	Boundary	Form con i campi necessari per effettuare una modifica dei dati di un Evento
AccettaModificaButton	Boundary	Pulsante "AccettaModifica" che permette all'admin di accettare la modifica di un evento all'interno del sistema
RifiutaModificaButton	Boundary	Pulsante "RifiutaModifica" che permette all'admin di rifiutare la modifica di un evento all'interno del sistema
EliminaEventoButton	Boundary	Pulsante "EliminaEvento" che permette all'Organizzatore di eliminare un proprio Evento dalla piattaforma
VisualizzaRichiesteEventiButton	Boundary	Pulsante "VisualizzaRichiesteEventi" che permette all' Amministratore di visualizzare le



Laurea Triennale in informatica-Università di Salerno
Corso di Ingegneria del Software- Prof. C. Gravino

		richieste di modifica o di inserimento di un evento da parte di un Organizzatore
NuovoEvento	Control	Gestisce la funzione che permette di inserire un Evento all'interno del sistema
VisualizzaListaEventi	Control	Gestisce la funzionalità di elaborazione della lista di eventi Teatrali da mostrare all'ospite
VisualizzaEvento	Control	Gestisce la funzionalità che permette di visualizzare i dati di un evento
ModificaEvento	Control	Gestisce la funzionalità che permette di modificare un Evento presente nel sistema da parte del proprio creatore
EliminaEvento	Control	Gestisce la funzionalità che permette di eliminare un evento presente nel sistema da parte del proprio creatore
VisualizzaRichieste	Control	Gestisce la funzionalità di elaborazione della lista di richieste di eventi da mostrare all'amministratore

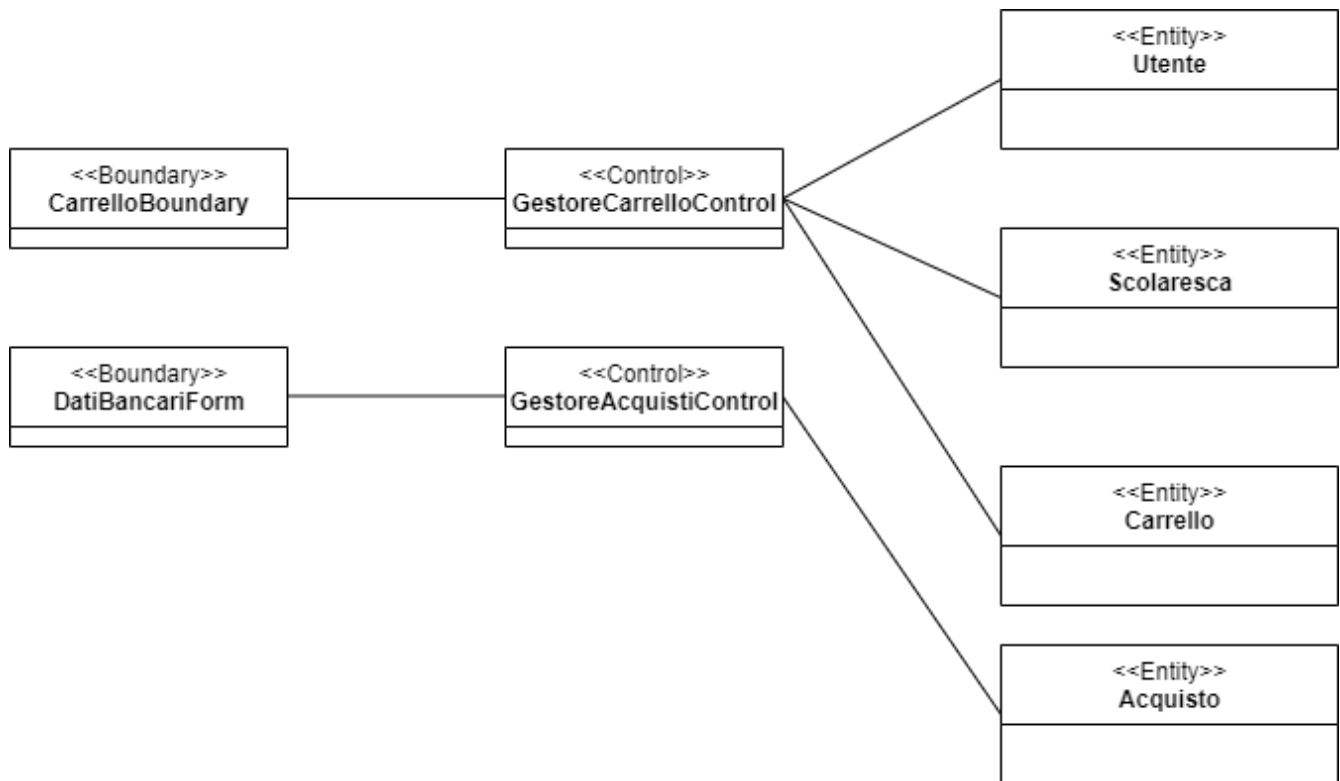


MO_GC: Gestione Carrello

Autore		LM
Nome Oggetto	Tipologia	Descrizione
Utente	Entity	Rappresenta il singolo utente che si registra sul sito
Scolaresca	Entity	Rappresenta la scolaresca
Acquisto	Entity	Rappresenta l'acquisto di uno più eventi con la rispettiva quantità effettuato dall'utente registrato



Carrello	Entity	Rappresenta il carrello contenente tutti gli eventi da acquistare
CarrelloBoundary	Boundary	Insieme di oggetti boundary utilizzati per la gestione dell'evento nel carrello
DatiBancariForm	Boundary	Form che permette all'Utente o Scolaresca di inserire i dati bancari
GestoreAcquistiControl	Control	Control che permette di effettuare i controlli bancari sui dati della carta inseriti e finalizza l'acquisto
GestoreCarrelloControl	Control	Control che gestisce tutte le operazioni effettuate sul carrello



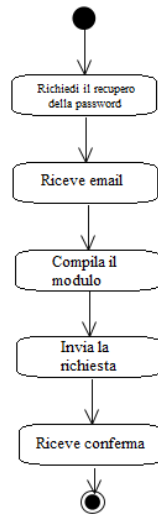
3.5.4. Modello Dinamico

3.5.4.1. Activity Diagram

Di seguito vengono riportati gli Activity Diagram di alcuni requisiti funzionali, selezionati in base all'importanza nel sistema che stiamo realizzando.

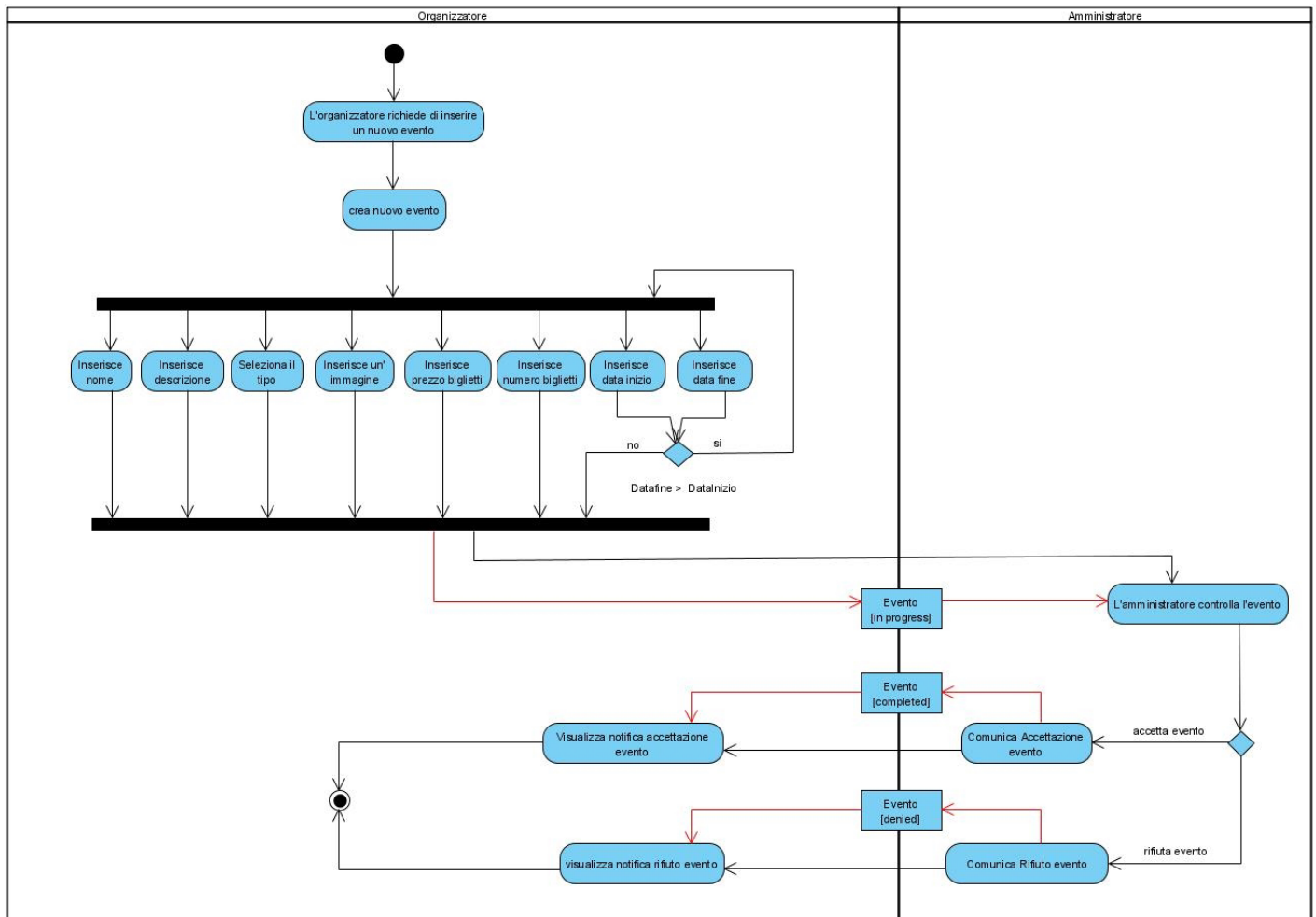
AD_GU_1: Recupera Password Utente

Autore: ML



AD_GE_1: Inserimento di un nuovo evento

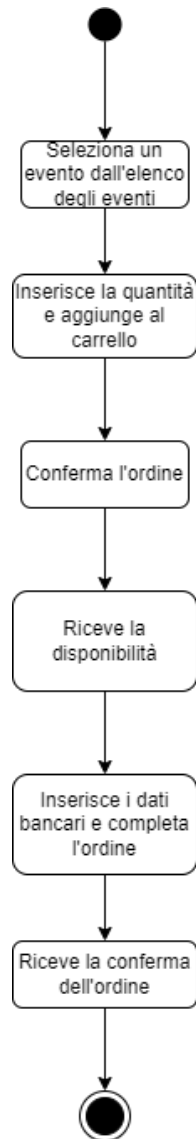
Autore: DPA





AD_GC_1: Acquisto di biglietti per un evento

Autore: LM

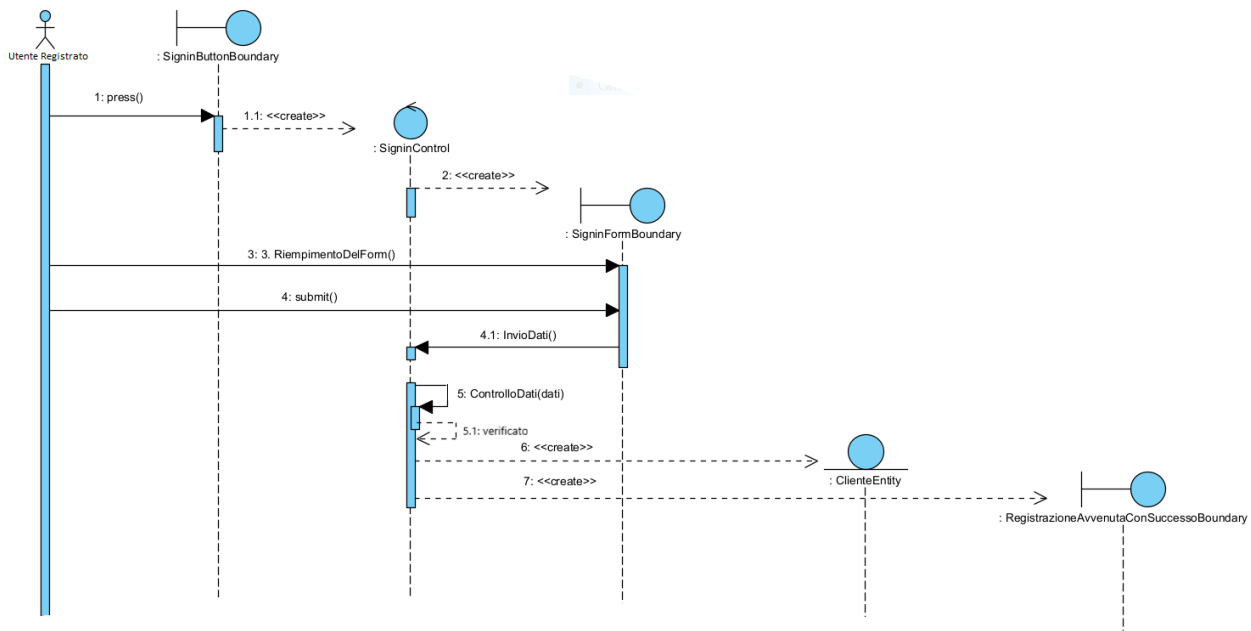


3.5.4.2. Sequence Diagram

Di seguito vengono riportati alcuni Sequence Diagram relativi a dei requisiti funzionali del sistema, scelti poiché facenti parte del core business del nostro sistema.

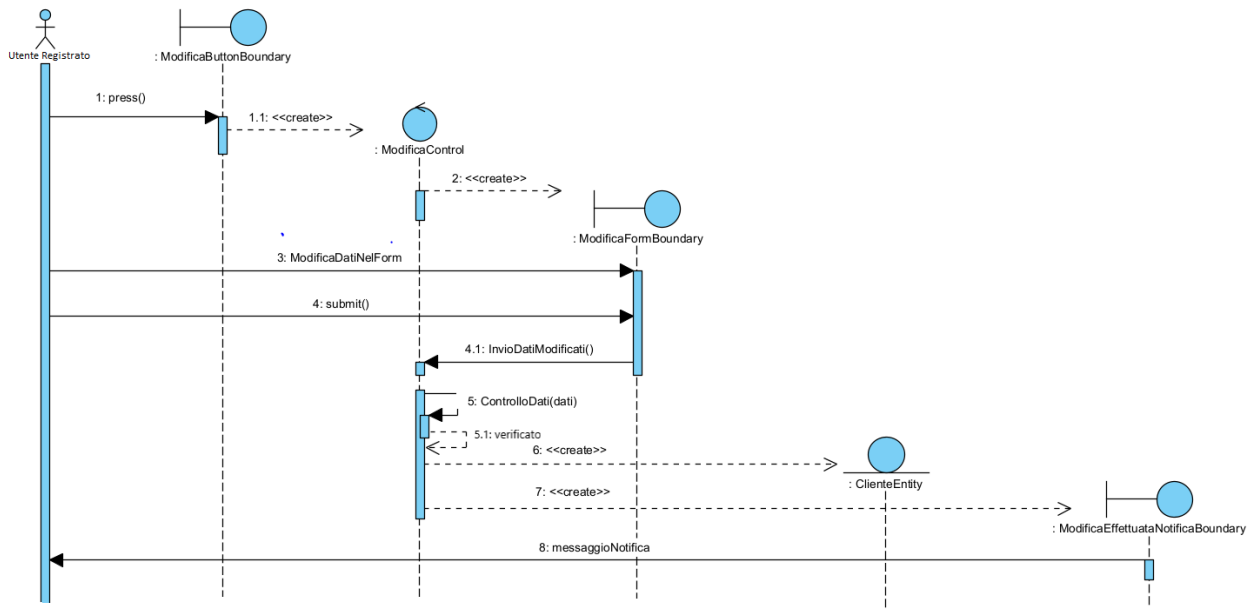
SD_GU_1: Registrazione Utente Registrato

Autore: ML



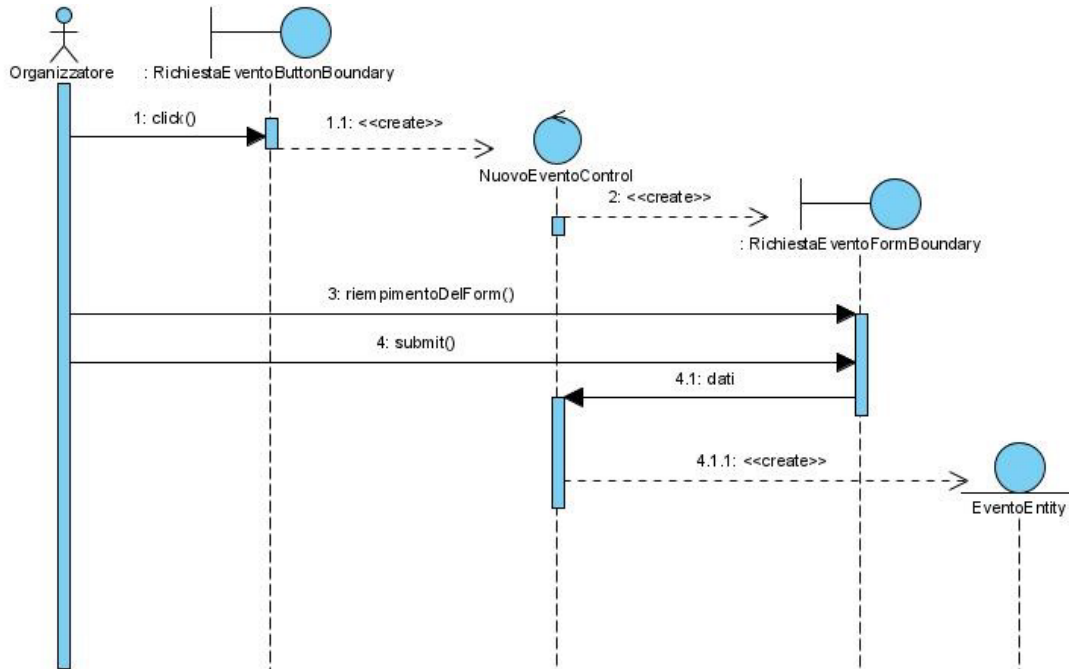
SD_GU_2: Modifica dati Utente Registrato

Autore: ML



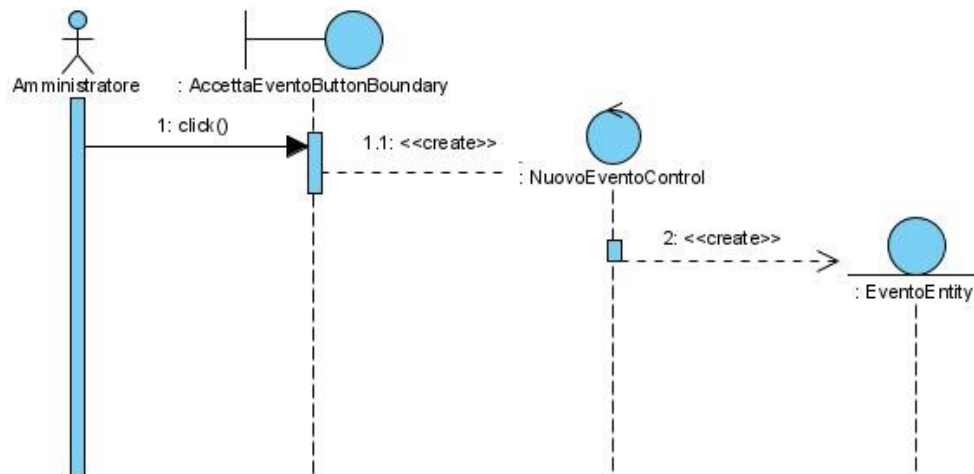
SD_GE_1: Richiesta Inserimento Evento

Autore: DPA



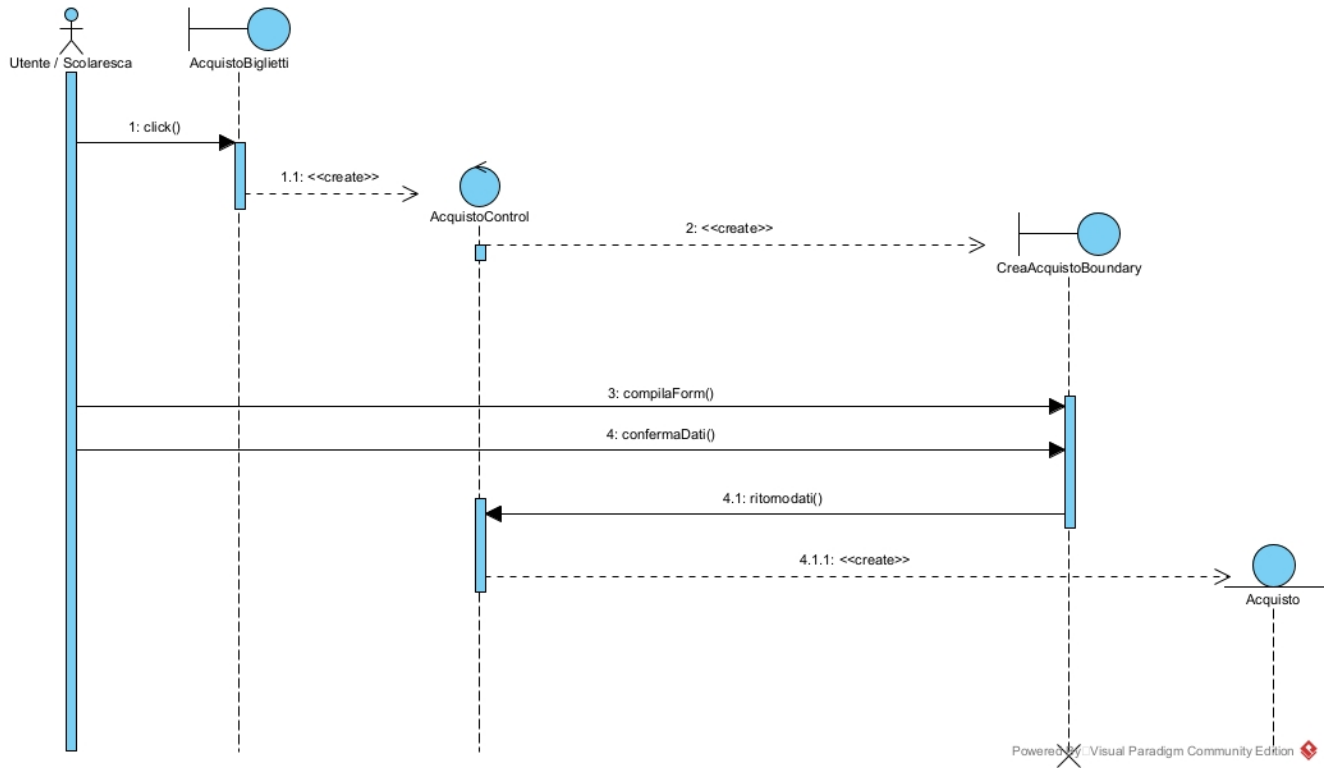
SD_GE_2: Accetta Inserimento Evento

Autore: DPA



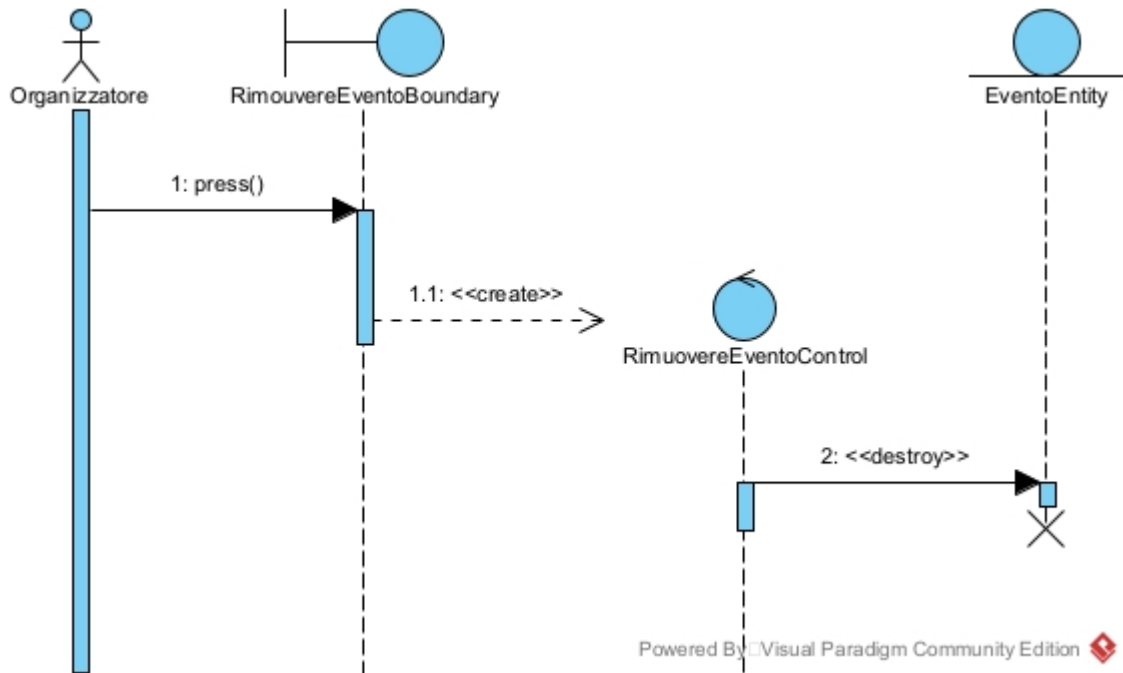
SD_GC_1: Acquisto di uno o più biglietti

Autore: LM



SD_GC_2: Rimuovere un evento dall'elenco degli eventi

Autore: LM

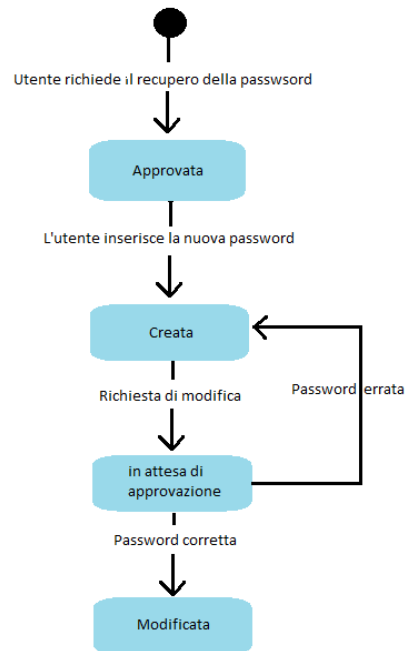


3.5.4.3. Statechart Diagram

Di seguito vengono riportati alcuni Statechart Diagram relativi a dei requisiti funzionali del sistema, scelti poiché facenti parte del core business del nostro sistema.

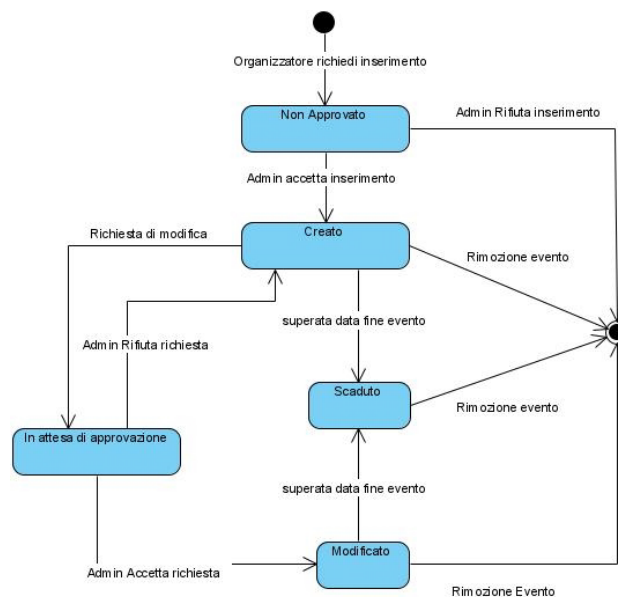
STD_GU_1:

Autore: ML



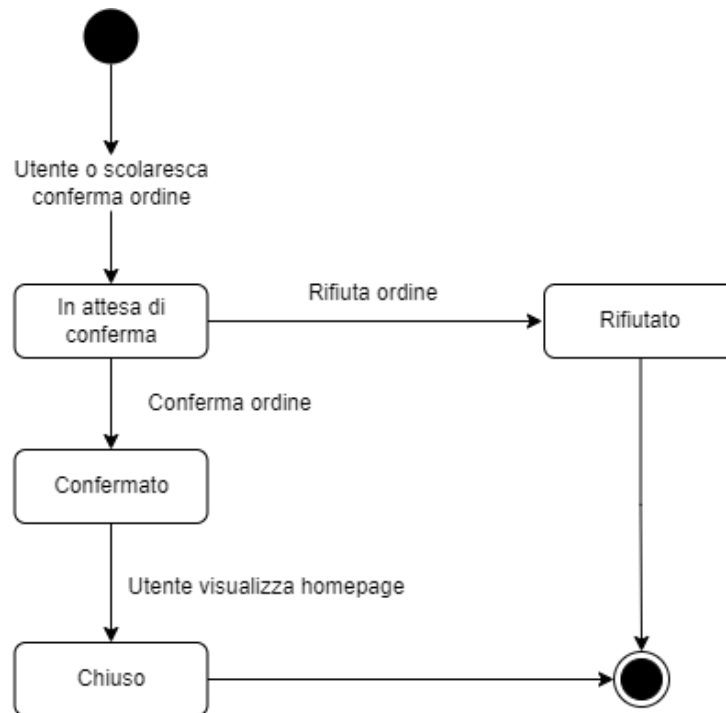
STD _GE_1: Inserimento di un nuovo evento

Autore: DPA



STD _GC_1: Acquisto di uno o più biglietti

Autore: LM



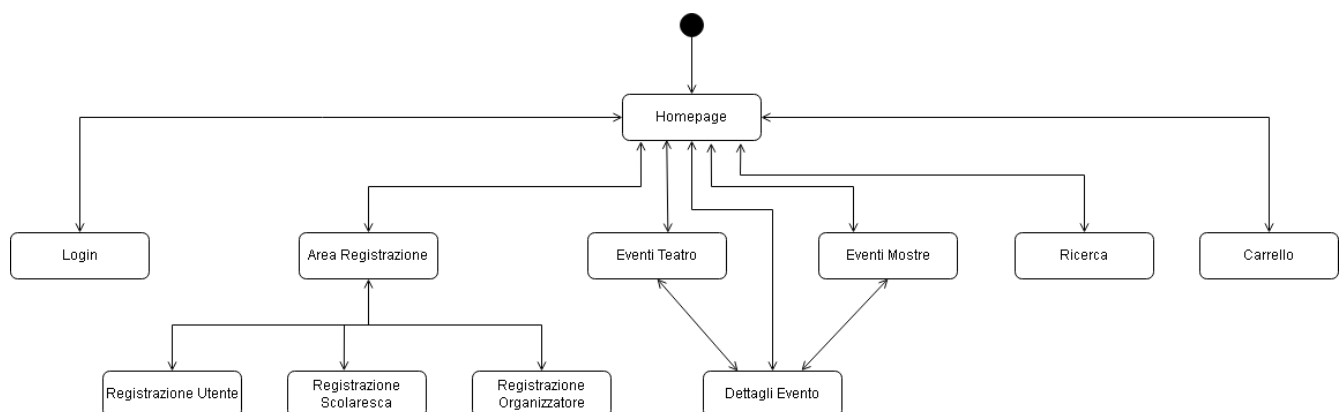
3.5.5. Interfaccia Utente- Percorsi di Navigazione e Mock-up

Questa sezione contiene i Path Navigazionali, che definiscono il flow di navigazione di un utente all'interno sistema, e i Mock-up che costituiscono un prototipo grafico del sistema e che forniscono al committente un'idea generale di come le funzionalità principali saranno visibili ed utilizzabili dagli utenti finali.

3.5.5.1. Path-navigazionali

NP_1: Ospite

Autore: DPA

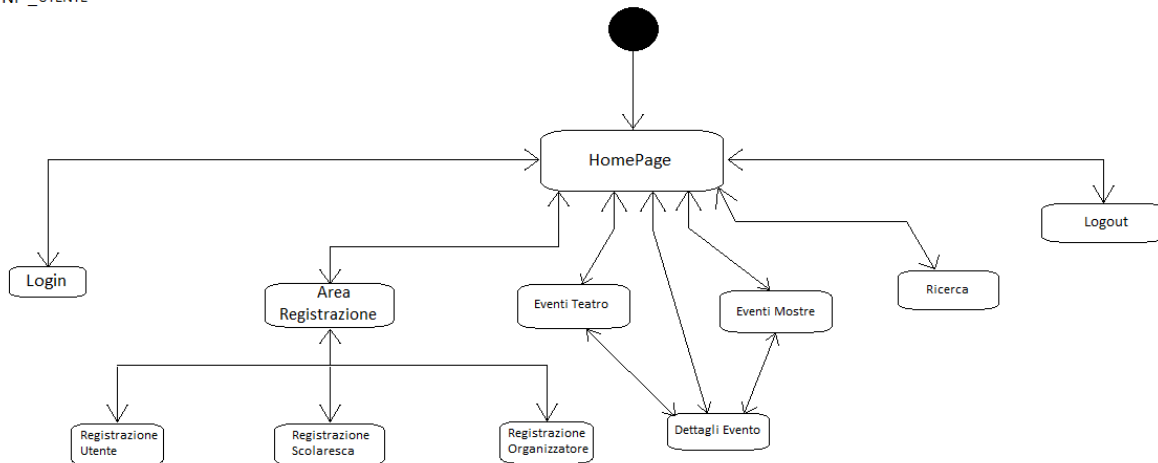




NP_2: Utente Registrato

Autore: ML

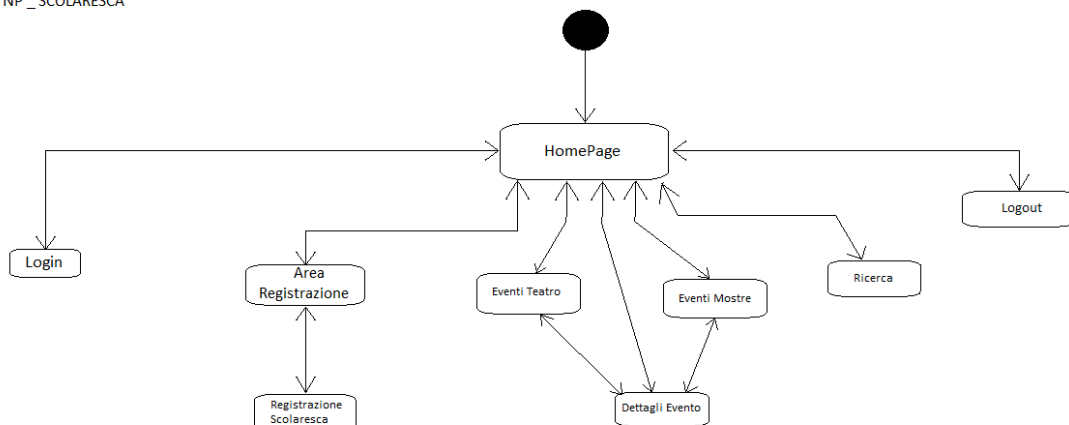
NP_UTENTE



NP_3: Scolaresca

Autore: ML

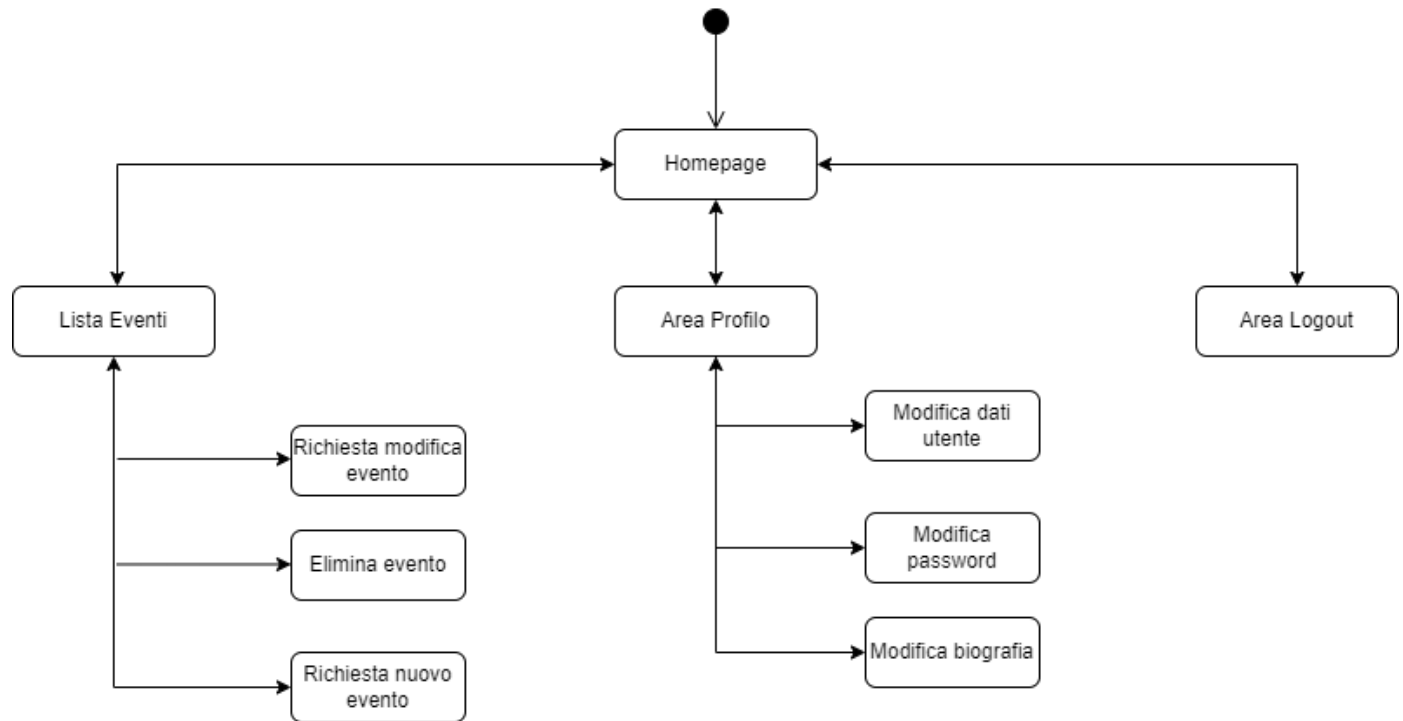
NP_SCOLARESCA





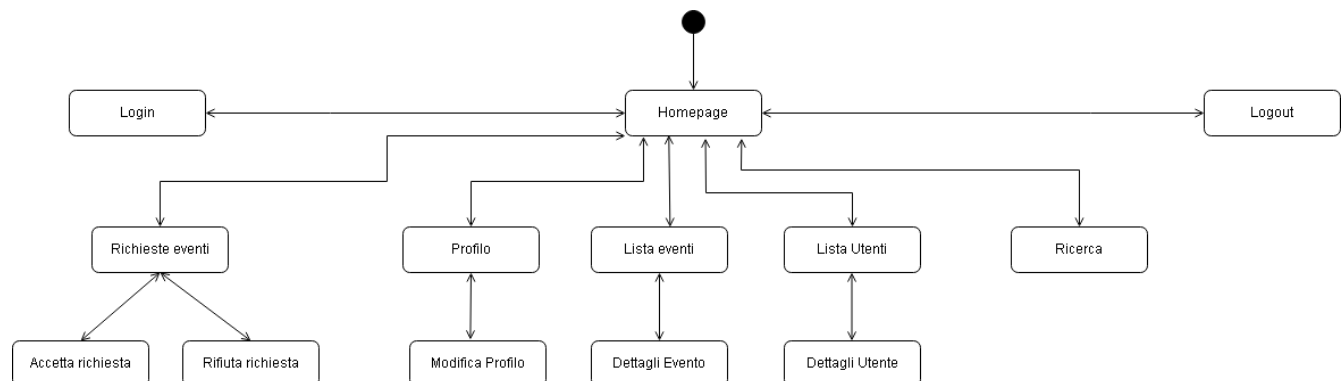
NP_4: Organizzatore

Autore: LM



NP_5: Amministratore

Autore: LM

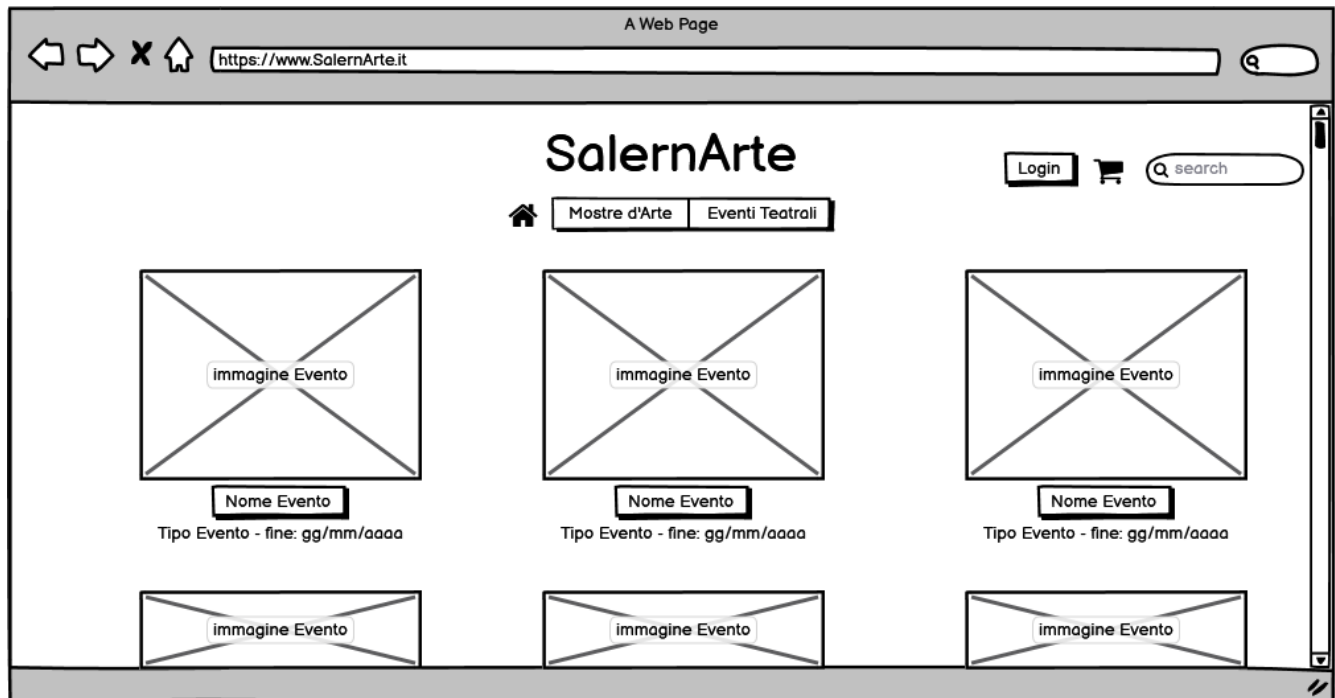


3.5.5.2. Mock-up

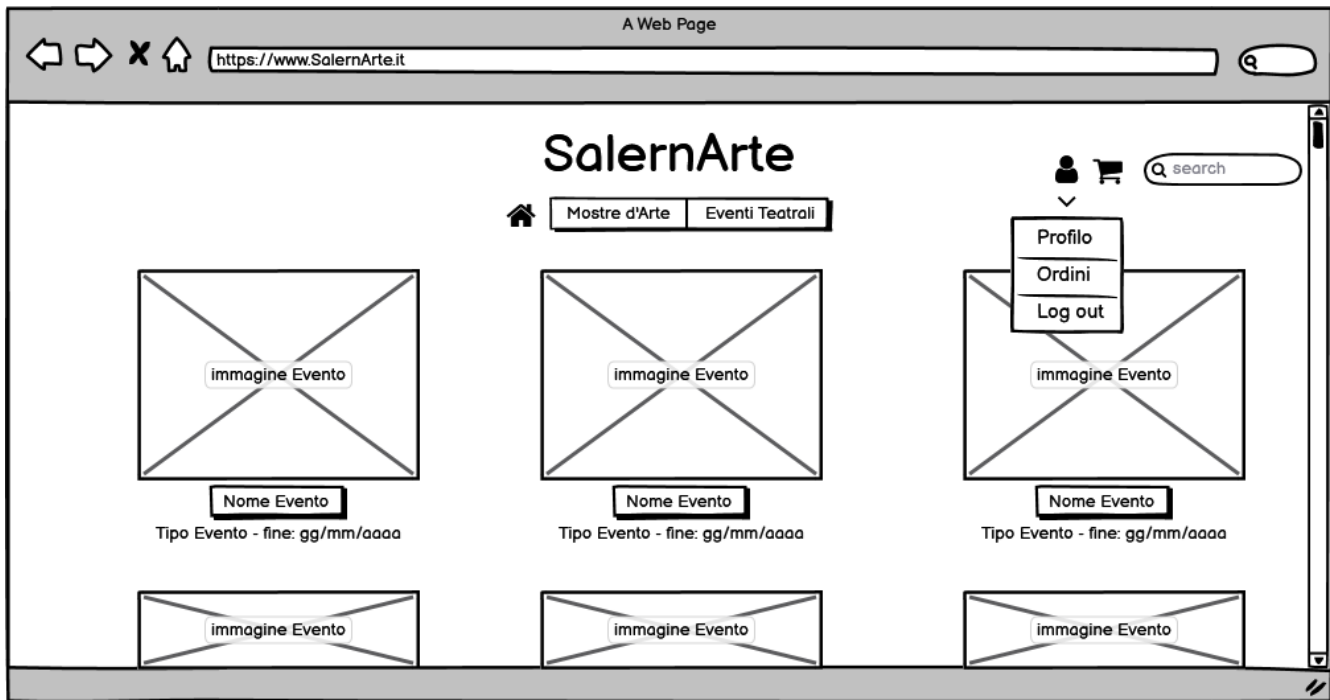
Autore di tutti i Mock-up : DPA



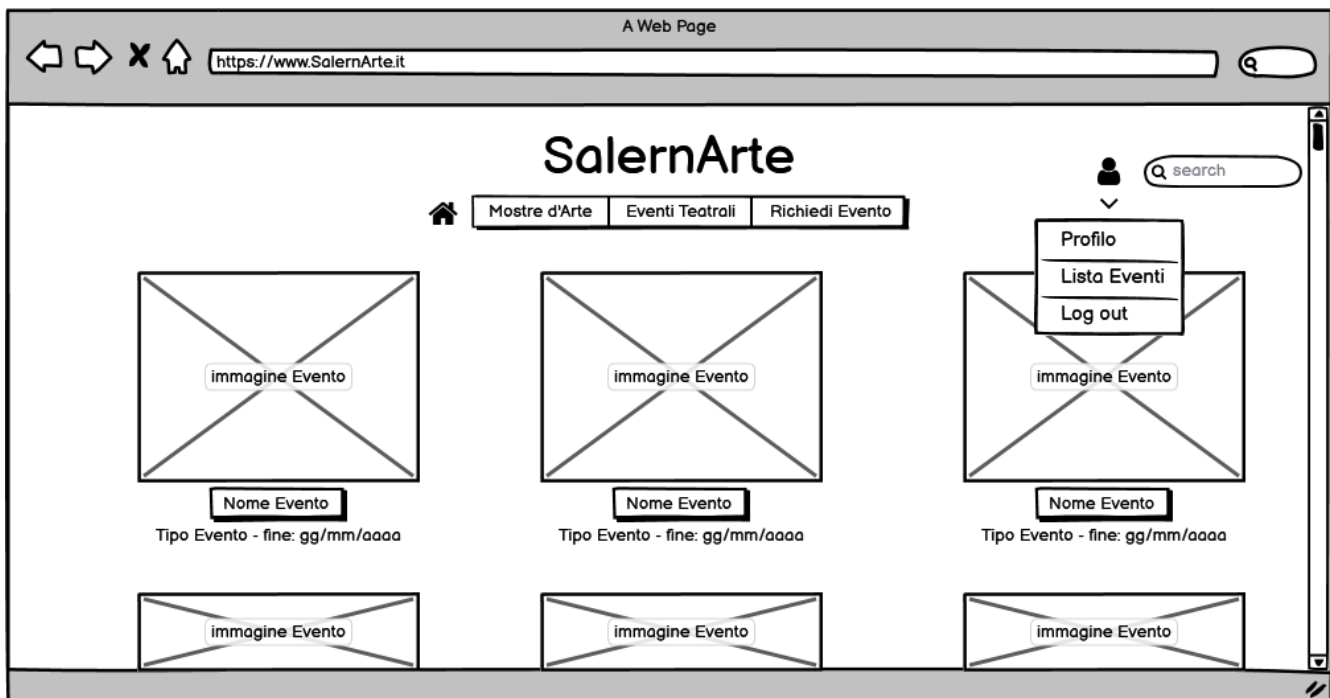
MU_1: Homepage Ospite



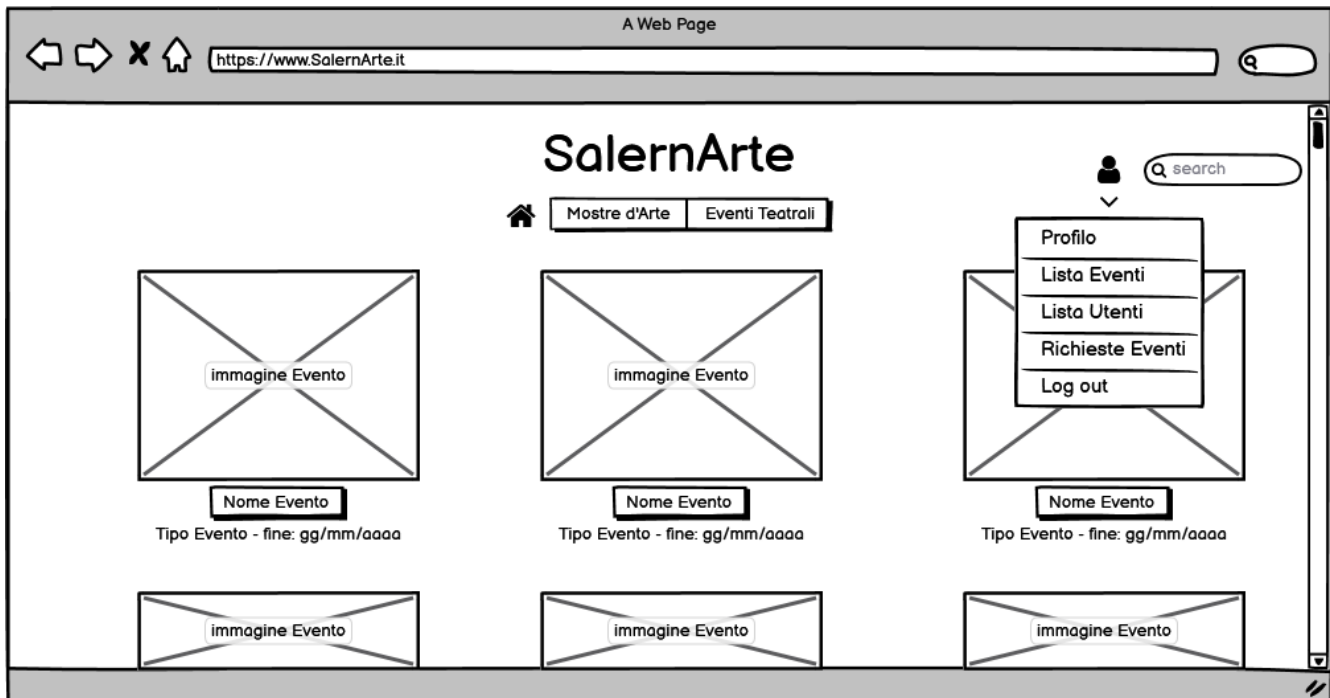
MU_2: Homepage Utente e Scolaresca



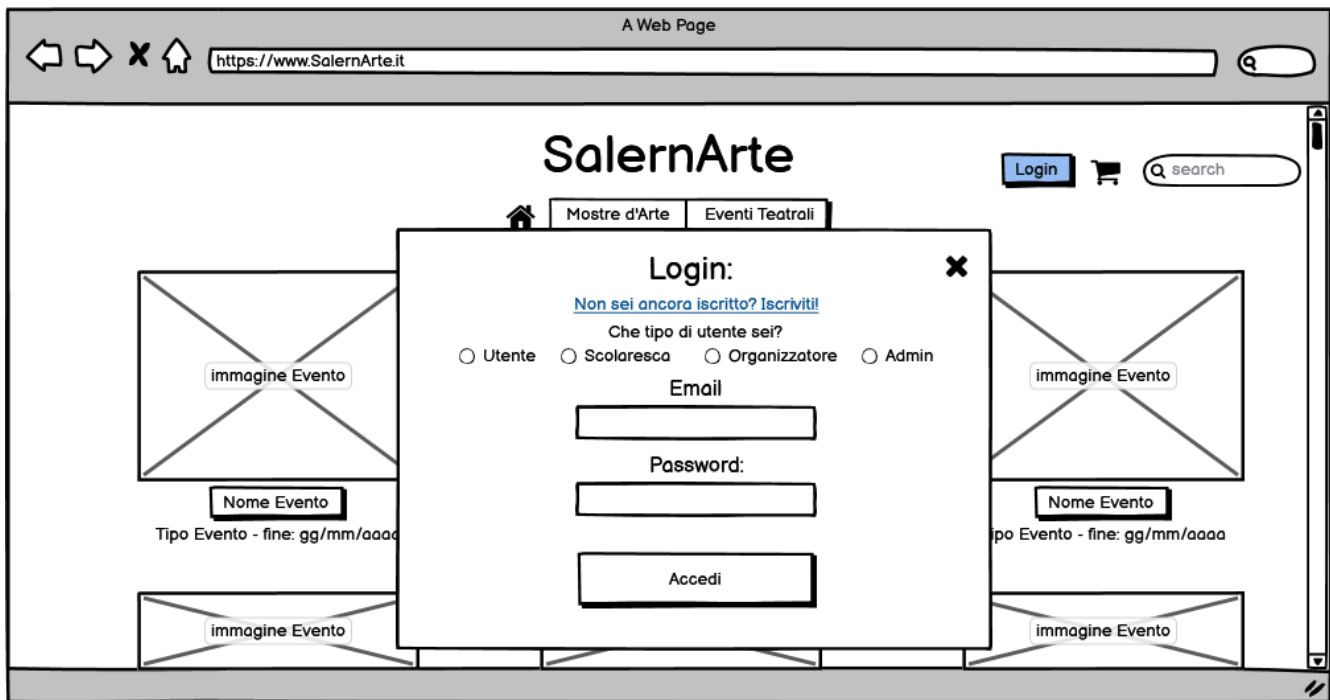
MU_3: Homepage Organizzatore



MU_4: Homepage Amministratore



MU_5: Login



MU_6: Registrazione Utente

A Web Page
https://www.SalernArte.it

SalernArte

Registrazione:
[Sei già iscritto? Accedi!](#)

Che tipo di utente sei?

☒ Classico ☐ Scolaresca ☐ Organizzatore di Eventi

Nome Cognome

Data di nascita / / Sesso ☐ M ☐ F ☐ Preferisco non specificare

Password: Conferma Password:

Email: ☐ Conferma regolamento sulla privacy

MU_7: Registrazione Scolaresca

A Web Page
https://www.SalernArte.it

SalernArte

Registrazione:
[Sei già iscritto? Accedi!](#)

Che tipo di utente sei?

☐ Classico ☒ Scolaresca ☐ Organizzatore di Eventi

Istituto Email:

Password: Conferma Password:

☐ Conferma regolamento sulla privacy

MU_8: Registrazione Organizzatore

A Web Page
https://www.SalernArte.it

Registrazione:
[Sei già iscritto? Accedi!](#)

Che tipo di utente sei?

☐ Classico ☐ Scolaresca ☒ Organizzatore di Eventi

Nome:
Cognome:
Bio:
Data di nascita: / Sesso: ☐ M ☐ F ☐ Preferisco non specificare
Password: Conferma Password:
Email: IBAN:
☐ Conferma regolamento sulla privacy

MU_9: Lista Mostre d'Arte

A Web Page
https://www.SalernArte.it

SalernArte
Login
Home

Immagine Mostra
Nome Mostra
Mostra - fine: gg/mm/aaaa

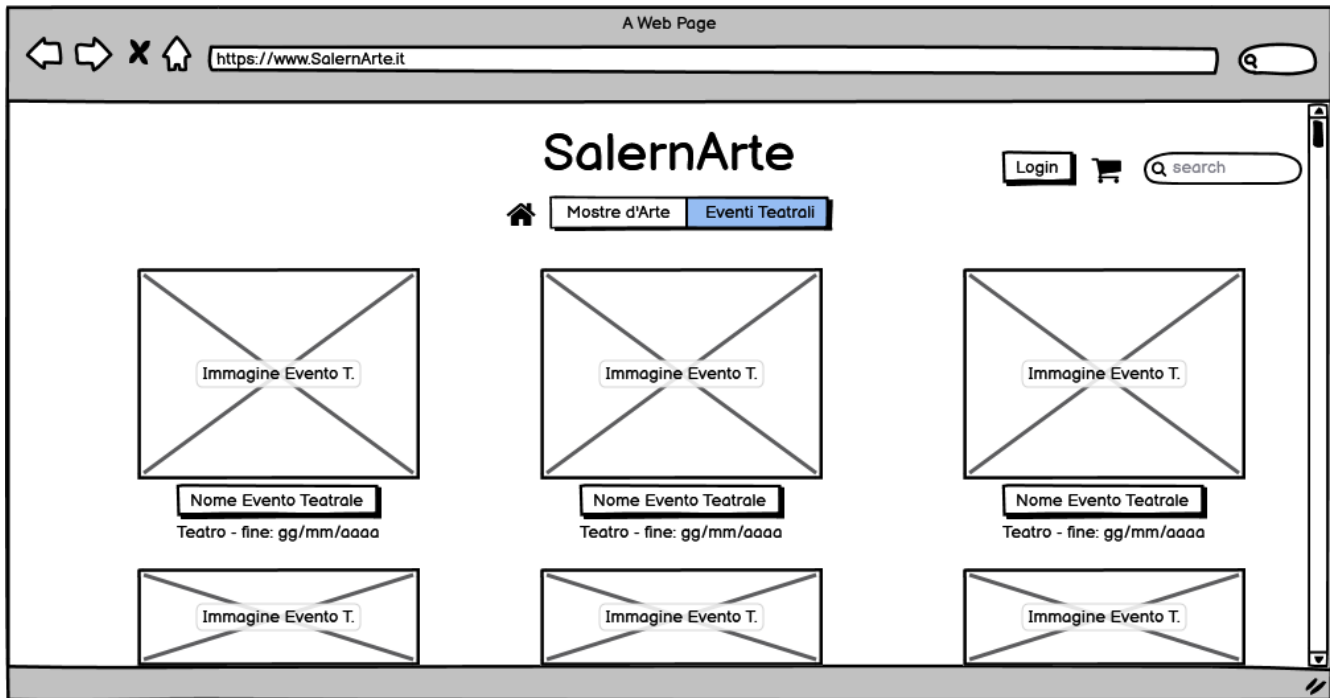
Immagine Mostra
Nome Mostra
Mostra - fine: gg/mm/aaaa

Immagine Mostra
Nome Mostra
Mostra - fine: gg/mm/aaaa

Immagine Mostra
Immagine Mostra
Immagine Mostra



MU_10: Lista Eventi Teatrali



MU_11: Carrello Utente



A Web Page

https://www.SalernArte.it

SalernArte

Home Mostre d'Arte Eventi Teatrali

Totale: xxx

Completa Acquisto Svuota Carrello

immagine Evento

Nome Evento Tipo Evento - fine: gg/mm/aaaa

Quantità: 1

Rimuovi

immagine Evento

Nome Evento Tipo Evento - fine: gg/mm/aaaa

Quantità: 3

Rimuovi

MU_12: Ordini Effettuati Utente

A Web Page

https://www.SalernArte.it

SalernArte

Home Mostre d'Arte Eventi Teatrali

Profilo Ordini Log out

#1

Data: gg/mm/aaaa Totale: XX

Prodotti: NomeEvento (qta: x), NomeEvento (qta:x) ...

#2

Data: gg/mm/aaaa Totale: XX

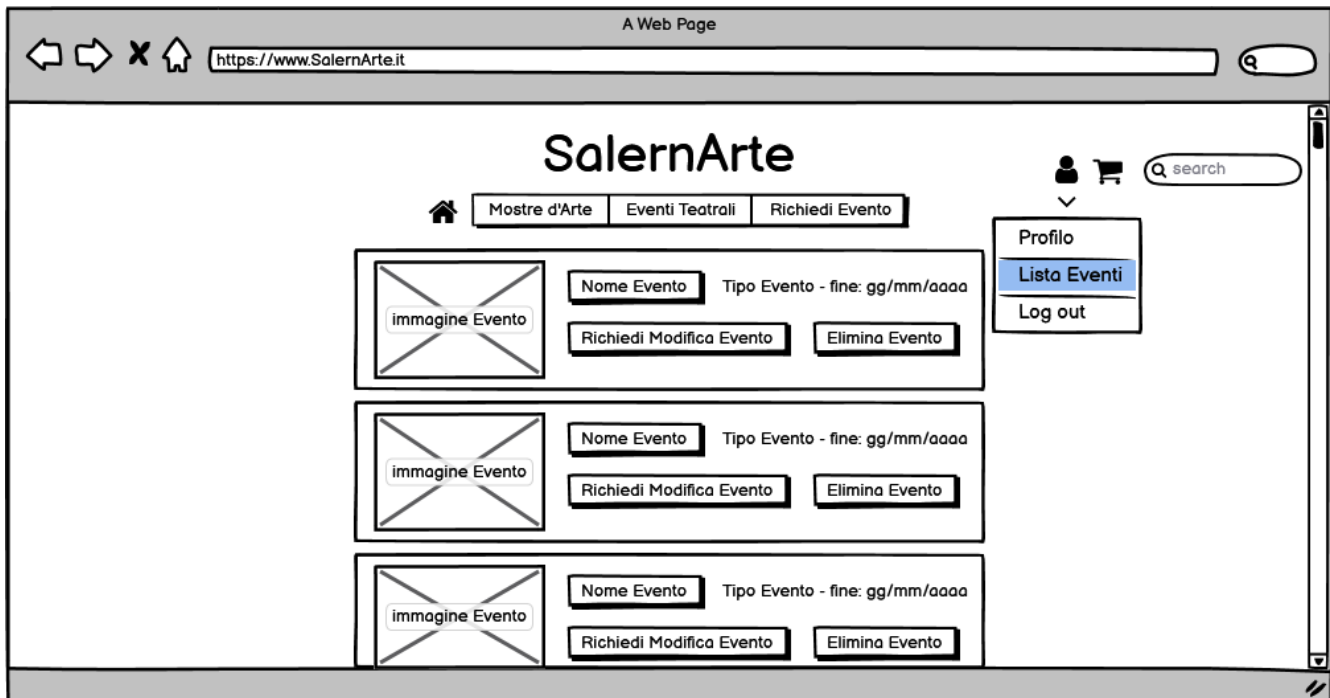
Prodotti: NomeEvento (qta: x), NomeEvento (qta:x) ...

#3

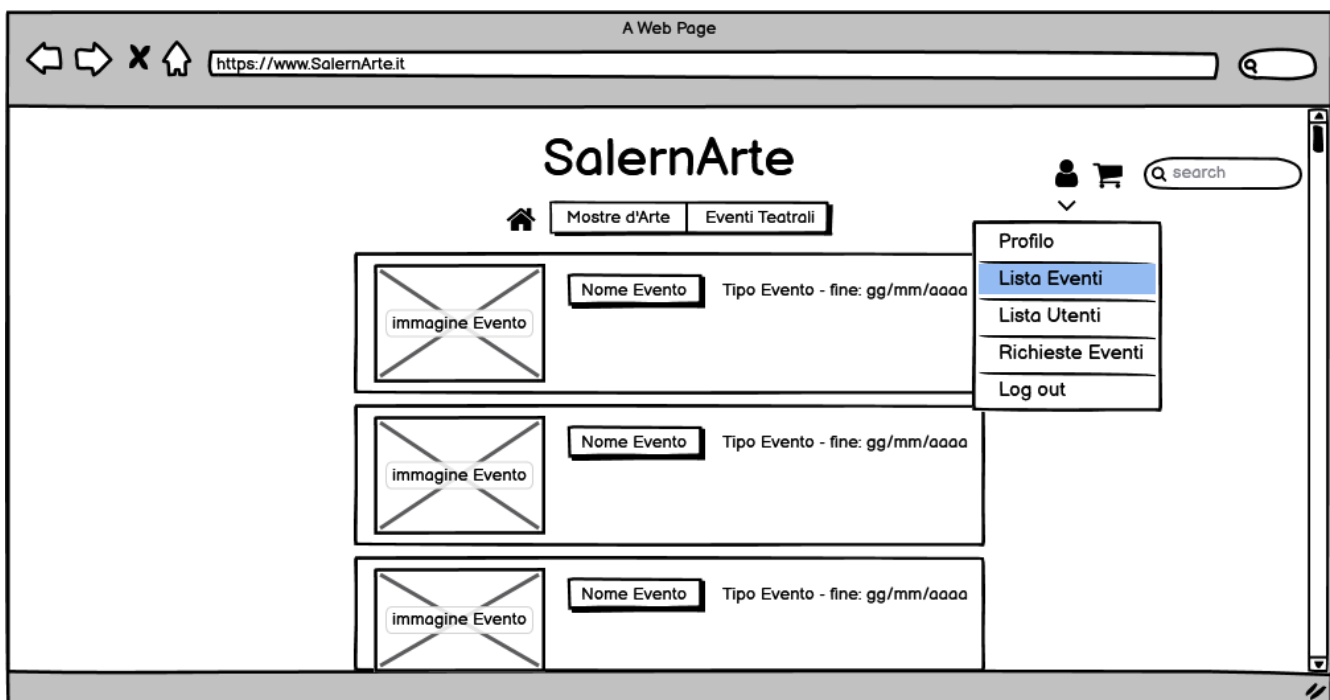
Data: gg/mm/aaaa Totale: XX

Prodotti: NomeEvento (qta: x), NomeEvento (qta:x) ...

MU_13: Lista Eventi Organizzatore

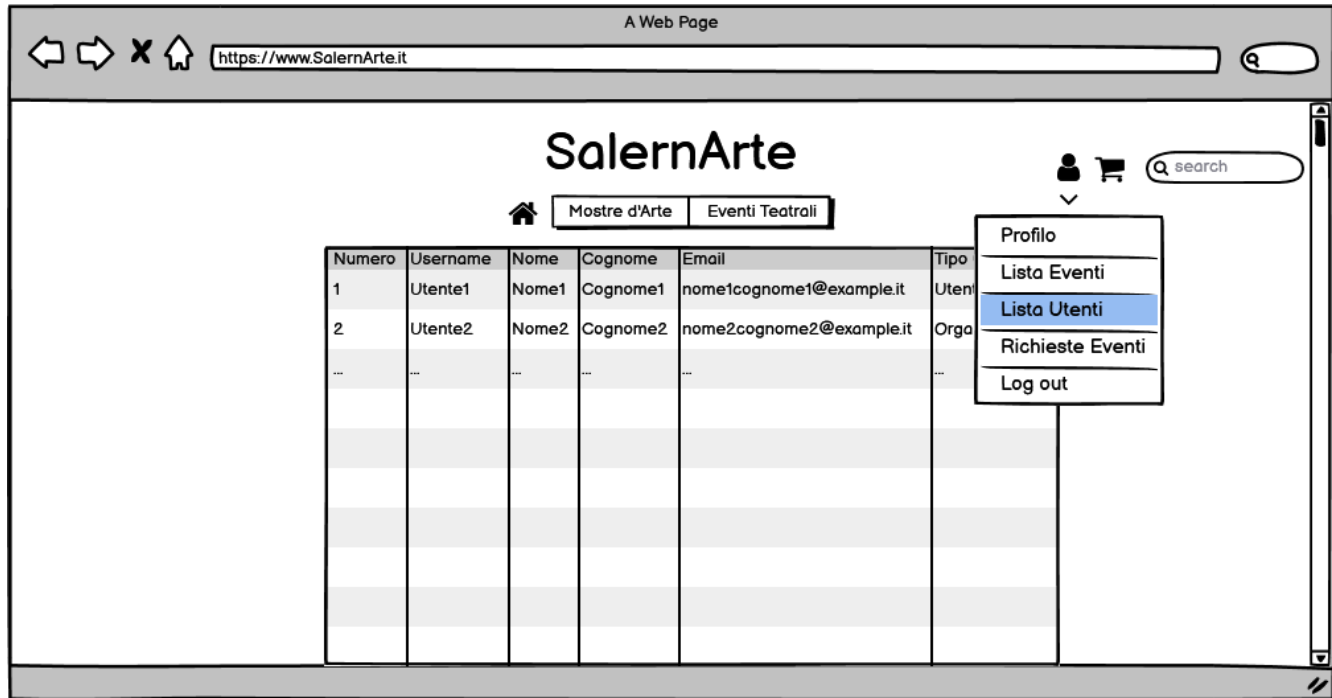


MU_14: Lista Eventi Amministratore

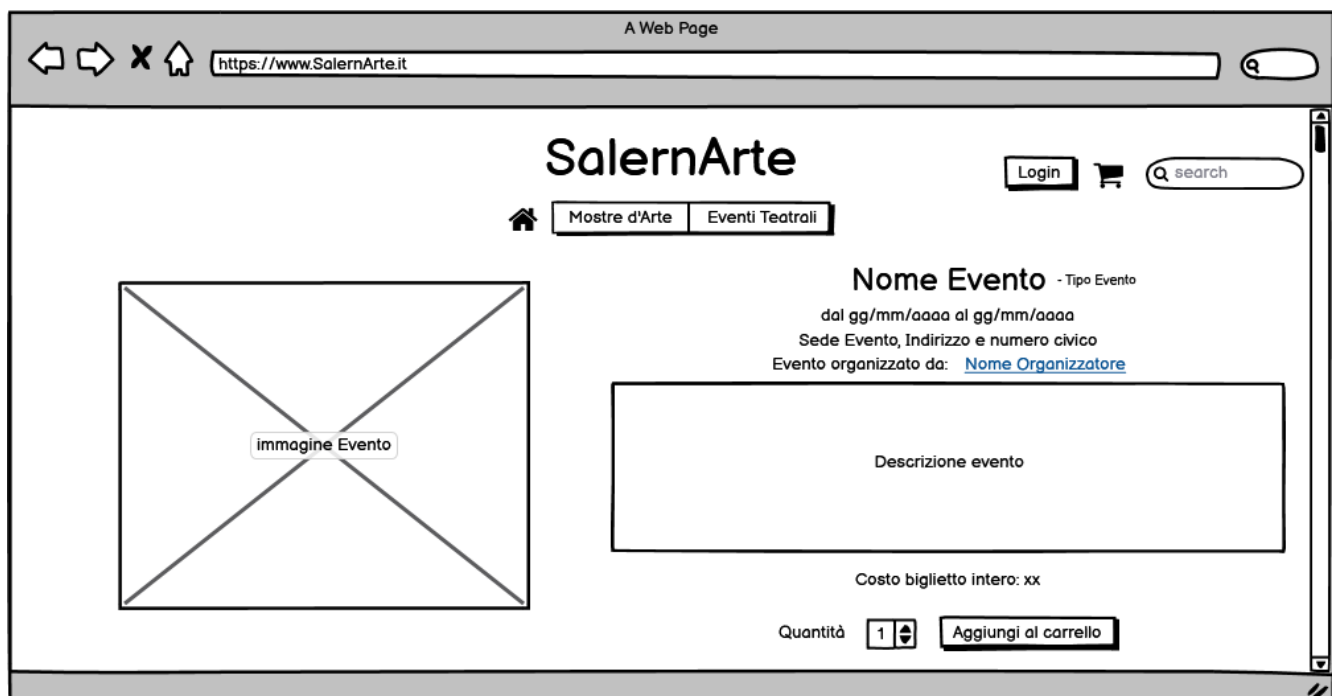




MU_15: Lista Utenti Amministratore



MU_16: Informazioni Evento





MU_17: Organizzatore Richiesta evento

A Web Page

https://www.SalernArte.it

SalernArte

🏠 [Mostre d'Arte](#) [Eventi Teatrali](#) [Richiedi Evento](#)

👤 🛒 🔍 search

Data inizio: 📅

Data Fine: 📅

Tipo evento: ☒ Mostra ☐ Teatro

NomeEvento

Numero Biglietti

Prezzo Biglietto

Sede

Indirizzo

Carica Foto: 📷

Descrizione Evento

☐ Conferma presa visione dei diritti della piattaforma

[Invia Richiesta](#)

MU_18: Biografia Organizzatore



A Web Page

https://www.SalernArte.it

SalernArte

Login

[Mostre d'Arte](#) [Eventi Teatrali](#)

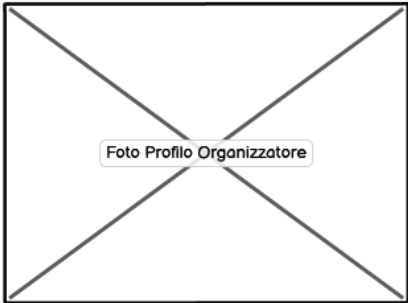


Foto Profilo Organizzatore

Nome Organizzatore

Altri eventi dell'organizzatore:
[link1](#), [link2](#)

MU_19: Amministratore accetta/rifiuta evento

A Web Page

https://www.SalernArte.it

SalernArte

Login

[Mostre d'Arte](#) [Eventi Teatrali](#)

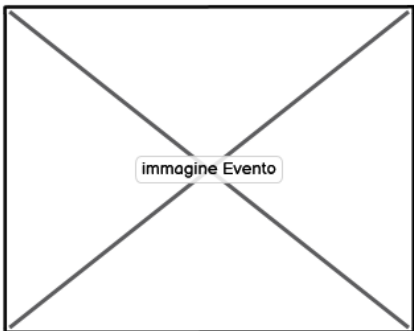


immagine Evento

Nome Evento

- Tipo Evento

dal gg/mm/aaaa al gg/mm/aaaa

Sede Evento, Indirizzo e numero civico Costo biglietto intero: xx

Evento organizzato da: [Nome Organizzatore](#) Quantità: xx

Descrizione evento

[Accetta](#) [Rifiuta](#)



4. Glossario

Sigla/Termine	Definizione
Login	Termine usato per indicare l'accesso effettuato all'interno del sistema.
Logout	Termine usato per indicare la disconnessione dal sistema da parte di un utente connesso.
Home Page	Termine usato per indicare la pagina principale del sistema.
Scolaresca	Termine usato per indicare che l'utente che sta navigando sul sistema è associato a un complesso scolastico.
Utente Registrato	Termine usato per indicare un utente che si è registrato sul sistema.
Utente	Termine usato per indicare un utente che non si è registrato al sistema.