

DOCUMENTO DI SPECIFICA DEI REQUISITI

1. INTRODUZIONE

1.1 SCOPO DEL DOCUMENTO

Lo scopo di questo documento è quello di definire in modo chiaro e completo i requisiti funzionali e non funzionali del sistema software TicketTwo, che verranno estrapolati dal documento di visione frutto dell'intervista fatta al cliente.

1.2 SCOPO DEL PRODOTTO

Il prodotto TicketTwo è una piattaforma unica che si occuperà di gestire eventi di diverse tipologie, fungendo da punto di riferimento per l'accesso e l'organizzazione di eventi. Il sistema gestirà sia i servizi orientati agli utenti (acquisto e gestione dei biglietti) che i servizi orientati agli organizzatori (creazione e configurazione degli eventi).

1.3 DEFINIZIONI, ACRONIMI E ABBREVIAZIONI

- Utente: persona che usufruisce del prodotto
- Cliente (user): utente che acquista e gestisce biglietti
- Organizzatore (admin): utente con privilegi amministrativi che crea e gestisce eventi
- Biglietto VIP: biglietto per aree premium
- Biglietto STANDARD: Biglietto per posti regolari
- Biglietto A VISIBILITÀ LIMITATA: Biglietto per posti con visuale parziale o posizionati in aree decentrate

1.4 RIFERIMENTI

- Documento di visione del progetto TicketTwo
- Standard IEEE/ANSI 830-1998 per la struttura del seguente documento
- Documentazione di JavaFX25: <https://openjfx.io/javadoc/25/>

1.5 DESCRIZIONE DEL RESTO DEL DOCUMENTO

La Sezione 2 descrive la prospettiva generale del prodotto e i suoi moduli principali. La Sezione 3 elenca i requisiti specifici (funzionali e non funzionali) per ciascun modulo. L'ultima sezione è riservata all'Indice.

Progetto: TicketTwo

Autori: Bocciarelli Mirko, Pellegatta Gabriele

2. DESCRIZIONE GENERALE

2.1 PROSPETTIVA DEL PRODOTTO

TicketTwo è un software di gestione eventi di varia tipologia , progettato per essere una piattaforma centralizzata unica che serva da punto di riferimento per l'accesso a diversi generi di eventi. L'obiettivo strategico è eliminare la necessità per l'utente finale di navigare su molteplici piattaforme. Ci si aspetta che interagirà con sistemi esterni per la finalizzazione dei pagamenti.

2.2 FUNZIONI DEL PRODOTTO

Il sistema offre due macro-moduli principali:

- Modulo Utente (Acquisto e Gestione Biglietto):
 - Navigazione e ricerca eventi
 - Selezione del biglietto (tipologia, posizione)
 - Autenticazione utente (Accesso/Registrazione)
 - Gestione del carrello e riepilogo costi
 - Finalizzazione dell'acquisto e pagamento
 - Gestione post-acquisto (storico, cambio nominativo)
- Modulo Organizzatore (Creazione e Configurazione Eventi):
 - Autenticazione amministrativa
 - Creazione e definizione dei dettagli dell'evento (data, ora, sede, tipologia)
 - Configurazione della piantina dei posti (settori, posti numerati/non numerati)
 - Gestione delle tipologie di biglietti (VIP, Standard, Visibilità Limitata) e definizione della disponibilità massima
 - Definizione delle tariffe (standard, agevolate, prezzi dinamici)

2.3 CARATTERISTICHE UTENTE

- Cliente: è una persona che desidera acquistare biglietti per eventi. Il sistema è progettato per essere intuitivo e fruibile anche da utenti meno esperti con la tecnologia. Il cliente deve autenticarsi per completare l'acquisto
- Organizzatore: è responsabile della creazione e configurazione degli eventi. Deve possedere credenziali amministrative per accedere alle funzionalità di gestione

2.4 VINCOLI GENERALI

- Autenticazione obbligatoria per acquisto biglietti
- La creazione di eventi richiede l'autenticazione amministrativa
- Limitazioni sulla disponibilità dei biglietti in tempo reale
- La fase di acquisto deve includere un carrello virtuale con blocco temporaneo del contenuto

2.5 PRESUPPOSTI E DIPENDENZE

Si presuppone l'esistenza di un gateway di pagamento esterno sicuro e integrabile; inoltre il sistema dipende da un database per la persistenza dei dati relativi a eventi, utenti, biglietti e configurazioni.

3. REQUISITI SPECIFICI

3.1 REQUISITI FUNZIONALI

3.1.1 REQUISITI UTENTE (SIA CLIENTE CHE ORGANIZZATORE)

- **RF1: Registrazione**

Il sistema deve gestire il processo di registrazione e creazione di un nuovo account, differenziato per cliente e organizzatore.

- **RF1.1: Registrazione cliente**

Il cliente per poter effettuare la registrazione dovrà inserire:

- Nome
- Cognome
- Data di nascita
- Email
- Password

- **RF1.2: Registrazione organizzatore**

L'organizzatore per poter effettuare la registrazione dovrà inserire:

- Nome
- Cognome
- Data di nascita
- Email
- Password
- Nome organizzazione

- **RF2: Autenticazione**

Il sistema deve consentire sia ai clienti che ai gestori di accedere (effettuare il login) alla piattaforma utilizzando l'indirizzo email e la password impostati in fase di registrazione (RF1).

- **RF2.1: Autenticazione cliente**

Il sistema consente di effettuare l'accesso al proprio account cliente.

- **RF2.2: Autenticazione amministrativa**

- Il sistema consente di effettuare, tramite credenziali amministrative, l'accesso alle funzionalità admin.

3.1.2 REQUISITI CLIENTE

- **RF3: Ricerca evento**

Il sistema deve permettere al cliente di ricercare eventi tramite una singola barra di ricerca.

La stringa inserita deve essere confrontata con il nome dell'evento e con il nome del performer.

Se la stringa corrisponde al nome di un performer, il sistema deve elencare tutti gli eventi futuri in cui tale performer è protagonista.

I risultati della ricerca (eventi singoli o liste di eventi del performer) verranno poi visualizzati.

- **RF4: Acquisto biglietto**

Il sistema deve permettere al cliente autenticato (RF2) di selezionare i biglietti desiderati dell'evento di interesse (massimo 5 per il singolo ordine), scegliendo in base alla tipologia, e di aggiungerli al proprio carrello virtuale (RF4.1).

Si potrà poi effettuare il pagamento dei prodotti inseriti nel carrello e una volta andato a buon fine verranno generati i biglietti digitali (RF4.2).

- **RF4.1: Gestione carrello con blocco temporaneo**

- Il sistema deve bloccare temporaneamente i biglietti aggiunti al carrello virtuale.

- **RF4.2: Generazione biglietto digitale**

- Il sistema deve innescare la generazione immediata del biglietto digitale al successo della transazione.

- **RF5: Gestione post-acquisto**

Il sistema deve permettere di gestire i biglietti comprati dal cliente tramite il proprio account, mostrando lo storico acquisti e dando la possibilità di effettuare il cambio nominativo per ogni biglietto.

3.1.3 REQUISITI ORGANIZZATORE

- **RF6: Creazione evento**
Il sistema deve fornire una funzionalità per definire i dettagli base dell'evento (nome, data, ora, sede e tipologia).
Inoltre deve supportare la creazione di eventi singoli o multi-data (RF6.1).
 - **RF6.1: Gestione eventi multi-data**
Per eventi multi-data, il sistema deve permettere la configurazione di repliche nella stessa sede o tour in sedi diverse.
- **RF7: Configurazione evento e layout posti**
Il sistema deve permettere la definizione della piantina della sede con settori nominati (Platea, Parterre, Tribuna, Curva) e la gestione dei posti numerati e non numerati (RF7.1 - RF7.2).
 - **RF7.1: Configurazione posti numerati**
Il sistema deve supportare la configurazione di posti numerati specificando numero di file e posti per fila.
 - **RF7.2: Configurazione posti non numerati**
Il sistema deve supportare la configurazione di posti non numerati (in piedi) con capienza massima.
- **RF8: Gestione tipologie di biglietti**
Il sistema deve permettere l'assegnazione di varie tipologie di biglietto (VIP, standard, a visibilità limitata) ai diversi settori.
Inoltre deve consentire l'assegnazione differenziata all'interno dello stesso settore per gruppi di file specifici e definire una quantità massima di biglietti vendibili per tipologia.
- **RF9: Gestione prezzi e tariffe**
Il sistema deve permettere la definizione di prezzi base per ogni tipologia di biglietto e la creazione di tariffe agevolate per categorie specifiche (studenti, under30, anziani, gruppi).
Il sistema deve permettere l'applicazione di prezzi dinamici basati su date specifiche o logiche promozionali.

3.2 REQUISITI NON FUNZIONALI

3.2.1 REQUISITI DEL PRODOTTO

- **RNF1: Intuitività**
Il sistema deve presentare un'interfaccia progettata per essere semplice ed altamente intuitiva come punto chiave del software, facilitando l'interazione sia per l'utente che per l'organizzatore.
- **RNF2: Accessibilità**
Il sistema deve essere fruibile anche da utenti con scarse competenze tecnologiche, garantendo che l'intera esperienza sia accessibile senza necessità di formazione tecnica avanzata.
- **RNF3: Robustezza**
Il sistema deve garantire la robustezza delle funzionalità critiche, assicurando la continuità del servizio durante le fasi sensibili come la configurazione dell'evento e la transazione d'acquisto.
- **RNF4: Prerequisito di esecuzione**
L'esecuzione del sistema necessita di una Java Virtual Machine (JVM).

3.2.2 REQUISITI ORGANIZZATIVI

- **RNF5: Consegna prevista**
Il sistema deve essere concluso entro fine Febbraio.
- **RNF6: Linguaggi di programmazione**
Il software deve essere scritto in linguaggio Java ed il livello di persistenza in SQL.
- **RNF6: Librerie utilizzate**
Viene fatto uso delle seguenti librerie:
 - JavaFX25 per l'interfaccia grafica
 - JUnit4 per i test
 - Mysql Connector come JDBC
- **RNF7: Lingua**
La documentazione deve essere prodotta in lingua italiana.

3.2.3 REQUISITI ESTERNI

- **RNF8: Sicurezza delle transazioni**
Il processo di finalizzazione del pagamento deve avvenire in modo sicuro per proteggere i dati finanziari dell'utente.
 - **RNF9: DB**
Il sistema si appoggia su un database esterno, MySQL.
-

4. INDICE

<i>DOCUMENTO DI SPECIFICA DEI REQUISITI.....</i>	1
1. INTRODUZIONE.....	1
1.1 SCOPO DEL DOCUMENTO.....	1
1.2 SCOPO DEL PRODOTTO.....	1
1.3 DEFINIZIONI, ACRONIMI E ABBREVIAZIONI.....	1
1.4 RIFERIMENTI.....	1
1.5 DESCRIZIONE DEL RESTO DEL DOCUMENTO.....	1
2. DESCRIZIONE GENERALE.....	2
2.1 PROSPETTIVA DEL PRODOTTO.....	2
2.2 FUNZIONI DEL PRODOTTO.....	2
2.3 CARATTERISTICHE UTENTE.....	2
2.4 VINCOLI GENERALI.....	3
2.5 PRESUPPOSTI E DIPENDENZE.....	3
3. REQUISITI SPECIFICI.....	3
3.1 REQUISITI FUNZIONALI.....	3
3.1.1 REQUISITI UTENTE (SIA CLIENTE CHE ORGANIZZATORE).....	3
3.1.2 REQUISITI CLIENTE.....	4
3.1.3 REQUISITI ORGANIZZATORE.....	5
3.2 REQUISITI NON FUNZIONALI.....	6
3.2.1 REQUISITI DEL PRODOTTO.....	6
3.2.2 REQUISITI ORGANIZZATIVI.....	6
3.2.3 REQUISITI ESTERNI.....	7
4. INDICE.....	8