
Documento dei Requisiti

Software

per

EC-18

Versione 1.1

Autori:

L. Maddaluno

R. Meo

M. Vitiello

14/05/2019

blank page

Indice

1. Requisiti Software	5
1.1. Il progetto	5
1.2. Modello funzionale	6
1.2.1. Requisiti funzionali	6
1.2.2. Requisiti non funzionali	7
1.2.3. Requisiti di dominio	8
1.2.4. Modellazione dei casi d'uso	9
1.2.5. Tabelle di Cockburn	10
1.2.6. Mock-up interfaccia utente	25
1.2.6.1. Mock-up registrazione – WEB	25
1.2.6.2. Mock-up login – WEB	26
1.2.6.3. Mock-up ricerca prodotto – WEB	27
1.2.6.4. Mock-up acquista prodotto – WEB	28
1.2.6.5. Mock-up lascia feedback – WEB	29
1.2.6.6. Mock-up aggiunge prodotto – WEB	30
1.2.6.7. Mock-up modifica prodotto – WEB	31
1.2.6.8. Mock-up elimina prodotto – WEB	32
1.2.6.9. Mock-up visualizza statistiche – WEB	33
1.2.6.10. Mock-up registrazione – APP	34
1.2.6.11. Mock-up login – APP	35
1.2.6.12. Mock-up ricerca prodotto – APP	36
1.2.6.13. Mock-up acquista prodotto – APP	37
1.2.6.14. Mock-up lascia feedback – APP	38
1.2.6.15. Mock-up recupero password	39
1.2.7. Glossario	40
1.3. Modelli di Dominio	42
1.3.1. Classi, oggetti e relazioni di analisi	42
1.3.1.1. Class Diagram – Registrazione	42
1.3.1.2. Class Diagram – Login	43
1.3.1.3. Class Diagram – Ricerca prodotto	43
1.3.1.4. Class Diagram – Acquista prodotto	44
1.3.1.5. Class Diagram – Rilascio feedback	44
1.3.1.6. Class Diagram – Aggiunge prodotto	45
1.3.1.7. Class Diagram – Modifica prodotto	45
1.3.1.8. Class Diagram – Elimina prodotto	46
1.3.1.9. Class Diagram – Visualizzazione statistiche	46
1.3.1.10. Class Diagram principale	47
1.3.2. Diagrammi di sequenza di analisi	48
1.3.2.1. Sequence Diagram – Registrazione – WEB	48
1.3.2.2. Sequence Diagram – Login – WEB	49
1.3.2.3. Sequence Diagram – Ricerca prodotto – WEB	50
1.3.2.4. Sequence Diagram – Acquista prodotto – WEB	51

1.3.2.5. Sequence Diagram – Rilascio feedback – WEB	52
1.3.2.6. Sequence Diagram – Aggiunge prodotto – WEB	53
1.3.2.7. Sequence Diagram – Modifica prodotto – WEB	54
1.3.2.8. Sequence Diagram – Elimina prodotto – WEB	55
1.3.2.9. Sequence Diagram – Visualizzazione statistiche – WEB	56
1.3.2.10. Sequence Diagram – Registrazione – APP	57
1.3.2.11. Sequence Diagram – Login – APP	58
1.3.2.12. Sequence Diagram – Ricerca prodotto – APP	59
1.3.2.13. Sequence Diagram – Acquista prodotto – APP	60
1.3.2.14. Sequence Diagram – Rilascio feedback – APP	61
1.3.2.15. Sequence Diagram – Recupero password	62
1.3.3. Diagrammi di stato di analisi	63
1.3.3.1. Statechart – Registrazione di un utente	63
1.3.3.2. Statechart – Acquisto e pagamento di un prodotto	63
1.3.4. Diagrammi di attività	64
1.3.4.1. Activity Diagram – Registrazione	64
1.3.4.2. Activity Diagram – Login	64
1.3.4.3. Activity Diagram – Ricerca e acquista	65
1.3.4.4. Activity Diagram – Feedback	65
1.3.4.5. Activity Diagram – Admin	65
1.4. Pianificazione dell'attività	66

Data	Versione	Autore	Descrizione
10/05/2019	1.0	L. Maddaluno, R. Meo, M. Vitiello	Release iniziale
14/05/2019	1.1	R. Meo	Modificato mock-up login APP e WEB, aggiunto mock-up recupero password

1 Requisiti Software

Lo scopo di questo documento è quello di analizzare i requisiti funzionali, non funzionali e di dominio tramite l'utilizzo di tool di CASE.

1.1 Il progetto

L'EC-18 (E-Commerce) è un Sistema Informativo complesso e distribuito finalizzato ad offrire una moderna piattaforma di e-commerce multicanale. Il sistema distribuito presenta una parte di Back-Office per la gestione degli articoli da parte degli amministratori, un Front-End per la ricerca e l'acquisto di oggetti da parte di un utente finale, ed un client su dispositivo mobile, utilizzato anche per funzionalità di commercio elettronico.

Il sistema offre un sito web in cui sono disponibili tutti gli articoli trattati dallo store. Il sito deve offrire molteplici funzionalità di filtraggio degli articoli, per agevolarne il reperimento da parte dei fruitori. Un Cliente, al fine di procedere con l'acquisto, deve preventivamente registrarsi presso il sistema, per ottenere un account. In fase di registrazione l'utente specifica i propri dati anagrafici e le credenziali di accesso. Dopo la fase di autenticazione, l'utente ha la possibilità di aggiungere al carrello uno o più articoli disponibili. Al termine, può procedere al pagamento, usando la piattaforma PayPal. Qualora il pagamento vada a buon fine, il sistema invia al cliente una mail con un PDF che contiene la fattura dell'acquisto.

Lato Back-Office, un gestore del sistema ha possibilità di effettuare le tipiche operazioni CRUD sulla base di dati, specificando tutte le informazioni per caratterizzare un articolo. Inoltre, ha facoltà di ricercare tutti gli articoli già inseriti, con la possibilità di visualizzare informazioni statistiche sotto forma di tabelle e grafici (articoli più venduti, incasso per categoria, etc...), modificarne i dati salienti. Infine, l'amministratore ha possibilità di visionare i dati dei clienti, ancora a fini statistici (numero articoli acquistati, spesa totale effettuata, etc...), o di cancellarlo.

1.2 Modello funzionale

1.2.1 Requisiti Funzionali

REQF01	
Nome	Visualizzazione prodotti disponibili
Descrizione	<p>Il sistema EC-18 è un sito web che permette di visualizzare un catalogo di prodotti in vendita (in particolare prodotti di natura tecnologica). Il sistema permette di far visualizzare all'utente una serie di informazioni riguardanti il prodotto, tra cui:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nome • Descrizione • Prezzo • Immagini di presentazione • Eventuali valutazioni • Filtri avanzati per la ricerca

REQF02	
Nome	Login
Descrizione	<p>Per procedere con l'acquisto di un prodotto, il sistema dovrà permettere a un utente di autenticarsi, previa registrazione. Una volta autenticato, l'utente sarà autorizzato ad effettuare acquisti e a lasciare feedback per gli acquisti effettuati.</p> <p>Il sistema offrirà la possibilità di registrarsi o effettuare l'accesso inserendo credenziali scelte in precedenza. Se l'utente non possiede un account, il sistema offrirà la possibilità di registrarsi, inserendo i seguenti dati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nome • Cognome • Indirizzo • Città • Provincia • Email • Password <p>Per effettuare l'accesso l'utente dovrà fornire i seguenti dati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Email • Password

REQF03	
Nome	Acquisto di un prodotto
Descrizione	<p>Il sistema dovrà permettere a un utente autenticato (REQF02) di visualizzare un prodotto disponibile (REQF01) e procedere all'acquisto del medesimo previa aggiunta al proprio carrello.</p> <p>Se il pagamento viene eseguito con successo, all'utente sarà possibile visualizzare un riepilogo dell'ordine e verrà inviata una email all'utente contenente la fattura (REQDOM02). Sarà inoltre possibile rilasciare una valutazione per ogni prodotto acquistato.</p> <p>Se si verifica un errore nel pagamento, l'errore sarà gestito dal servizio offerto da PayPal (REQDOM01).</p>

REQF04	
Nome	Gestione articoli
Descrizione	<p>Il sistema dovrà permettere ad un amministratore di effettuare operazioni di gestione sui prodotti, quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aggiunta di un prodotto al catalogo • Modifica di un prodotto presente nel catalogo • Eliminazione di un prodotto presente nel catalogo

REQF05	
Nome	Visualizzazione statistiche
Descrizione	<p>Il sistema dovrà permettere ad un amministratore di visualizzare un insieme di statistiche riguardanti i prodotti, e in particolare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prodotti più venduti • Incassi settimanali • Prodotti più cliccati • Prodotti più piaciuti

1.2.2 Requisiti non Funzionali

REQNF01	
Nome	Organizzazione della ricerca
Descrizione	<p>(cfr. REQF01) L'interfaccia utente dovrà permettere di filtrare i contenuti in base a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Categoria • Tag • Prezzo • Brand • Prodotti in offerta • Più venduti • Ultimi arrivi <p>Sarà inoltre possibile ricercare un prodotto per nome o visualizzare i prodotti in offerta.</p>

REQNF02	
Nome	Coerenza e validità informazioni dell'utente
Descrizione	<p>In fase di registrazione (REQF02) il sistema controllerà la validità dei dati inseriti, e in particolare che:</p> <ul style="list-style-type: none"> • I campi Nome, Cognome e Indirizzo non siano vuoti • L'email rispetti il formato username@dominio • La password contenga almeno 8 caratteri <p>Il sistema richiede di confermare la password per evitare errori di battitura dell'utente.</p>

REQNF04	
Nome	Riepilogo ordini effettuati
Descrizione	Il sistema dovrà permettere all'utente di visualizzare un elenco degli ordini effettuati, ordinati dal più recente al meno recente, e di lasciare un feedback (REQNF06).

REQNF05	
Nome	Rilascio Feedback
Descrizione	<p>Il sistema dovrà permettere all'utente di lasciare un feedback su un ordine effettuato.</p> <p>L'utente selezionerà il prodotto desiderato e il feedback sarà composto da:</p> <ul style="list-style-type: none">• Valutazione (un punteggio da 1 a 5)• Titolo della recensione• Recensione testuale

REQDOMF03	
Nome	Recupero password
Descrizione	<p>Il sistema dovrà permettere all'utente che non sia più in possesso della sua password, di poterla recuperare tramite una procedura che chiederà all'utente l'indirizzo email usato in fase di registrazione e controllerà l'esistenza di un account a cui è associato tale indirizzo.</p> <p>In caso positivo, verrà inviata una nuova password all'indirizzo email specificato.</p> <p>In caso contrario verrà mostrato un messaggio di errore.</p>

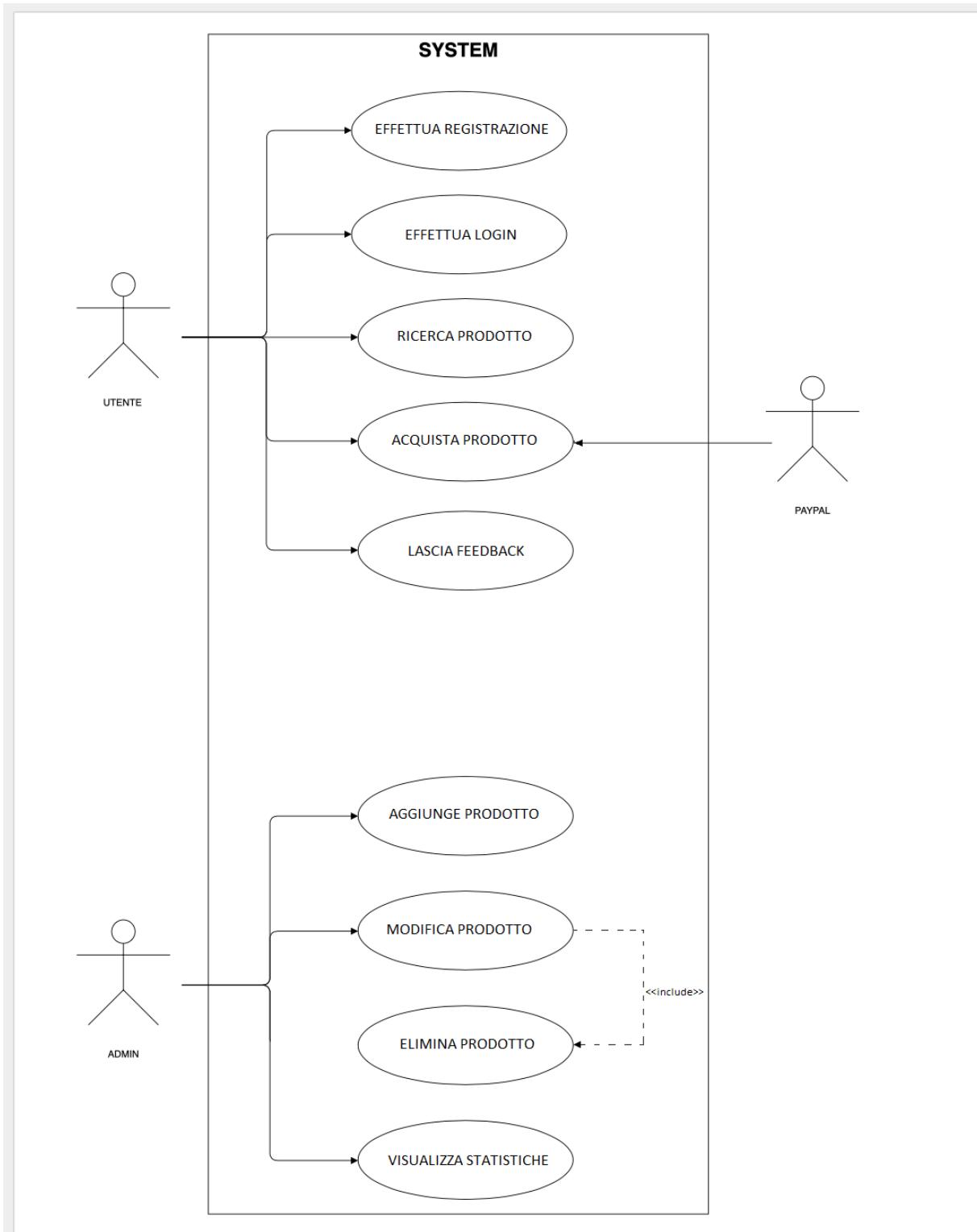
1.2.3 Requisiti di dominio

REQDOM01	
Nome	Acquisto tramite PayPal
Descrizione	La procedura di pagamento verrà effettuata secondo le modalità offerte dalla piattaforma PayPal.

REQDOM t02	
Nome	Invio della fattura d'acquisto
Descrizione	(cfr. REQF03) La fattura sarà inviata all'utente in formato PDF.

1.2.4 Modellazione dei casi d'uso

Gli attori che interagiscono con il sistema sono tre: l'utente, la piattaforma di pagamento(PayPal) e l'admin. Quest ultimo può effettuare operazioni lato back-office esclusivamente dalla piattaforma web. Tutte le funzioni, invece, che l'utente può effettuare sono disponibili anche su dispositivi Android.



1.2.5 Tabelle di Cockburn

Una visione più dettagliata dei casi d'uso osservati nel sistema è rappresentata tramite le seguenti tabelle di Cockburn che comprendono anche le funzionalità offerte dall'applicazione mobile.

WEB

USE CASE #W1	EFFETTUARE REGISTRAZIONE		
Goal in Context	L'utente si registra al sito		
Scope & Level	User-goal		
Preconditions	L'utente sta visualizzando il sito		
Success End Condition	La registrazione va a buon fine e l'utente ora possiede un account		
Failed End Condition	Non viene creato nessun account		
Primary Actor	Utente		
Trigger	L'utente clicca sul bottone REGISTRAZIONE		
DESCRIPTION	Step n°	Utente	Sistema
	1	Azione Trigger	
	2		Mostra Mock-up 1
	3	Inserisce i dati	
	4	Clicca su CONTINUA	
	5		Mostra Mock-up 1.1
	6	Clicca su FINE	
	7		Mostra Mock-up 1.4
EXTENSIONS	Step n°	Utente	Sistema
	3.a	Clicca su ANNULLA	
			Mostra Mock-up 1.2
	4.2.a	Clicca su CLICCA QUI	
			Mostra Mock-up RP
SUBVARIATIONS	Step n°	Utente	Sistema

Uno o più campi sono vuoti	4.1		Mostra Mock-up 1.3
	4.2		Torna a Step 2 di UC 3
La mail risulta già in utilizzo	4.1		Mostra Mock-up 1.5
	4.2	Clicca su ANNULLA	
	4.3		Mostra Mock-up 1
			Torna a Step 2 di UC 3
Mail o password non valida	4.1		Mostra Mock-up 1.3
	4.2		Torna a Step 2 di UC 3

USE CASE #W2	EFFETTUA LOGIN		
Goal in Context	L'utente accede alla propria area personale		
Scope & Level	User-goal		
Preconditions	L'utente deve essere già registrato		
Success End Condition	L'utente visualizza la propria area personale ed ha la possibilità di acquistare prodotti		
Failed End Condition	L'utente non effettua il login		
Primary Actor	Utente		
Trigger	L'utente clicca sul bottone LOGIN		
DESCRIPTION	Step n°	Utente	Sistema
	1	Azione trigger	
	2		Mostra Mock-up 2
	3	Compila i campi <i>Username</i> e <i>Password</i>	
	4	Clicca su LOGIN	
	5		Mostra Mock-up 2.2
EXTENSIONS	Step n°	Utente	Sistema
	4.a	Clicca su REGISTRATI	

			Mostra Mock-up 2.1
	4.1.a	Clicca su <u>clicca qui</u>	
			Mostra Mock-up RP
SUBVARIATIONS	Step n°	Utente	Sistema
I campi sono errati	4.1		Mostra Mock-up 2.3
	6.1		Torna allo Step 3 di UC 2

USE CASE #W3	RICERCA PRODOTTO		
Goal in Context	L'utente trova un prodotto all'interno del sito		
Scope & Level	User-goal		
Preconditions	L'utente sta visualizzando il sito		
Success End Condition	L'utente viene reindirizzato sulla pagina contenente il prodotto cercato		
Failed End Condition	L'utente riceve un messaggio di errore riguardante l'assenza del prodotto all'interno del sito		
Primary Actor	Utente		
Trigger	L'utente effettua una ricerca nella barra relativa alla ricerca		
DESCRIPTION	Step n°	Utente	Sistema
	1	Azione Trigger	
	2		Mostra Mock-up 3.1
	3	Clicca sul prodotto	
	4		Mostra Mock-up 3.3
EXTENSIONS	Step n°	Utente	Sistema
	1.a	Clicca sul banner delle offerte	
			Mostra Mock-up 3.2
		Clicca sul prodotto	
			Mostra Mock-up 3.3
	1.b	Clicca su una categoria di prodotti	

			Mostra Mock-up 3.2
	Clicca sul prodotto		
			Mostra Mock-up 3.3
SUBVARIATIONS	Step n°	Utente	Sistema
La ricerca non produce risultati	1.1		Mostra Mock-up 3.4
	1.2	L'utente clicca sul pulsante FINE	
	1.3		Mostra Mock-up 3
	5.1		Torna a Step 1 di UC 3

USE CASE #W4	ACQUISTA PRODOTTO			
Goal in Context	Un utente vuole acquistare un prodotto.			
Scope & Level	User-goal			
Preconditions	L'utente possiede un account.			
Success End Condition	Viene effettuato un ordine contenente il prodotto desiderato.			
Failed End Condition	Non viene effettuato alcun ordine.			
Primary Actor	Utente			
Trigger	L'utente clicca su un prodotto.			
DESCRIPTION	Step n°	Utente	PayPal	Sistema
	1	Azione Trigger		
	2			Mostra Mock-up 4.1
	3	Clicca su AGGIUNGI AL CARRELLO		
	4			Mostra Mock-up 4.2
	5	Clicca su VAI AL PAGAMENTO		
	6			Mostra Mock-up 4.3 (Reindirizzamento su PayPal)
	7	Clicca su LOG IN e poi su PAY NOW		
	8		Avvia la procedura di pagamento	
	9			Mostra Mock-up 4.4

	<i>10</i>	Clicca su ANNULLA		
	<i>11</i>			Mostra Mock-up 4.6
EXTENSIONS	Step n°	Utente		Sistema
	<i>5.a</i>	L'utente clicca su TORNA ALLO SHOPPING		Mostra Mock-up 4
SUBVARIATIONS	Step n°	Utente	PayPal	Sistema
Si verifica un errore nel pagamento	<i>7.1</i>		Mostra un messaggio di errore	
	<i>7.2</i>			Mostra Mock-up 4.5
	<i>7.3</i>	Clicca su ANNULLA		
	<i>7.4</i>			Mostra Mock-up 4.2
	<i>12.1</i>			Torna a Step 4 di UC 4

USE CASE #W5	<i>LASCIA FEEDBACK</i>
Goal in Context	L'utente vuole lasciare un feedback su un ordine effettuato
Scope & Level	User-goal
Preconditions	L'utente possiede un account e ha effettuato un ordine per cui non ha ancora lasciato feedback
Success End Condition	Viene aggiunto un feedback a un prodotto
Failed End Condition	Il prodotto presente nell'ordine non riceve alcun feedback
Primary Actor	Utente
Trigger	L'utente clicca su PROFILO

DESCRIPTION	Step n°	Utente	Sistema
	1	Azione Trigger	
	2		Mostra Mock-up 5.1
	3	Clicca su ORDINI EFFETTUATI	
	4		Mostra Mock-up 5.2
	5	Clicca su LASCIA IL TUO FEEDBACK	
	6		Mostra Mock-up 5.3
	7	Sceglie la valutazione	
	8	Clicca su CONTINUA	
	9		Mostra Mock-up 5.4
	10	Clicca su FINE	
	11		Mostra Mock-up 5.5
EXTENSIONS	Step n°	Utente	Sistema
	7.a	Clicca su ANNULLA	
	8.a		Mostra Mock-up 5.2

USE CASE #W6	AGGIUNGE UN PRODOTTO		
Goal in Context	L'admin aggiunge un nuovo prodotto		
Scope & Level	User goal		
Preconditions	L'admin ha effettuato l'accesso		
Success End Condition	Un nuovo prodotto viene aggiunto		
Failed End Condition	Non viene aggiunto alcun prodotto		
Primary Actor	Admin		
Trigger	L'admin preme il tasto GESTIONE PRODOTTI		
DESCRIPTION	Step n°	Admin	Sistema
	1	Azione trigger	
	2		Mostra Mock-up 6.1

	3	Clicca su AGGIUNGI PRODOTTO	
	4		Mostra Mock-up 6.2
	5	Compila i tutti campi	
	6	Clicca su AGGIUNGI PRODOTTO	
	7		Mostra Mock-up 6.4
	8	Clicca su CONFERMA	
	9		Mostra Mock-up 6.5
	10	Clicca su FINE	
	11		Mostra Mock-up 6.1
EXTENSIONS	Step n°	Admin	Sistema
	<i>8.a</i>	Clicca su ANNULLA	
			Torna allo step 4 di UC 6
SUBVARIATIONS	Step n°	Admin	Sistema
I dati inseriti non sono validi	7.1		Mostra Mock-up 6.3
	10.1		Torna allo step 5 di UC 6

USE CASE #W7	MODIFICA UN PRODOTTO		
Goal in Context	Un admin modifica un prodotto esistente		
Scope & Level	User-goal		
Preconditions	Un admin ha effettuato l'accesso e il prodotto è presente nel catalogo		
Success End Condition	Il prodotto selezionato viene modificato		
Failed End Condition	Non viene modificato alcun prodotto		
Primary Actor	Admin		
Trigger	Un admin clicca su GESTIONE PRODOTTI		
DESCRIPTION	Step n°	Admin	Sistema
	1	Azione Trigger	
	2		Mostra Mock-up 7.1

	3	Clicca su VISUALIZZAZIONE PRODOTTI	
	4		Mostra Mock-up 7.2
	5	Clicca su MODIFICA	
	6		Mostra Mock-up 7.3
	7	L'admin modifica i campi	
	8	L'admin clicca su CONFERMA	
	9		Mostra Mock-up 7.4
	10	L'admin clicca su CONFERMA	
	11		Mostra Mock-up 7.5
	12	L'admin clicca su FINE	
	13		Mostra Mock-up 7.1
EXTENSIONS	Step n°	Admin	Sistema
	10.a	L'utente clicca su ANNULLA	
			Mostra Mock-up 7.3
SUBVARIATIONS	Step n°	Admin	Sistema
Uno o più campi sono errati	8.1		Mostra Mock-up 7.6
	14.1		Torna a Step 8 di UC 7

USE CASE #W8	ELIMINA UN PRODOTTO
Goal in Context	L'admin vuole eliminare un prodotto dal catalogo
Scope & Level	User-goal
Preconditions	L'admin ha effettuato l'accesso e il prodotto è presente nel catalogo
Success End Condition	Un prodotto viene eliminato
Failed End Condition	L'admin non ha effettuato l'accesso o il prodotto non esiste
Primary Actor	Admin
Trigger	L'admin preme il tasto GESTIONE PRODOTTI

DESCRIPTION	Step n°	Admin	Sistema
	1	Azione trigger	
	2		Mostra Mock-up 8.1
	3	Clicca su VISUALIZZAZIONE PRODOTTI	
	4		Mostra Mock-up 8.2
	5	Clicca su MODIFICA	
	6		Mostra Mock-up 8.3
	7	Clicca su ELIMINA PRODOTTO	
	8		Mostra Mock-up 8.4
	9	Clicca su CONFERMA	
	10		Mostra Mock-up 8.5
	11	Clicca su FINE	
	12		Mostra Mock-up 8.1
EXTENSIONS	Step n°	Admin	Sistema
	9.a	Clicca su ANNULLA	
			Mostra Mock-up 8.4

USE CASE #W9	VISUALIZZA STATISTICHE		
Goal in Context	Un admin vuole visualizzare delle statistiche riguardanti il sito		
Scope & Level	User-goal		
Preconditions	Un admin ha effettuato l'accesso		
Success End Condition	Vengono visualizzate le statistiche desiderate.		
Failed End Condition	N/A		
Primary Actor	Admin		
Trigger	Un admin clicca su STATISTICHE		
DESCRIPTION	Step n°	Admin	Sistema
	1	Azione Trigger	

	2		Mostra Mock-up 9.1
EXTENSIONS	Step n°	Admin	Sistema
	2.a	Clicca su INCASSI	
	3.a		Mostra Mock-up 9.2
	2.b	Clicca su PIÙ CLICCATI	
	3.b		Mostra Mock-up 9.4
	2.c	Clicca su FEEDBACK	
	3.c		Mostra Mock-up 9.3

APPLICAZIONE

USE CASE #M1	EFFETTUA REGISTRAZIONE		
Goal in Context	L'utente effettua la registrazione		
Scope & Level	User goal		
Preconditions	L'utente sta visualizzando la home-page dell'app		
Success End Condition	La registrazione va a buon fine e l'utente ora possiede un account		
Failed End Condition	Non viene creato nessun account		
Primary Actor	Utente		
Trigger	L'utente clicca su REGISTRATI		
DESCRIPTION	Step n°	Utente	Sistema
	1	Azione Trigger	
	2		Mostra Mock-up 1.1
	3	Inserisce i dati	
	4	Clicca su CONTINUA	
	5		Mostra Mock-up 1.4
	6	Clicca su CONTINUA	
	7		Mostra Mock-up 1.5
EXTENSIONS	Step n°	Utente	Sistema

	4.a	Clicca su ANNULLA	
			Mostra Mock-up 1
SUBVARIATIONS 1	Step n°	Utente	Sistema
La mail è già presente nel sistema	4.1		Mostra Mock-up 1.2
	4.2	Clicca su ANNULLA	
	4.3		Mostra Mock-up 1.1
SUBVARIATIONS 2	Step n°	Utente	Sistema
Dati inseriti errati	4.1		Mostra Mock-up 1.3
	4.2	Inserisce i dati	

USE CASE #M2	EFFETTUA LOGIN		
Goal in Context	L'utente effettua il login		
Scope & Level	User goal		
Preconditions	L'utente deve essere già registrato		
Success End Condition	L'utente visualizza la propria area personale		
Failed End Condition	L'utente non effettua il login		
Primary Actor	Utente		
Trigger	L'utente apre l'app		
DESCRIPTION	Step n°	Utente	Sistema
	1	Azione Trigger	
	2		Mostra Mock-up 2

	3	Inserisce le credenziali	
	4	Preme LOGIN	
	5		Mostra Mock-up 2.1
EXTENSIONS	Step n°	Utente	Sistema
	3.a	Preme simbolo Home	
			Mostra Mock-up 2.1
EXTENSIONS	Step n°	Utente	Sistema
	3.b	Preme REGISTRATI	
			Mostra Mock-up 2.3
SUBVARIATIONS	Step n°	Utente	Sistema
Username e/o password non sono corrette	4.1		Mostra Mock-up 2.2
		Preme ANNULLA	
			Mostra Mock-up 2

USE CASE #M3	RICERCA PRODOTTO		
Goal in Context	L'utente trova il prodotto		
Scope & Level	User goal		
Preconditions	L'utente sta visualizzando la home-page dell'app		
Success End Condition	L'utente trova il prodotto che stava cercando		
Failed End Condition	La ricerca non restituisce alcun risultato		
Primary Actor	Utente		
Trigger	L'utente clicca su cerca		
DESCRIPTION	Step n°	Attore 1	Sistema
	1	Azione Trigger	

	2	Scrive il nome del prodotto	
	3		Mostra Mock-up 3.2
	4	Clicca sul prodotto	
	5		Mostra Mock-up 3.3
EXTENSIONS	Step n°	Attore 1	Sistema
	1.a	Clicca su CATEGORIE	
			Mostra Mock-up 3.4
		Clicca sulla categoria	
			Mostra Mock-up 3.2
	2.a	Clicca su PRIMO PIANO, MOSTRA TUTTO	
			Mostra Mock-up 3.2
	2.b	Clicca su PIÙ VENDUTI, MOSTRA TUTTO	
SUBVARIATIONS	Step n°	Attore 1	Sistema
La ricerca non ha prodotto nessun risultato	3.1		Mostra Mock-up 3.3
	3.2	Clicca su ANNULLA	
	3.3		Mostra Mock-up 3

USE CASE #M4	ACQUISTA PRODOTTO
Goal in Context	Un utente vuole acquistare un prodotto.
Scope & Level	User-goal
Preconditions	L'utente possiede un account.
Success End Condition	Viene effettuato un ordine contenente il prodotto desiderato.
Failed End Condition	Non viene effettuato alcun ordine.
Primary Actor	Utente

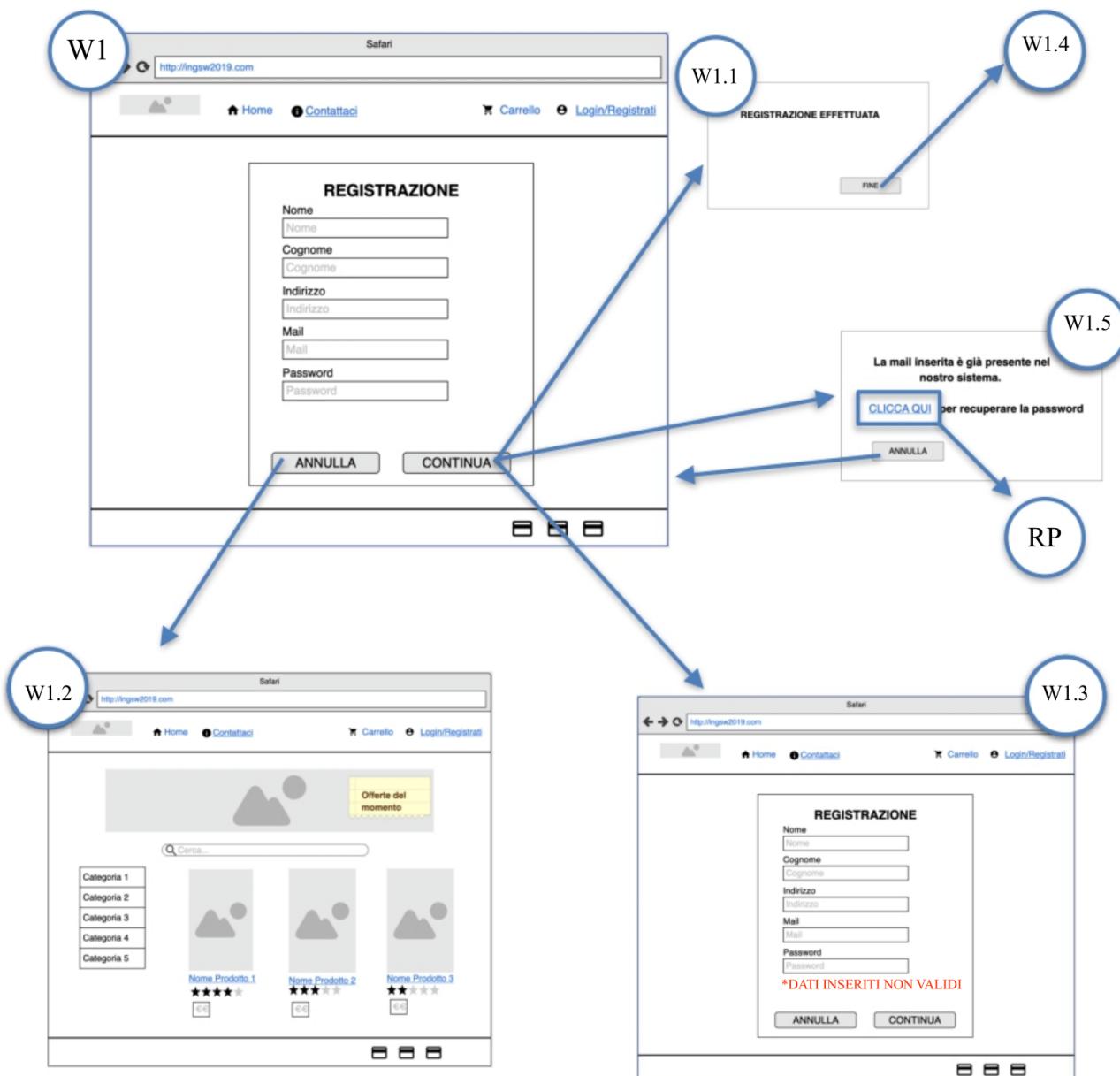
Trigger	L'utente clicca su un prodotto.			
1. Utente clicca su un prodotto e procede con il pagamento.	1	Azione Trigger		
	2		Mostra Mock-up 4.1	
	3	Clicca su AGGIUNGI AL CARRELLO		
	4		Mostra Mock-up 4.2	
	5	Clicca su VAI AL PAGAMENTO		
	6		Mostra Mock-up 4.3 (Reindirizzamento su PayPal)	
	7	Clicca su LOG IN e poi su PAY NOW		
	8		Avvia la procedura di pagamento	
	9		Mostra Mock-up 4.4	
	10	Clicca su ANNULLA		
	11		Mostra Mock-up 4.5	
EXTENSIONS	Step n°	Utente	Sistema	
Si verifica un errore nel pagamento	5.a	L'utente clicca su TORNA ALLO SHOPPING		
			Mostra Mock-up 4	
SUBVARIATIONS	Step n°	Utente	PayPal	Sistema
Si verifica un errore nel pagamento	7.1		Mostra un messaggio di errore	
	7.2			Mostra Mock-up 4.6
	7.3	Clicca su CONTINUA		
	7.4			Mostra Mock-up 4.2
	12.1			Torna a Step 4 di UC 4

USE CASE #M5	LASCIA FEEDBACK		
Goal in Context	L'utente vuole lasciare un feedback su un ordine effettuato		
Scope & Level	User-goal		
Preconditions	L'utente possiede un account e ha effettuato un ordine per cui non ha ancora lasciato feedback		
Success End Condition	Viene aggiunto un feedback a un prodotto		
Failed End Condition	Il prodotto presente nell'ordine non riceve alcun feedback		
Primary Actor	Utente		
Trigger	L'utente clicca su PROFILO		
DESCRIPTION	Step n°	Utente	Sistema
	1	Azione Trigger	
	2		Mostra Mock-up 5.1
	3	Clicca su ORDINI EFFETTUATI	
	4	Clicca OK	
	5		Mostra Mock-up 5.2
	6	Clicca su LASCIA IL TUO FEEDBACK	
	7		Mostra Mock-up 5.3
	8	Scegli una valutazione	
	9	Clicca su CONTINUA	
	10		Mostra Mock-up 5.4
	11	Clicca su ANNULLA	
	12		Mostra Mock-up 5.5
EXTENSIONS	Step n°	Utente	Sistema
	8.a	Clicca su ANNULLA	
			Mostra Mock-up 5.2

1.2.6 Mock-up interfaccia utente

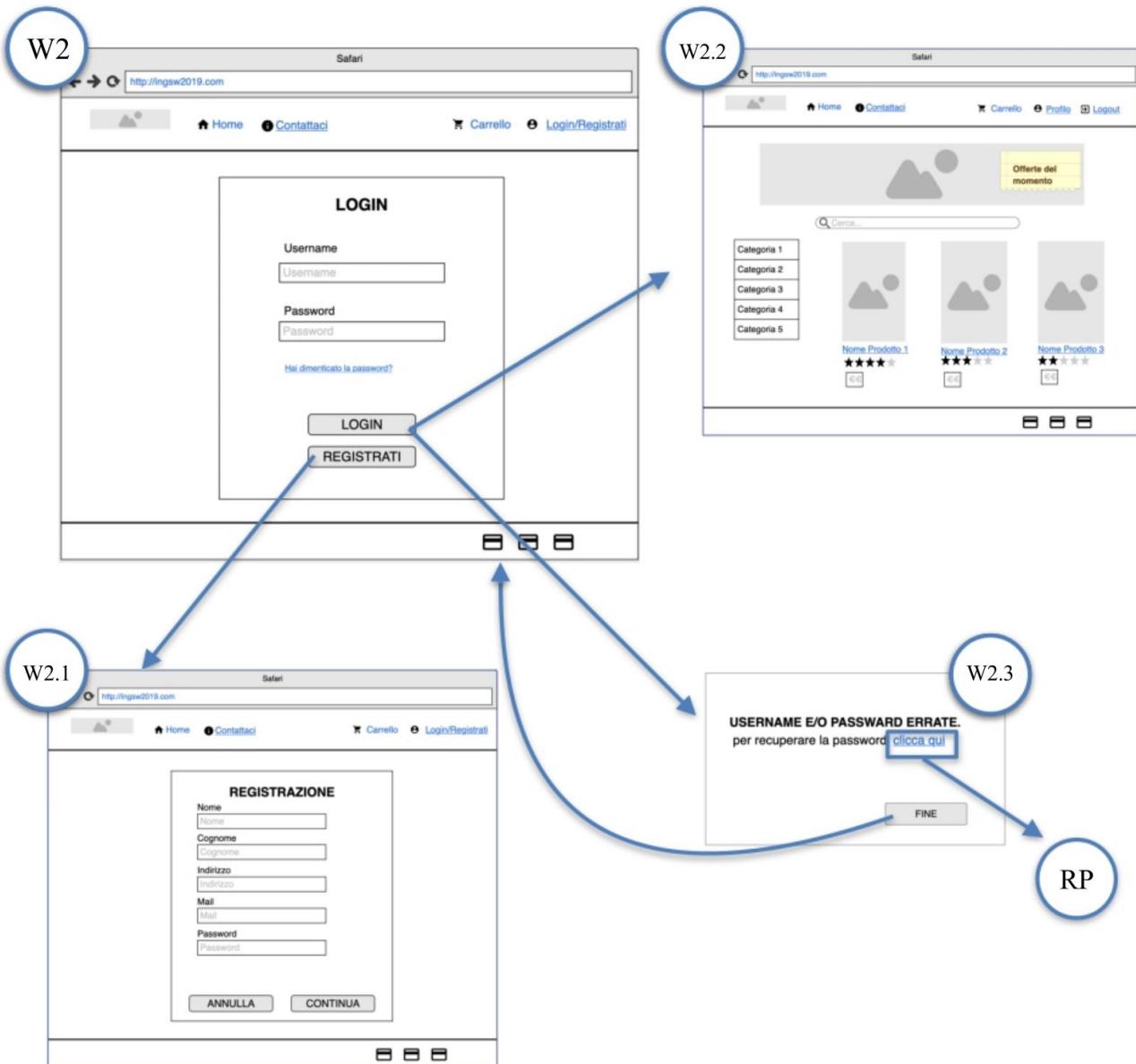
Le precedenti tabelle di Cockburn possono essere visualizzate graficamente nei seguenti mock-up che raffigurano i possibili scenari d'uso della piattaforma, con una distinzione tra interfaccia web e interfaccia mobile.

1.2.6.1 Mock-up registrazione - WEB

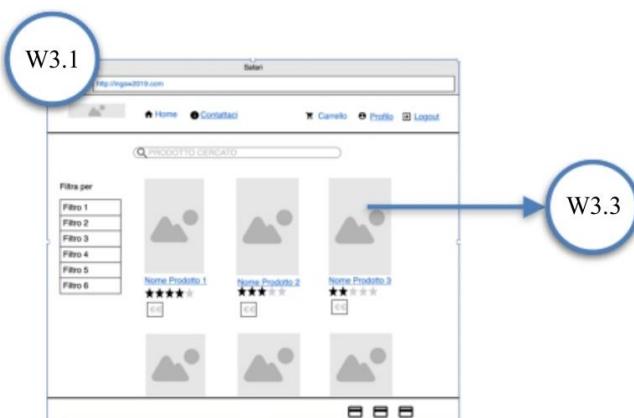
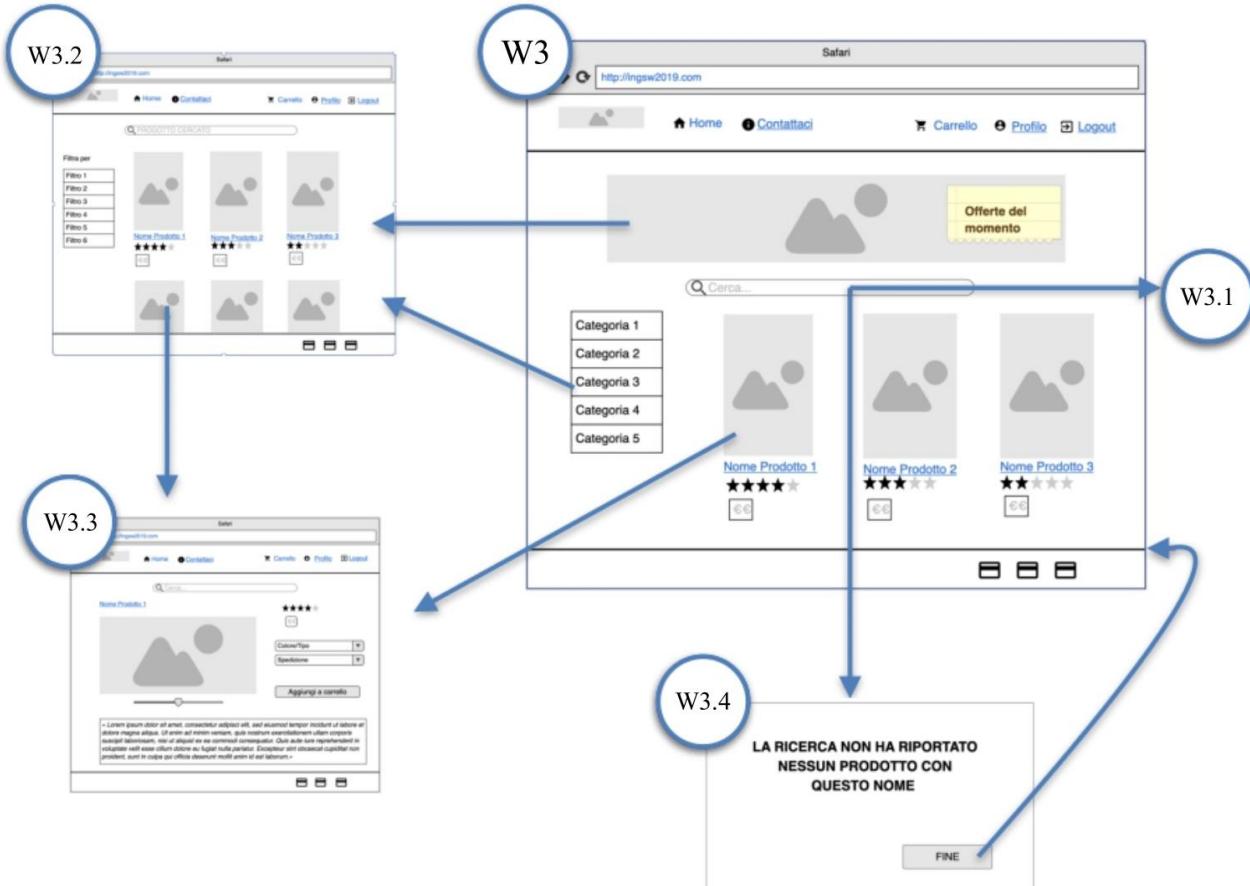




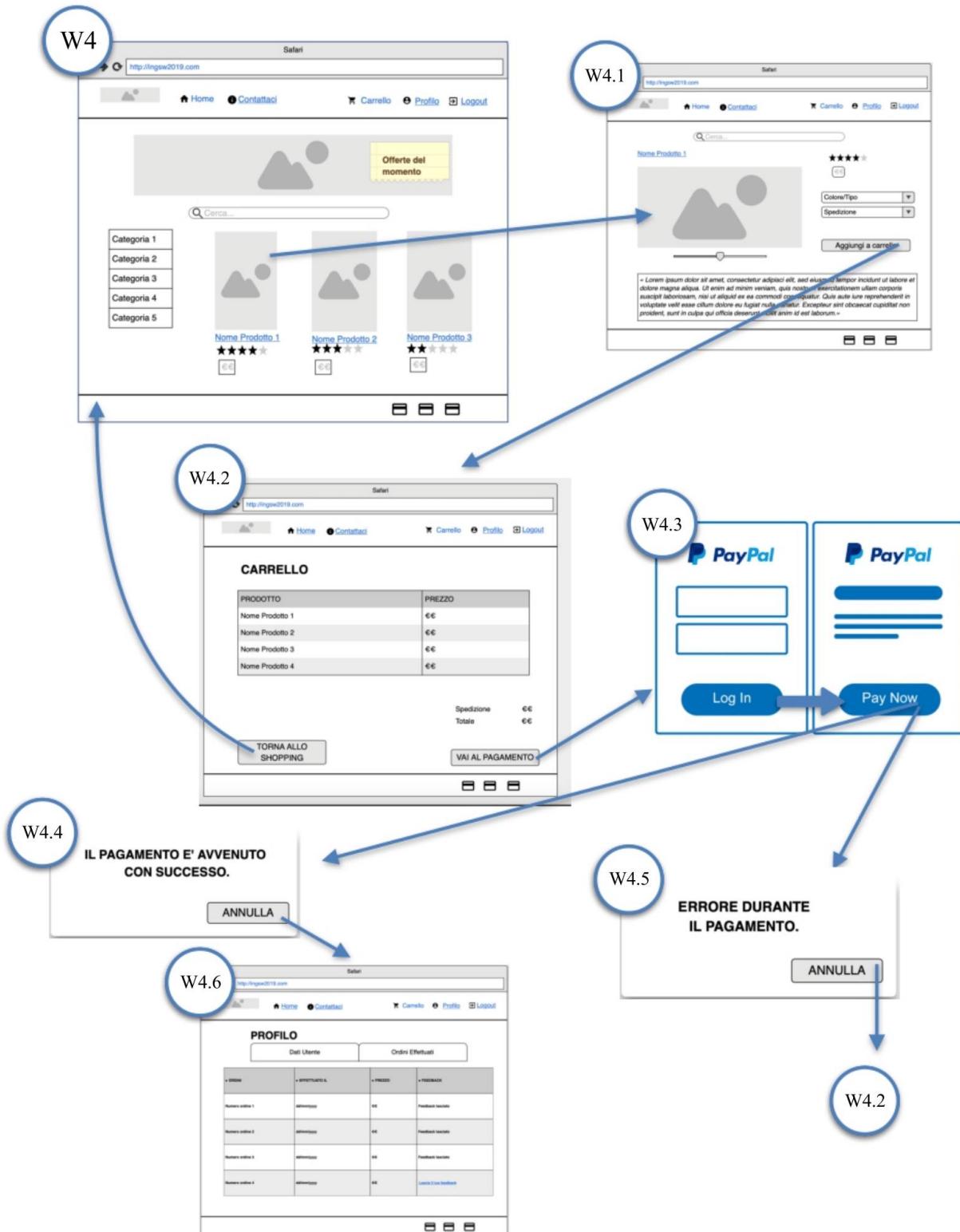
1.2.6.2 Mock-up login – WEB



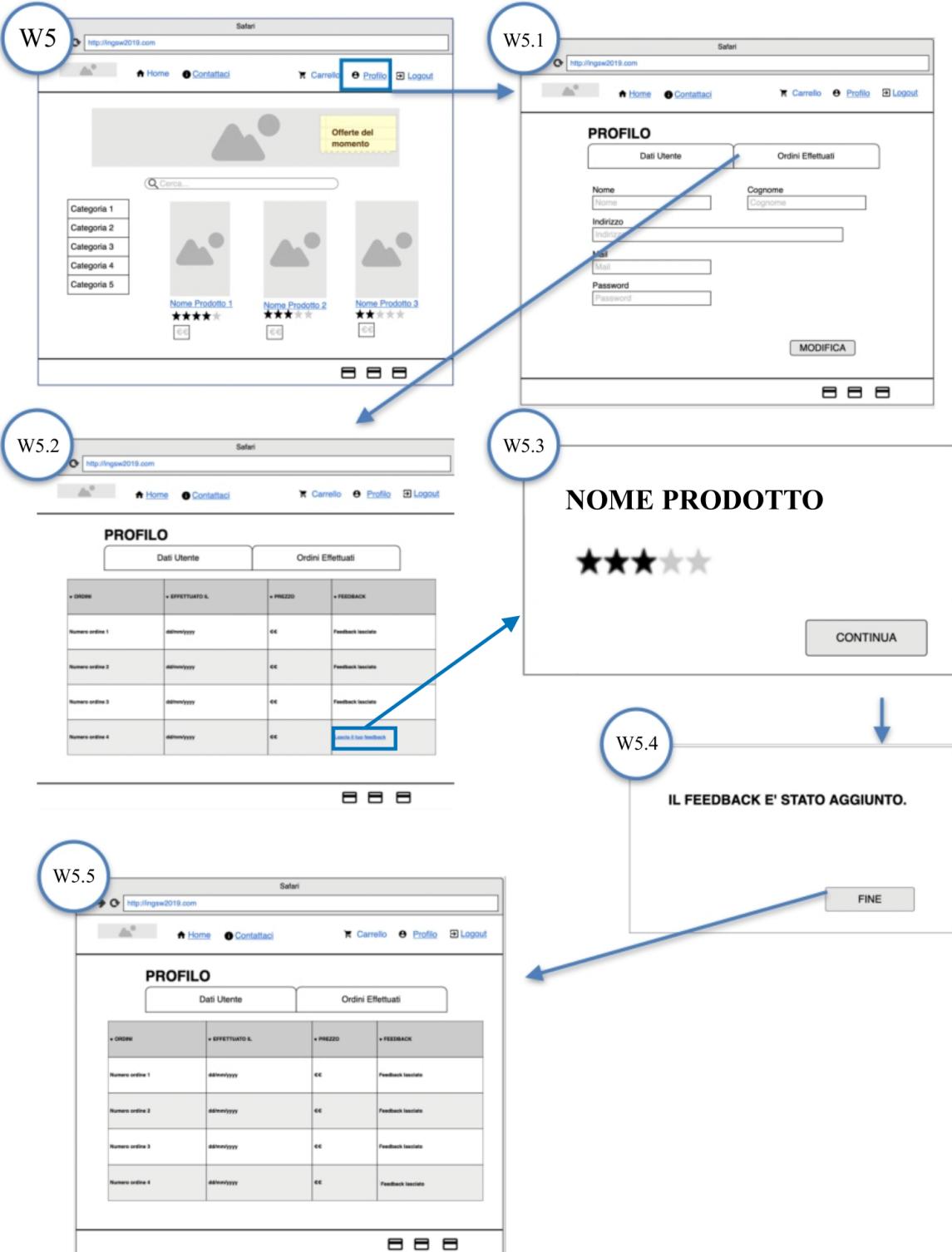
1.2.6.3 Mock-up ricerca prodotto – WEB



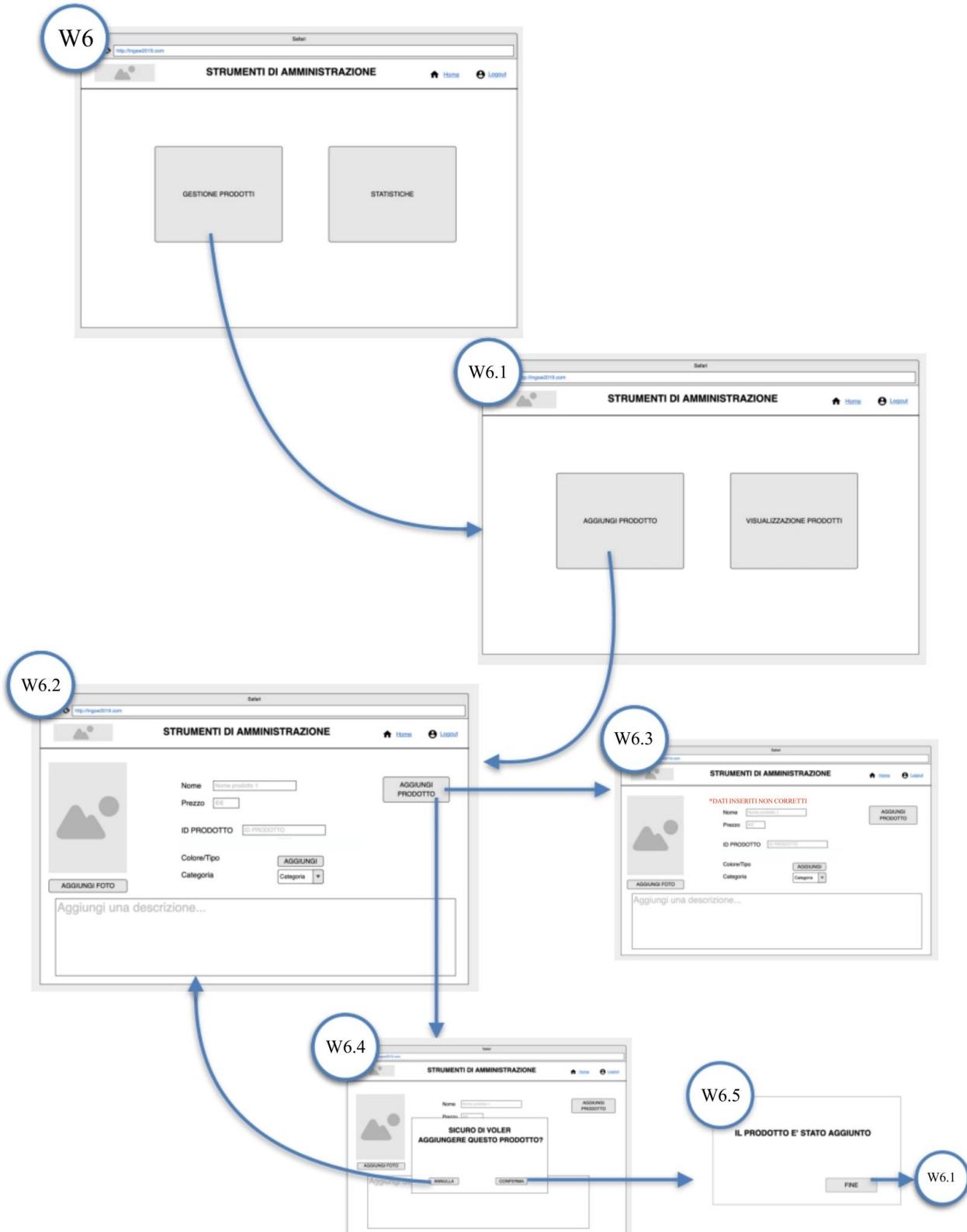
1.2.6.4 Mock-up acquista prodotto – WEB



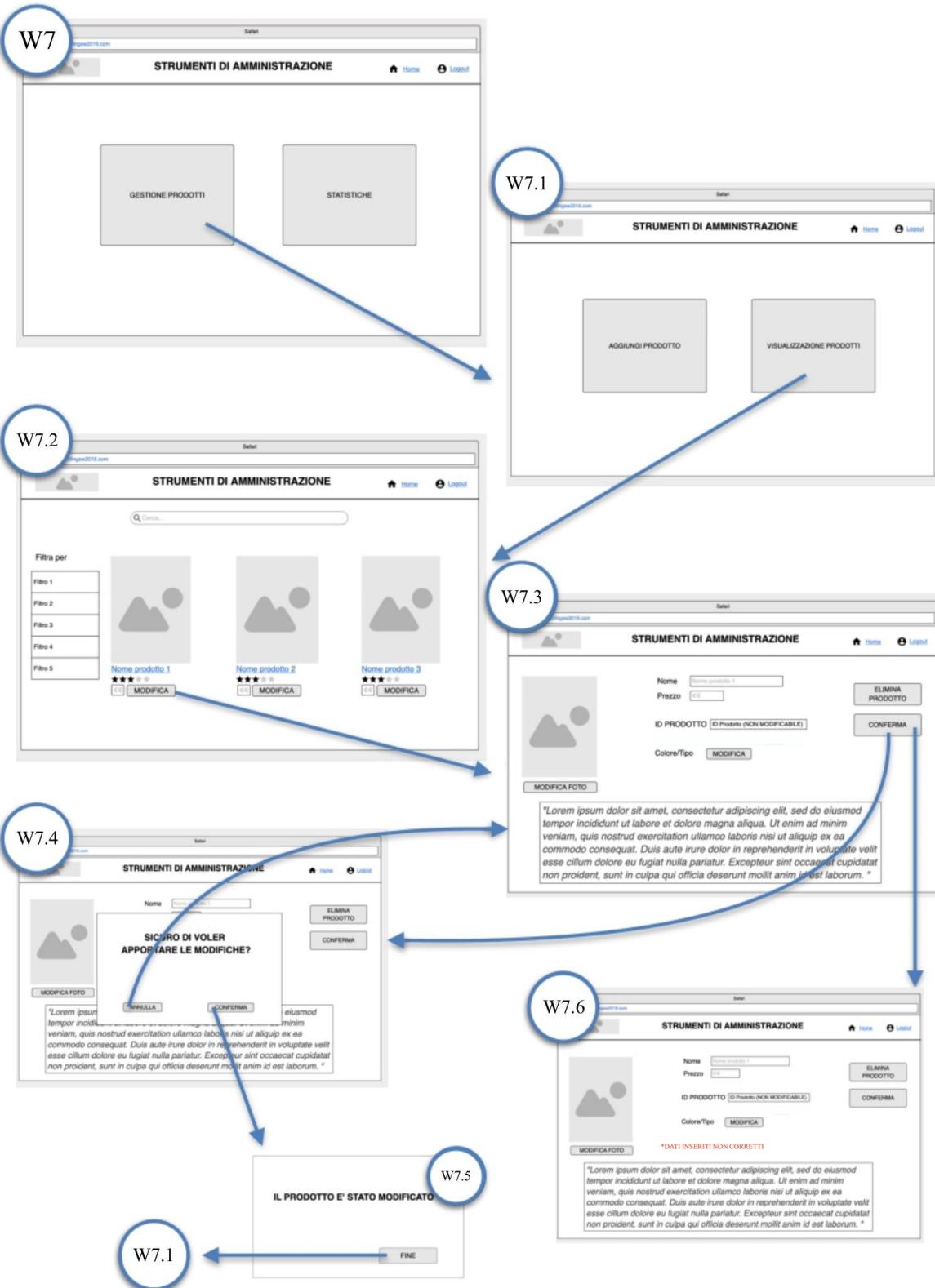
1.2.6.5 Mock-up lascia feedback - WEB



1.2.6.6 Mock-up aggiunge prodotto – WEB



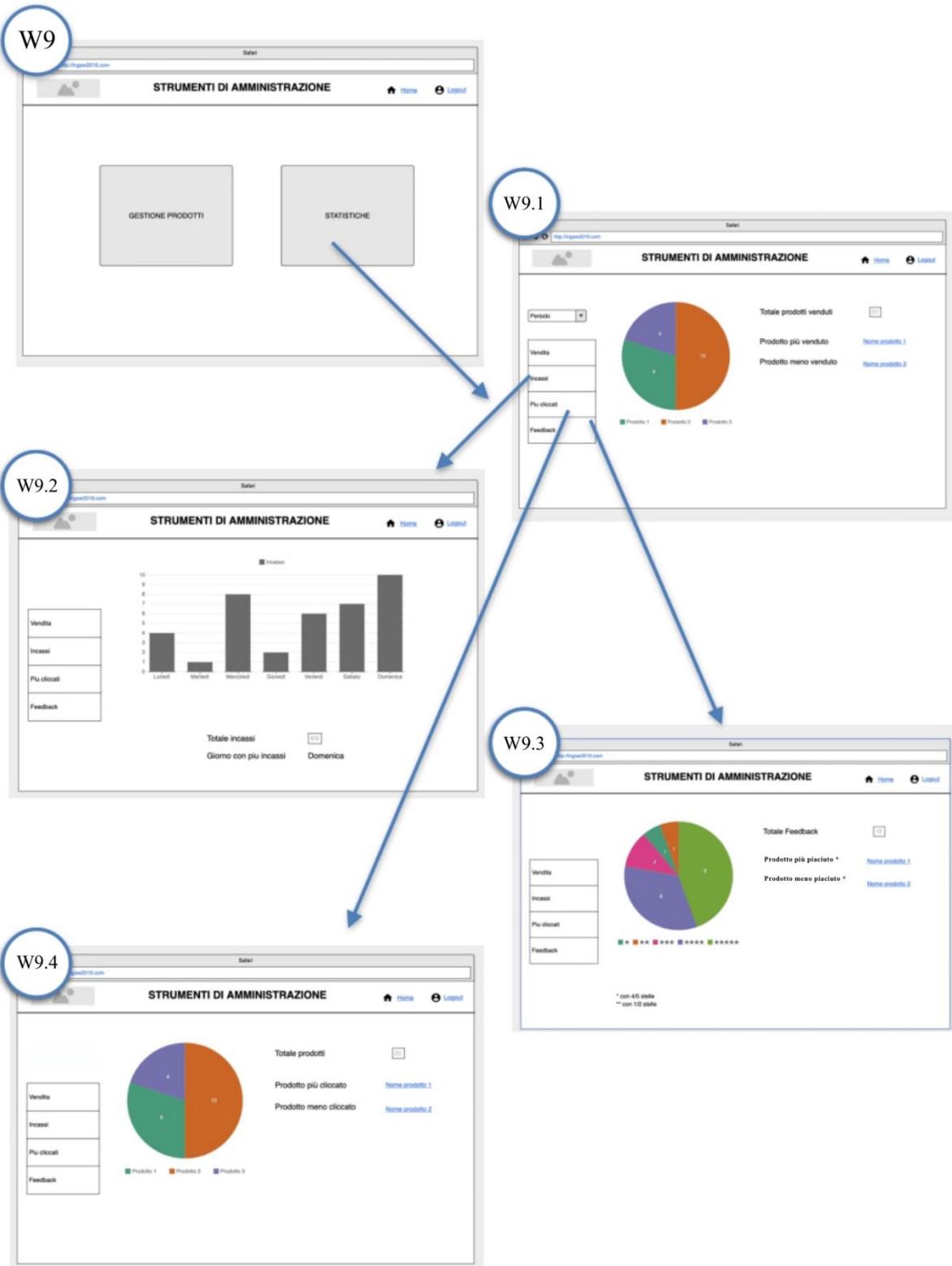
1.2.6.7 Mock-up modifica prodotto – WEB



1.2.6.8 Mock-up elimina prodotto – WEB



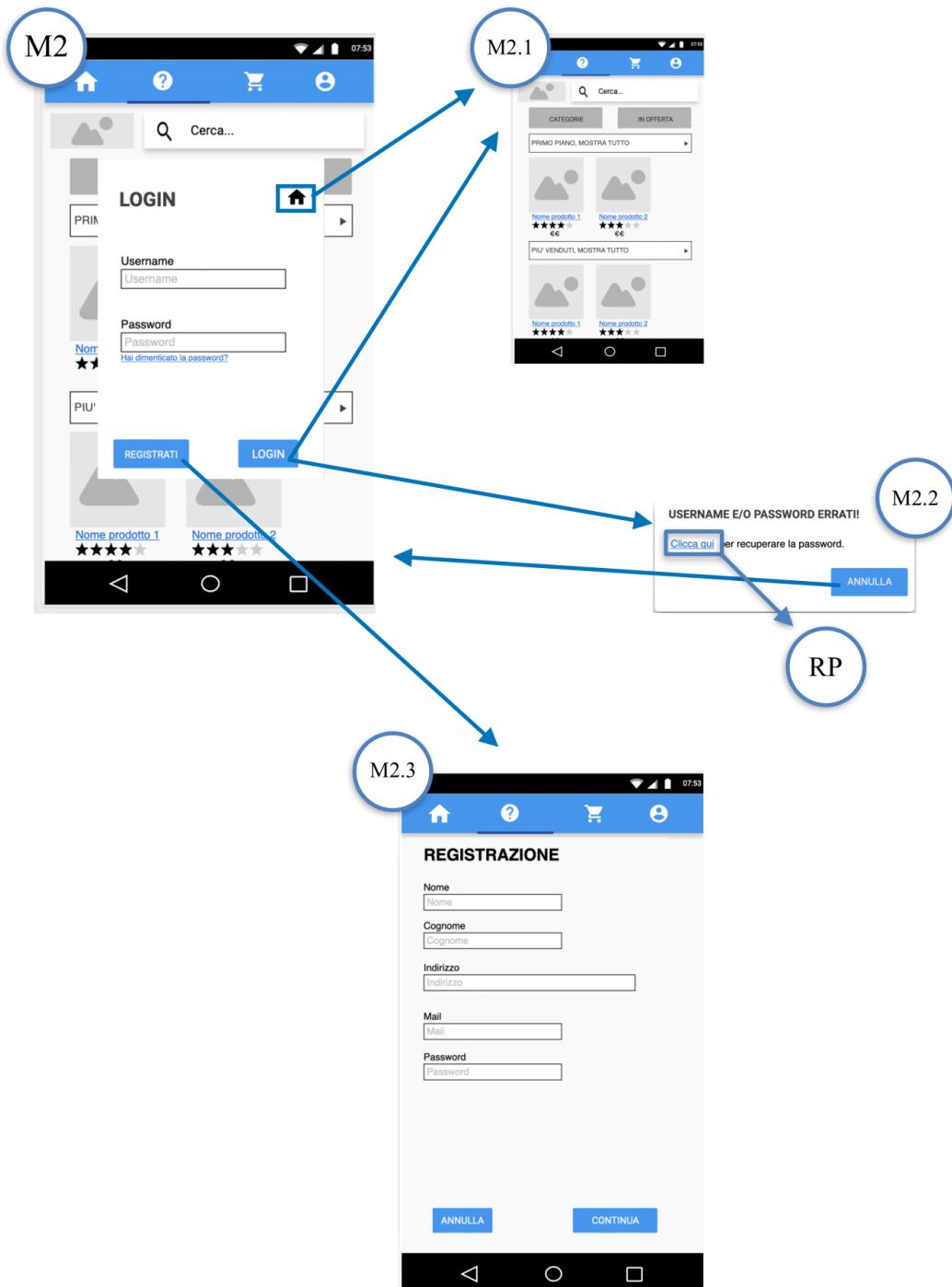
1.2.6.9 Mock-up visualizza statistiche – WEB



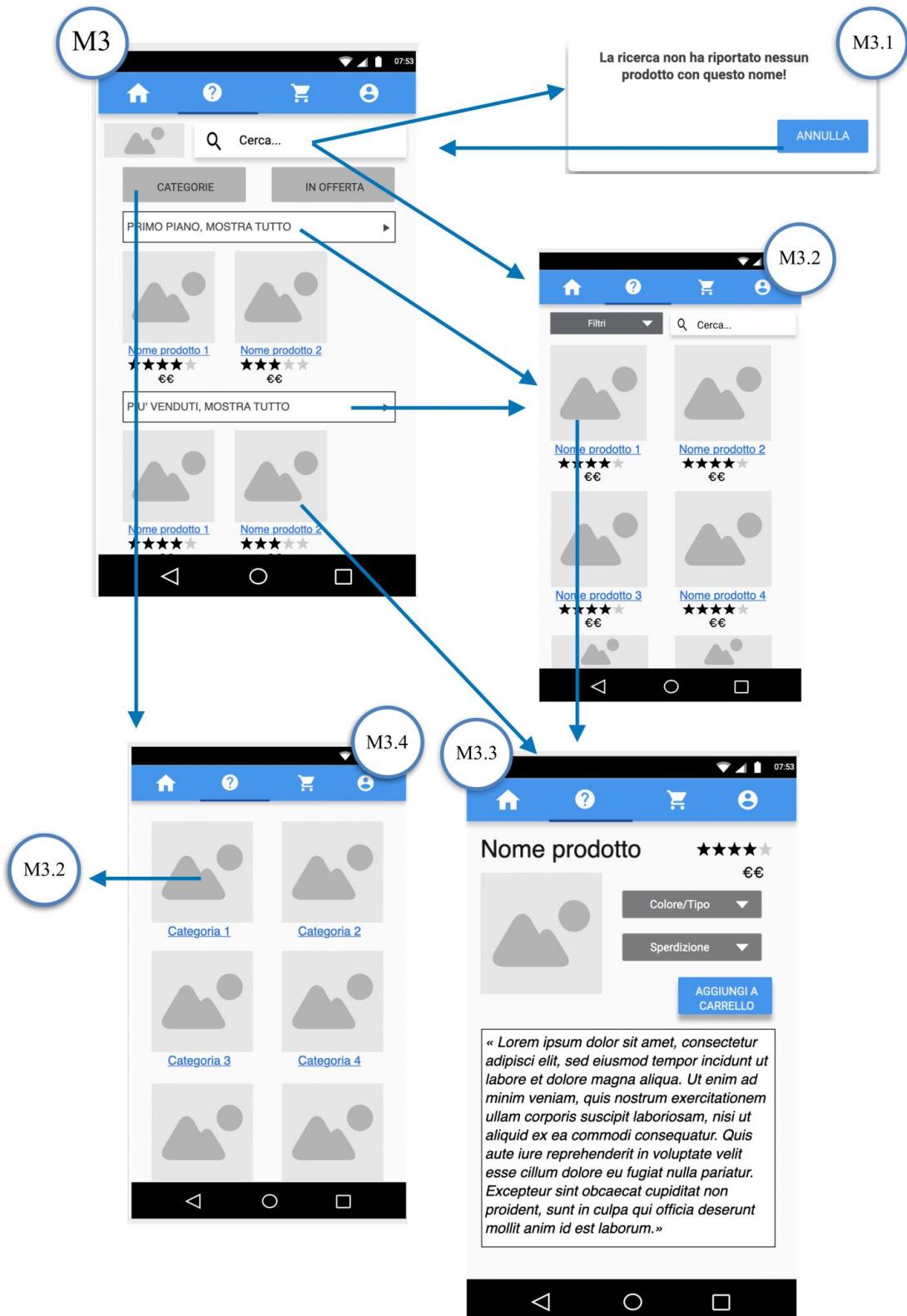
1.2.6.10 Mock-up registrazione – APP



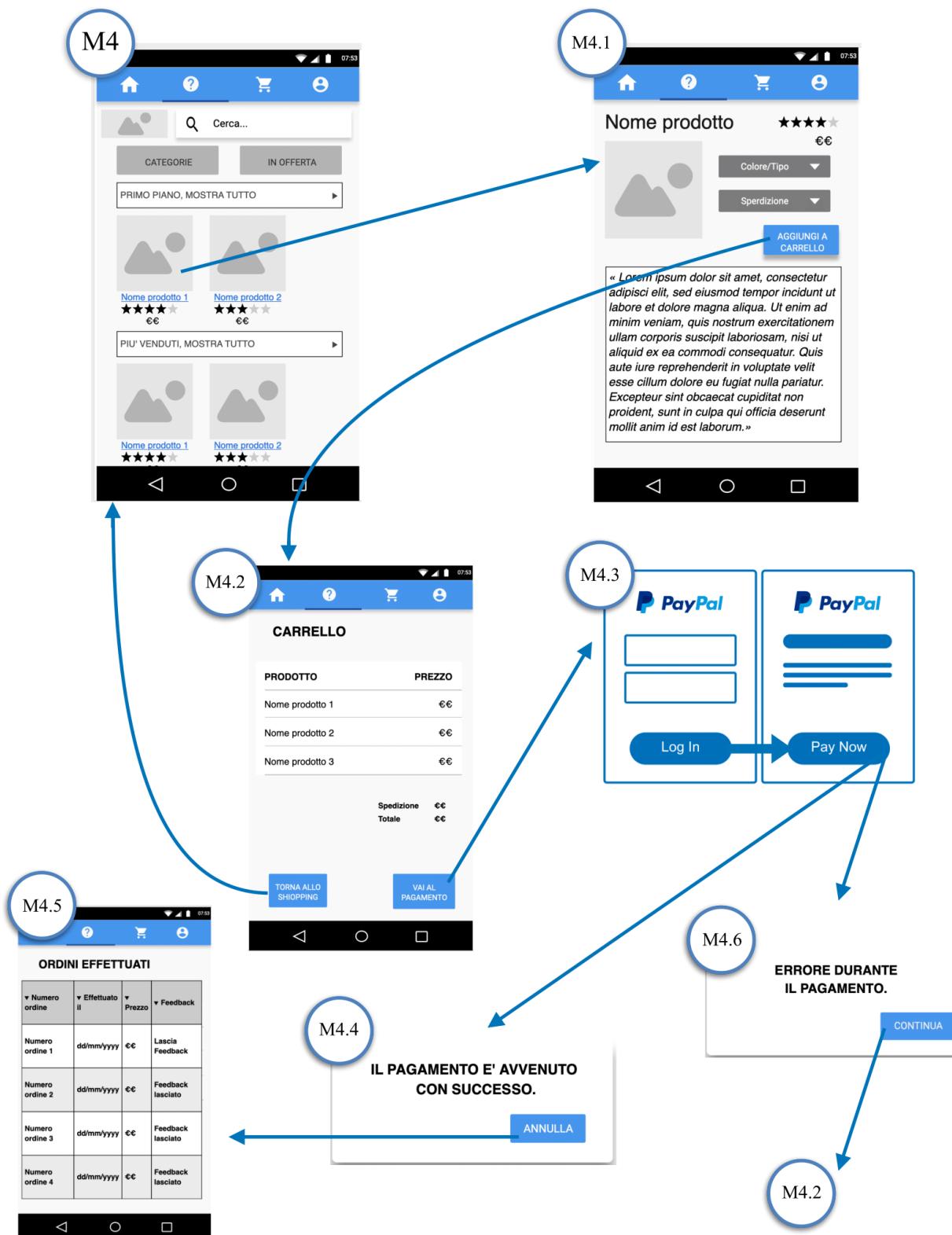
1.2.6.11 Mock-up login – APP



1.2.6.12 Mock-up ricerca prodotto – APP



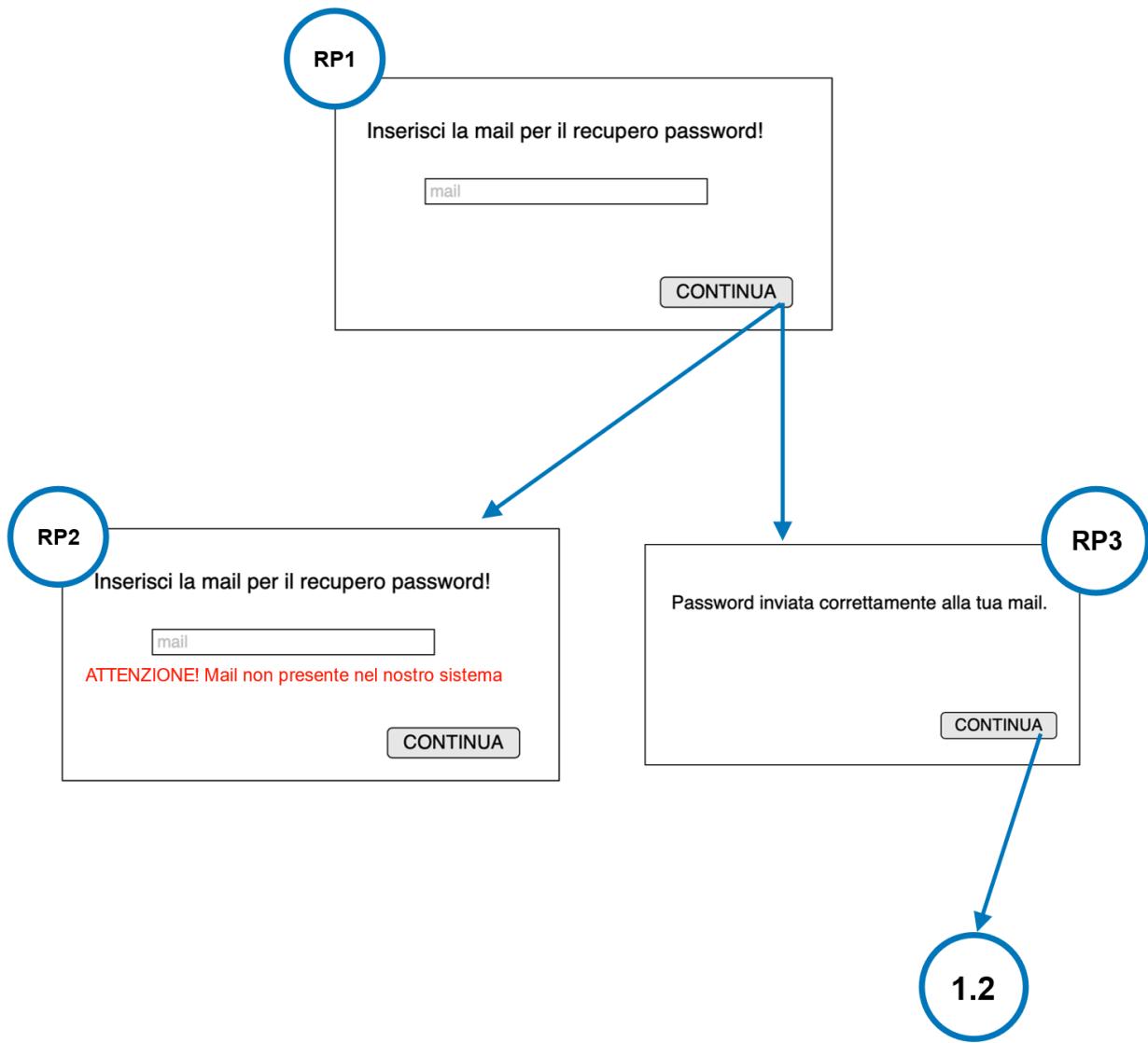
1.2.6.13 Mock-up acquista prodotto – APP



1.2.6.14 Mock-up lascia feedback - APP



1.2.6.15 Mock-up recupero password



1.2.7 Glossario

API	<i>Application Programming Interface</i> , in generale indica delle specifiche che definiscono come interagire con un altro componente software.
AWS	<i>Amazon Web Services</i> , rappresenta una piattaforma che fornisce servizi di Cloud Computing on demand.
Cloud Computing	indica un paradigma di erogazione di servizi offerti on demand da un fornitore ad un cliente finale attraverso Internet.
CSS	<i>Cascading Style Sheets</i> , è un linguaggio usato per definire la presentazione di documenti web, come documenti HTML o XML.
HTML	<i>HyperText Markup Language</i> , è un linguaggio di etichettatura che permette di definire la formattazione del testo e degli altri elementi presenti in un documento.
HTTP	<i>HyperText Transfer Protocol</i> , indica un protocollo di trasferimento dati utilizzato tipicamente in architetture client-server.
IDE	<i>Integrated Development Environment</i> , ovvero ambiente di sviluppo integrato, indica uno strumento che facilita lo sviluppo di software.
JSON	JavaScript Object Notation, rappresenta un formato standard che usa testo facile da comprendere per trasferire dati in formato <i>attributo : valore</i> .
JVM	<i>Java Virtual Machine</i> , è una macchina virtuale che è in grado di eseguire bytecode Java.
PaaS	<i>Platform as a Service</i> , è una categoria di servizi di Cloud Computing che permettono di supportare il ciclo di vita di un software senza far pesare all'utente i costi associati a licenze software o componenti hardware.
REST	<i>Representational State Transfer</i> , è uno stile architetturale per i sistemi distribuiti che è basato su un sistema di trasmissione di dati su HTTP.

SDK	<i>Standard Developer Kit</i> , indica un insieme di strumenti di sviluppo software per creare applicazioni per specifici pacchetti software.
URL	<i>Uniform Resource Locator</i> , è una sequenza di caratteri che identifica univocamente l'indirizzo di una risorsa in rete.
XML	<i>eXtensible Markup Language</i> , è un linguaggio di etichettatura che permette di definire un insieme di regole per la codifica di un documento in un formato che sia comprensibile sia dall'uomo che dalla macchina.

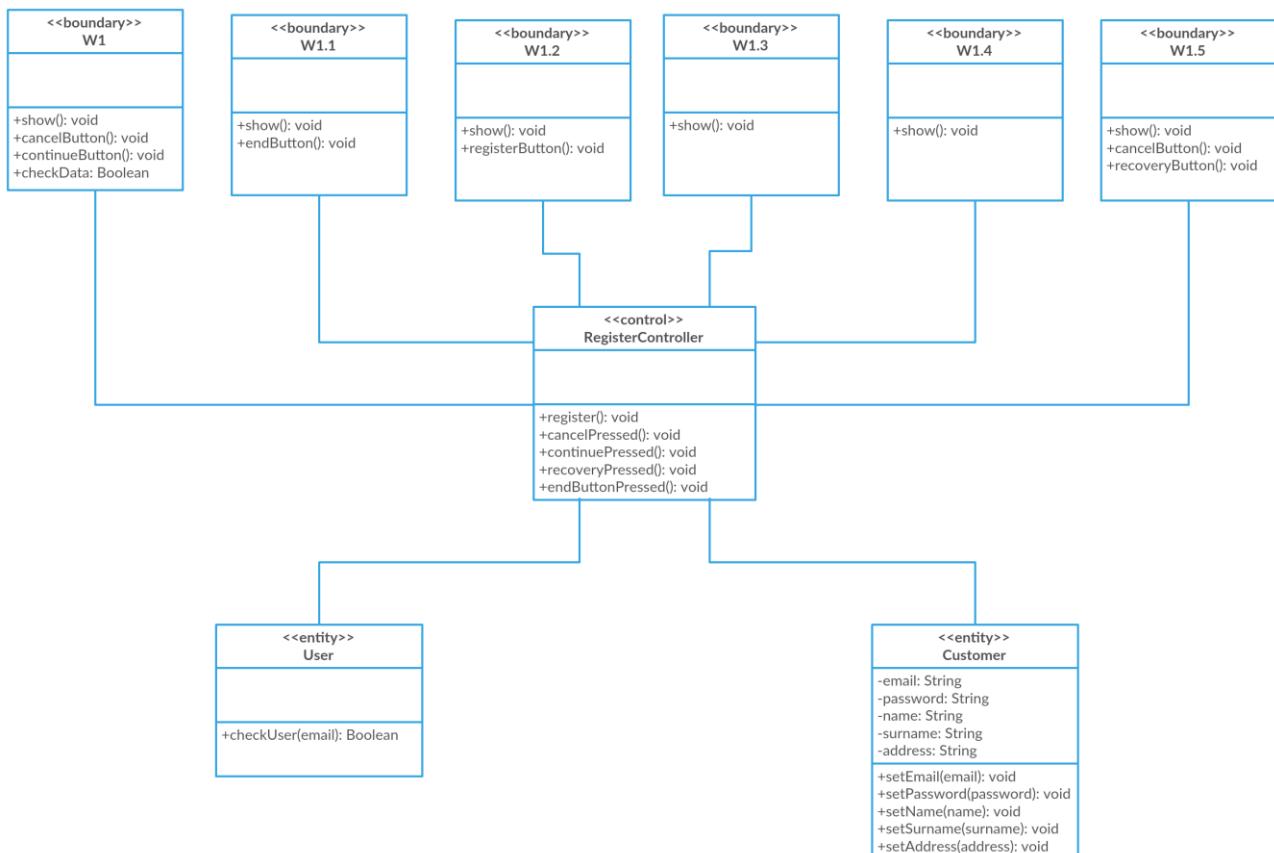
1.3 Modelli di Dominio

In questa sezione vengono analizzate le diverse componenti del software, il loro comportamento dinamico e le relazioni che vi intercorrono, secondo l'euristica EBC.

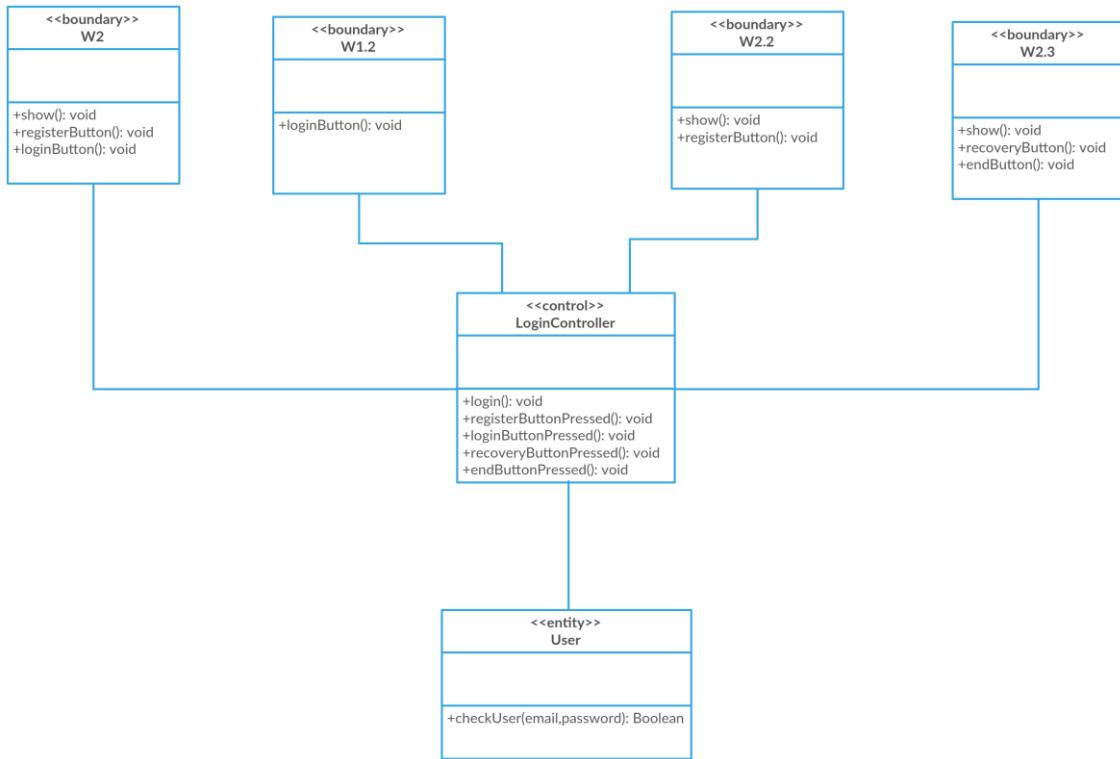
1.3.1 Classi, oggetti e relazioni di analisi

È stato sviluppato un diagramma delle classi per ogni caso d'uso, per mostrare come interagiscono tra di loro le varie componenti del sistema. I diagrammi presenti in questa sezione sono direttamente collegati con i mock-up della sezione precedente che raffigurano l'interfaccia utente.

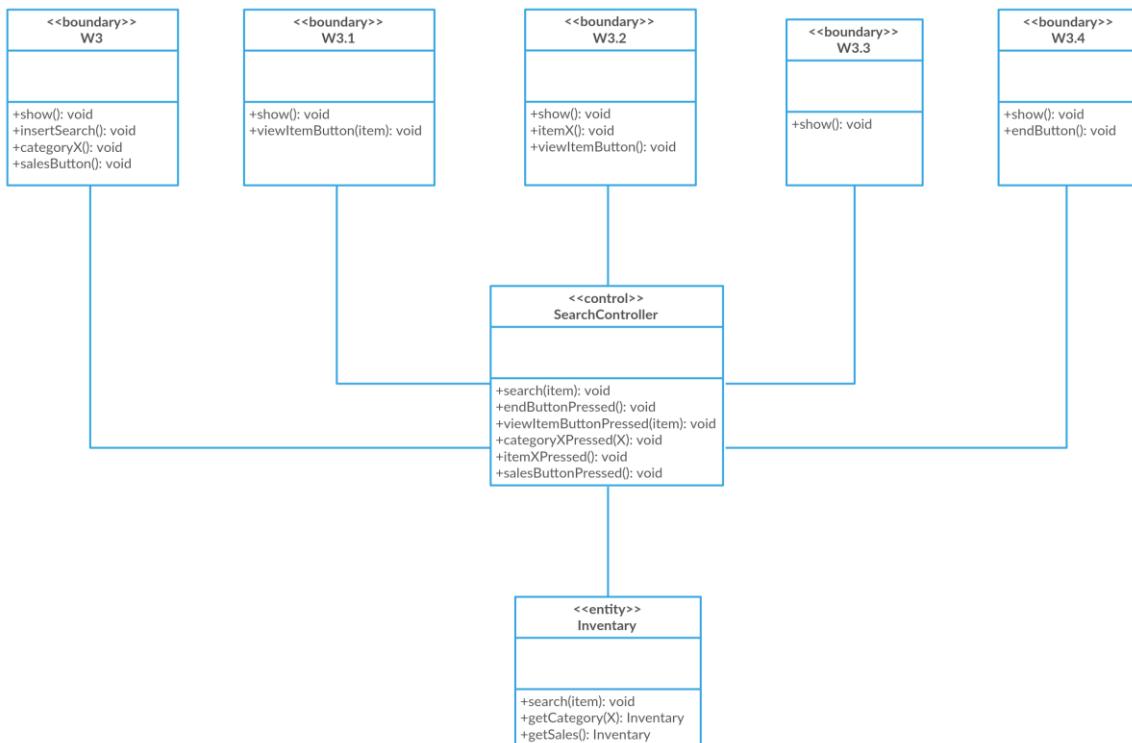
1.3.1.1 Class Diagram - Registrazione



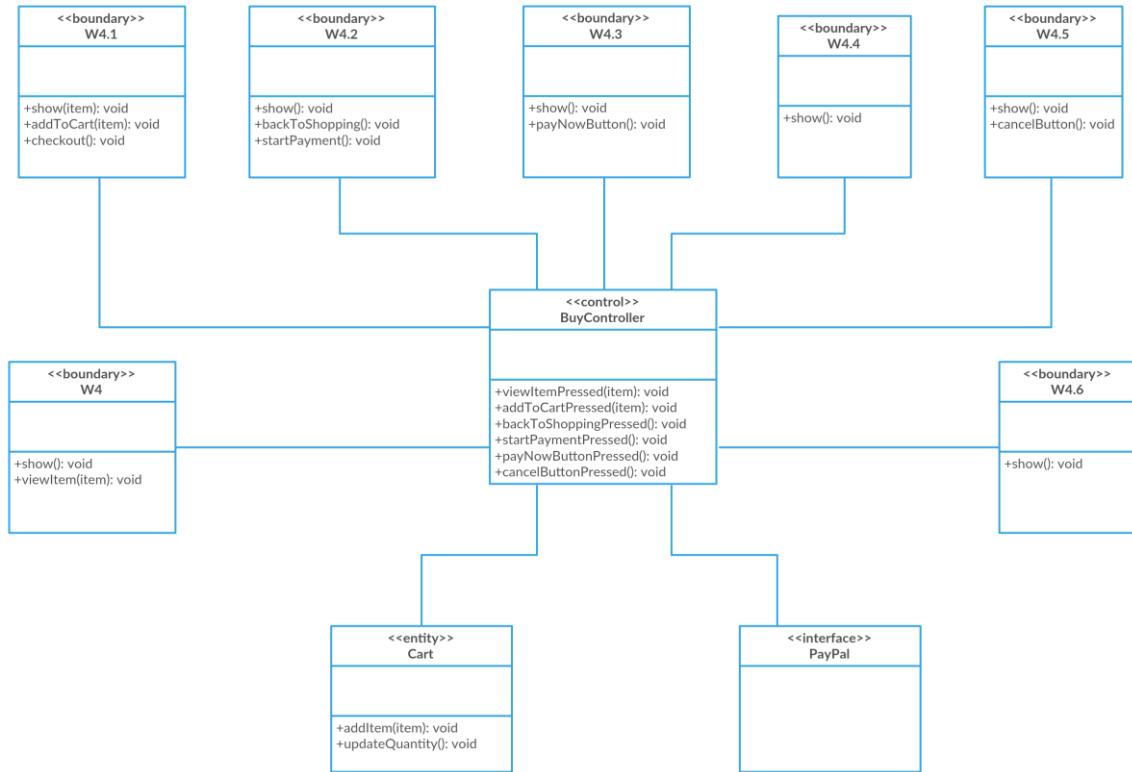
1.3.1.2 Class Diagram – Login



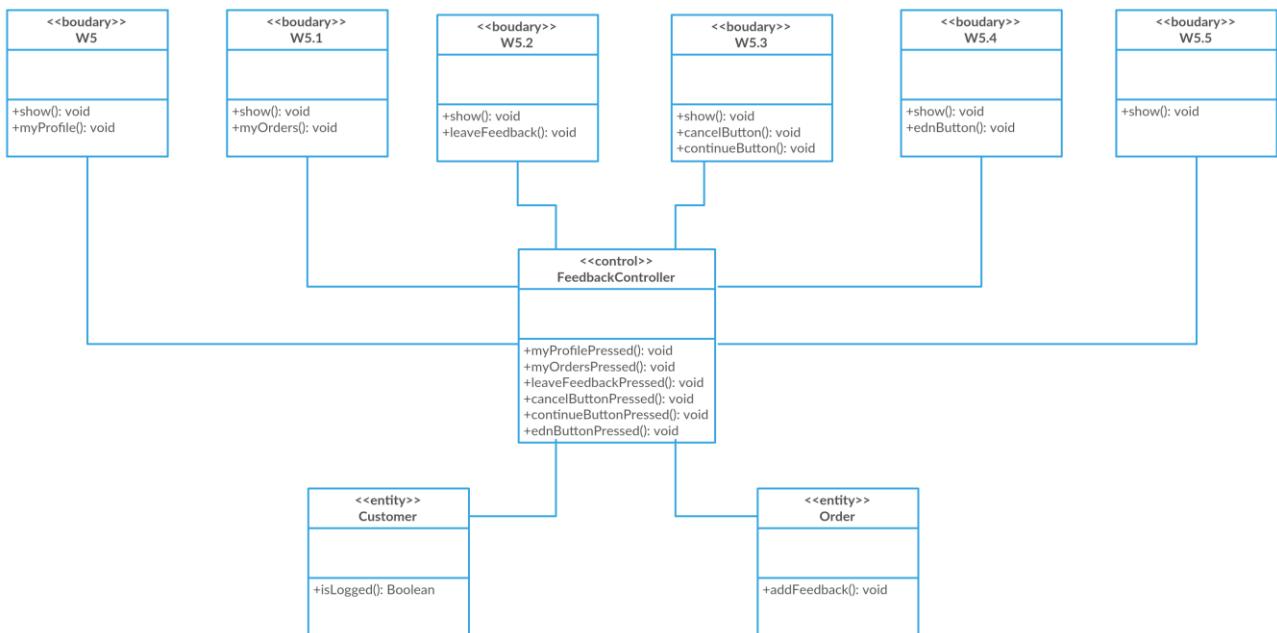
1.3.1.3 Class Diagram – Ricerca Prodotto



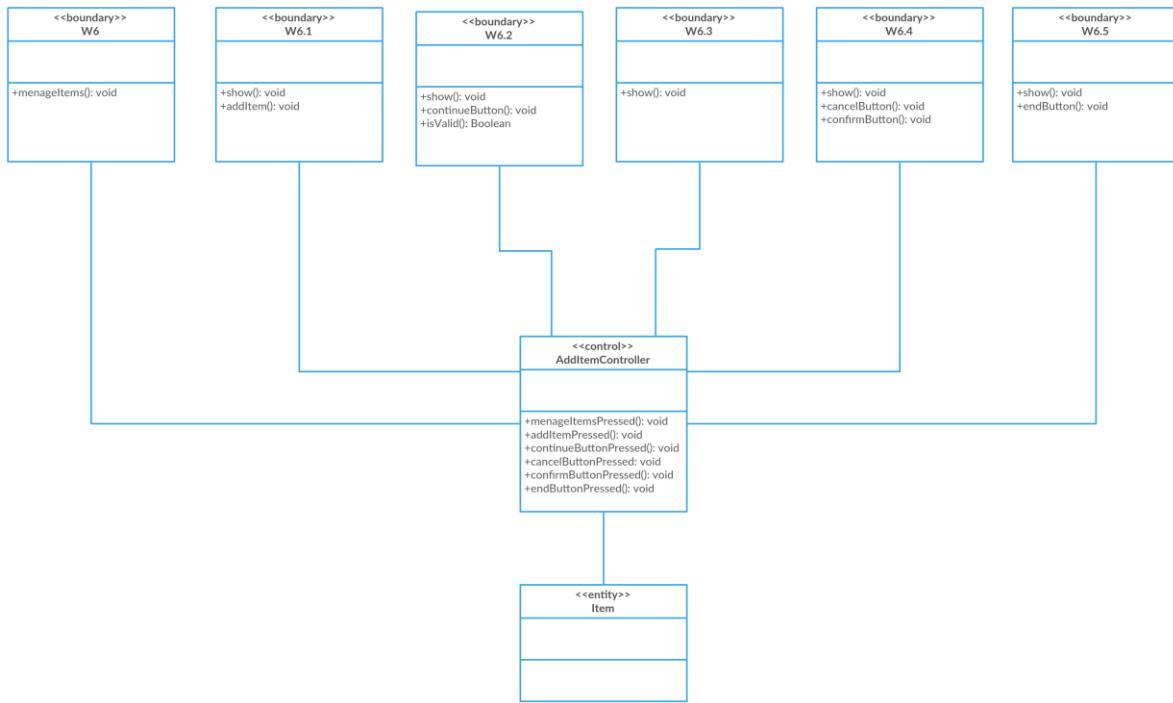
1.3.1.4 Class Diagram – Acquista Prodotto



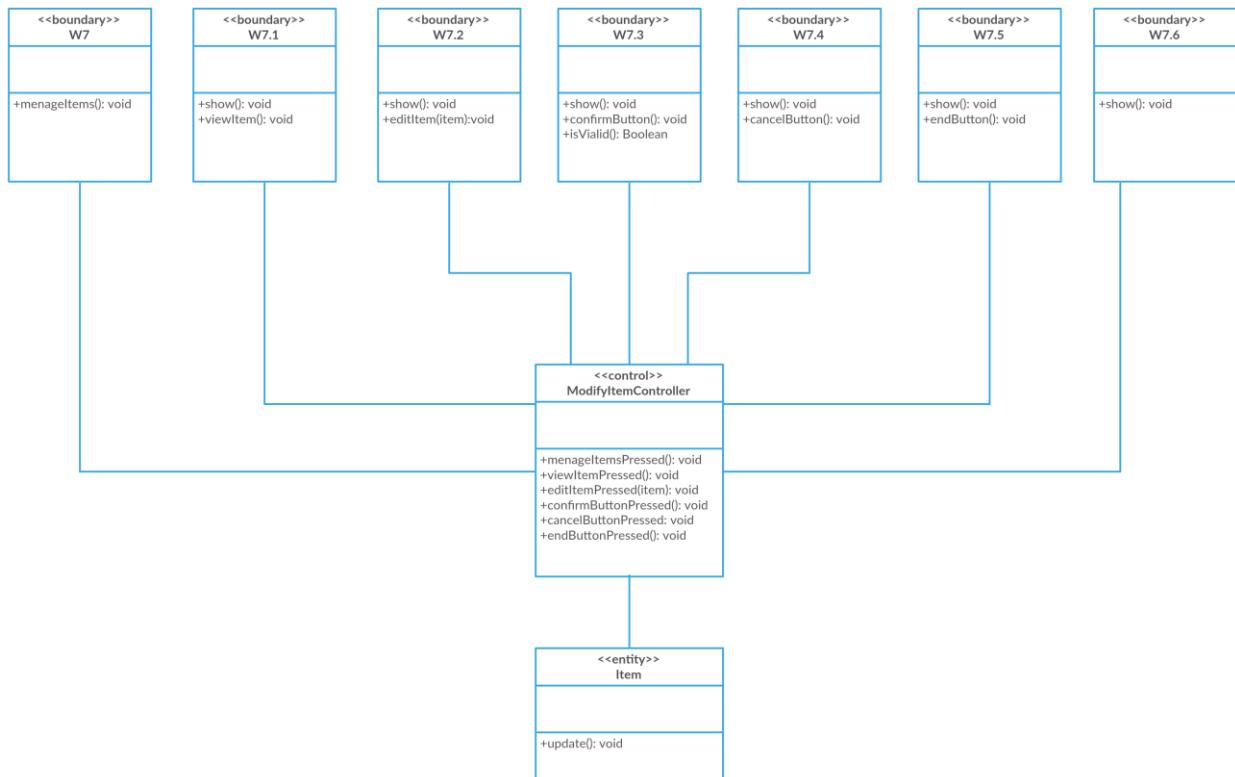
1.3.1.5 Class Diagram – Rilascio Feedback



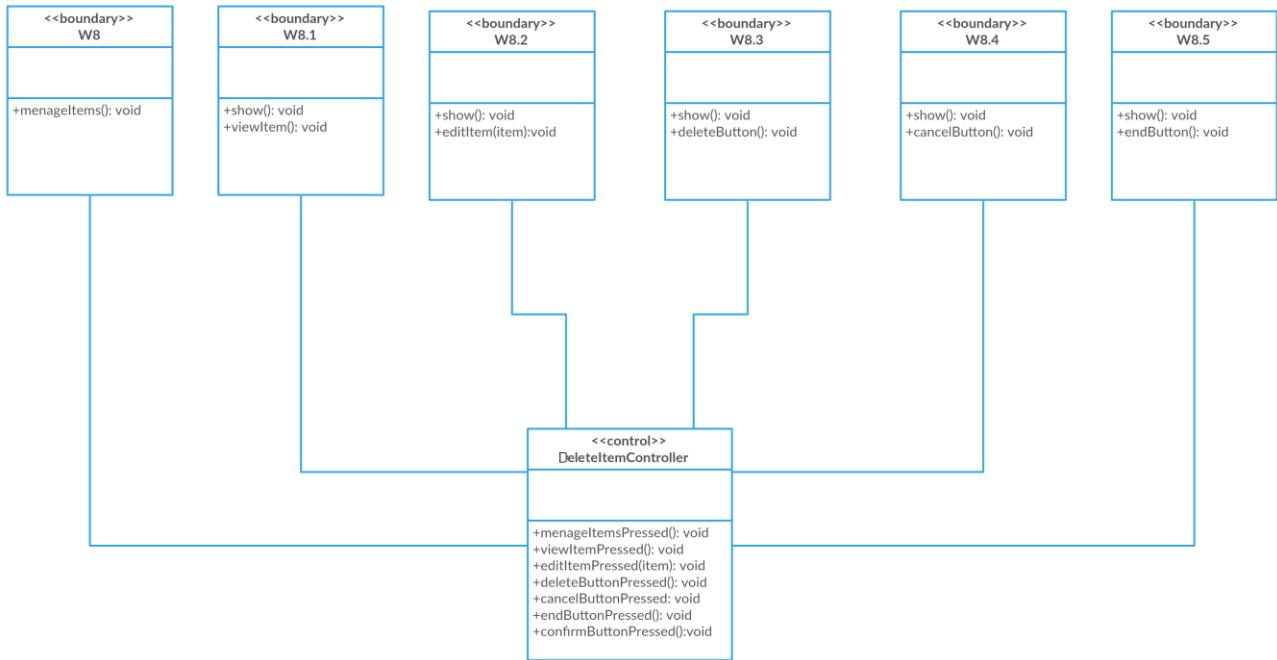
1.3.1.6 Class Diagram – Aggiunge Prodotto



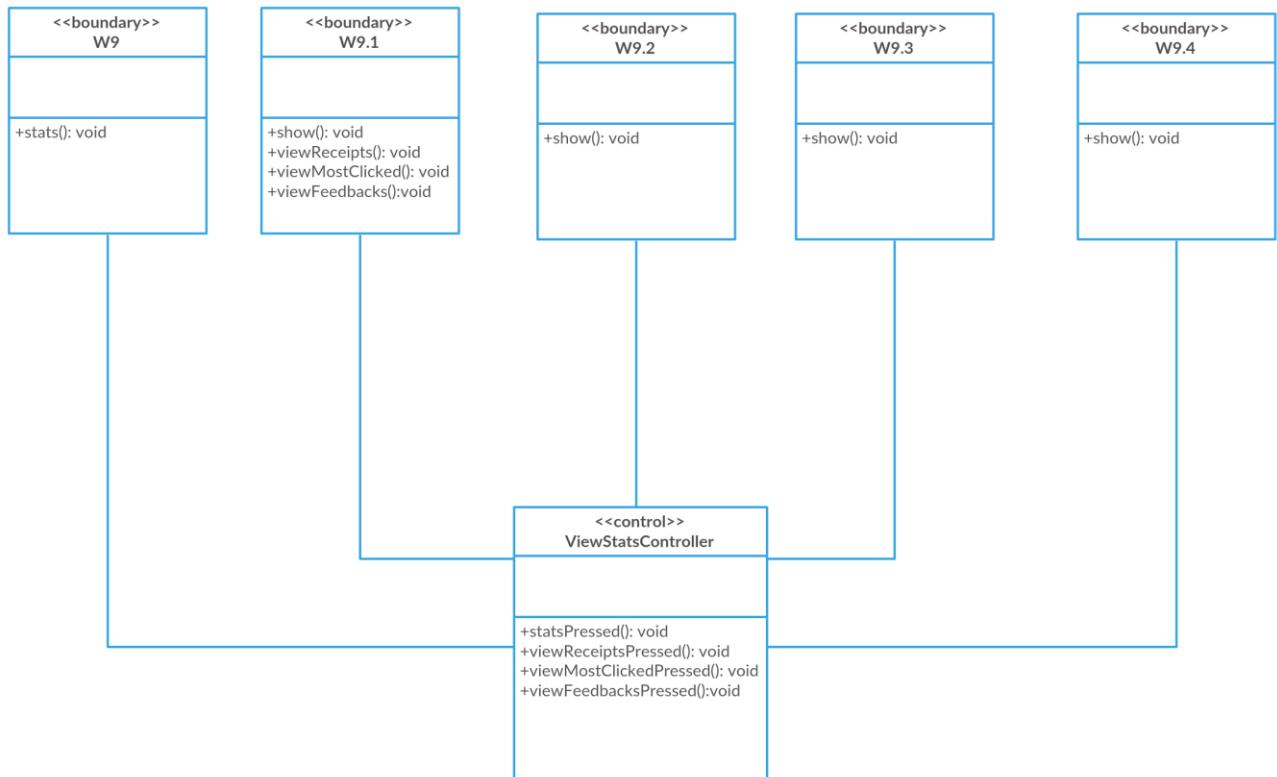
1.3.1.7 Class Diagram – Modifica Prodotto



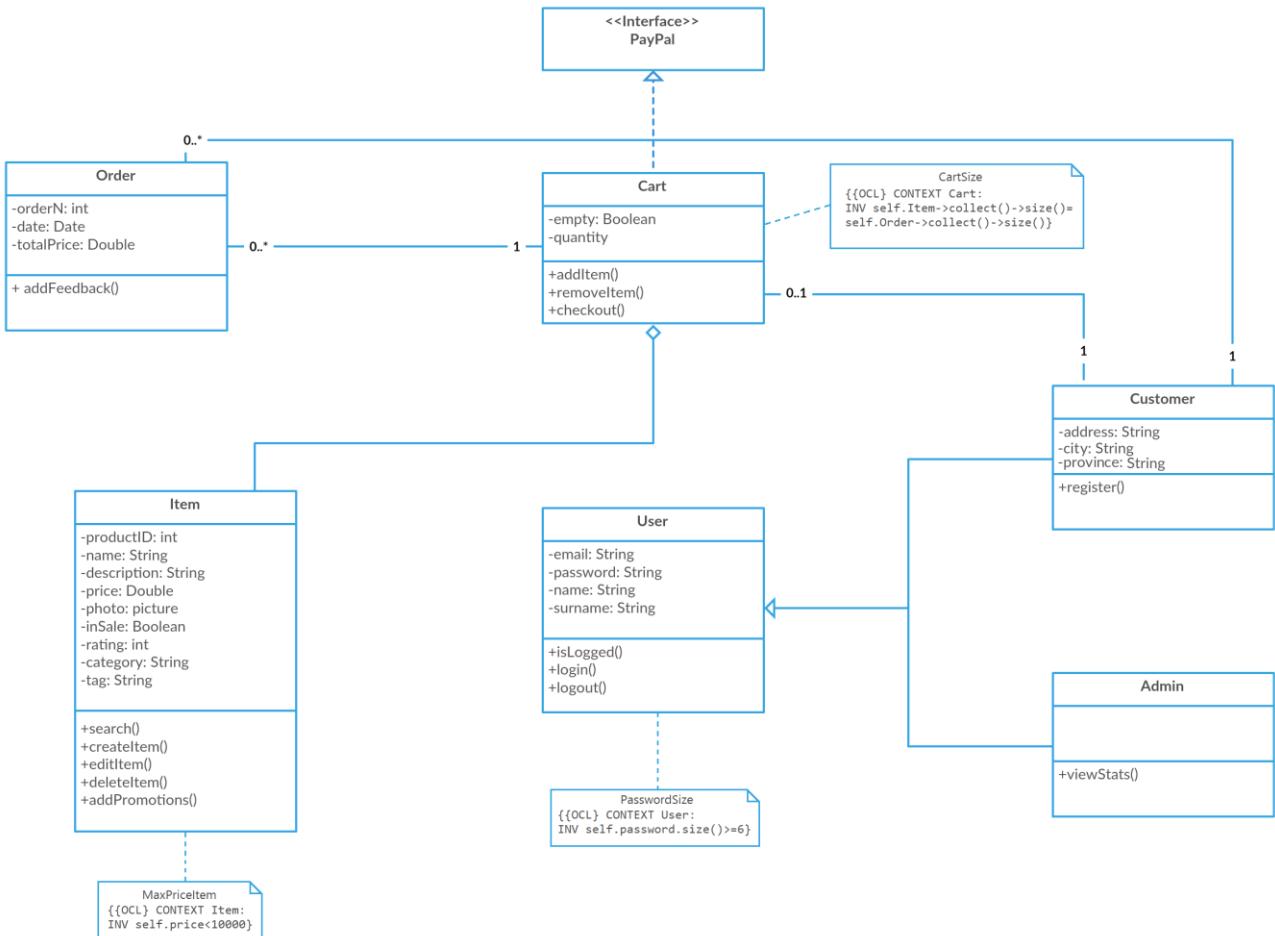
1.3.1.8 Class Diagram – Elimina Prodotto



1.3.1.9 Class Diagram – Visualizzazione statistiche



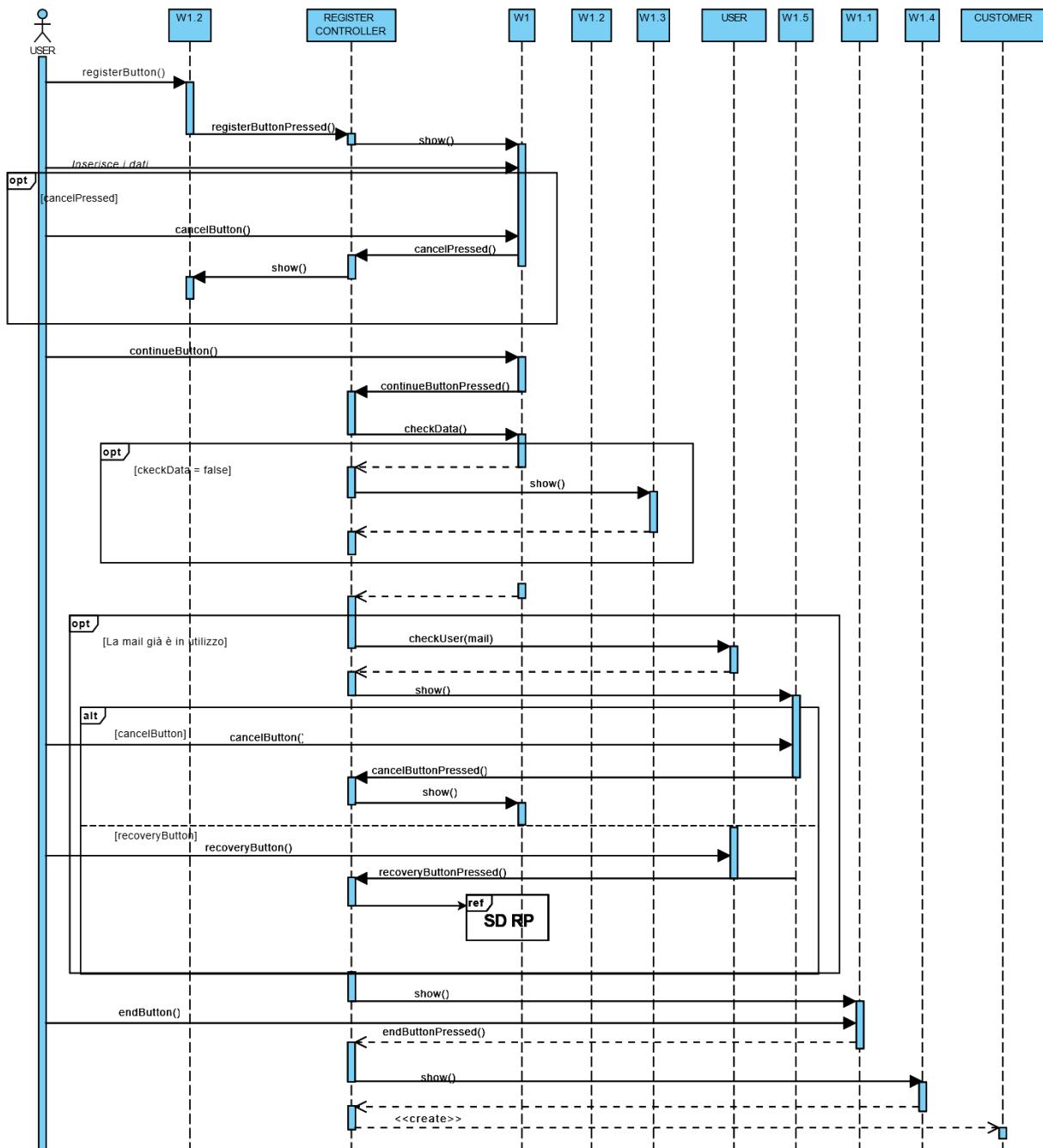
1.3.1.10 Class Diagram principale



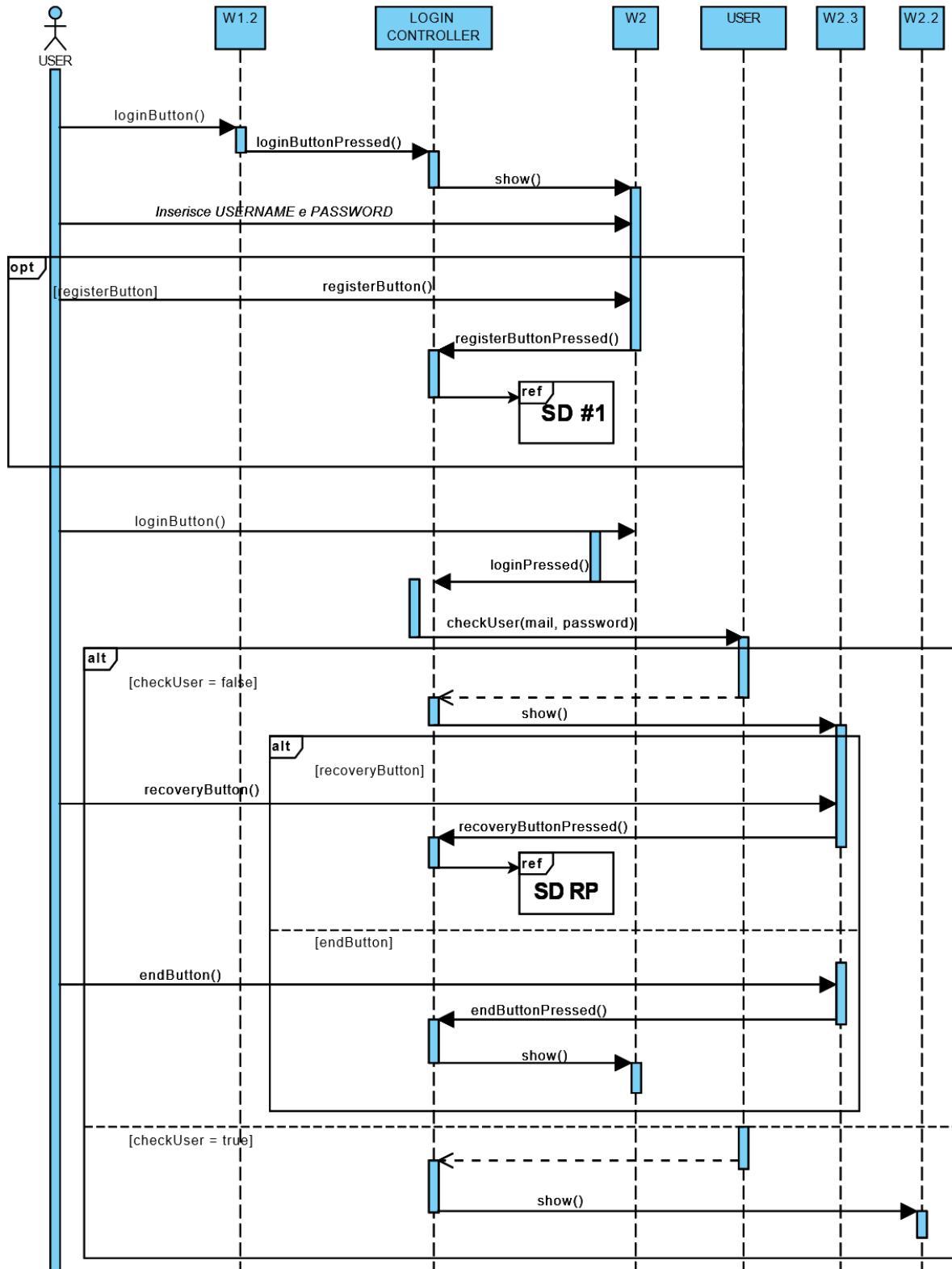
1.3.2 Diagrammi di sequenza di analisi

Dopo aver individuato oggetti e casi d'uso sono illustrate le sequenze di interazione tra di loro per definirne il comportamento e il loro ruolo all'interno del sistema, con una distinzione tra piattaforma web e applicazione mobile.

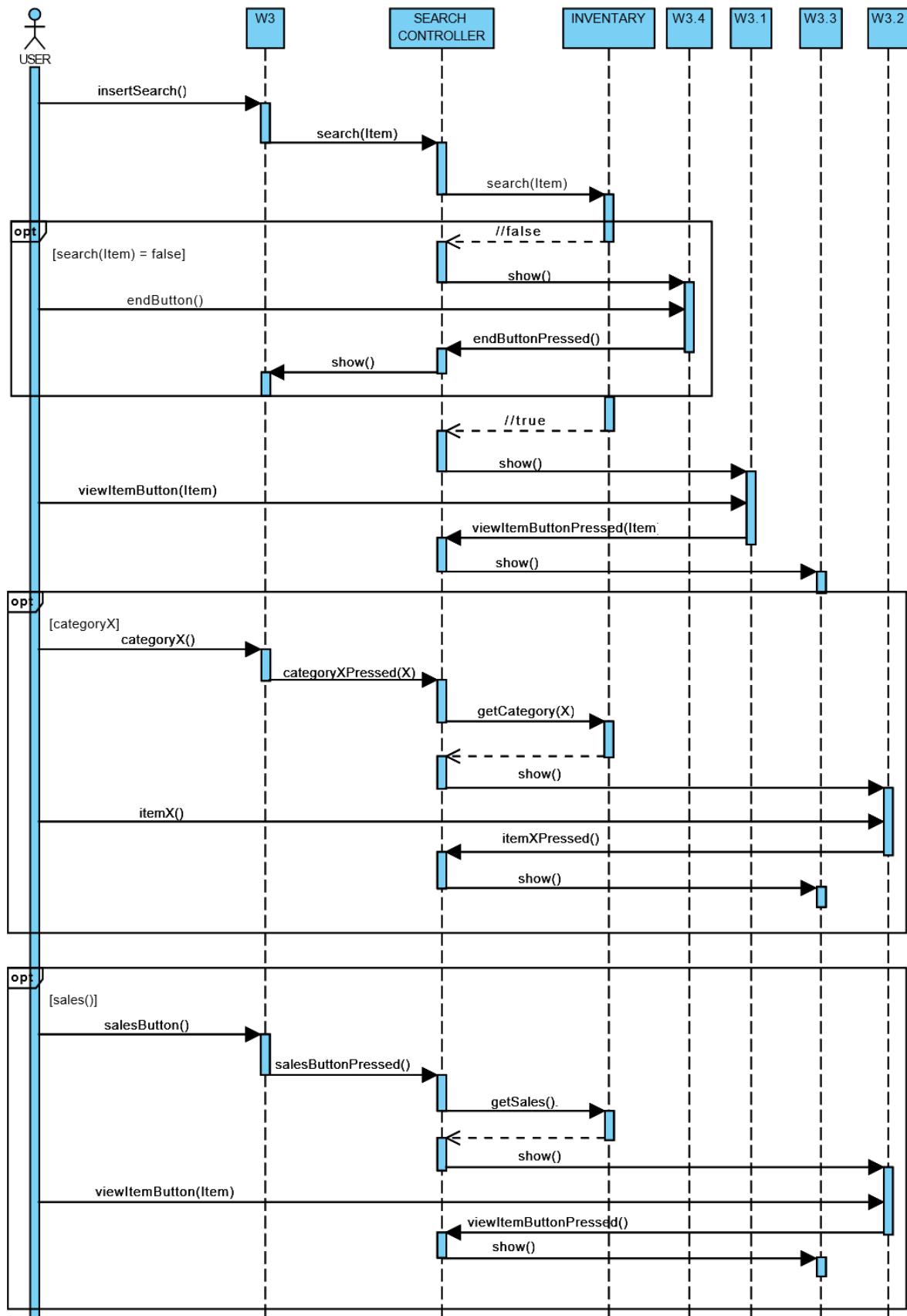
1.3.2.1 Sequence Diagram – Registrazione – WEB



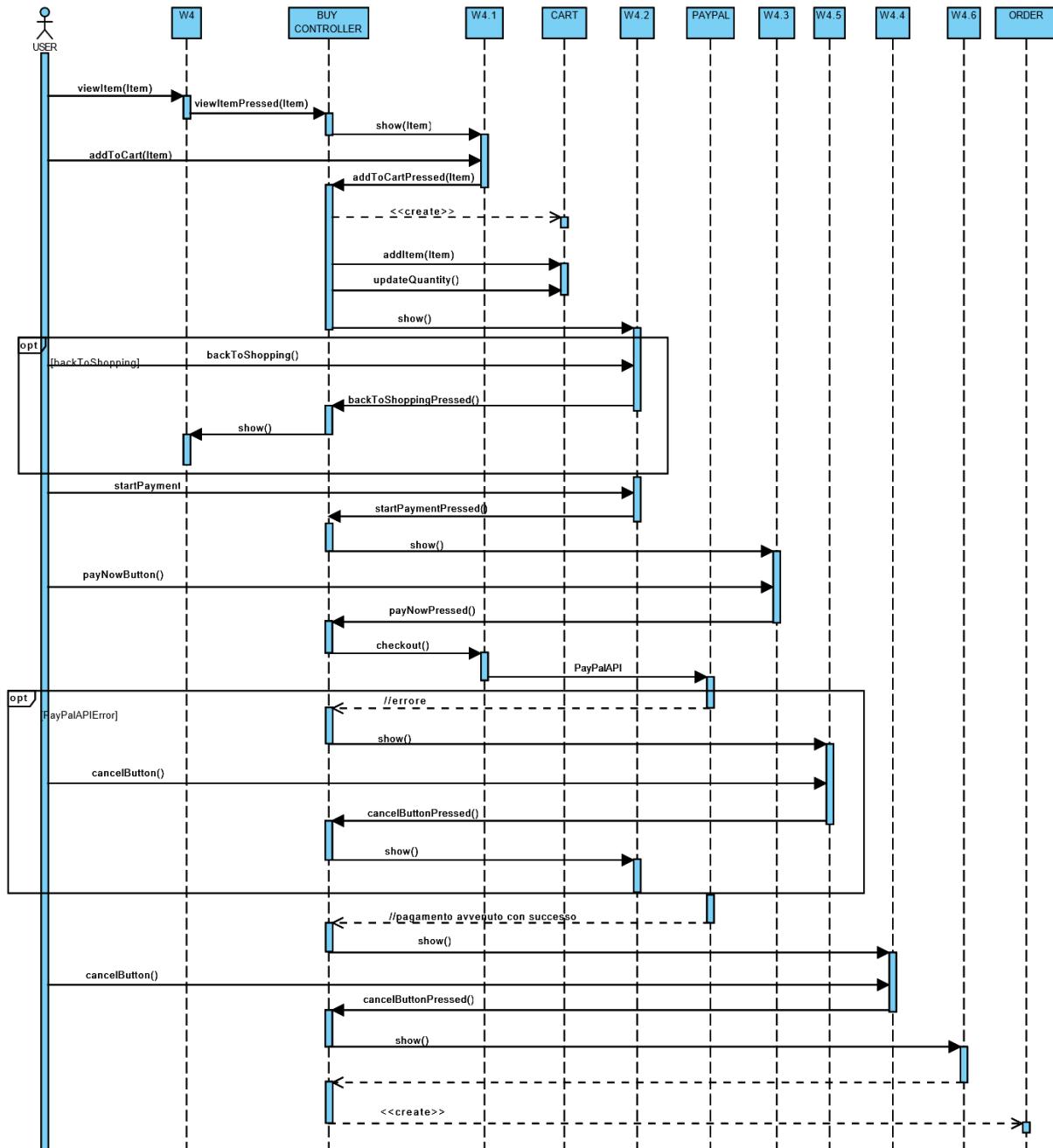
1.3.2.2 Sequence Diagram - Login - WEB



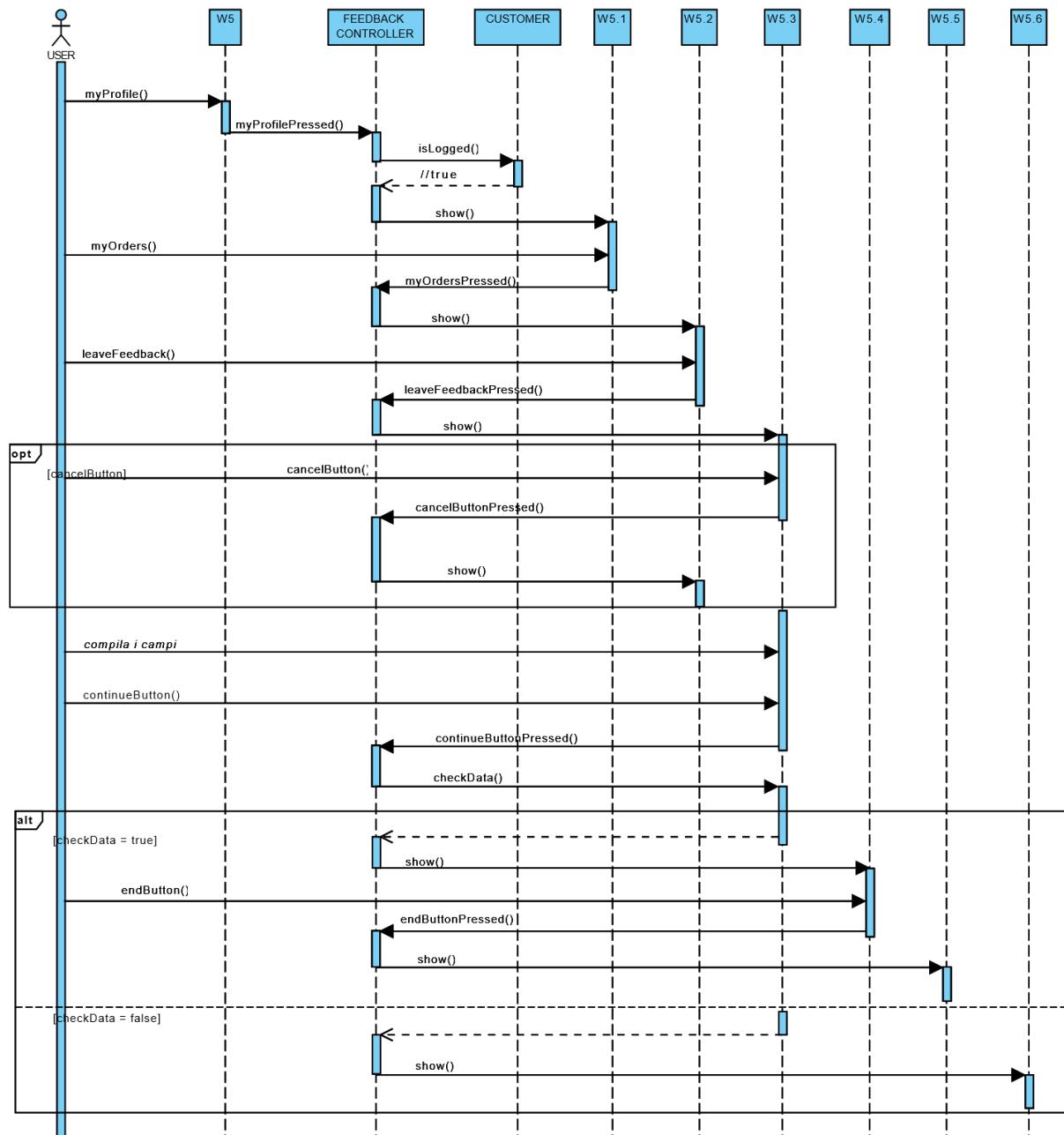
1.3.2.3 Sequence Diagram – Ricerca Prodotto – WEB



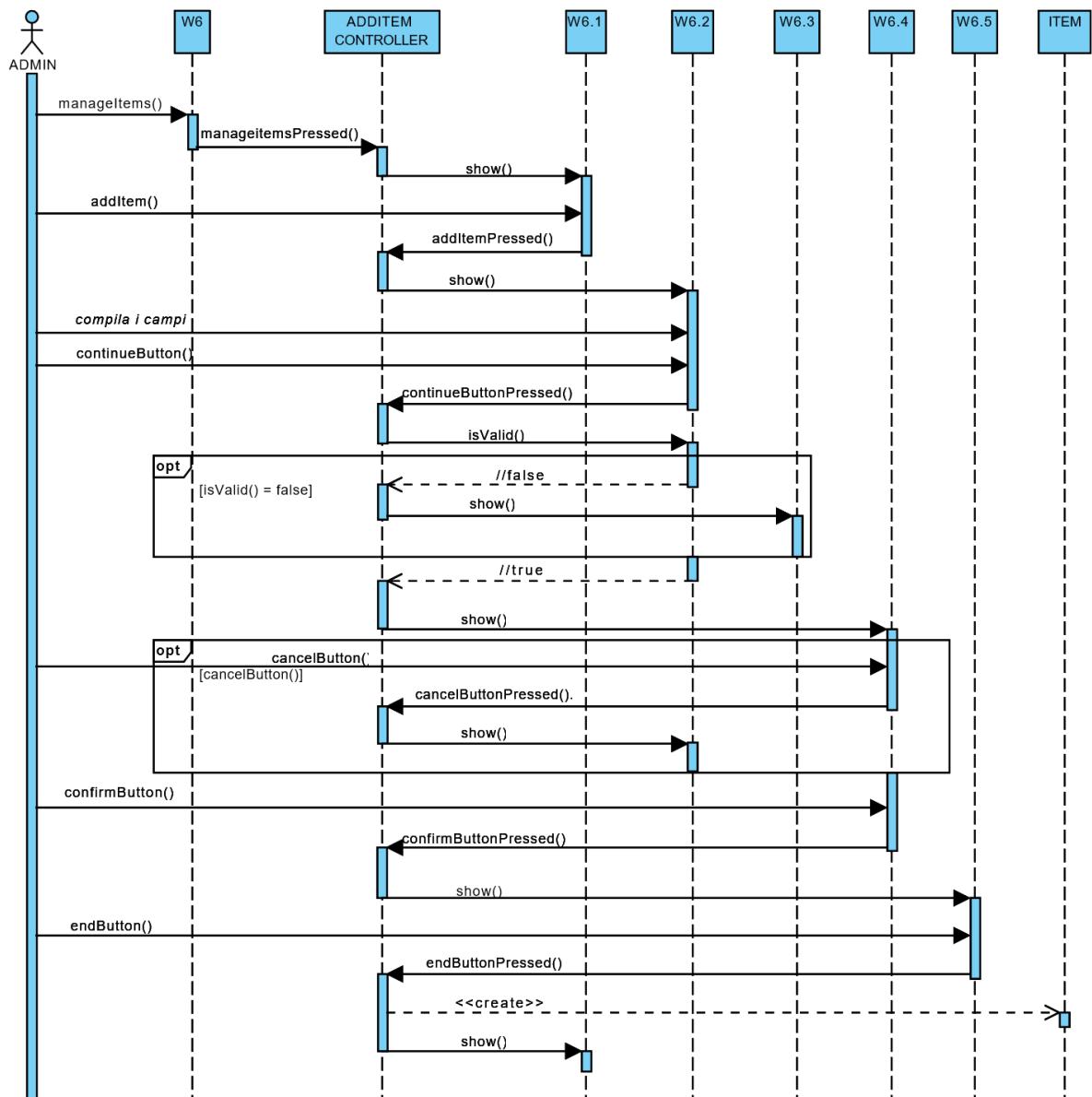
1.3.2.4 Sequence Diagram – Acquista Prodotto – WEB



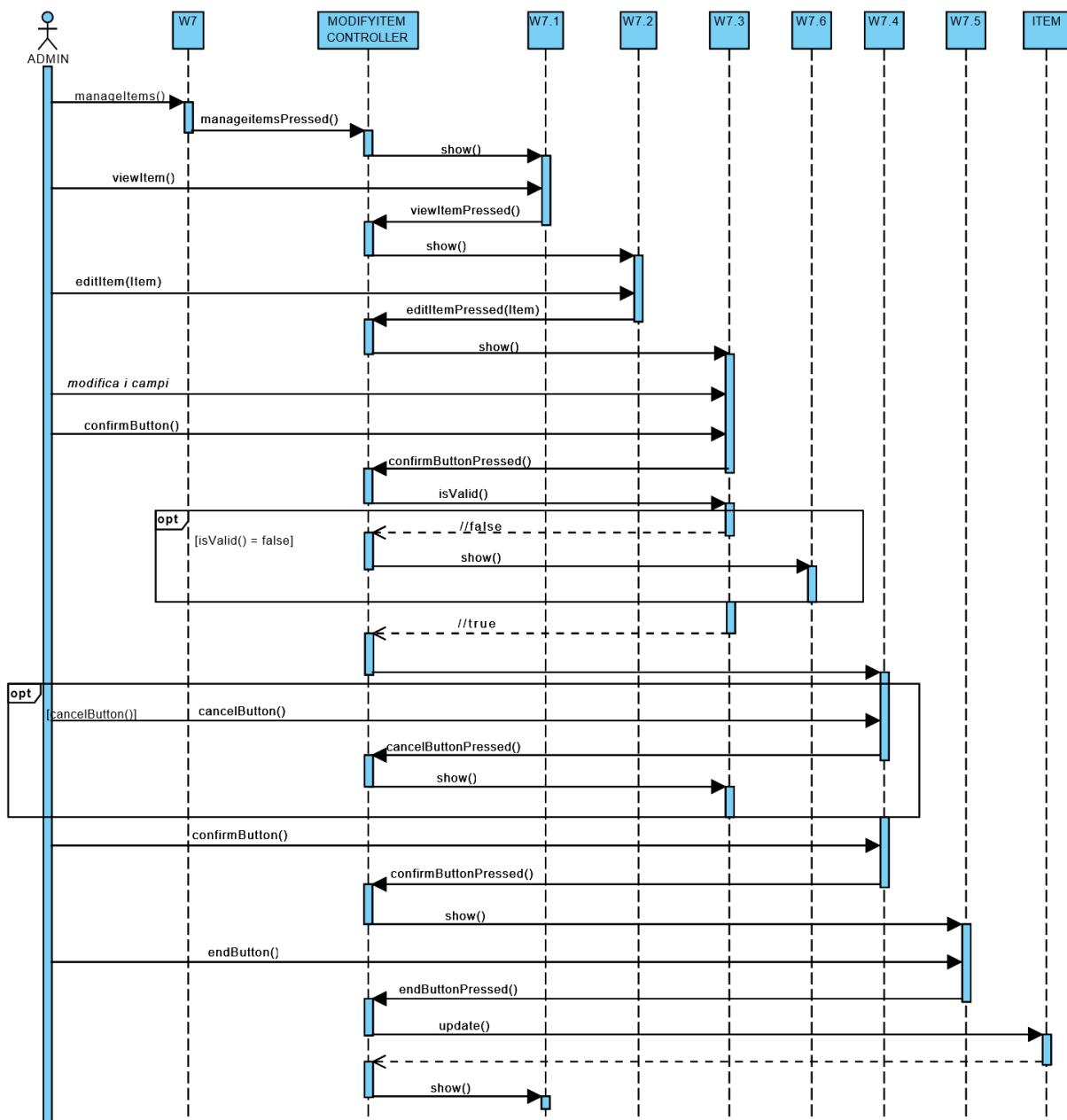
1.3.2.5 Sequence Diagram – Rilascio Feedback – WEB



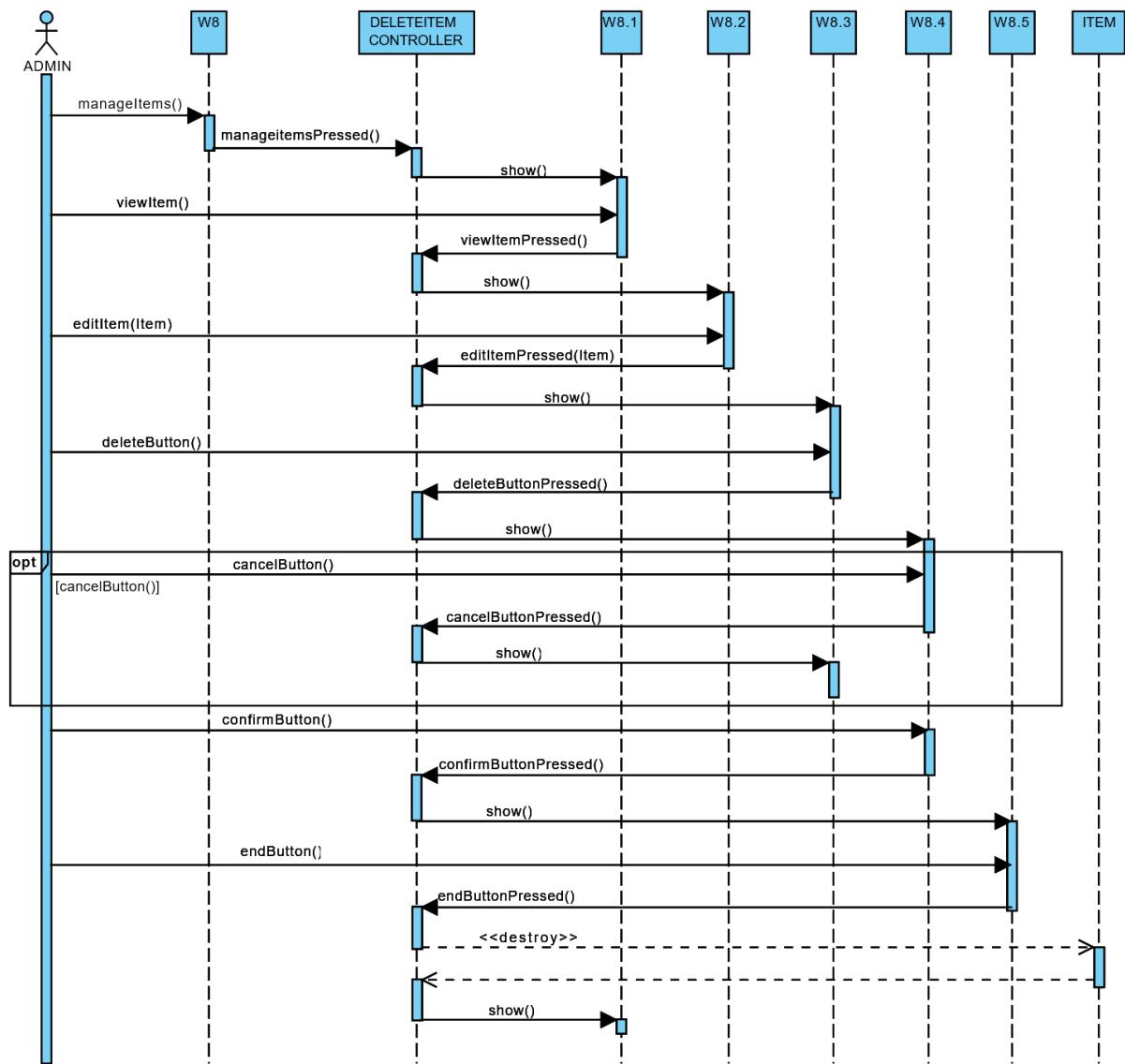
1.3.2.6 Sequence Diagram – Aggiunge Prodotto – WEB



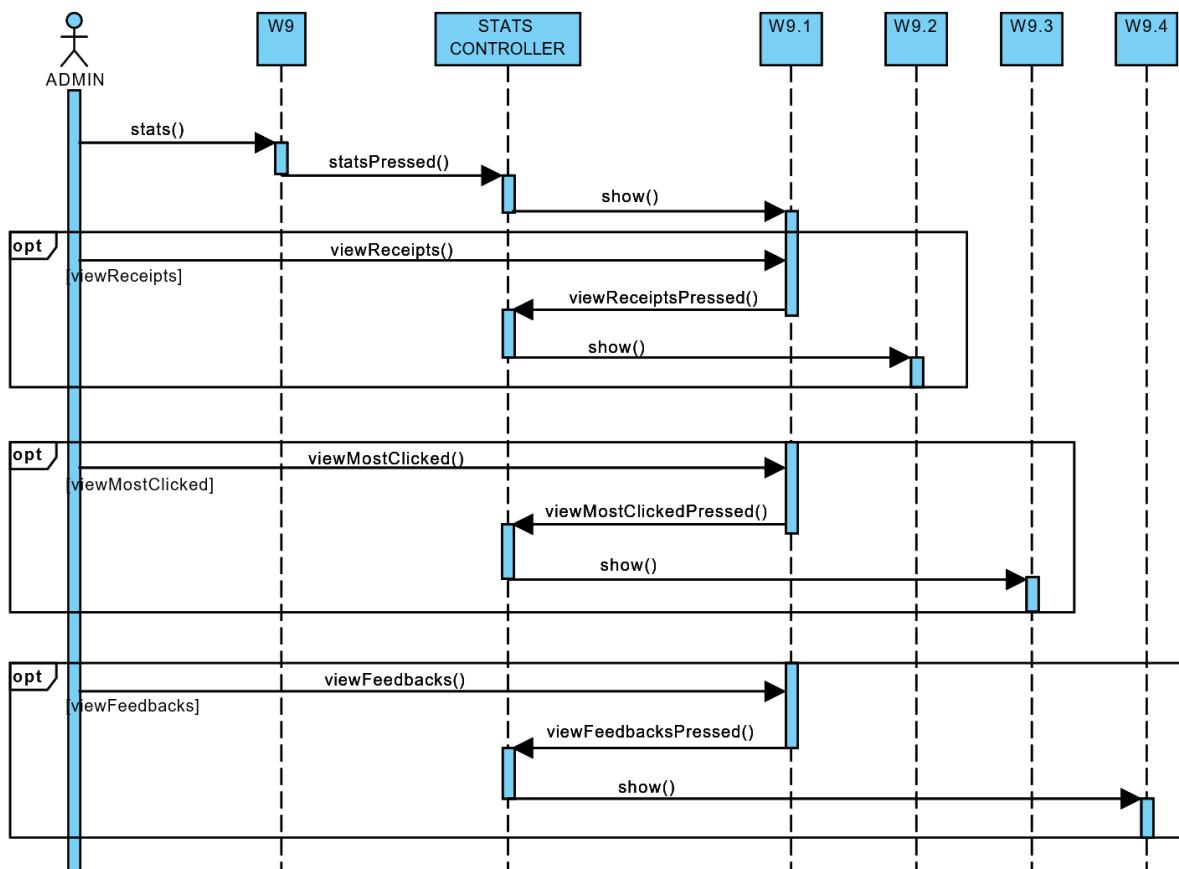
1.3.2.7 Sequence Diagram – Modifica Prodotto – WEB



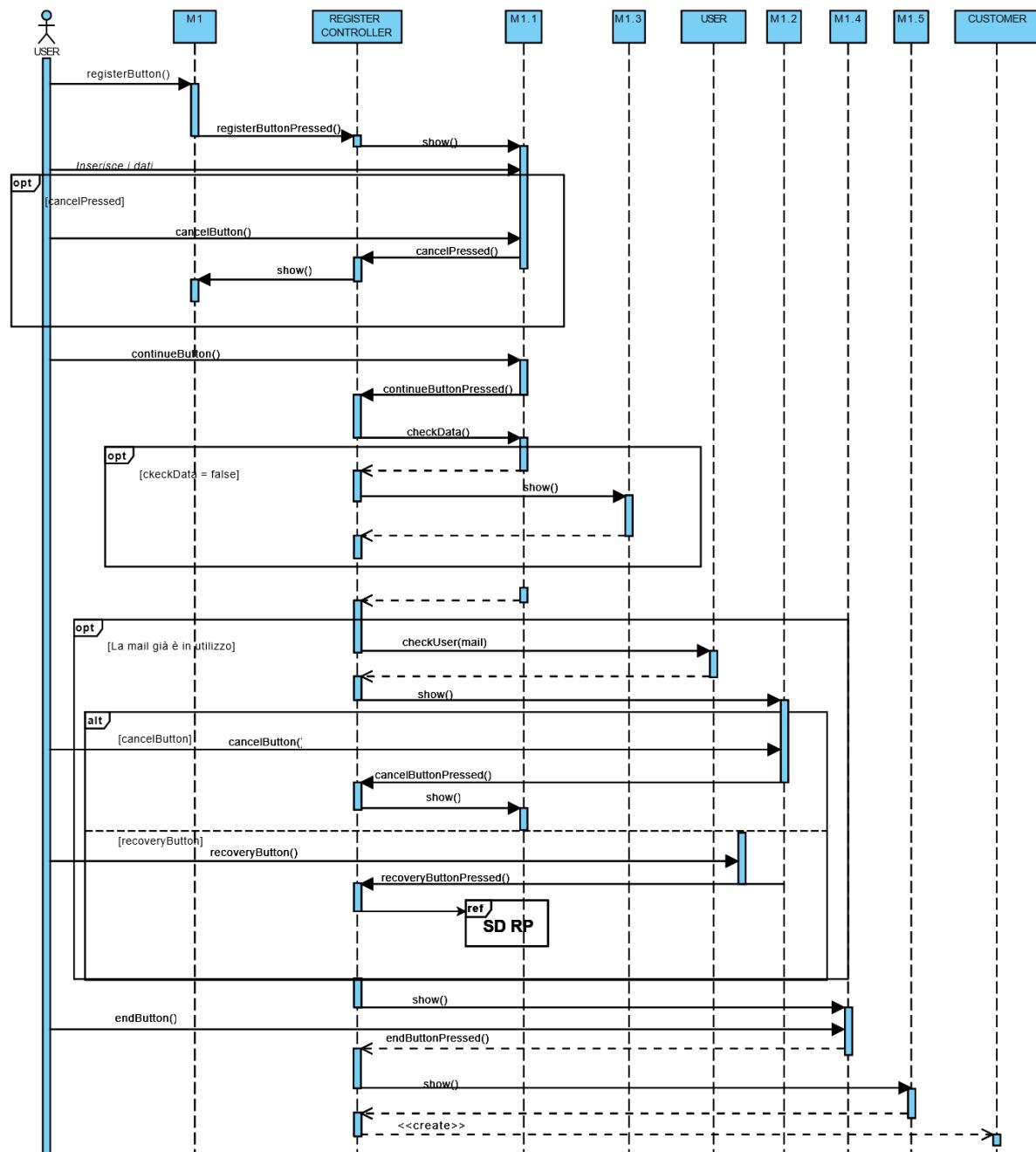
1.3.2.8 Sequence Diagram – Elimina Prodotto – WEB



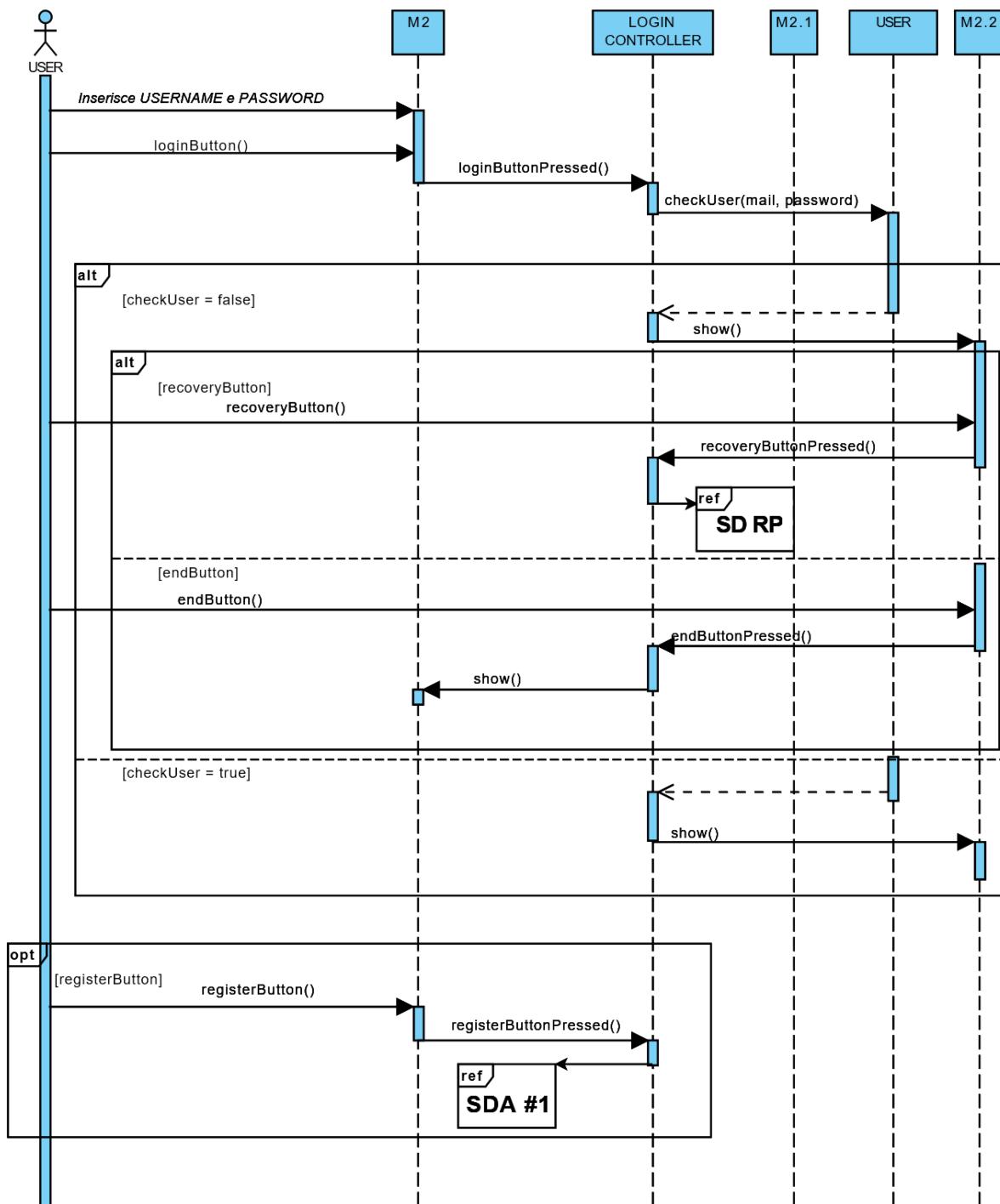
1.3.2.9 Sequence Diagram – Visualizzazione statistiche – WEB



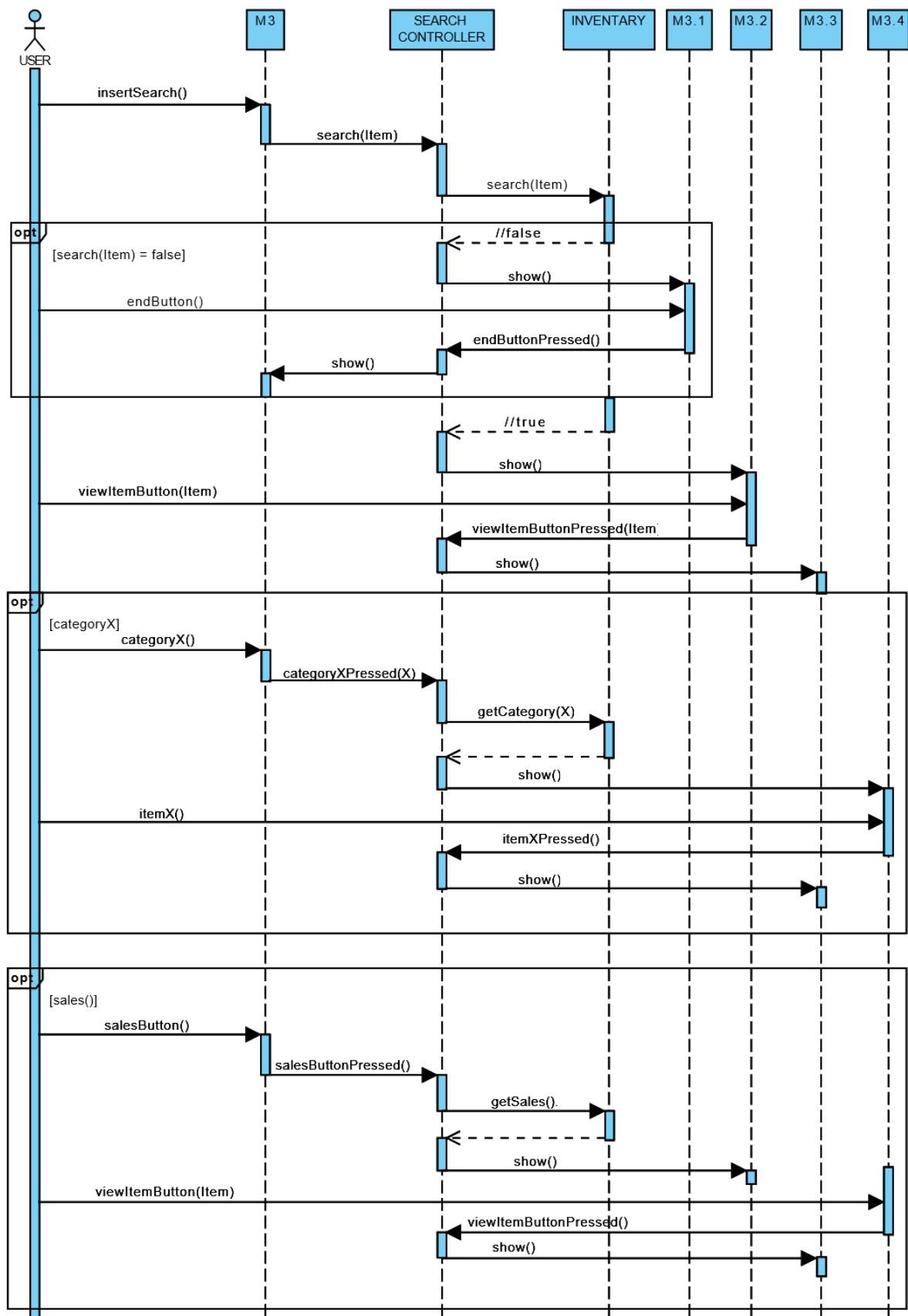
1.3.2.10 Sequence Diagram – Registrazione – APP



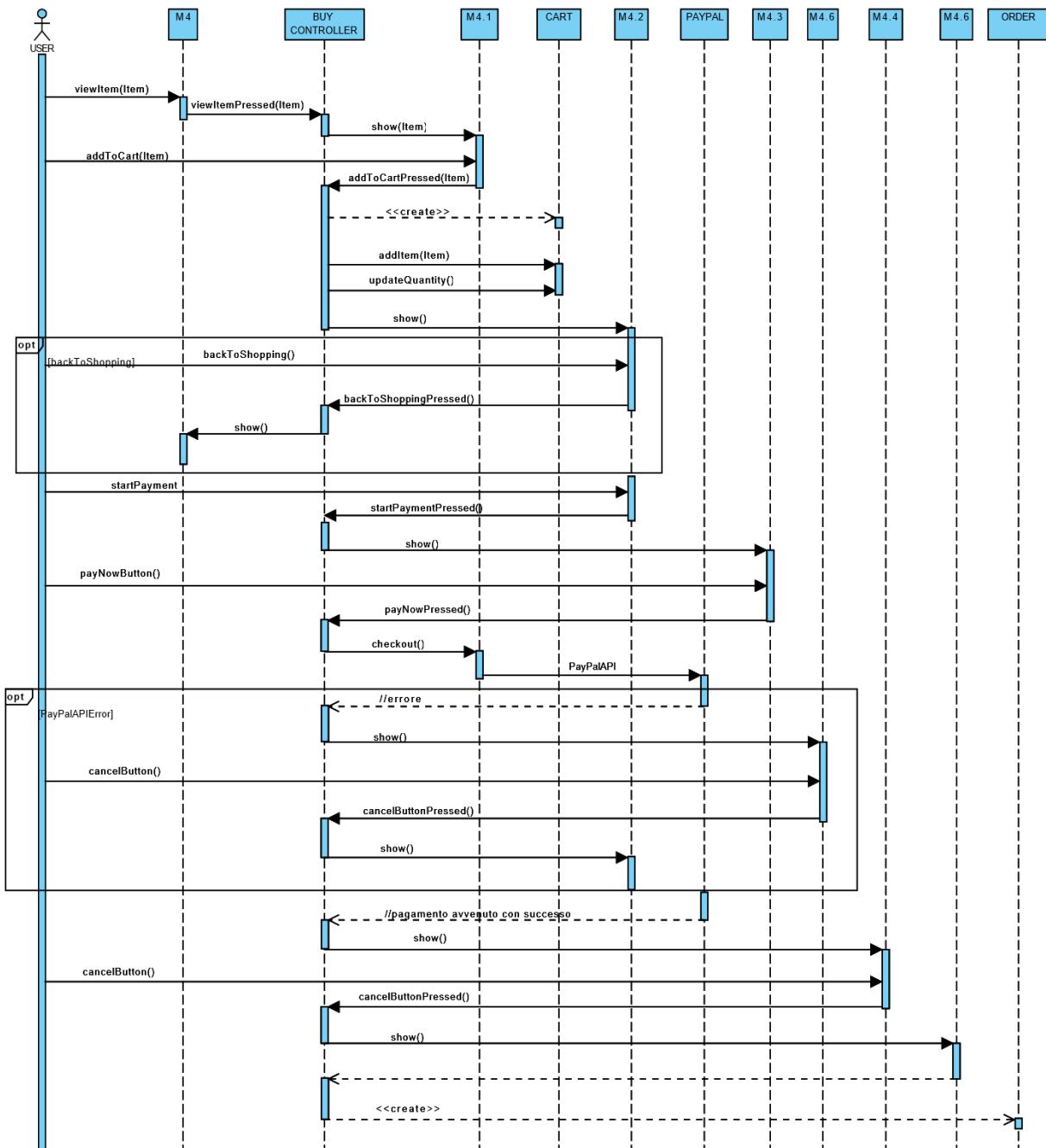
1.3.2.11 Sequence Diagram – Login – APP



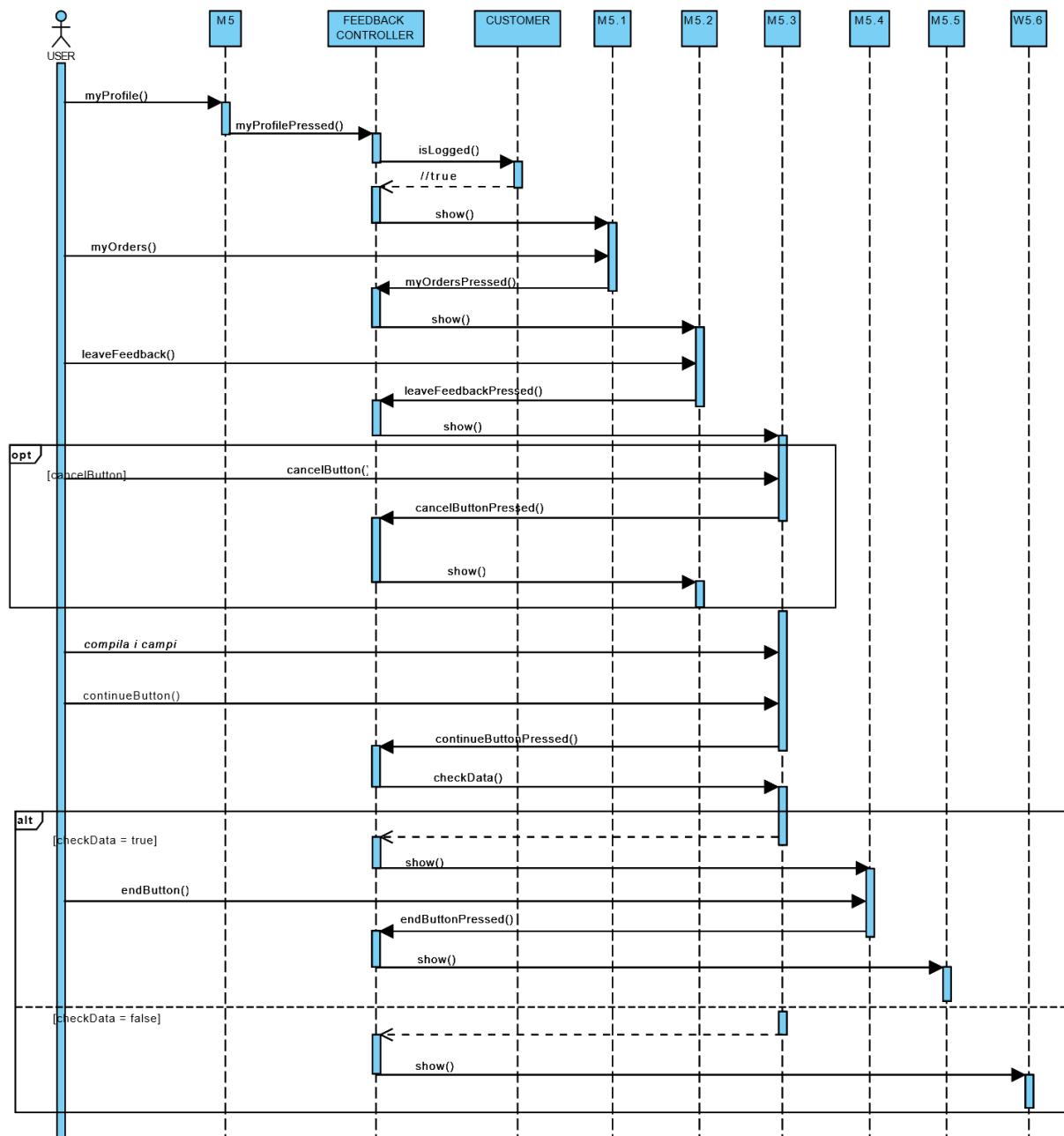
1.3.2.12 Sequence Diagram – Ricerca Prodotto – APP



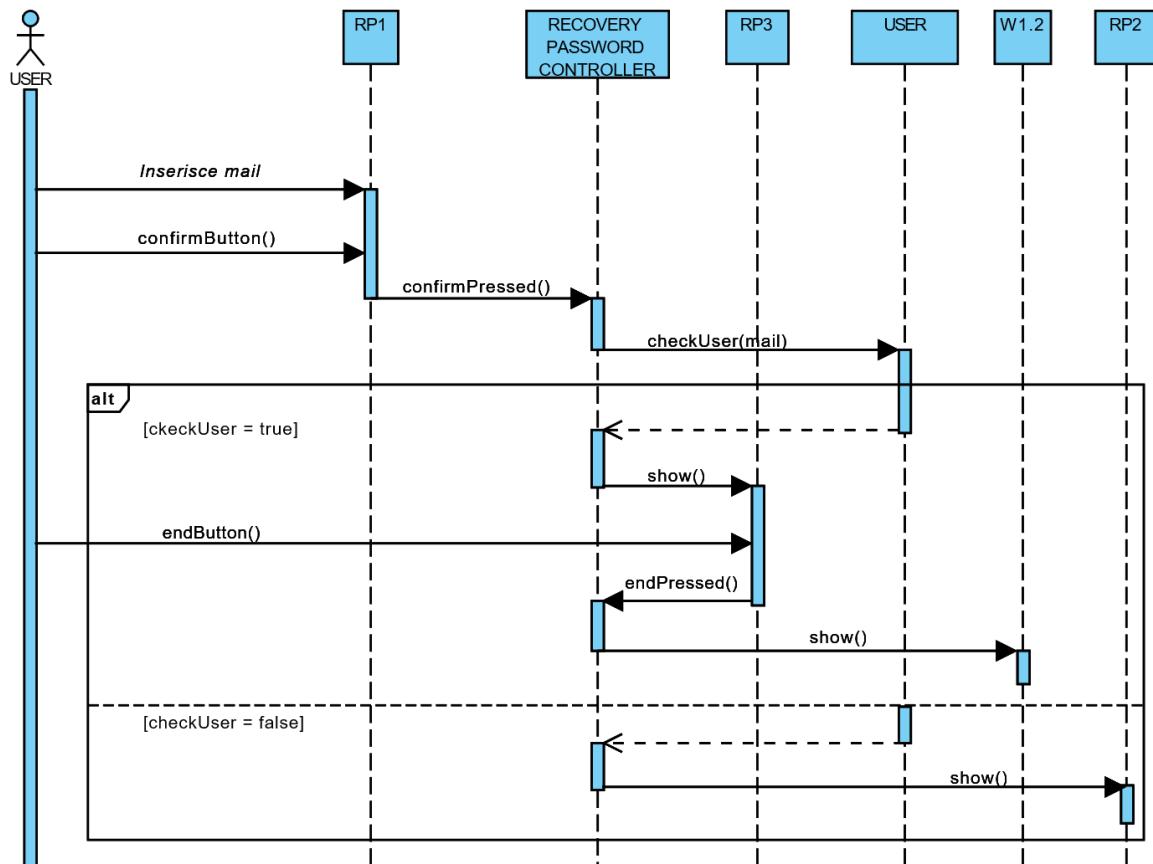
1.3.2.13 Sequence Diagram – Acquista Prodotto – APP



1.3.2.14 Sequence Diagram – Rilascio Feedback – APP



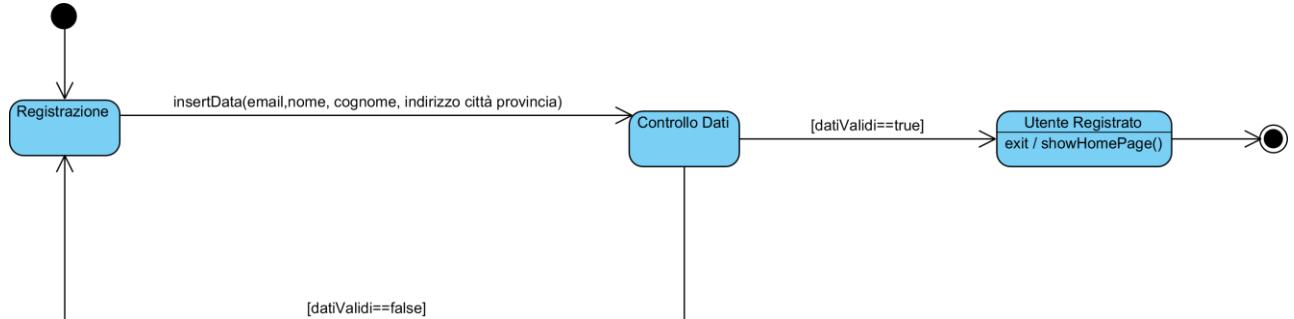
1.3.2.15 Sequence Diagram – Recupero Password



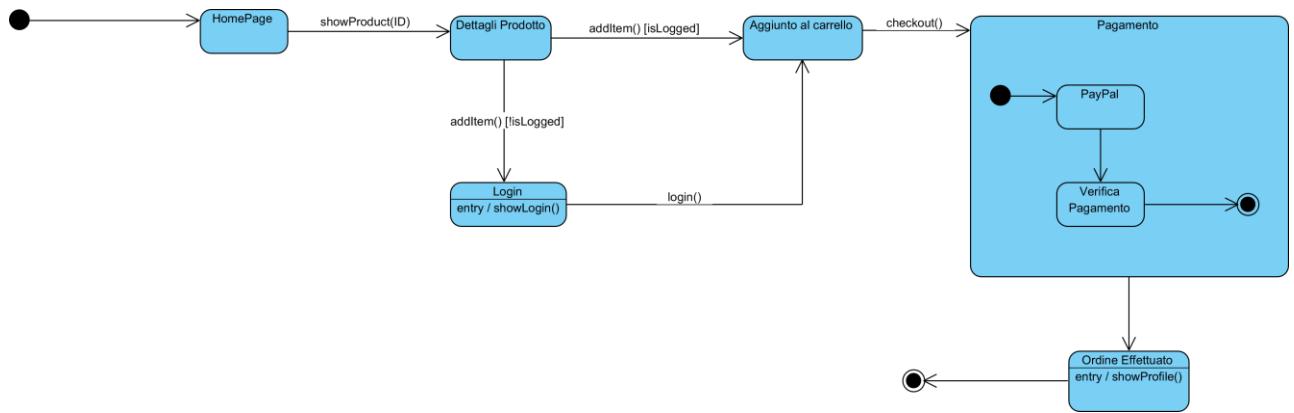
1.3.3 Diagrammi di stato di analisi

Per alcune funzionalità è rappresentato un ciclo di vita degli artefatti che le compongono, per semplificare il processo implementativo che sarà affrontato successivamente.

1.3.3.1 Statechart – Registrazione di un utente



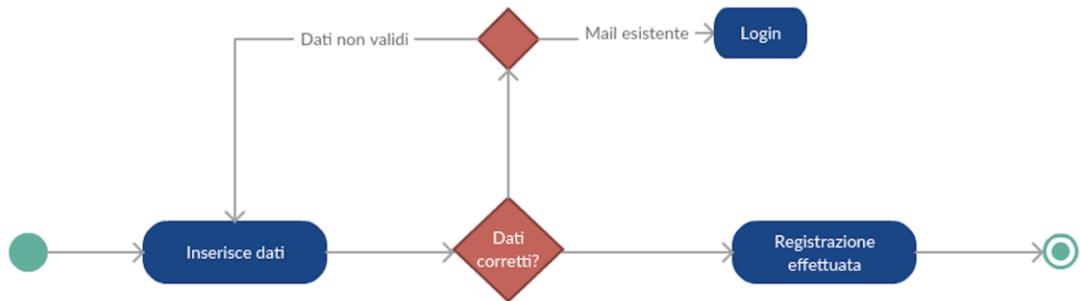
1.3.3.2 Statechart – Acquisto e pagamento di un prodotto



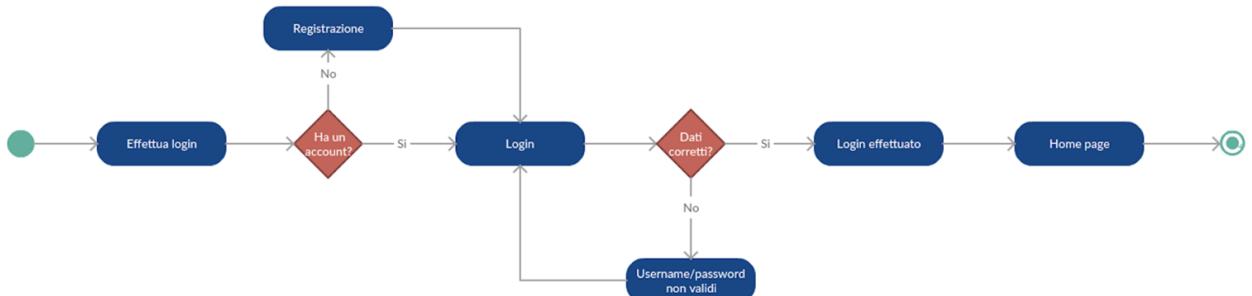
1.3.4 Diagrammi di attività

La sequenza di operazioni che definiscono le attività presenti nel software è specificata nei diagrammi di attività che permettono di rappresentare processi paralleli e la loro sincronizzazione.

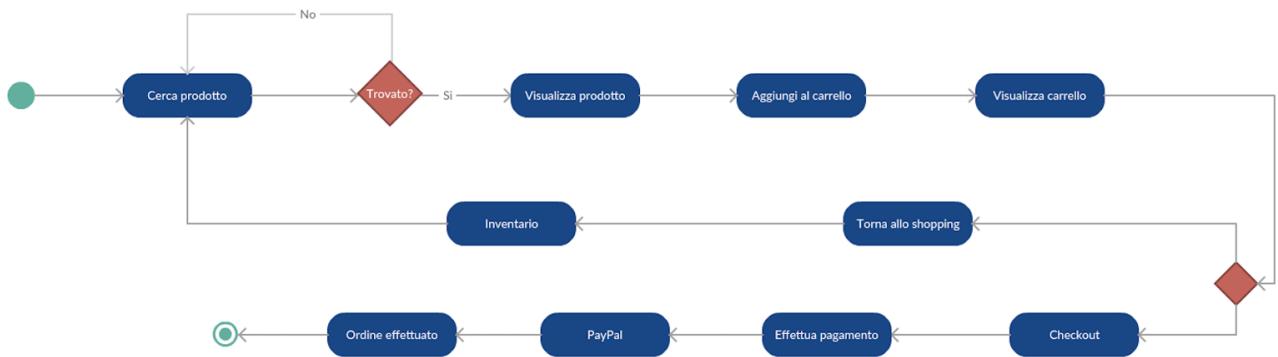
1.3.4.1 Activity Diagram – Registrazione



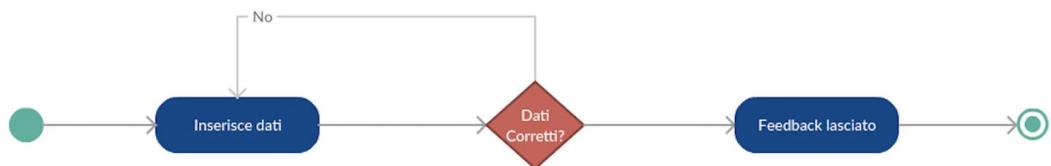
1.3.4.2 Activity Diagram – Login



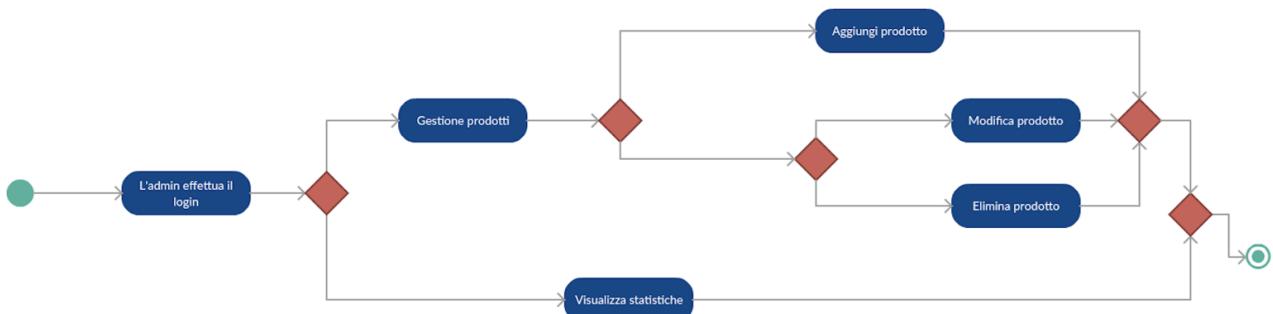
1.3.4.3 Activity Diagram – Ricerca e Acquista



1.3.4.4 Activity Diagram – Feedback



1.3.4.5 Activity Diagram – Admin



1.4 Pianificazione dell'attività

