

L'obiettivo è sviluppare in Java un sistema software per la vendita online di prodotti elettronici, utilizzando in modo appropriato le tecniche di riferimento della programmazione orientata agli oggetti.

I prodotti elettronici, sono identificati da: nome prodotto, codice prodotto (univoco), nome produttore, e il prezzo.

Il sistema interagisce con utenti (persone che vogliono acquistare dei prodotti elettronici) e impiegati (persone che gestiscono la gestione delle vendite).

Un utente può registrarsi (nome utente e password) e quindi usare le sue credenziali per accedere al sistema.

Dopo l'accesso un utente può ricercare prodotti per nome prodotto, nome produttore e prezzo minimo o massimo, e acquistare dei prodotti. Le ricerche sono possibili con uno o più parametri.

Un dipendente può usare le sue credenziali per accedere al sistema.

Dopo l'accesso un dipendente può spedire dei prodotti ai clienti e rimpiazzare i prodotti venduti.

Un particolare dipendente opera con il ruolo di amministratore, le sue credenziali sono definite nella fase di configurazione del sistema e ha anche il compito di assegnare le credenziali agli altri dipendenti. L'amministratore ha anche il compito di aggiungere e rimuovere dei tipi di prodotto.

Quando un utente fa un ordine per dei prodotti, l'ordine viene automaticamente caricato nel sistema.

Quando un dipendente invia i prodotti di un ordine, la quantità di prodotti in magazzino viene automaticamente aggiornata, e se la giacenza diventa nulla per qualche prodotto, allora il sistema invia a uno degli impiegati la lista dei prodotti da acquisire.

All'arrivo dei nuovi prodotti, un dipendente aggiorna la quantità di prodotti in magazzino.

Gli utenti e i dipendenti interagiscono con il sistema tramite console.

Il codice dovrà essere formattato utilizzando un unico stile di codifica e commentando gli "elementi" del codice non privati con javadoc. I commenti e i nomi degli elementi del codice dovranno essere preferibilmente scritti in lingua inglese.

Il progetto dovrà essere consegnato tramite il "compito" Elly "assegnamento 1". La consegna dovrà essere unica per ogni gruppo e dovrà essere un file compresso contenente: un breve manuale con una descrizione utile per installare e utilizzare il sistema (il manuale dovrà come prima cosa indicare gli autori del progetto), le dipendenze da librerie esterne (con le informazioni per includerle nel progetto), il codice sorgente e il javadoc del progetto.