



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO
DIPARTIMENTO DI INFORMATICA
DIPARTIMENTO DI ECCELLENZA

Corso Enterprise Mobile Application
Development



Social Delivery App

Partecipanti

Vincenzo Belmonte
Andrea Antonio Cantone
Domenico Taffuri

Docente

Prof.ssa Rita Francese
Coordinatore del progetto
Carlo Palladino

Coordinatore del progetto:

Nome	
Carlo Palladino	Capgemini

Partecipanti:

Nome	Matricola
Vincenzo Belmonte	0522500572
Andrea Antonio Cantone	0522500600
Domenico Taffuri	0522500623

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autore
17/10/2019	1.0	Prima stesura	Vincenzo Belmonte Andrea Antonio Cantone Domenico Taffuri

Sommario

1	Dominio del problema	1
2	Attori.....	1
3	Requisiti funzionali.....	1
3.1	Cliente.....	1
3.1.1	Gestione Accesso	1
3.1.2	Gestione Negozio.....	1
3.1.3	Gestione lista preferiti.....	2
3.1.4	Gestione Carrello.....	2
3.1.5	Gestione spedizione	2
3.2	Esercente.....	2
3.2.1	Gestione Accesso	2
3.2.2	Gestione Vetrina	2
3.2.3	Gestione spedizione	3
3.3	Driver.....	3
3.3.1	Gestione Accesso	3
3.3.2	Gestione spedizione	3
4	Requisiti non funzionali.....	3

1 Dominio del problema

Il delivery è un fenomeno diventato sempre più diffuso anche in Italia. Attualmente, però, viene utilizzato principalmente per il *food delivery*, ovvero quel servizio che si occupa di gestire gli ordini e di consegnare cibo a domicilio. Nasce l'idea di diffonderlo a tutte le realtà commerciali. Lo scopo di *Social Delivery* è quello di dare la possibilità a piccole realtà commerciali di espandere la propria clientela, utilizzando tale app come vetrina e canale di vendita dei propri prodotti e di consentire, a persone comuni, di proporsi come fattorini utilizzando il proprio mezzo di locomozione, in modo da arrotondare anche il proprio reddito. L'applicazione è basata su 3 attori principali: l'esercente, ovvero colui che allestisce la propria vetrina di prodotti, il cliente, che può prendere visione di un prodotto e acquistarlo, tenendo in real-time traccia della spedizione, e il fattorino, ovvero colui che si occupa della consegna del prodotto al cliente.

2 Attori

- Cliente
- Esercente
- Driver

3 Requisiti funzionali

3.1 Cliente

3.1.1 Gestione Accesso

- **RF_1-Login**
Il cliente ha la possibilità di effettuare il login nell'applicazione dopo aver registrato il proprio profilo correttamente.
- **RF_2-Registrazione**
Il cliente, per poter utilizzare il servizio, deve effettuare la registrazione di un account cliente, specificando i dati personali, l'indirizzo e-mail, username, password ed un'immagine facoltativa.

3.1.2 Gestione Negozio

- **RF_4-Localizzazione**
Il cliente ha la possibilità di geolocalizzare i negozi nelle vicinanze, utilizzando la propria posizione ed eventualmente applicando qualche filtro.
- **RF_5-Ricerca**
Il cliente ha la possibilità di ricercare negozi inserendo una o più keywords nella search bar (nomi, città oppure indirizzo) ed eventualmente applicando dei filtri.
- **RF_6-Visualizzazione Vetrina**
Il cliente ha la possibilità di selezionare un negozio trovato tramite la ricerca o la localizzazione e visualizzare la vetrina prodotti di quest'ultimo.

3.1.3 Gestione lista preferiti

- **RF_7-Aggiungi**
Il cliente può aggiungere un negozio alla lista preferiti.
- **RF_8-Rimuovi**
Il cliente può rimuovere un negozio dalla lista preferiti.
- **RF_9-Visualizza**
Il cliente può visualizzare la lista dei negozi salvati nei preferiti.

3.1.4 Gestione Carrello

- **RF_10-Aggiungi**
Il cliente può aggiungere prodotti al proprio carrello con il vincolo che il carrello può contenere solo prodotti appartenenti ad un solo negozio alla volta.
- **RF_11-Rimuovi**
Il cliente può rimuovere uno o più prodotti dal carrello.
- **RF_12-Paga**
Il cliente può confermare l'ordine e procedere al pagamento.

3.1.5 Gestione spedizione

- **RF_13-Tracciabilità**
Il cliente può visualizzare in qualsiasi momento lo stato dell'ordine e, qualora l'ordine fosse partito, visualizzare in tempo reale sulla mappa la posizione del driver.
- **RF_14-Notifiche**
Il cliente riceve una notifica push quando un driver prende in consegna la spedizione.

3.2 Esercente

3.2.1 Gestione Accesso

- **RF_1-Login**
L'esercente ha la possibilità di effettuare il login nell'applicazione dopo aver registrato il proprio profilo correttamente.
- **RF_2-Registrazione**
L'esercente, per poter utilizzare il servizio, deve effettuare la registrazione di un account esercente, specificando i dati personali, l'indirizzo del negozio, l'indirizzo e-mail, username, password ed un'immagine facoltativa.

3.2.2 Gestione Vetrina

- **RF_3-Inserimento prodotto**
L'esercente può allestire una vetrina di prodotti aggiungendo dei prodotti, specificando la taglia del mezzo di trasporto necessario per trasportare tale prodotto.
- **RF_4-Modifica prodotto**
L'esercente può eventualmente modificare un prodotto inserito in vetrina.
- **RF_5-Elimina prodotto**
L'esercente può eliminare un prodotto dalla vetrina.

3.2.3 Gestione spedizione

- **RF_6-Tracciabilità**
L' esercente può monitorare real-time la posizione del driver impegnato in una consegna.
- **RF_7-Notifiche**
L' esercente riceverà una notifica quando la spedizione sarà portata a termine dal driver.

3.3 Driver

3.3.1 Gestione Accesso

- **RF_1-Login**
Il driver ha la possibilità di effettuare il login all'applicazione se il suo profilo risulta essere correttamente registrato.
- **RF_2-Registrazione**
Il driver, per poter utilizzare il servizio, deve effettuare la registrazione di un account fattorino, specificando i dati personali, l'indirizzo e-mail, username, password, un'immagine facoltativa e il tipo di mezzo di locomozione a disposizione per le consegne.

3.3.2 Gestione spedizione

- **RF_3-Notifiche**
Il driver, se risulta essere compatibile per il mezzo di locomozione a disposizione e rientra in un determinato raggio di localizzazione, riceve una notifica push quando un utente ordina un prodotto in un negozio.
- **RF_4-Accetta**
Il driver ha la possibilità di accettare la richiesta e, quindi, di prendere in carico la consegna.
- **RF_5-Rifiuta**
Il driver ha la possibilità di rifiutare la richiesta.

4 Requisiti non funzionali

- **NRF_0-Usabilità**
Gli utenti che interagiscono con il sistema devono essere in grado di accedere in maniera agevole alle funzionalità desiderate affinché siano invogliati a servirsi del sistema. Per tutti i tipi di utente, deve essere possibile utilizzare il sistema senza la lettura di istruzioni preliminari.
- **NRF_1-Affidabilità**
Il sistema deve essere affidabile e poter mantenere i propri dati coerenti anche in caso di guasti (problemi di fornitura elettrica, usura dell'hardware del server, attacchi informatici). In caso di guasto, un riavvio del sistema è tollerabile, data la natura non-mission-critical del sistema.
- **NRF_3-Manutenibilità**
Il sistema deve essere facilmente manutenibile ed estendibile per sviluppi futuri.
- **NRF_4-Privacy**
L' app è realizzata in maniera tale da garantire il rispetto delle norme vigenti sulla privacy, facendo riferimento alla Legge 31 dicembre 1996, n. 675 del Parlamento italiano, relativa alla tutela delle persone e di altri soggetti rispetto al trattamento dei dati personali. Nello specifico deve rispettare la normativa europea GDPR.
- **NRF_5-Sicurezza**
Il sistema deve avere un modulo per l'autenticazione in modo da negare l'accesso da parte degli

utenti non autorizzati e deve consentire un accesso corretto alle varie funzionalità offerte alle differenti tre tipologie di utenti.