Università degli studi di Salerno

Dipartimento di Informatica

***Corso di Laurea in Informatica***



***INGEGNERIA DEL SOFTWARE***

***Problem Statement***

***“VORWERK”***

*.*

**Docente:**

Andrea De Lucia

**Studenti:**

##### Nome Matricola

Vincenzo Marrazzo 0512105832

**Revision History**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Data** | **Versione** | **Descrizione** |
| 5/10/2020 | 1 | Dominio del problema |
| 5/10/2020 | 1.1 | Scenari |
| 6/10/2020 | 1.2 | Requisiti funzionali |
| 6/10/2020 | 1.3 | Requisiti non funzionali |
| 7/10/2020 | 1.4 | Target Enviroment |
| 7/10/2020 | 1.5 | Deadlines |

*Anno Accademico: 2020/21*

INDICE

[1. Dominio del problema 3](#_Toc50890945)

[2. Analisi di siti esistenti 3](#_Toc50890946)

[3. Funzionalità del sito 4](#_Toc50890947)

[4. Utenti del sito 4](#_Toc50890948)

[5. Diagramma navigazionale 4](#_Toc50890949)

[6. Mappa dei contenuti 5](#_Toc50890950)

[7. La base di dati 5](#_Toc50890951)

[8. Layout 6](#_Toc50890952)

[9. Tema 11](#_Toc50890953)

[10. Scelta dei colori 12](#_Toc50890954)

[11. Diagramma navigazionale con le Servlet 12](#_Toc50890955)

**1. Dominio del problema**

(CONTROLLARE PUNTEGGIATURA)VORWERK è una piccola azienda che gestisce la compravendita di robot da cucina e di premi ottenibili tramite dei punti. A causa della pandemia l’azienda ha dovuto chiudere i negozi per rispettare le normative giustamente imposte, e quindi ha avuto necessità di trovare un metodo alternativo per continuare le vendite. Con questo presupposto viene creata una piattaforma web based che non fa altro che vendere, pubblicizzare e gestire i loro prodotti online.

**2. Scenari**

**2.1 Scenario visitatore**

Anna, una ragazza di 24 anni, cerca un servizio online che metta in vendita robot da cucina poiché vuole avere gli utensili giusti per cucinare al meglio la sua ricetta. Attraverso varie ricerche si imbatte in un servizio che si chiama VORWERK. Cliccando sul link viene reindirizzata nella homepage della piattaforma dove nota, attraverso un carosello di tre immagini, tre robot, e quindi, incuriosita, clicca sull’immagine di uno dei tre robot il cui nome è “TD3”. Viene rediretta in una pagina in cui vengono riportate tutte le caratteristiche(Nome, Descrizione, Prezzo, Quantità disponibile, Immagine) del robot in questione. Anna, capendo che il robot “TD3” non fa per lei, decide di andare a osservare tutti i robot disponibili che offre l’azienda cliccando sul tab “Robot”. Questo tasto la redirige su di una pagina in cui vengono mostrati tutti i robot, e ad ogni robot vengono riportate soltanto alcune informazioni(Nome, Prezzo, Quantità disponibile). Anna poi nota che vi è un ulteriore tab con scritto “Premi”, decide di cliccarvi e viene rediretta verso una pagina dove vengono mostrati in una griglia tutti i premi con le relative informazioni(Nome, Descrizione, Punti, Quantità disponibile, Immagine).

**2.2 Scenario: utente registrato, acquisto di prodotto**

Pasquale, un ragazzo che è registrato sulla piattaforma VORWERK, decide di voler comprare un robot per fare un regalo a suo padre che è un amante della cucina. Con questo scopo si dirige verso la piattaforma web di VORWERK digitando sulla barra di ricerca “VORWERK”, clicca sul primo risultato riportato, viene reindirizzato sulla homepage del sito e cliccando sul pulsante login viene riportato sulla pagina di log in dell’utente. Nella pagina gli viene chiesto l'inserimento delle credenziali(Username, Password), egli inserisce i suoi dati(Username= “Pasquale0123”, Password=”LoveCucina”).La piattaforma controlla se le credenziali siano corrette consultando il database. Pasquale riesce ad accedere al suo account venendo reindirizzato sulla homepage, e a questo punto decide di dirigersi verso il catalogo dei robot cliccando sull'apposito tab "Robot", e gli viene mostrato una griglia con tutti i robot e loro relative informazioni(Nome, Descrizione, Prezzo, Quantità, Immagine) (Mokup della lista dei robot). Dopo aver dato un'occhiata ai vari robot decide di comprare il "T2000"(Nome:T2000, Descrizione: … , Prezzo:1000€, Quantità disponibile:33, Immagine: …)(immagine del sito) cliccando sul pulsante "Compra". Successivamente Pasquale viene rediretto sulla pagina del suo carrello dove potrà notare il robot selezionato aggiunto nella sua lista e il costo totale provvisorio di tutti i prodotti presenti nel carrello, che in questo momento è “Totale provvisorio: 1000€”. In questa lista vengono menzionate le informazioni dei robot precedentemente scelti(Nome, Descrizione, Prezzo, Quantità scelta), e quindi prossimi al pagamento.

Prima di procedere alla compera dei prodotti selezionati, Pasquale pensa di fare un ulteriore regalo al padre e quindi decide di comprare anche un premio per suo padre. Si dirige, quindi, verso la pagina dei premi cliccando sul tab "Premi". In questa nuova pagina vengono raffigurati: i premi con le relative informazioni(Nome, Descrizione, Punti, Quantità disponibile) e i suoi punti(Punti= 700) che ha accumulato comprando precedentemente robot(dividere il concetto di compera del premio e carrello). Con i punti accumulati riesce a comprare soltanto un premio(Nome=Set di Coltelli, Descrizione=utili per tagliare in modo estremamente preciso le vostre prelibatezze fatte in casa, Punti=700, Quantità disponibile=37) il cui valore in punti è esattamente 700. Egli clicca sul pulsante "Chiedo il regalo" del prodotto il cui nome è "Set di Coltelli", gli viene mostrato un pop-up che gli chiede di confermare l'acquisto e infine clicca sul pulsante "ok" per procedere alla richiesta del premio(durata dei punti, unica spedizione). Ora Pasquale è pronto per procedere al pagamento del robot che si trova nel carrello, e quindi si dirige verso quest'ultimo prima cliccando sul tab "Carrello", e successivamente sul pulsante "Procedi all'acquisto".(dati bancari, indirizzo…) Gli viene addebitato il costo dei robot selezionati e gli viene svuotato il carrello.

**3. Requisiti funzionali**

**3.1 Gestione utenti**

**RF1)** Il sistema deve connettersi alla piattaforma

**RF2)** Il sistema deve ricercare un robot tramite il suo nome

**RF3)** Il sistema deve visualizzare una lista con tutti i robot

**RF4)** Il sistema deve visualizzare la pagina relativa ad un robot

**RF5)** Il sistema deve visualizzare una lista con tutti i premi

**RF6)** Il sistema deve effettuare il login

**RF7)** Il sistema deve visualizzare i punti accumulati

**RF8)** Il sistema deve comprare un robot tramite l’apposito pulsante

**RF9)** Il sistema deve ottenere un premio tramite l’apposito pulsante

**RF10)** Il sistema deve visualizzare il carrello

**3.2 Gestione del sistema**

**RF11)** Il sistema deve inserire un nuovo robot

**RF12)** Il sistema deve inserire un nuovo premio

**RF13)** Il sistema deve aggiornare i dati di un robot

**RF14)** Il sistema deve aggiornare i dati di un premio

**RF15)** Il sistema deve eliminare un robot

**RF16)** Il sistema deve eliminare un premio

**4. Requisiti non funzionali**

**RNF1) Usability**

Il sistema sarà responsive, cioè qualsiasi sia il tipo di dispositivo utilizzato(cellulare, PC, tablet, etc.), che userà il sito, si adatterà graficamente. Tutti i tipi di input, che siano input che generano errori o input corretti, da parte dell’utente, saranno gestiti in modo tale da rendere gradevole l’esperienza d’uso.

**RNF2) Reliability**

Qualsiasi sia il numero di input errati, o non idonei, il sistema farà ripetere l’operazione suggerendo all’utente quali sono gli errori riscontrati.

**RNF3) Security**

A Client e Server verranno garantiti comunicazioni sicure, in quanto si utilizzerà un protocollo HTTPS. Per quanto riguarda gli accessi a pagine sensibili del sistema, cioè pagine che possono gestire la base di dati, verranno monitorati i permessi che possiede l’utente che vorrà accedervi.

**RNF4) Performance**

Il sistema deve gestire più di 100 accessi contemporaneamente.

**RNF5) Supportability**

Il sistema dovrà essere modulare, cioè potrà crescere o estendersi in caso di eventuali supporti aggiuntivi.

**RNF6) Legal**

Le policy del portale verranno obbligatoriamente confermate di esser lette e comprese grazie al sistema.

**5. Target Enviroment**

I target di questa applicazione web based sono: appassionati di cucina e chiunque prova amore verso il cibo. VORWERK sarà sviluppato tramite il modello MVC, cioè un Web Server che interagirà con un DBMS.

**6. Deadlines**

1. Proposta di progetto e kick-off meeting: 5 Ottobre 2020
2. Problem Statement: 16 Ottobre 2020
3. Requisiti e casi d’uso: 30 Ottobre 2020
4. Requirements Analysis Document: 13 Novembre 2020
5. System Design Document: 27 Novembre 2020
6. Piano di test e specifica interfacce dei moduli del sistema: 18 Dicembre 2020

**7. Acceptance Criteria**