

Corso di laurea in Informatica
Dipartimento di Informatica - Università di Pisa
Progetto – Appello 7

IS e DB: Consegna entro il 07-02-2022 ore 18:00

Introduzione comune per i corsi di IS e BD

Il Diavolo Veste Usato

Il Diavolo Veste Usato (IDVU nel seguito) è un'app che permette di vendere e acquistare capi d'abbigliamento, scarpe e accessori firmati di seconda mano. Deve essere disponibile anche come sito web.

Chiunque può sfogliare il catalogo, anche senza essere iscritto. Deve essere possibile fare ricerche tramite una barra di ricerca, o sfogliando il catalogo diviso in categorie (uomo-donna, abbigliamento, scarpe, borse) e sottocategorie, eventualmente indicando dei filtri (colore, taglia, marchio, etc.)

Per poter usufruire dei servizi di acquisto e vendita, il cliente deve essere iscritto. Per iscriversi:

- andare sul sito oppure scaricare l'app gratuita da *AppStore* o *PlayStore*,
- indicare Nome, Nickname e indirizzo email,
- scegliere se ricevere messaggi dalla newsletter e seguire i passaggi indicati

Per vendere occorre:

- compilare tutti i campi richiesti: categoria, stato dell'oggetto (nuovo con etichetta, nuovo senza etichetta, ottimo, buono), colore, taglia, marchio, prezzo di vendita
- aggiungere una o più foto nitide e ben illuminate

Il team di IDVU a questo punto controlla l'annuncio, e se è tutto in regola lo pubblica sul sito. Successivamente, e in qualunque momento, il venditore può decidere di abbassare il prezzo di vendita, senza che questa modifica sia oggetto di controllo da parte del team.

Quando l'articolo viene venduto, il venditore deve spedirlo a proprie spese a IDVU all'indirizzo che verrà fornito dal sistema. Il team si occupa di spedirlo all'acquirente dopo averne verificato qualità e autenticità. Questa operazione, che ha un costo di 15€ per l'acquirente, è opzionale: l'acquirente può richiedere la spedizione diretta venditore-acquirente rinunciando al controllo. A operazioni concluse, il venditore riceve il pagamento.

Per acquistare occorre essere iscritti e seguire i seguenti passaggi:

- selezionare il capo
- aggiungere al carrello
- dal carrello procedere al pagamento
- specificare indirizzo di spedizione e metodo di pagamento

Se l'acquirente seleziona l'opzione "spedizione diretta", il prodotto viene spedito direttamente a casa sua senza passare dal controllo del team di IDVU, altrimenti viene spedito prima a loro, controllato, e poi spedito all'indirizzo da specificato. I circuiti di pagamento che si possono utilizzare sulla piattaforma sono diversi e tutti sicuri (*Paypal, Mastercard e Visa* tra i tanti).

Non sono previsti resi, ma se l'acquirente non è soddisfatto del prodotto acquistato, ha 72 ore di tempo per rimetterlo in vendita senza commissioni.

Le commissioni di vendita per gli articoli con un prezzo compreso tra 60€ e 1000€ ammontano al 12%. Per gli articoli a meno di 60€ sono fisse e ammontano a 7€. Per gli articoli a più di 1000€ le commissioni di vendita sono fisse e ammontano a 120€.

Per ogni vendita realizzata sarà applicata inoltre una tassa del 2% per coprire i costi di elaborazione della transazione. Per gli articoli venduti a meno di 100€, la tassa è di 2€.

Progetto di Ingegneria del Software

Fornire i seguenti diagrammi

1. Descrivere con un diagramma UML tutti i casi d'uso del Sistema. Per uno di essi dare la narrativa.
2. Dare un diagramma di sequenza che descriva un caso d'uso non banale.
3. Dare un diagramma di macchina a stati che modelli gli stati in cui può trovarsi un cappotto venduto su IDVU.
4. Dare un diagramma di attività che modelli il processo di vendita di un capo, specificando, con le partizioni.
5. Definire una possibile architettura (dare sia la vista C&C che di dislocazione) per realizzare il sistema IDVU.
6. Scrivere il metodo che calcola i costi a carico del venditore. Definire una batteria di casi di test white box per verificare il metodo, in modo da avere copertura al 100% di comandi, decisioni, cammini.

Regole di consegna del progetto di Ingegneria del Software

Oltre alle informazioni pubblicate su didawiki (e replicate sul sito valutami):

1. Deve essere consegnato un archivio contenente:
 - a. il file .vpp del progetto (un file unico e non tanti file spezzettati)
 - b. un file pdf che possiamo stampare per correggere più velocemente i progetti.
Deve contenere: nome cognome e matricola dei membri del gruppo; le parti testuali del progetto; i diagrammi prodotti, rispettando l'ordine degli esercizi dati.
2. Sia i file che l'archivio devono chiamarsi col cognome del referente del gruppo (chi fa la sottomissione del progetto).
3. Il progetto deve essere inviato per email alla propria docente entro la data fissata:
roberta.gori@unipi.it laura.semini@unipi.it
4. Per correttezza nei confronti dei compagni di gruppo, chi sottomette mette in CC tutti i membri del gruppo.
5. La mail deve avere subject: Progetto IS_7A_IDVU
6. Tutte le mail (mittente e destinatari) devono essere istituzionali (@unipi.it / @studenti.unipi.it).