

MODELLO DEI CASI D'USO

1. REQUISITI

SportManager è un sistema software per la gestione di tornei sportivi per diversi sport di squadra. Il Sistema deve prevedere la possibilità di gestione dei tornei, dei campi di gioco e delle statistiche delle squadre e relative giocatori.

Dopo un'analisi preliminare dei requisiti, è stata individuata la necessità delle seguenti funzionalità:

- Inserimento nel sistema di un nuovo campo.
- Creazione e configurazione dei tornei.
- Gestione delle squadre e dell'anagrafica dei giocatori.
- Iscrizione delle squadre ai tornei.
- Gestione delle partite.
- Gestione dei risultati e delle statistiche.

2. Obiettivi e casi d'uso

Attore	Obiettivo	Caso d'uso
Amministratore	Gestire la creazione di un nuovo torneo, specificando sport, modalità e regolamenti.	UC1: Inserisci nuovo torneo
Operatore	Gestire l'inserimento di una nuova squadra/giocatore singolo nel sistema	UC2: Inserisci nuova squadra/giocatore singolo nel sistema
Operatore	Gestire l'iscrizione di una nuova squadra/giocatore singolo nel torneo	UC3: Inserisci nuova squadra/giocatore singolo nel torneo
Operatore	Visualizzare le squadre, con relativi	UC4: Visualizza squadre

	componenti, in un torneo	
Amministratore	Gestire il calendario delle partite all'interno di un torneo	UC5: Crea il calendario di un torneo
Operatore	Visualizzare il calendario di un torneo	UC6: Visualizza il calendario di un torneo
Operatore	Visualizzare la programmazione complessiva delle partite della stagione	UC7: Visualizza la programmazione complessiva delle partite
Amministratore	Inserire i risultati di una partita all'interno di un torneo	UC8: Inserisci i risultati di una partita
Amministratore	Inserire le statistiche di un giocatore all'interno di un torneo	UC9: Inserisci le statistiche di un giocatore
Operatore	Visualizzare le classifiche e le statistiche in un torneo	UC10: Visualizza le statistiche di un torneo
Amministratore	Eliminazione di tutte le squadre, tornei e dati relativi alla stagione conclusa	UC11: Eliminazione stagione

Tra tutti i casi d'uso individuati, si è scelto di fornire una descrizione in formato dettagliato per i casi d'uso UC1, UC2 e UC3. Per i restanti casi d'uso si fornisce una descrizione in formato breve.

UC1: Inserisci nuovo torneo

Nome del caso d'uso	UC1: Inserisci nuovo torneo
Portata	Applicazione SportManager
Livello	Obiettivo utente
Attore Primario	Amministratore
Parti interessate ed interessi	Gestire la creazione di un nuovo torneo, specificando sport, modalità e regolamenti.
Pre-condizioni	Il Sistema è in possesso di campi da gioco da adoperare per lo svolgimento di un determinato torneo.
Garanzia di successo	Le informazioni relative al torneo sono inserite con successo nel Sistema.
Scenario principale di successo	<ol style="list-style-type: none">1. L'amministratore vuole inserire un nuovo torneo con il relativo regolamento.2. L'amministratore sceglie l'attività "Inserimento nuovo torneo".3. L'amministratore sceglie lo sport, il nome, la modalità (fase a gironi, eliminazione diretta), il relativo regolamento (numero squadre, numero giocatori per squadra, assegnazione punteggio) e quota iscrizione.4. Il Sistema visualizza le informazioni inserite.5. L'amministratore conferma l'inserimento del torneo ed il Sistema genera un codice univoco per quel torneo.

Estensioni	<p>*a. In un qualsiasi momento il Sistema fallisce e si arresta improvvisamente.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'amministratore riavvia il software e ripristina lo stato precedente del Sistema. 2. Il Sistema ripristina lo stato. <p>5a. L'Amministratore ha inserito delle informazioni errate.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il Sistema elimina le informazioni Correnti. 2. L'Amministratore ripete dal passaggio 3.
Requisiti speciali	Interfaccia grafica minimale e di facile utilizzo.
Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati	
Frequenza di ripetizioni	Legata alla modalità del torneo.
Varie	

UC2: Inserisci nuova squadra/giocatore singolo nel Sistema.

Nome del caso d'uso	UC2: Inserisci nuova squadra/giocatore singolo nel sistema
Portata	Applicazione SportManager
Livello	Obiettivo utente
Attore Primario	Operatore
Parti interessate ed interessi	Gestire l'inserimento di una nuova squadra/giocatore singolo nel Sistema.
Pre-condizioni	
Garanzia di successo	Le informazioni relative alla squadra/giocatore singolo sono inserite con successo nel Sistema.
Scenario principale di successo	<ol style="list-style-type: none">1. L'Operatore vuole inserire una nuova squadra con relativi componenti.2. L'Operatore sceglie l'attività "Inserimento nuova squadra".3. L'Operatore inserisce lo sport ed il nome della squadra.4. L'Operatore inserisce i componenti della squadra (nome, cognome, CF, età, ruolo). <p>Il passaggio 4 si ripete fino al completamento della squadra.</p> <ol style="list-style-type: none">5. Il Sistema visualizza le informazioni inserite.6. L'Operatore conferma l'inserimento della squadra.

<p>Estensioni</p>	<p>*a. In un qualsiasi momento il Sistema fallisce e si arresta improvvisamente.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'amministratore riavvia il software e ripristina lo stato precedente del Sistema. 2. Il Sistema ripristina lo stato. <p>3a. L'Operatore inserisce un nome di squadra già presente nel Sistema con lo stesso sport.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il Sistema genera un messaggio di errore. 2. L'Operatore ripete il passaggio 3 inserendo un nome di squadra diverso. <p>2a. Deve essere inserito un giocatore singolo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'Operatore sceglie l'attività "Inserimento giocatore singolo". 2. L'Operatore seleziona lo sport. 3. L'Operatore esegue dal passaggio 4 (una sola volta). <p>4a. L'Operatore inserisce un giocatore già presente in un'altra squadra o come giocatore singolo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il Sistema genera un messaggio di errore. 2. L'Operatore ripete dal passaggio 4. <p>5a. L'Operatore segnala un errore nei dati inseriti.</p>
--------------------------	--

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il Sistema elimina il dato errato. 2. L'Operatore inserisce il dato corretto. 3. Si ripete dal passaggio 5.
Requisiti speciali	Interfaccia grafica minimale e di facile utilizzo.
Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati	
Frequenza di ripetizioni	Legata al numero di squadre/giocatore singolo.
Varie	

UC3: Inserisci nuova squadra/giocatore singolo nel torneo

Nome del caso d'uso	UC3: Inserisci nuova squadra/giocatore singolo nel torneo
Portata	Applicazione SportManager
Livello	Obiettivo utente
Attore Primario	Operatore
Parti interessate ed interessi	Gestire l'iscrizione di una nuova squadra/giocatore singolo nel torneo.
Pre-condizioni	Deve essere presente il torneo. La squadra deve essere inserita nel Sistema.
Garanzia di successo	La squadra/giocatore singolo vengono iscritti con successo al torneo.
Scenario principale di successo	<ol style="list-style-type: none">1. L'Operatore vuole inserire una nuova squadra/giocatore singolo ad un torneo.2. L'Operatore sceglie l'attività "Iscrivi squadra al torneo". <p>Il Sistema elenca gli sport disponibili.</p> <ol style="list-style-type: none">3. L'Operatore seleziona lo sport. <p>Il Sistema elenca i tornei disponibili.</p> <ol style="list-style-type: none">4. L'Operatore seleziona il torneo.5. L'Operatore inserisce il nome della squadra.6. Il Sistema visualizza il costo dell'iscrizione.

	<p>7. L'Operatore conferma l'avvenuta iscrizione della squadra al torneo.</p>
Estensioni	<p>*a. In un qualsiasi momento il Sistema fallisce e si arresta improvvisamente.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'amministratore riavvia il software e ripristina lo stato precedente del Sistema. 2. Il Sistema ripristina lo stato. <p>2a. Iscrizione giocatore singolo al torneo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Si procede dal passaggio 3. 2. Al passaggio 5 l'Operatore inserisce il CF del giocatore singolo. <p>3a. Non sono presenti tornei relativi a quel determinato sport.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il Sistema genera un messaggio di errore. <p>5a. La squadra non ha i componenti minimi per partecipare a quel determinato torneo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'Operatore accorpa un giocatore singolo disponibile per quell determinato torneo. <p>1b. Nel Sistema non sono presenti giocatori singoli disponibili per quel determinato torneo.</p> <p>2b. Il Sistema genera un messaggio di errore.</p>
Requisiti speciali	<p>Interfaccia grafica minimale e di facile utilizzo.</p>

Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati	
Frequenza di ripetizioni	Legata al numero di squadre/giocatore singolo che si vogliono iscrivere ad un torneo.
Varie	

UC4: Visualizza squadre

L'operatore accede al sistema per visualizzare l'elenco delle squadre iscritte a un torneo specifico. Per ciascuna squadra, il sistema mostra i dettagli relativi, inclusi il nome della squadra e i componenti registrati (nome, cognome, CF, età e ruolo).

UC5: Crea il calendario di un torneo

L'amministratore gestisce il calendario delle partite all'interno di un torneo. Il sistema consente di definire il programma delle partite specificando date, orari, squadre coinvolte e campi assegnati.

UC6: Visualizza il calendario di un torneo

L'operatore accede al sistema per visualizzare il calendario di un torneo specifico. Il sistema mostra le informazioni relative a date, orari, squadre partecipanti e campi assegnati per ogni partita.

UC7: Visualizza la programmazione complessiva delle partite

L'operatore accede al sistema per visualizzare l'intera programmazione delle partite di una stagione sportiva. Il sistema fornisce una panoramica completa di tutte le partite pianificate, includendo dettagli come date, orari, squadre partecipanti e campi assegnati.

UC8: Inserisci i risultati di una partita

L'amministratore accede al sistema per registrare i risultati di una partita all'interno di un torneo. Il sistema consente di selezionare la partita specifica dal calendario del torneo e di inserire i dati relativi al punteggio finale. Una volta salvati, i risultati vengono automaticamente aggiornati nelle classifiche e nelle statistiche del torneo.

UC9: Inserisci le statistiche di un giocatore

L'amministratore accede al sistema per registrare le statistiche di un giocatore all'interno di un torneo. Il sistema consente di selezionare il giocatore e la partita di riferimento, permettendo l'inserimento di dati specifici come goal segnati, parate o altre metriche rilevanti per lo sport praticato.

UC10: Visualizza le statistiche di un torneo

L'operatore accede al sistema per visualizzare le classifiche e le statistiche di un torneo. Il sistema presenta una panoramica completa, includendo la classifica delle squadre, le prestazioni individuali dei giocatori (es. goal) e altri dati aggregati rilevanti.

UC11: Eliminazione stagione

L'amministratore al termine della stagione accede al sistema e procede con l'eliminazione dei tornei con relative squadre e dati.