

Indice

I. Obiettivo del sistema - Abstract.....	4
1.1 Acronimi	5
1.2 Definizioni.....	5
II. Requisiti	6
2.1 Requisiti Funzionali	6
2.2 Requisiti Non Funzionali	8
2.3 Requisiti di Sistema.....	8
III. Modelli del Sistema.....	9
3.1 Descrizione degli Attori Coinvolti	9
3.1.1 Vista attori coinvolti	9
3.2 Descrizione macro casi d'uso	10
3.3 Vista d'insieme macro - casi d'uso	12
MACRO - CASO D'USO: GESTIONE ACCOUNT	12
1.1 Registrazione	14
1.2 Login	14
1.3 MODIFICA DATI	16
1.4 MODIFICA PASSWORD	17
1.5 RECUPERA PASSWORD	17
1.6 VISUALIZZAZIONE ABBONAMENTO.....	18
1.7 VISUALIZZA CRONOLOGIA PARTITE	19
1.8 VISUALIZZA LIVELLO.....	19
1.9 LOGOUT	20
2. MACRO - CASO D'USO: GESTIONE PARTITA	20
2.1 VISUALIZZAZIONE SEZIONE 'PARTITA'	21
2.2 CREAZIONE PARTITA PER GESTORE	22
2.3 CREAZIONE PARTITA PER ISCRITTO	24
2.4 PARTECIPAZIONE PARTITA	26
2.5 DISISCRIZIONE PARTITA	27
2.6 CANCELLA PARTITA.....	28
2.7 INSERIMENTO PUNTEGGIO	29
2.8 CONTROLLO PARTITA	30
2.9 GESTIONE RICHIESTE PARTECIPAZIONE	30

2.10 LIBERA MEMORIA PARTITE	32
3. MACRO - CASO D'USO: GESTIONE EVENTI	33
3.1 CREA TORNEO.....	33
3.2 ANNULLA TORNEO.....	34
3.3 ISCRIZIONE TORNEO.....	35
3.4 GESTIONE PARTECIPAZIONE PER EVENTI.....	36
3.5 DISISCRIZIONE TORNEO.....	38
3.6 VISUALIZZAZIONE SEZIONE TORNEI	38
3.7 CREAZIONE TEAM	39
3.8 PARTECIPAZIONE TEAM	41
3.9 INSERIMENTO PUNTEGGIO	42
3.10 CONTROLLO ISCRITTI TORNEO.....	42
3.11 CONTROLLO ISCRITTI E FORMAZIONE TEAM	43
4. MACRO - CASO D'USO: GESTIONE MESSAGGISTICA	44
4.1 INVIA MESSAGGIO	44
4.2 VISUALIZZA MESSAGGIO	45
4.3 CREA AVVISO.....	46
5. MACRO - CASO D'USO: GESTIONE PROMOZIONI	47
5.1 INSERISCI PROMOZIONE	47
5.2 ELIMINA PROMOZIONE.....	48
5.3 VISUALIZZA PROMOZIONI ISCRITTO.....	49
5.4 AVVISO SCADENZA ABBONAMENTO	49
5.5 ATTIVAZIONE ABBONAMENTO	50
5.6 CONTROLLO INATTIVITÀ.....	51
6. MACRO - CASO D'USO: GESTIONE LIVELLO	52
6.1 VISUALIZZAZIONE SEZIONE 'LIVELLO'.....	52
6.2 ASSEGNAZIONE LIVELLO.....	53
6.3 PRENOTAZIONE LEZIONE	53
7. MACRO - CASO D'USO: PROSPETTIVA STRUTTURA.....	55
7.1 STATO CAMPO.....	55
7.2 VISUALIZZA LISTA ISCRITTI	56
7.3 VISUALIZZA CALENDARIO LEZIONI	56
8. MACRO - CASO D'USO: CADUTA CONNESSIONE.....	57
IV. MODELLO DEGLI OGGETTI.....	58
Oggetto Entity	58
Oggetto Boundary.....	58

Oggetto Control.....	65
V. MODELLI DINAMICI	69
Diagrammi di sequenza:	69
1.Gestione profilo.....	69
2.Gestione partita.....	79
3. Gestione eventi.....	93
4. Gestione messaggistica.....	111
5. Gestione promozioni.....	114
6. Gestione livello.....	119
7. Prospettiva Struttura	122
8.Caduta Connessione	123
MOCK- UP	124

I. Obiettivo del sistema - Abstract

Questa documentazione integra le fasi di analisi dei requisiti (RAD) e progettazione tecnica (SDD) per la realizzazione di una piattaforma software avanzata, dedicata alla gestione centralizzata di una catena di campi sportivi (tennis, padel, calcetto, ecc.). Il sistema è pensato per offrire un'esperienza digitale completa nella prenotazione dei campi, gestione di eventi sportivi (partite e tornei), monitoraggio dei livelli utente, promozioni e comunicazioni interne.

La piattaforma supporta diversi profili d'accesso – iscritto, allenatore, gestore, ospite – e offre funzionalità personalizzate che spaziano dalla registrazione e gestione degli account, alla creazione di partite pubbliche o private, gestione di abbonamenti, formazione automatica delle squadre per i tornei, inserimento risultati e notifiche su scadenze e attività. L'interazione tra le diverse figure viene automatizzata e tutelata da sistemi sicuri di autenticazione, monitoraggio e storage.

La progettazione si basa su una forte scomposizione in sottosistemi indipendenti (autenticazione, gestione partite, tornei, livelli, promozioni, messaggi) e su una mappatura hardware/software architetturalmente robusta (repository centrale MySQL, client distribuiti e processi automatizzati per notifiche e controllo scadenze). La componente dati è gestita tramite un modello E-R dettagliato con vincoli di integrità (es: unicità delle email, partecipazioni, validità degli abbonamenti e limiti nelle iscrizioni ai tornei) e normalizzazione delle tabelle.

In sintesi, l'intero sistema consente la digitalizzazione completa dei processi gestionali, esperienziali e operativi di una moderna struttura sportiva, migliorando efficienza, trasparenza e qualità del servizio per tutti gli utenti coinvolti.

This documentation combines the Requirements Analysis Document (RAD) and Software Design Document (SDD) outlining the development of an advanced centralised software platform for sports facilities management (such as tennis, padel, and five-a-side football clubs). The system provides a comprehensive digital experience for booking facilities, managing sports events (matches and tournaments), tracking user levels, handling promotions, and enabling internal communication.

The platform supports a range of user profiles—member, coach, manager, guest—and offers customised features from user registration and account management, to the creation of public or private matches, subscription administration, automated team formation for tournaments, results entry, and automated notifications for deadlines and activities. All interactions are streamlined by secure authentication, monitoring, and data storage mechanisms.

The design adopts a modular approach with independent subsystems (authentication, match management, tournaments, levels, promotions, messaging), an architecture based on a robust hardware/software mapping (central MySQL repository, distributed clients, and automated processes for notifications and deadline control), and a detailed ER data model with integrity constraints (e.g., unique email addresses, participations, subscription validity, and tournament enrolment limits) and table normalization.

Overall, the system enables thorough digitalisation of all managerial, experiential, and operational processes of a modern sports organisation, enhancing efficiency, transparency, and service quality for all types of users.

1.1 Acronimi

Acronimi	Versione Estesa
DBMS	Database Management System
PC	Personal Computer
RAD	Requirements Analysis Document
SQL	Structured Query Language
UML	Unified Modeling Language

1.2 Definizioni

Utente	Individuo che interagisce col sistema
Iscritto	Utente registrato con un account attivo
Allenatore	Utente registrato con un account attivo
Gestore	Utente registrato con un account attivo
Homepage	Pagina principale dopo l'autenticazione

II. Requisiti

2.1 Requisiti Funzionali

Il software fornirà servizi differenti in base all'utente che accede, ve ne sono tre tipi: Gestore, Iscritto e Allenatore.

Servizi Comuni a Tutti gli Utenti

Il sistema fornisce i seguenti servizi di base a tutti gli utenti registrati:

- Gestione Autenticazione e Profilo
 - Login: Accesso personalizzato all'interfaccia del sistema, con pulsanti e funzionalità differenti in base al tipo di utente
 - Logout: Uscita sicura dalla sessione corrente
 - Modifica Dati: Possibilità di modificare email e numero di telefono
 - Modifica Password: Aggiornamento della password di accesso
 - Recupera Password: Recupero della password tramite indirizzo email registrato nel DBMS
 - Visualizzazione Sezioni Principali
 - Sezione Partite: Interfaccia personalizzata per la gestione delle partite in base al tipo di utente
 - Sezione Tornei: Interfaccia dedicata agli eventi e tornei sportivi
 - Sistema Messaggistica: Funzionalità per inviare e visualizzare messaggi
-

Servizi Comuni a Iscritto e Gestore

Gestione Partite

- Creazione Partita: Possibilità di organizzare nuove partite sportive
 - Cancellazione Partita: Eliminazione di partite programmate
 - Partite Private: Gli Iscritti possono creare partite esclusive per utenti selezionati
-

Servizi Specifici per il Gestore

Gestione Eventi e Tornei

- Creazione Tornei: Inserimento di tutti i parametri (sede, campo, sport, date, numero massimo partecipanti, livello richiesto)
- Annullamento Tornei: Cancellazione di eventi programmati
- Gestione Partecipazioni: Approvazione o rifiuto delle richieste di iscrizione agli eventi

Sistema di Comunicazione

- Creazione Avvisi: Pubblicazione di comunicazioni generali per tutti gli utenti
- Notifiche Automatiche:
 - Avvisi di scadenza abbonamenti
 - Notifiche di inattività degli iscritti
 - Sistema di contatto per utenti inattivi

Gestione Promozioni e Abbonamenti

- Inserimento Promozioni: Caricamento di offerte speciali con notifiche automatiche agli iscritti
- Eliminazione Promozioni: Rimozione di promozioni scadute o annullate

- Attivazione Abbonamenti: Gestione degli abbonamenti dalla homepage con visualizzazione di iscritti abbonati e attivazione di nuove promozioni
- Monitoraggio Struttura
- Stato Campi: Visualizzazione in tempo reale delle partite in corso e programmate per ciascun campo
-

Servizi Condivisi: Gestore e Allenatore

Gestione Punteggi

- Inserimento Risultati: Registrazione dei punteggi sia per partite singole che per eventi/tornei
 - Lista Partite: Visualizzazione delle partite in corso con possibilità di aggiornamento risultati
-

Servizi Specifici per l'Allenatore

Gestione Didattica

- Calendario Lezioni: Visualizzazione del planning delle lezioni nella sezione 'Prenotazioni'
 - Assegnazione Livelli: Valutazione e assegnazione del livello di competenza agli iscritti dalla sezione 'Livello'
-

Servizi Specifici per l'Iscritto

Registrazione e Gestione Account

- Registrazione: Inserimento dati completi (nome, cognome, età, città, telefono, email, password)
- Gestione Abbonamenti: Visualizzazione abbonamento attivo e consultazione di quelli disponibili

Partecipazione Sportiva

- Gestione Partite:
 - Iscrizione e disiscrizione dalle partite
 - Partecipazione a partite aperte con posti disponibili
 - Sistema di notifiche per conferma/rifiuto delle richieste
- Gestione Tornei:
 - Iscrizione e disiscrizione dai tornei
 - Creazione di team personalizzati (previa approvazione del Gestore)
 - Partecipazione a team esistenti nella sezione "I Miei Tornei"

Servizi Informativi

- Cronologia Partite: Storico delle partite disputate
- Visualizzazione Livello: Consultazione del proprio livello per ogni sport
- Prenotazione Lezioni: Booking di lezioni con allenatore
- Promozioni: Consultazione delle offerte disponibili caricate dal gestore

Sistema di Notifiche Automatiche

- Conferme di iscrizione alle partite
- Notifiche di creazione nuovi team
- Aggiornamenti su disponibilità posti nelle partite

2.2 Requisiti Non Funzionali

Requisiti di Prodotto

- Il sistema e il DBMS devono garantire operatività continua, permettendo agli utenti di accedere alle informazioni in qualsiasi momento.
- In caso di perdita di connessione, il sistema deve notificare l'utente tramite un apposito messaggio di errore.
- Le password degli utenti devono essere memorizzate in formato crittografato, assicurando la protezione e la riservatezza dei dati.
- Le interfacce utente devono essere intuitive e di facile utilizzo, per facilitare l'esperienza degli utenti di ogni livello.
- L'installazione e la configurazione del sistema devono risultare semplici e guidate.
- Deve essere prevista una procedura di recupero password tramite invio email all'indirizzo registrato, in caso di impossibilità ad accedere.

2.3 Requisiti di Sistema

Requisiti di Sistema per la Gestione Partita

Il sistema eseguirà un Controllo partita periodico che controlla lo stato della partita, se mancano 4h alla partita ed è incompleta il sistema manderà un'email a tutti gli iscritti non ancora prenotati.

Requisiti di Sistema per la Gestione Promozioni

Il sistema effettuerà un controllo periodico degli abbonamenti di ogni iscritto abbonato, se mancano meno di 15 giorni alla scadenza, il sistema manderà un Avviso scadenza abbonamento sia all'iscritto che al gestore

Requisiti di Sistema per la Gestione Inattività Iscritti

Il sistema eseguirà un Controllo inattività degli iscritti in modo periodico, se l'iscritto è inattivo da più di due settimane, il sistema manderà un avviso al gestore.

III. Modelli del Sistema

Nei diagrammi seguenti si assume che l'utente navighi tra le pagine dell'applicazione attraverso appositi pulsanti. L'utente può confermare determinate operazioni tramite i pulsanti presenti nelle interfacce ("Chiudi", "Conferma", "Invia").

3.1 Descrizione degli Attori Coinvolti

Utente:

- Individuo che interagisce con il software e che, dopo la registrazione e autenticazione, si specializza in una delle tre figure possibili: Iscritto, Gestore o Allenatore.
 - L'utente generico ha accesso alle funzionalità di base, quali la modifica dei propri dati personali e della password.
-

Iscritto:

- Utente autenticato che può creare e annullare partite, sia private che pubbliche, e gestire i propri abbonamenti.
 - Il sistema verifica che l'iscritto possieda un abbonamento valido per poter svolgere determinate azioni (come creare partite o selezionare le sedi).
-

Gestore:

- Utente autenticato responsabile della gestione delle sedi e delle attività.
-

Allenatore:

- Assegna livelli tramite lezioni ai giocatori e fornisce input sulla composizione delle partite.
 - Può inoltre inserire i punteggi durante le partite.
-

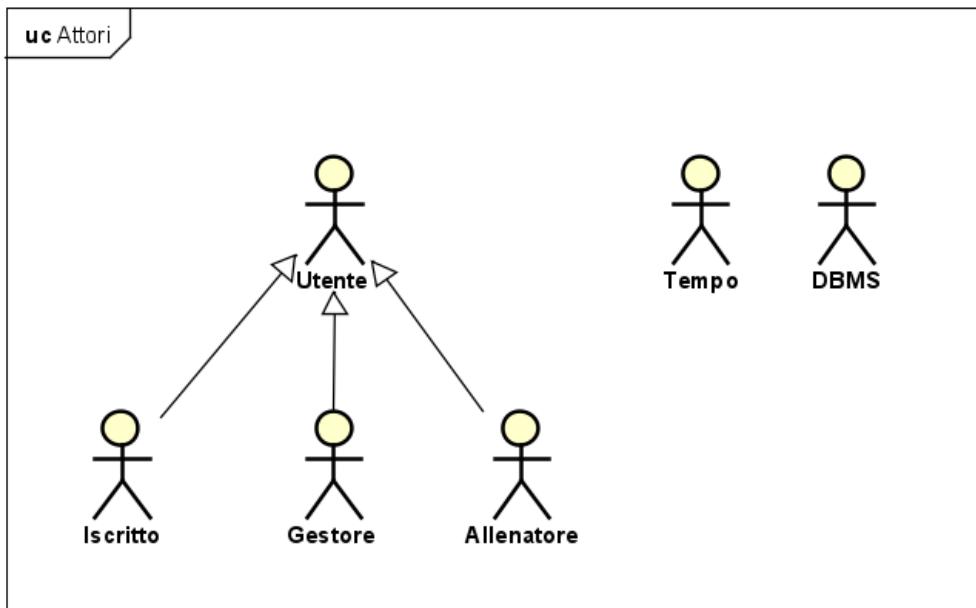
DBMS (Database Management System):

- Gestisce la persistenza dei dati del sistema, inclusi giocatori, partite, campi, ecc.
 - Interagisce con il sistema per le operazioni di lettura e scrittura.
-

Tempo:

- Rappresenta l'elemento temporale nel sistema.
- Coinvolto in operazioni come la gestione delle prenotazioni e la pianificazione delle partite.

3.1.1 Vista attori coinvolti

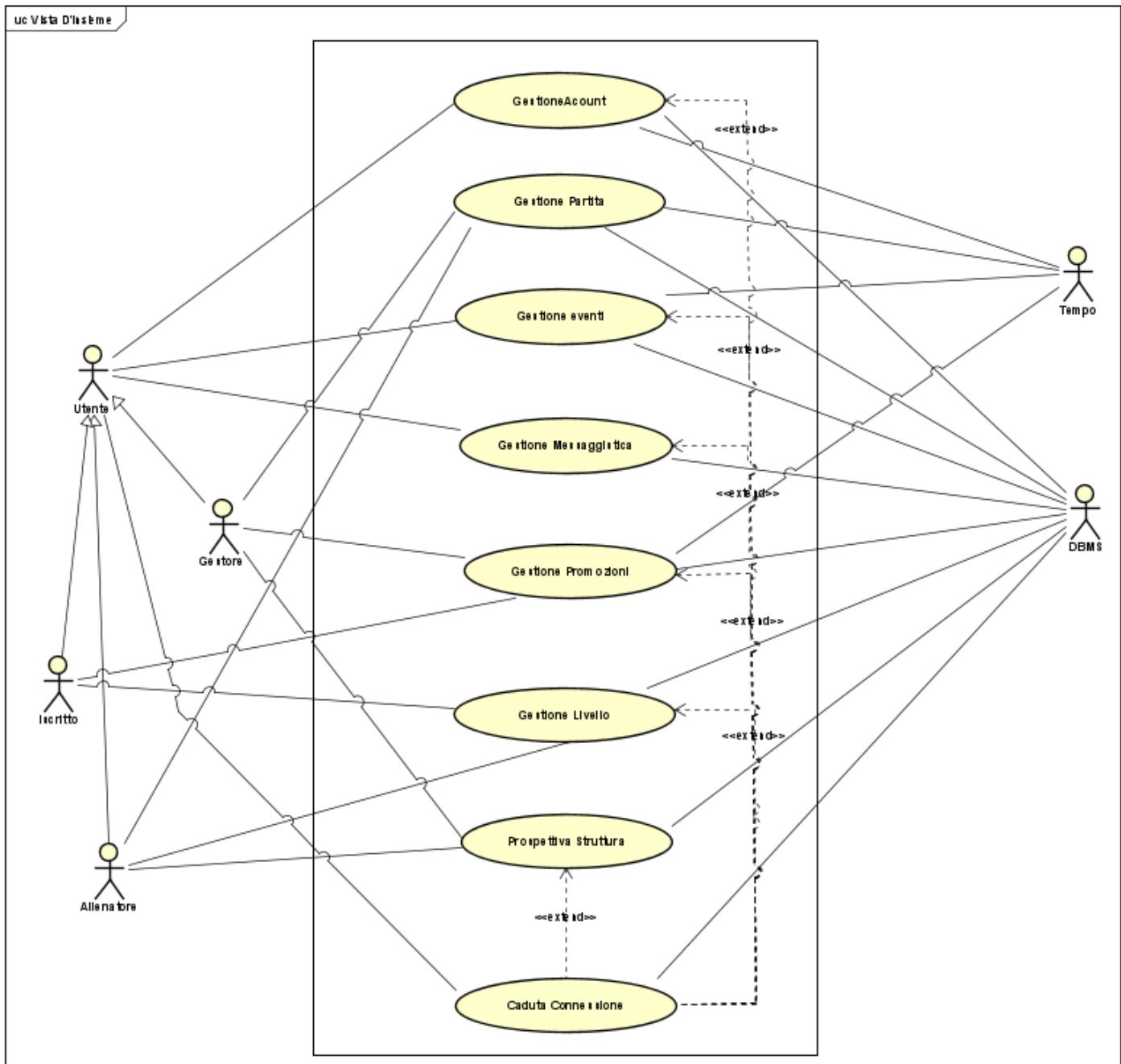


3.2 Descrizione macro casi d'uso

1. Gestione Account	Insieme di funzionalità l'iscritto può utilizzare per gestire il proprio account all'interno del sistema. Nel dettaglio, questo macro caso d'uso consente all'utente di registrarsi tramite l'inserimento di credenziali (nome, cognome, email, età, città), di modificare i dati e la password, di recuperare la password, di gestire l'abbonamento, di visualizzare lo storico delle partite e il livello attuale.
2. Gestione partite	Insieme di funzionalità che permettono agli utenti di visualizzare le info del campo (posizione, stato), creare partite pubbliche o private e aggiungere vincoli di partecipazione. L'iscritto può invitare altri iscritti o un ospite e richiedere la partecipazione a una partita già aperta.
3. Gestione eventi	Insieme di funzionalità che permette al gestore di creare eventi o eventi. L'iscritto può richiedere di partecipare ai eventi, ma deve essere il gestore a dare il consenso. A seguito dell'accettazione l'iscritto viene iscritto alla lista di partecipanti ai eventi. Si permette inoltre di stilare il calendario eventi.
4. Gestione messaggistica	Insieme di funzionalità che permettono agli utenti di poter comunicare fra loro.
5. Gestione promozioni	Insieme di funzionalità che consentono al gestore di inserire delle promozioni di cui gli iscritti possono usufruire.

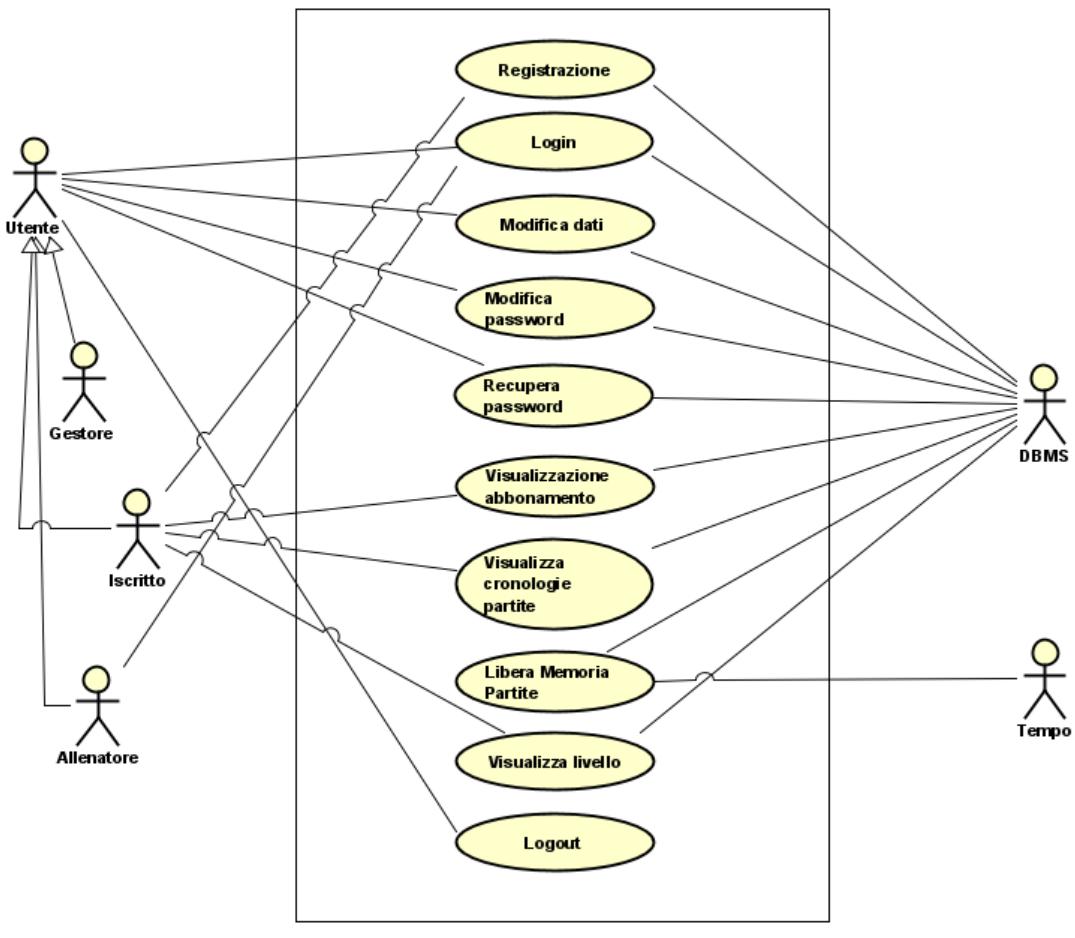
6. Gestione livello	Insieme di funzionalità che permettono <u>all'allenatore</u> di assegnare un livello di gioco all'iscritto (Principiante, Intermedio, Avanzato; Professionista). <u>L'iscritto che è abbonato</u> può prenotare lezioni con allenatori del campo per l'attribuzione del livello. <u>L'iscritto abbonato</u> può visualizzare le info dell'allenatore e i rispettivi orari di disponibilità. L'allenatore può visualizzare la cronaca partita degli iscritti e in base ai risultati assegnare il rispettivo livello. In caso di partecipazione ad eventi il livello può subire modifiche in base alla prestazione durante l'evento.
7. Prospettiva struttura	Insieme di funzionalità che permettono al gestore di selezionare la sede di riferimento e visualizzare la lista campi con rispettive info (stato, info giocatori presenti)
8. Caduta connessione	Funzionalità che descrive il comportamento del sistema in caso di mancata connessione al DBMS. La mancata connessione al DBMS: può verificarsi a causa di problemi tecnici o interruzioni di rete. Il software tenta di stabilire una connessione con il DBMS e se la connessione viene stabilita con successo, accede alle informazioni riguardanti gli utenti, altrimenti il software visualizza un avviso di errore all'utente e offre opzioni per riprovare la connessione o uscire dal programma.

3.3 Vista d'insieme macro - casi d'uso



MACRO - CASO D'USO: GESTIONE ACCOUNT

uc Gestione account



1.1 Registrazione

Nome	Registrazione
Attori	Iscritto, DBMS
ID	
Precondizioni	Il sistema ha visualizzato la pagina di login con i campi per l'email e la password, insieme ai pulsanti "Accedi", "Recupera password" e "Crea account".
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'iscritto clicca su "Crea account" 2. Il sistema mostra a schermo la pagina di Registrazione con i campi da compilare (nome, cognome, genere, età, città, numero telefono, email e password), il tasto "Indietro" e il tasto "Procedi". 3. L'iscritto, a seguito compilazioni dati, clicca il tasto "Procedi". 4. Il sistema controlla la correttezza dei dati. <ol style="list-style-type: none"> 4.1 FINCHÉ i dati non sono corretti (correttezza di formato) il sistema manda un messaggio di Errore con il tasto 'Chiudi' 4.2 L'iscritto clicca chiudi 4.3 Il sistema mostra a schermo la pagina di login 5. Il sistema interagisce con il DBMS per controllare l'esistenza dell'email. <ol style="list-style-type: none"> 5.1 FINCHÉ l'email inserita corrisponde a un account esistente il sistema mostra a schermo il messaggio "profilo è già esistente" e il tasto "ok" 5.2 L'iscritto clicca "ok" 5.3 il sistema mostra a schermo la pagina di login 6. Il sistema mostra a schermo la pagina di riepilogo dati e il tasto "Conferma registrazione" 7. L'iscritto clicca su "Conferma" 8. Il sistema memorizza i dati del nuovo iscritto nel DBMS e mostra a schermo la Homepage
Post condizioni	8. Il sistema memorizza i dati del nuovo iscritto nel DBMS e mostra a schermo la pagina iniziale
Note	Il sistema attribuirà automaticamente un numero di matricola all'iscritto una volta completata la registrazione

1.2 Login

Nome	Login
-------------	-------

Attori	Utente, DBMS
ID	
Precondizioni	Il sistema ha visualizzato la pagina di login con i campi per l'email e la password, insieme ai pulsanti "Accedi", "Recupera password" e "Crea account".
Flusso degli eventi	<p>1. L'utente inserisce le sue credenziali nella pagina di login (email, password)</p> <p>2. L'utente clicca il pulsante 'Accedi'</p> <p>3. Il sistema controlla se le credenziali immesse sono presenti nel DBMS.</p> <p>3.1 FINCHÉ (i dati non corrispondono a nessun account:)</p> <p>3.1.2 il sistema mostra un messaggio di errore: "le credenziali inserite non corrispondono ad alcun utente" e il tasto 'Chiudi.'</p> <p>3.1.3 L'utente clicca 'Chiudi'.</p> <p>3.1.4 Il sistema mostra a video la schermata di Login</p> <p>3.2.1 SE Le credenziali sono legate a un account di tipo <i>Gestore</i></p> <p>3.2.2 Il sistema mostra a schermo la schermata di <u>Homepage</u> con le sezioni: "Modifica dati", "Modifica Password"</p> <p>"Lista iscritti", "Stato Campo", "Gestione partita", "Tornei", "Promozioni", "Messaggi", "Abbonamenti"</p> <p>3.3 SE Le credenziali legate a un account di tipo <i>Iscritto</i></p> <p>3.3.1 Il sistema mostra a schermo la schermata di <u>Homepage</u> con le credenziali e le sezioni: "Modifica dati", "Modifica Password", "Gestire l'abbonamento", "Visualizzare la cronologie delle partite", "Visualizzare il livello" (attuale filtrando per sport), "Partite", "Tornei", "Messaggi"</p> <p>3.4 SE le credenziali sono legate a un account di tipo <i>Allenatore</i></p> <p>3.4.1 Il sistema mostra a schermo la schermata di <u>Homepage</u> con le credenziali e le sezioni: "Modifica dati", "Modifica Password", "Partite", "Tornei", "Messaggi", "Prenotazioni", "Livello"</p>
Post condizioni	<p>3.1.4 Il sistema mostra a video la schermata di <u>Login</u></p> <p>3.2.1 Il sistema mostra a video la schermata di <u>Homepage</u> del <i>Gestore</i>.</p> <p>3.3.1 Il sistema mostra a video la schermata di <u>Homepage</u> dell'<i>Iscritto</i>.</p> <p>3.4.1 Il sistema mostra a video la schermata di <u>Homepage</u> dell'<i>Allenatore</i>.</p>
Note	<p>La schermata di <u>Homepage</u> presenta un tasto per poter accedere al profilo. All'interno del profilo dell'<i>Iscritto</i> quest'ultimo potrà (oltre a "Modificare dati" e "Modificare Password" come <i>Gestore</i> e <i>Allenatore</i>) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestire l'abbonamento - Visualizzare la cronologie delle partite - Visualizzare il livello attuale filtrando per sport

1.3 MODIFICA DATI

Nome	Modifica dati
Attori	Utente, DBMS
ID	
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> - L'utente si trova nella Homepage - Il sistema ha mostrato a video la pagina di Homepage dell'utente contenente il tasto "Modifica dati" e "Modifica Password"
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente clicca il tasto "Modifica dati" presente nella schermata del profilo utente. 2. Il sistema mostra a video il pannello "Modifica dati" su cui sono disposti i dati attuali dell'utente su campi editabili e due tasti "Conferma" e "Annulla". 3. L'utente apporta le modifiche desiderate sui campi di testo appositi. 4. L'utente clicca sul pulsante "conferma". 5. Il sistema fa un controllo sulla sintassi dei dati immessi. 6. FINCHÉ i dati non sono corretti (correttezza di formato) <ol style="list-style-type: none"> 6.1 il sistema manda un messaggio di Errore con il tasto 'Chiudi' 6.2 l'utente clicca 'Chiudi' 6.3 Il sistema mostra a schermo la pagina 'Modifica Dati' 7. I dati vengono aggiornati sul DBMS. 8. Il sistema mostra a video un messaggio "Dati aggiornati correttamente" e un tasto "Chiudi" 9. L'utente clicca sul pulsante "Chiudi" 10. Il sistema mostra a video l'Homepage
Post condizioni	<ol style="list-style-type: none"> 6.3 Il sistema mostra a schermo la pagina 'Modifica Dati' 10 Il sistema mostra a video l'Homepage
Note	I campi modificabili sono: numero di telefono, email

1.4 MODIFICA PASSWORD

Nome	Modifica Password
Attori	Utente, DBMS
ID	
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> - Il sistema ha mostrato a video l'Homepage contenente il tasto "Modifica Password".
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente clicca il tasto "Modifica Password" dalla Homepage. 2. Il sistema mostra a video la schermata di Modifica Password con i campi di: "Vecchia Password", "Nuova Password", "Conferma Nuova Password", un tasto "Avanti" e l'opzione di recupero password tramite email. 3. L'utente compila i campi e clicca il tasto "Avanti". 4. Il sistema effettua un controllo sulla correttezza della vecchia password confrontandosi col DBMS 5. FINCHÉ la vecchia password non è corretta <ol style="list-style-type: none"> 5.1 il sistema manda un messaggio di Errore con il tasto 'Chiudi' 5.2 l'utente clicca 'Chiudi' 5.3 il sistema mostra a schermo la pagina 'Modifica Password' 6. FINCHÉ la nuova password non è corretta (errore correttezza formato) <ol style="list-style-type: none"> 6.1 Il sistema manda un messaggio d'errore con il tasto "Chiudi" 6.2 L'utente clicca chiudi 6.3 Il sistema mostra a schermo la pagina "Modifica Password" 7. Il sistema mostra a video il messaggio: "la password è stata modificata con successo" e il pulsante "chiudi". 8. L'utente chiude il messaggio cliccando "chiudi". 9. Il sistema mostra a video la schermata di Homepage
Post condizioni	<ol style="list-style-type: none"> 5.3 il sistema mostra a schermo la pagina 'Modifica Password' 6.3 Il sistema mostra a schermo la pagina "Modifica Password" 9. Il sistema mostra a video la schermata di Homepage

1.5 RECUPERA PASSWORD

Nome	Recupera Password
Attori	Utente, DBMS
ID	

Precondizioni	Il sistema ha mostrato a schermo la pagina di login con due campi compilabili dove inserire email e password. Inoltre mostra i tasti “Accedi”, “Recupera password” e “Crea account”.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente clicca su "Recupera password" 2. Il sistema visualizza la schermata "Recupera password", in cui è presente un campo per l'email da inserire e un tasto "Conferma". 3. L'utente inserisce l'email e clicca "Conferma". 4. IL sistema si confronta col DBMS per verificare l'esistenza email 5. FINCHÉ il DBMS non trova l'esistenza della email inserita <ul style="list-style-type: none"> 5.1 Il sistema mostra a video una schermata "Email inserita non valida" con un tasto "Chiudi" 5.2 L'utente clicca il pulsante 5.3 Il sistema mostra a schermo la schermata "Recupera password" 6. Il sistema manda un'email all'utente contenente le credenziali in uso 7. Il sistema mostra a video l'avviso "E' stata inviata una email contenente le credenziali in uso" e il tasto "Chiudi". 8. L'utente clicca "Chiudi" 9. Il sistema visualizza la schermata di Login.
Post condizioni	9. Il sistema visualizza la schermata di Login.

1.6 VISUALIZZAZIONE ABBONAMENTO

Nome	Visualizzazione Abbonamento
Attori	Iscritto, DBMS
ID	
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> - Il sistema mostra a schermo <i>l'Homepage</i>
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'iscritto clicca "Visualizza Abbonamento" 2. Il sistema richiede al DBMS i dati dell'abbonamento dell'iscritto 3. il DBMS restituisce le informazioni dell'abbonamento al sistema 4. SE l'iscritto è abbonato <ul style="list-style-type: none"> 4.1 Il sistema mostra a schermo il piano di abbonamento attivo con rispettive info (descrizione, data di inizio, data di fine, tariffa) e i piani di abbonamenti disponibili 5. ALTRIMENTI <ul style="list-style-type: none"> 5.1 Il sistema mostra a schermo la lista dei piani di abbonamento
Post condizioni	<p>4.1 Il sistema mostra a schermo il piano di abbonamento attivo con rispettive info (descrizione, data di inizio, data di fine) e i piani di abbonamenti disponibili</p> <p>5.1 Il sistema mostra a schermo la lista dei piani di abbonamento</p>
Note	<p>Tipi di abbonamento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mensile; (2 partite gratuite, allenatore gratuito, 100)

	<ul style="list-style-type: none"> - trimestrale; - semestrale
--	--

1.7 VISUALIZZA CRONOLOGIA PARTITE

Nome	Cronologia partite
Attori	Iscritto, DBMS
ID	
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> - Il sistema mostra a schermo <u><i>l'Homepage</i></u>
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'iscritto clicca su “Cronologia partite” 2. Il sistema chiede al DBMS i dati 3. Il DBMS restituisce al sistema i dati delle partite 4. Il sistema mostra a schermo lo storico delle partite ed il livello dell'iscritto per ciascuno sport e un pulsante ‘Chiudi’ per chiudere la schermata 5. l'iscritto clicca ‘Chiudi’ 6. il sistema mostra a schermo <u><i>l'Homepage</i></u>
Post condizioni	<ol style="list-style-type: none"> 6. il sistema mostra a schermo <u><i>l'Homepage</i></u>

1.8 VISUALIZZA LIVELLO

Nome	Visualizza livello
Attori	Iscritto, DBMS
ID	
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> - Il sistema mostra a schermo <u><i>l'Homepage</i></u>
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'iscritto seleziona “Livello” 2. Il sistema interroga il DBMS per recuperare il livello dell'iscritto per ciascuno sport, il DBMS restituisce le informazioni 3. Il sistema mostra a schermo un elenco degli sport(calcio, tennis, paddle) con il lvl dell'iscritto per ciascuno sport, con accanto un tasto “Prenota lezione con allenatore” e un tasto “Indietro” per tornare alla Homepage
Post condizioni	<ol style="list-style-type: none"> 3. Il sistema mostra a schermo un elenco degli sport(calcio, tennis, paddle) con il lvl dell'iscritto per ciascuno sport, con accanto un tasto “Prenota lezione con allenatore” e un tasto “Indietro” per tornare alla Homepage

1.9 LOGOUT

Nome	Logout
Attori	Utente
ID	
Precondizioni	- Il sistema mostra a schermo <u>I'Homepage</u>
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente seleziona il tasto logout 2. Il sistema chiude la sessione dell'utente. 3. Il sistema mostra a schermo la pagina di login
Post condizioni	3. Il sistema mostra a schermo la pagina di login

2. MACRO - CASO D'USO: GESTIONE PARTITA



2.1 VISUALIZZAZIONE SEZIONE ‘PARTITA’

Nome	Visualizzazione sezione ‘Partita’
Attori	Utente, DBMS
ID	
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> - L’iscritto è autenticato nel sistema - Il sistema mostra la home page.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L’utente clicca sulla sezione “Partite” nella home page. 2. Il sistema recupera dal DBMS le informazioni relative alle partite disponibili, il DBMS restituisce le informazioni 3. Il sistema presenta a schermo una pagina che elenca tutte le partite disponibili 4. L’utente visualizza la sezione “Partite”
Post condizioni	<p>2. Il sistema mostra a schermo la sezione delle partite con un elenco aggiornato delle partite disponibili.</p>
Note	<ul style="list-style-type: none"> ● SE l’utente = Iscritto visualizzerà un tasto “Partecipa”, un tasto “Crea partita” e un tasto “Mie partite” ● SE l’utente = Allenatore visualizzerà un tasto “Carica punteggio” ● SE l’utente = Gestore visualizzerà un tasto “Creazione partita” e un tasto “Carica punteggio” ● La pagina delle partite può includere filtri, ordinamenti o opzioni per agevolare la navigazione dell’utente. ● I dettagli delle partite possono includere informazioni come la data, l’orario, lo sport, la sede e il numero di partecipanti.

2.2 CREAZIONE PARTITA PER GESTORE

Nome	Creazione partita per Gestore
Attori	Gestore, DBMS
ID	
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> - Il Gestore si trova nella pagina di Partite
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il Gestore clicca su Creazione Partita 2. Il sistema mostra a video una schermata in cui il gestore può selezionare la sede, l'orario e lo sport 3. Il gestore seleziona la sede, la data, l'orario e lo sport e clicca "ok" 4. Il sistema rileva la data corrente <p>5.1 FINCHÉ data selezionata \geq 1 settimane dalla data partita</p> <ul style="list-style-type: none"> 5.1.1 Il sistema mostra un messaggio di errore "La data selezionata non è valida. Puoi selezionare una data a distanza di massimo una settimana dalla data attuale" e il tasto "Chiudi" 5.1.2 Il gestore clicca "Chiudi" 5.1.3 Il sistema mostra a schermo la pagina di creazione partita <ol style="list-style-type: none"> 5. Il sistema controlla lo stato di occupazione del campo <p>5.1 FINCHÉ il DBMS restituisce al sistema che il campo è occupato</p> <ul style="list-style-type: none"> 6.1.1 Il sistema mostra a video il messaggio "Il campo è occupato" con un pulsante "ok" 6.1.2 Il Gestore clicca su "ok" 6.1.3 Il sistema mostra a video la pagina di <i>Creazione Partita</i> <ol style="list-style-type: none"> 6. Il sistema crea una lista partecipanti con il numero di giocatori che possono partecipare 7. Il sistema visualizza la possibilità di inserire vincoli quali: età degli altri partecipanti, livello di gioco, sesso (campi non obbligatori) e il tasto "ok" 8. Il gestore compila i vincoli e clicca "ok" 9. Il sistema memorizza nel DBMS la prenotazione del

	<p>campo e i vincoli immessi</p> <p>10. Il sistema manda la comunicazione di nuova partita disponibile alla lista iscritti</p> <p>11. Il sistema mostra un messaggio di successo creazione partita e il tasto “Chiudi”</p> <p>12. Il gestore clicca “Chiudi”</p> <p>13. Il sistema mostra la pagina di gestione partita</p>
Post condizioni	<p>5.1.3 Il sistema mostra a schermo la pagina di creazione partita</p> <p>6.1.3 Il sistema mostra a video la pagina di <i>Creazione Partita</i></p> <p>14. Il sistema mostra la pagina di gestione partita</p>
Note	<p>Gestione Partita per il Gestore mostra le seguenti opzioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creazione partita (seleziona sede) - Annulla partita - elenco partite filtrate per campo <p>Gestione Partita per l’Iscritto mostra le seguenti opzioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creazione Partita - Unisciti alla partita - Disiscriviti alla partita <p>Quando appare la lista per invitare gli altri iscritti il pulsante “Ospite” appare in cima inoltre è presente una barra di ricerca per facilitare all’iscritto la ricerca delle persone da invitare</p> <p>6.6.3.2 L’iscritto aggiunge tutti i partecipanti - num. max partecipanti aggiungibili corrisponde al num. ricavato dal DBMS a inizio prenotazione -i partecipanti vengono presi o da una lista in cui figurano gli altri iscritti o possono essere persone non iscritte, in quel caso l’iscritto cliccherà sul pulsante “Ospite”</p> <p>CONDIZIONE PER GLI ABBONATI→ possibilità di creare partite programmate anche una settimana prima e avere priorità nella partecipazione rispetto ai non abbonati</p>

2.3 CREAZIONE PARTITA PER ISCRITTO

Nome	Creazione partita per Iscritto
Attori	Iscritto, DBMS
ID	
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> - L'iscritto si trova nella pagina di Partite
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'iscritto clicca su Creazione Partita 2. Il sistema chiede al DBMS le informazioni sull'iscritto e il DBMS le restituisce 3. SE l'iscritto possiede un abbonamento <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Il sistema mostra a video una schermata in cui l'utilizzatore può selezionare la sede, la data, l'orario e lo sport 3.2 L'iscritto seleziona la sede, la data, l'orario e lo sport e clicca "ok" 3.3 Il sistema rileva la data corrente 3.4 FINCHÉ data selezionata \geq 1 settimane dalla data corrente <ol style="list-style-type: none"> 3.4.1 Il sistema mostra un messaggio di errore "La data selezionata non è valida. Puoi selezionare una data a distanza di massimo una settimana dalla data attuale" e il tasto "Chiudi" 3.4.2 L'utilizzatore clicca "Chiudi" 3.4.3 Il sistema mostra a schermo la pagina di creazione partita 4. ALTRIMENTI (iscritto non possiede un abbonamento) <ol style="list-style-type: none"> 4.1 Il sistema mostra a video una schermata in cui l'iscritto può selezionare l'orario e lo sport 4.2 L'iscritto seleziona la data, l'orario e lo sport e clicca "ok" 4.3 FINCHÉ data selezionata \geq 3 giorni prima dalla data partita <ol style="list-style-type: none"> 4.3.1 Il sistema mostra un messaggio di errore "La data selezionata non è valida. Puoi selezionare una data a distanza di massimo 3 giorni dalla data attuale" e il tasto "Chiudi" 4.3.2 L'iscritto clicca "Chiudi" 4.3.3 Il sistema mostra a schermo la pagina di creazione partita 5. Il sistema controlla che il campo sia occupato 6. FINCHÉ il DBMS restituisce al sistema che il campo è occupato <ol style="list-style-type: none"> 6.1 Il sistema mostra a video il messaggio "Il campo è occupato" con un pulsante "ok"

	<p>6.2 L'iscritto clicca su "ok"</p> <p>6.3 Il sistema mostra a video la pagina di <i>Creazione Partita</i></p> <p>7. Il sistema chiede all'iscritto se vuole creare un match pubblico o privato</p> <p>8. Il sistema mostra a video la lista degli iscritti e una barra di ricerca con il tasto "Aggiungi partecipanti" e il tasto "Avanti"</p> <p>9. L'iscritto aggiunge i partecipanti e clicca "Avanti"</p> <p>10. Il sistema fa un check su se stesso per vedere se l'iscritto ha inserito tutti i giocatori necessari</p> <p>11. FINCHÉ non ci sono abbastanza giocatori</p> <ul style="list-style-type: none"> 12.1 Il sistema manda un messaggio di errore "Inserire tutti i partecipanti" e il tasto "Chiudi" 12.2 L'iscritto clicca "Chiudi" 12.3 Il sistema mostra a schermo la sezione aggiungi partecipanti <p>12. Il sistema memorizza nel DBMS i dati della partita e invia un messaggio di successo all'iscritto col tasto "Chiudi"</p> <p>13. L'iscritto clicca "Chiudi"</p> <p>14. Il sistema mostra a schermo la pagina gestione partita</p>
Flusso alternativo	<p>8. l'iscritto seleziona pubblica</p> <p>9. Il sistema visualizza la possibilità di inserire vincoli quali: età degli altri partecipanti, livello di gioco, sesso (campi non obbligatori) e il tasto "ok"</p> <p>10. L'iscritto compila i vincoli e clicca "ok"</p> <p>11. Il sistema memorizza nel DBMS la prenotazione del campo e i vincoli immessi</p> <p>12. Il sistema memorizza l'iscritto nella lista partecipanti</p> <p>13. Il sistema manda la comunicazione di nuova partita disponibile alla lista iscritti</p> <p>14. Il sistema manda un messaggio di successo creazione partita pubblica all'iscritto e il tasto "Chiudi"</p> <p>15. L'iscritto clicca "Chiudi"</p> <p>16. Il sistema mostra a schermo la pagina di gestione partita</p>
Post condizioni	<p>3.4.3 Il sistema mostra a schermo la pagina di creazione partita</p> <p>4.3.3 Il sistema mostra a schermo la pagina di creazione partita</p> <p>6.3 Il sistema mostra a video la pagina di <i>Creazione Partita</i></p> <p>7.2.4.3 Il sistema mostra a schermo la sezione aggiungi</p>

	<p>partecipanti</p> <p>7.2.7 Il sistema mostra a schermo la pagina gestione partita</p> <p>7.3.8 Il sistema mostra a schermo la pagina di gestione partita</p>
Note	

2.4 PARTECIPAZIONE PARTITA

Nome	Partecipazione Partita
Attori	Iscritto, DBMS
ID	
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> - L'iscritto ha cliccato sulla sezione "Partite"
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il sistema mostra a schermo la lista delle partite pubbliche e il tasto "Partecipa" accanto ad ogni partita 2. L'iscritto clicca su "Partecipa" accanto alla partita d'interesse 3. SE La lista iscritti è piena <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Il sistema restituisce a video il messaggio "Siamo spiacenti il campo è al completo", con il pulsante "Chiudi" 3.2 L'iscritto clicca "Chiudi" 3.3 Il sistema mostra a video la schermata "Partite" 4. ALTRIMENTI <ol style="list-style-type: none"> 4.1 Il sistema chiede la verifica dei vincoli dell'iscritto per poter partecipare. 4.2 SE i vincoli non sono rispettati <ol style="list-style-type: none"> 4.2.1 Il sistema mostra a schermo "Non soddisfi i vincoli di partita" e il tasto "ok" e "Manda richiesta all'host" 4.2.2 L'iscritto clicca il tasto "ok" 4.2.3 Il sistema mostra a schermo la pagina "Partite" 4.3 ALTRIMENTI <ol style="list-style-type: none"> 4.3.1 Il sistema chiede al DBMS di inserire i dati dell'iscritto nella lista partecipanti della partita selezionata 4.3.2 Il sistema mostra a video il messaggio "Prenotazione avvenuta con successo" con il pulsante "Chiudi" 4.3.3 L'iscritto lo clicca "Chiudi"

	4.3.4 Il sistema mostra a video "Partite"
Flusso degli eventi alternativo	<p>4.2.2 L'iscritto clicca "Manda richiesta all'host"</p> <p>4.2.3 Il sistema manda un messaggio all'host e mostra a schermo la pagina "Partite"</p> <p>4.2.4 SE l'host rifiuta la richiesta</p> <p style="margin-left: 2em;">4.2.4.1 Il sistema manda un messaggio con scritto "L'host ha rifiutato la tua richiesta" di Rifiuto all'iscritto</p> <p>4.2.5 ALTRIMENTI</p> <p style="margin-left: 2em;">4.2.5.1 Il sistema manda un messaggio di accettazione all'iscritto</p>
Post condizioni	<p>3.3 Il sistema mostra a video la schermata "Partite"</p> <p>4.2.2.1 Il sistema mostra a schermo la pagina "Partite"</p> <p>4.2.3.1 Il sistema manda un messaggio all'host e mostra a schermo la pagina "Partite"</p> <p>4.3.4 Il sistema mostra a video "Partite"</p>

2.5 DISISCRIZIONE PARTITA

Nome	Disiscrizione partita
Attori	Iscritto, DBMS
ID	
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> - L'iscritto è già iscritto ad una partita - L'iscritto è nella sezione "Partite"
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'iscritto clicca il tasto "Mie partite" 2. Il sistema chiede al DBMS la lista delle partite a cui partecipa l'iscritto e quelle create e il DBMS le restituisce 3. Il sistema mostra a schermo la lista delle partite alla quali l'iscritto è iscritto con accanto il tasto "Disiscriviti", e il "Cancella Partita" posizionato accanto alle partite create dall'utilizzatore 4. L'iscritto clicca "Disiscriviti" 5. Il sistema mostra a vide un messaggio con scritto "Sei sicuro di voler annullare la prenotazione", con la possibilità di cliccare due button uno con scritto "Sì" e l'altro con scritto "No" 6. L'iscritto clicca "Sì" 7. Il sistema chiede al DBMS di cancellare la prenotazione di quel iscritto dalla partita 8. Il DBMS cancella l'iscritto dalla lista partecipanti alla partita

	<p>9. Il sistema mostra a video il messaggio "Disiscrizione avvenuta con successo" e il tasto "Chiudi"</p> <p>10. L'iscritto clicca il tasto</p> <p>11. Il sistema mostra a schermo "Partite"</p>
Flusso degli eventi Alternativo	<p>6. L'iscritto clicca "No"</p> <p>7. Il sistema mostra a schermo l'elenco delle partite e un tasto "Indietro"</p> <p>8. L'iscritto clicca "Indietro"</p> <p>9. Il sistema mostra a schermo "Partite"</p>
Post condizioni	Il sistema mostra a schermo "Partite"

2.6 CANCELLA PARTITA

Nome	Cancella partita
Attori	Iscritto o Gestore, DBMS
ID	
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> - L'utilizzatore ha creato una partita - L'utilizzatore è su "Partite"
Flusso degli eventi	<p>1. L'utilizzatore clicca il tasto "Mie partite"</p> <p>2. Il sistema chiede al DBMS la lista delle partite a cui partecipa l'iscritto e quelle create e il DBMS le restituisce</p> <p>3. Il sistema mostra a schermo la lista delle partite alla quali l'iscritto è iscritto con accanto il tasto "Disiscriviti", e il "Cancella Partita" posizionato accanto alle partite create dall'utilizzatore</p> <p>4. L'utilizzatore clicca su "Cancella Partita"</p> <p>5. Il sistema mostra a video un messaggio con scritto "Sei sicuro di voler annullare la partita" e due pulsanti "Sì" e "No"</p> <p>6. l'utilizzatore clicca "No"</p> <p>6.1. Il sistema mostra a schermo la lista delle partite dell'utilizzatore</p>
Flusso degli eventi Alternativo	<p>6. L'utilizzatore clicca "Sì"</p> <p>6.1. Il DBMS elimina la prenotazione</p> <p>6.3. Il sistema manda un messaggio a tutti i partecipanti avvertendo che la partita è stata annullata</p> <p>6.4. Il sistema manda un messaggio a tutti gli iscritti avvertendo che si è liberato un campo</p> <p>6.5. Il sistema mostra a video un messaggio con</p>

	<p>scritto “Annullamento avvenuto con successo” e il tasto “Chiudi”</p> <p>6.6. L’utilizzatore clicca “Chiudi”</p> <p>6.7. Il sistema mostra a schermo la sezione Miei Partite</p>
Post condizioni	Il sistema mostra a schermo la lista delle partite dell’utilizzatore

2.7 INSERIMENTO PUNTEGGIO

Nome	Inserisci punteggio
Attori	Gestore o Allenatore, DBMS
ID	
Precondizioni	- L’utilizzatore ha effettuato l’accesso all’area “Partite”
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il sistema mostra a video l’elenco delle partite accanto il tasto “Punteggio” 2. L’utilizzatore clicca “Punteggio” 3. Il sistema chiede al DBMS i dati della partita 4. Il DBMS restituisce le informazioni 5. SE l’orario di inizio partita e l’orario attuale NON distano 60 min l’uno dall’altro <ul style="list-style-type: none"> 5.1 Il sistema mostra un messaggio di errore “La partita non è ancora terminata” e il tasto “Chiudi” 5.2 L’utilizzatore clicca “Chiudi” 5.3 Il sistema mostra a schermo la pagina “Partite” 6. ALTRIMENTI <ul style="list-style-type: none"> 6.1 Il sistema mostra a video i dati della partita dando la possibilità all’utilizzatore di inserire i risultati della partita 6.2 L’utilizzatore inserisce le informazioni richieste e clicca “Ok” 6.3 Il sistema invia i dati inseriti al DBMS 6.4 Il DBMS memorizza i dati 6.5 Il sistema mostra a video un messaggio di avvenuto inserimento e un tasto “Indietro” che da la possibilità di tornare alla home 6.6 L’utilizzatore clicca il tasto “Indietro” 6.7 Il sistema mostra a schermo la pagina “Partite”
Post Condizioni	6.7 Il sistema mostra a schermo la pagina “Partite”
Nota	Questo flusso verrà ripreso nel micro-caso d’uso 3.9

2.8 CONTROLLO PARTITA

Nome	Controllo Partita
Attori	Tempo, DBMS
ID	
Precondizioni	
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il tempo rileva l'ora corrente 2. Il sistema chiede al DBMS lista delle partite pubbliche e degli eventi della giornata con relativo orario 3. Il DBMS restituisce al sistema la lista delle partite con l'ora di inizio 4. Il sistema effettua un controllo su sé stesso 5. SE mancano 4h alla partita e le partite sono incomplete <ul style="list-style-type: none"> 5.1 Il sistema manda un e-mail d'invito agli iscritti che non sono prenotati alla partita 6. SE mancano 2h alla partita e le partite sono incomplete <ul style="list-style-type: none"> 6.1 Il sistema elimina la partita e manda una comunicazione di annullamento ai partecipanti
Post condizioni	<p>5.1 Il sistema manda un e-mail di invito agli iscritti che non sono prenotati alla partita</p> <p>6.1 Il sistema elimina la partita e manda una comunicazione di annullamento ai partecipanti</p>
Note	Le partite sono incomplete se i giocatori non bastano per giocare. Il sistema sa di default quanti giocatori sono necessari per ogni sport

2.9 GESTIONE RICHIESTE PARTECIPAZIONE

Nome	Controllo Richieste Partecipazione
Attori	Iscritto, DBMS
ID	
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> - L'iscritto visualizza la schermata "Partite" - L'iscritto ha creato una partita pubblica

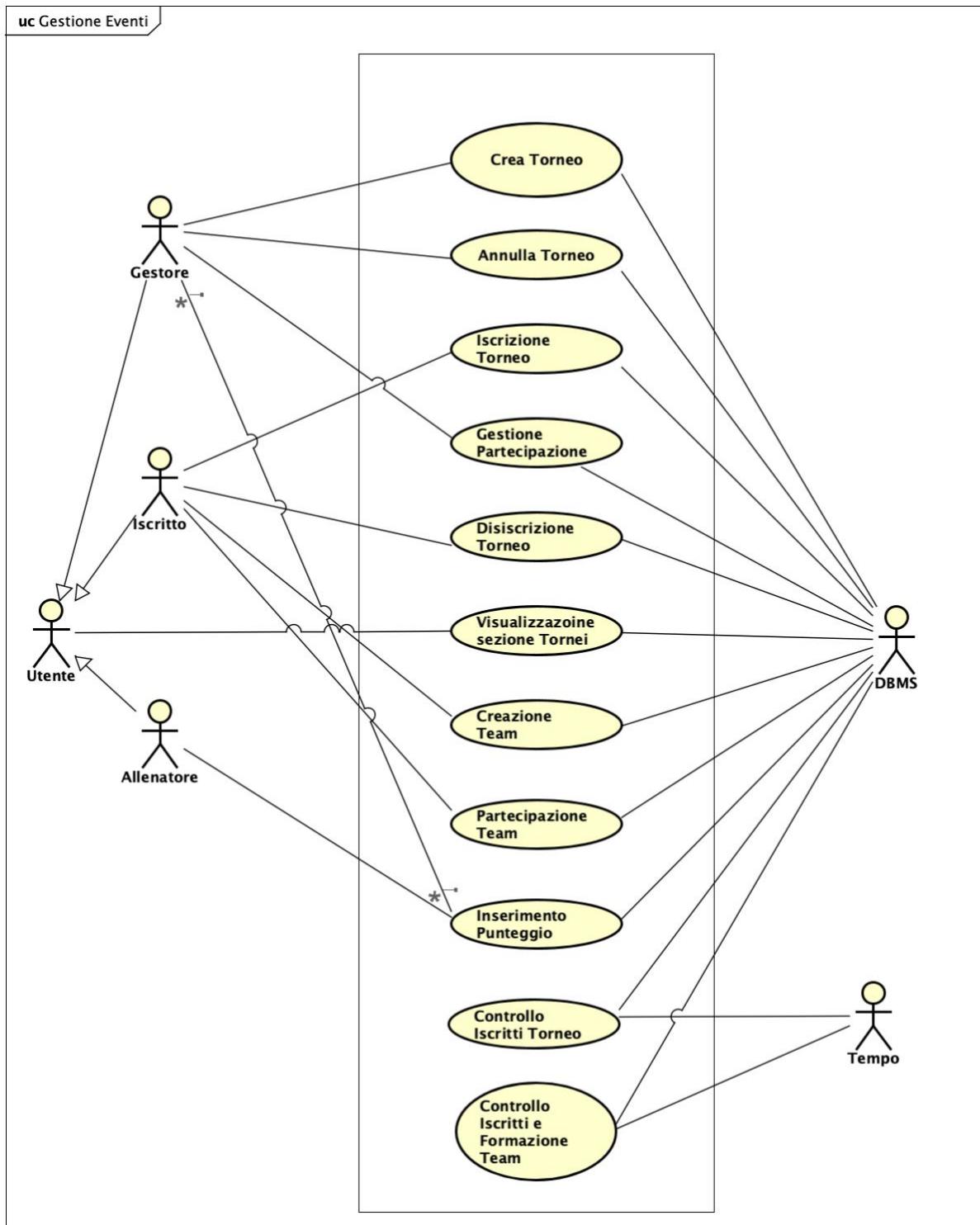
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'iscritto clicca "Mie Partite" 2. Il sistema mostra a schermo la lista delle partite create e quelle alle quali partecipa l'iscritto. Accanto alle partite create si trova un pulsante 'Richieste' 3. L'iscritto clicca 'Richieste' sulla partita interessata 4. Il sistema chiede al DBMS le richieste per quella partita, il DBMS restituisce le informazioni al sistema 5. FINCHÉ il DBMS non restituisce richieste per quel dato evento <ol style="list-style-type: none"> 4.1 Il sistema mostra a video un messaggio "Non ci sono ancora richieste per questa partita" e un tasto "Chiudi" 4.2 L'iscritto clicca "Chiudi" 4.3 Il sistema mostra a schermo la pagina iniziale "Partite" 6. Il sistema mostra a schermo le richieste di partecipazione alla partita dei vari iscritti con i relativi dati (nome, cognome, livello sport) e con due tasti "Accetta" e "Rifiuta" 7. L'iscritto clicca "Rifiuta" <ol style="list-style-type: none"> 6.1. Il sistema manda una notifica all'iscritto comunicando che la sua richiesta è stata rifiutata 6.2 Il sistema mostra a video un messaggio di rifiuto avvenuto con successo e il tasto "Chiudi" 6.3 L'iscritto lo clicca 6.4 Il sistema mostra la sezione "Partite"
Flusso degli eventi alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 6. L'iscritto clicca "Accetta" <ol style="list-style-type: none"> 6.1 Il sistema chiede al DBMS la lista partecipanti partita, e controlla che la lista non sia piena SE lista piena <ol style="list-style-type: none"> 6.1.1 Il sistema mostra un messaggio di errore "Lista partecipanti piena, impossibile inserire altri giocatori" e un tasto "Chiudi" 6.1.2 L'host lo clicca 6.1.3 Il sistema mostra la sezione "Partite" 6.2 Il sistema chiede al DBMS di registrare l'iscritto nella lista partecipanti 6.3 Il DBMS registra l'iscritto nella lista partecipanti 6.4 Il sistema manda un messaggio di accettazione all'evento all'iscritto 6.5 Il sistema mostra a video un messaggio di accettazione avvenuta con successo e il tasto "Chiudi" 6.6 L'iscritto lo clicca 6.7 Il sistema mostra la sezione "Partite"

Post condizioni	Il sistema mostra la sezione “Partite”
------------------------	--

2.10 LIBERA MEMORIA PARTITE

Nome	Libera Memoria
Attori	Tempo, DBMS
ID	
Precondizioni	
Flusso degli eventi	<ul style="list-style-type: none"> 1. Il tempo chiede al sistema di rilevare il giorno corrente 2. SE il giorno corrente è il primo del mese <ul style="list-style-type: none"> 2.1 Il sistema elimina dalla memoria la cronologia delle partite/eventi registrate due trimestri prima
Post condizioni	<ul style="list-style-type: none"> 2.1 Il sistema elimina dalla memoria la cronologia delle partite registrate due trimestri prima 3 Il sistema non elimina la cronologia delle partite

3. MACRO - CASO D'USO: GESTIONE EVENTI



3.1 CREA TORNEO

Nome	Crea Torneo
Attori	Gestore, DBMS

ID	
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> - Il gestore è autenticato - Il sistema mostra a schermo l'Home page
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il gestore clicca sulla sezione "Tornei" 2. Il sistema recupera dal DBMS le informazioni relative agli eventi creati in precedenza. 3. Il sistema mostra a schermo una pagina con tutti i eventi creati e il tasto "Crea torneo" 4. Il gestore clicca il tasto "Crea torneo" 5. Il sistema mostra a schermo una schermata dove poter inserire: <ul style="list-style-type: none"> - la sede - il campo - lo sport - data di inizio e fine eventi - Numero massimo di iscritti - livello (Principiante, Intermedio, Esperto) per inserire vincoli di partecipazione 6. Il gestore inserisce i dati e clicca il tasto "Ok". 7. Il sistema effettua un controllo su se stesso per vedere se la data si sovrappone con altri eventi della stessa sede 8. SE la data e la sede si sovrappongono <ol style="list-style-type: none"> 8.1 Il sistema mostra a video il messaggio "Impossibile creare il torneo" e il tasto "Chiudi" 8.2 Il gestore lo clicca 8.3 Il sistema mostra la sezione "Tornei" 9. ALTRIMENTI <ol style="list-style-type: none"> 9.1 Il sistema invia i dati al DBMS che crea una tabella in cui memorizzare gli iscritti (entity:torneo) 9.2 Il sistema manda un messaggio a tutti gli iscritti dicendo che è stato creato un nuovo torneo 9.3 Il sistema mostra a video il messaggio "Torneo creato con successo" e il tasto "Chiudi" 9.4 Il gestore lo clicca 9.5 Il sistema mostra a video la sezione "Tornei"
Post condizioni	Il sistema mostra a video il riepilogo dell'evento creato, il calendario partite e la lista degli iscritti.

3.2 ANNULLA TORNEO

Nome	Annula torneo
Attori	Gestore, DBMS

ID	
Precondizioni	- Il gestore è nella sezione "Tornei"
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il gestore clicca sull'opzione "Annulla Torneo". 2. Il sistema chiede conferma al gestore con un messaggio di avvertimento e i tasti "Indietro" e "Elimina". 3. Il gestore clicca "Elimina" 4. Il sistema annulla il torneo selezionato e aggiorna il DBMS per riflettere la cancellazione. 5. Il sistema invia notifiche agli iscritti al torneo annullato comunicando la cancellazione dell'evento
Flusso degli eventi alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 3. Il gestore clicca "Indietro" 4. Il sistema mostra a video la sezione "Tornei"
Post condizioni	5. Il sistema invia notifiche agli iscritti al torneo annullato comunicando la cancellazione dell'evento.

3.3 ISCRIZIONE TORNEO

Nome	Iscrizione torneo
Attori	Iscritto, DBMS
ID	
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> - L'iscritto ha effettuato l'accesso - Il sistema mostra a video la schermata di <i>Homepage</i>
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'iscritto clicca sulla sezione "Tornei" 2. Il sistema ricava dal DBMS le info degli eventi in corso. 3. SE non vengono trovati eventi <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Il sistema mostra a schermo il messaggio "Nessun evento disponibile" e il tasto "Chiudi" 3.2 L'iscritto clicca "Chiudi". 3.3 Il sistema mostra a schermo la sezione "Tornei". 4. ALTRIMENTI <ol style="list-style-type: none"> 4.1 Il sistema mostra a video l'elenco degli eventi attivi e le rispettive info e accanto il tasto "<i>Iscriviti a torneo</i>". 5. L'iscritto clicca il tasto "Iscriviti". 6. Il sistema verifica se la lista iscritti nel DBMS per il

	<p>torneo è piena</p> <p>7. SE il DBMS restituisce che la lista è piena</p> <p>7.1. Il sistema mostra a video il messaggio "L'evento è pieno, impossibile prenotarsi" e il tasto indietro.</p> <p>7.2 L'iscritto clicca su indietro.</p> <p>7.3 il sistema mostra a schermo la sezione "Tornei"</p> <p>8. ALTRIMENTI</p> <p>8.1 Il sistema chiede i dati dell'iscritto al DBMS e il DBMS li restituisce</p> <p>8.2 Il sistema effettua un controllo per verificare che i dati dell'iscritto non siano già presenti nella lista dei partecipanti al torneo</p> <p>8.3 SE i dati dell'iscritto sono già presenti nella lista dei partecipanti</p> <p>8.3.1 Il sistema mostra a video il messaggio "Sei già iscritto a questo torneo" con il tasto "Chiudi"</p> <p>8.3.2 L'iscritto clicca "Chiudi"</p> <p>8.3.3 Il sistema mostra a video la sezione "Tornei"</p> <p>8.4 ALTRIMENTI</p> <p>8.4.1 Il sistema manda un messaggio di richiesta partecipazione al gestore</p> <p>8.4.2 FINCHÉ il gestore non accetta/rifiuta la richiesta, il sistema mostra a video la schermata "La richiesta è in attesa di accettazione" con un tasto "Indietro"</p> <p>8.4.2.1 L'iscritto clicca "Indietro"</p> <p>8.4.2.2 Il sistema mostra la home page</p> <p>8.4.3 SE la richiesta viene rifiutata</p> <p>8.4.3.1 Il sistema manda una notifica all'iscritto comunicandogli che la sua richiesta è stata rifiutata</p> <p>8.4.4 ALTRIMENTI</p> <p>8.4.4.1 Il sistema manda una notifica all'iscritto comunicandogli che la sua richiesta è stata accettata.</p>
Post condizioni	<p>3.3 Il sistema mostra a schermo <i>l'Homepage</i>.</p> <p>7.3 il sistema mostra a schermo la sezione "Eventi"</p> <p>8.2 Il sistema mostra a video la schermata "La richiesta è in attesa di accettazione" con un tasto che dà la possibilità di tornare alla home</p>

3.4 GESTIONE PARTECIPAZIONE PER EVENTI

Nome	Gestione partecipazione torneo
-------------	--------------------------------

Attori	Gestore, DBMS
ID	
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> - Il gestore ha già effettuato l'accesso - Il gestore visualizza la schermata "Tornei"
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il sistema mostra a schermo la lista dei tornei con accanto ad ogni torneo un pulsante 'Richieste' 2. Il gestore clicca 'Richieste' sul torneo interessato 3. Il sistema chiede al DBMS le richieste per quel torneo, il DBMS restituisce le informazioni al sistema 4. FINCHÉ il DBMS non restituisce richieste per quel dato evento <ol style="list-style-type: none"> 4.1 Il sistema mostra a video un messaggio "Non ci sono ancora richieste per questo evento" e un tasto "Chiudi" 4.2 Il gestore clicca "Chiudi" 4.3 Il sistema mostra a schermo la pagina iniziale "Tornei" 5. Il sistema mostra a schermo le richieste di partecipazione dell'iscritto al dato evento con i suoi relativi dati (nome, cognome, livello sport) e con due tasti "Accetta" e "Rifiuta" 6. Il gestore clicca "Rifiuta" <ol style="list-style-type: none"> 6.1. Il sistema manda una notifica all'iscritto comunicando che la sua richiesta è stata rifiutata 6.2 Il sistema mostra a video un messaggio di rifiuto avvenuto con successo e il tasto "Chiudi" 6.3 Il gestore lo clicca 6.4 Il sistema mostra la sezione "Tornei"
Flusso degli eventi Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 6. Il gestore clicca "Accetta" <ol style="list-style-type: none"> 6.1 Il sistema chiede al DBMS di registrare l'iscritto nella lista partecipanti 6.2 Il DBMS registra l'iscritto nella lista partecipanti 6.3 Il sistema manda un messaggio di accettazione all'evento all'iscritto 6.4 Il sistema mostra a video un messaggio di accettazione avvenuta con successo e il tasto "Chiudi" 6.5 Il gestore lo clicca 6.6 Il sistema mostra la sezione "Tornei"
Post condizioni	Il sistema mostra a schermo la pagina iniziale "Tornei"

3.5 DISISCRIZIONE TORNEO

Nome	Disiscrizione
Attori	Iscritto, DBMS
ID	
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> - L'iscritto accede alla sezione "Tornei" - L'iscritto è già stato accettato dal gestore per la partecipazione di un evento
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'iscritto clicca il pulsante "Miei tornei" 2. Il sistema interroga il DBMS per ottenere gli eventi per i quali l'iscritto è già stato accettato dal gestore. 3. FINCHÉ il DBMS non trova eventi <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Il sistema mostra a schermo un messaggio di avviso "Non ci sono eventi disponibili" e un tasto "Indietro" 3.2 L'iscritto clicca il tasto Indietro" 3.3 il sistema mostra a schermo la sezione "Tornei" 4. Il sistema mostra a schermo la lista degli eventi per i quali l'iscritto è già stato accettato con accanto il tasto "Disiscriviti" 5. L'iscritto clicca il tasto "Disiscriviti" 6. Il sistema chiede al DBMS di eliminare l'iscritto dalla lista partecipanti 7. Il DBMS elimina l'iscritto 8. Il sistema mostra a video un messaggio di avvenuta disiscrizione con un pulsante "Chiudi" 9. L'iscritto clicca il pulsante "Chiudi" 10. Il sistema mostra a video la sezione "Tornei"
Post condizione	Il sistema mostra a video la sezione "Tornei"

3.6 VISUALIZZAZIONE SEZIONE TORNEI

Nome	Visualizzazione sezione 'Tornei'
Attori	Utente, DBMS
ID	
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> - L'utente è autenticato nel sistema - Il sistema mostra la home page.

Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente clicca sulla sezione "Tornei" nella home page. 2. Il sistema recupera dal DBMS le informazioni relative agli eventi disponibili e gli eventi finiti 3. Il sistema presenta a schermo una pagina che elenca tutti gli eventi disponibili 4. L'utente visualizza la sezione "Tornei"
Post condizioni	4. Il sistema mostra a schermo la sezione delle partite con un elenco aggiornato delle partite disponibili. (Con delle differenze di visualizzazione a secondo dell'utilizzatore)
Note	<ul style="list-style-type: none"> • SE l'utente = Iscritto visualizzerà accanto al nome evento, le info evento e il pulsante 'Iscriviti'. In alto a destra l'iscritto troverà il pulsante 'I miei tornei' • SE l'utente = Allenatore visualizzerà accanto al nome evento, le info evento e un tasto "Carica punteggio" • SE l'utente = Gestore visualizzerà accanto al nome evento, le info evento e i tasti: "Carica punteggio", "Annulla Torneo" ed un tasto "Richieste". In alto a destra l'iscritto troverà il pulsante "Crea Torneo" • Per ogni evento, vengono visualizzate informazioni come la sede, il campo, lo sport, le date di inizio e fine del eventi e i livelli di partecipazione consentiti.

3.7 CREAZIONE TEAM

Nome	Creazione Team
Attori	Iscritto, DBMS
ID	
Precondizioni	- L'iscritto si trova nella sezione "Tornei"
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Iscritto clicca "I miei Tornei" 2. Il sistema interroga il DBMS per ottenere gli eventi

	<p>per i quali l'iscritto è già stato accettato dal gestore. Il DBMS restituisce le informazioni</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. FINCHÉ il DBMS non restituisce eventi <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Il sistema mostra un messaggio di errore "Non ci sono eventi disponibili" e un tasto 'Chiudi' 3.2 L'iscritto clicca "Chiudi" 3.3 Il sistema mostra a schermo la pagina "Tornei" 4. Il sistema mostra a video la sezione "I miei Tornei" 5. L'iscritto clicca su "Crea Team" 6. Il sistema chiede al DBMS i dati relativi ai team creati e fa un controllo con il numero di team che possono partecipare 7. SE il numero dei team creati coincide col numero di team che possono partecipare <ol style="list-style-type: none"> 7.1 Il sistema mostra a video il messaggio "Numero massimo di team già creati" e il tasto "chiudi" 7.2 L'iscritto clicca "chiudi" 7.3 Il sistema mostra a video la sezione "Tornei" 8. ALTRIMENTI <ol style="list-style-type: none"> 8.1 Il sistema mostra a video una schermata in cui chiede all'iscritto di inserire il nome del team e il tasto "Crea" 8.2 L'iscritto inserisce il nome e clicca il tasto "Crea" 8.3 Il sistema controlla che il nome non sia uguale a quello degli altri team partecipanti 8.4 FINCHÉ il nome del team è uguale al nome di uno dei team già creati <ol style="list-style-type: none"> 8.4.1 Il sistema mostra il messaggio "Nome già usato, sceglie un altro" e il tasto "Chiudi" 8.4.2 L'iscritto clicca "Chiudi" 8.4.3 Il sistema mostra a schermo la schermata di inserimento nome team (7.1) 8.5 Il sistema crea il team, lo memorizza nel DBMS e invia una notifica alla lista partecipanti al torneo per comunicare l'avvenuta apertura di un team 8.6 Il sistema mostra a video il messaggio "Team creato con successo" e il tasto "Chiudi" 8.7 L'iscritto clicca "Chiudi" 8.8 Il sistema mostra a video la sezione "Tornei"
Post condizioni	Il sistema mostra a video la sezione "Tornei"
Note	I team creati sono tutti pubblici, gli iscritti al torneo possono iscriversi tramite il tasto "Partecipa team" accanto all'evento. Quando un team viene creato, la notifica dell'apertura team viene mandata agli iscritti

	al torneo.
--	------------

3.8 PARTECIPAZIONE TEAM

Nome	Partecipazione Team
Attori	Iscritto, DBMS
ID	
Precondizioni	- L'iscritto si trova nella sezione "Tornei"
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Iscritto clicca "I miei Tornei" 2. Il sistema interroga il DBMS per ottenere gli eventi per i quali l'iscritto è già stato accettato dal gestore. Il DBMS restituisce le informazioni 3. FINCHÉ il DBMS non restituisce eventi <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Il sistema mostra un messaggio di errore "Non ci sono eventi disponibili" e un tasto 'Chiudi' 3.2 L'iscritto clicca "Chiudi" 3.3 Il sistema mostra a schermo la pagina "Tornei" 4. Il sistema mostra a video la sezione "I miei Tornei" 5. L'iscritto clicca il tasto "Partecipa Team" 6. Il sistema chiede al DBMS la lista dei team creati per quel torneo e il DBMS la restituisce 7. FINCHÉ la lista è vuota <ol style="list-style-type: none"> 7.1 Il sistema mostra a video la schermata "Non è stato creato nessun team per questo torneo" e il tasto chiudi 7.2 L'iscritto clicca "Chiudi" 7.3 Il sistema mostra a video la sezione "Tornei" 8. Il sistema mostra a video la lista dei team e accanto ad ogni team il tasto "Iscriviti" 9. L'iscritto clicca "Iscriviti" 10. SE il team è pieno <ol style="list-style-type: none"> 10.1 Il sistema visualizza un messaggio di Avviso "Spiacenti, il team scelto è al completo" e un tasto "Chiudi" 10.2 L'iscritto clicca "Chiudi" 10.3 Il sistema mostra l'elenco dei team 11. ALTRIMENTI Il sistema memorizza l'iscritto nel team <ol style="list-style-type: none"> 11.1 Il sistema mostra a video il messaggio "Iscrizione a Team avvenuta con successo" e il tasto "Chiudi"

	11.2 L'iscritto clicca "Chiudi" 11.3 Il sistema mostra a video la sezione "Tornei"
Post condizioni	10.3 Il sistema mostra l'elenco dei team 11.3 Il sistema mostra a video la sezione "Tornei"

3.9 INSERIMENTO PUNTEGGIO

Nome	Inserimento punteggio
Attori	Gestore, Allenatore, DBMS
ID	
Precondizioni	- L'utilizzatore si trova nella sezione 'Tornei'
Flusso degli eventi	*Il flusso degli eventi è uguale al micro-caso d'uso 2.6, fatta eccezione che la sezione non è "Partite", ma "Tornei"
Post condizioni	6.7 Il sistema mostra a schermo la pagina "Tornei"

3.10 CONTROLLO ISCRITTI TORNEO

Nome	Controllo Iscritti Torneo
Attori	Tempo, DBMS
ID	
Precondizioni	
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il tempo rileva la data corrente 2. Il sistema chiede al DBMS la lista dei tornei programmati (con le date di inizio torneo) e il DBMS la restituisce 3. SE mancano tre giorni o meno all'inizio del torneo (ma più di 24h dal torneo) <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Il sistema chiede al DBMS la lista degli iscritti al torneo 3.2 SE la lista non è piena <ol style="list-style-type: none"> 3.2.1 Il sistema manda una notifica a tutti gli iscritti comunicando che ci sono dei posti liberi
Post condizioni	<ol style="list-style-type: none"> 3.2.1 Il sistema manda una notifica a tutti gli iscritti comunicando che ci sono dei posti liberi

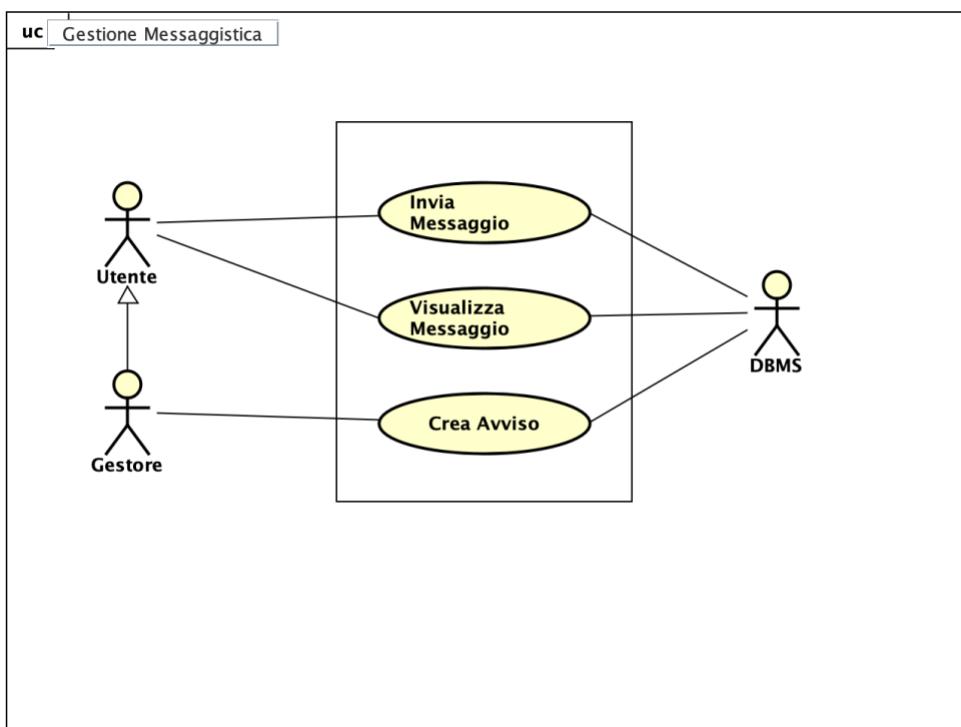
Note	le notifiche vengono mandate ad un orario x di ogni giorno fino a 24h prima dell'inizio del torneo
-------------	--

3.11 CONTROLLO ISCRITTI E FORMAZIONE TEAM

Nome	Controllo Iscritti e Formazione Team
Attori	Tempo, DBMS
ID	
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> - La lista degli iscritti al torneo è piena
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il tempo rileva il giorno corrente 2. Il sistema chiede al DBMS le informazioni sul torneo (data inizio, num max team , num max partecipanti) e il DBMS le restituisce 3. SE manca un giorno alla data del torneo <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Il sistema chiede al DBMS le informazioni relative ai team già creati e la lista iscritti e il DBMS le restituisce <ol style="list-style-type: none"> 3.2 SE il numero team creati è diverso dal numero team massimo e i team creati sono già pieni <ol style="list-style-type: none"> 3.2.1 Il sistema crea automaticamente dei team e unisce casualmente gli iscritti 3.2.2 Il sistema memorizza i nuovi team creati nel DBMS 3.2.3 Il sistema invia un messaggio agli iscritti comunicandogli che sono stati aggiunti ad un team 3.3 SE il numero di team creati è uguale al numero di team massimo, ma non tutti i team sono completi <ol style="list-style-type: none"> 3.3.1 Il sistema memorizza casualmente gli iscritti non appartenenti ad un team nei team con posti disponibili 3.3.2 Il sistema memorizza le nuove informazioni nel DBMS 3.3.3 Il sistema invia un messaggio agli iscritti comunicandogli che sono stati aggiunti ad un team 3.4 SE Il numero di team creati è diverso dal numero di team massimo e i team creati non sono completi <ol style="list-style-type: none"> 3.4.1 Il sistema inserisce casualmente gli iscritti senza team nei team creati fin quando

	<p>non sono tutti completi</p> <p>3.4.2 Il sistema crea dei nuovi team e inserisce casualmente gli iscritti senza team</p> <p>3.4.3 Il sistema memorizza tutti i dati nel DBMS</p> <p>3.4.4 Il sistema invia un messaggio agli iscritti comunicandogli che sono stati aggiunti ad un team</p>
Post condizioni	<p>3.2.3 Il sistema invia un messaggio agli iscritti comunicandogli che sono stati aggiunti ad un team</p> <p>3.3.3 Il sistema invia un messaggio agli iscritti comunicandogli che sono stati aggiunti ad un team</p> <p>3.4.4 Il sistema invia un messaggio agli iscritti comunicandogli che sono stati aggiunti ad un team</p>

4. MACRO - CASO D'USO: GESTIONE MESSAGGISTICA



4.1 INVIA MESSAGGIO

Nome	Invia Messaggio
Attori	Utente, DBMS
ID	

Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> - Il sistema ha mostrato a video l'Homepage
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente clicca sul pulsante 'Messaggi' dalla sua Homepage 2. Il sistema visualizza una pagina dedicata alla messaggistica con un apposito pulsante 'Crea Messaggio' 3. L'utente clicca il pulsante 'Crea Messaggio' 4. Il sistema mostra a schermo i campi da compilare: 'Destinatario' e 'Contenuto Messaggio' e il tasto 'Invia' 5. L'utente compila gli appositi campi e preme il tasto d'invio 6. Il sistema controlla l'esistenza del dato 'Destinatario' 7. SE il campo 'Destinatario' è corretto/esiste <ul style="list-style-type: none"> 7.1 Il sistema invia la comunicazione al destinatario 7.2 Il sistema notifica l'utente dell'avvenuto invio del messaggio mostrando a video la comunicazione 'Messaggio inviato con successo' e il tasto 'Chiudi' 7.3 l'utente clicca 'Chiudi' 7.4 Il sistema mostra a schermo la pagina della messaggistica 8. ALTRIMENTI Il sistema mostra a video un messaggio di errore 'Destinatario Inesistente' e il tasto 'Chiudi' <ul style="list-style-type: none"> 8.1 l'utente clicca 'Chiudi' 8.2 Il sistema mostra a schermo la pagina della messaggistica 9. L'utente clicca il tasto 'Chiudi' 10. Il sistema mostra a schermo la pagina della messaggistica
Post condizioni	Il sistema mostra a schermo la pagina della messaggistica
Note	<p>La pagina dedicata alla messaggistica contiene:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uno storico separato dei messaggi ricevuti e dei messaggi inviati, - Il pulsante 'Crea messaggio' - Il tasto indietro per tornare all'Home page <p>il Gestore nella sua pagina avrà, oltre che il tasto invia messaggi, un tasto apposito per creare avvisi che potrà inviare a tutti (allenatori e iscritti)</p>

4.2 VISUALIZZA MESSAGGIO

Nome	Visualizza Messaggio
-------------	----------------------

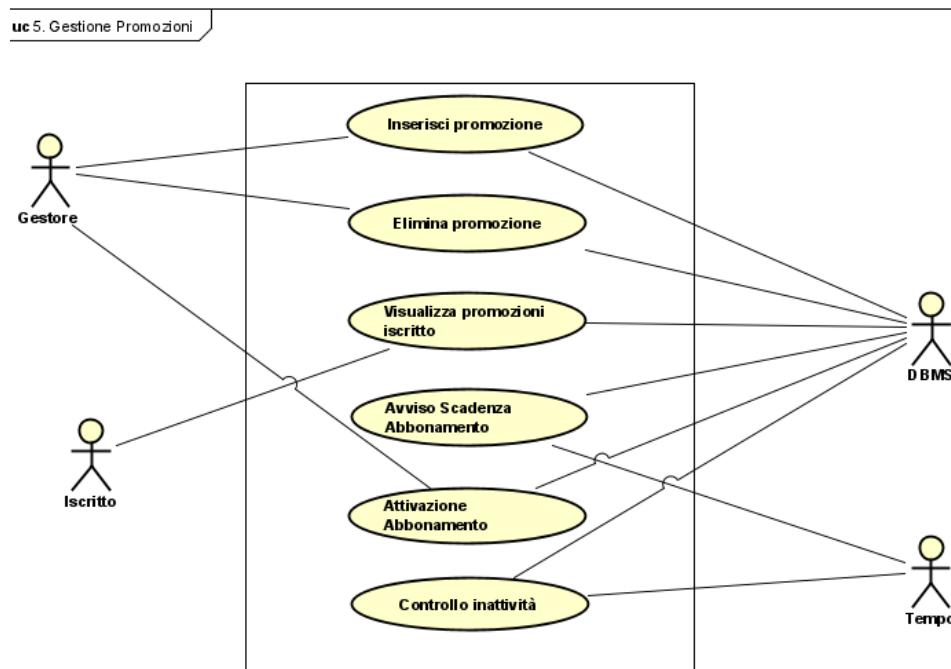
Attori	Utente, DBMS
ID	
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> - Il sistema ha mostrato a video l'Homepage
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente clicca sul pulsante 'Messaggi' dalla sua Homepage 2. Il sistema richiede l'elenco delle comunicazioni esistenti 3. Il sistema controllo che ci siano comunicazioni da visualizzare 4. SE è presente almeno una comunicazione da visualizzare <ol style="list-style-type: none"> 4.1 IL sistema mostra a schermo una pagina dedicata alla messaggistica da dove l'utente può visualizzare tutte le notifiche ricevute (avvisi-mess) e il tasto indietro per tornare all'Home page 4.2 L'utente può selezionare una comunicazione specifica dall'elenco 4.3 Il sistema mostra i dettagli della comunicazione (Mittente, data e ora ricezione, contenuto) 5. Il sistema mostra il messaggio "Non ci sono comunicazioni da visualizzare" e il tasto "Chiudi" 6. l'utente clicca "Chiudi" 7. il sistema mostra a schermo la pagina dedicata alla messaggistica
Post condizioni	<ol style="list-style-type: none"> 4.3 Il sistema mostra i dettagli della comunicazione (Mittente, data e ora ricezione, contenuto) 7. il sistema mostra a schermo la pagina dedicata alla messaggistica

4.3 CREA AVVISO

Nome	Crea Nuovo Avviso
Attori	Gestore, DBMS
ID	
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> - Il sistema ha mostrato a video l'Homepage
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il gestore clicca sul pulsante 'Messaggi' dalla sua Homepage 2. Il sistema visualizza una pagina dedicata alla messaggistica con i pulsanti: 'Crea messaggio' e 'Crea Nuovo Avviso'

	<p>3. Il gestore clicca il pulsante ‘Crea Nuovo Avviso’</p> <p>4. Il sistema mostra a schermo i campi da compilare: ‘Contenuto Messaggio’ e il tasto ‘Invia’</p> <p>5. Il gestore compila gli appositi campi e clicca il tasto d’invio</p> <p>6. FINCHÉ il campo ‘Contenuto Messaggio’ è vuoto</p> <p> 6.1 il Sistema manda un messaggio di errore “Errore campo vuoto” con il pulsante ‘chiudi’</p> <p> 6.2 L’utente clicca ‘Chiudi’</p> <p> 6.3 il sistema visualizza la pagina ‘Messaggi’</p> <p>7. Il sistema notifica al Gestore l’avvenuto invio del messaggio mostrando a video la comunicazione ‘Messaggio inviato con successo’ e il tasto ‘Chiudi’</p> <p>8. Il gestore clicca sul tasto ‘Chiudi’</p> <p>9. Il sistema mostra a schermo la pagina della messaggistica</p>
Post condizioni	8. Il sistema mostra a schermo la pagina della messaggistica

5. MACRO - CASO D’USO: GESTIONE PROMOZIONI



5.1 INSERISCI PROMOZIONE

Nome	Inserisci promozione
Attori	Gestore, DBMS

ID	
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> - Il gestore ha effettuato l'accesso e si trova nella Homepage
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il gestore clicca su Promozioni 2. Il sistema ricava dal DBMS i dati delle promozioni e il DBMS lo restituisce 3. Il sistema mostra a video una schermata con tutte le promozioni con accanto il tasto "Elimina" e un tasto "inserisci promozione" 4. Il gestore clicca il pulsante "inserisci promozione" 5. Il sistema mostra a video una schermata in cui chiede al gestore di inserire i dati relativi alla promozione e il tasto "Ok" 6. Il gestore inserisce i dati 7. Il gestore clicca il tasto "Ok" 8. Il sistema memorizza le informazioni nel DBMS 9. Il sistema manda un messaggio agli iscritti per avvisarli che è stata aggiunta una promozione 10. Il sistema mostra a video un messaggio di avvenuto caricamento della promozione con un tasto torna alla home 11. Il gestore clicca il tasto 12. Il sistema mostra a video la schermata di home
Post condizioni	11. Il sistema mostra a video la schermata di home

5.2 ELIMINA PROMOZIONE

Nome	Elimina promozione
Attori	Gestore, DBMS
ID	
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> - Il gestore ha effettuato l'accesso alla sezione "Promozioni"
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il gestore clicca "Elimina" sulla promozione che vuole rimuovere 2. Il sistema mostra a video un messaggio in cui chiede al gestore se è sicuro di voler eliminare la promozione con due pulsanti "Si" "No" 3. Il gestore clicca "No" 4. Il sistema mostra a video la lista delle promozioni
Flusso degli eventi	5. Il gestore clicca "Si"

Alternativi	<p>5.1. Il sistema chiede al DBMS di eliminare la promozione dalla memoria 5.2. Il DBMS elimina la promozione 5.3. Il sistema mostra a video la lista delle promozioni aggiornata</p>
Post condizioni	<p>5.1. Il sistema mostra a video la lista delle promozioni 5.3. Il sistema mostra a video la lista delle promozioni aggiornata</p>

5.3 VISUALIZZA PROMOZIONI ISCRITTO

Nome	Visualizza promozioni iscritto
Attori	Iscritto, DBMS
ID	
Precondizioni	- L'iscritto si trova nella Homepage
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'iscritto clicca su "Promozioni" 2. Il sistema chiede al DBMS le informazioni relative a tutte le promozioni offerte 3. Il DBMS restituisce i dati 4. Il sistema mostra a video tutte le promozioni
Post condizioni	4. Il sistema mostra a video tutte le promozioni

5.4 AVVISO SCADENZA ABBONAMENTO

Nome	Avviso Scadenza Abbonamento
Attori	Tempo, DBMS
ID	
Precondizioni	-
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il Tempo chiede al sistema il giorno corrente 2. Il sistema interroga il DBMS per ottenere una lista degli abbonati e ottenere info riguardo il tipo di abbonamento e il giorno di attivazione dell'abbonamento 3. SE mancano 15 o 7 giorni alla scadenza <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Il sistema manda un Avviso al gestore e all'abbonato

Post condizioni	3.1 Il sistema manda un Avviso al gestore e all'abbonato
------------------------	--

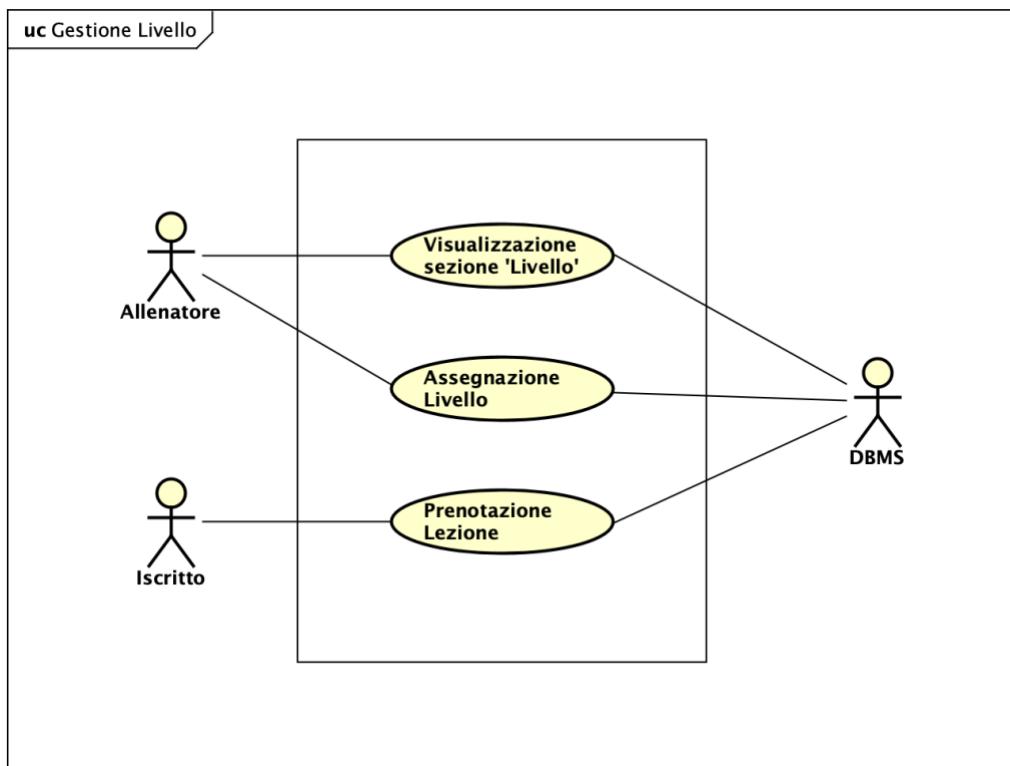
5.5 ATTIVAZIONE ABBONAMENTO

Nome	Attivazione Abbonamento
Attori	Gestore, DBMS
ID	
Precondizioni	- Il gestore ha effettuato l'accesso alla homepage
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il gestore clicca sulla sezione Abbonamenti 2. Il sistema ricava dal DBMS la lista degli iscritti che hanno abbonamenti attivi 3. Il sistema mostra a schermo la schermata Abbonamenti con la lista degli abbonati e il tasto "Aggiungi Nuovo abbonato" 4. Il gestore clicca su "Aggiungi Nuovo abbonato" 5. Il sistema chiede al DBMS i dati degli iscritti non abbonati e il DBMS li restituisce 6. Il sistema mostra a schermo la lista degli iscritti con accanto il tasto "Aggiungi abbonamento" 7. Il gestore clicca "Aggiungi abbonamento" 8. Il sistema ricava l'elenco delle promozioni dal DBMS 9. Il sistema mostra a video la lista degli abbonamenti disponibili con il tasto "Aggiungi" 10. Il gestore clicca "Aggiungi" 11. Il sistema chiede al DBMS di aggiornare i dati dell'iscritto 12. Il DBMS aggiorna i dati 13. Il sistema mostra a video un messaggio che avverte il gestore della riuscita del caricamento dell'abbonamento e un pulsante Indietro 14. Il gestore clicca Indietro 15. Il sistema mostra a video la schermata iniziale
Post condizioni	10. Il sistema mostra a video la schermata iniziale

5.6 CONTROLLO INATTIVITÀ

Nome	Controllo inattività
Attori	Tempo, DBMS
ID	
Precondizioni	
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il tempo chiede al sistema di rilevare il giorno corrente 2. Il sistema interroga il DBMS per ottenere la lista degli iscritti e la data della loro ultima partita svolta 3. SE dall'ultimo giorno di partita al giorno corrente ci sono 21 giorni di distanza <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Il sistema notifica il Gestore nella bacheca apposita in <u>Homepage</u>
Post condizioni	3.1 Il sistema notifica il gestore

6. MACRO - CASO D'USO: GESTIONE LIVELLO



6.1 VISUALIZZAZIONE SEZIONE 'LIVELLO'

Nome	Visualizzazione sezione livello
Attori	Allenatore, DBMS
ID	
Precondizioni	- Il sistema ha mostrato a video l'Homepage
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'allenatore clicca sul tasto 'Livello' 2. Il sistema mostra a schermo la lista degli iscritti e una barra di ricerca per gli iscritti 3. L'allenatore seleziona un iscritto 4. Il sistema mostra Nome Cognome dell'iscritto con la cronologia delle partite pubbliche/eventi e la possibilità di modificare i livelli degli sport disponibili, il tasto 'Indietro' e 'Conferma modifiche' 5. L'allenatore clicca sul tasto 'Indietro' 6. Il sistema mostra a schermo l'Homepage
Post condizioni	6. Il sistema mostra a schermo l'Homepage

6.2 ASSEGNAZIONE LIVELLO

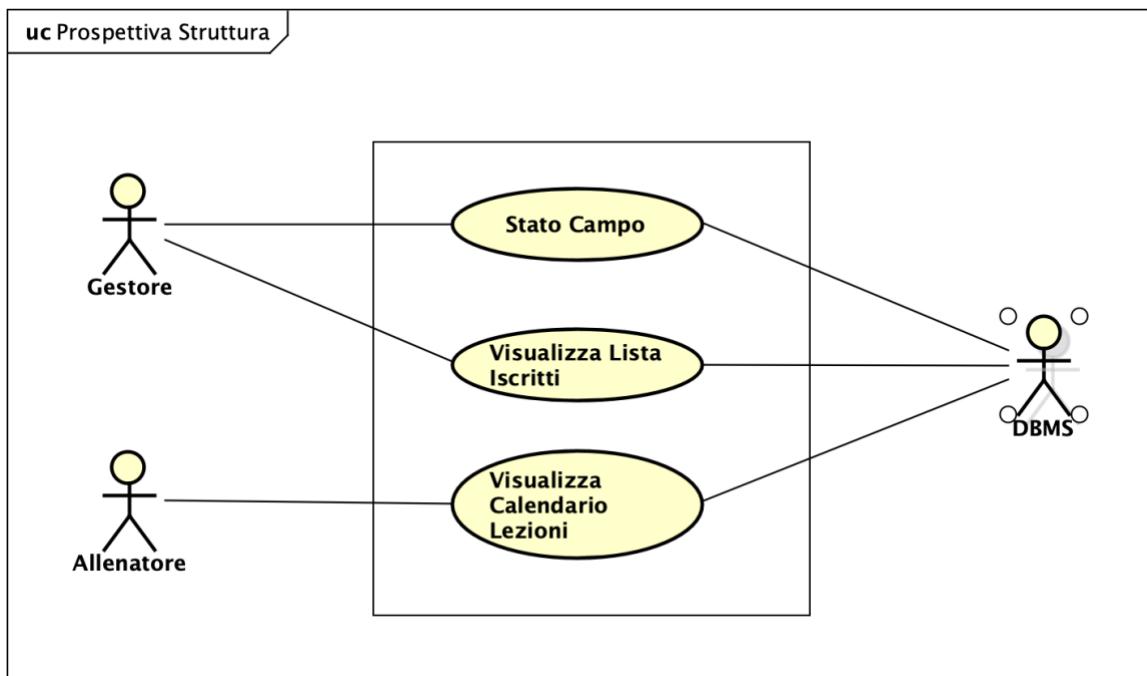
Nome	Assegnazione Livello
Attori	Allenatore, DBMS
ID	
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> - L'allenatore è sulla sezione "Livello"
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'allenatore seleziona l'iscritto 2. Il sistema mostra il riepilogo dati dell'iscritto con la cronologia delle partite pubbliche/eventi/eventi e la possibilità di modificare i livelli degli sport disponibili tramite tasto "Modifica" e il tasto 'Indietro' 3. L'allenatore clicca "Modifica" 4. Il sistema permette di cambiare il livello direttamente nella sezione "Livello" e un tasto "Conferma" 5. L'allenatore modifica il livello attuale e clicca "Conferma" 6. SE l'operazione è andata a buon fine <ol style="list-style-type: none"> 4.1 il sistema mostra a schermo: "Modifica avvenuta con successo" e il tasto ok 4.2 L'allenatore clicca ok 4.3 Il sistema mostra a schermo la sezione 'Livello' 7. ALTRIMENTI <ol style="list-style-type: none"> 5.1 il sistema mostra a schermo: "Errore durante l'operazione" e il tasto ok 5.2 L'allenatore clicca ok 5.3 Il sistema mostra a schermo la sezione 'Livello' 8. Il sistema mostra a schermo un messaggio di successo e la pagina 'Livello'
Post condizioni	Il sistema mostra a schermo un messaggio di successo e la pagina 'Livello'

6.3 PRENOTAZIONE LEZIONE

Nome	Prenotazione Lezione
Attori	Iscritto, DBMS
ID	
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> - L'iscritto si trova in "Livello"
Flusso degli eventi	

	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'iscritto clicca "Prenota lezione con allenatore " 2. Il sistema mostra a video una schermata in cui chiede all'iscritto di selezionare lo sport, la data, la sede e l'orario disponibile 3. L'iscritto compila i dovuti campi 4. Il sistema interroga il DBMS sul nominativo dell'allenatore disponibile 5. il DBMS restituisce una lista allenatori disponibile a quella data e orario 6. FINCHÉ il DBMS non trova degli allenatori disponibili <ol style="list-style-type: none"> 6.1 il sistema mostra a schermo un messaggio di errore e il tasto chiudi 6.2 L'iscritto clicca Chiudi 6.3 Il sistema mostra a schermo la sezione di Prenota lezione 7. Il sistema mostra a schermo la lista degli allenatori disponibili e la possibilità di selezionare un allenatore e il tasto "Prenota". 8. L'iscritto clicca " Prenota" 9. Il sistema mostra a schermo il riepilogo della prenotazione includendo il nominativo dell'allenatore disponibile e un tasto 'Conferma' 10.L'iscritto clicca su 'Conferma' 11. Il sistema mostra a video la sezione partite
Post condizioni	6.3 Il sistema mostra a schermo la sezione di Prenota lezione 11. Il sistema mostra a video la sezione partite
Note	Le partite prenotate con l'allenatore vengono visualizzate nella sezione "Mie Partite" all'interno della sezione "Partite"

7. MACRO - CASO D'USO: PROSPETTIVA STRUTTURA



7.1 STATO CAMPO

Nome	Stato Campo
Attori	Gestore, DBMS
ID	
Precondizioni	- Il gestore si trova nella homepage
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> Il gestore clicca "Stato Campo" dall'Homepage Il sistema mostra a schermo la pagina "Stato Campo" Il sistema comunica con il DBMS per ricercare le informazioni sulle partite in corso e programmate della giornata il DBMS restituisce le informazioni al sistema Il sistema mostra a video la lista delle partite
Post condizioni	5. Il sistema mostra a video la lista delle partite
Note	Dalla pagina "Stato Campo" il gestore potrà visualizzare le partite (in corso e programmate).

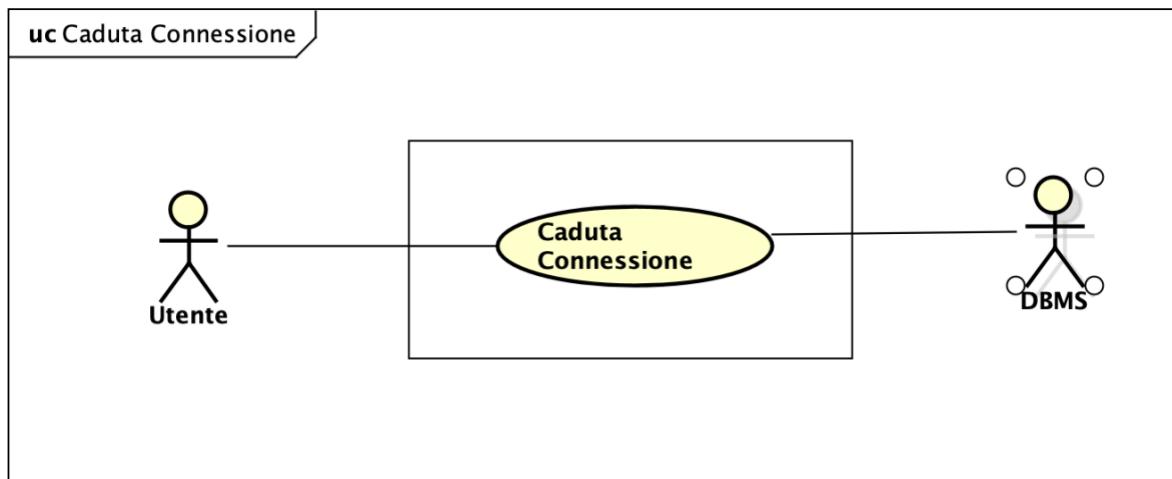
7.2 VISUALIZZA LISTA ISCRITTI

Nome	Visualizza Lista Iscritti
Attori	Gestore, DBMS
ID	
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> - Il gestore si trova nella homepage
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il gestore seleziona ‘Lista Iscritti’ 2. Il sistema richiede al DBMS una lista degli iscritti 3. Il DBMS restituisce i nominativi al sistema 4. Il sistema mostra a video la lista iscritti con un tasto ‘Indietro’
Post condizioni	<ol style="list-style-type: none"> 4. Il sistema mostra a video l’Homepage

7.3 VISUALIZZA CALENDARIO LEZIONI

Nome	Visualizza Calendario Lezioni
Attori	Allenatore, DBMS
ID	
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> - L’allenatore si trova nella homepage
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L’allenatore clicca ‘Calendario’ 2. Il sistema mostra a video la pagina ‘Calendario’ dalla quale l’allenatore potrà visualizzare le lezioni prenotate 3. Il sistema comunica con il DBMS per ricercare le informazioni sulle partite prenotate con l’allenatore 4. il DBMS restituisce le informazioni al sistema 5. Il sistema mostra a video il calendario partite dell’allenatore
Post condizioni	<ol style="list-style-type: none"> 6. Il sistema mostra a video il calendario partite dell’allenatore

8. MACRO - CASO D'USO: CADUTA CONNESSIONE



Nome	Caduta Connessione
Attori	Utente, DBMS
ID	
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> - Il sistema, dopo un tentativo di connessione, non riceve risposta dal DBMS oppure ha ricevuto un messaggio di errore da esso.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il sistema mostra a video il messaggio di errore 'Errore nello stabilire una connessione con il DBMS, riprova più tardi' e il tasto ok, 2. L'utente clicca ok
Post condizioni	(3.) Il sistema riprova a stabilire un tentativo di connessione
Note	L'utente dovrebbe ricaricare la pagina per tornare alla Homepage altrimenti il sistema resterebbe alla pagina di avviso dell'errore

IV. MODELLO DEGLI OGGETTI

Oggetto Entity

NOME	DESCRIZIONE
EntityUtente	Include i dati relativi a un individuo autorizzato a utilizzare il sistema, tra cui nome, cognome, matricola e altri dettagli identificativi.
ArchivioMessaggi	Contiene tutti i messaggi ricevuti ed inviati dell'utente
EntityIscritto	Contiene le info di ID, Nome, Cognome, Sport, Livello, Abbonamento
EntityPartita	Contiene le info di Campo, Data, ora, partecipanti

Oggetto Boundary

NOME	DESCRIZIONE
AvvisoErroreDBMS	Schermata che permette di visualizzare il messaggio di errore "Spiacente, si è verificato un problema di connessione con il DBMS, riprova più tardi" che segnala la mancata comunicazione con il DBMS.
AvvisoInvioEmail	Schermata che permette di visualizzare il messaggio "E' stata inviata una email contenente le credenziali in uso" e il tasto "Chiudi".
BAccettazioneIscritto (torneo)	Schermata che permette di visualizzare il messaggio "La richiesta è in attesa di accettazione" con un tasto "Indietro"
BAttivazioneAbbonamenti	Questa schermata mostra la lista degli abbonati con un tasto AggiungiNuovoAbbonato, una volta cliccato carica la lista degli iscritti con accanto un tasto AggiungiAbbonamento dalla quale il gestore potrà procedere con l'inserimento dell'abbonamento da un'apposita ListaAbbonamentiGestore
BAvvisoNoAllenatori	Schermata che permette di visualizzare il messaggio "Non ci sono allenatori disponibili" e il tasto chiudi

BCalendarioLezioni	Questo oggetto boundary contiene e salva le prenotazioni fatti dagli iscritti per prenotare le lezioni
BCampoOccupato	Schermata che permette di visualizzare il messaggio “Il campo è occupato” con un pulsante “ok ”
BconfermaAzione	Schermata che permette di visualizzare il messaggio “Sei sicuro di voler procedere?” con i pulsanti ‘si’ ,’no’
BCreazionePartita	Oggetto boundary che permette di selezionare orario, sport (e anche la sede per iscritto abbonato e gestore) per creare una partita. Nel caso dell’iscritto questo potrà visualizzare l’ulteriore opzione di creare un match pubblico o privato.
BCreazioneTeam	Oggetto boundary della sezione Miei Tornei dove l’iscritto può fornire i dati del team e il tasto Crea
BCreazioneTorneo	Oggetto boundary che permette al gestore di selezionare la sede, il campo, lo sport, data di inizio e fine eventi, Numero massimo di iscritti e livello dei partecipanti.
BCronologiePartite	Questo oggetto boundary contiene le informazioni delle partite giocate degli ultimi 6 mesi.
BDatiNull	Schermata che permette di visualizzare il messaggio di errore "Nessun evento disponibile" e il tasto "Chiudi"
BErroreCampoVuoto	Schermata che permette di visualizzare il messaggio di errore “Errore campo vuoto” con il pulsante ‘chiudi’
BErroreData3	Schermata che permette di visualizzare il messaggio di errore “La data selezionata non è valida. Puoi selezionare una data a distanza di massimo 3 giorni dalla data attuale” e il tasto “Chiudi”
BErroreData7	Schermata che permette di visualizzare il messaggio di errore “La data selezionata non è valida. Puoi selezionare una data a distanza di massimo una settimana dalla data attuale” e il tasto “Chiudi”
BErroreNomeTeam	Schermata che permette di visualizzare il messaggio di errore “Nome già usato, sceglie un altro” e il tasto “Chiudi”

BErrorePunteggio	Schermata che permette di visualizzare il messaggio di errore “La partita non è ancora terminata” e il tasto “Chiudi”
BErroreTeam	Schermata che permette di visualizzare il messaggio di errore “Numero massimo di team già creati” e il tasto “chiudi”
BImpossibileCreareTorneo	Schermata che permette di visualizzare il messaggio di errore “Impossibile creare il torneo” e il tasto “Chiudi”
BInserisciPunteggio	Questo oggetto boundary contiene le liste delle partite in corso con accanto il tasto Punteggio
BListaAllenatori	Questo oggetto boundary contiene le liste degli allenatori disponibili con accanto il tasto ‘Prenota’ in base alla data selezionata nella sezione di Prenotazione lezione
BlistaGiocatori piena	Schermata che permette di visualizzare il messaggio di errore “L’evento è pieno, impossibile prenotarsi” e il tasto indietro.
BlistaPartite	Questo oggetto boundary contiene le liste delle partite con accanto il tasto ‘Disiscriviti’ e anche il tasto ‘annulla’ se la partita è visualizzata dall’host
BListaTeam	Questo oggetto boundary contiene le liste dei team e accanto ad ogni team il tasto “Iscriviti”
Bmessaggistica	Oggetto boundary che contiene la lista delle chat attive dell’utente con accanto il tasto ‘Visualizza’ e il tasto ‘Crea Messaggio’ per avviare una nuova conversazione. Il gestore visualizzerà anche il tasto ‘Crea Nuovo Avviso’ che manderà comunicazione a tutti gli utenti.
BMieiTornei	Questo oggetto boundary contiene gli eventi per i quali l’iscritto è già stato accettato dal gestore con accanto i tasti Crea Team , Partecipa Team
BMiePartite	Questo oggetto boundary contiene la lista delle partite a cui partecipa l’iscritto e quelle create con accanto il tasto “Disiscriviti”, e il “Cancella Partita” posizionato accanto alle partite create dall’utilizzatore
BModificaDati	Schermata che consente agli utenti di apportare modifiche alle informazioni personali del proprio profilo mediante la possibilità di modificare su

	<p>campi editabili le seguenti informazioni già registrate all'interno del sistema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Numero di telefono - E-mail. <p>L'utente visualizzerà su ogni campo editabile le informazioni attualmente registrate nel sistema e sarà libero di modificarle tutte o solo alcune. Per formalizzare la conferma delle modifiche apportate o annullarle sarà possibile utilizzare i pulsanti presenti sulla schermata:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conferma - Annulla
BModificaPassword	<p>Schermata che permette all'utente di modificare la password registrata all'interno del sistema mediante un form che richiede l'inserimento della:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Nuova Password</i>. - <i>Conferma nuova password</i> <p>All'interno della schermata è possibile evidenziare la presenza di due pulsanti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Conferma modifica password</i>: utile per formalizzare il cambio password dopo che l'utente ha compilato i campi richiesti. Quando viene premuto il pulsante, il sistema verifica la nuova password e la sua conferma per garantire che siano congruenti e rispettino le politiche di sicurezza. - <i>Annulla</i>: Gli utenti potranno utilizzare questa opzione per annullare le modifiche e ripristinare i dati al loro stato precedente.
BNessunaRichiesta	Schermata che permette di visualizzare il messaggio "Non ci sono ancora richieste per questa partita" e un tasto "Chiudi"
BNotificaAccettazione	Schermata che permette di visualizzare il messaggio di richiesta di accesso con i pulsanti "Accetta" e "Rifiuta"
BoundaryAbbonamento	Questa boundary contiene le informazioni sull'abbonamento attivo per l'iscritto
BoundaryListalscritti	Oggetto boundary contenete la lista di tutti gli iscritti
BoundaryPartita	Questa schermata offre collegamenti rapidi e scorciatoie alle funzionalità di Creazione Partita e Annulla che differiscono a seconda dell'utente che si è loggato
BoundaryPrenotaLezione	Questa schermata mostra campi selezionabili come sport, la data, la sede e l'orario e in base a questi

	mostra un elenco di allenatori disponibili
BoundaryPromozioni	Questa boundary contiene tutte le promozioni create dal gestore con accanto il tasto “Elimina” e un tasto “inserisci promozione”
BoundaryRiepilogoReg	Boundary che contiene il riepilogo delle credenziali immesse in fase di registrazione con il tasto ‘Conferma’
BoundarySezioneLivello	Questa schermata mostra la lista degli iscritti e una barra di ricerca e le loro rispettive cronologie partite una volta selezionato l’iscritto
BPromolscritto	Questa boundary contiene tutte le promozioni attive dall’iscritto
BRecuperaPassword	Questo form consente all’utente che ha smarrito la propria password e non ancora autenticato dal sistema richiedere il recupero della stessa mediante il controllo dell’esistenza della mail nel sistema e invio di credenziali nella medesima.
BrichiestaPartecipazione	Oggetto boundary che mostra le richieste di partecipazione dell’iscritto al dato evento con i suoi relativi dati (nome, cognome, livello sport) e con due tasti "Accetta" e "Rifiuta"
BRiepilogoPrenotazione	Oggetto boundary contenente il riepilogo della prenotazione della lezione con allenatore, che mostra data, ora e campo selezionato con rispettivo allenatore selezionato
BSezioneTornei	Questa schermata mostra l’elenco dei tornei disponibili dando la possibilità al gestore di creare nuovi eventi e all’iscritto di iscriversi e gestire le iscrizioni in una sezione apposita in “Miei Tornei”
BStatoCampo	Questa schermata mostra le informazioni sulle partite in corso e programmate della giornata
BSuccessoAzione	Oggetto boundary che mostra a schermo il messaggio “Azione avvenuta con successo” e il tasto chiudi
BVisualizzaLivello	Il sistema mostra a schermo un elenco degli sport(calcio, tennis, paddle) con il lvl dell’iscritto per ciascuno sport, con accanto un tasto “Prenota lezione con allenatore” e un tasto “Indietro” per tornare alla Homepage

ErroreCF	Schermata che permette di visualizzare il messaggio di errore “Errore formato” e il tasto Chiudi
ErroreCredenziali	Schermata che permette di visualizzare il messaggio di errore “le credenziali inserite non corrispondono ad alcun utente” e il tasto 'Chiudi.'
ErroreCVP	Schermata che permette di visualizzare il messaggio di errore “Password errata” e il tasto 'Chiudi.'
ErroreDestinatario	Schermata che permette di visualizzare il messaggio di errore Destinatario Inesistente' e il tasto ‘Chiudi’
ErroreEA	Schermata che permette di visualizzare il messaggio di errore “profilo è già esistente” e il tasto “ok”
ErroreEmail	Schermata che permette di visualizzare il messaggio di errore “Email inserita non valida” con un tasto “Chiudi”
ErroreModLvl	Schermata che permette di visualizzare il messaggio di errore Errore durante l'operazione” e il tasto ok
HomepageAllenatore	Dopo aver inserito le credenziali di accesso tramite la “Pagina Login ” e aver superato il processo di autenticazione, gli utenti vengono reindirizzati alle rispettive "Homepage", schermata che rappresenta il punto di partenza per l'utente all'interno del sistema. Questa schermata offre collegamenti rapidi alla sezione: <ul style="list-style-type: none"> - “Modifica dati” - “Modifica Password” - “Partite”, “Tornei” - “Messaggi” - “Prenotazioni” - “Livello”
HomepageGestore	Dopo aver inserito le credenziali di accesso tramite la “Pagina Login ” e aver superato il processo di autenticazione, gli utenti vengono reindirizzati alle rispettive "Homepage", schermata che rappresenta il punto di partenza per l'utente all'interno del sistema. Questa schermata offre collegamenti rapidi alla sezione:

	<ul style="list-style-type: none"> - "Modifica dati" - "Modifica Password" - "Lista iscritti" - "Stato Campo" - "Gestione partita" - "Tornei", "Promozioni" - "Messaggi" - "Abbonamenti"
HomepageScritto	<p>Dopo aver inserito le credenziali di accesso tramite la "Pagina Login" e aver superato il processo di autenticazione, gli utenti vengono reindirizzati alle rispettive "Homepage", schermata che rappresenta il punto di partenza per l'utente all'interno del sistema. Questa schermata offre collegamenti rapidi alla sezione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - "Modifica dati" - "Modifica Password" - "Gestire l'abbonamento" - "Visualizzare la cronologie delle partite" , "Visualizzare il livello" - "Partite" - "Tornei" - "Messaggi"
HomepageUtente	<p>Dopo aver inserito le credenziali di accesso tramite la "Pagina Login" e aver superato il processo di autenticazione, gli utenti vengono reindirizzati alle rispettive "Homepage", schermata che rappresenta il punto di partenza per l'utente all'interno del sistema; questa schermata offre collegamenti rapidi e scorciatoie alle funzionalità chiave del sistema che differiscono a seconda dell'utente che si è loggato</p>
InterfacciaDB	<p>Interfaccia di accesso al database utilizzata dal sistema software. Consente al software di accedere, gestire e manipolare i dati aziendali archiviati nel database. Questo oggetto boundary è essenziale per stabilire la comunicazione con il sistema di gestione del DBMS per accedere e gestire i dati del sistema.</p>
InterfacciaLogin	<p>Questo oggetto boundary fornisce agli utenti un modo per accedere all'homepage loro riservata tramite un form che include i seguenti campi per l'inserimento di credenziali (email, password) All'interno di questa schermata sono presenti due pulsanti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - "Accedi": per confermare l'accesso alla

	<p>homepage.</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Recupero password” per il recupero credenziali tramite l'apposita schermata BRecuperaPassword.
InterfacciaRegistrazione	Oggetto boundary dove è possibile inserire i propri dati (nome, cognome, genere, età, città, numero telefono, email e password), il tasto “Indietro” e il tasto “Procedi”.
InterfacciaTempo	Questa boundary è necessaria per interfacciare l'attore tempo con un oggetto di tipo control.
ListaAbbonamentiGestore	Schermata che mostra a video la lista degli abbonamenti disponibili con il tasto “Aggiungi”
ListaPianiAbbonamenti	Elenco di promozioni caricate dal gestore

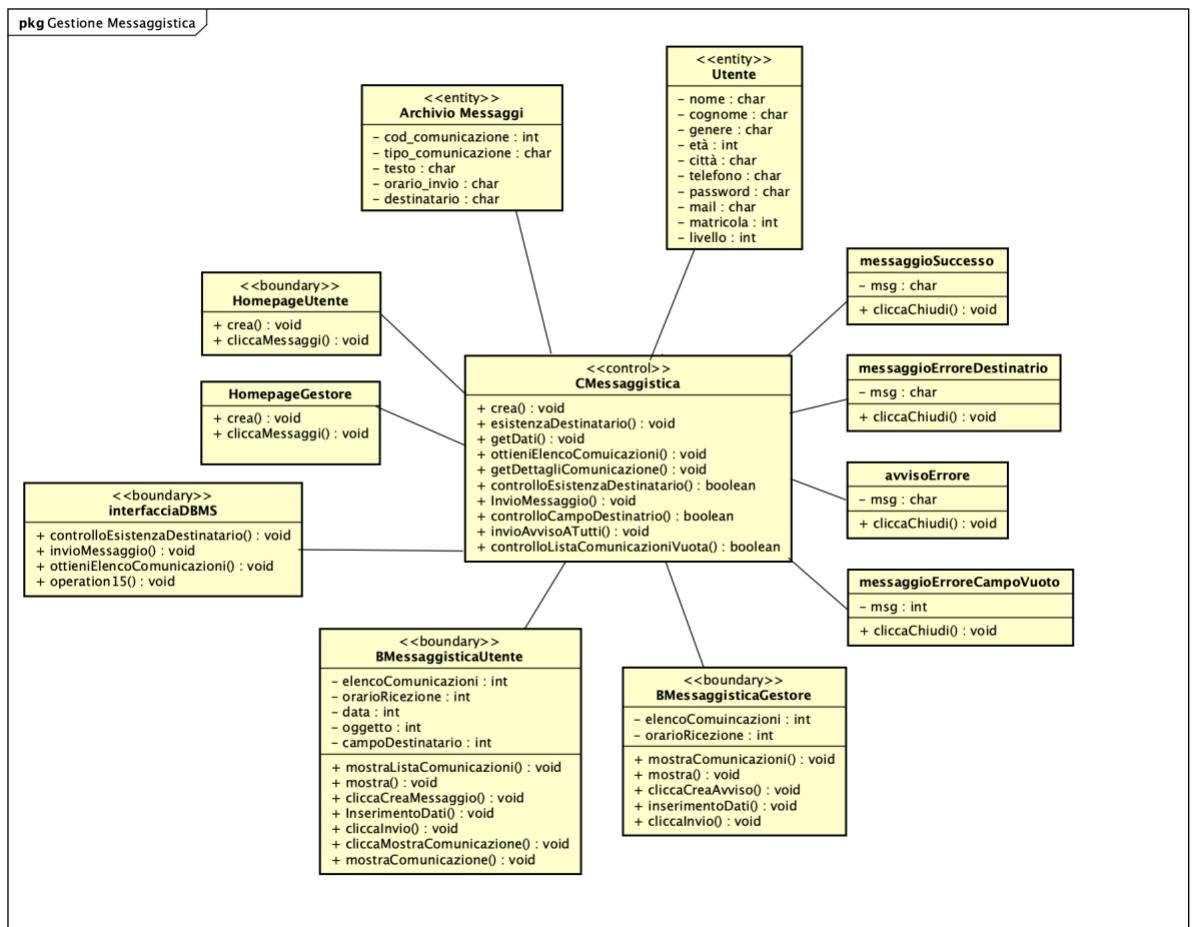
Oggetto Control

NOME	DESCRIZIONE
CCalendarioLezioni	è un oggetto control che permette di visualizzare in un calendario la lezione che gli iscritti prenotano con l'allenatore
CDisiscrizione	è un oggetto control che permette all'iscritto di disiscriversi da partite che ha prenotato o da tornei in cui si è inserito
CGestionePartecipazione	è un oggetto control che si occupa di recuperare dal DBMS le richieste di partecipazione dei tornei, e di gestirne l'accettazione o il rifiuto di suddetta richiesta
CInserimentoPunteggio	è un oggetto control che permette a gestore e allenatore di aggiungere i punteggi alle partite in corso e ai tornei
CIscrizionePartita	è un oggetto control che si occupa di verificare l'idoneità degli iscritti per partecipare alle partite e gestire la capienza della lista dei giocatori
CListalscritti	è un oggetto control che permette di visualizzare la lista degli Iscritti

CMessaggistica	<p>è un oggetto control che si occupa di gestire la parte di messaggistica quindi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - inviare messaggi - visualizzare messaggi - creare avvisi (per il gestore)
CModificaDati	<p>Responsabile delle azioni che il sistema intraprende, comunicando con il DBMS, per permettere all'utente di apportare modifiche ai propri dati, quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - E-mail - Numero di telefono - Password
ControlAbbonamenti	<p>è un oggetto control che si occupa della gestione abbonamenti. Si occupa di :</p> <ul style="list-style-type: none"> - visualizzare abbonamenti - attivare abbonamenti
ControlAvvisoScadenza	<p>è un oggetto control che si occupa di notificare il gestore e l'iscritto quando l'abbonamento attivo sta per scadere</p>
ControlCheckDati	<p>è un oggetto control che permette di effettuare il controllo dei dati tramite il DBMS</p>
ControlCheckInattività	<p>è un oggetto control che si occupa del controllo periodico dell'attività degli iscritti, se quest'ultimo risulta inattivo viene mandata una comunicazione al gestore.</p>
ControlCronologiaPartite	<p>è un oggetto control che si occupa di raccogliere e far visualizzare la cronologia delle partite degli ultimi 6 mesi</p>
ControlErroreDBMS	<p>Un oggetto control utile per identificare l'errore comunicazione DBMS e creare un'interfaccia utile a segnalare all'utente tale errore.</p>
ControlLiberaMemoria	<p>Responsabile della liberazione della memoria del DBMS. Permette di mantenere i dati delle partite giocate negli ultimi sei mesi permettendo al DBMS di esser più efficiente e veloce.</p>
ControlLogin	<p>Responsabile della gestione del processo di login dell'account utente.</p>
ControlLogout	<p>Responsabile della gestione del processo di logout dell'account utente. Questo control</p>

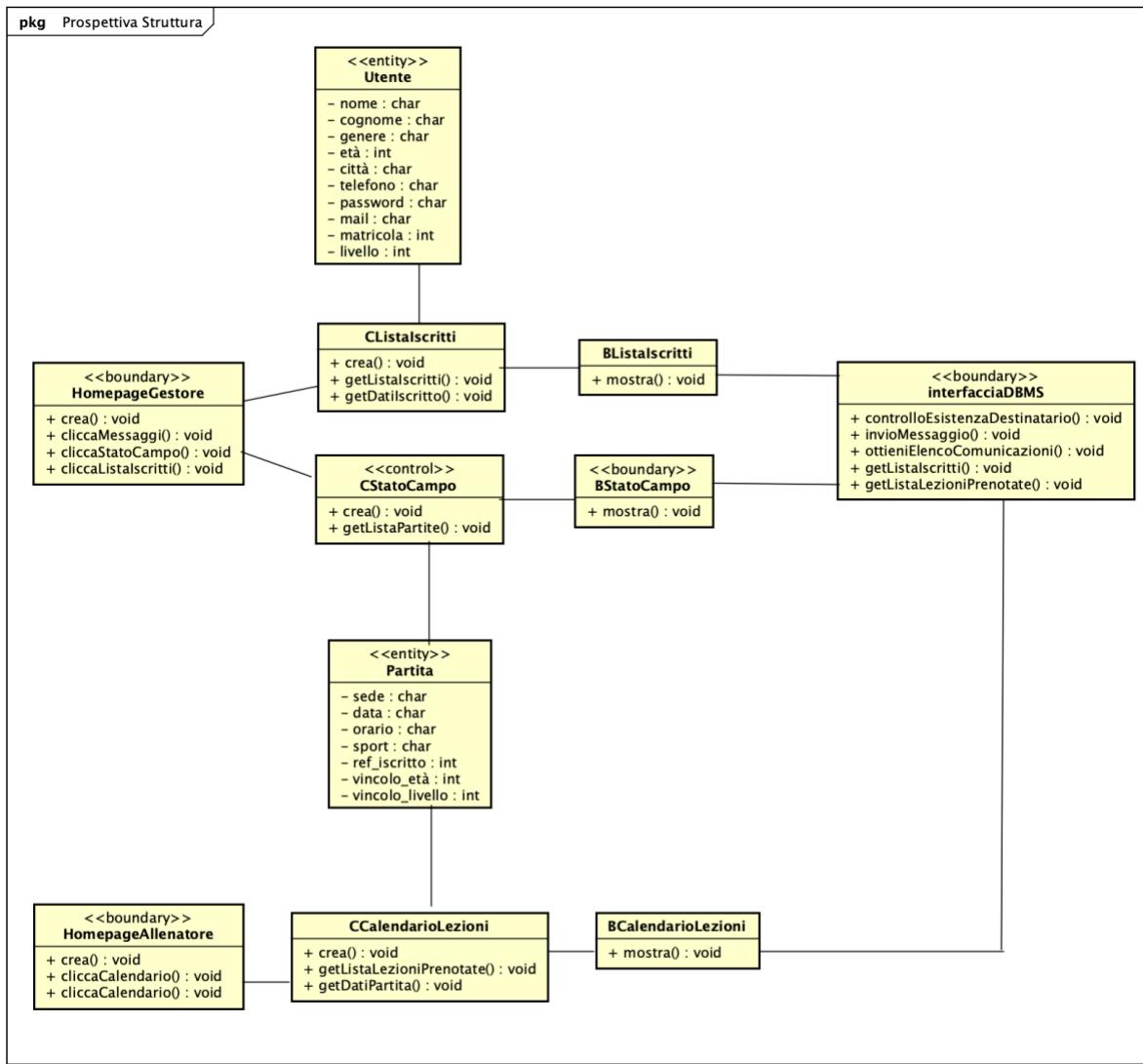
	permette all'utente di uscire dal proprio account in modo sicuro e controllato.
ControlMiePartite	Permette di visualizzare la sezione MiePartite
ControlPrenotazione	è un oggetto control che permette di effettuare la prenotazione della lezione con allenatore
ControlPromozioni	Permette la gestione delle promozioni, quindi: - inserire - eliminare - visualizzare
ControlRegistrazione	Un oggetto Control responsabile di gestire i processi di registrazione dell'utente salvando il nuovo iscritto nel DBMS
ControlSezioneLivello	Oggetto control che permette la visualizzazione della sezione Livello
CPartecipazioneTeam	Oggetto control che permette all'iscritto ad unirsi a team già creati in torne
CRecuperaPassword	è un oggetto control responsabile del recupero delle informazioni di accesso per utenti non sono attualmente identificati dal sistema. Si occupa di mandare alla mail indicata dall'utente (se presente nel DBMS) la password dell'utente.
CSezionePartita	Oggetto control che permette la visualizzazione della sezione partita e della creazione delle partite
CStatoCampo	Oggetto control che permette la visualizzazione della sezione stato campo per il gestore
CVisualizzaLivello	è un oggetto control che permette la visualizzazione del livello per sport dell'iscritto in Homepage

3. Gestione Messaggistica



4.

7. Prospettiva Struttura

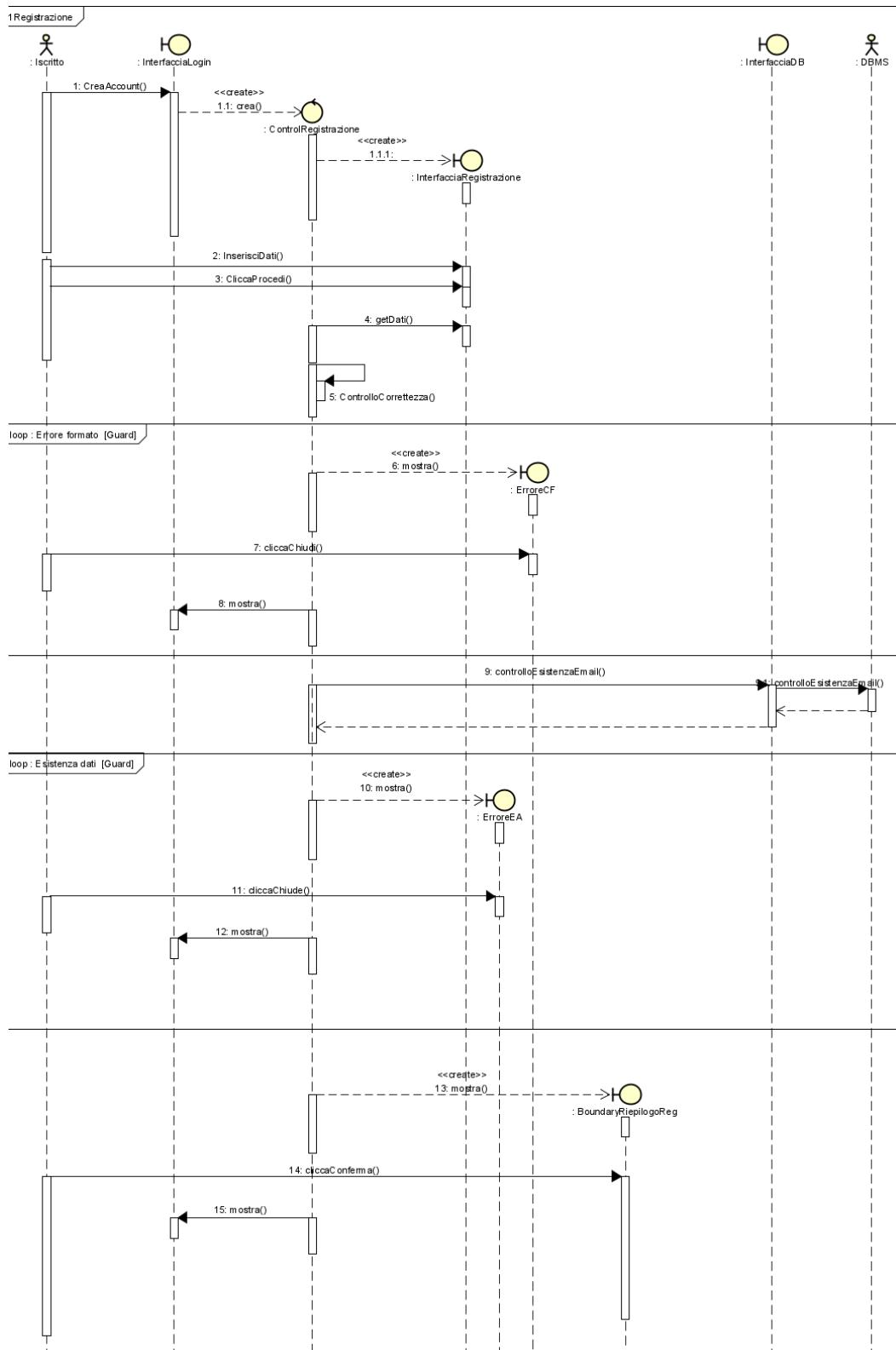


V. MODELLI DINAMICI

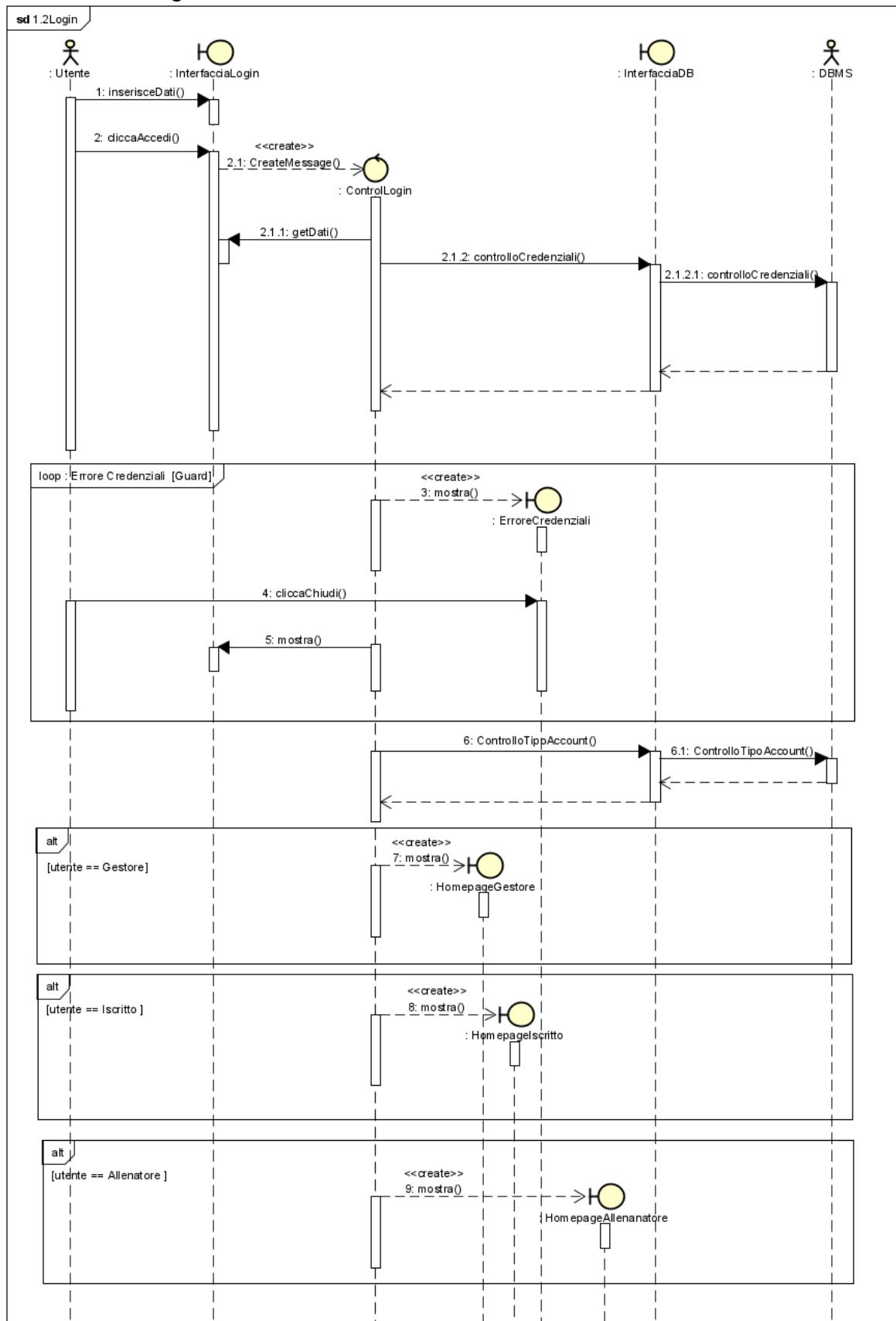
Diagrammi di sequenza:

1. Gestione profilo

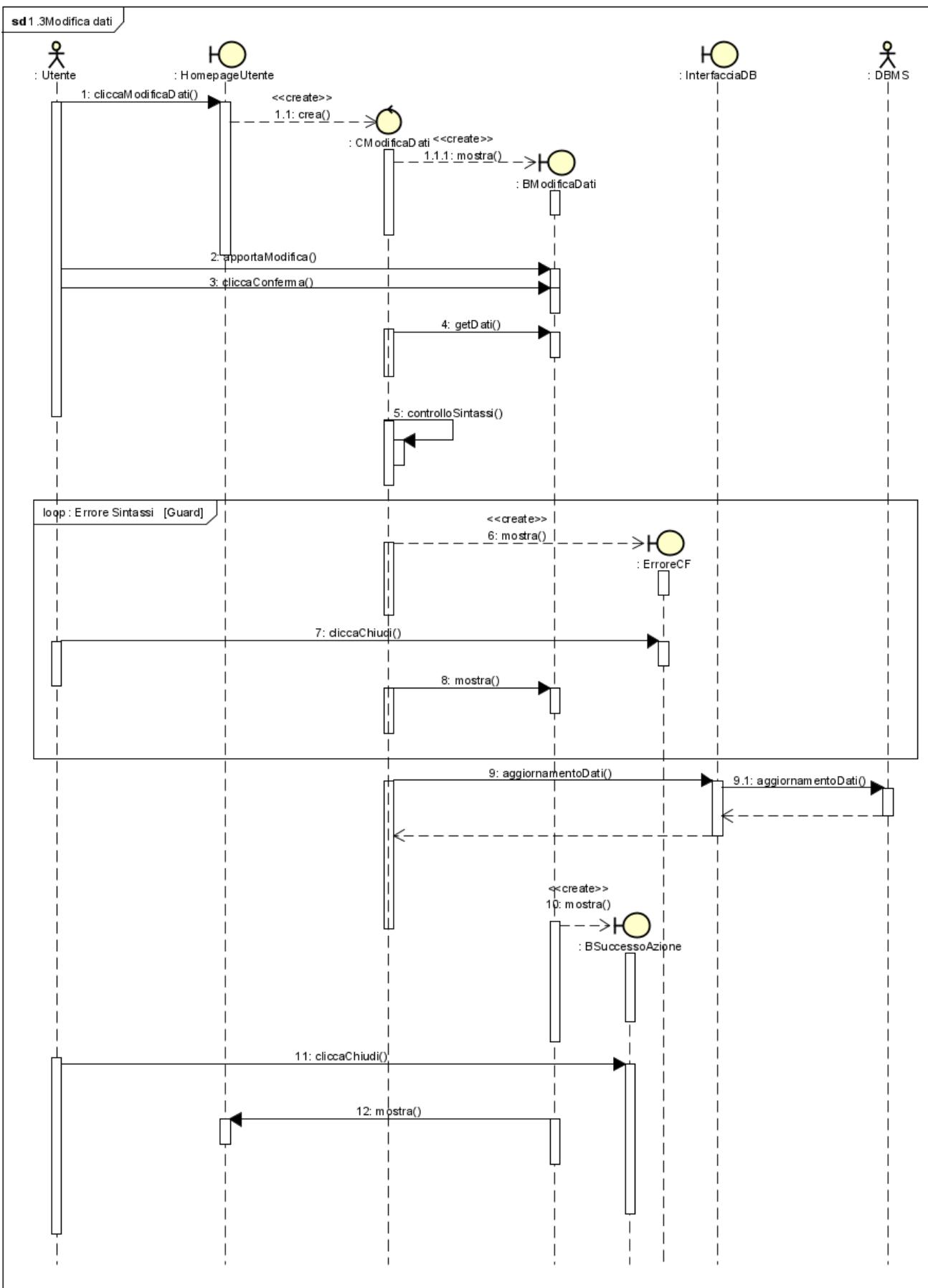
1.1 Registrazione



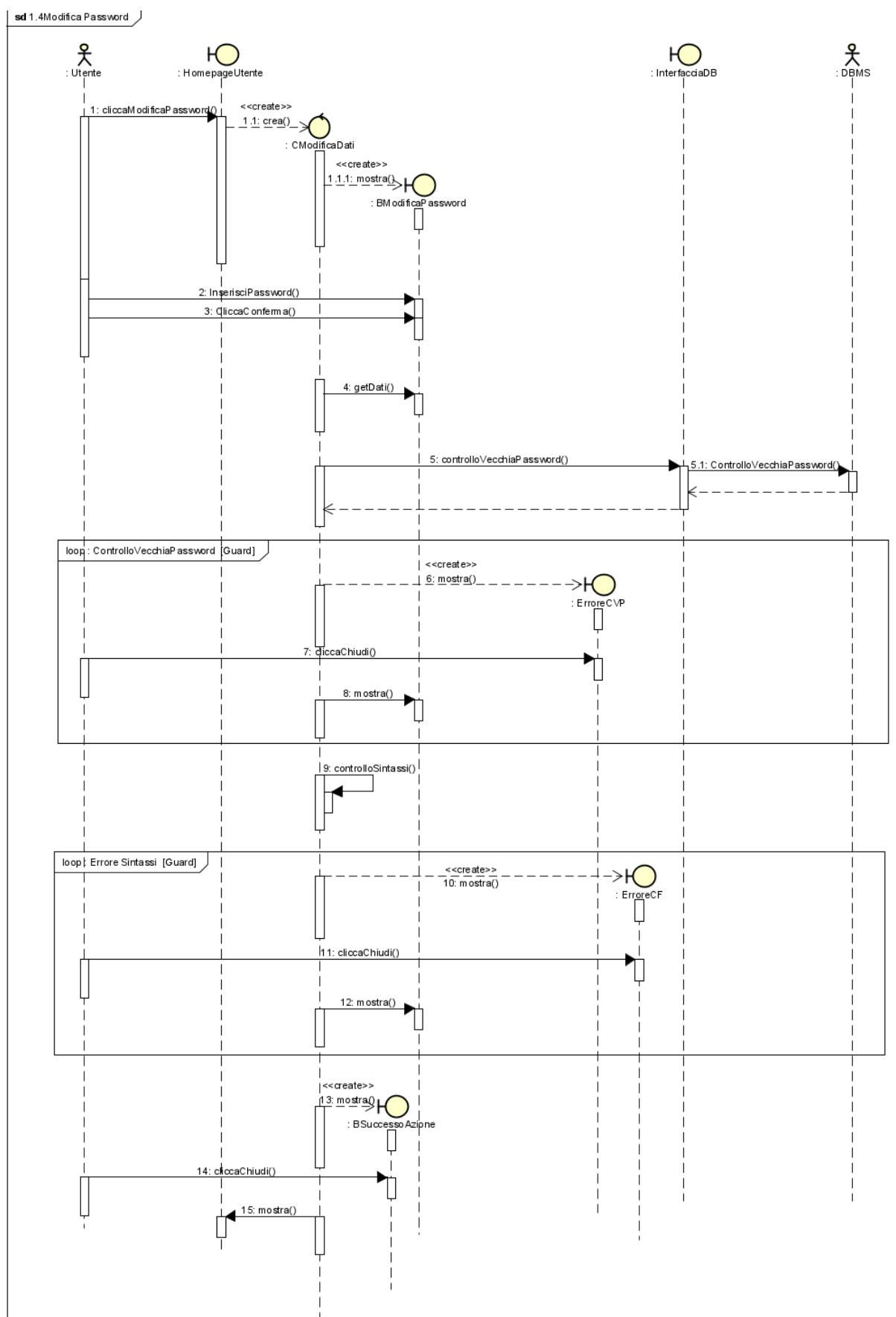
1.2 Login



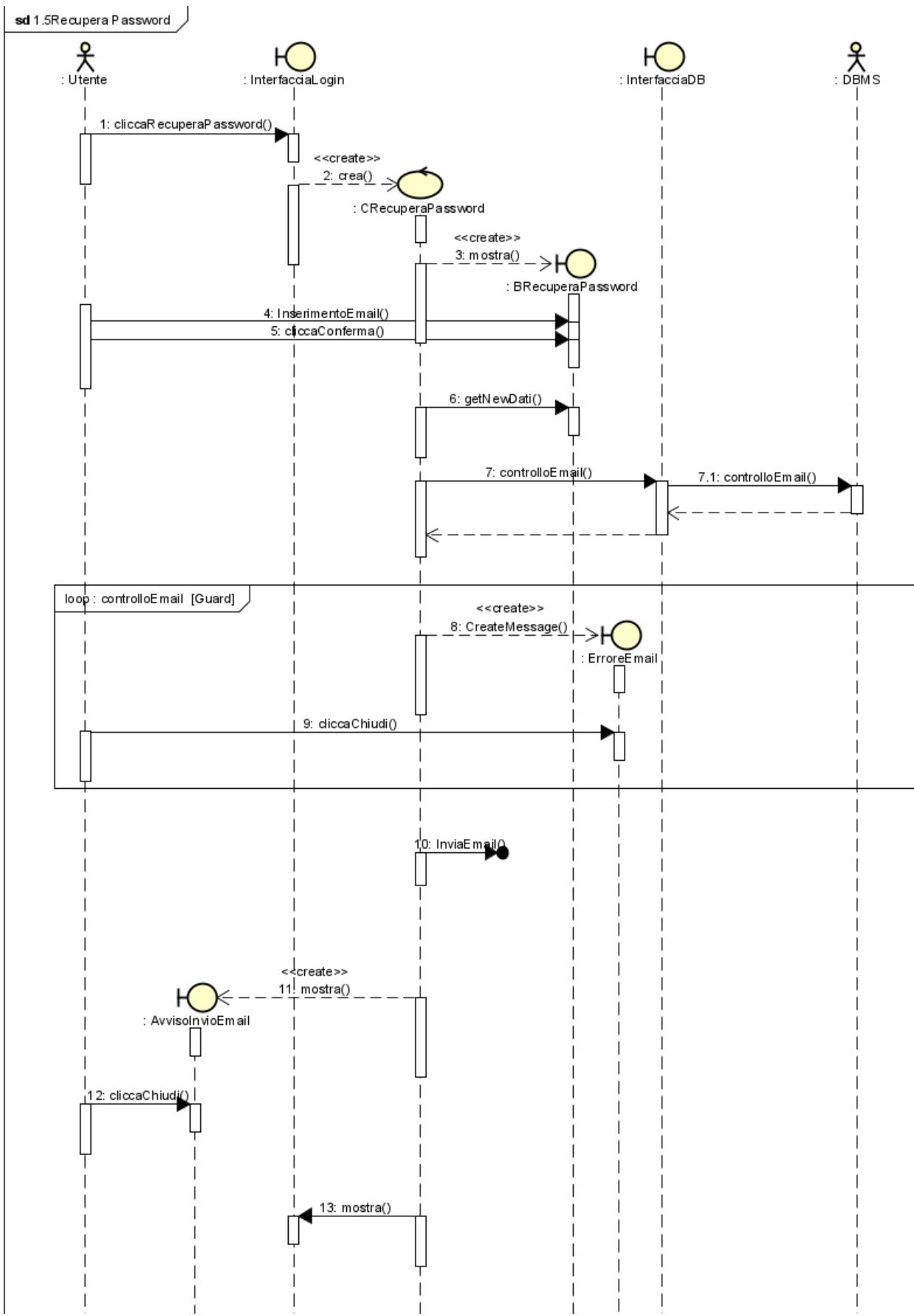
1.3 MODIFICA DATI



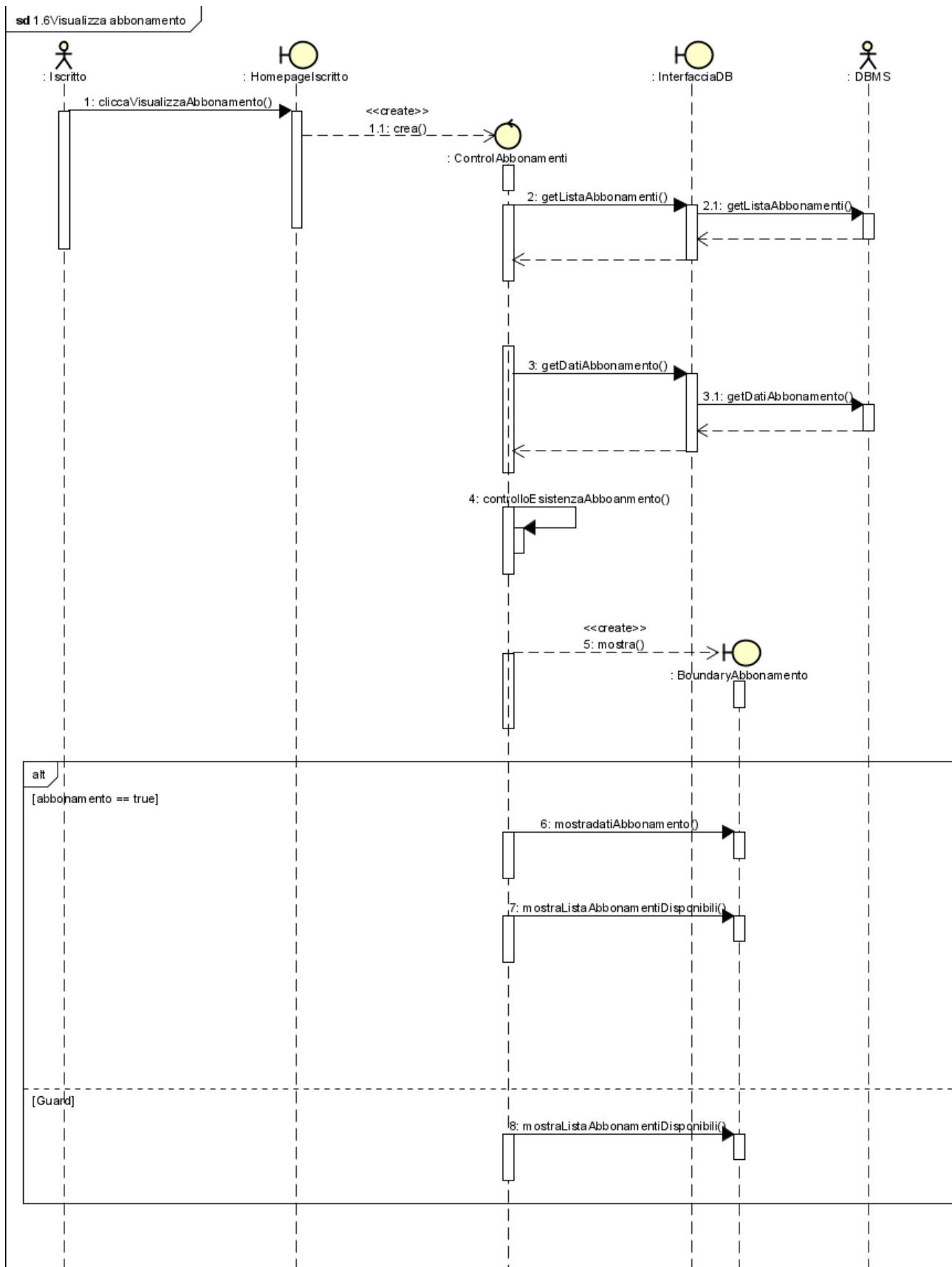
1.4 MODIFICA PASSWORD



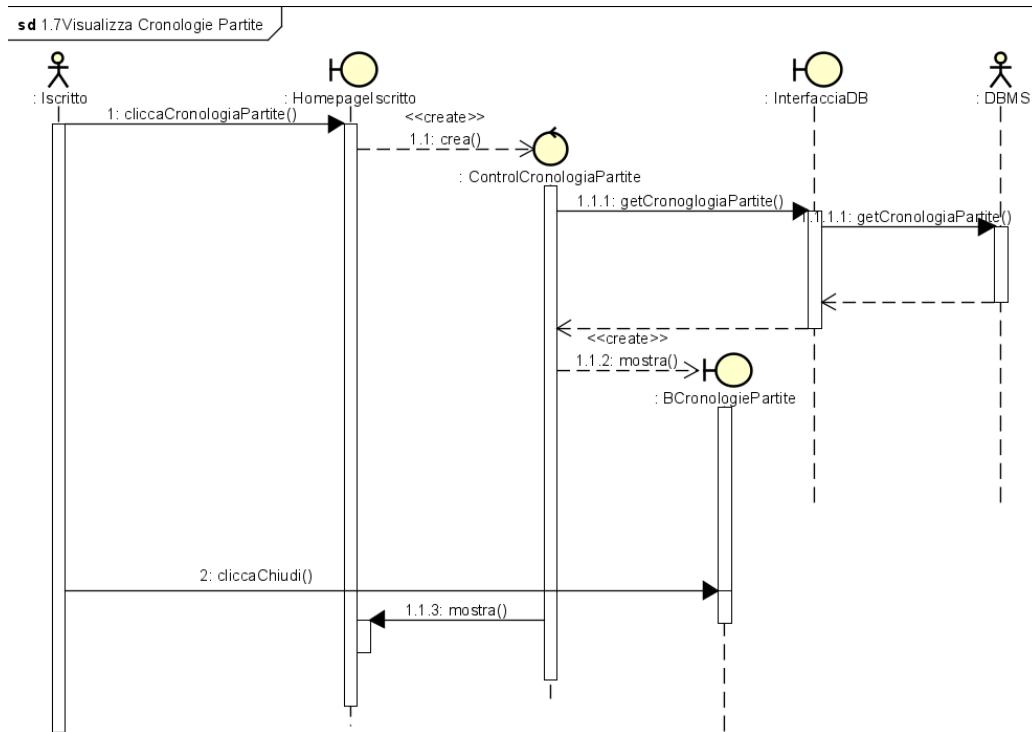
1.5 RECUPERA PASSWORD



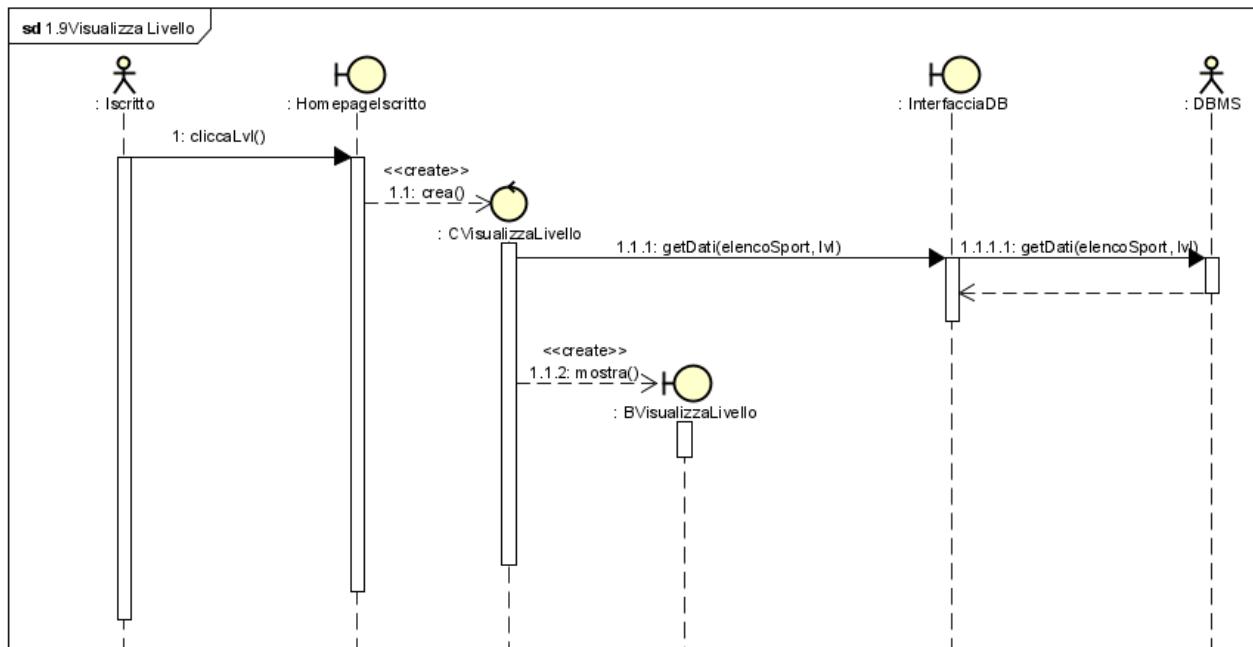
1.6 VISUALIZZAZIONE ABBONAMENTO



1.7 VISUALIZZA CRONOLOGIA PARTITE

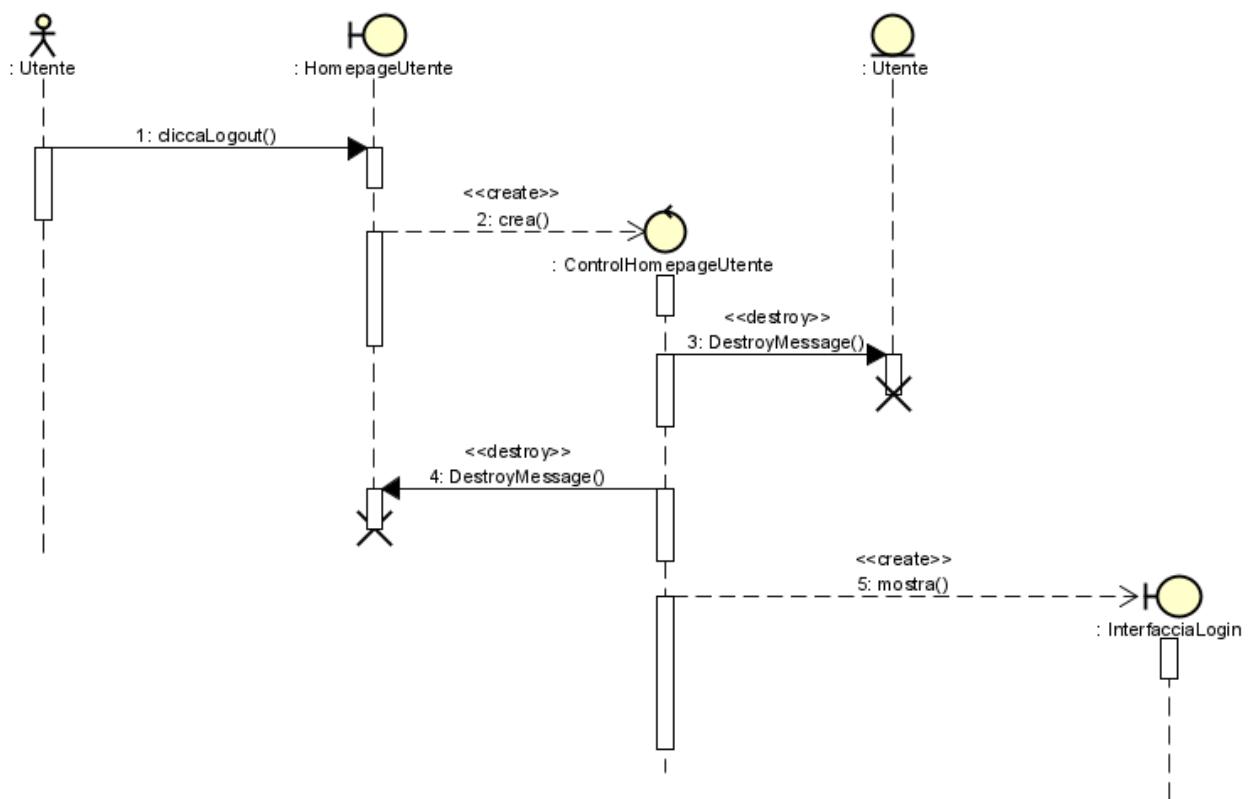


1.8 VISUALIZZA LIVELLO



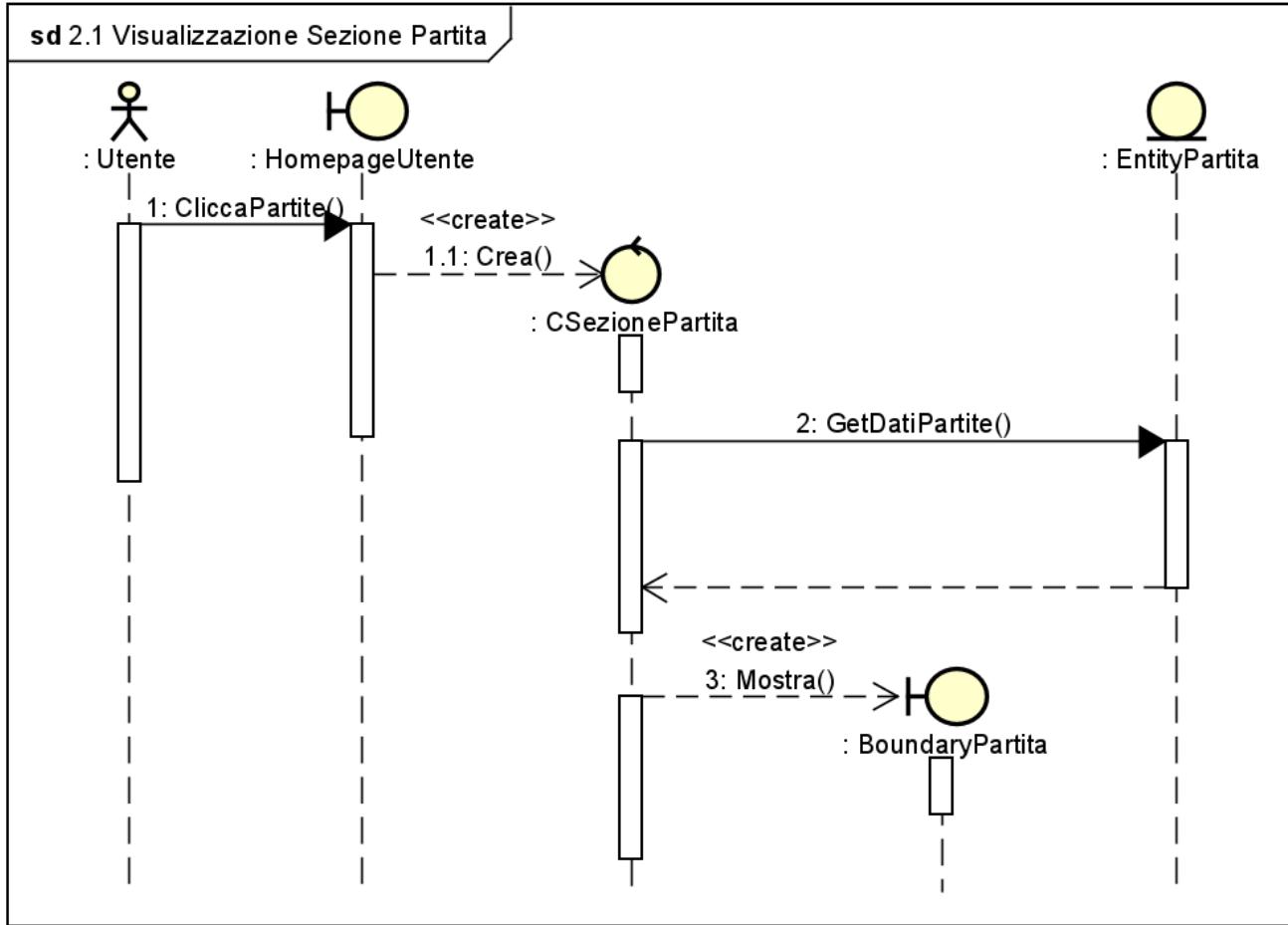
1.9 LOGOUT

sd 1.10 Logout

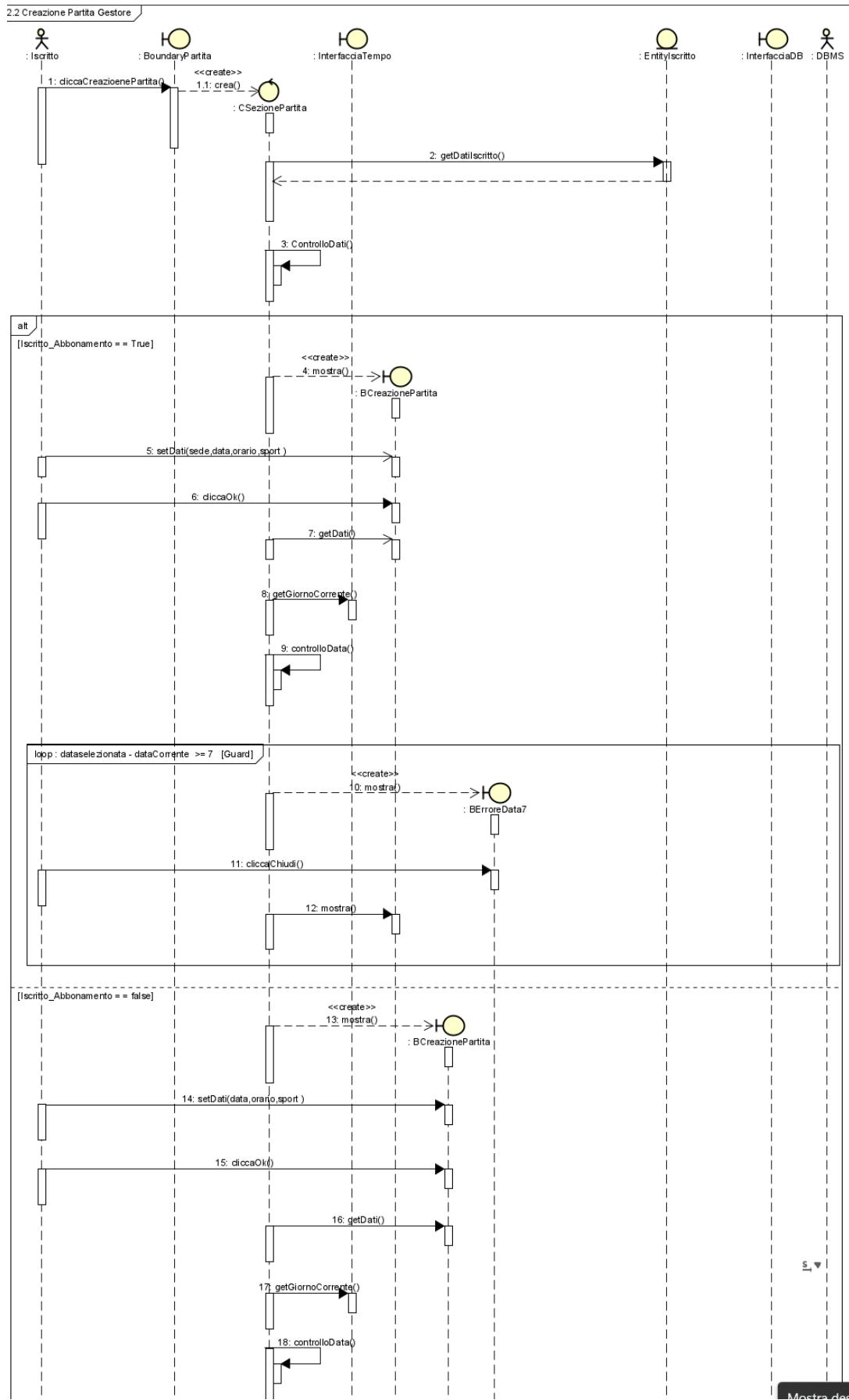


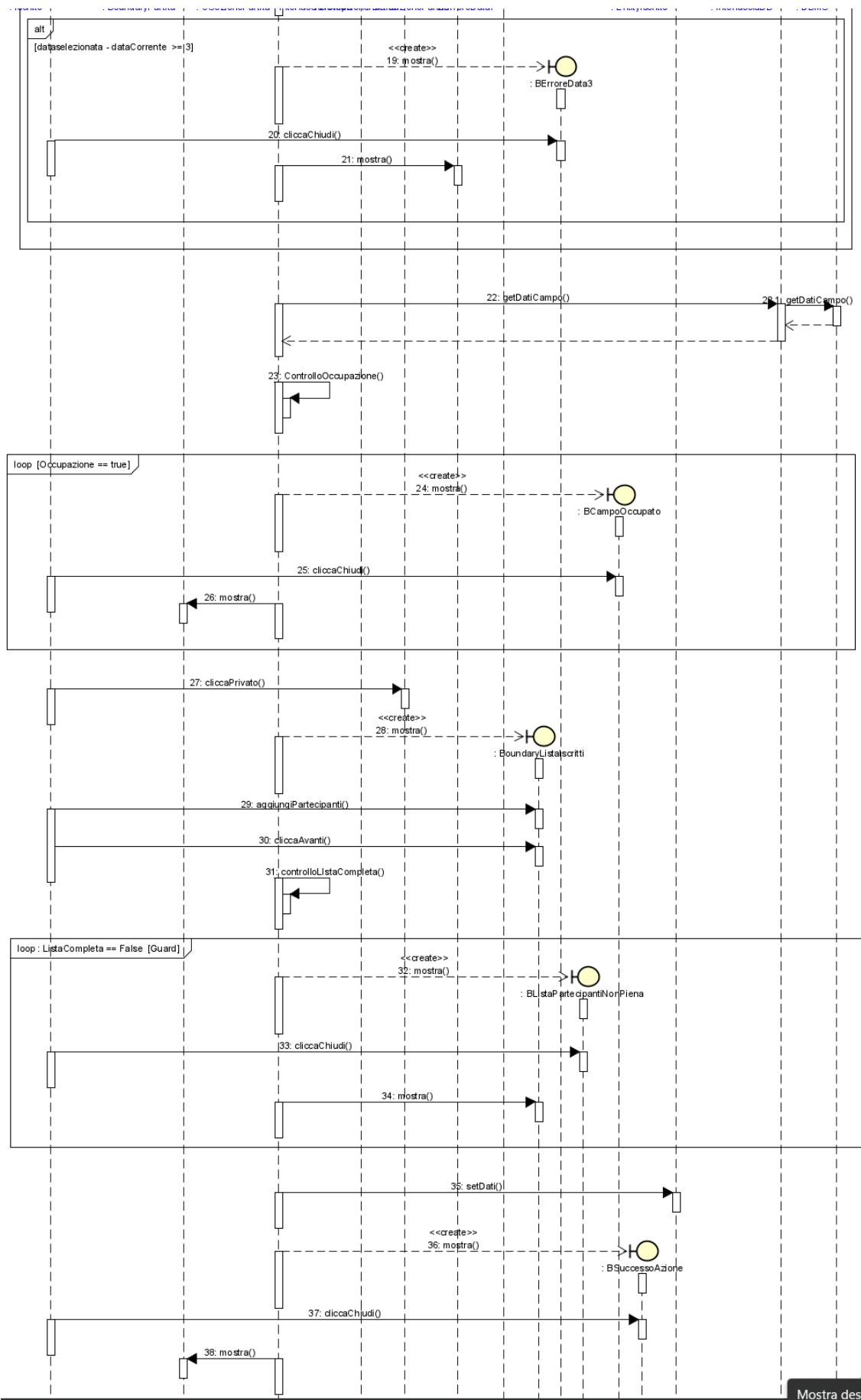
2.Gestione partita

2.1 VISUALIZZAZIONE SEZIONE ‘PARTITA’

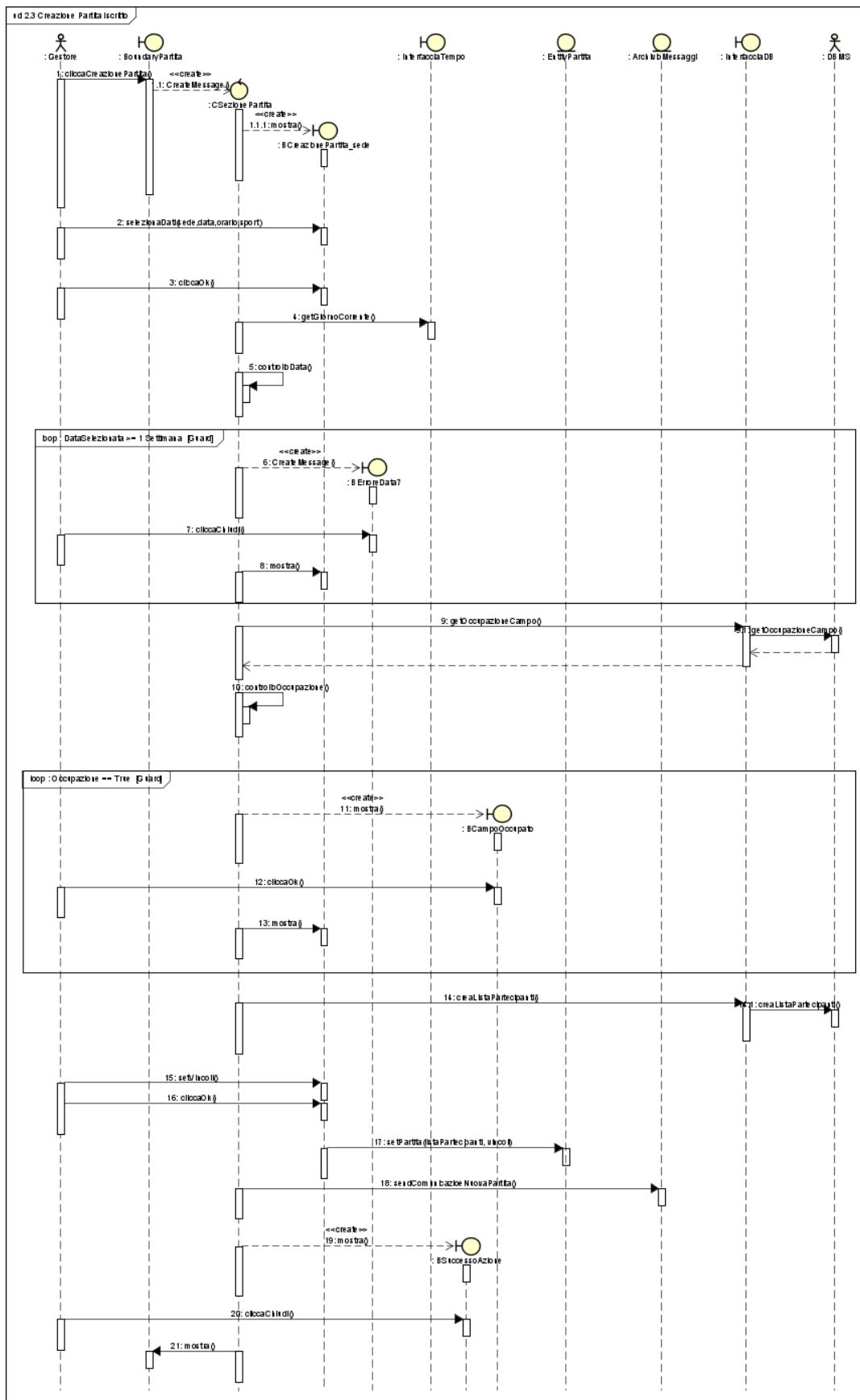


2.2 CREAZIONE PARTITA PER GESTORE



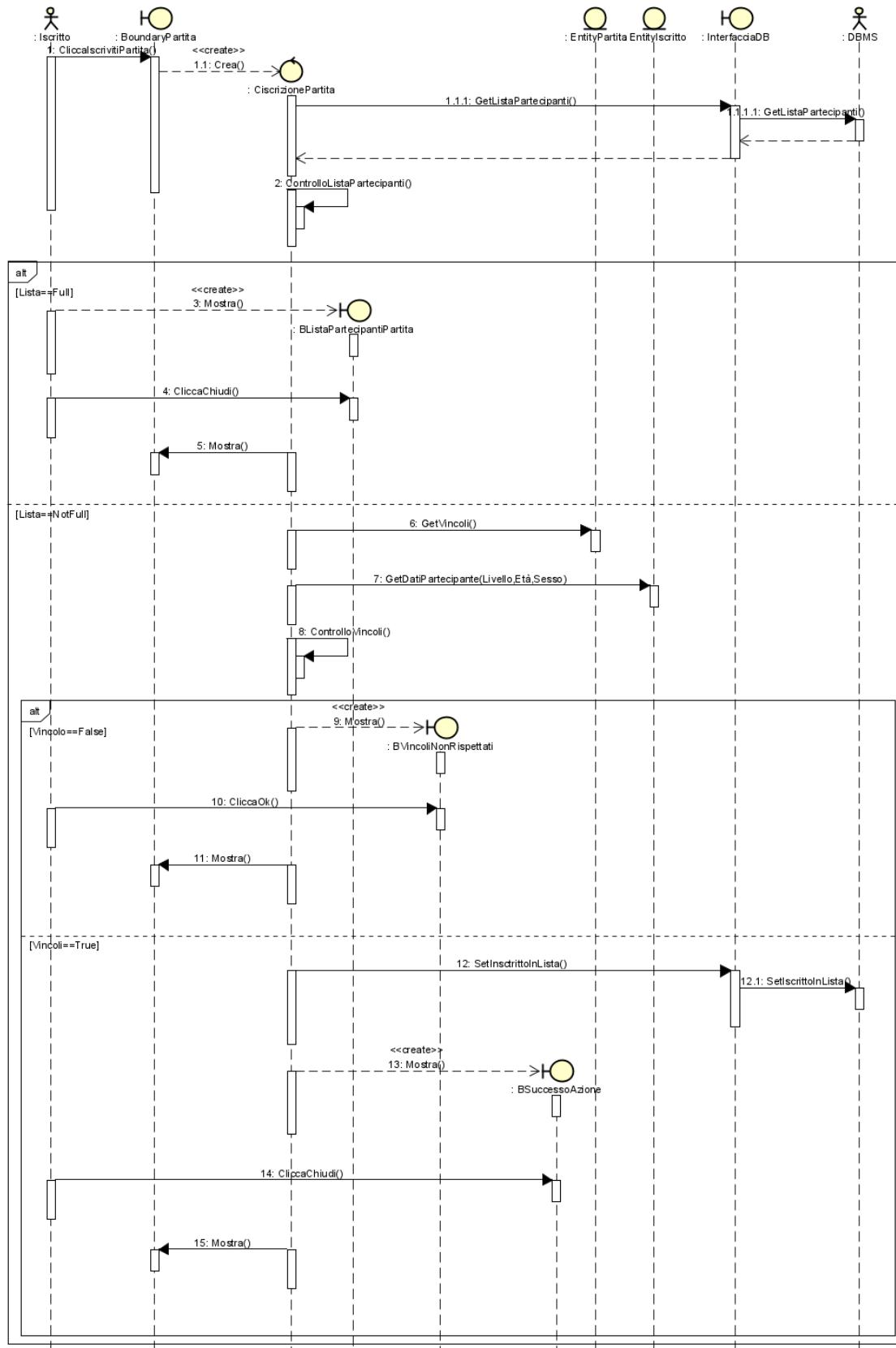


2.3 CREAZIONE PARTITA PER ISCRITTO

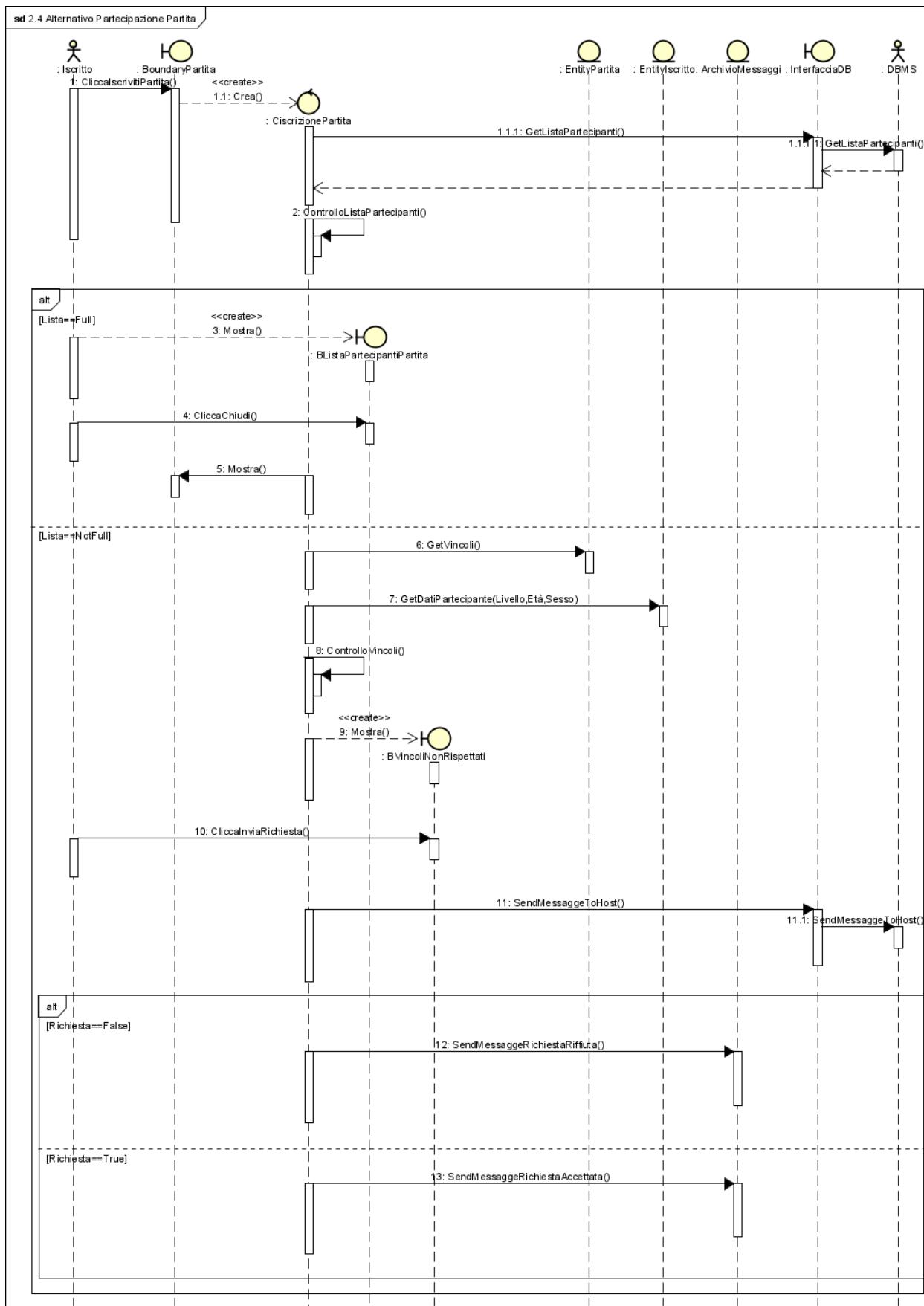


2.4 PARTECIPAZIONE PARTITA

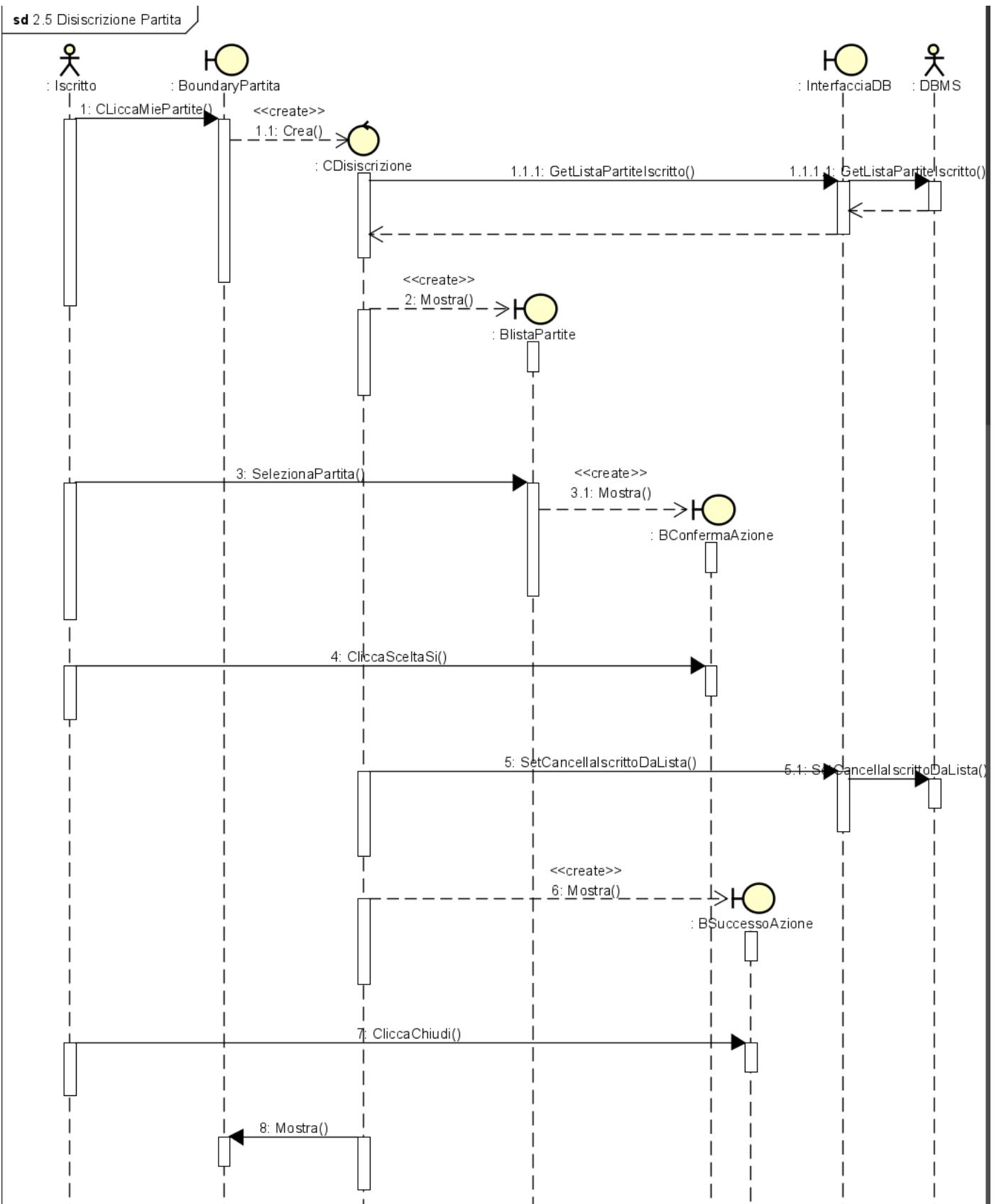
sd 2.4 Partecipazione Partita



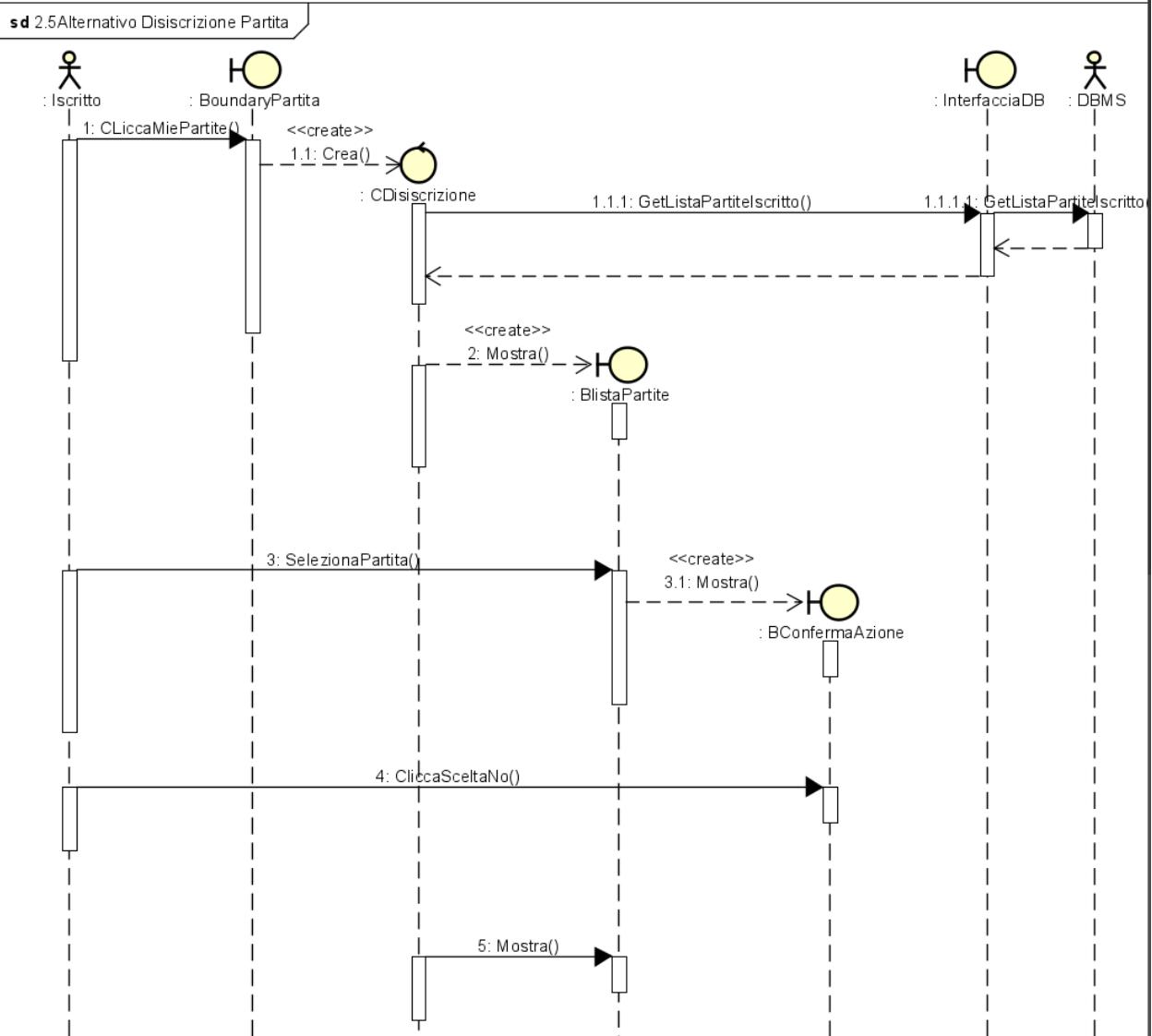
2.4 PARTECIPAZIONE PARTITA ALTERNATIVO



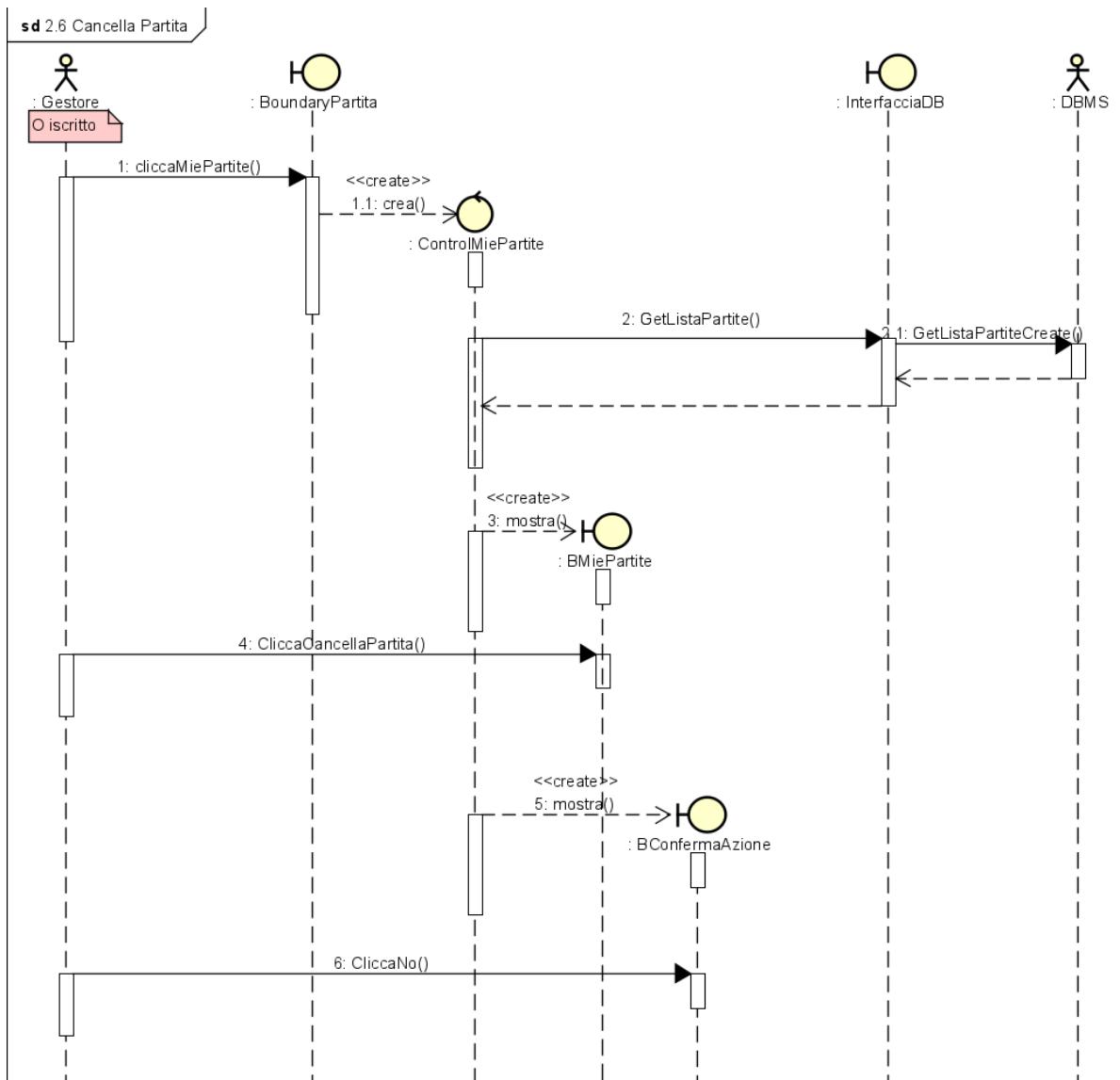
2.5 DISISCRIZIONE PARTITA



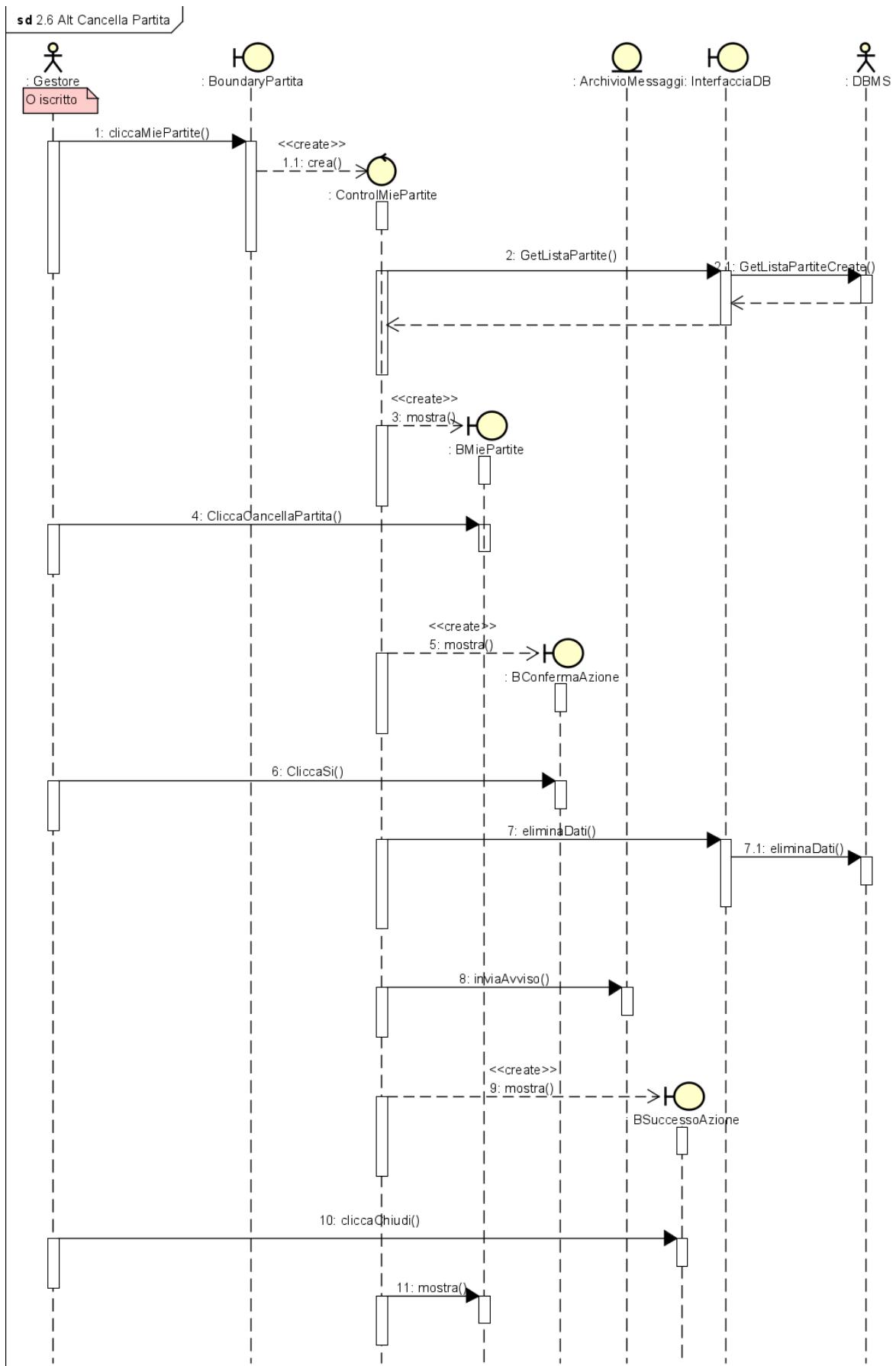
2.5 DISISCRIZIONE PARTITA ALTERNATIVO



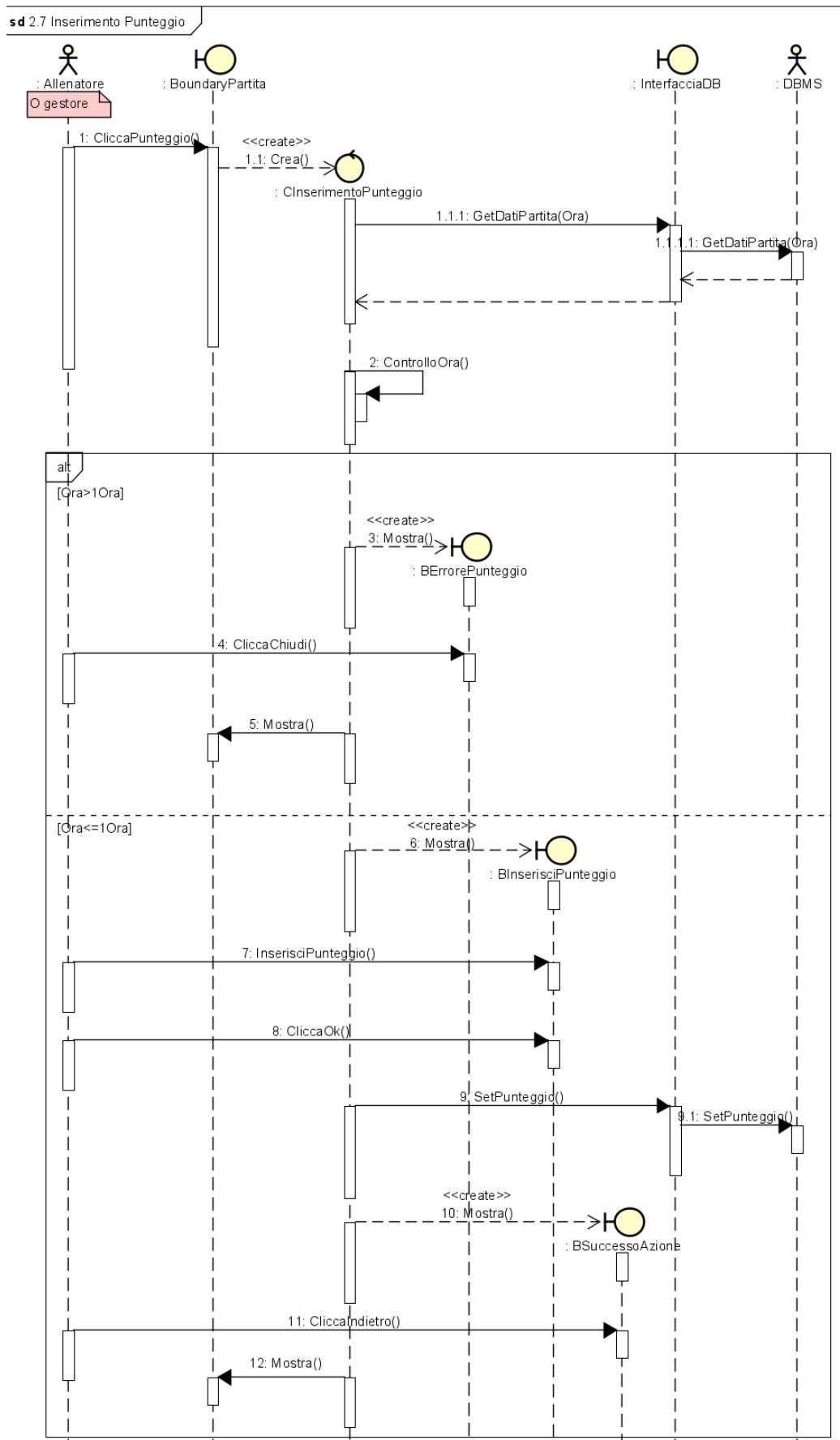
2.6 CANCELLA PARTITA



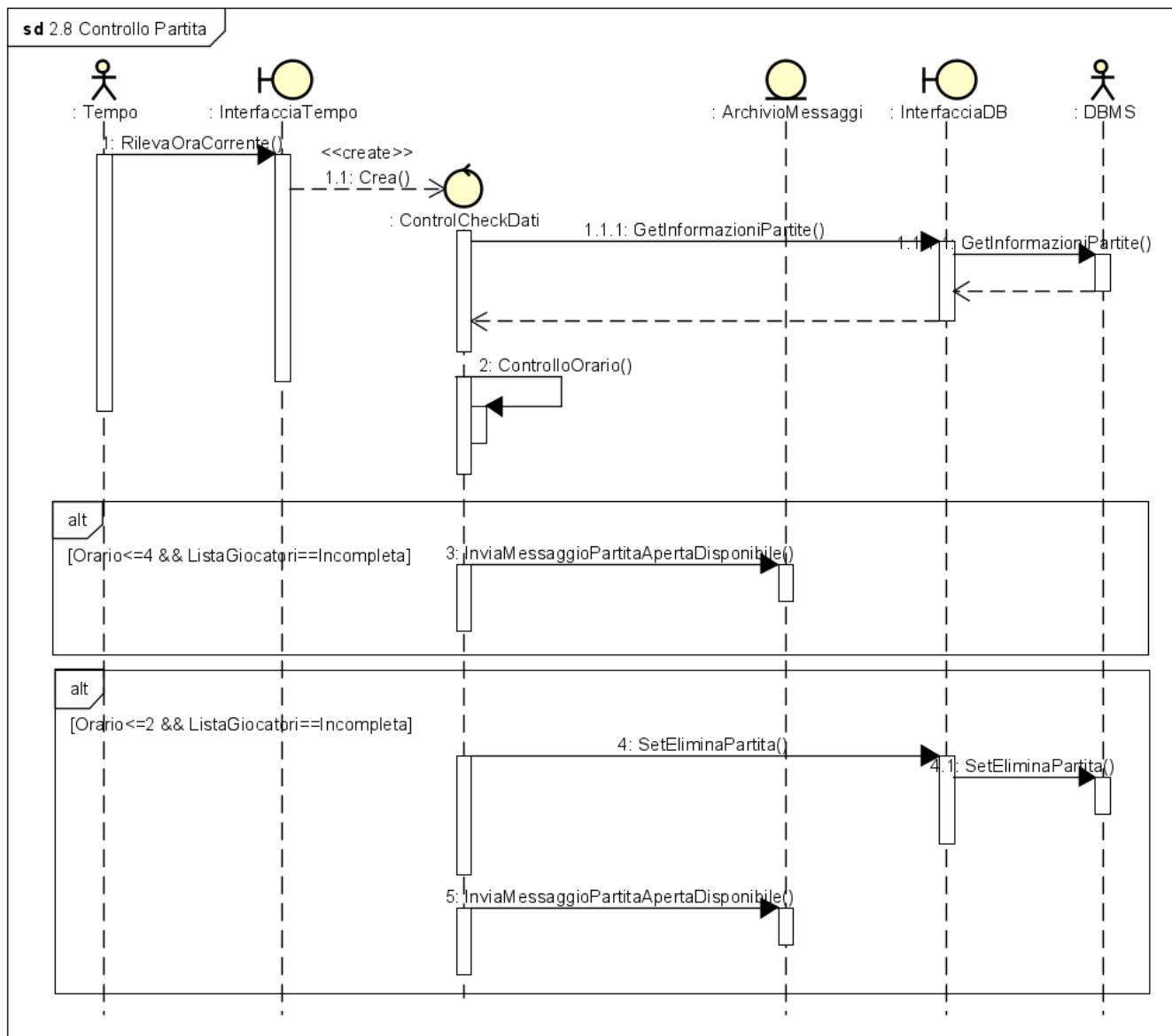
2.6 CANCELLA PARTITA ALTERNATIVO



2.7 INSERIMENTO PUNTEGGIO

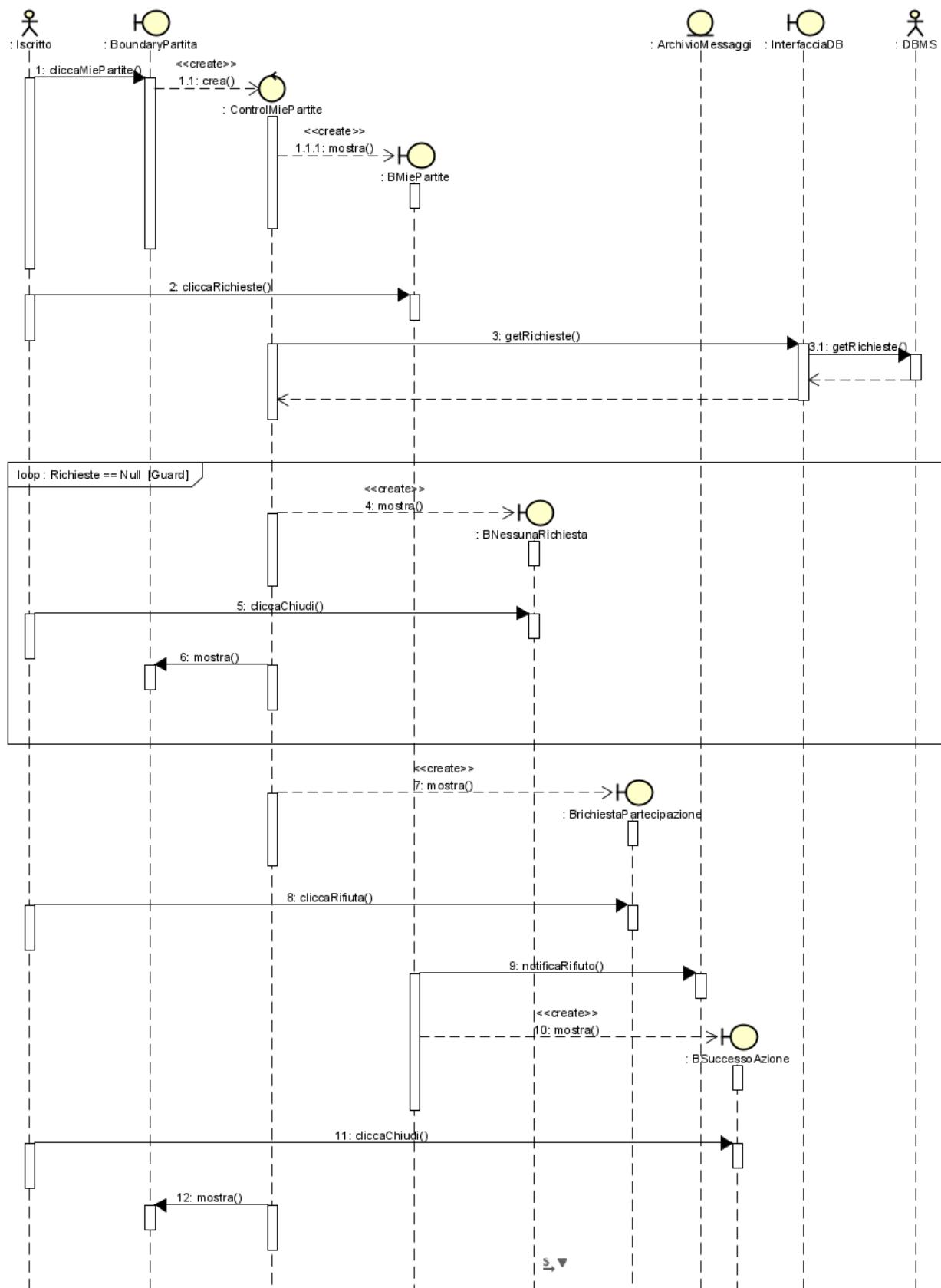


2.8 CONTROLLO PARTITA

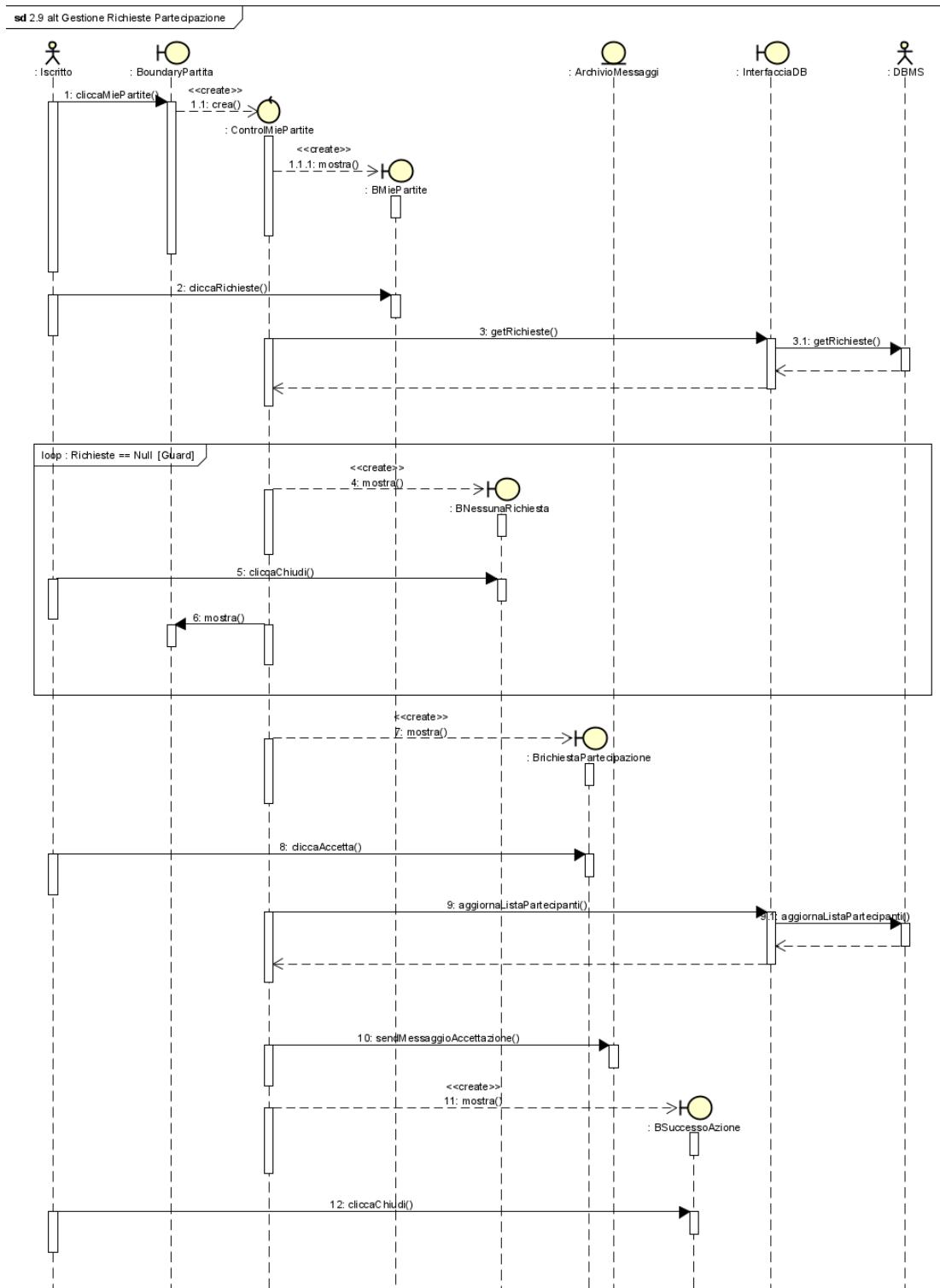


2.9 GESTIONE RICHIESTE PARTECIPAZIONE

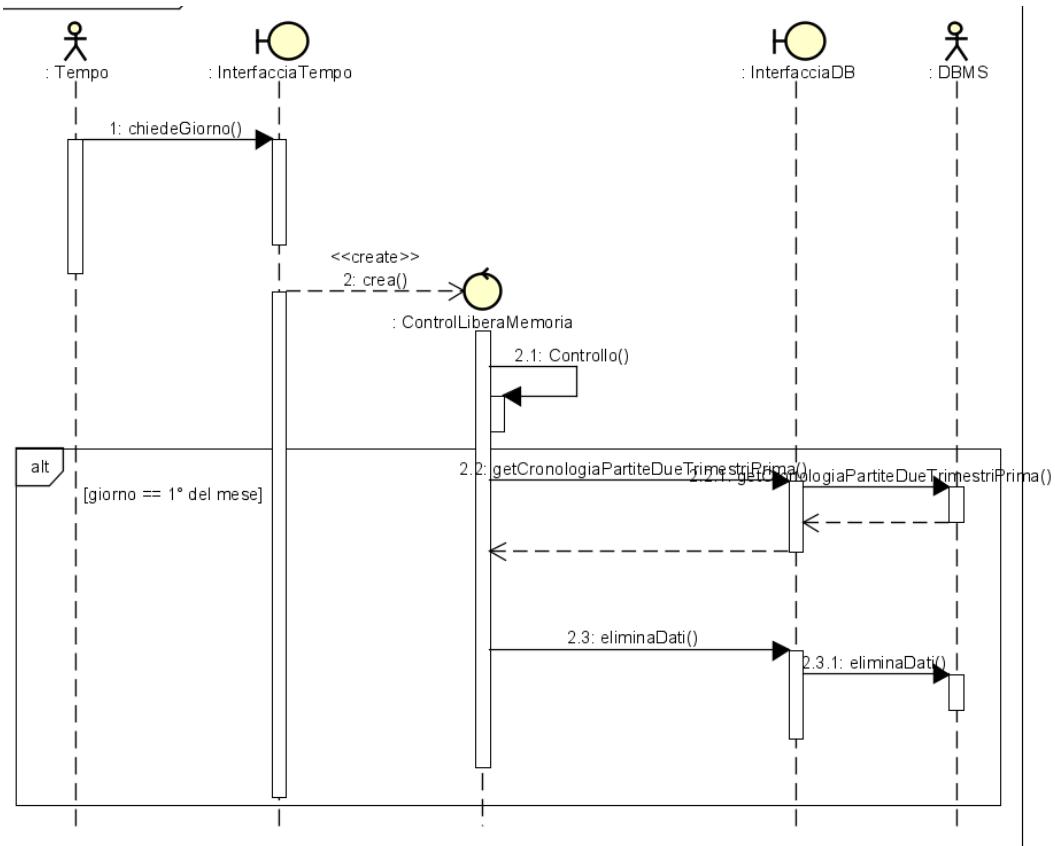
sd 2.9 Gestione Richieste Partecipazione



2.9 ALTERNATIVO GESTIONE RICHIESTE PARTECIPAZIONE

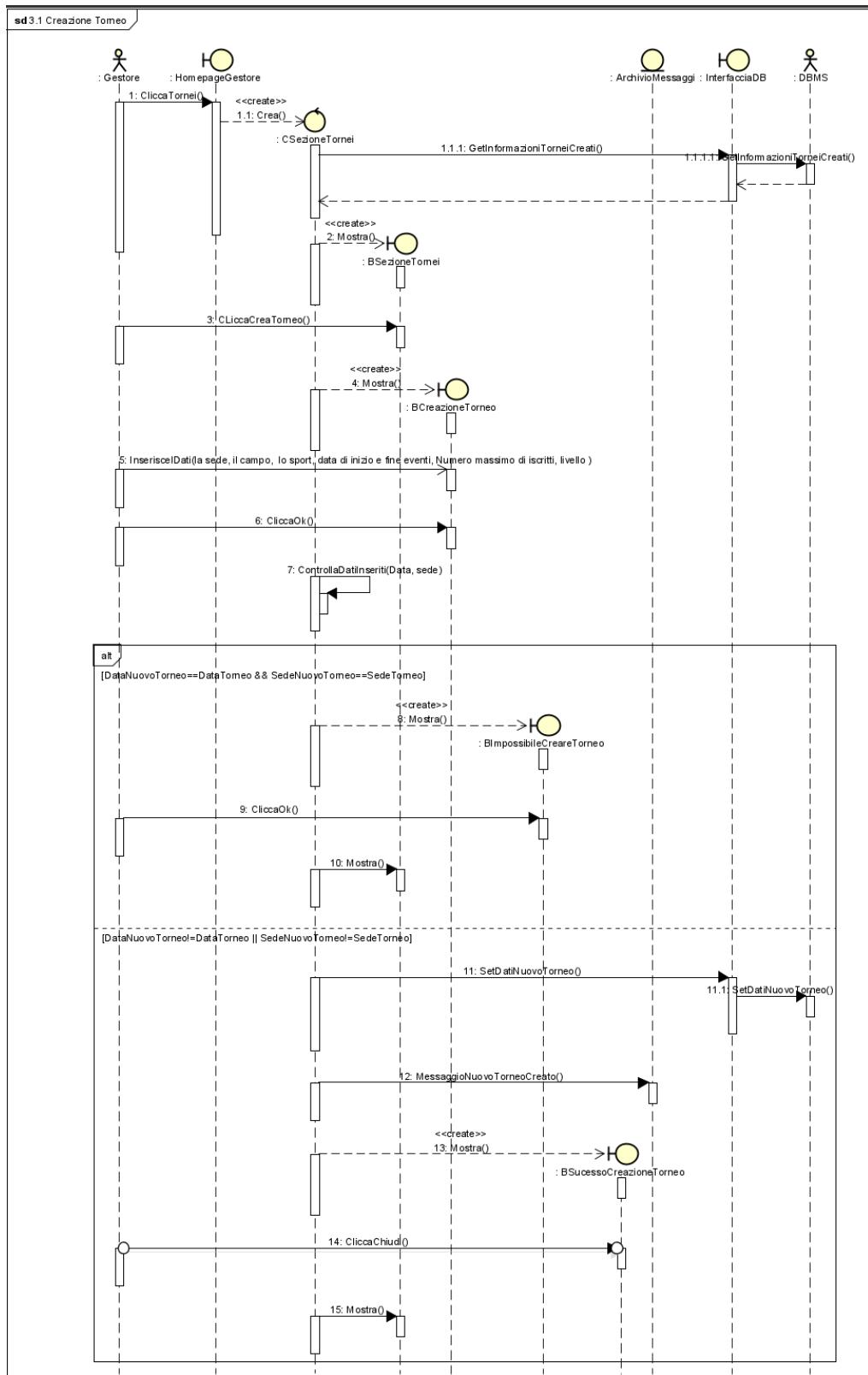


2.10 LIBERA MEMORIA PARTITE

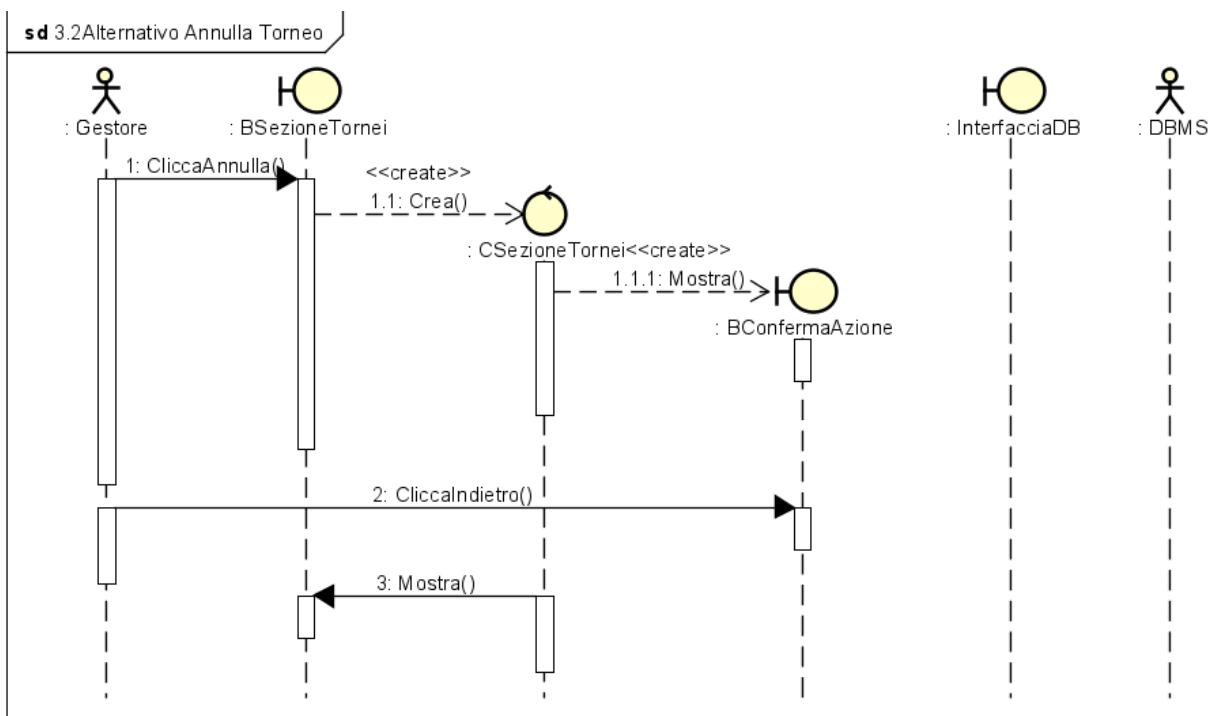
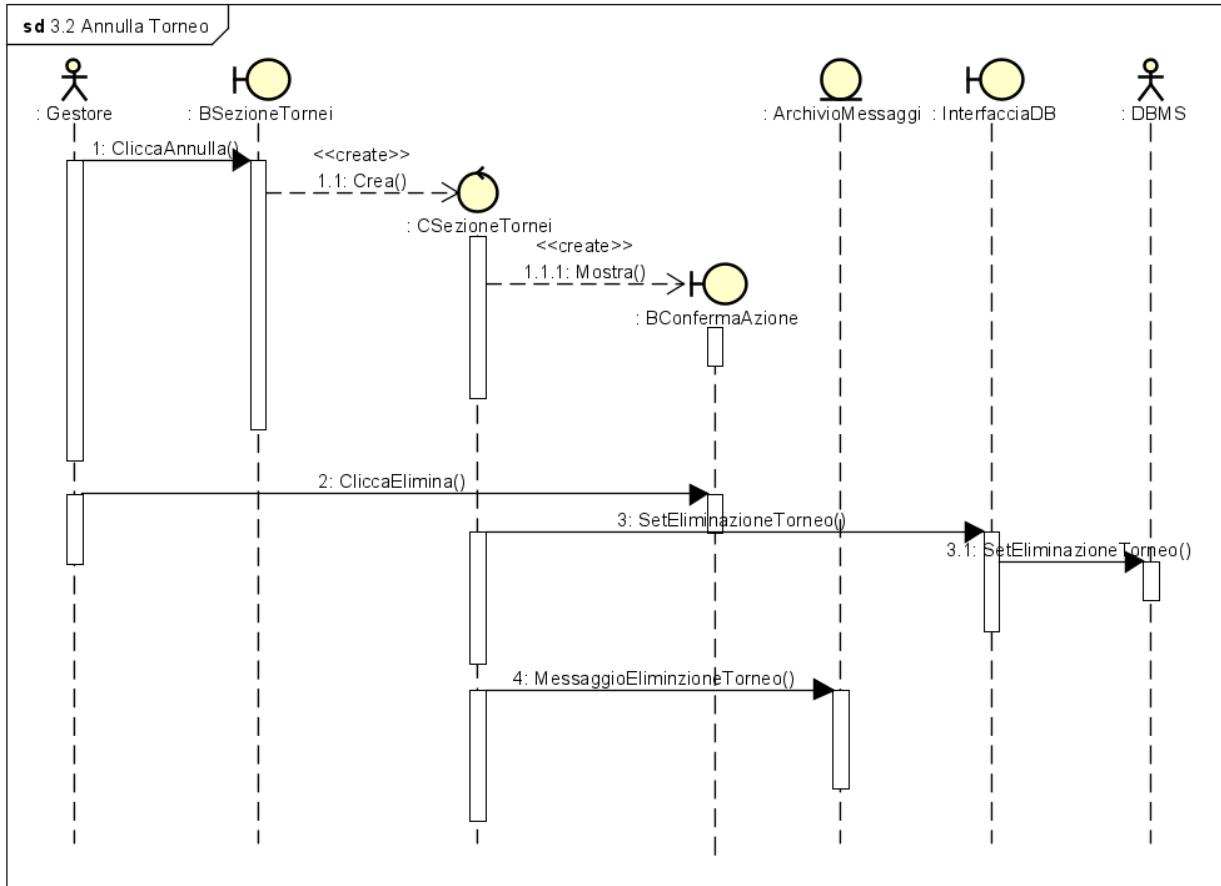


3. Gestione eventi

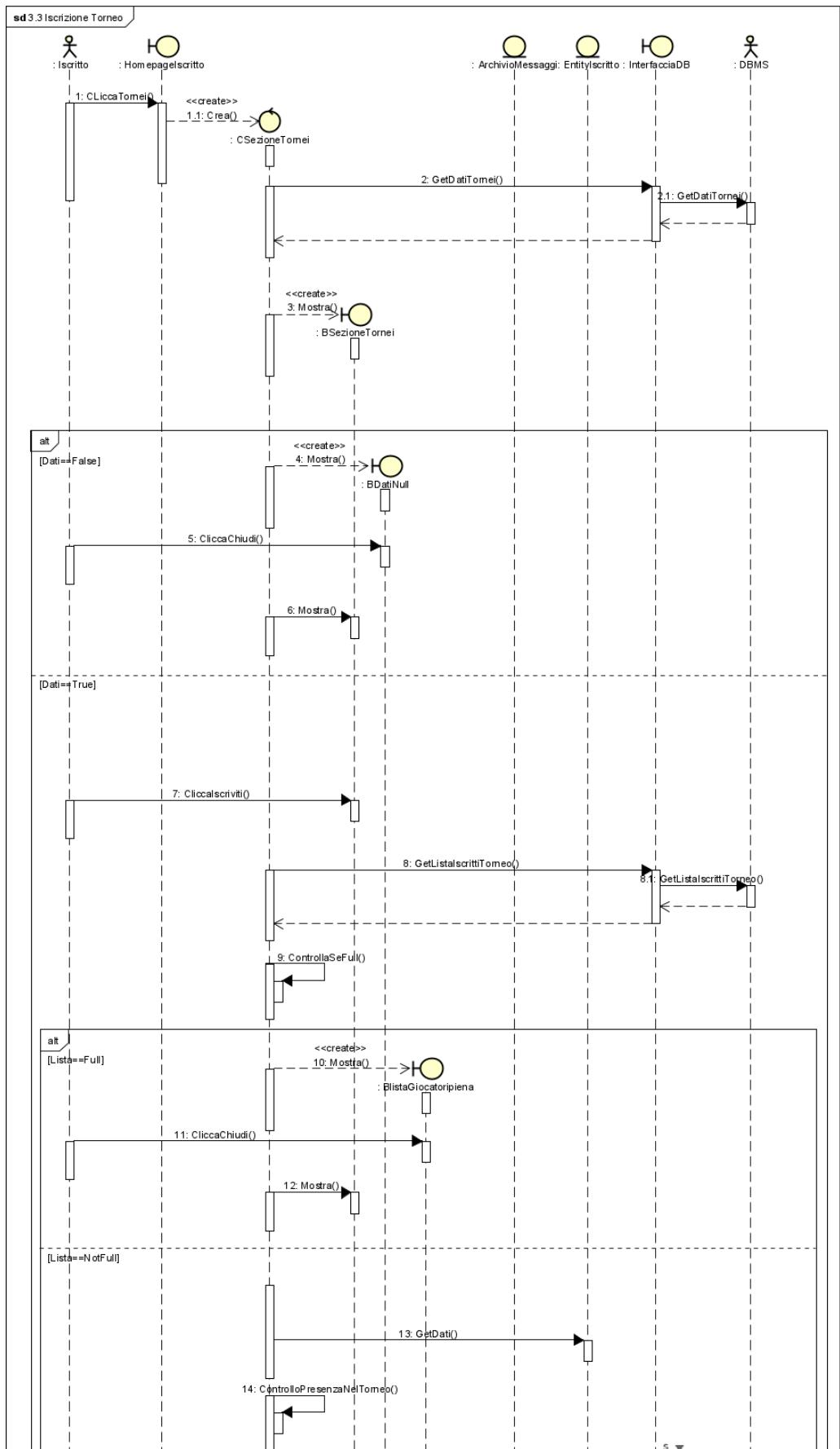
3.1 CREA TORNEO

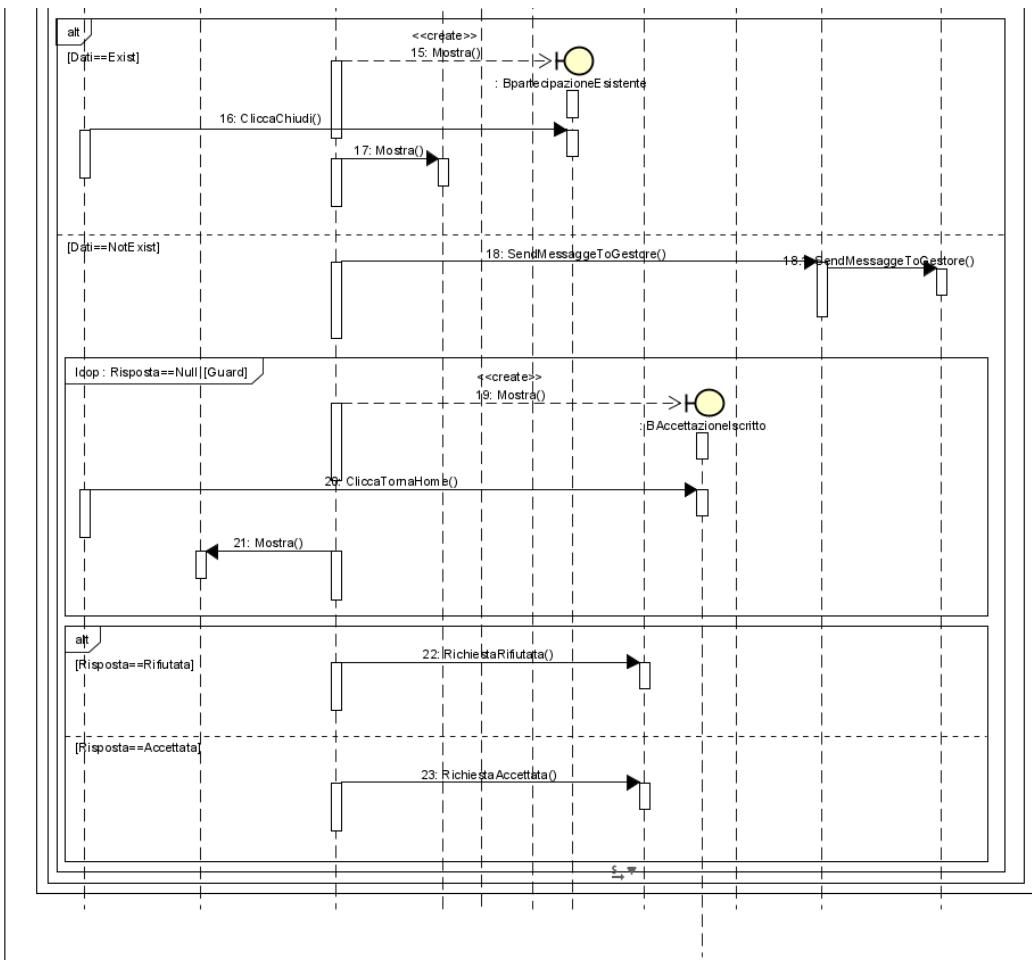


3.2 ANNULLA TORNEO

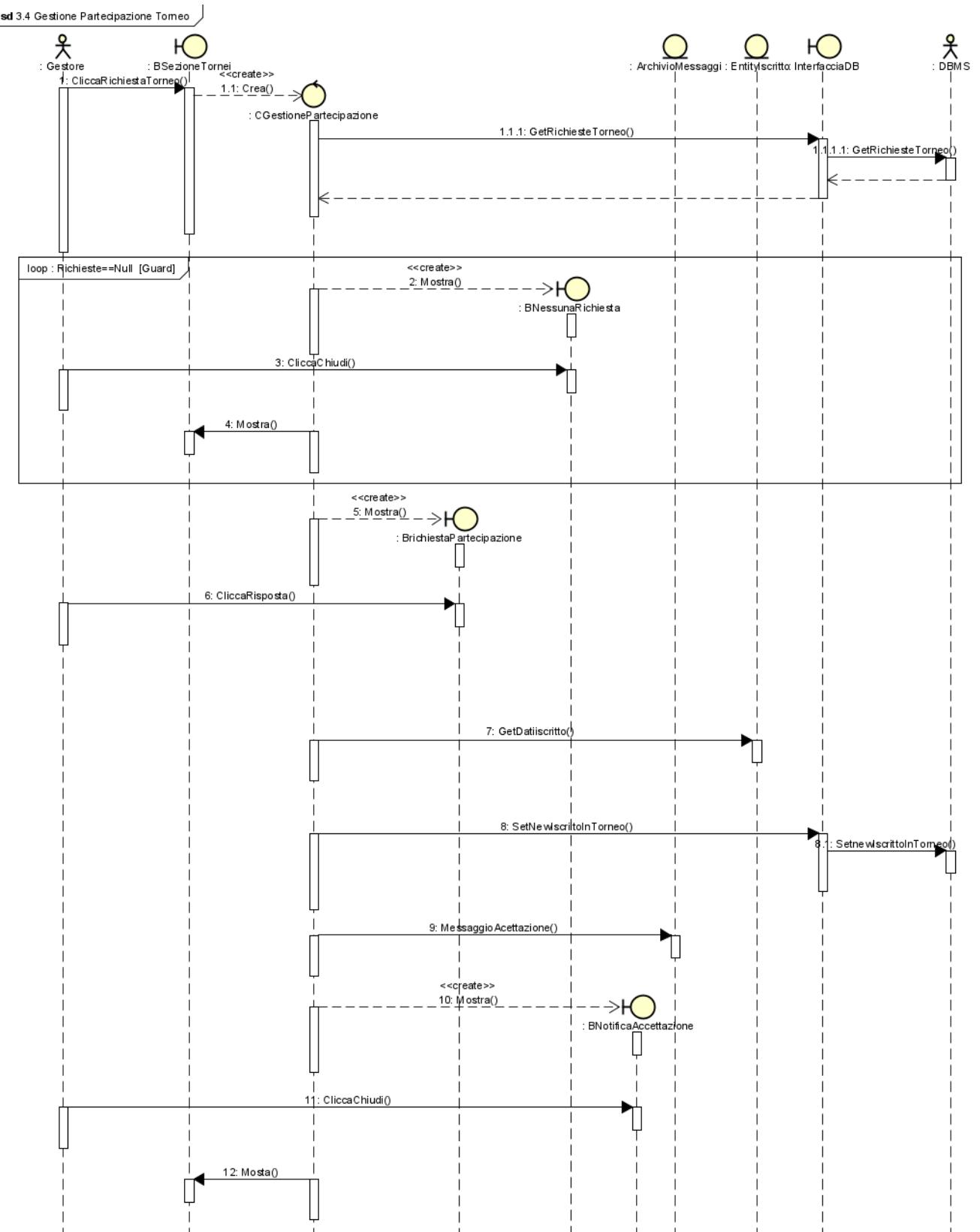


3.3 ISCRIZIONE TORNEO



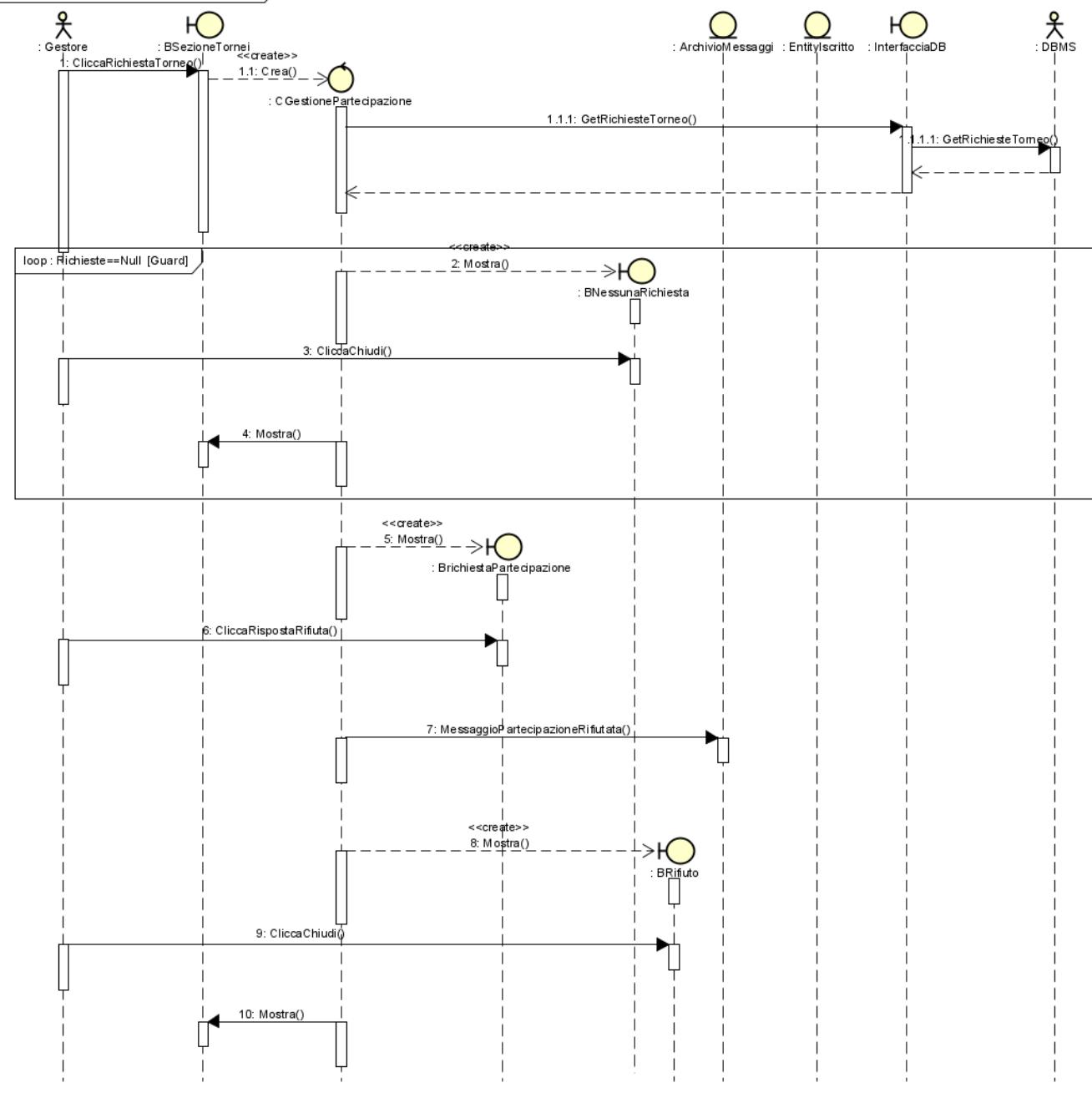


3.4 GESTIONE PARTECIPAZIONE

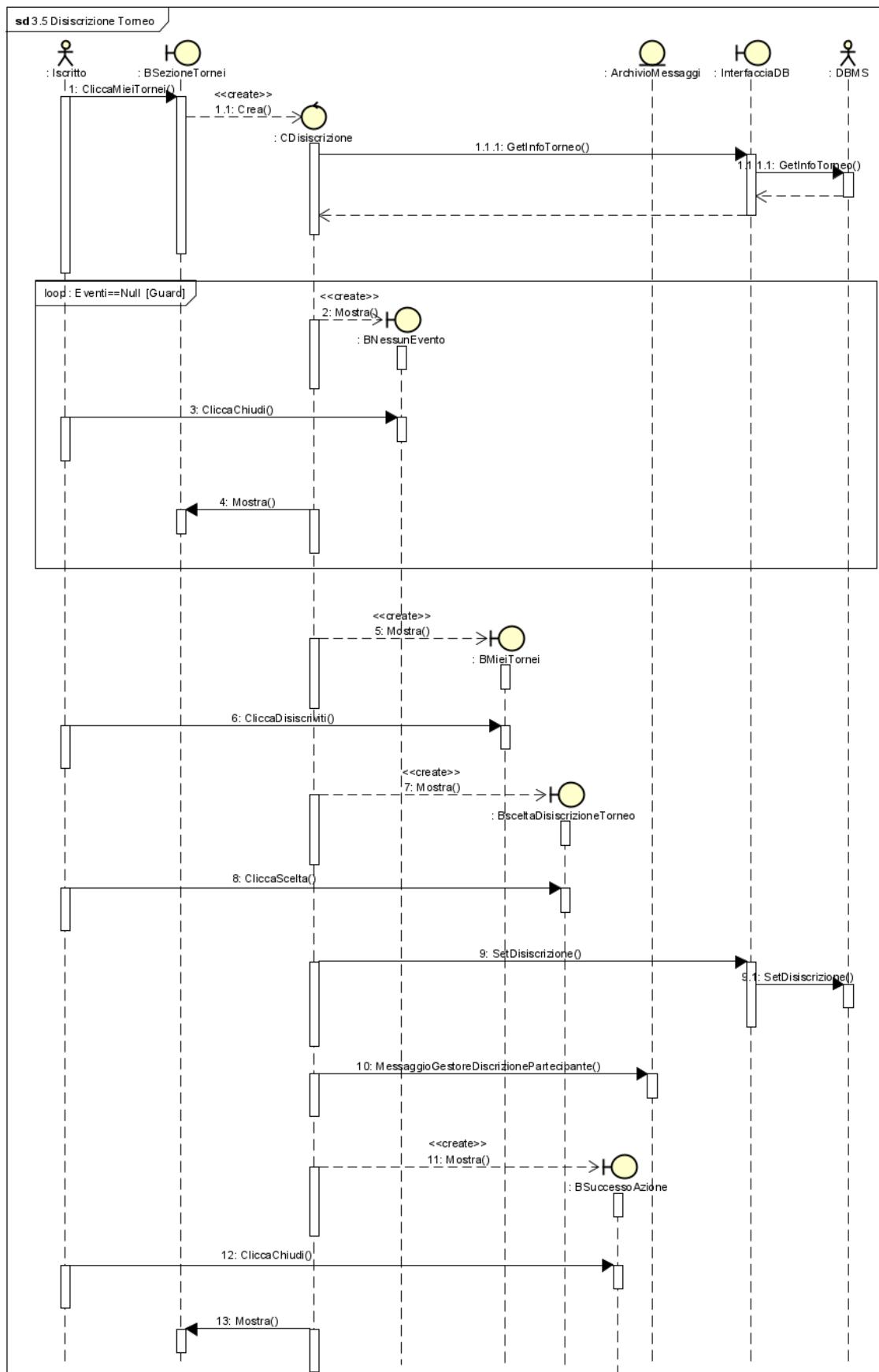


3.4 GESTIONE PARTECIPAZIONE ALTERNATIVO

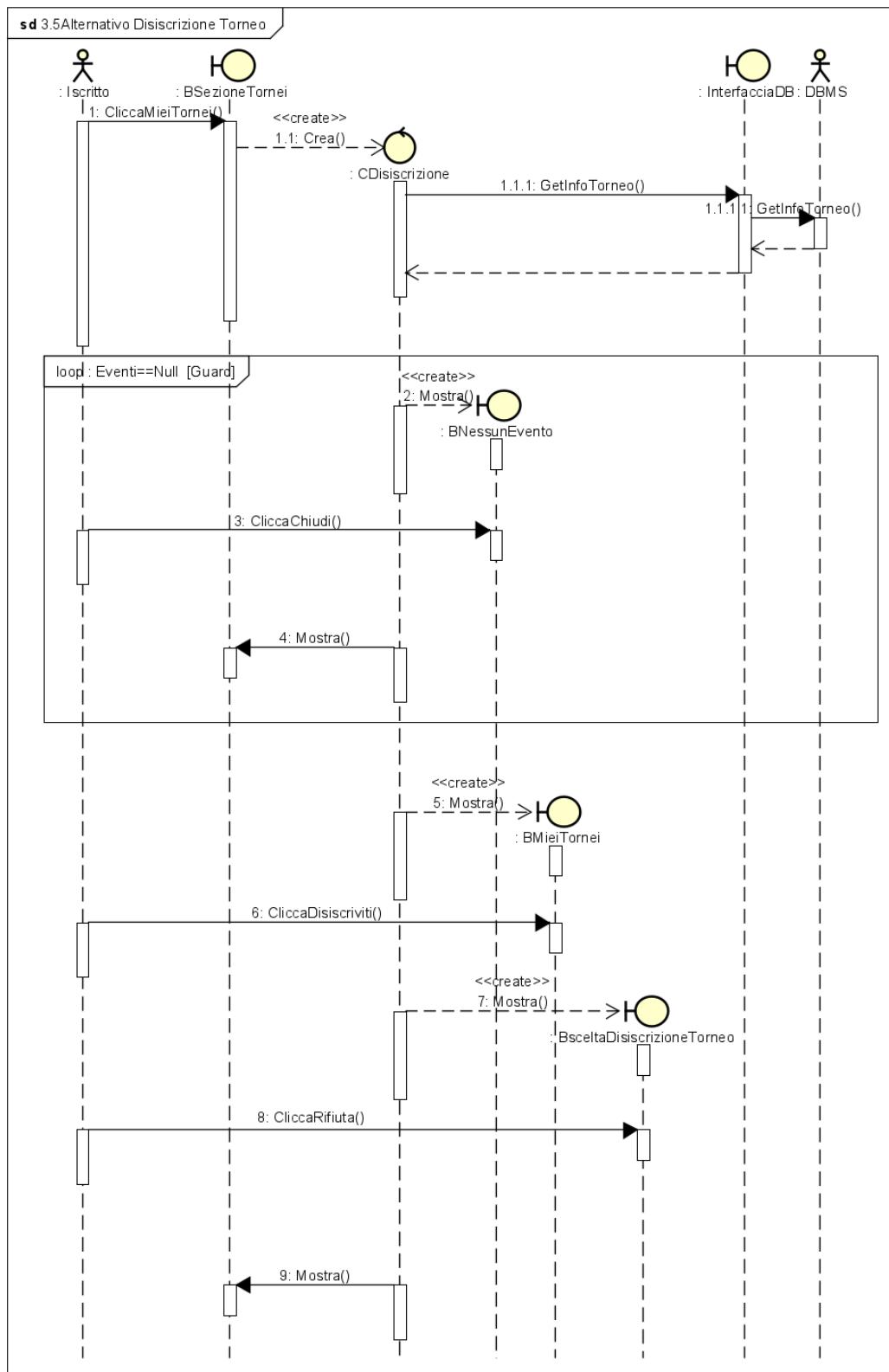
sd 3.4Alternativo Gestione Partecipazione Torneo



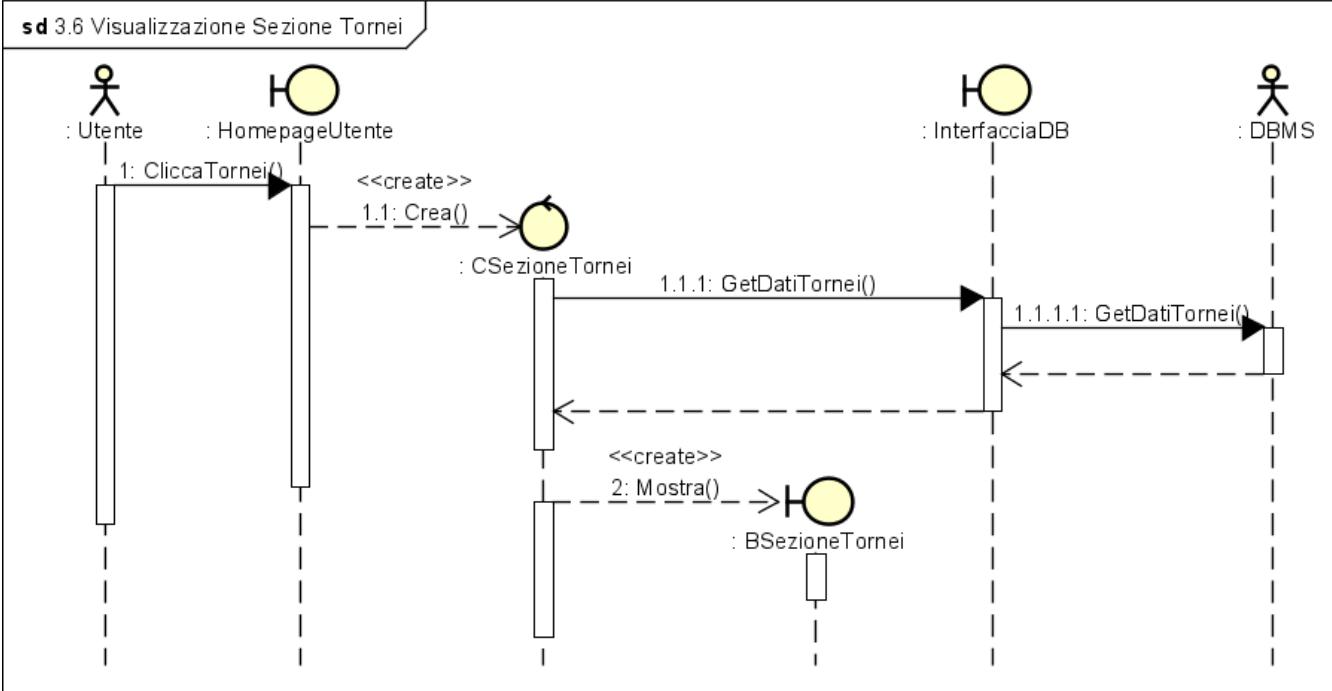
3.5 DISISCRIZIONE TORNEO



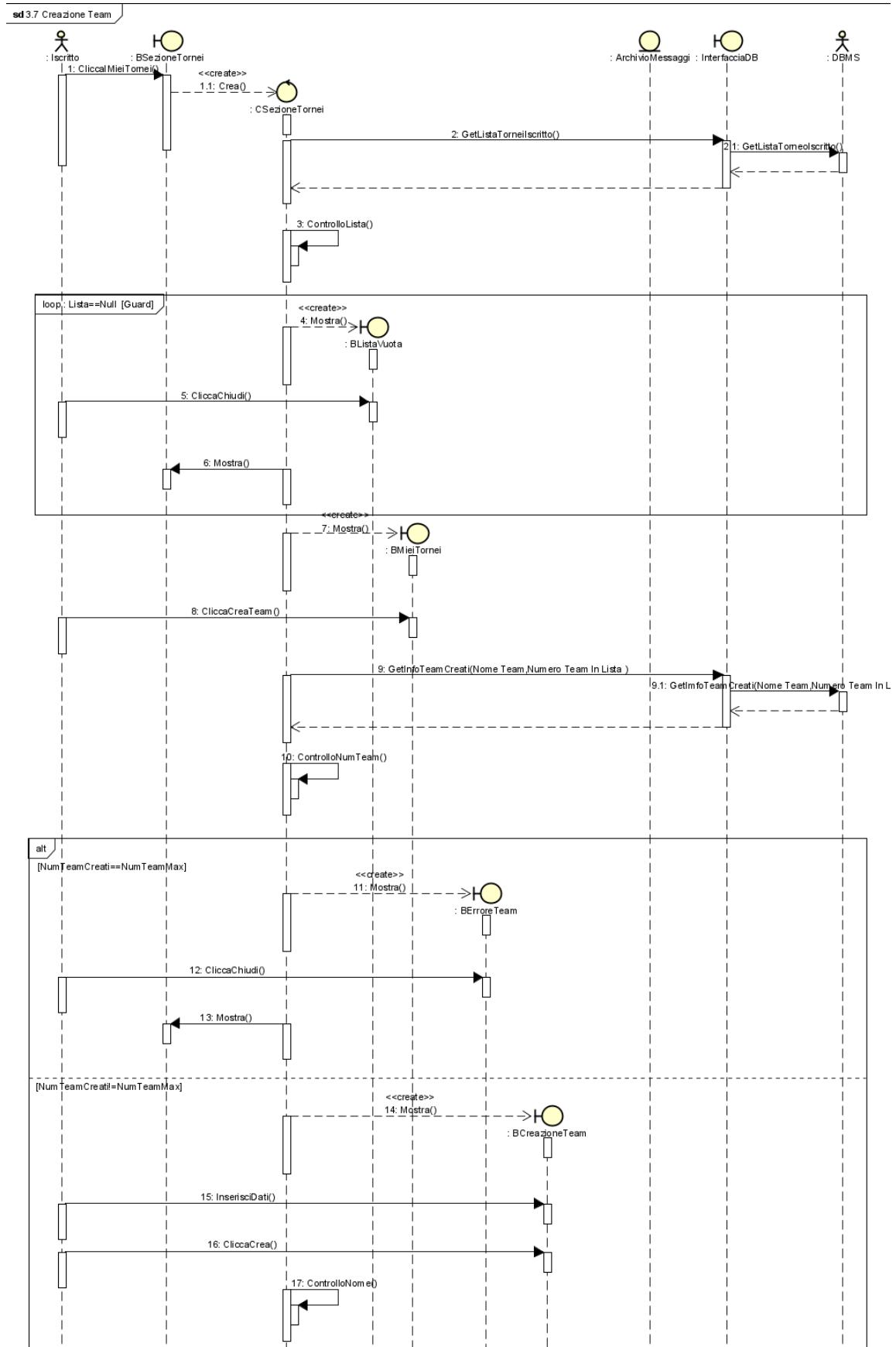
3.5 DISISCRIZIONE TORNEO ALTERNATIVO

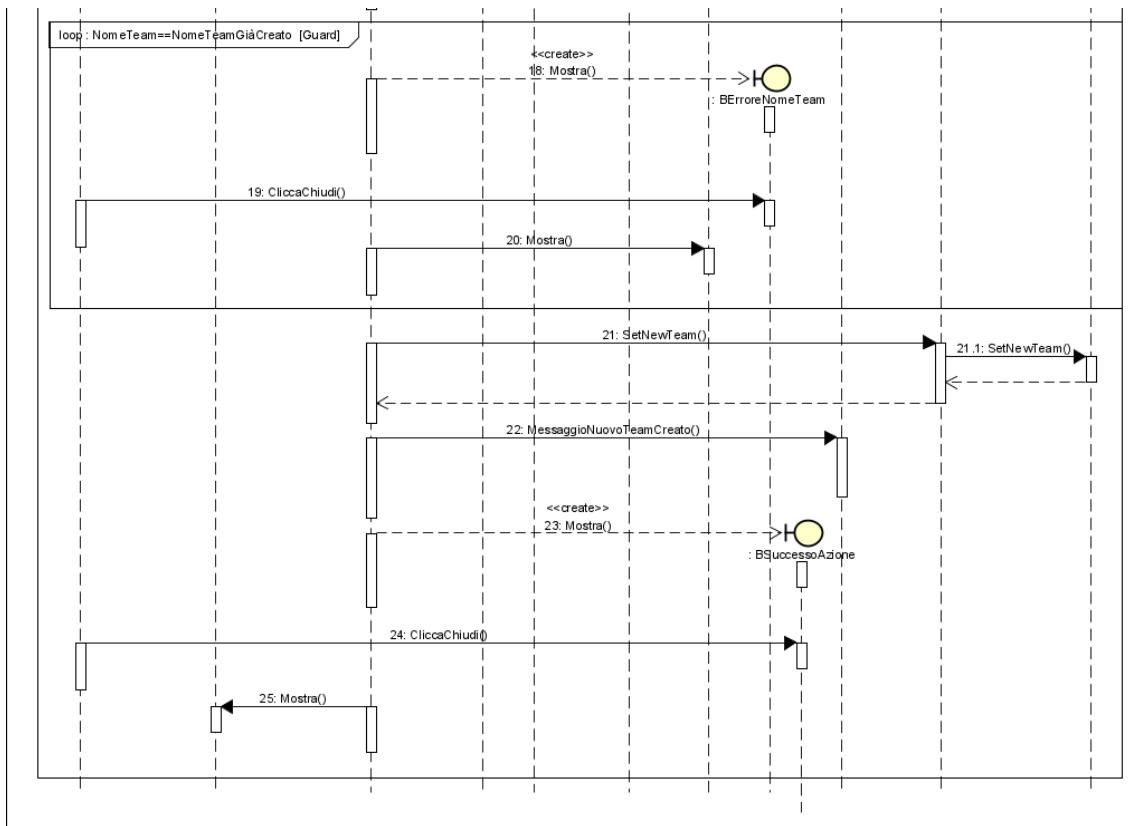


3.6 VISUALIZZAZIONE SEZIONE TORNEI

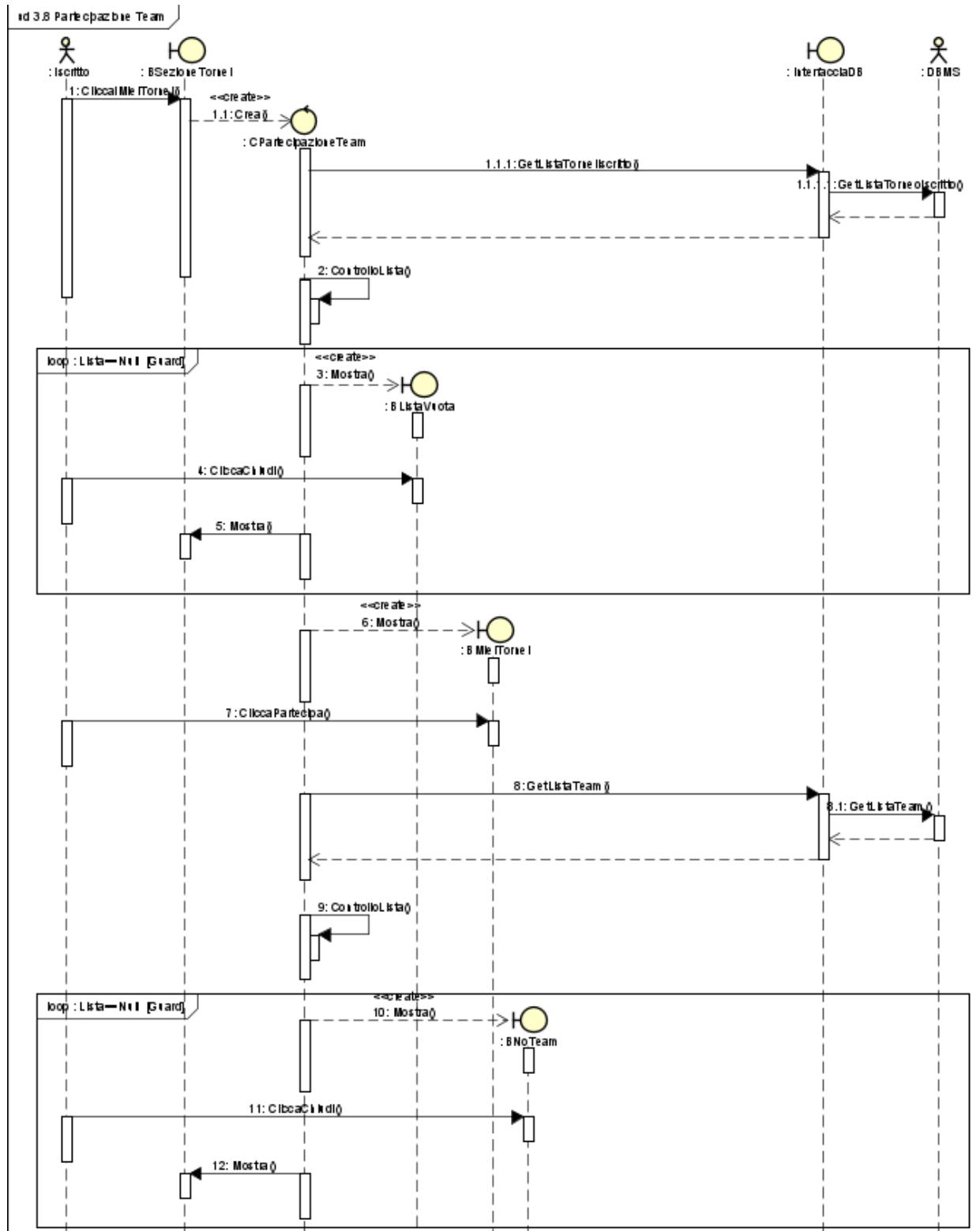


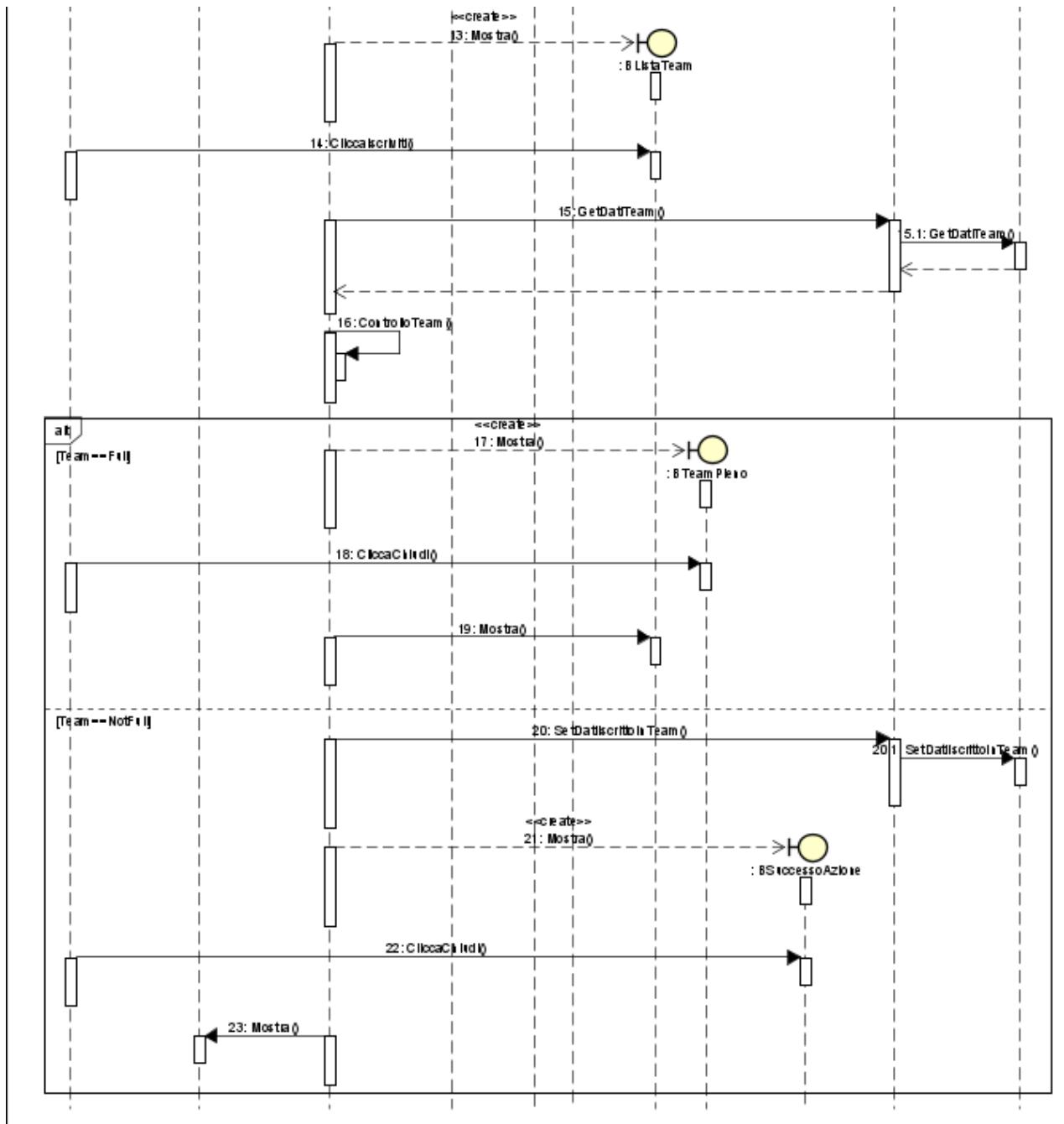
3.7 CREAZIONE TEAM



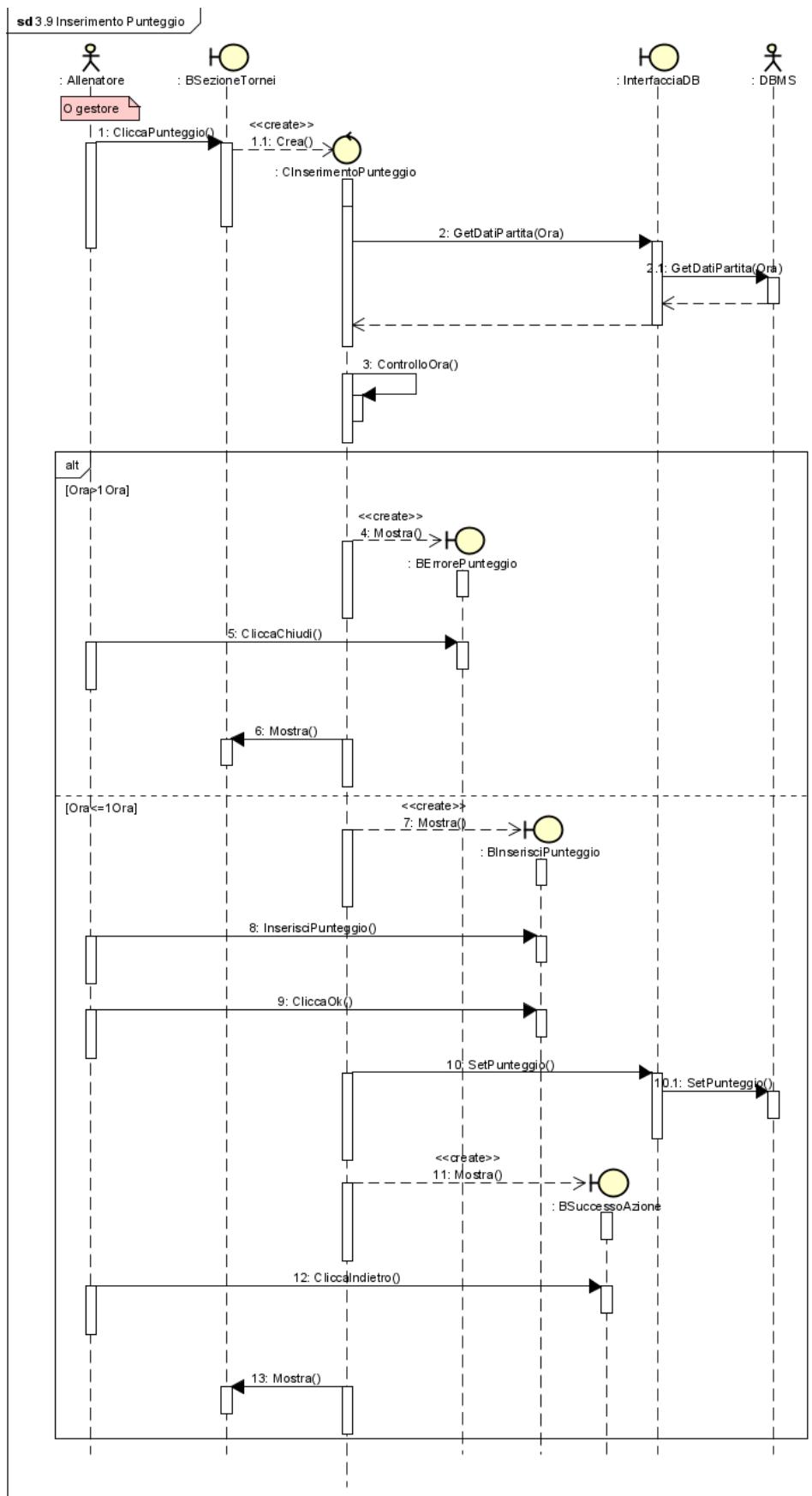


3.8 PARTECIPAZIONE TEAM



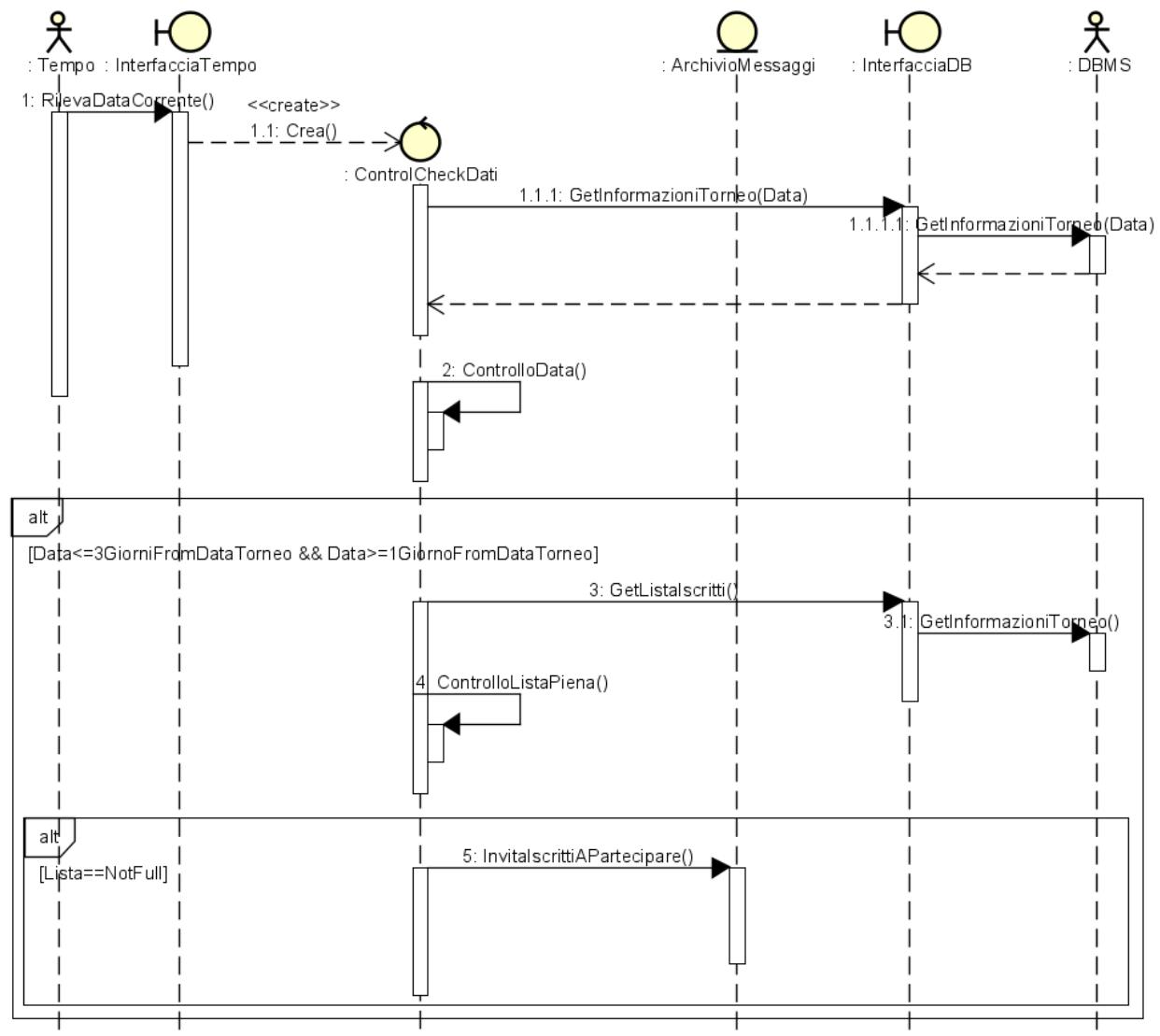


3.9 INSERIMENTO PUNTEGGIO

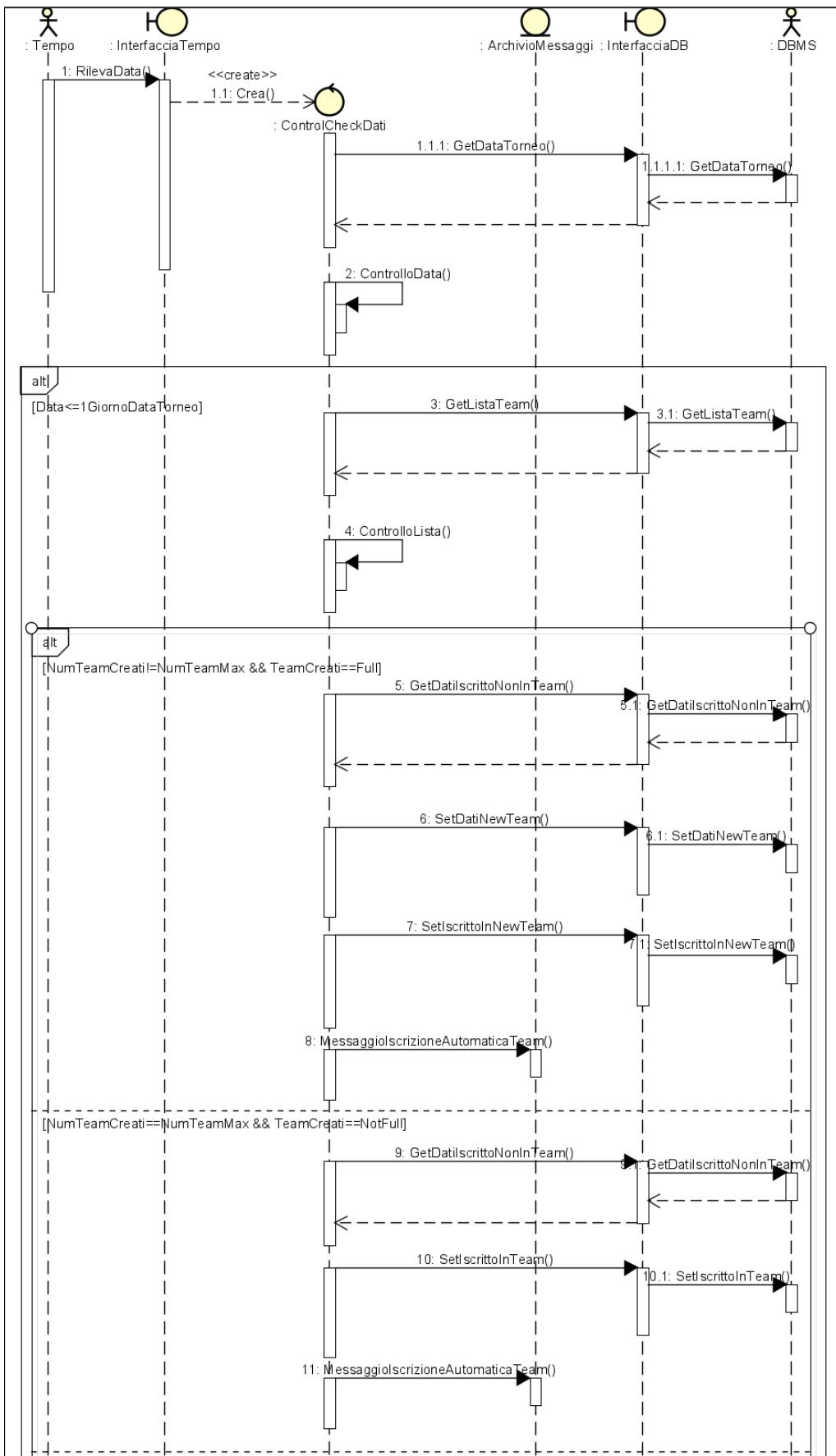


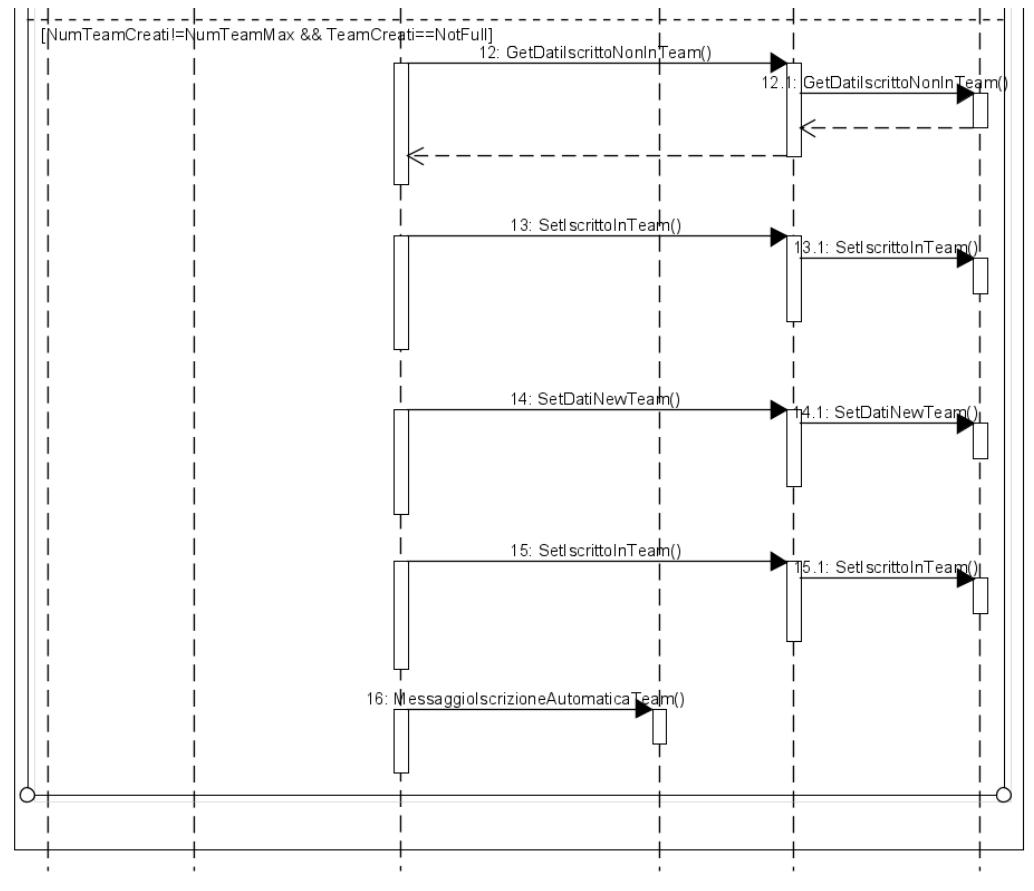
3.10 CONTROLLO ISCRITTI TORNEO

sd 3.10 Controllo Iscritti Torneo



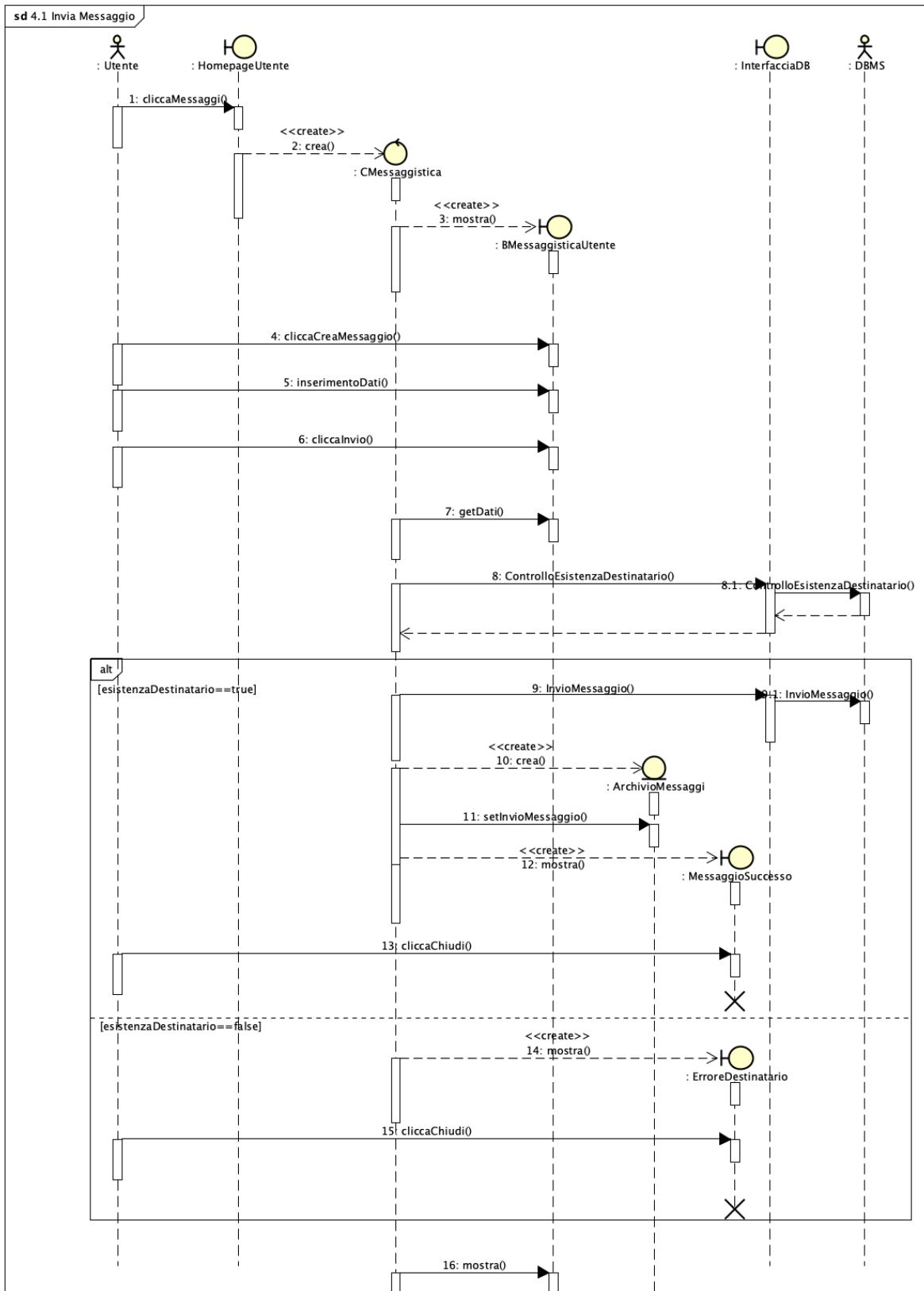
3.11 CONTROLLO ISCRITTI E FORMAZIONE TEAM



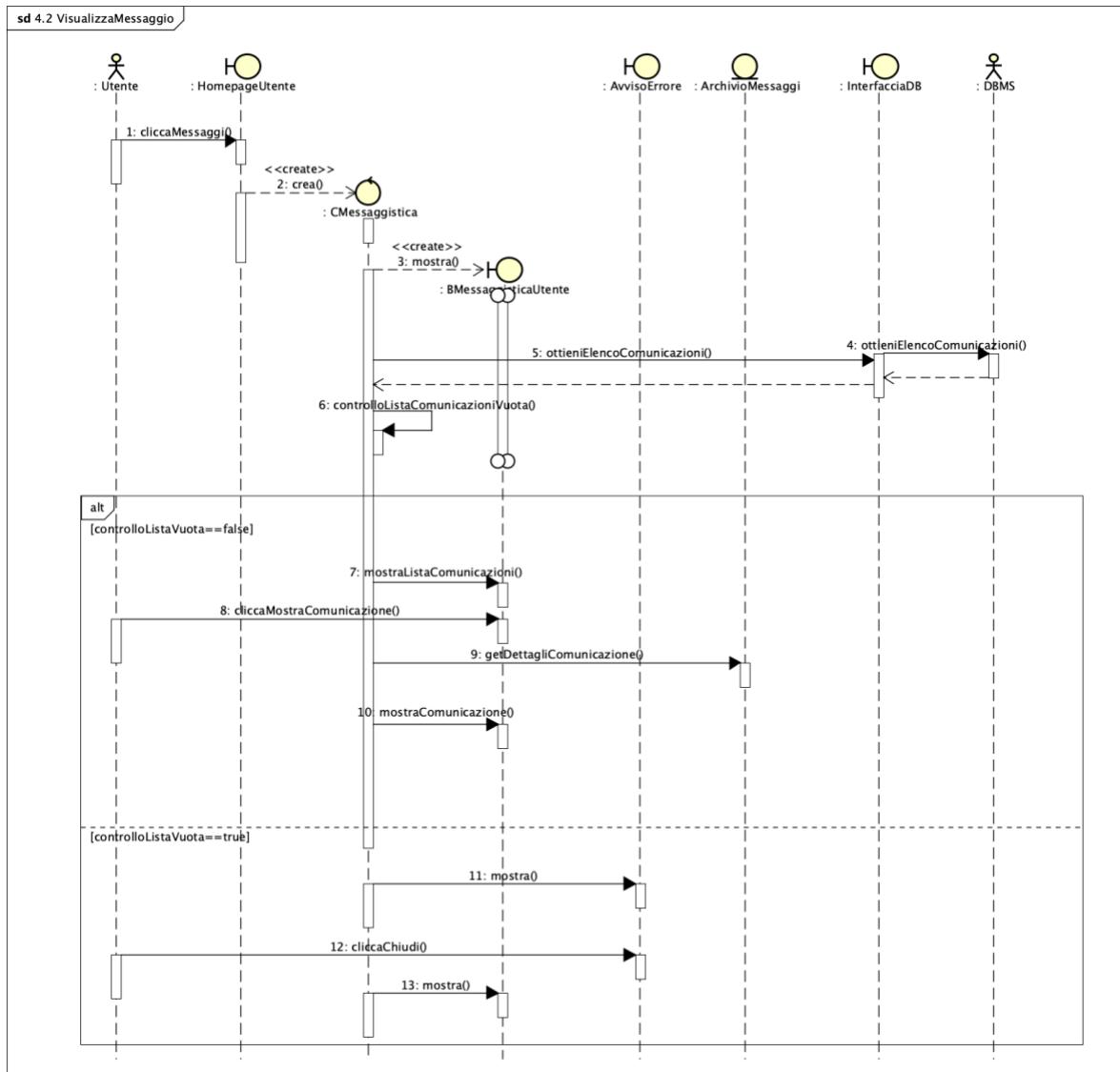


4. Gestione messaggistica

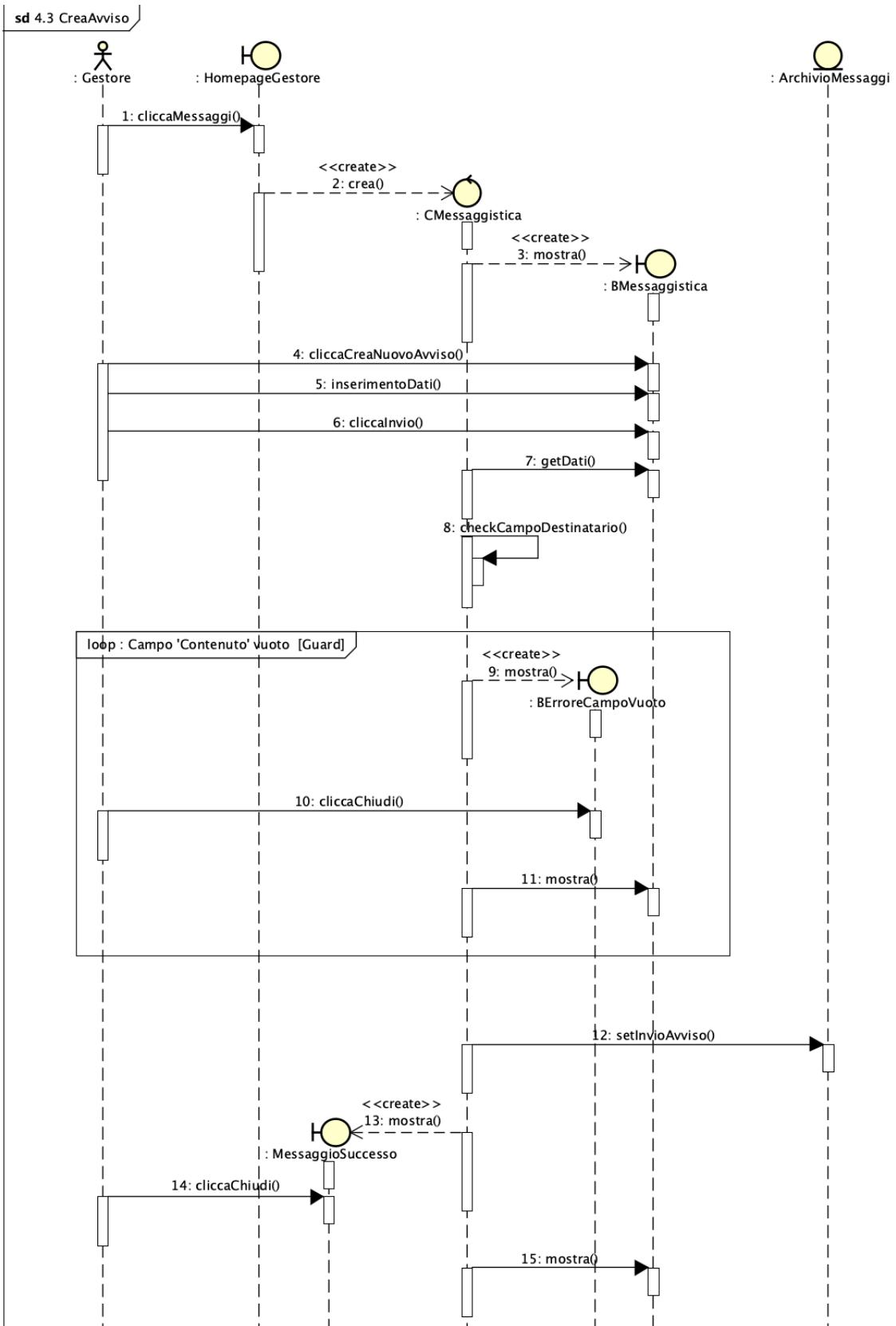
4.1 INVIA MESSAGGIO



4.2 VISUALIZZA MESSAGGIO



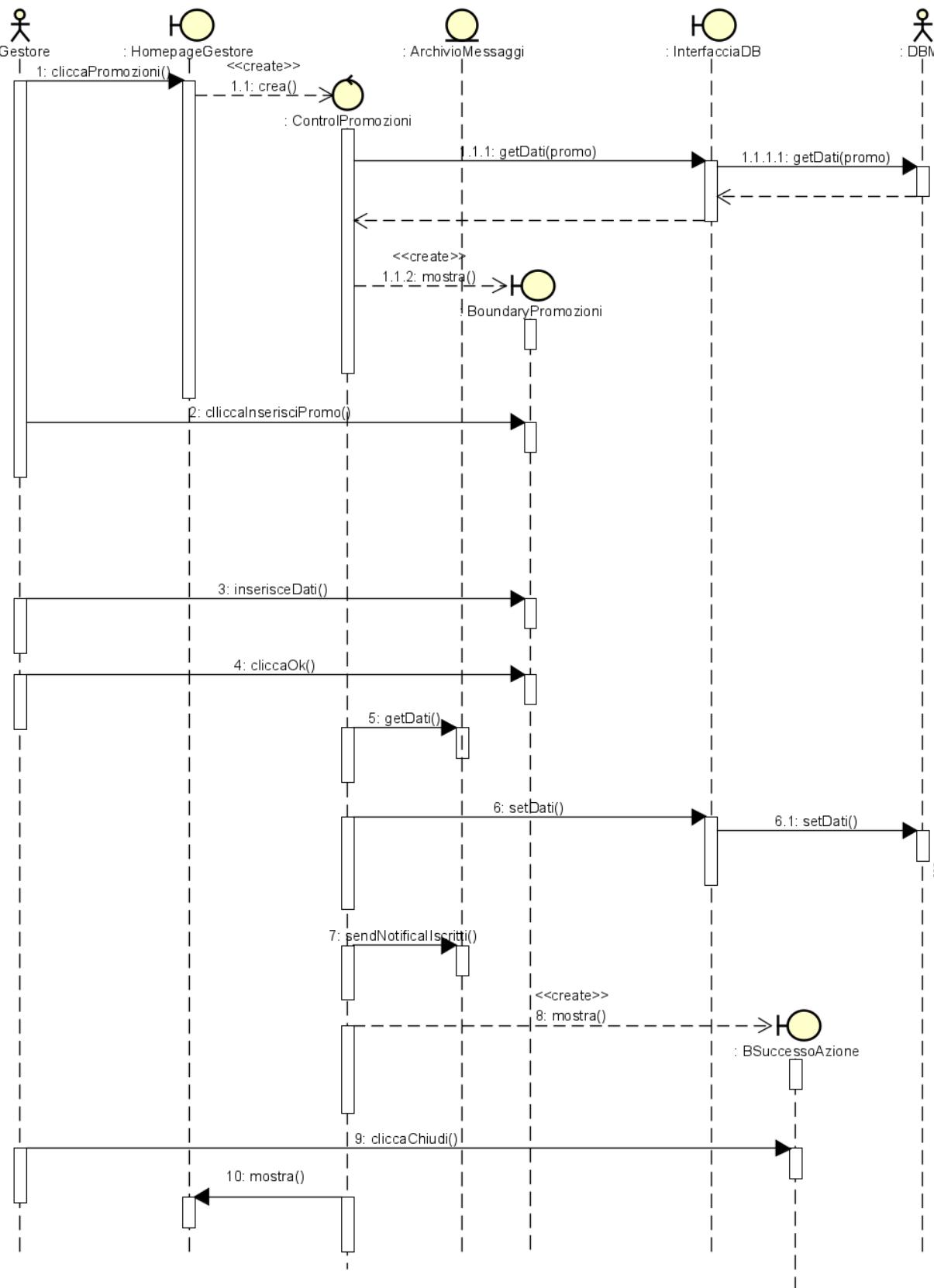
4.3 CREA AVVISO



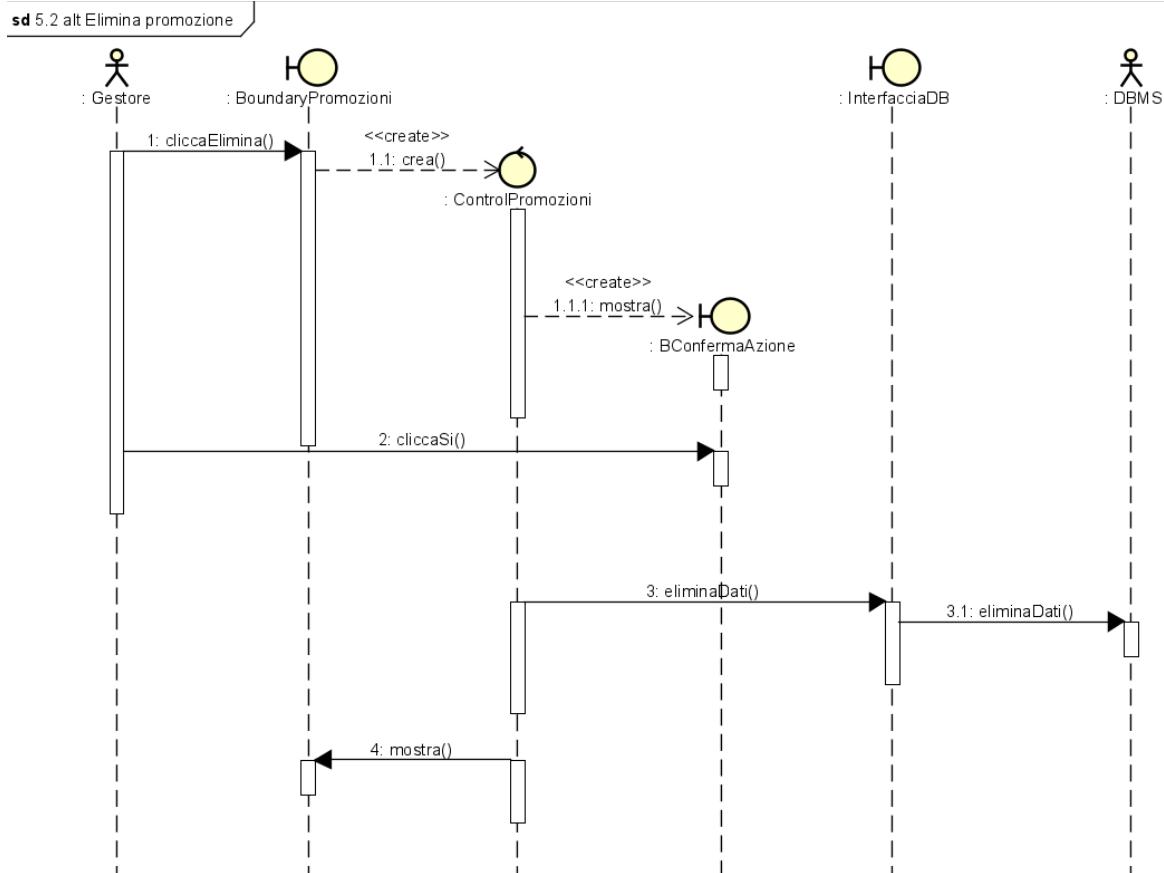
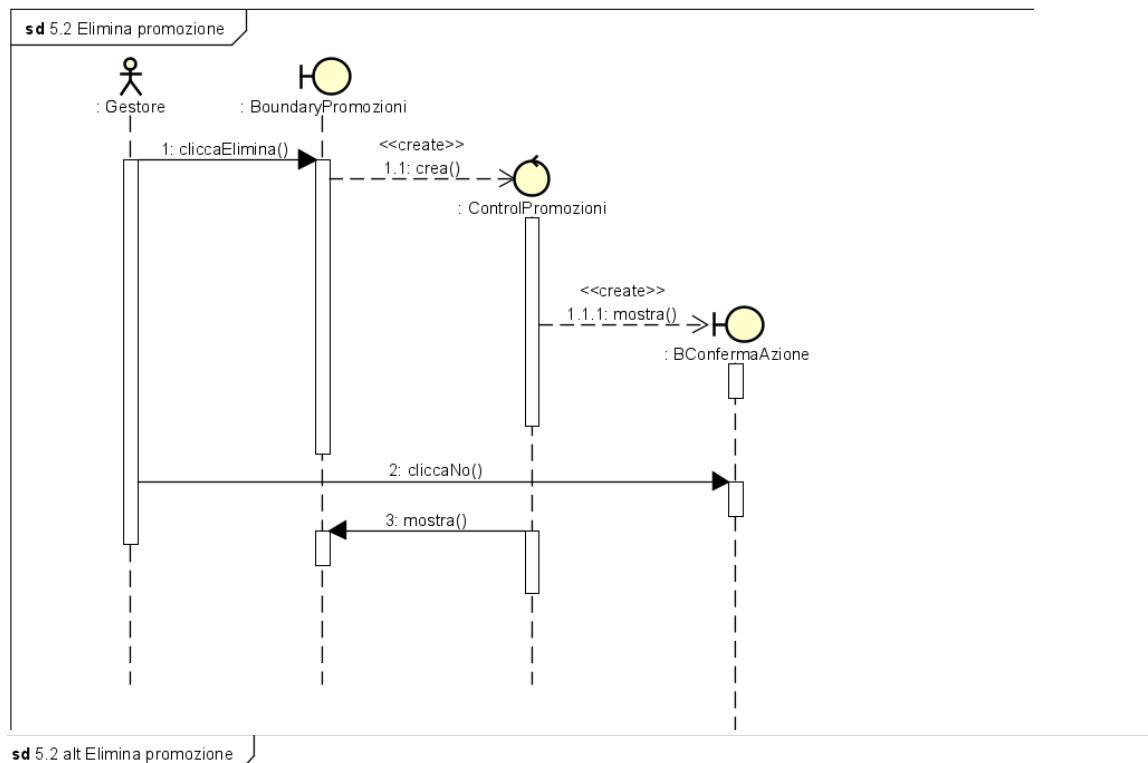
5. Gestione promozioni

5.1 INSERISCI PROMOZIONE

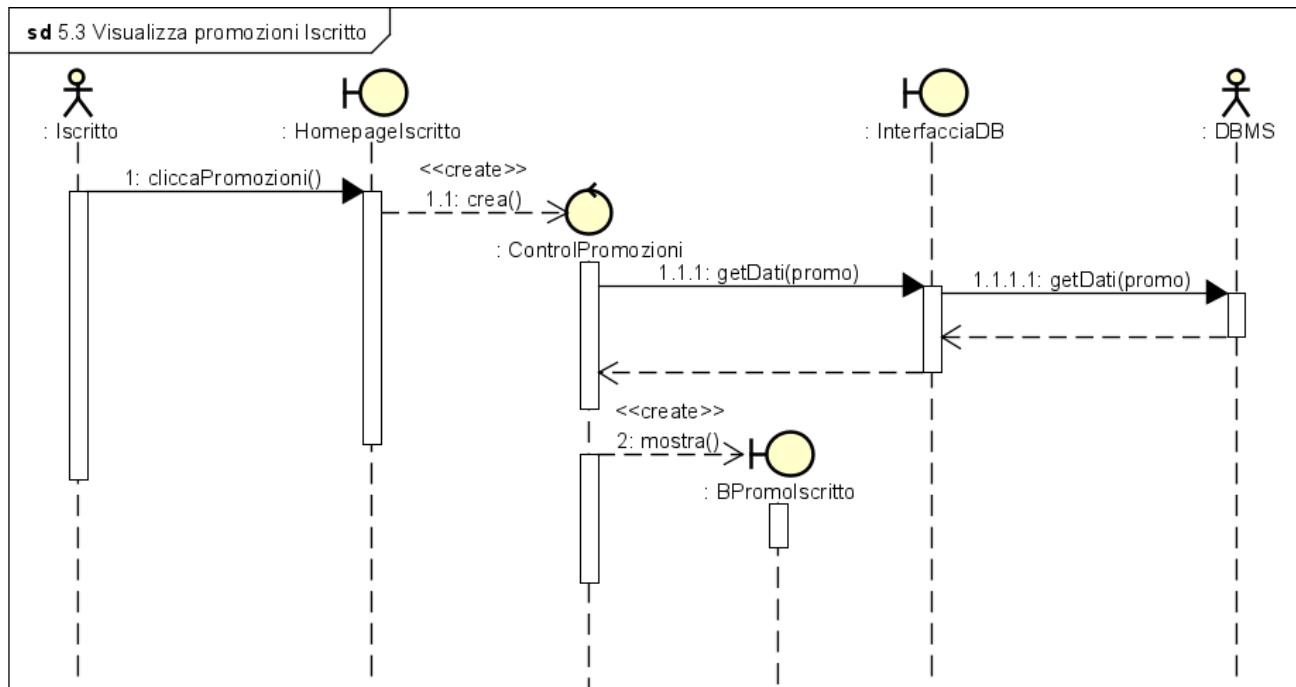
d 5.1 Inserisci promozione



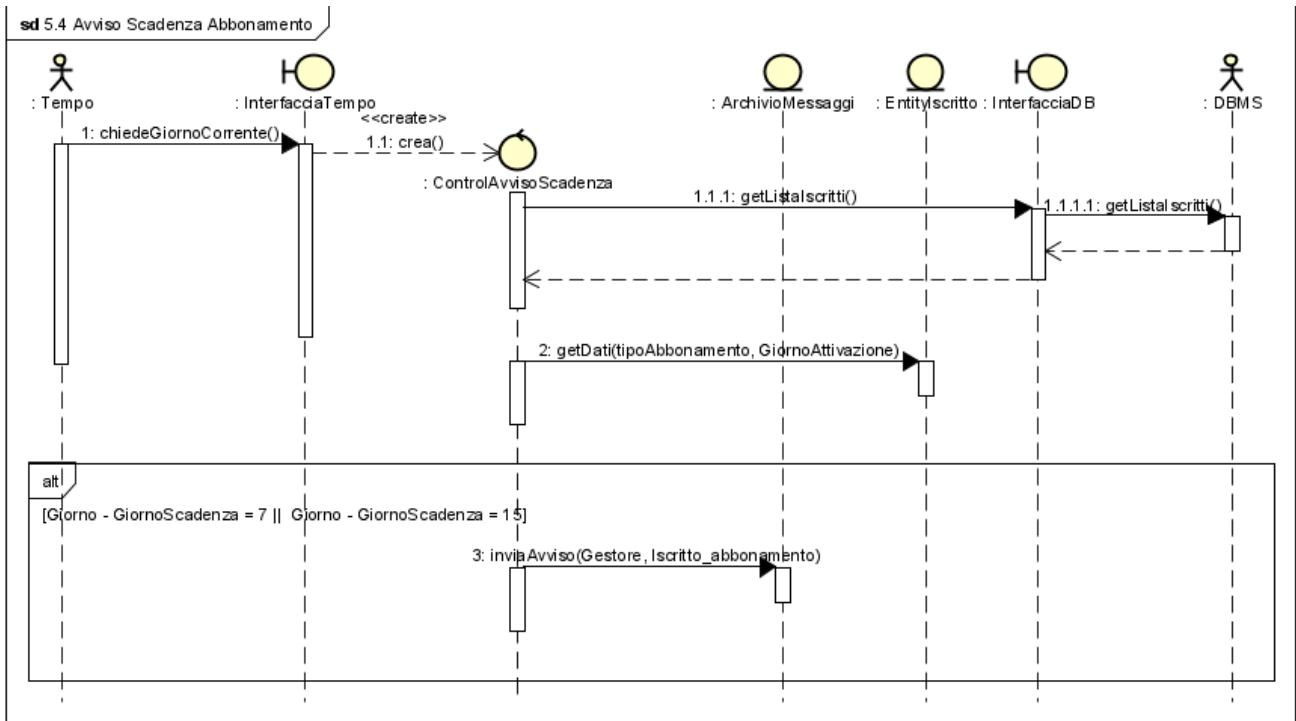
5.2 ELIMINA PROMOZIONE



5.3 VISUALIZZA PROMOZIONI

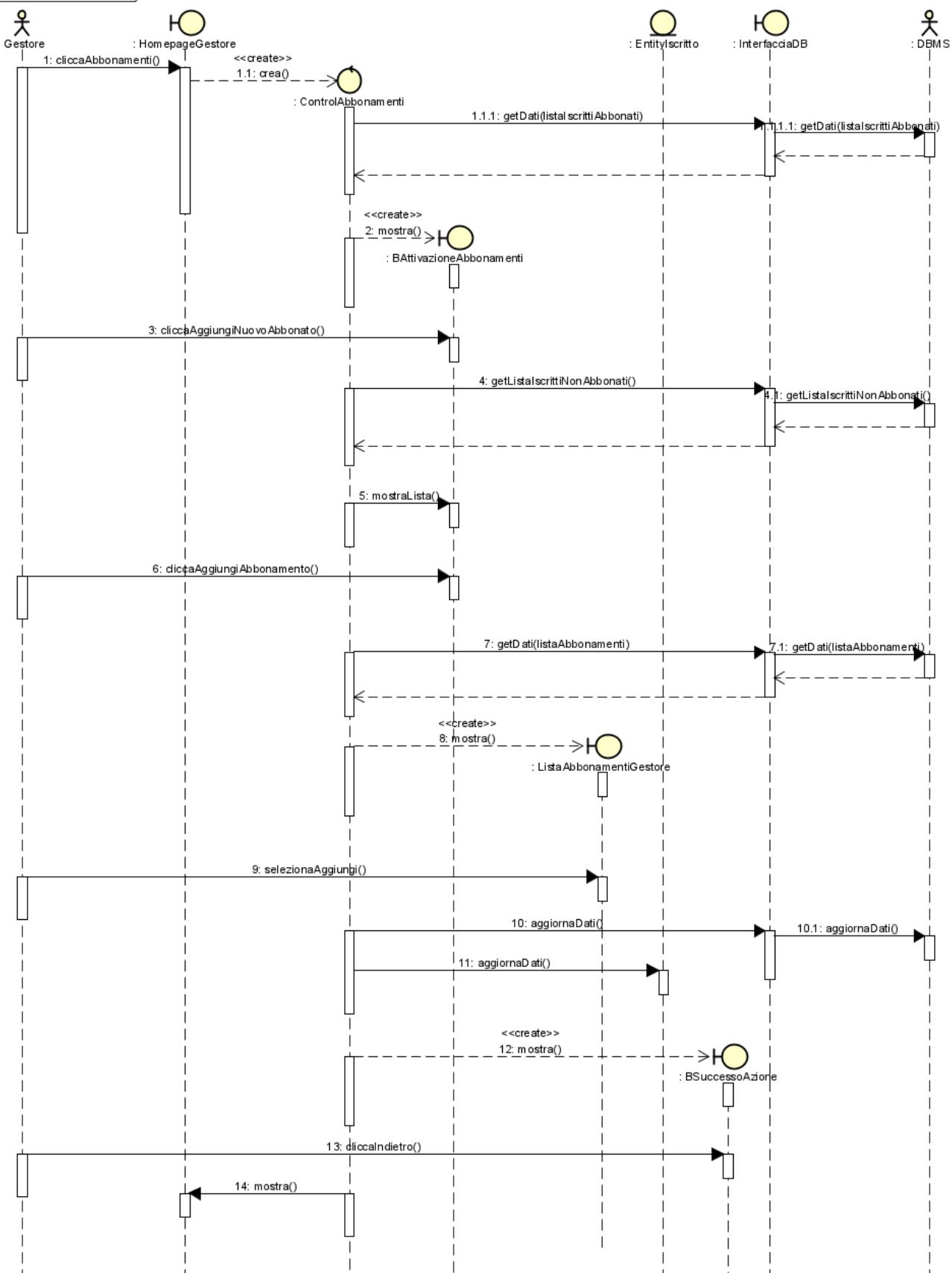


5.4 AVVISO SCADENZA ABBONAMENTO

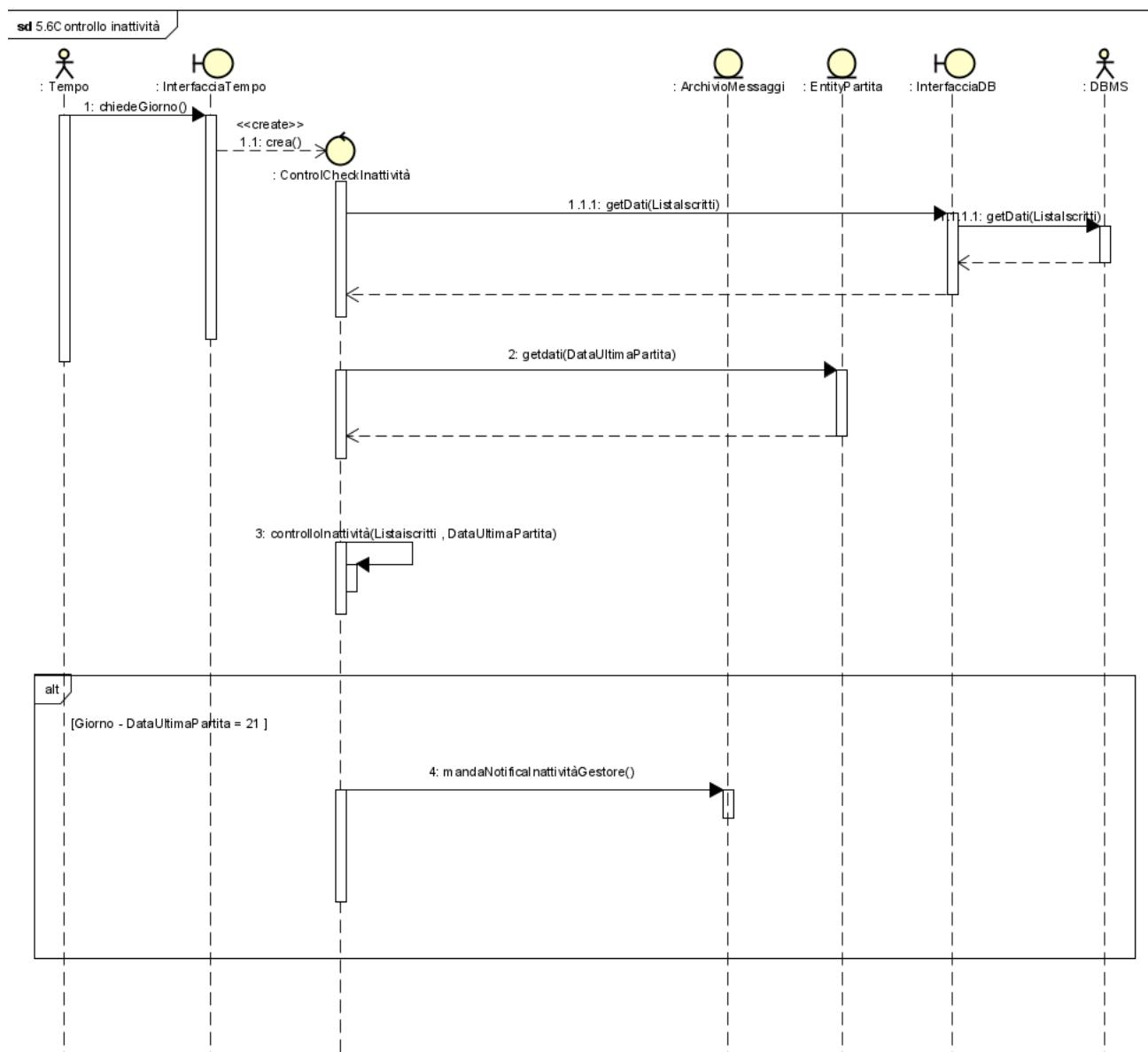


5.5 ATTIVAZIONE ABBONAMENTO

sd 5.5 Attivazione Abbonamento

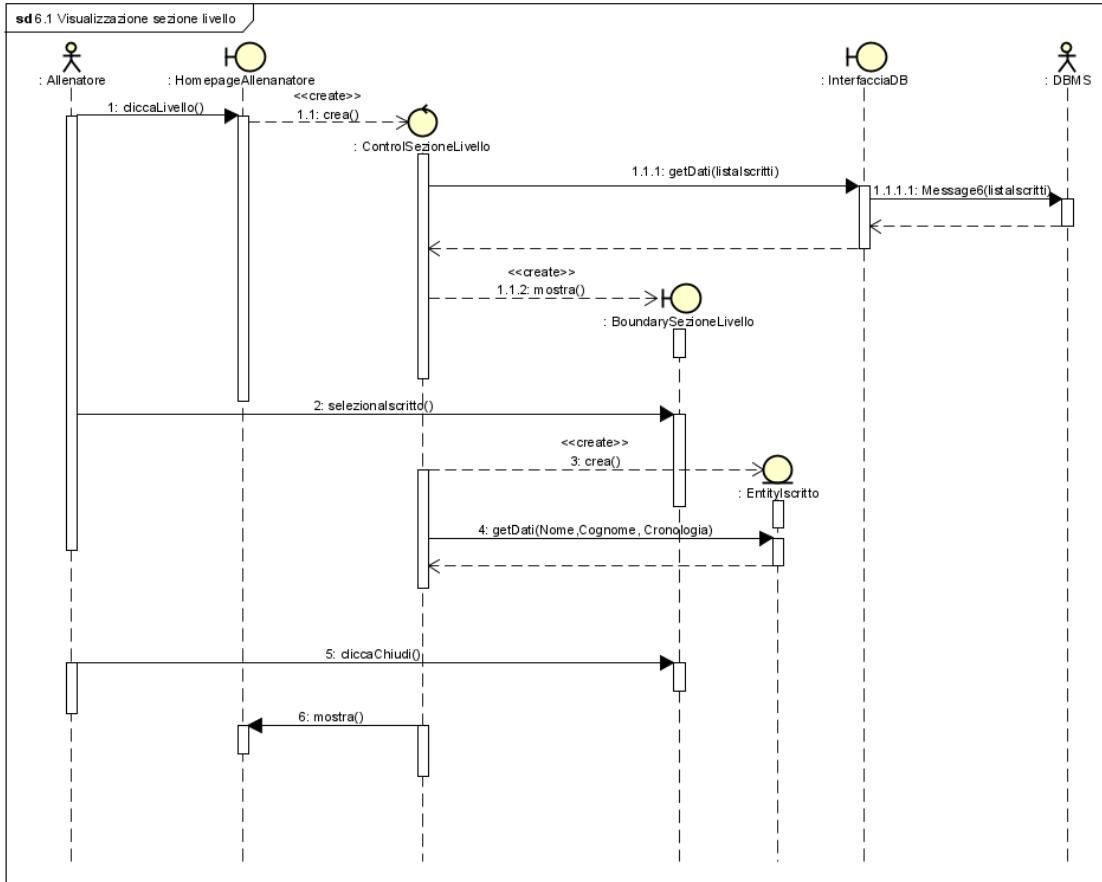


5.6 CONTROLLO INATTIVITÀ

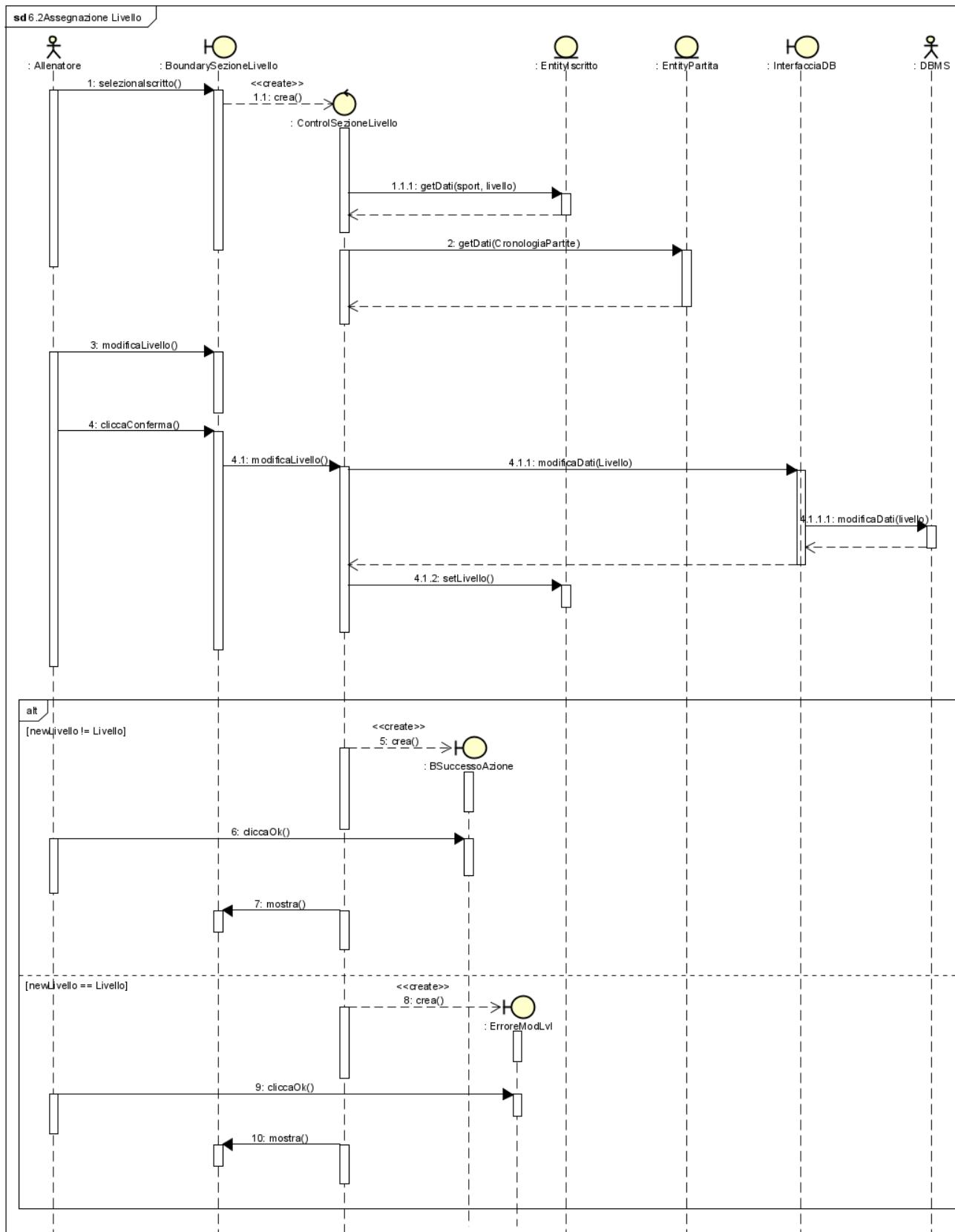


6. Gestione livello

6.1 VISUALIZZAZIONE SEZIONE 'LIVELLO'

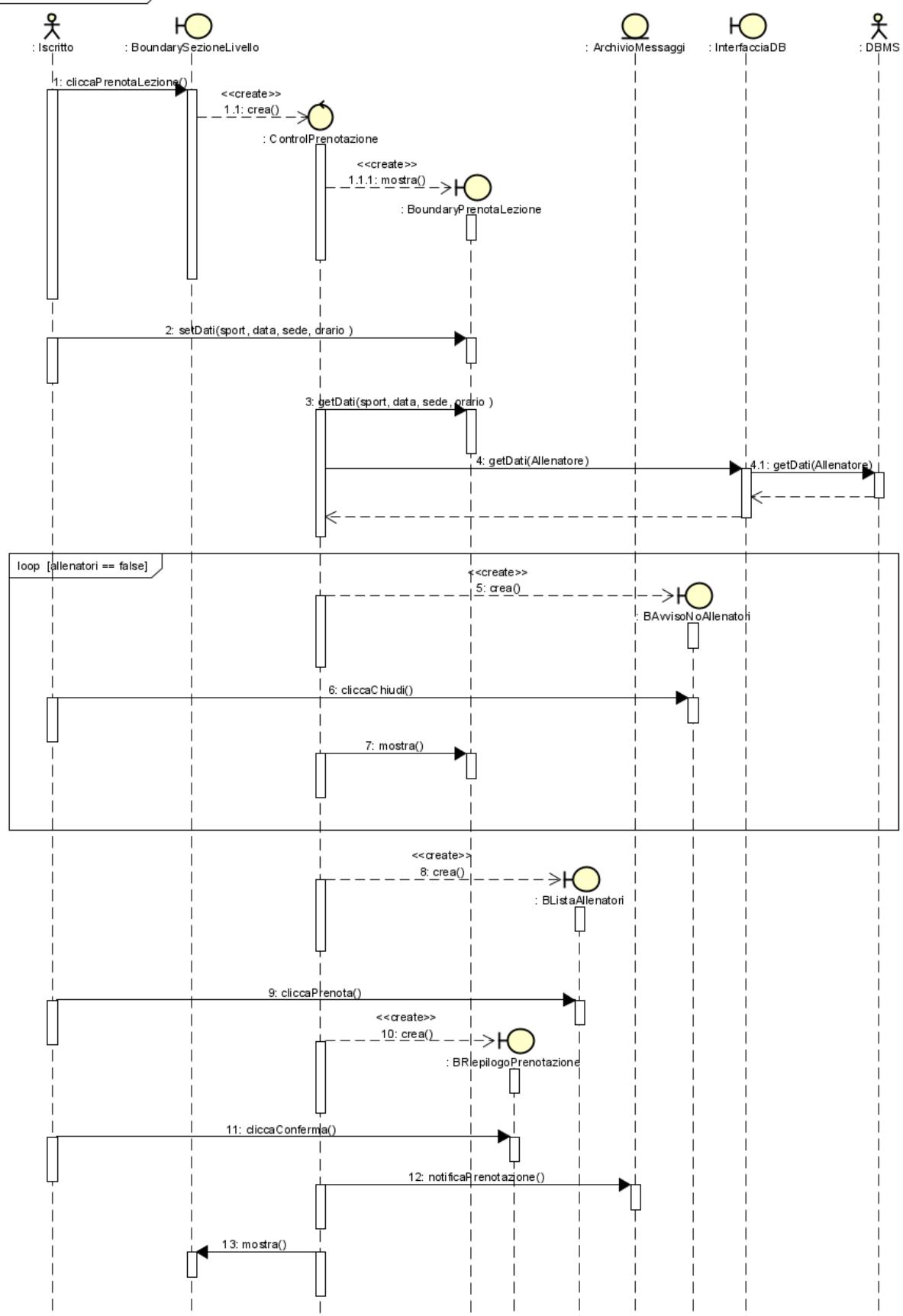


6.2 ASSEGNAZIONE LIVELLO



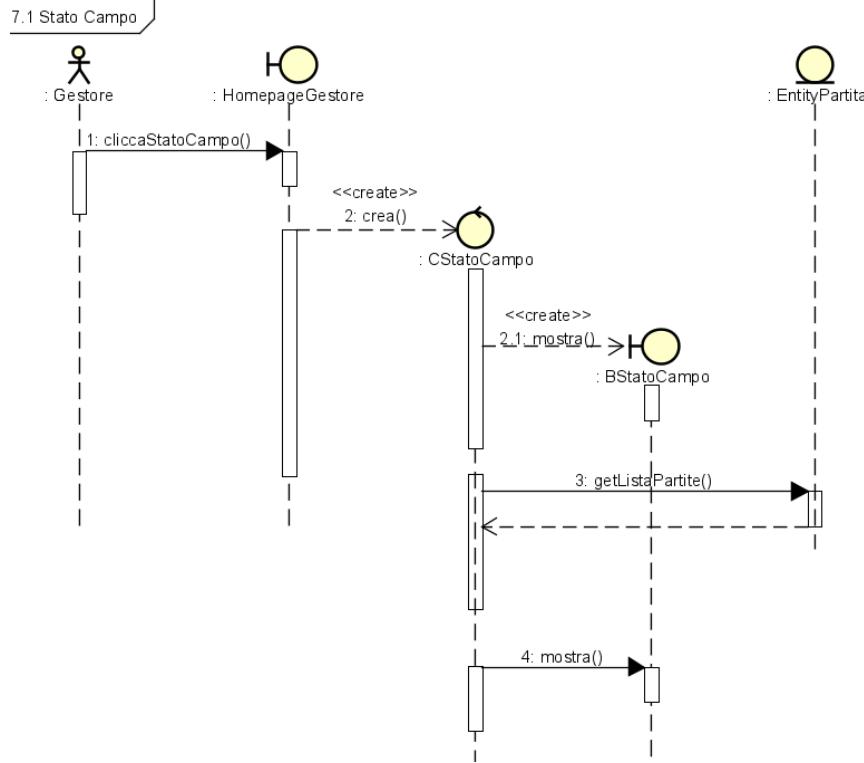
6.3 PRENOTAZIONE LEZIONE

sd 6.3 Prenotazione lezione

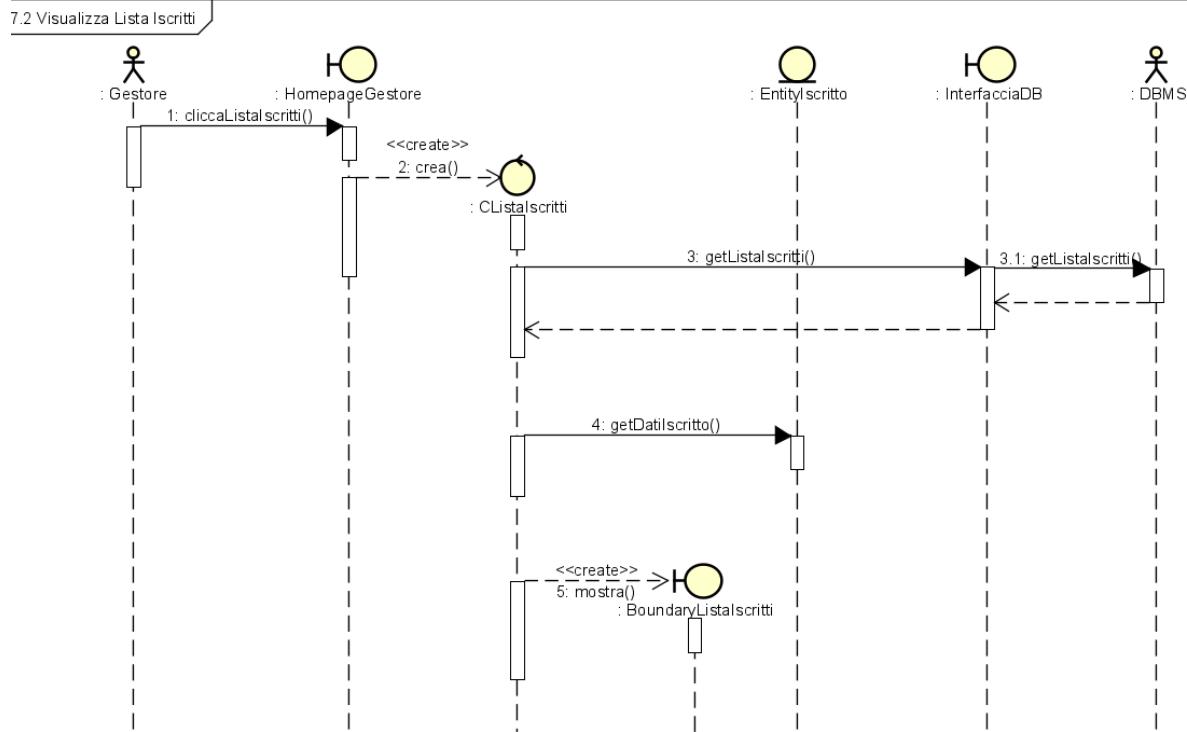


7. Prospettiva Struttura

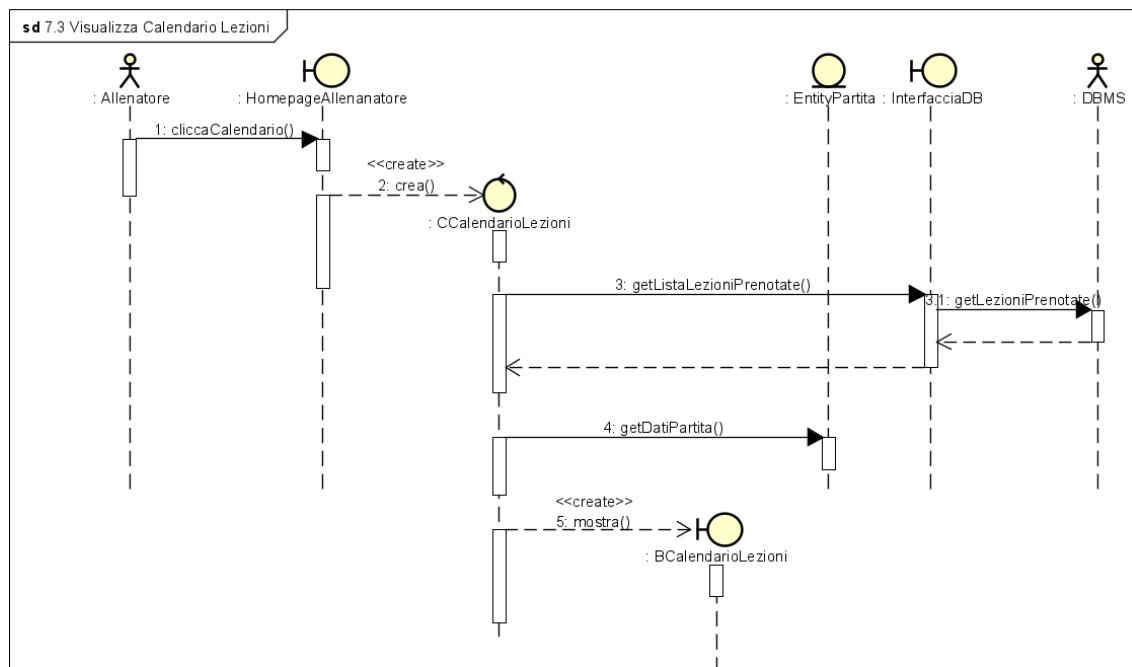
7.1 STATO CAMPO



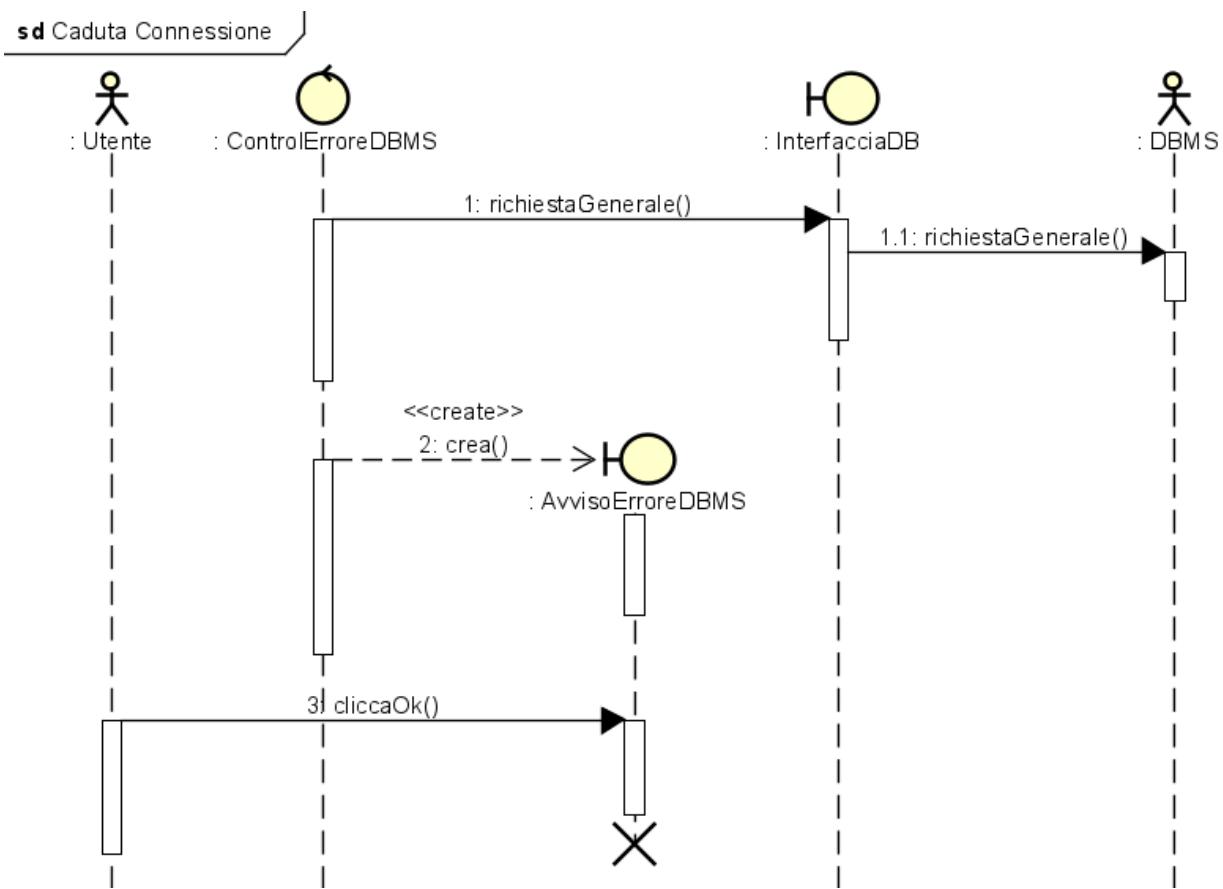
7.2 VISUALIZZA LISTA ISCRITTI



7.3 VISUALIZZA CALENDARIO LEZIONI



8.Caduta Connessione



MOCK- UP

/SCHERMATA ‘REGISTRAZIONE’/

Registrazione

Nome

Cognome

Età

Città

Num. Telefono

Genere

Email

Password

Procedi

Indietro

/SCHERMATA ‘LOG IN’/



Log In

Bentornato
Perfavore inserisci i tuoi dati

Email

Password

Recupera Password

Accedi

Crea account

/SCHERMATA ‘CAMBIA PASSWORD’/

Modifica Password

Vecchia Password

Nuova Password

Conferma Nuova Password

Password Dimenticata?
Recupera Password

[Indietro](#) [Avanti](#)

/SCHERMATA ‘RECUPERA PASSWORD’/

Recupero Password

Email

[Indietro](#) [Conferma](#)

/SCHERMATA ‘MODIFICA DATI’/

Modifica Dati

Nome

Cognome

Età

Città

Num. Telefono

  +39

Genere

Email

 example@gmail.com

Password

 ······ ···

Indietro

Conferma

/SCHERMATA 'ABBONAMENTO'

Piano Abbonamento

Abbonamento Attivo

Piani Abbonamento

Indietro

/SCHERMATA 'CRONOLOGIA PARTITE'

Cronologia Partite

LVL SPORT1 1

LVL SPORT2 3

LVL SPORT3 2

Cronologia Partite

[Chiudi](#)