



Sommario

Revision History.....	2
Team members	2
1. Introduzione	3
1.1 Obiettivo del sistema.....	3
1.2 Ambito del sistema.....	3
1.3 Obiettivi e criteri di successo	4
1.4 Definizioni, acronimi e abbreviazioni	4
1.5 Organizzazione del documento.....	5
2. Sistema Attuale.....	5
3. Sistema Proposto.....	5
3.1 Sintesi della sezione	5
3.2 Requisiti Funzionali.....	6
3.3 Requisiti non funzionali.....	8
3.4 Modello del Sistema.....	9
3.4.1 Scenari	9
3.4.2 Modello Casi D'Uso	23
3.4.3 Modello a Oggetti.....	31
3.4.4 Modello Dinamico.....	35
3.4.4.1 Activity Diagram.....	35
3.4.4.2 Sequence Diagram.....	36
3.4.4.3 Statechart Diagram.....	38
3.4.5 Interfacce Utente: Mock-ups.....	39



Revision History

Versione	Data	Team Members
V.0	29 novembre '22	Tutto il team
V.1	1 dicembre '22	Tutto il team
V.2	6 dicembre '22	Tutto il team
V.3	16 dicembre '22	Tutto il team
V.4	31 gennaio '23	Tutto il team

Team members

Nome	Matricola
Carlo Tammaro	0512112173
Antonio Renzullo	0512111906
Annachiara Giugliano	0512111849
Domenico Mattia Garofalo	0512110994

1. Introduzione

1.1 Obiettivo del sistema

Il sistema che si vuole realizzare ha come obiettivo quello di facilitare l'organizzazione di eventi sportivi e di avvicinare quindi più persone al mondo dello sport.

Il sistema facilita sia l'organizzazione dell'utente sia quella del gestore che, si propone come un'unica piattaforma web che permette una facile creazione ed amministrazione di eventi.

In particolare, il sistema permette:

- Di conoscere nuovi campetti da gioco nella propria zona
- Prenotazione di campetti a distanza
- Di organizzare partite con persone che non si conoscono, ma sono utenti del sistema

1.2 Ambito del sistema

L'obiettivo del sistema è il miglioramento dell'organizzazione degli sport. Questo dovrebbe permettere di avvicinare le persone agli sport di squadra.

Il sistema permetterà ai gestori di registrarsi e inserire i campetti di loro proprietà in modo da essere conosciuti da un più vasto pubblico.

Il sistema permette agli utenti di registrarsi e di scegliere o creare gli eventi dello sport che preferiscono.

Il sistema permette anche la visualizzazione degli eventi attivi a cui l'utente può iscriversi.

Nel dettaglio le funzionalità sono:

- Consente all'utente di registrarsi al sistema
- Consente al gestore di registrarsi al sistema
- Consente all'utente di creare e gestire un evento
- Consente al gestore di accettare o rifiutare un evento
- Consente all'utente di visualizzare la bacheca eventi attivi
- Consente al gestore di visualizzare il calendario degli appuntamenti

- Consente all'utente di visualizzare la propria area utente
- Consente al gestore di visualizzare la sua area personale
- Consente all'utente di effettuare una ricerca filtrata per orari e posizione
- Consente la modifica di dati personali
- Consente il logout
- Consente l'eliminazione dell'account

1.3 Obiettivi e criteri di successo

L'obiettivo del progetto è creare una piattaforma web che sarà di supporto all'organizzazione di sport di squadra.

I criteri di successo sono:

- Ottima qualità; Si intende realizzare un sistema con buona documentazione, al fine di poter essere utilizzato e mantenuto senza grosse difficoltà.
- Interfaccia user-friendly; Si intende realizzare un'interfaccia di facile utilizzo utente.
- Minimizzare i malfunzionamenti; Si intende realizzare un sistema che riduce al minimo i malfunzionamenti.
- Completezza nell'implementazione; Si intende realizzare un sistema che soddisfi tutti i requisiti funzionali in base alle priorità del cliente.

1.4 Definizioni, acronimi e abbreviazioni

RF: requisito funzionale
GU: gestione utente
GG: gestione gestore
GE: gestione evento
RNF: requisito non funzionale
SC: scenario
AD: activity diagram
SD: sequence diagram
SCD: statechart diagram

1.5 Organizzazione del documento

1. Introduzione: la seguente sezione contiene l'obiettivo, l'ambito, i criteri di successo del sistema, e una raccolta di definizioni acronimi e abbreviazioni presenti nel documento.
2. Sistema Attuale: descrive il funzionamento manuale dell'organizzazione di una partita sportiva.
3. Sistema proposto: descrive il nuovo sistema, presentandone i requisiti funzionali e non funzionali. Tramite scenari e use case vengono descritti gli attori del sistema e come questi interagiscono con esso. Tramite il modello ad oggetti e il modello dinamico viene descritta la struttura del sistema. Tramite mock-ups e diagrammi navigazionali viene descritta l'interfaccia utente.
4. Glossario: descrive i termini presenti nel documento.

2. Sistema Attuale

Attualmente risulta complicato per un gruppo di poche persone riuscire ad organizzare eventi di natura sportiva, potrebbero infatti essere richiesti più membri di quanti disponibili e spesso non viene permesso di prenotare campi se non si arriva al numero minimo di giocatori richiesti dallo sport.

3. Sistema Proposto

3.1 Sintesi della sezione

- Requisiti Funzionali: descrizione degli attori e dei requisiti funzionali, ovvero le interazioni tra gli attori e il sistema; questo ovviamente non tiene conto dell'implementazione.
- Requisiti Non Funzionali: descrive gli aspetti non funzionali del sistema, ad esempio usabilità, manutenzione e prestazioni.

- Modello del sistema:
 - Scenari: descrizione informale dell'uso del sistema da parte dell'utente finale.
 - Modello Casi D'Uso: descrizione completa delle interazioni che avvengono quando un attore utilizza il sistema.
 - Modello ad Oggetti: descrizione tramite un class diagram dell'intero sistema, formato da tutti gli oggetti che lo compongono.
 - Modello Dinamico: rappresenta la struttura dinamica del sistema.
 - Mock-ups: rappresentazione dell'interfaccia grafica.

3.2 Requisiti Funzionali

Nella presente sezione verranno elencati i requisiti funzionali del sistema proposto. Si è deciso di dividere i requisiti in tre diverse gestioni:

- Gestione Utente (GU)
- Gestione Gestore (GG)
- Gestione Evento (GE)

Gli attori del sistema sono:



Ospite: utente non registrato al sistema, quindi può accedere solo a operazioni di registrazione.

Utente Registrato: utente registrato al sistema che può accedere all'intero sistema dedicato.

Gestore Registrato: gestore registrato al sistema che può accedere all'intero sistema dedicato.

ID	NOME	DESCRIZIONE	ATTORE	PRIORITA'
RF_GU_1	Registrazione Utente	L'utente si iscrive alla piattaforma inserendo i suoi dati	Ospite	ALTA
RF_GU_2	Login	L'utente effettua il login al sito tramite le sue credenziali	Utente	ALTA
RF_GU_3	Logout	L'utente decide di uscire dalla piattaforma	Utente	ALTA
RF_GU_4	Gestione Area Utente	L'utente vede e personalizza la sua area utente	Utente	ALTA
RF_GU_5	Modifica Dati Utente	L'utente decide di modificare i propri dati personali	Utente	ALTA
RF_GU_6	Visualizzazione Bacheca Eventi Attivi	L'utente visualizza la bacheca di tutti gli eventi attivi	Utente	MEDIA
RF_GU_7	Cancellazione Account	L'utente decide di eliminare il proprio account dalla piattaforma	Utente	ALTA

RF_GG: Gestione Gestore

ID	NOME	DESCRIZIONE	ATTORE	PRIORITA'
RF_GG_1	Registrazione Gestore	Il gestore si iscrive alla piattaforma inserendo i suoi dati e i dati relativi ai campi a sua disposizione	Ospite	ALTA
RF_GG_2	Visualizzazione Bacheca Gestore	Il gestore visualizza la propria bacheca	Gestore	ALTA

		in cui è visibile anche il calendario appuntamenti		
RF_GG_3	Modifica Campetti	Il gestore decide di modificare informazioni relative ai propri campi	Gestore	ALTA
RF_GG_4	Accettazione o Rifiuto Evento	Il gestore decide se accettare o meno una data richiesta di prenotazione	Gestore	ALTA

RF_GE: Gestione Evento

ID	NOME	DESCRIZIONE	ATTORE	PRIORITA'
RF_GE_1	Creazione Evento	L'utente crea un nuovo evento di uno sport a piacere	Utente	ALTA
RF_GE_2	Adesione Evento	L'utente decide di aderire ad un evento attivo	Utente	MEDIA
RF_GE_3	Eliminazione Evento	L'utente decide di eliminare l'evento precedentemente creato	Utente	BASSA
RF_GE_4	Ricerca per data e provincia	L'utente effettua una ricerca per capire la disponibilità di eventi	Utente	ALTA

3.3 Requisiti non funzionali

In questa sezione saranno elencati i requisiti non funzionali del sistema.

ID	NOME	DESCRIZIONE	PRIORITA'	DIFFICOLTA'
RNF_1	Prestazione_1	Risposta del server in massimo 2 secondi	ALTA	MEDIA
RNF_2	Usabilità_1	Interfaccia grafica intuitiva e di facile utilizzo	ALTA	ALTA
RNF_3	Implementazione_1	Utilizzo di Java	BASSA	BASSA
RNF_4	Implementazione_2	Il sistema verrà sviluppato come	ALTA	MEDIA

		una piattaforma Web		
RNF_5	Usabilità_2	Il sistema dovrà essere responsive	ALTA	ALTA
RNF_6	Prestazione_2	Sistema disponibile 24/7	MEDIA	ALTA
RNF_7	Manutenibilità_1	Sistema sviluppato con l'ausilio di design pattern, in modo da essere ben manutenibile	ALTA	MEDIA
RNF_8	Affidabilità_1	Il sistema deve sapersi comportare in situazioni di fallimento notificando l'utente, tramite appositi messaggi.	MEDIA	ALTA

3.4 Modello del Sistema

Nella presente sezione vengono illustrati: gli scenari d'uso del sistema, il modello dei casi d'uso del sistema, il modello a oggetti e il modello dinamico.

3.4.1 Scenari

Nella presente sezione sono elencati alcuni scenari relativi all'utilizzo del sistema, divisi per gestione.



SC_GU: Gestione Utente

NOME SCENARIO	SC_GU_1 Registrazione utente	
ATTORI	Ospite: Valerio	
DESCRIZIONE	L'utente si iscrive alla piattaforma inserendo i suoi dati	
FLUSSO DEGLI EVENTI	Ospite	Sistema
	Valerio, ragazzo di Roma, è un grande appassionato di Tennis. I suoi amici però non amano altrettanto questo sport e lui non riesce mai ad organizzare delle partite. Per soccombere al suo problema i suoi amici gli propongono Happy Fields. Valerio così decide di registrarsi alla piattaforma come utente, inserendo tutte le informazioni, specificando il luogo dove vive e le sue preferenze in ambito sportivo.	
		Il sistema visualizza una pagina per l'inserimento dei dati.
	Valerio controlla i dati richiesti e inserisce "valerio38" come Username, "happyfields80" come Password, reinserisce "happyfields80" come Conferma Password, "Roma, Fiumicino, Via delle Barche 56, 00054" come Provincia, Città, Via in cui risiede e CAP, "3669909768" come Numero di Telefono. Valerio conferma la registrazione.	
		Il sistema controlla che tutti i campi siano stati inseriti e controlla che l'Username non sia associato ad un account già esistente e che le Password inserite coincidano. In seguito, il sistema comunica a Valerio che la registrazione ha avuto successo.

NOME SCENARIO	SC_GU_2 Gestione Area Utente	
ATTORI	Utente: Pasquale	
DESCRIZIONE	Pasquale visualizza la propria area utente al fine di controllare il proprio storico delle partite	
FLUSSO DEGLI EVENTI	Utente	Sistema
	Pasquale, iscritto alla piattaforma HappyFields, decide di accedere alla propria area utente per visionare le partite effettuate nell'ultimo mese, selezionando la voce 'storico partite'	
		Il sistema restituisce a Pasquale una lista delle partite effettuate

NOME SCENARIO	SC_GU_3 Modifica Dati Utente	
ATTORI	Utente: Giovanni	
DESCRIZIONE	L'utente decide di modificare i propri dati personali.	
FLUSSO DEGLI EVENTI	Utente	Sistema
	Giovanni ha cambiato residenza, vuole pertanto cercare partite più vicine alla sua attuale locazione. Per tale motivo provvede ad aggiornare i suoi dati personali sulla piattaforma HappyFields inserendo il nuovo indirizzo della sua abitazione. Giovanni per fare ciò clicca su gestisci profilo nella sua area utente.	
		Il sistema mostra a Giovanni la sua pagina di gestione del profilo.
	Giovanni sceglie di modificare solo la residenza inserendo la nuova nel campo richiesto e cliccando sul bottone "Salva Modifiche".	
		Il sistema salva le modifiche apportate da Giovanni e notifica il successo dell'azione.

NOME SCENARIO	SC_GU_4 Visualizzazione Bacheca Eventi Attivi	
ATTORI	Utente: Paolo	
DESCRIZIONE	L'utente visualizza la bacheca con tutti gli eventi attivi.	
FLUSSO DEGLI EVENTI	Utente	Sistema
	Paolo è uno sportivo di livello agonistico e sta cercando nuovi player contro i quali gareggiare. Apre la sua bacheca degli eventi attivi in modo da poter trovare quello più idoneo a lui per luogo dell'incontro e orario fissato.	
		Il sistema mostra tutti gli eventi aperti ancora non completati secondo le specifiche date da Paolo.
	Paolo vede la lista degli eventi e clicca sul bottone di partecipazione degli eventi che più gli interessano.	
		Il sistema notifica agli admin degli eventi che c'è un nuovo partecipante e comunica il successo delle azioni.

NOME SCENARIO	SC_GU_5 Cancellazione Account	
ATTORI	Utente: Pasquale	
DESCRIZIONE	L'utente decide di eliminare il proprio account dalla piattaforma.	
FLUSSO DEGLI EVENTI	Utente	Sistema
	Pasquale, utente della piattaforma HappyFields e giocatore di basket da oltre 30 anni, decide dopo una serie di sfortunati infortuni che è arrivata l'ora di appendere le scarpette al chiodo e per farlo decide di cancellare il suo account per non cadere in tentazione di tornare sul campo e rischiare di provocarsi un infortunio ancora più grave. Per questo motivo va nelle impostazioni del proprio account di HappyFields e clicca sulla voce in rosso "Elimina Account".	
		Il sistema mostra a schermo una finestra in cui si richiede all'utente se si è sicuri della scelta.
	Pasquale clicca sul si apparso nella finestra.	
		Il sistema accetta la richiesta di Pasquale ed elimina tutte le sue informazioni (UserName, Password, ecc.) dalla piattaforma e restituisce la pagina iniziale.

SC_GG: Gestione Gestore

NOME SCENARIO	SC_GG_1 Registrazione Gestore	
ATTORI	Ospite: Aldo	
DESCRIZIONE	Il gestore si iscrive alla piattaforma inserendo i suoi dati e i dati relativi ai campi a sua disposizione.	
FLUSSO DEGLI EVENTI	Ospite	Sistema
	Aldo, imprenditore e gestore dei campi sportivi Queens Garden decide di ampliare la sua clientela iscrivendosi alla piattaforma Happy Fields. In fase di iscrizione gli viene chiesto, oltre alle informazioni anagrafiche, di inserire i dati relativi agli orari di apertura dei propri campi, il costo ed altre informazioni circa il servizio offerto. Una volta terminata la fase di inserimento delle informazioni agli utenti sarà possibile visualizzare i suoi campi ed eventualmente prenotarli.	
		Il sistema visualizza una pagina per l'inserimento dei dati.
	Aldo controlla i dati richiesti e inserisce "aldo64" come Username, "happyfields64" come Password, reinserisce "happyfields64" come Conferma Password, "Aldo Castaldo" come Nome e Cognome, "Milano, Barona, Via Lago di Noemi 12, 20142" come Provincia, Città, Via in cui risiede e CAP, "3894567430" come Numero di Telefono. Aldo conferma la registrazione.	
		Il sistema controlla che tutti i campi siano stati inseriti e controlla che l'Username non sia associato ad un account già esistente e che le Password inserite coincidano. In seguito, il sistema comunica ad Aldo che la registrazione ha avuto successo.

NOME SCENARIO	SC_GG_2 Visualizzazione bacheca gestore	
ATTORI	Gestore: Gennaro	
DESCRIZIONE	Gennaro accede alla bacheca per visionare il calendario degli appuntamenti	
FLUSSO DEGLI EVENTI	Gestore	Sistema
	Gennaro, proprietario di tre campi da calcio nella zona di Marigliano, decide di effettuare un controllo sulle prenotazioni ricevute nell'ultimo periodo; dunque, accede alla sezione "calendario degli appuntamenti".	
		Il sistema mostra a Gennaro la lista di tutte le prenotazioni ricevute, suddividendole per campo
	Gennaro, soddisfatto, nota che grazie ad HappyFields le prenotazioni stanno aumentate drasticamente	

NOME SCENARIO	SC_GG_3 Modifica campetti	
ATTORI	Gestore: Marco	
DESCRIZIONE	Marco decide di modificare informazioni relative ai propri campi	
FLUSSO DEGLI EVENTI	Gestore	Sistema
	Marco, gestore di campi della piattaforma HappyFields, decide di ampliare la sua struttura e di modificare la grandezza di uno dei suoi campi da calcio trasformandolo in campo regolamentare da calcio a undici. Dopo la restaurazione del campo Marco decide di modificare le informazioni anche sulla piattaforma per tenere aggiornati gli utenti.	
		Il sistema restituisce a Marco la lista dei suoi campi
	Marco seleziona il campo del quale vuole modificare le informazioni	
		Il sistema mostra a Marco: nome del campo, dimensione e immagine allegata
	Marco decide di modificare le dimensioni del campo	
		Il sistema mostra a Marco un modulo con tutti i dati del campo preinseriti
	Marco sceglie di modificare le dimensioni del campo, modificando le credenziali - 'lunghezza' in 90 mt - 'larghezza' in 45 mt e lasciando gli altri campi inalterati	
		Il sistema comunica a Marco che le credenziali sono state modificate correttamente

NOME SCENARIO	SC_GG_4 Accettazione o rifiuto evento	
ATTORI	gestore: Mario	
DESCRIZIONE	Mario, visualizzando la lista delle richieste per i suoi campi, decide di rifiutare un evento	
FLUSSO DEGLI EVENTI	Gestore	Sistema
	Mario, proprietario del centro sportivo Golden Goal di Pontecagnano Faiano visualizza la lista delle richieste di prenotazioni dei suoi campi	
		Il sistema mostra a Mario la lista delle richieste di prenotazioni effettuate
	Scorrendo la lista, Mario nota la richiesta di Pasquale per una partita di calcio a 11 alle ore 15.30 del sabato seguente, purtroppo però quel giorno ci sarà manutenzione; dunque, Mario decide di rifiutare l'evento selezionando la voce 'rifiuta'	
		Il sistema avverte subito Mario attraverso una e-mail, invogliandolo ad effettuare la prenotazione in un'altra data disponibile

SC_GE: Gestione Evento

NOME SCENARIO	SC_GE_1 Creazione Evento	
ATTORI	Utente: Pasquale	
DESCRIZIONE	Pasquale crea un nuovo evento per una partita di basket.	
FLUSSO DEGLI EVENTI	Utente	Sistema
	Pasquale, ragazzo di Salerno e amante di basket, vuole organizzare una partita ma non riesce a trovare componenti. Decide quindi di aprire HappyFields e di creare un evento.	
		Il sistema gli mostra la pagina di creazione di un di un evento dove viene richiesto di inserire i seguenti campi: lo sport, il campo, l'orario e la data.
	Pasquale, quindi, inserisce "NBA" come titolo, "Basket" come sport, M. Jordan" come campo, "19:00" come orario e "12-10-2022" come data.	
		Il sistema verifica che i dati siano validi e invia la richiesta di creazione dell'evento al gestore del campo. Il sistema, inoltre, notifica a Pasquale che la richiesta è stata effettuata con successo.

NOME SCENARIO	SC_GE_2 Adesione Evento	
ATTORI	Utente: Gennaro	
DESCRIZIONE	Gennaro decide di aderire ad uno degli eventi attivi.	
FLUSSO DEGLI EVENTI	Utente	Sistema
	Gennaro, ragazzo di Salerno, ama giocare a basket e il fine settimana vorrebbe partecipare a una partita, decide di controllare sulla piattaforma HappyFields se ci sono già eventi aperti.	
		Il sistema mostra a Gennaro gli eventi aperti che riguardano il basket per questo fine settimana.
	Nota che Pasquale ha creato un evento per il sabato alle ore 7. Decide dunque di partecipare al suo evento.	
		Il sistema notifica a Gennaro che la partecipazione è avvenuta con successo e a Pasquale del nuovo ingresso nel suo evento.

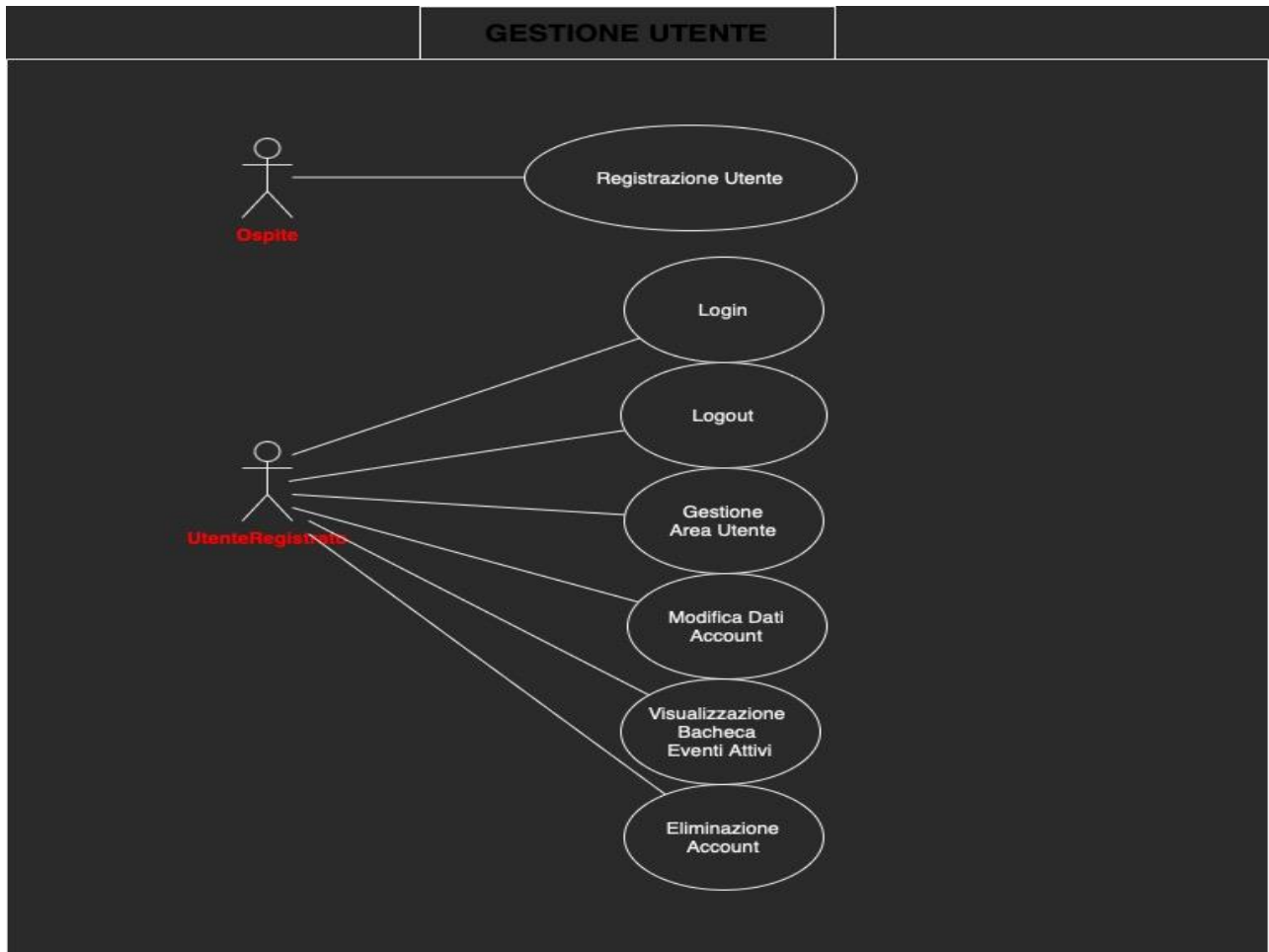
NOME SCENARIO	SC_GE_3 Eliminazione Evento	
ATTORI	Utente: Marco	
DESCRIZIONE	Marco decide di eliminare l'evento precedentemente creato.	
FLUSSO DEGLI EVENTI	Utente	Sistema
	Marco, utente della piattaforma, vede che purtroppo nessuno ha deciso di partecipare al suo evento in scadenza il giorno successivo e quindi per non far perdere tempo al gestore del campo decide di cancellare la sua prenotazione cliccando sul bottone "Elimina evento" all'interno dell'evento.	
		Il sistema mostra a video una finestra nella quale si chiede una descrizione del motivo della cancellazione.
	Marco descrive la sua motivazione e invia la descrizione.	
		Il sistema fa apparire la cancellazione e la motivazione nell'area utente del gestore e notifica a Marco l'avvenuta cancellazione dell'evento.

NOME SCENARIO	SC_GE_4 Ricerca per data e provincia	
ATTORI	Utente: Pasquale	
DESCRIZIONE	Pasquale decide di effettuare una ricerca per data e provincia nella bacheca eventi attivi, in modo da trovare un evento al quale può partecipare	
FLUSSO DEGLI EVENTI	Utente	Sistema
	Pasquale oggi vuole giocare a calcetto. I suoi amici non sono della sua stessa opinione e quindi decide di cercare un evento su HappyFields. Apre il sistema e clicca sulla bacheca eventi attivi, quindi effettua una ricerca con filtri, indicando data e provincia.	
		Il sistema verifica la disponibilità e sottopone all'utente una pagina con gli eventi che rispettano i suoi filtri.
	Pasquale adesso può scegliere tra gli eventi attivi quello a cui vuole aderire.	

3.4.2 Modello Casi D'Uso

Nella presente sezione sono elencati i casi d'uso divisi per gestione.

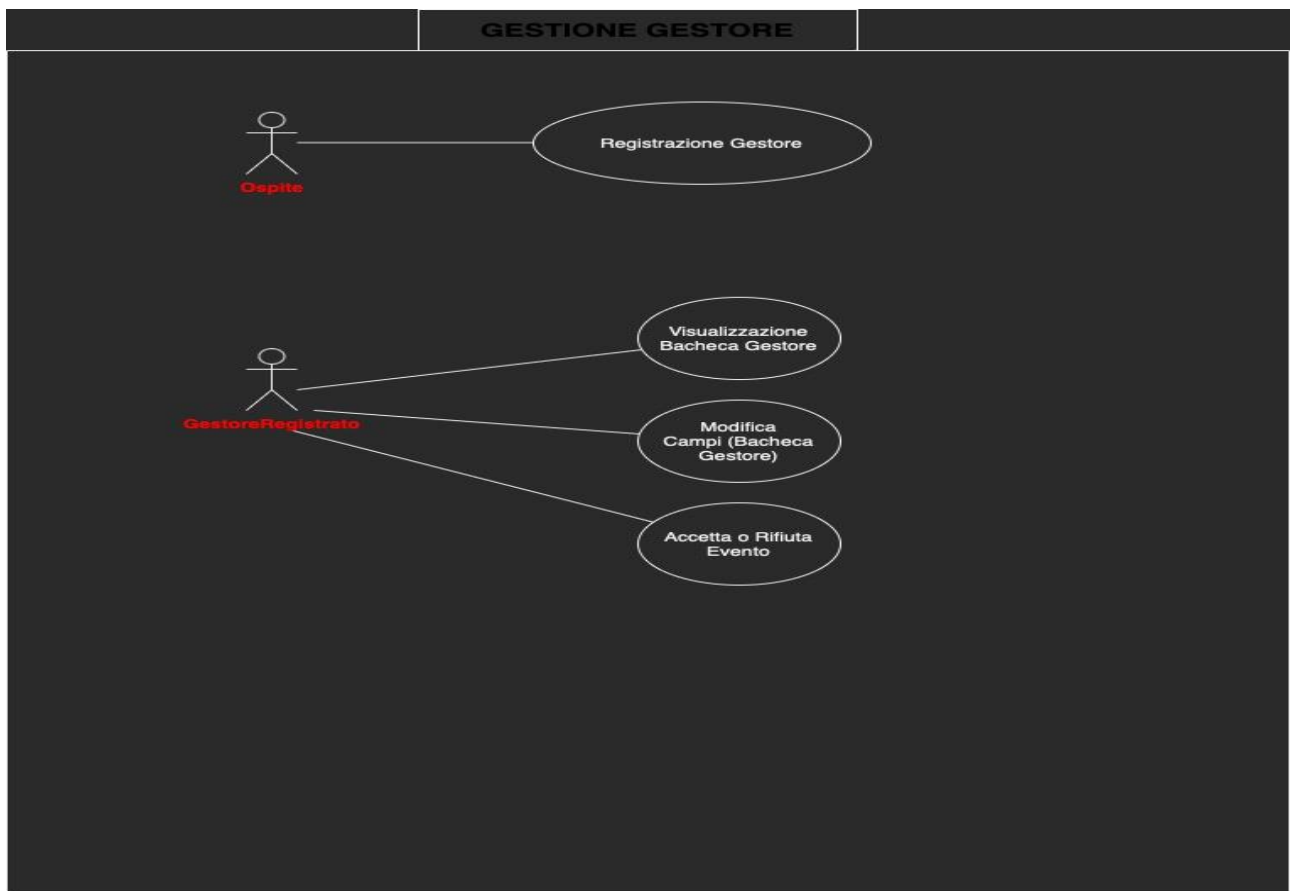
Gestione Utente



Identificativo UC_GU_1	Registrazione utente - RF_GU_1	Data	08-11-22
		Vers.	0.1
		Autore	Carlo Tammaro

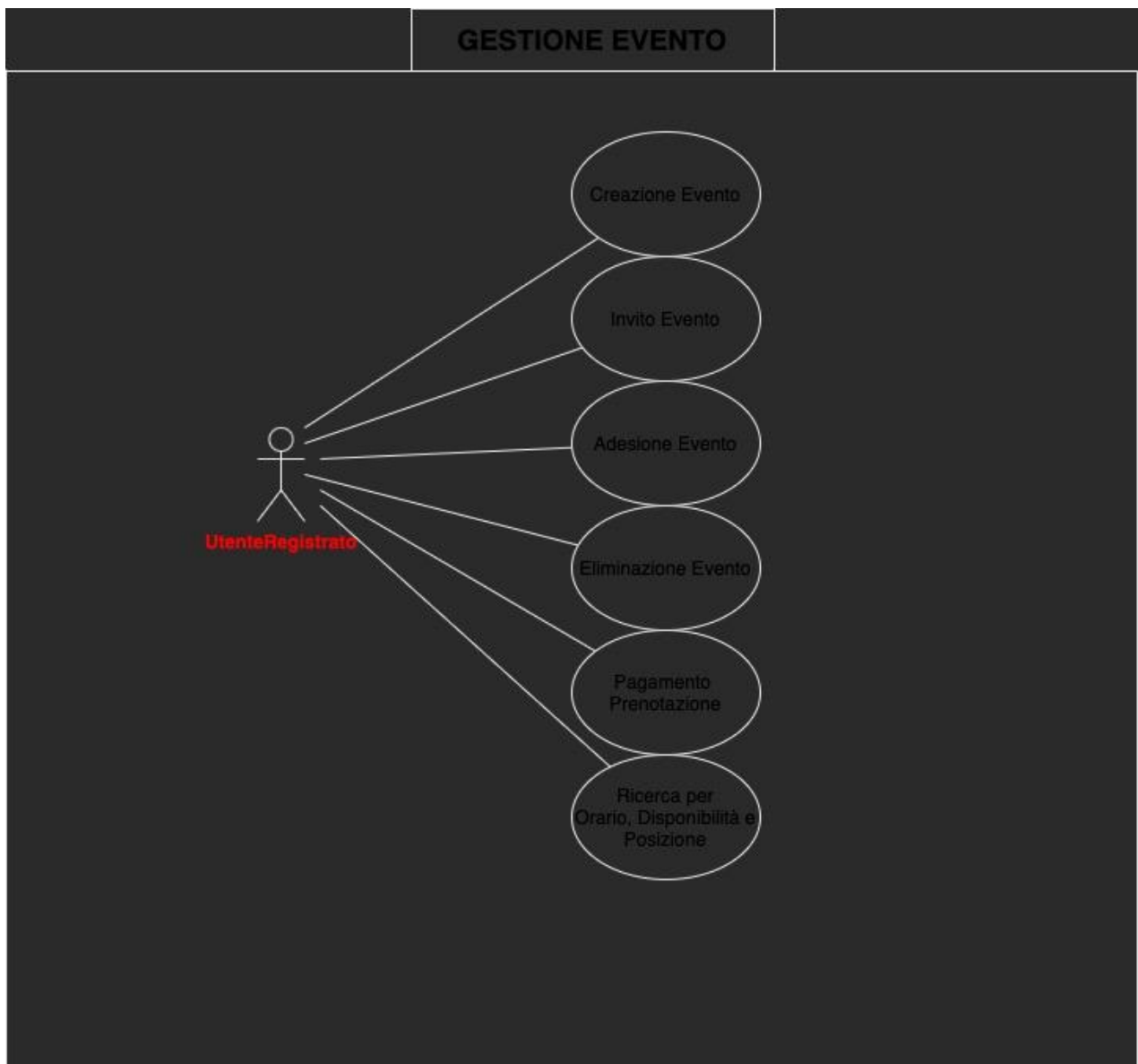
Descrizione		Lo UC fornisce la funzionalità di registrazione dell'utente al sistema
Attore Principale		Ospite
Attori secondari		NA
Entry Condition		L'ospite si reca nella sezione di registrazione
Exit Condition On success		L'ospite visualizza "Registrazione completata"
Exit Condition On failure		L'ospite riceve un messaggio di errore dovuto all'errato riempimento dei campi di registrazione
Rilevanza/User Priority		Alta
Frequenza stimata		5/giorno per utente
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO		
1.	Sistema	Il sistema mostra il form con i campi che l'ospite deve riempire per la registrazione: <ul style="list-style-type: none"> • Username • Password • Conferma Password • Provincia • Città • Via • Telefono
2.	Ospite	L'ospite inserisce i dati e conferma l'invio del form
3.	Sistema	Il sistema verifica la correttezza dei dati inseriti dall'ospite, conferma poi la registrazione
Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Uno dei campi inseriti non risulta valido		
3.a1	Sistema	Il sistema segnala all'ospite la non correttezza di uno dei campi
3.a2	Sistema	Il sistema resta in attesa di un nuovo inserimento

Gestione Gestore



Identificativo UC_GG_1	Modifica Campi Gestore - RF_GG_3	Data	11-12-22
		Vers.	0.2

		Autore	Tammaro Carlo
Descrizione	Lo UC fornisce la funzionalità della modifica dei dati relativi ai campi inseriti dai gestori		
Attore Principale	Gestore		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	Il gestore si reca nella bacheca gestore		
Exit Condition On success	La modifica dei dati relativi ai campi viene eseguita e i dati aggiornati		
Exit Condition On failure	l'utente visualizza un messaggio di errore con un invito a riprovare		
Rilevanza/User Priority	Elevata		
Frequenza stimata	3/giorno per utente		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO			
1.	Gestore	Il gestore clicca sul bottone modifica dati campi per modificare uno dei campetti	
2.	Sistema	Il sistema sottopone al gestore un form, con i relativi dati dei campetti: <ul style="list-style-type: none">• Numero Giocatori• Sport• Indirizzo• Costo• Ora inizio• Ora fine• Lunghezza• Larghezza	
3.	Gestore	Il gestore modifica uno o più campi dei suoi campetti e clicca conferma	
4.	Sistema	Il sistema conferma la modifica	
Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Uno dei campi inseriti non risulta valido			
4.a1	Sistema	Il sistema segnala al lettore la non correttezza di uno dei campi	
4.a2	Sistema	il sistema resta in attesa di un nuovo inserimento	

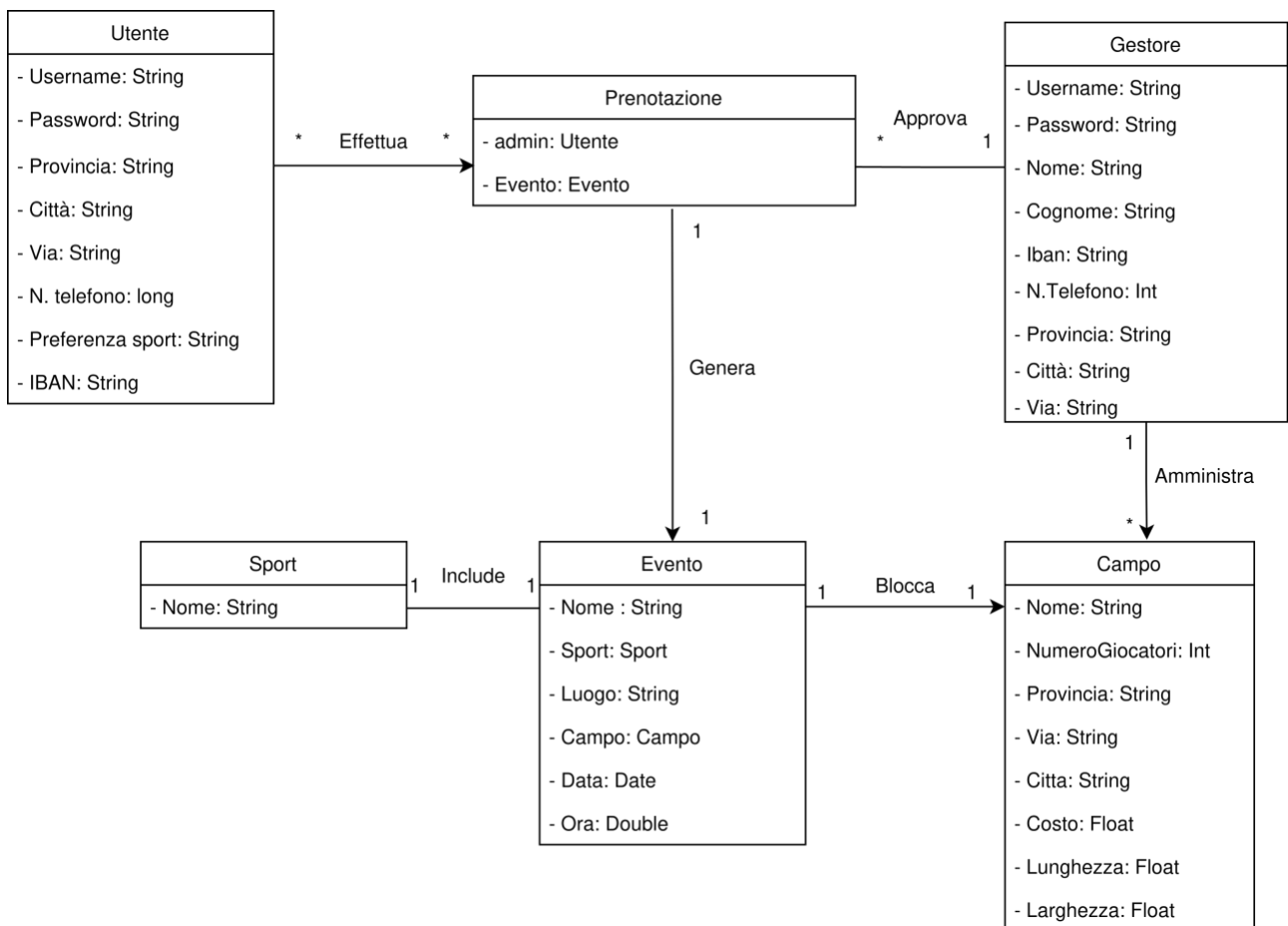


Identificativo UC_GE_1	Ricerca evento per data e provincia- RF_GE_5	Data	07-11-22
		Vers.	0.1
		Autore	Antonio Renzullo
Descrizione	Lo UC fornisce la funzionalità di ricercare un evento in base a data e provincia .		
Attore Principale	Utente		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	L'utente si trova nella bacheca eventi attivi.		
Exit Condition On success	L'utente visualizza una lista dei campi selezionati disponibili nella data e nella provincia selezionati.		
Exit Condition On failure	L'utente riceve un messaggio di errore “Nessun campo disponibile”.		
Rilevanza/User Priority	Alta		
Frequenza stimata	1/giorno per utente		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO			
1.	Utente	L'utente effettua un ricerca in cui può filtrare data e provincia.	
2.	Sistema	Il sistema risponde con una lista di eventi attivi in base ai filtri selezionati dall'utente.	
Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Il sistema non riesce a trovare alcun campo disponibile			
2.e1	Sistema	Il sistema segnala all'utente che non è stato possibile trovare nessun campo disponibile	

Identificativo UC_GE_2		Creazione di un evento - RF_GE_1	Data	08-11-22
			Vers.	0.1
			Autore	Garofalo Domenico Mattia
Descrizione		Lo UC fornisce la funzionalità di creazione di un evento sportivo.		
Attore Principale		Utente		
Attori secondari		NA		
Entry Condition		L'utente clicca sul bottone di creazione evento.		
Exit condition On success		La creazione è avvenuta con successo e gli altri utenti possono visualizzare e partecipare all'evento.		
Exit condition On failure		La creazione non è avvenuta con successo e l'evento non è stato creato per tanto il campo non è stato prenotato per giocare.		
Rilevanza/User Priority		Elevata		
Frequenza stimata		1/giorno per utente		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO				
1.	Sistema	Il sistema visualizza un form che richiede di inserire i dati sull'evento: <ul style="list-style-type: none">• Titolo evento• Sport• Campetto• Data• Ora		
2.	Utente	L'utente inserisce i dati e conferma l'invio del form.		
3.	Sistema	Il sistema verifica la correttezza dei dati inseriti dall'utente e conferma la creazione dell'evento		
Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Uno dei campi inseriti non risulta valido				
3.a1	Sistema	Il sistema segnala al lettore la non correttezza di uno dei campi		
3.a2	Sistema	Il sistema resta in attesa di un nuovo inserimento		

3.4.3 Modello a Oggetti

Nella presente sezione è illustrato il class diagram che descrive l'intero sistema. Il diagramma è presentato molto ad alto livello, descrivendo al più tutti gli oggetti entity del nostro sistema. Successivamente, viene presentata la raccolta di oggetti divisa per oggetti.



Gestione Utente

Nome oggetto	Tipologia	Descrizione
Utente	Entity	Utente che si è registrato al sistema
AreaUtente	Entity	Bacheca relativa all'utente registrato
RegistrazioneButton	Boundary	Pulsante che permette la registrazione
RegistrazioneForm	Boundary	Campi da riempire per effettuare la registrazione
ConfermaRegistrazioneButton	Boundary	Pulsante per confermare la registrazione
RegistrazioneErroreAck	Boundary	Acknowledgement inviato dal sistema per segnalare un errore nella registrazione
LoginButton	Boundary	Pulsante per accedere al sistema
LoginForm	Boundary	Campi da compilare per effettuare il login
LoginErroreAck	Boundary	Acknowledgement inviato dal sistema per segnalare un errore nel login
ConfermaLoginButton	Boundary	Pulsante per confermare il login
LogoutButton	Boundary	Pulsante per effettuare il logout
VisualizzazioneAreaUtente	Boundary	Pulsante per visualizzare la propria area utente
ModificaDatiButton	Boundary	Pulsante per modificare i propri dati
ModificaDatiForm	Boundary	Form compilato con i dati attuali nel quale è possibile modificare i dati
VisualizzazioneEventiAttivi	Boundary	Pulsante per visualizzare gli eventi attualmente aperti e non pieni
CancellaDatiAccountButton	Boundary	Pulsante di eliminazione del proprio account
RegistrazioneUtenteControl	Control	Controlla l'esito della registrazione
LoginControl	Control	Controlla l'esito del login
LogoutControl	Control	Controlla l'esito del logout
VisualizzazioneAreaUtenteControl	Control	Carica l'area utente
ModificaDatiControl	Control	Controlla l'esito della modifica dei dati
VisualizzaBachecaEventiAttivi	Control	Carica la bacheca degli eventi attivi
CancellazioneDatiAccountControl	Control	Controlla la corretta eliminazione dell'account

Gestione Gestore

NOME	TIPO	DESCRIZIONE
Gestore	Entity	Un gestore di campetti che ha effettuato la registrazione
BachecaGestore	Entity	Bacheca relativa all'account gestore (per accettare e rifiutare l'evento)
RegistrazioneButton	Boundary	Pulsante per aprire il form di registrazione
RegistrazioneForm	Boundary	Form da compilare per effettuare la registrazione
ConfermaRegistrazioneButton	Boundary	Pulsante per completare la registrazione
RegistrazioneErroreAck	Boundary	Acknowledgement inviato dal sistema per segnalare un errore nella registrazione
LoginButton	Boundary	Pulsante per effettuare il login
LoginErroreAck	Boundary	Acknowledgement inviato dal sistema per segnalare un errore nella login
LoginForm	Boundary	Form da compilare per effettuare il login
ConfermaLoginButton	Boundary	Pulsante per confermare il login
LogoutButton	Boundary	Pulsante per effettuare il logout dell'account
VisualizzazioneBachecaButton	Boundary	Pulsante per visualizzare la propria area utente
ModificaDatiButton	Boundary	Pulsante per modificare i dati personali
ModificaDatiForm	Boundary	Form compilato con i dati attuali nel quale è possibile modificare i dati
CancellaDatiAccountButton	Boundary	Pulsante per l'eliminazione del proprio account
ModificaCampiButton	Boundary	Pulsante per modificare i dati relativi ai campi
ModificaCampiForm	Boundary	Pagina con i campi attuali
RegistrazioneGestoreControl	Control	Controlla l'esito della registrazione
LoginControl	Control	Controlla l'esito del login
LogoutControl	Control	Controlla l'esito dell'logout
VisualizzazioneBachecaControl	Control	Carica la bacheca gestore
ModificaDatiControl	Control	Controlla la modifica dei dati

ModificaCampiControl	Control	Controlla la modifica dei campi
CancellaDatiAccountControl	Control	Controlla la corretta eliminazione dell'account

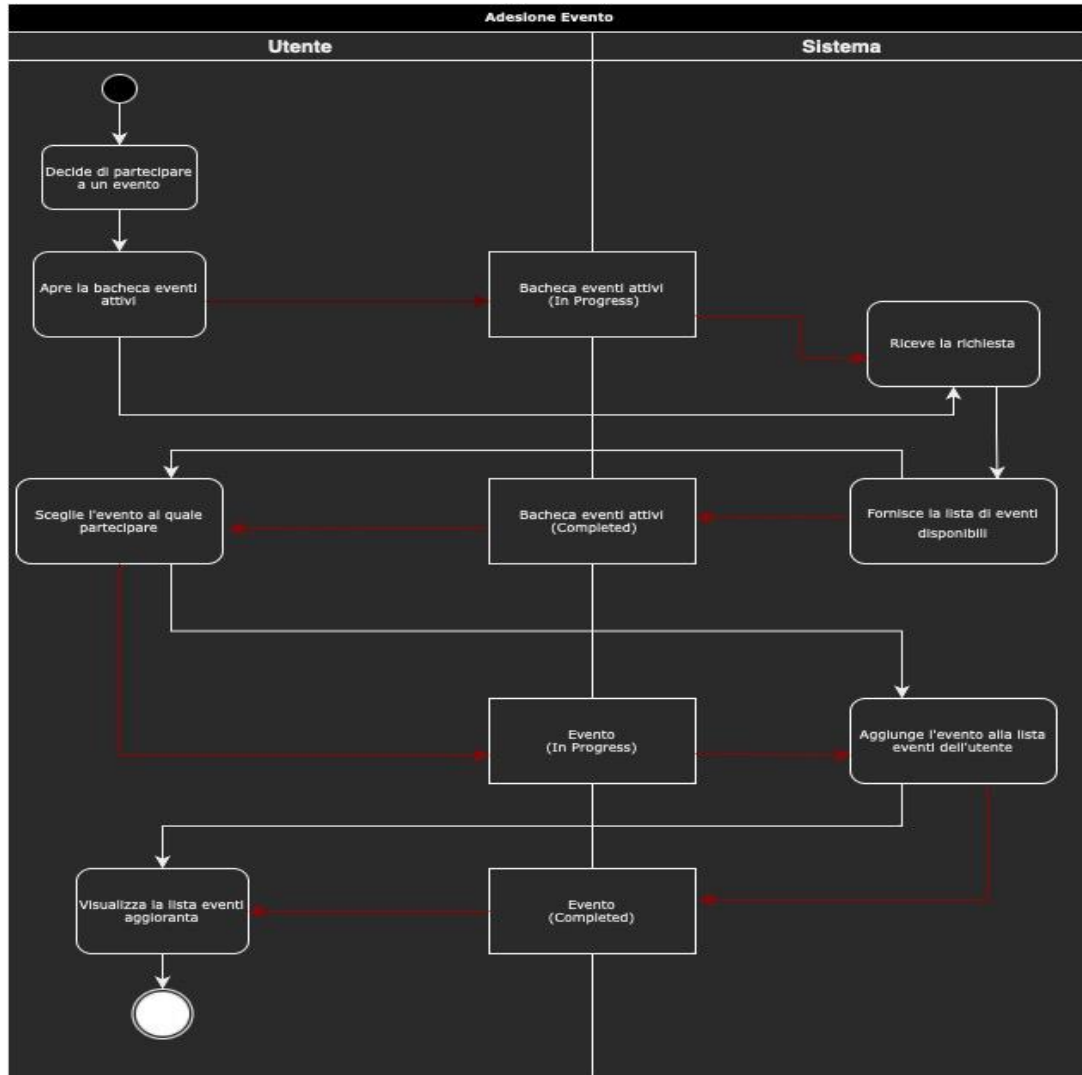
Gestione Evento

Evento	Entity	Entità che gestisce le partite
Campo	Entity	Luogo di svolgimento degli sport
Sport	Entity	Tipo di attività effettuata
Prenotazione	Entity	Prenotazione di un campo per effettuare un evento
CreazioneEventoButton	Boundary	Pulsante per la creazione di eventi
CreazioneEventoForm	Boundary	Form per l'inserimento dati relativi agli eventi
InvitoEventoButton	Boundary	Pulsante per effettuare un invito a un evento
AderisciEventoButton	Boundary	Pulsante di adesione a un evento
EliminaEventoButton	Boundary	Pulsante per l'eliminazione dell'evento
RicercaConFiltri (data, provincia)	Boundary	Sezione dedicata alla ricerca di campi o di eventi attivi
EffettuaRicercaButton	Boundary	Pulsante per effettuare la ricerca
AccettaEventoButton	Boundary	Pulsante per accettare l'evento da parte del gestore
RifiutaEventoButton	Boundary	Pulsante per rifiutare l'evento da parte del gestore
CreazioneEventoControl	Control	Controlla l'esito della creazione dell'evento
InvitoEventoControl	Control	Controlla l'esito dell'invito a un evento
AdesioneEventoControl	Control	Controlla l'esito dell'adesione a un evento
EliminazioneEventoControl	Control	Controlla l'esito dell'eliminazione di un evento
RicercaControl	Control	Controlla l'esito della ricerca
AccettaEventoControl	Control	Controlla l'esito della richiesta accettata
RifiutaEventoControl	Control	Controlla l'esito della richiesta rifiutata

3.4.4 Modello Dinamico

3.4.4.1 Activity Diagram

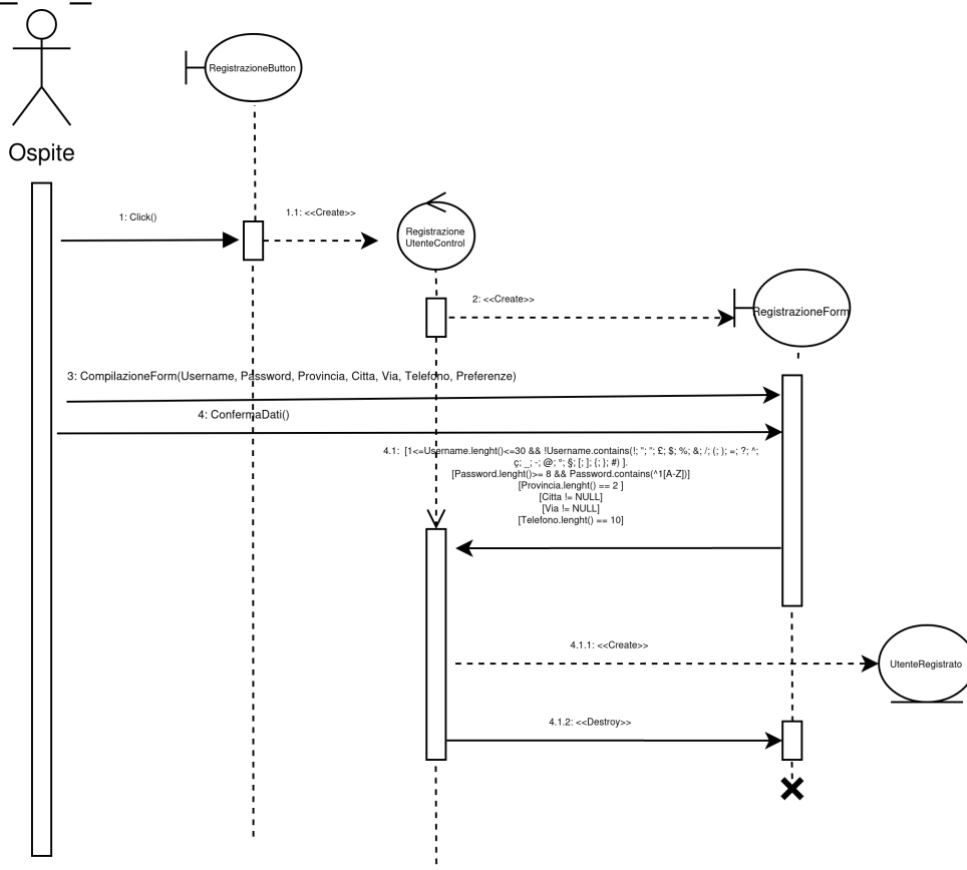
Nella presente sezione viene illustrato un activity diagram relativo al RF_GE_3: Adesione a Evento



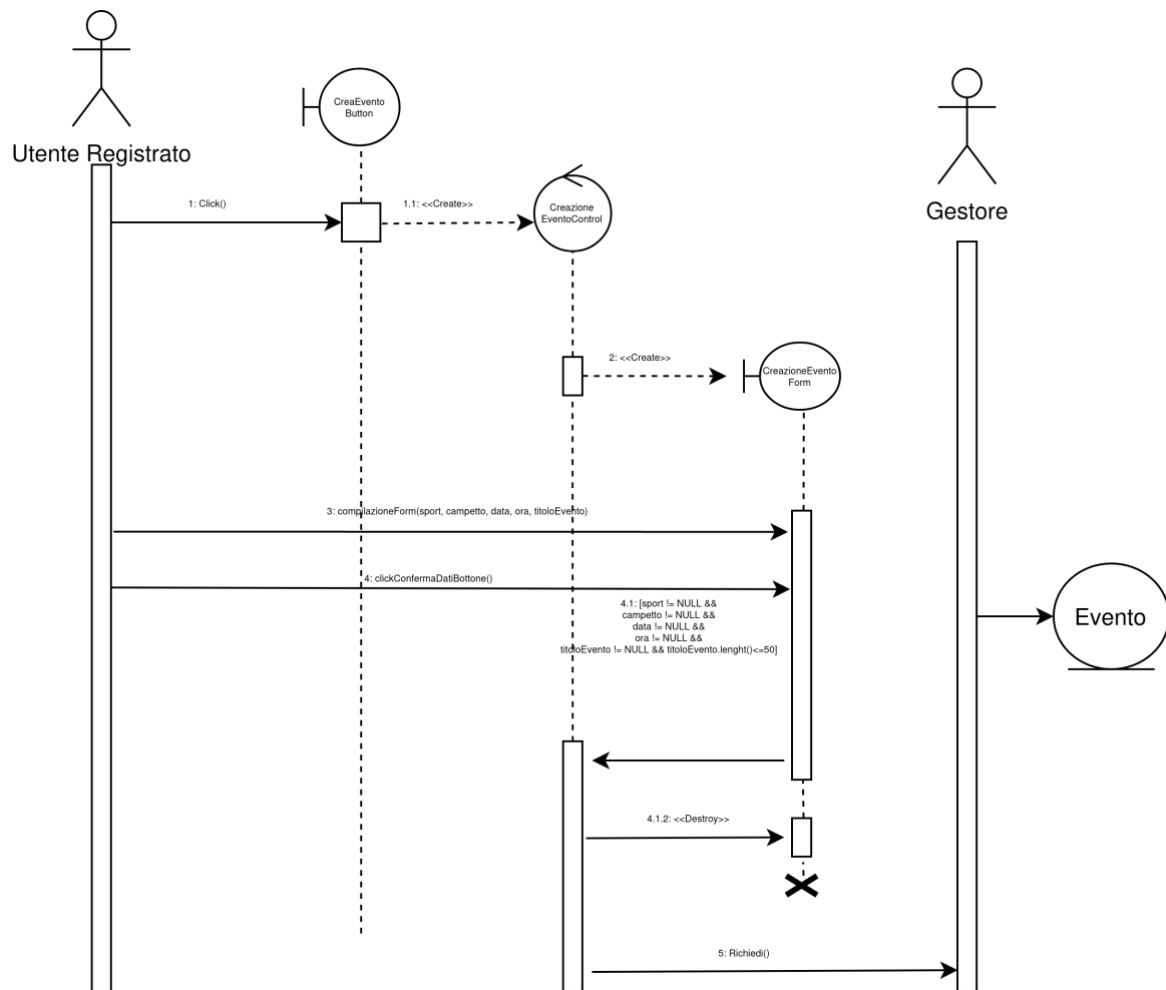
3.4.4.2 Sequence Diagram

Di seguito vengono riportati alcuni sequence diagram relativi ai requisiti funzionali del sistema.

SD_GU_1



SD_GE_1

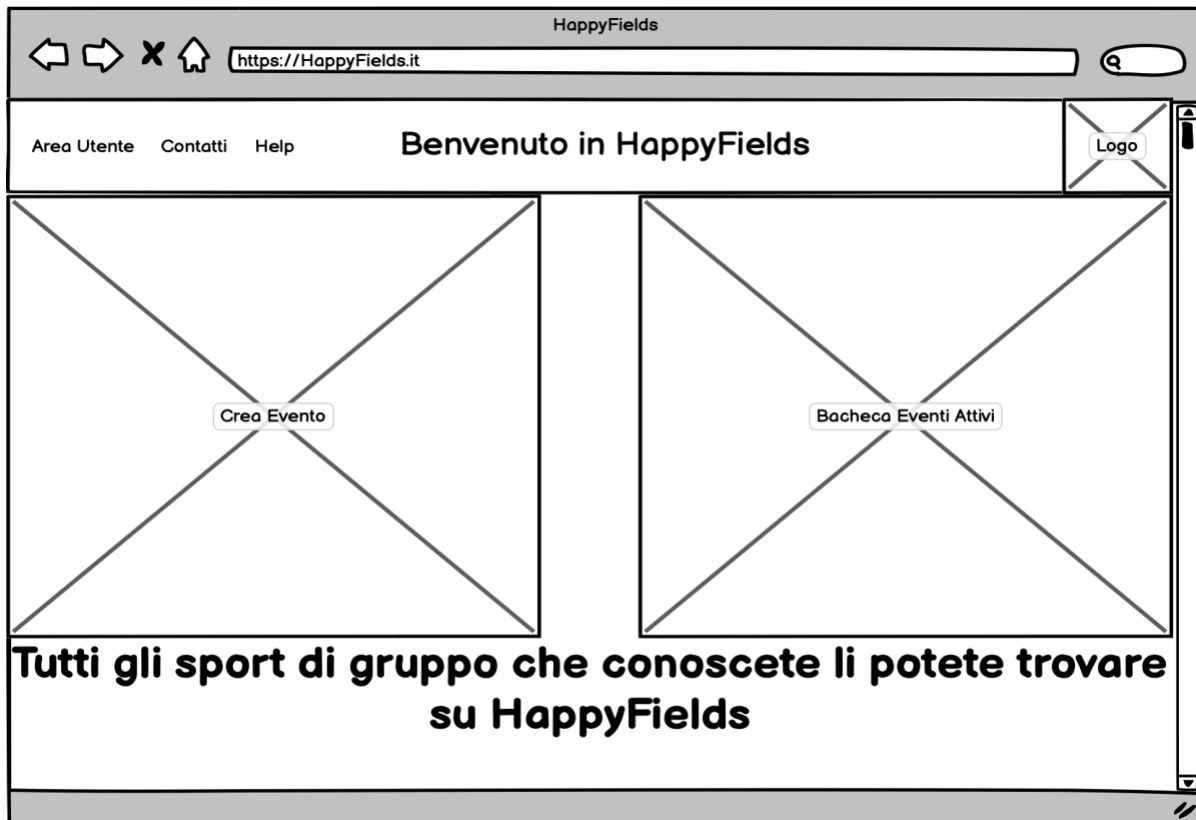


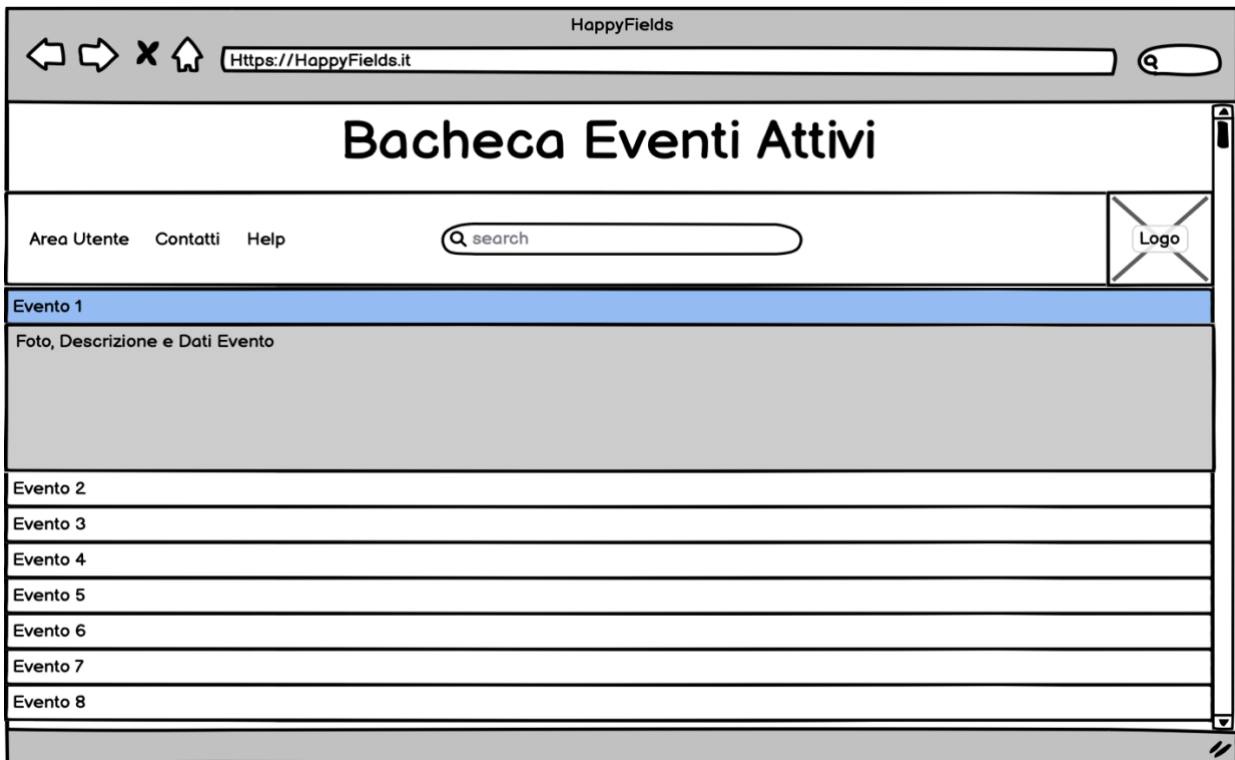
3.4.4.3 Statechart Diagram

Utente:



3.4.5 Interfacce Utente: Mock-ups





HappyFields

Https://HappyFields.it

Bacheca Eventi Attivi

Area Utente Contatti Help

search

Logo

Evento 1

Foto, Descrizione e Dati Evento

Evento 2

Evento 3

Evento 4

Evento 5

Evento 6

Evento 7

Evento 8



HappyFields

Https://HappyFields.it

Creazione Evento

Nome:

Titolo Evento:

Sport:

Luogo:

Campetto:

Data:

Orario:

HappyFields

https://HappyFields.it

logo

Registrati come Utente Sportivo

Username:

E-mail:

Password:

Conferma Password:

Dati Anagrafici

Nome:

Cognome:

Data di nascita:

Città:

Provincia:

CAP:

Numero di telefono:

☐ Ho accettato termini e condizioni

Conferma Registrazione

HappyFields

https://HappyFields.it

Bentornato Utente!

Dati Personali | Bacheca Eventi Attivi | Partecipazioni a Eventi

Immagine sport

