Sommario

[**Revision History** 2](#_Toc120204059)

[**Team members** 2](#_Toc120204060)

[**1.** **Introduzione** 3](#_Toc120204061)

[1.1 Obiettivo del sistema 3](#_Toc120204062)

[1.2 Ambito del sistema 4](#_Toc120204063)

[1.3 Obiettivi e criteri di successo 5](#_Toc120204064)

[1.4 Definizioni, acronimi e abbreviazioni 5](#_Toc120204065)

[1.5 Organizzazione del documento 5](#_Toc120204066)

[**2.** **Sistema Attuale** 6](#_Toc120204067)

[**3.** **Sistema Proposto** 7](#_Toc120204068)

[3.1 Sintesi della sezione 7](#_Toc120204069)

[3.2 Requisiti Funzionali 7](#_Toc120204070)

[3.3 Requisiti non funzionali 12](#_Toc120204071)

[3.4 Modello del Sistema 13](#_Toc120204072)

[3.4.1 Scenari 13](#_Toc120204073)

[3.4.2 Modello Casi D’Uso 20](#_Toc120204074)

[3.4.3 Modello Dinamico 25](#_Toc120204075)

[3.4.4 Modello a Oggetti 25](#_Toc120204076)

[3.4.5 Interfacce Utente: Path Navigazionali e Mock-ups 25](#_Toc120204077)

# 

CARATTERE UTILIZZATO: ABADI 16(GRANDEZZA CARATTERE NORMALE) 18(TITOLO 1).

# **Revision History**

# **Team members**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Matricola |
| Carlo Tammaro | 0512112173 |
| Antonio Renzullo | 05121 |
| Annachiara Giugliano | 0512111849 |
| Mattia Domenico Garofalo | 05121 |

# **Introduzione**

## 1.1 Obiettivo del sistema

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

Il sistema facilita sia l’organizzazione utente e sia l’organizzazione gestore che, in un'unica piattaforma web ha, sia un calendario di prenotazioni attive, sia un modo semplice di gestire le nuove prenotazioni.

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

Quindi, il sistema permette di aumentare lo sport praticato, e di aumentare anche gli incassi di gestori di campetti.

## Ambito del sistema

L’obiettivo del sistema è il miglioramento dell’organizzazione di

sport. Questo dovrebbe avvicinare ancora di più 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 effettuare il pagamento
* 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, disponibilità e posizione
* Consente la modifica di dati personali
* Consente il logout
* Consente l’eliminazione dell’account

## 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 manutenuto senza grosse difficoltà.
* Interfaccia user-frendly; Si intende realizzare un’interfaccia di facile utilizzo utente.
* Minimizzare i malfunzionamenti; Si intende realizzare un sistema che ha ridotto al minimo i malfunzionamenti.
* Completezza nell’implementazione; Si intende realizzare un sistema che soddisfi tutti i requisiti funzionali in base alle priorità del cliente.
* Rispetto scadenze; Si intende fornire il sistema finale al cliente soddisfando le scadenze stabilite.

## 

## Definizioni, acronimi e abbreviazioni

RF: requisito funzionale

GU: gestione utente

GG: gestione gestore

GE: gestione evento

RNF: requisito non funzionale

SC: scenario

## 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-up e diagrammi navigazionali viene descritta l’interfaccia utente.
4. Glossario: descrive i termini presenti nel documento.

# **Sistema Attuale**

Attualmente risulta complicato per un gruppo di poche persone riuscire ad organizzare match, 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.

# **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.
* Path Navigazionali: descrivono il percorso che un utente può effettuare all’interno del sistema.
* Mock-ups: rappresentazione dell’interfaccia grafica.

## Requisiti Funzionali

Nella presente sezione verranno elencati i requisiti funzionali del sistema proposto.

Si è deciso di divedere 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 e quindi può accedere solo a operazioni di visualizzazione.

Utente Registrato: utente registrato al sistema e può accedere all’intero sistema dedicato.

Gestore Registrato: gestore registrato al sistema e può accedere all’intero sistema dedicato.

RF\_GU: Gestione Utente

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **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 in cui è visibile anche il calendario appuntamenti | Gestore | ALTA |
| RF\_GG\_3 | Modifica Dati Personali | Il gestore modifica i propri dati personali | Gestore | ALTA |
| RF\_GG\_4 | Modifica Campetti | Il gestore decide di modificare informazioni relative ai propri campi | Gestore | ALTA |
| RF\_GG\_5 | 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 | Invito Evento | L’utente invita a partecipare ad un evento altri utenti del sistema | Utente | BASSA |
| RF\_GE\_3 | Adesione Evento | L’utente decide di aderire ad un evento attivo | Utente | MEDIA |
| RF\_GE\_4 | Eliminazione Evento | L’utente decide di eliminare l’evento precedentemente creato | Utente | BASSA |
| RF\_GE\_5 | Pagamento Prenotazione | L’utente, creatore dell'evento, effettua il pagamento | Utente | ALTA |
| RF\_GE\_6 | Ricerca per Orario e Disponibilità | L’utente effettua una ricerca per capire la disponibilità di campi per la creazione di un evento. | Utente | ALTA |
| RF\_GE\_7 | Ricerca Evento per Posizione | L’utente effettua una ricerca in base alla sua posizione per trovare eventi attivi | Utente | BASSA |
| RF\_GE\_8 | Accettazione o Rifiuto Evento | Il gestore decide se accettare o meno una data richiesta di prenotazione | Gestore | ALTA |

## Requisiti non funzionali

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

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **NOME** | **DESCRIZIONE** | **PRIORITA’** | **DIFFICOLTA’** |
| RNF\_1 | Tempo Risposta | Risposta del  server in massimo  2 secondi | ALTA | MEDIA |
| RNF\_2 | Interfaccia Intuitiva | Interfaccia grafica  intuitiva e di facile  utilizzo | ALTA | ALTA |
| RNF\_3 | Gestione Dati Sensibili | Crittografia  password e  informazioni  sensibili di  account utenti e  gestori | ALTA | ALTA |
| RNF\_4 | Linguaggio | Utilizzo di Java | BASSA | BASSA |
| RNF\_5 | Piattaforma Web | Il sistema verrà  sviluppato come  una piattaforma  Web | ALTA | MEDIA |
| RNF\_6 | Sistema Responsive | Il sistema dovrà  essere responsive | ALTA | ALTA |
| RNF\_7 | Disponibilità | Sistema  disponibile 24/7 | MEDIA | ALTA |
| RNF\_8 | Manutenibilità | Sistema  sviluppato in  modo da essere  ben manutenibile | ALTA | MEDIA |

## 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.

## Scenari

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

**Gestione Utente**

| NOME SCENARIO | SC\_GU\_1 Registrazione utente | |
| --- | --- | --- |
| ATTORI | Valerio: Ospite | |
| 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, [v.alerio38@studenti.unisa.it](mailto:v.alerio38@studenti.unisa.it) come Email, “happyfields80” come Password, reinserisce “happyfields80” come Conferma Password, “Valerio Mazzei” come Nome e Cognome, “18-07-1996” come Data di Nascita, “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 Login | |
| --- | --- | --- |
| ATTORI | Utente: Carlo | |
| DESCRIZIONE | L’utente effettua il login al sito tramite le sue credenziali. | |
| FLUSSO DEGLI EVENTI | Utente | Sistema |
|  | Carlo, iscritto alla piattaforma HappyFields, oggi ha una voglia matta di giocare una partita di tennis. Decide quindi di entrare sulla piattaforma e di effettuare il login, inserendo e-mail e password. |  |
|  | Il sistema controlla che tutti i campi siano stati inseriti e controlla che l’Username sia associato ad un account già esistente e che la Password inserita coincida con quell’ username. In seguito, il sistema mostra a Carlo la pagina iniziale della sua bacheca personale. |
| Carlo dopo aver fatto il login passa alla ricerca di un evento aperto e quindi compila i campi di ricerca mettendo “tennis” come sport, “17:30” come orario e “22-11-2023” come data.  Carlo ricontrolla i dati e infine clicca sul bottone di ricerca. |  |
|  | Il sistema controlla gli eventi aperti esistenti nelle vicinanze di Carlo secondo i campi siano inseriti restituendo una lista di eventi a cui potrebbe partecipare. |

| NOME SCENARIO | SC\_GU\_3 Logout | |
| --- | --- | --- |
| ATTORI | Utente: Carlo | |
| DESCRIZIONE | L’utente decide di uscire dalla piattaforma. | |
| FLUSSO DEGLI EVENTI | Utente | Sistema |
|  | Carlo, che stava cercando una partita di padel su HappyFields, si accorge che sono le 17 e tra 15 minuti deve prendere l’autobus per tornare a casa. Prima di bloccare il suo smartphone, cliccando sull’apposito bottone, effettua il logout dal sito. |  |
|  | Il sistema provvede ad uscire dall’ account di carlo restituendo la pagina iniziale. |

| NOME SCENARIO | RF\_GU\_5 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 modiche apportate da Giovanni  e notifica il successo dell’azione. |

| NOME SCENARIO | RF\_GU\_6 Visualizzazione Bacheca Eventi Attivi | |
| --- | --- | --- |
| ATTORI | Utente: Paolo | |
| DESCRIZIONE | L’utente visualizza la bacheca di 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 clicca sulla 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 | RF\_GU\_7 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 campetto 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. |

## Modello Casi D’Uso

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

**Gestione Utente**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Identificativo**  UC\_GU\_1 | | Registrazione utente | 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. | Ospite | L’ospite entra nella sezione dedicata alla registrazione. | | |
| 2. | Sistema | Il sistema mostra il form con i campi che l’ospite deve riempire per la registrazione. | | |
| 3. | Ospite | L’ospite inserisce i dati e conferma l’invio del form | | |
| 4. | Sistema | Il sistema verifica la correttezza dei dati inseriti dall’ospite conferma la registrazione | | |
|  | | | | |
| **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 | | |

**Gestione Evento**

| **Identificativo**  UC\_GE\_1 | | Ricerca di campi per orario e disponibilità | Data | 07-11-22 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Vers. | 0.1 |
| Autore | Antonio Renzullo |
| **Descrizione** | | Lo UC fornisce la funzionalità di ricerca del campo per orario e disponibilità. | | |
| **Attore Principale** | | Utente | | |
| **Attori secondari** | | NA | | |
| **Entry Condition** | | L’utente, in fase di creazione dell’evento, inserisce l’orario desiderato. | | |
| **Exit Condition**                         On success | | L’utente visualizza una lista dei campi disponibili all’orario da lui inserito. | | |
| **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 | Richiede la creazione di un nuovo evento | | |
| 2. | Sistema | Sottopone all’utente un form che chiede di inserire informazioni circa il luogo dell’evento e l’orario di questo. | | |
| 3. | Utente | Inserisce i dati e conferma l’invio del form | | |
| 4. | Sistema | Verifica la correttezza dei dati inseriti dall’utente | | |
| 5. | Sistema | Mostra all’utente una lista dei campi disponibili all’orario da lui desiderato e nella zona geografica di ricerca | | |
| 6. | Utente | Seleziona il campo desiderato e prosegue nella creazione dell’evento | | |
|  | | | | |
| **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 | | |
|  | |  | | |
| **Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Il sistema non riesce a trovare alcun campo disponibile** | | | | |
| **5.e1** | Sistema | Il sistema segnala all’utente che non è stato possibile trovare nessun campo disponibile | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Identificativo**  UC\_GE\_2 | | Creazione di un evento | 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. | Utente | Richiede di creare un evento. | | |
| 2. | Sistema | Il sistema visualizza un form che richiede di inserire i dati sull’evento. | | |
| 3. | Utente | L’utente inserisce i dati e conferma l’invio del form. | | |
| 4. | 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** | | | | |
| **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\_3 | | Pagamento della prenotazione | Data | 08-11-22 |
| Vers. | 0.1 |
| Autore | Giugliano Annachiara |
| **Descrizione** | | Lo UC fornisce la funzionalità di pagamento per la prenotazione | | |
| **Attore Principale** | | Utente | | |
| **Attori secondari** | | NA | | |
| **Entry Condition** | | l’evento creato dall’utente ha raggiunto il numero di iscritti necessari AND l’utente clicca sul bottone di pagamento | | |
| **Exit Condition**                         On success | | il pagamento viene effettuato con successo | | |
| **Exit Condition**                         On failure | | l’utente visualizza un messaggio di errore con un invito a riprovare | | |
| **Rilevanza/User Priority** | | Elevata | | |
| **Frequenza stimata** | | 5/giorno per utente | | |
| **FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO** | | | | |
| 1. | Utente | richiede di effettuare il pagamento | | |
| 2. | Sistema | Sottopone all’utente un form che richiede i dati di pagamento | | |
| 3. | Utente | inserisce i dati nel form e invia i dati | | |
| 4. | Sistema | Il sistema verifica la correttezza dei dati inseriti dall’utente e conferma il pagamento | | |
|  | | | | |
| **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 | | |

## Modello Dinamico

## Modello a Oggetti

## Interfacce Utente: Path Navigazionali e Mock-ups