Modello dei casi d’uso

Sommario

[Requisiti 2](#_Toc152856791)

[Obiettivi e casi d’uso 2](#_Toc152856792)

[Casi d’uso 2](#_Toc152856793)

[UC1: Creazione della competizione 2](#_Toc152856794)

[UC3: Iscrizione dell’atleta 3](#_Toc152856795)

[UC2: Tesseramento dell’atleta 4](#_Toc152856796)

[UC4: Gestione della formula di gara 4](#_Toc152856797)

[UC5: Accettazione degli atleti da parte 4](#_Toc152856798)

[UC6: Creazione dei gironi da parte 5](#_Toc152856799)

[UC7: Gestione degli assalti dei gironi 5](#_Toc152856800)

[UC8: Creazione del tabellone ad eliminazione diretta 5](#_Toc152856801)

[UC9: Gestione degli assalti ad eliminazione diretta 5](#_Toc152856802)

[UC10: Generazione del ranking 5](#_Toc152856803)

[UC11: Visualizzazione delle classifiche 5](#_Toc152856804)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versione | Data | Descrizione | Autore |
| Bozza ideazione | 22/11/2023 | Prima bozza. Da migliorare nella fase di elaborazione | Cristiano Pistorio Giuseppe Romano Sofia Manno |

## Requisiti

ProFencer è un sistema software atto alla gestione di competizioni schermistiche. L’obiettivo dell’applicazione è gestire tutte le fasi della gara, dall’iscrizione alla pubblicazione degli esiti finali.

La gestione delle gare dovrebbe prevedere:

* la creazione della gara con la sua specifica formula
* tesseramento degli atleti
* l'iscrizione degli atleti
* l'accettazione
* la creazione dei gironi
* la gestione degli assalti dei gironi e delle eliminazioni dirette
* generazione del ranking
* le visualizzazioni delle classifiche

## Obiettivi e casi d’uso

Analizzando i requisiti riportati nel paragrafo precedente, sono stati individuati gli attori principali a cui è destinato il sistema e gli obiettivi che si intende portare a termine; da queste informazioni sono stati ricavati i casi d’uso principali.

## Casi d’uso

Tra tutti i casi daremo una descrizione in formato dettagliato per i seguenti:

* Creazione della competizione
* Iscrizione dell’atleta alla competizione

Per i restanti casi d’uso daremo una descrizione in formato breve.

### UC1: Creazione della competizione

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Creazione della competizione |
| Portata | Applicazione ProFencer |
| Livello | Obiettivo utente |
| Attore primario | Amministratore del sistema |
| Parti interessate ed interessi | -Amministratore: vuole gestire la creazione della nuova gara con la relativa formula di gara |
| Pre-condizioni | La gara deve far parte del calendario fatto dalla FIS (Federazione Italiana Scherma). |
| Garanzia di successo | Le informazioni riguardanti la nuova competizione sono inserite nel sistema. |
| Scenario principale di successo | 1. L’amministratore vuole creare una nuova competizione 2. L’amministratore sceglie l’attività “crea competizione” 3. L’amministratore inserisce il nome/codice della competizione 4. L’amministratore inserisce diversi dati sulla gara:  * Descrizione * Indirizzo * Data e ora di inizio * Specificare se il torneo è individuale o a squadre * Categorie alle quali è rivolta la gara * Quanti turni di gironi * Il numero di stoccate negli assalti dei gironi * Percentuale di atleti che passano alla fase di eliminazione diretta * Il numero di stoccate negli assalti ad eliminazione diretta * Quota di partecipazione  1. L’amministratore indica di aver finito |
| Estensioni | a. In un qualsiasi momento il Sistema fallisce e si arresta improvvisamente.   1. L’Amministratore riavvia il software e ripristina lo stato precedente del Sistema 2. Il Sistema ripristina lo stato   3a. L’amministratore inserisce nome/codice di una competizione già stata svolta o non presente nel calendario.   1. Il sistema genera un messaggio di errore 2. L’amministratore ripete il passaggio 3   4a. L’amministratore inserisce indirizzo o data non valide   1. Il sistema genera un messaggio di errore 2. L’amministratore ripete il passaggio 4 |
| Requisiti speciali |  |
| Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati |  |
| Frequenza di ripetizioni | Legata al numero di gare nel calendario ufficiale |
| Varie |  |

### UC3: Iscrizione dell’atleta

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Iscrizione dell’atleta alla competizione |
| Portata | Applicazione ProFencer |
| Livello | Obiettivo utente |
| Attore primario | Atleta |
| Parti interessate ed interessi | Atleta: vuole iscriversi alla gara |
| Precondizioni | Deve esistere una gara a cui iscriversi.  L’atleta deve essere tesserato alla federazione e appartenere ad una categoria. |
| Garanzia di successo | Le informazioni riguardanti l’iscrizione dell’atleta sono inserite nel sistema. |
| Scenario principale di successo | 1. L’atleta accede al sistema 2. Il sistema mostra tutte le competizioni all’atleta 3. L’atleta vuole iscriversi ad una determinata competizione 4. Si interfaccia col sistema per farlo selezionando l’attività “iscriviti alla gara”. 5. Il sistema verifica che l’atleta sia tesserato e che la competizione a cui vuole iscriversi sia aperta alla sua categoria 6. Il sistema chiede un pagamento (se quota di partecipazione non nulla) all’atleta 7. L’atleta procede col pagamento 8. Il sistema verifica il pagamento 9. Il sistema notifica all’atleta il successo dell’operazione |
| Estensioni | a. In un qualsiasi momento il Sistema fallisce e si arresta improvvisamente.   1. L’atleta riavvia il software e ripristina lo stato precedente del Sistema 2. Il Sistema ripristina lo stato   5a. L’atleta sta provando ad iscriversi ad una competizione a lui non consentita.   1. Il sistema genera un messaggio di errore 2. Si ritorna allo stato 2   7a. L’atleta non conclude il pagamento   1. Il sistema genera un messaggio di errore 2. Si ritorna allo stato 6   8a. Il sistema si accorge del pagamento non andato a buon fine   1. Il sistema genera un messaggio di errore 2. Si ritorna allo stato 6 |
| Requisiti speciali |  |
| Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati |  |
| Frequenza di ripetizioni | Legata al numero medio di gare a cui l’atleta si iscrive |
| Varie |  |

### UC2: Tesseramento dell’atleta

Questo caso d'uso permette all'amministratore di registrare gli atleti nel sistema, raccogliendo le informazioni necessarie per la partecipazione.

### UC4: Gestione della formula di gara

L'ufficiale di gara definisce il formato della competizione, stabilendo le modalità di svolgimento di gironi e eliminatorie.

### UC5: Accettazione degli atleti

L'ufficiale di gara conferma le presenze degli atleti e verifica che essi siano in grado di competere.

### UC6: Creazione dei gironi

L'ufficiale di gara, aiutato dal sistema, organizza gli atleti in gruppi (gironi) in base a criteri prestabiliti.

### UC7: Gestione degli assalti dei gironi

L'ufficiale di gara sovraintende gli scontri o le prove all'interno dei gironi, aggiornando e salvando i risultati.

### UC8: Creazione del tabellone ad eliminazione diretta

L'ufficiale di gara genera un tabellone per le eliminatorie dirette, in base alla classifica, definendo i successivi scontri tra gli atleti.

### UC9: Gestione degli assalti ad eliminazione diretta

L'ufficiale di gara monitora e registra gli scontri diretti tra gli atleti in base al tabellone generato.

### UC10: Generazione del ranking

L'ufficiale di gara calcola e crea il ranking finale basato sulle prestazioni degli atleti durante la competizione.

### UC11: Visualizzazione delle classifiche

L'ufficiale di gara consulta e mostra le classifiche finali, permettendo una visualizzazione chiara delle posizioni degli atleti dopo la competizione.