**Nome del caso d’uso**: Gestire partite.

**Portata**: Sito web CRYPTOBET

**Livello**: Obiettivo utente

**Attore primario**: Amministratore

**Parti interessate o interessati**:

* L’amministratore vuole poter inserire nuove partite, aggiungendo per ognuna di queste i vari risultati disponibili con le relative quote. Vuole poter eliminare partite precedentemente inserite. Vuole poter modificare partite precedentemente inserite, modificando o eliminando alcune quote relative ad un particolare esito, oppure inserire un nuovo esito per la partita selezionata. Vuole che il sistema memorizzi correttamente e consistentemente le modifiche (aggiunta, rimozione e modifica di una partita) rendendole valide per tutti i successivi accessi al sistema.

**Post-condizioni**:

* L’amministratore è riuscito ad apportare tutte le modifiche desiderate (aggiunta, rimozione e modifica di una partita).
* Il sistema ha memorizzato correttamente le modifiche fatte dall’amministratore.

**Scenario principale di successo**:

1. L’amministratore vuole accedere all’area relativa alla manutenzione delle partite.
2. Il sistema verifica che l’amministratore abbia effettuato correttamente il login come tale.
3. Il sistema mostra all’amministratore le operazioni disponibili da poter effettuare: aggiungi partita, elimina partita e modifica partita.
4. L’amministratore sceglie di modificare una partita esistente.
5. Il sistema mostra tutte le partite disponibili.
6. L’amministratore seleziona la partita da modificare.
7. Il sistema mostra all’amministratore le operazioni che può svolgere sulla partita selezionata (modificare quota esistente, aggiungere nuovo esito con relativa quota, eliminare quota esistente).
8. L’amministratore sceglie di aggiungere un esito con la relativa quota per la partita selezionata.
9. Il sistema chiede all’amministratore di inserire l’esito che si vuole aggiungere e la relativa quota.
10. L’amministratore inserisce l’esito desiderato con la relativa quota.
11. Il sistema controlla che la quota inserita sia valida.
12. Il sistema memorizza le modifiche apportate.
13. Il caso d’uso riprende dal punto 3 fin quando l’amministratore vuole apportare delle modifiche.
14. L’amministratore lascia l’area di manutenzione delle partite.
15. Il caso d’uso termina.

**Flussi alternativi**:

\*a. L’amministratore decide di abbandonare l’area riservata alla manutenzione delle partite oppure cade la connessione.

1. Il sistema non rende persistenti le eventuali modifiche incomplete
2. Il caso d’uso termina.

2a. Il sistema riscontra che l’amministratore non ha effettuato il login come tale.

1. Il sistema mostra all’amministratore un messaggio di invito ad effettuare il login come amministratore.
2. L’amministratore effettua il login.
3. Il caso d’uso riparte dal punto 2 dello scenario principale di successo.

4a. L’amministratore sceglie di inserire una nuova partita.

1. Il sistema chiede all’amministratore di inserire i dati relativi alla partita (squadra di casa, squadra ospite, data e ora).
2. L’amministratore inserisce i dati richiesti dal sistema.
3. Il sistema verifica che l’amministratore abbia inserito tutti i dati e nel formato giusto.

3a. Il sistema verifica che l’amministratore non ha inserito correttamente tutti i dati

1. Il sistema mostra un messaggio di errore ed invita l’amministratore ad inserire correttamente tutti i dati e torna al punto 2.
2. Il sistema chiede all’amministratore di inserire un esito con la relativa quota.
3. L’amministratore inserisce l’esito e la quota desiderata.
4. Il sistema verifica che la quota inserita sia valida.

6a. il sistema verifica che la quota inserita non è valida

1. Il sistema mostra un messaggio di errore ed invita l’amministratore ad inserire una quota valida e torna al punto 5.
2. Il sistema aggiorna la partita aggiungendo l’esito e la quota inserita.
3. Il sistema torna al punto 4 dell’estensione 4a fin quando l’amministratore non decide di concludere l’inserimento.
4. Il caso prosegue eseguendo il punto 12 dello scenario principale di successo.

4b. L’amministratore sceglie di rimuovere una partita esistente.

1. Il sistema mostra tutte le partite disponibili.
2. L’amministratore sceglie la partita da rimuovere.
3. Il sistema rimuove con successo la partita.

3a. il sistema non riesce a rimuove con successo la partita.

* + 1. Il sistema notifica all’amministratore che la rimozione non è avvenuta con successo.

1. Il sistema riparte dal punto 1 dell’estensione 4b fin quando l’amministratore non decide di concludere l’eliminazione delle partite.
2. Il caso d’uso riparte dal punto 12 dello scenario principale di successo.

8a. L’amministratore sceglie di modificare una quota esistente per la partita selezionata.

* 1. Il sistema mostra all’amministratore gli esiti, per la partita selezionata, attualmente presenti.
  2. L’amministratore seleziona una dei seguenti esiti mostrati.
  3. Il sistema chiede all’amministratore di inserire la nuova quota, per l’esito selezionato, da sostituire a quella esistente.
  4. L’amministratore inserisce la nuova quota.
  5. Il sistema verifica che la quota inserita sia valida.

5a. il sistema verifica che la quota inserita non è valida.

* + - 1. Il sistema mostra un messaggio di errore in cui notifica all’amministratore che la quota inserita non è valida
      2. Il caso d’uso riprende dal punto 3 dell’estensione 8a.
  1. Il sistema memorizza le modifiche apportate dall’amministratore.
  2. Il caso d’uso riprende dal punto 1 fin quando l’amministratore vuole modificare altre quote per la stessa partita.
  3. Il caso d’uso riprende dal punto 12 dello scenario principale di successo.

8b. L’amministratore sceglie di rimuovere un esito esistente per la partita selezionata.

* 1. Il sistema mostra all’amministratore gli esiti, per la partita selezionata, attualmente presenti.
  2. L’amministratore seleziona una dei seguenti esiti mostrati.
  3. Il sistema elimina l’esito selezionato.
  4. Il caso d’uso riprende dal punto 1 dell’estensione 8b fin quando l’amministratore vuole rimuovere altri esiti per la stessa partita.
  5. Il caso d’uso riprende dal punto 12 dello scenario principale di successo.

**//aggiungere esito duplicato per una partita**

**Frequenza di ripetizione**: Più volte al giorno.