**CASI D’USO**

**Nome del caso d’uso**: Gestire conto

**Portata**: Sito web CRYPTOBET

**Livello**: Obiettivo utente

**Attore primario**: Cliente

**Parti interessate o interessati**:

* Il cliente vuole visualizzare il conto e svolgere operazioni ad esso relative. Il cliente vuole poter prelevare e versare denaro sul proprio conto. Il cliente vuole poter visualizzare la lista degli ultimi dieci movimenti o la lista delle ultime scommesse da lui giocate.

**Post-condizioni**:

* Il cliente è riuscito ad effettuare eventuali prelievi o versamenti, i quali sono stati registrati correttamente dal sistema.
* Il cliente è riuscito ad effettuare eventuali visualizzazioni degli ultimi movimenti o delle ultime scommesse giocate.

**Scenario principale di successo**:

1. Il cliente decide di accedere all’area riservata al suo conto.
2. Il sistema verifica che il cliente abbiamo effettuato correttamente il login.
3. Il sistema mostra al cliente le operazioni disponibili da poter effettuare sul conto: prelievo, versamento, ultimi movimenti con il saldo carta e conto, ultime scommesse.
4. Il cliente decide di effettuare un prelievo.
5. Il sistema mostra al cliente i vari importi da prelevare consentiti.
6. Il cliente sceglie l’importo da prelevare tra quelli proposti dal sistema.
7. Il sistema verifica che sul conto del cliente sia disponibile l’importo richiesto.
8. Il sistema trasferisce il denaro richiesto dal conto del cliente alla carta a lui associata, aggiornando i due saldi consistentemente.
9. Il caso d’uso torna al punto 3 fin quando il cliente non lascia l’area riservata alla gestione del conto.
10. Il caso d’uso termina.

**Flussi alternativi**:

\*a. Il cliente decide di abbandonare l’area riservata al suo conto.

1. Il sistema garantisce che eventuali prelievi o versamenti incompleti vengano completati correttamente.

\*b cade la connessione

2a. Il sistema riscontra che il cliente non ha effettuato il login.

1. Il sistema mostra al cliente un messaggio di invito ad effettuare il login o la registrazione per poter accedere.
2. Il cliente effettua il login o la registrazione.
3. Il caso d’uso riparte dal punto 2 dello scenario principale di successo.

4a. Il cliente decide di effettuare un versamento.

1. Il sistema mostra al cliente i vari importi da versare disponibili.
2. Il cliente sceglie l’importo che desidera versare tra quelli proposti dal sistema.
3. Il sistema verifica che sulla carta associata al cliente sia disponibile l’importo richiesto.

3a. Il sistema riscontra l’assenza della disponibilità dell’importo richiesto.

* + 1. Il sistema mostra al cliente un messaggio di errore in cui invita il cliente a selezionare un altro importo.
    2. Il caso d’uso prosegue eseguendo il punto 3 dell’alternativa ‘a’ al punto 4 dello scenario principale di successo.

1. Il sistema trasferisce il denaro richiesto dalla carta associata al cliente al suo conto, aggiornando i due saldi consistentemente.
2. Il caso d’uso prosegue eseguendo il punto 9 dello scenario principale di successo.

4b. Il cliente decide di visualizzare la lista degli ultimi movimenti.

1. Il sistema mostra al cliente la lista dei suoi ultimi 10 movimenti.
2. Il sistema mostra al cliente il saldo disponibile relativo al suo conto e alla sua carta personale.
3. Il caso d’uso prosegue eseguendo il punto 9 dello scenario principale di successo.

4c. Il cliente decide di visualizzare la lista delle ultime scommesse.

1. Il sistema mostra al cliente la lista delle sue ultime 10 scommesse.
2. Il caso d’uso prosegue eseguendo il punto 9 dello scenario principale di successo.

7a. Il sistema non trova la disponibilità sul conto del cliente.

1. Il sistema mostra al cliente un messaggio di errore in cui invita il cliente a selezionare un altro importo.
2. Il caso d’uso prosegue eseguendo il punto 6 dello scenario principale di successo.

3-6a.Il cliente decide di effettuare il logout.

1. Il sistema non rende più visibili i dati sensibili relativi al cliente che ha effettuato il logout.
2. Il caso d’uso termina.

**Requisiti speciali**:

* Il sistema deve essere in grado di fornire gli ultimi 10 movimenti.
* Il sistema deve essere in grado di fornire le ultime 10 scommesse.

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

**Nome del caso d’uso**: Scommettere

**Portata**: Sito web CRYPTOBET

**Livello**: Obiettivo utente

**Attore primario**: Cliente

**Parti interessate o interessati**:

* Il cliente inserisce le partite nella propria scommessa inserendo l’esito su cui vuole scommettere. Desidera vedere man mano che aggiunge una partita tutti i dati della sua scommessa aggiornarsi. Vuole poter eseguire una puntata sulla scommessa creata.

**Post-condizioni**:

* il cliente è riuscito a creare la sua scommessa.
* La quota complessiva è stata calcolata correttamente.
* Il bonus assegnato è stato calcolato.
* Al conto del cliente viene detratto l’eventuale importo puntato.
* La scommessa, eventualmente giocata, viene registrata correttamente dal sistema.

**Scenario principale di successo**:

1. Il cliente desidera creare ed eventualmente giocare una scommessa.
2. Il sistema mostra le partite su cui è possibile scommettere, fornendo i vari risultati su cui è possibile scommettere con le relative quote.
3. Il cliente seleziona l’esito per una delle partite mostrate.
4. Il sistema ha verificato che non si superi il limite massimo di partite aggiungendo quest’ultimo esito.
5. Il sistema registra la partita con l’esito selezionato aggiungendola alla scommessa parziale.
6. Il sistema modifica la quota totale aggiornandola rispetto alla quota dell’ultimo esito inserito.
7. Il sistema modifica l’eventuale bonus calcolato in funzione della relativa politica di assegnamento dello stesso.
8. Il sistema ricalcola la quota totale in funzione della quota parziale e del bonus assegnato.
9. Il cliente torna al passo 1 fin quando non ha terminato la pianificazione della scommessa.
10. Lo schema di scommessa è stata creata.
11. Il cliente decide di giocare la scommessa creata.
12. Il sistema verifica che l’utente aveva effettuato il login come cliente.
13. Il sistema controlla che il cliente abbia inserito un importo valido.
14. Il sistema si è accertato che l’importo sia valido.
15. Il sistema ha verificato la disponibilità sul saldo.
16. Il sistema aggiorna il saldo del cliente in funzione dell’importo giocato.
17. Il sistema memorizza la scommessa e la aggiunge nelle scommesse del cliente.
18. Il sistema svuota la lista delle partite inserite nella scommessa
19. Il sistema ripristina quota parziale, totale e bonus.
20. Il caso d’uso termina.

**Flussi alternativi**:

\*a. il cliente inserisce un importo.

1. il sistema calcola la vincita potenziale in base alla quota totale e all’importo inserito.
2. Il sistema mostra la vincita potenziale.

\*b. il cliente decide di lasciare l’area dedicata alla composizione della scommessa.

1. Il sistema salta al passo 18 dello scenario principale di successo.

3a. il cliente elimina una partita tra quelle precedentemente inserite.

1. il sistema aggiorna la scommessa parziale rimuovendo la partita selezionata.
2. il sistema ricalcola la quota parziale.
3. il sistema ricalcola il bonus.
4. il sistema ricalcola la quota totale.
5. Il cliente va al punto 6 dello scenario principale di successo

4a. Il sistema ha verificato che è stato raggiunto il numero massimo di partite

1. Il sistema mostra al cliente un messaggio di errore e torna al punto 7 dello scenario principale di successo.

1-15b. una delle partite inserite nella scommessa inizia.

1. il sistema aggiorna la scommessa parziale rimuovendo la partita iniziata.
2. il sistema ricalcola la quota parziale.
3. il sistema ricalcola il bonus.
4. il sistema ricalcola la quota totale.
5. Il caso d’uso riparte dal punto 9 dello scenario principale di successo.

11b. il cliente decide di svuotare la scommessa parziale.

1. Il sistema svuota la lista delle partite inserite nella scommessa parziale.
2. Il sistema ripristina quota parziale, totale e bonus.
3. Il caso d’uso termina.

1-10a. Il cliente elimina l’importo

1. viene rimossa la vincita potenziale.

1-10b. La connessione crolla

1. Il sistema salta al passo 18 dello scenario principale di successo.

12a. Il sistema si verifica che l’utente non ha effettuato il login

1. Il sistema invita il cliente ad effettuare il login.
2. Il cliente effettua il login.

12b. Il sistema verifica che l’utente ha effettuato il login come amministratore

1. Il sistema invita l’utente ad effettuare il log out ed effettuare il login come utente.
2. L’utente effettua il log out.
3. L’utente effettua il login.
4. Il caso d’uso riprende dal punto 12 dello scenario principale di successo.

15a. Il sistema non trova la disponibilità adeguata per giocare la scommessa

1. Il sistema avvisa il cliente dell’avvenuto e lo invita ad inserire un nuovo importo.
2. Il cliente cambia l’importo.
3. Il sistema torna al punto 13 dello scenario principale di successo.

**Requisiti speciali**:

* La scommessa deve poter contenere fino ad un massimo di venti partite.
* Il tempo di ricalcolo delle quote non deve essere superiore a tre secondi.

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

**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.

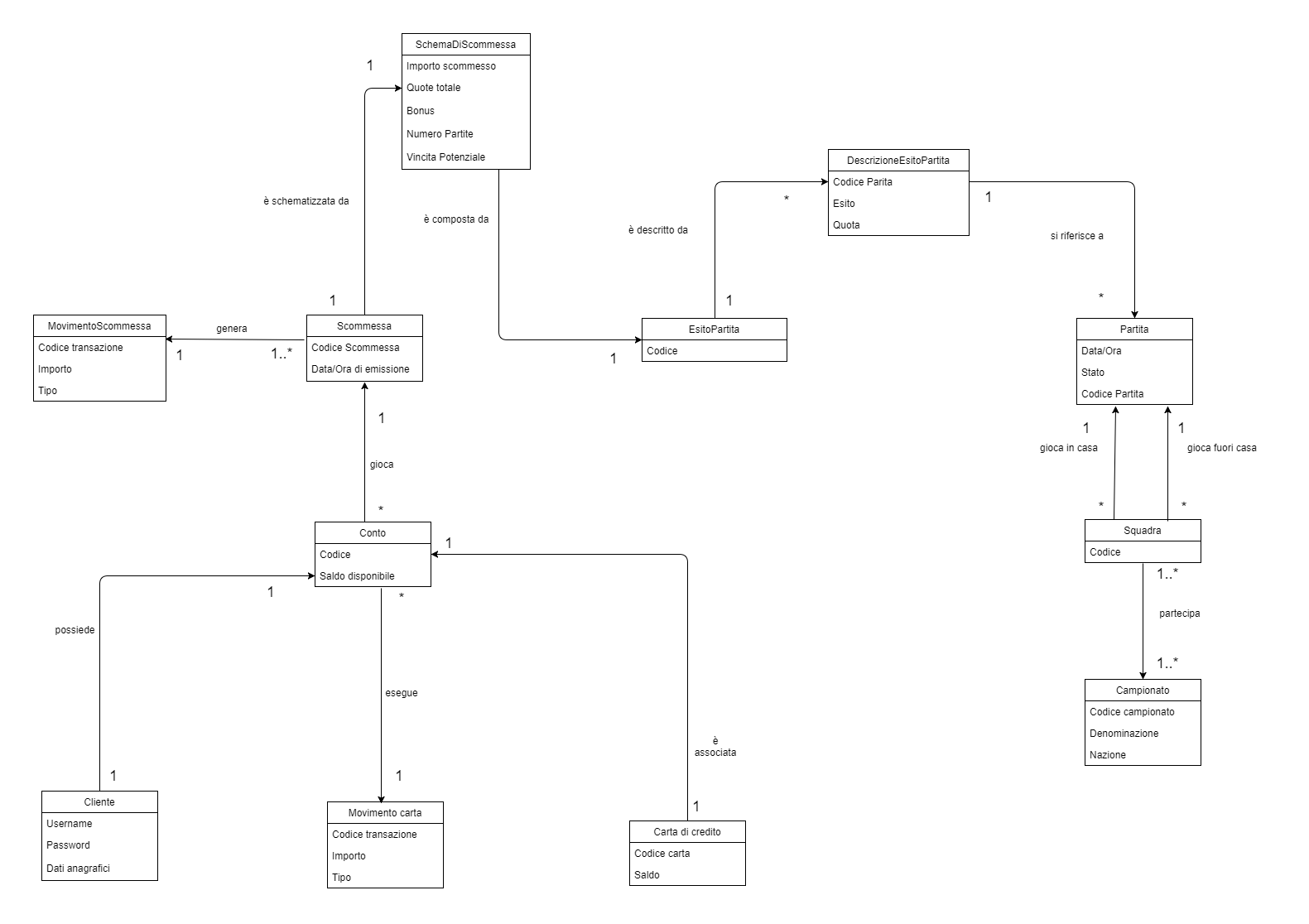
8b. L’amministratore sceglie di rimuovere un esito esistente per la partita selezionata.

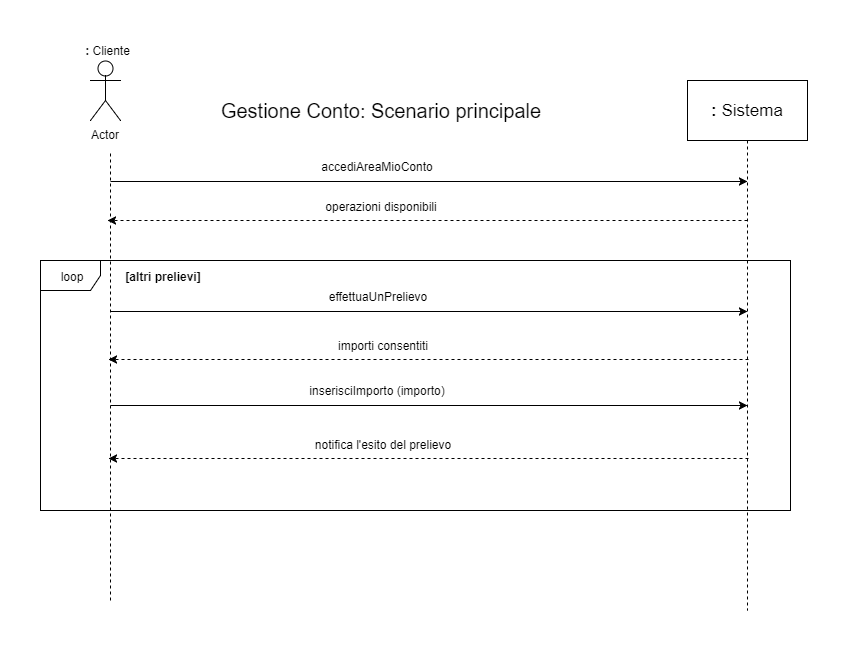
* 1. Il sistema mostra all’amministratore gli esiti, per la partita selezionata, attualmente presenti.
  2. L’amministratore seleziona una dei seguenti esiti mostrati.
  3. Il sistema elimina l’esito selezionato.
  4. Il caso d’uso riprende dal punto 1 dell’estensione 8b fin quando l’amministratore vuole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

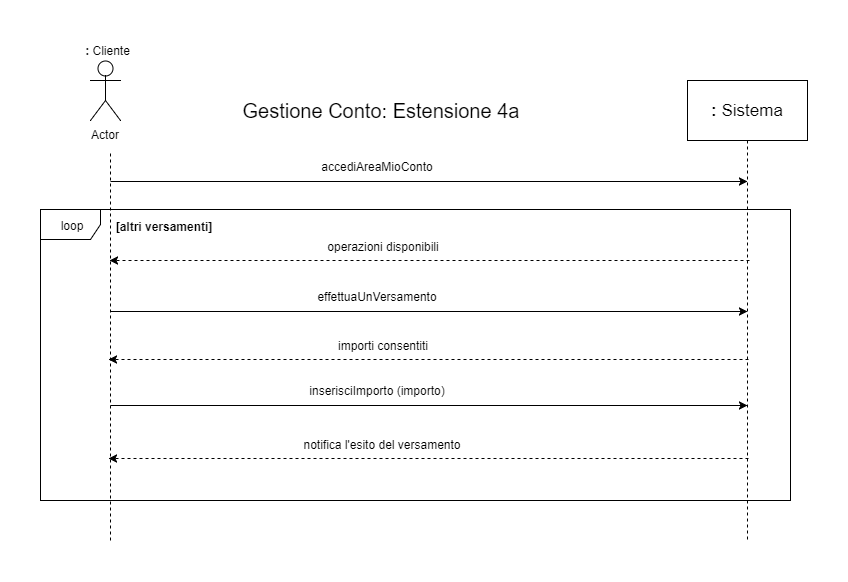
**//aggiungere esito duplicato per una partita**

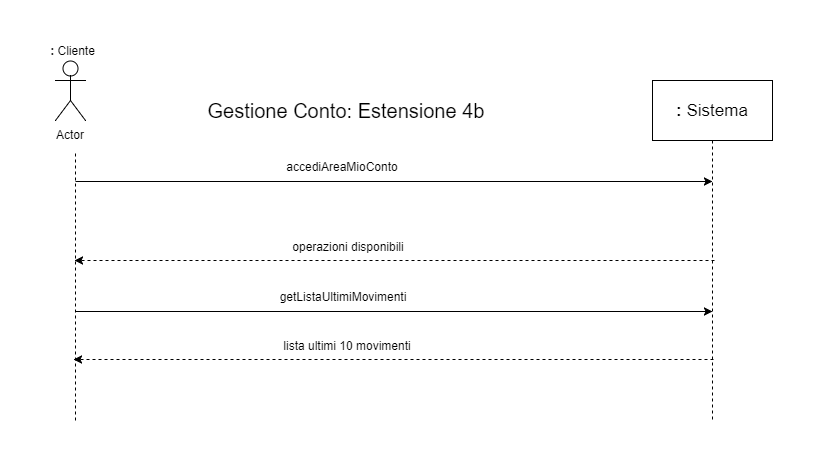
**Frequenza di ripetizione**: Più volte al giorno.

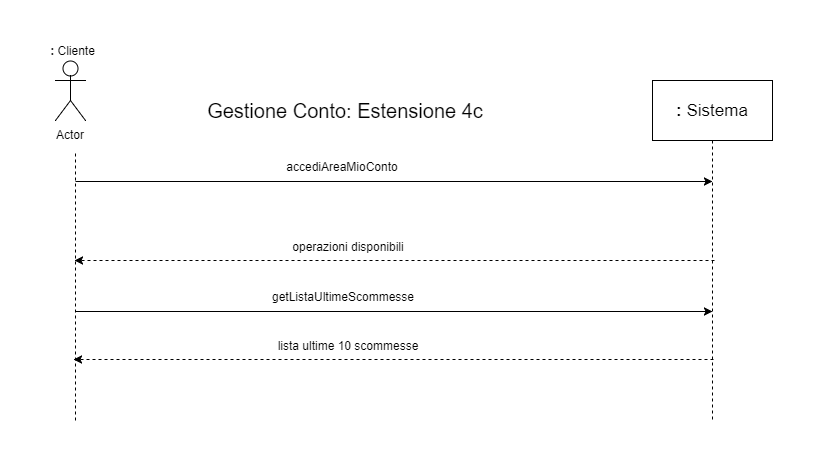
DIAGRAMMA DI DOMINIO

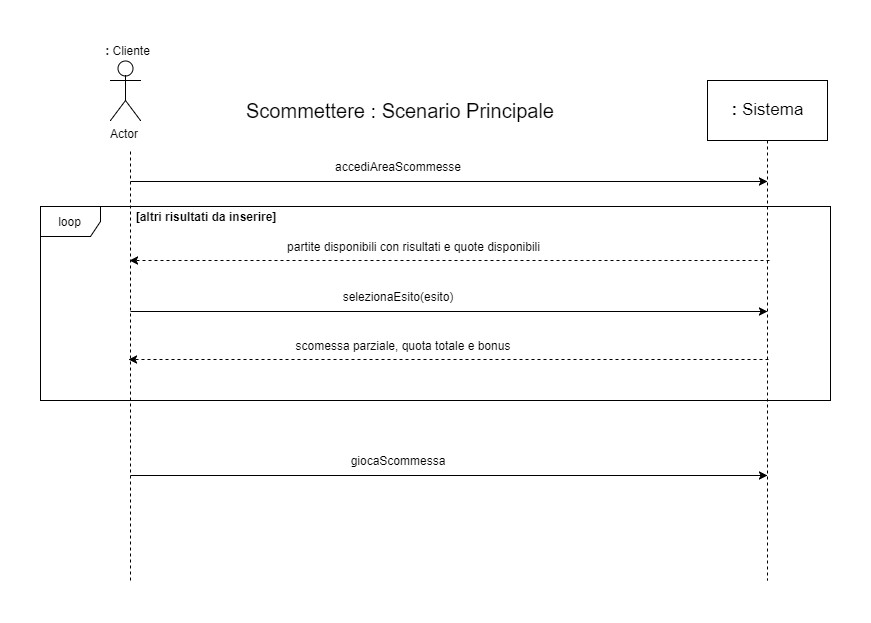












//aggiungere alla funzione giocaScommessa() il parametro schema di scommessa