

# Contents

0.1	Introduzione . . . . .	4
0.1.1	UC-1 Login . . . . .	5
0.1.2	UC-2 Signup . . . . .	6
0.1.3	UC-3 Logout . . . . .	7
0.1.4	UC-7 Ricerca Evento . . . . .	8
0.1.5	UC-8 Visualizzazione risultati della ricerca . . . . .	9
0.1.6	UC-9 Visualizzazione di uno specifico evento . . . . .	10
0.1.7	UC-10 Prenotazione a un nuovo evento . . . . .	11
0.1.8	UC-11 Cancellazione da un evento . . . . .	12
0.1.9	UC-15 Algoritmo per selezionare i partecipanti . . . . .	13
0.1.10	UC-17 Eliminazione di un evento . . . . .	14
0.1.11	UC-18 Creazione di un evento . . . . .	15
0.2	Documentazione API . . . . .	16



# List of Figures

## 0.1 Introduzione

Nella seconda iterazione sono stati implementati i seguenti casi d'uso:

- UC1 - Login;
- UC2 - Signup;
- UC3 - Logout;
- UC8 - Visualizzazione risultati della ricerca;
- UC9 - Visualizzazione di uno specifico evento;
- UC10 - Prenotazione a un nuovo evento;
- UC11 - Cancellazione da un evento;
- UC17 - Eliminazione di un evento;
- UC18 - Creazione di un evento.

Si è deciso di sviluppare anzitutto quei casi d'uso identificati come ad alta priorità in modo da definire le fondamenta della piattaforma, sia lato client che server. Segue una presentazione dettagliata di ognuno di loro.

**0.1.1 UC-1 Login**

**0.1.2 UC-2 Signup**

### 0.1.3 UC-3 Logout

Il logout dell'utente consiste nel rimandarlo alla pagina di login per richiedere nuovamente username e password. In questo caso non c'è nessuna sessione tra client e server, di conseguenza questo caso d'uso viene gestito interamente lato client.

*Breve Descrizione: Il sistema esegue il logout dell'utente rimandandolo alla pagina di login/registrazione*

*Attori Coinvolti: Sistema, utente*

*Precondizione: L'utente è autenticato nella app*

*Postcondizione: L'utente viene rimandato alla pagina di login e non è più loggato nel sistema*

*Procedimento:*

1. L'utente naviga alla pagina del suo profilo;
2. L'utente tocca il tasto in alto a destra;
3. Il sistema rimanda l'utente alla pagina di login.

### 0.1.4 UC-7 Ricerca Evento

Dalla app l'utente può cercare un evento in base al nome, viene mostrata una vista con l'evento dal nome scelto, se viene trovato.

*Breve Descrizione: Il sistema cerca nella lista degli eventi scaricati non ancora conclusi per una corrispondenza del nome. Tutto Lo use case si sviluppa offline*

*Attori Coinvolti: Sistema, utente*

*Precondizione: L'utente è registrato nell'app*

*Postcondizione: L'utente visualizza l'evento che ha cercato*

*Procedimento:*

1. Selezionare l'icona di ricerca in alto a destra;
2. Scrivere il nome dell'evento da cercare;
3. Se il nome è presente viene mostrato dal sistema.

*Eccezioni:*

- E1: L'evento con il nome dato non esiste
  1. Viene mostrato all'utente un messaggio di errore;
  2. Viene data la possibilità di riprovare o tornare alla homepage;



### 0.1.5 UC-8 Visualizzazione risultati della ricerca

Quando vengono trovati uno o più eventi tra quelli in programma viene mostrata una lista di tutti loro.

*Breve Descrizione: L'utente effettua la ricerca di uno o più eventi in base al nome e gli viene mostrata una lista con le corrispondenze*

*Attori Coinvolti: Sistema, utente*

*Precondizione: L'utente è registrato nell'app*

*Postcondizione: L'utente visualizza una lista dei risultati*

*Procedimento:*

1. Cercare un evento così come descritto in UC-7;
2. La lista degli eventi viene mostrata nella parte inferiore dello schermo;
3. Se la lista contiene molti elementi può essere fatta scorrere in verticale.

*Eccezioni:*

- E1: L'evento con il nome dato non esiste
  1. Viene mostrato all'utente un messaggio di errore;
  2. Viene data la possibilità di riprovare o tornare alla homepage;

### **0.1.6 UC-9 Visualizzazione di uno specifico evento**

**0.1.7 UC-10 Prenotazione a un nuovo evento**

**0.1.8 UC-11 Cancellazione da un evento**

### 0.1.9 UC-15 Algoritmo per selezionare i partecipanti

**0.1.10 UC-17 Eliminazione di un evento**

### 0.1.11 UC-18 Creazione di un evento

## 0.2 Documentazione API