

# Modello dei casi d'uso

## 1.1 Requisiti

SportPlanner è un software utilizzato da un centro sportivo che disponi di diversi campi per praticare vari sport quali calcio, basket, tennis etc....

Quest'applicazione permette di semplificare la gestione del centro sportivo, in quanto permette ai clienti di effettuare prenotazioni direttamente da remoto, evitando anche eventuali sovrapposizioni tra le varie occupazioni.

Per l'amministratore c'è inoltre la possibilità di inserire tornei ai quali i clienti potranno iscriversi semplicemente effettuando l'accesso con le proprie credenziali.

Quindi il sistema deve gestire il tutto, verificandone la disponibilità dei vari campi, attraverso un'interfaccia.

Il sistema software deve occuparsi della gestione delle seguenti attività:

- Inserimento, da parte dell'Amministratore, di un nuovo Torneo, con fasce orarie, date e campi prestabiliti. Il torneo avrà una quota di iscrizione e numero massimo di partecipanti
- Visualizzazione, da parte dell'Amministratore, di tutti i Tornei presenti nel Sistema, con le relative iscrizioni e con tutti i dettagli necessari.
- Prenotazione, da parte del Cliente, di un campo, in una data e in un orario disponibile, per potare giocare una partita singola
- Iscrizione, da parte del Cliente, ad un Torneo che è stato inserito dall'Amministratore nel Sistema, purché non sia stato raggiunto il numero massimo di iscritti.
- Visualizzazione, da parte del Cliente, di tutti i dettagli della propria prenotazione o iscrizione ad un Torneo, inserendo il codice che è stato rilasciato
- Inserimento di nuovi campi, da parte dell'Amministratore, nel Sistema
- Pagamento, da parte del Cliente, della prenotazione o della quota d'iscrizione

## 1.2 Obiettivi e casi d'uso

Analizzando i requisiti, sono stati individuati gli attori principali a cui è destinato il Sistema e gli obiettivi che si intende portare a termine.

Attore	Obiettivo	Caso d'uso
Amministratore	Gestire l'inserimento di un nuovo Torneo nel Sistema, specificando le informazioni utili ai Clienti per l'Iscrizione.	UC1: Inserimento torneo
Cliente	Effettuare una prenotazione di un campo se disponibile, in una fascia oraria disponibile	UC2: Gestione prenotazione
Amministratore	Controllo sul corretto svolgimento della Prenotazione, al termine del quale dovrà emettere il codice identificativo di Prenotazione che servirà per il pagamento.	UC2: Gestione prenotazione
Cliente	Pagare la corretta somma in base al prezzo del Campo selezionato	UC3: Pagamento prenotazione campo
Addetto	Controllo sul corretto pagamento	UC3: Pagamento prenotazione campo
Cliente	Iscrizione, da parte del cliente, della propria squadra al Torneo, indicano il numero di partecipanti e il nome della squadra	UC4: Iscrizione torneo
Cliente	Pagamento quota d'Iscrizione al Torneo	UC5: Pagamento iscrizione torneo
Addetto	Controllo sul corretto pagamento	UC5: Pagamento iscrizione
Cliente	Effettuare la Registrazione nel Sistema, specificando nome, cognome, numero di cellulare, indirizzo e-mail e delle Credenziali.	UC6: Registrazione cliente
Cliente	Visualizzare tutte le informazioni della Prenotazione o dell'Iscrizione	UC7: Visualizzare dettagli prenotazione
Amministratore	Inserimento di un nuovo campo, con descrizione dello sport praticabile	UC8: Inserimento nuovo campo
Amministratore	Visualizzare le prenotazioni	UC9: Visualizzare prenotazioni partite
Amministratore	Visualizzare i tornei e le relative iscrizioni	UC10: Visualizzare iscrizioni tornei

## 1.3 Casi d'uso

Come casi d'uso di cui fornire una descrizione in formato dettagliato sono stati scelti i seguenti:

- Inserimento nuovo torneo
- Gestione prenotazione
- Pagamento prenotazione campo

Per i restanti casi d'uso, verrà fornita una descrizione in formato breve.

### 1.3.1 Caso d'uso UC1: Inserimento nuovo torneo

Nome del caso d'uso	UC1: Inserimento nuovo torneo
Portata	Applicazione SportPlanner
Livello	Obiettivo utente
Attore primario	Amministratore
Parti interessate e interessi	<b>Amministratore</b> → vuole inserire un nuovo torneo specificando le varie informazioni che saranno utili al Cliente
Pre-condizioni	I campi associati al torneo devono essere disponibili nei giorni e nelle fasce orarie specificate dal torneo
Garanzia di successo	Le informazioni relative al torneo sono inserite con successo nel Sistema.
Scenario principale di successo	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'Amministratore vuole inserire un nuovo torneo nel Sistema;</li><li>2. L'Amministratore sceglie l'attività "Crea nuovo torneo";</li><li>3. L'Amministratore inserisce l'identificativo dei campi da occupare, con le relative fasce orarie, il numero di squadre che parteciperanno, le date di inizio e fine e la quota d'iscrizione al torneo. Al termine dell'operazione il Sistema ritorna un codice univoco;</li><li>4. L'Amministratore indica di aver concluso l'operazione</li></ol>
Estensioni	<p><b>*a.</b> In un qualsiasi momento il Sistema fallisce e ha un arresto improvviso:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. L'Addetto riavvia il software e ripristina lo stato precedente del Sistema;</li><li>2. Il Sistema ripristina lo stato;</li></ol>
Requisiti speciali	
Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati	

Frequenza di ripetizioni	Legata a scelte aziendali.
Varie	

### 1.3.2 Caso d'uso UC2: Gestione prenotazione

Nome del caso d'uso	UC2: Gestione prenotazione
Portata	Applicazione SportPlanner
Livello	Obiettivo utente
Attore primario	Cliente
Parti interessate e interessi	<p><b>Cliente</b> → vuole prenotare un campo, in una data e in una fascia oraria disponibile</p> <p><b>Amministratore</b> → vuole controllare che la prenotazione vada a buon fine correttamente</p>
Pre-condizioni	Il cliente deve essere in grado di visualizzare gli eventi già presenti, per vedere fasce orarie e date disponibili
Garanzia di successo	Le informazioni della prenotazione sono state inserite con successo nel Sistema. Il Cliente potrà visualizzare i dettagli della prenotazione
Scenario principale di successo	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il Cliente vuole prenotare uno dei campi del centro sportivo;</li> <li>2. Il Cliente deve prima autenticarsi con le proprie credenziali;</li> <li>3. Il Cliente sceglie il campo, attraverso il suo identificativo, seleziona la data e preme sul pulsante "Prenota campo". Il Sistema mostra le fasce orarie disponibili per quella data, se presenti e i dettagli relativi al campo;</li> <li>4. Il Sistema ritorna la quota totale del campo;</li> <li>5. Il Cliente conferma la prenotazione.</li> <li>6. Il Sistema notifica l'avvenuta prenotazione al cliente, emettendo una ricevuta con il codice di prenotazione</li> </ol>

<b>Estensioni</b>	<p><b>*a.</b> In un qualsiasi momento il Sistema fallisce e ha un arresto improvviso:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il Cliente apre nuovamente l'interfaccia;</li> <li>2. Il Sistema ripristina lo stato</li> </ol> <p><b>2a.</b> Il Cliente inserisce le credenziali errate.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il Sistema genera un messaggio di errore;</li> <li>2. Il Cliente ripete il passo 2 inserendo nuovamente le credenziali.</li> </ol> <p><b>3a.</b> Il Cliente inserisce l'identificativo di un campo che non è presente nel Sistema.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il Sistema genera un messaggio di errore;</li> <li>2. Il Cliente ripete il passaggio 3 inserendo un nuovo identificativo.</li> </ol> <p><b>3b.</b> Il Cliente inserisce una data per cui non ci sono fasce orarie disponibili.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il Sistema genera un messaggio di errore;</li> <li>2. Il Cliente ripete il passaggio 3 inserendo una nuova data, un nuovo identificativo per un campo o uscire;</li> </ol>
<b>Requisiti speciali</b>	
<b>Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati</b>	
<b>Frequenza di ripetizioni</b>	Legata all'affluenza di Clienti.
<b>Varie</b>	

### 1.3.3 Caso d'uso UC3: Pagamento prenotazione campo

Il centro sportivo non accetta pagamenti attraverso la piattaforma. Il Cliente che ha prenotato pagherà la somma dovuta prima della partita, insieme agli altri partecipanti.

<b>Nome del caso d'uso</b>	UC3: Pagamento prenotazione campo
<b>Portata</b>	Applicazione SportPlanner
<b>Livello</b>	Obiettivo utente
<b>Attore primario</b>	Addetto

<b>Parti interessate e interessi</b>	<p><b>Addetto</b> → vuole assicurarsi del corretto pagamento della prenotazione.</p> <p><b>Cliente</b> → vuole pagare la quota totale corretta</p>
<b>Pre-condizioni</b>	Il Cliente deve aver prenotato correttamente la partita tramite l'interfaccia.
<b>Garanzia di successo</b>	L'Addetto riscuote la corretta somma rispetto alla prenotazione del cliente. Il pagamento verrà registrato nel sistema.
<b>Scenario principale di successo</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il Cliente si reca dall'Addetto per pagare la quota corretta;</li> <li>2. Il Cliente mostra all'Addetto il codice di prenotazione;</li> <li>3. L'Addetto sceglie l'attività "Paga prenotazione" passando il codice;</li> <li>4. Il Sistema ritorna la quota da pagare;</li> <li>5. Il Cliente paga la somma;</li> <li>6. L'Addetto registra il pagamento nel sistema;</li> </ol>
<b>Estensioni</b>	<p><b>*a.</b> In un qualsiasi momento il Sistema fallisce e ha un arresto improvviso:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. L'Addetto riavvia il software e ripristina lo stato precedente del Sistema;</li> <li>4. Il Sistema ripristina lo stato;</li> </ol>
<b>Requisiti speciali</b>	
<b>Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati</b>	
<b>Frequenza di ripetizioni</b>	Legata all'affluenza di Clienti.
<b>Varie</b>	

#### 1.3.4 Caso d'uso UC4: Iscrizione torneo

Un Cliente usa il Sistema per iscriversi al torneo tramite il suo identificativo e il nome scelto per la sua squadra. Il Sistema restituisce un identificativo per il pagamento che verrà gestito dall'Addetto, come per il pagamento delle prenotazioni

#### 1.3.5 Caso d'uso UC5: Pagamento iscrizione torneo

Un Cliente mostra il codice identificativo dell'iscrizione all'Addetto che lo inserisce nel Sistema e mostra la quota corretta da pagare, supervisionando il corretto pagamento.

### **1.3.6 Caso d'uso UC6: Registrazione cliente**

Un Cliente usa il Sistema per registrarsi, inserendo nome, cognome, numero di cellulare e indirizzo e-mail. Dopo sceglierà username e password per gli accessi. Il Sistema salverà tutti i dati e li assocerà al Cliente.

### **1.3.7 Caso d'uso UC7: Visualizzare dettagli prenotazione**

Il Cliente usa il Sistema per visualizzare il riepilogo della prenotazione o dell'iscrizione

### **1.3.8 Caso d'uso UC8: Inserimento nuovo campo**

L'Amministratore usa il Sistema per aggiungere un nuovo campo nel Sistema

### **1.3.9 Caso d'uso UC9: Visualizzare prenotazioni partite**

L'Amministratore usa il Sistema per visualizzare tutte le prenotazioni successive alla data odierna

### **1.3.10Caso d'uso UC10: Visualizzare iscrizioni tornei**

L'Amministratore usa il Sistema per visualizzare tutti i tornei e le relative iscrizioni che devono ancora iniziare.