



RAD

Requirements Analysis Document

SoccerHub

Riferimento	NC28_RAD_ver.1.0
Versione	1.0
Data	19/10/2024
Destinatario	Prof. Gravino Carmine
Presentato da	NC28 Team
Approvato da	

Revision History



Data	Versione	Descrizione	Autori
30/10/2024	0.1	Prima stesura	Tutto il team
02/11/2024	0.2	Inizio stesura capitolo 1	Tutto il team
07/11/2024	0.3	Inizio stesura capitolo 2	Tutto il team
08/11/2024	0.4	Inizio stesura capitolo 3	Tutto il team
02/12/2024	0.5	Rifinitura del documento e stesura Glossario	Gaetano Pascarella, Fabian Andres Scalera
04/12/2024	1.0	Revisione e primo rilascio	Domenico Rago, Gabriele Scialla
12/12/2024	1.1	Ulteriore revisione	Tutto il team
14/01/2024	1.2	Ultima revisione e accorgimenti	Tutto il team



Team members

Nome	Ruolo nel progetto	Acronimo	Informazioni di contatto
Rago Domenico	Team member	RD	d.rago6@studenti.unisa.it
Scialla Gabriele Armando	Team Member	SG	g.scialla2@studenti.unisa.it
Pascarella Gaetano	Team Member	PG	g.pascarella6@studenti.unisa.it
Scalera Fabian Andres	Team Member	SF	f.scalera1@studenti.unisa.it

Sommario

RAD.....	1
Revision History.....	2
Team members.....	3
Sommario.....	4
1 Introduzione.....	5
1.1 Obiettivo del Sistema.....	5
1.2 Ambito del Sistema.....	5
1.3 Obiettivi e Criteri di Successo.....	6
1.4 Definizioni, Acronimi e Abbreviazioni.....	6
1.5 Riferimenti.....	7
1.6 Organizzazione del Documento.....	7
2 Sistema Attuale.....	7
3 Sistema Proposto.....	10
3.1 Sintesi della sezione.....	11
3.2 Requisiti Funzionali.....	11
3.3 Requisiti Non Funzionali.....	26
3.3.1 Usabilità.....	26
3.3.2 Affidabilità.....	26
3.3.3 Prestazioni.....	26
3.3.4 Supportability.....	26
3.3.5 Implementazione.....	26
3.3.6 Interfacce.....	27
3.3.7 Operation.....	27
3.3.8 Packaging.....	27
3.3.9 Legali.....	27
3.4 Modello del Sistema.....	27
3.4.1 Scenari.....	27
3.4.2 Modello dei Casi d'uso.....	43
3.4.3 Modello ad Oggetti.....	88
3.4.4 Modello Dinamico.....	110
3.4.4.1 Activity Diagrams.....	110
3.4.4.2 Sequences Diagrams.....	115
3.4.4.3 Statechart Diagrams.....	116
4 Glossario.....	117

1 Introduzione

1.1 Obiettivo del Sistema

Il sistema che si desidera sviluppare, denominato **SoccerHub**, ha come obiettivo principale quello di semplificare e ottimizzare la gestione operativa e tecnica di una squadra sportiva. In un ambiente sportivo sempre più competitivo, è fondamentale avere accesso a informazioni aggiornate e gestire i dati in modo efficiente. **SoccerHub** offre strumenti analitici per monitorare i progressi individuali dei giocatori e le prestazioni della squadra, facilitando decisioni più informate da parte degli allenatori.

Il sistema ha il duplice scopo di ottimizzare le operazioni interne della squadra, migliorando la comunicazione e la pianificazione, e di promuovere una gestione coordinata delle risorse umane e degli eventi sportivi. In generale, **SoccerHub** permette:

- La gestione e l'aggiornamento dei profili utenti.
- La pianificazione degli allenamenti, delle partite e di altri eventi sportivi.
- Il monitoraggio delle prestazioni dei giocatori durante le partite e gli allenamenti.
- Una dashboard di controllo che fornisce una panoramica dello stato dei giocatori, delle presenze e delle prestazioni complessive della squadra.

Inoltre, **SoccerHub** facilita la gestione delle squadre e delle partite che devono giocare, garantendo un monitoraggio dei risultati e di altre caratteristiche legate a questi aspetti. Il sistema supporta un'interfaccia intuitiva e integrata con notifiche automatiche, promuovendo una gestione senza interruzioni delle operazioni sportive, che migliora complessivamente le prestazioni della squadra.

Il sistema si propone anche di rafforzare la comunicazione interna tra i membri dello staff della squadra, e di aumentare la visibilità della squadra stessa verso i tifosi, promuovendo una innovazione tecnologica.

1.2 Ambito del Sistema

SoccerHub sarà sviluppato per supportare la gestione operativa e tecnica delle squadre sportive, facilitando il coordinamento tra allenatori, giocatori e manager. Il sistema permetterà ai membri dello staff della squadra di registrarsi, gestire e visualizzare in modo semplice e intuitivo le informazioni relative alla squadra, ai giocatori e agli eventi sportivi, migliorando la pianificazione e il monitoraggio delle prestazioni.

Le principali funzionalità della piattaforma saranno:

- **Gestione utenti:** I profili degli utenti quali i giocatori, gli allenatori, i manager e i tifosi possono registrarsi e aggiornare le informazioni personali. I manager e gli allenatori avranno accesso completo ai dati dei giocatori per monitorare il loro sviluppo.
- **Gestione eventi sportivi:** Il sistema permetterà di organizzare e pianificare allenamenti, partite e altri eventi sportivi. I membri dello staff potranno gestire con efficacia le scelte tecniche.
- **Monitoraggio delle partite:** Durante le partite, le prestazioni della squadra e dei singoli giocatori saranno monitorate e registrate, con report dettagliati disponibili per allenatori e manager per analizzare il progresso individuale e collettivo nel tempo.
- **Dashboard di controllo:** Gli allenatori e i dirigenti avranno accesso a una dashboard che fornisce una panoramica dello stato di salute dei giocatori, le presenze agli allenamenti, e le prestazioni complessive della squadra.

- **Comunicazione con i tifosi: SoccerHub** supporterà anche la comunicazione con i tifosi della squadra, garantendo la trasparenza delle scelte tecniche e promuovendo l'immagine della squadra.

Inoltre, la piattaforma supporterà l'integrazione con sistemi di notifiche automatiche per aggiornamenti in tempo reale, facilitando la comunicazione tra tutti i membri del team.

SoccerHub mira a migliorare la produttività del team tecnico e a garantire un'esperienza fluida e ottimizzata nella gestione delle squadre sportive.

1.3 Obiettivi e Criteri di Successo

L'obiettivo del progetto **SoccerHub** è la creazione di una piattaforma web-based che supporti la gestione operativa e tecnica di una squadra sportiva, migliorando la coordinazione tra allenatori, giocatori e dirigenti. Lo scopo principale è fornire uno strumento per la pianificazione e il monitoraggio delle attività sportive, inclusi allenamenti e partite, ottimizzando così la gestione delle risorse e delle operazioni della squadra.

I criteri di successo stabiliti per il progetto sono i seguenti:

- **Alta qualità del software:** Si intende sviluppare un sistema software robusto e di alta qualità, con una documentazione chiara e completa, che permetta una facile manutenzione e utilizzo. Il sistema dovrà essere scalabile e in grado di evolversi con le future necessità della squadra.
- **Interfaccia user-friendly:** L'interazione dell'utente con la piattaforma deve essere intuitiva e semplice. L'interfaccia deve consentire agli allenatori, giocatori e manager di accedere rapidamente alle informazioni e alle funzionalità richieste, migliorando l'esperienza complessiva dell'utente.
- **Minimizzare i malfunzionamenti:** Attraverso una solida fase di testing e un'attenta programmazione, il sistema dovrà essere privo di errori significativi e malfunzionamenti. Si seguiranno best practices di sviluppo software, e verrà dedicata particolare attenzione alla fase di testing (unitario, di integrazione e funzionale).
- **Completezza nell'implementazione dei requisiti:** Si intende soddisfare tutti i requisiti funzionali e non funzionali definiti inizialmente, con un focus particolare sulle funzionalità di gestione degli utenti, della squadra e delle partite. L'obiettivo è non solo soddisfare le aspettative dell'utente, ma potenzialmente superarle con funzionalità aggiuntive che possano migliorare l'efficienza operativa.
- **Rispetto delle tempistiche:** Il progetto dovrà essere completato entro i tempi concordati, rispettando le scadenze prefissate. Una pianificazione accurata e un monitoraggio continuo delle fasi di sviluppo garantiranno che il sistema sia consegnato in tempo utile per il suo utilizzo da parte della squadra.

1.4 Definizioni, Acronimi e Abbreviazioni

Di seguito una lista di definizioni, acronimi e abbreviazioni utilizzati nel progetto **SoccerHub**:

- **GU:** Gestione Utenti
- **GS:** Gestione Squadra
- **GP:** Gestione Partite
- **GM:** Gestione Mercato
- **GT:** Gestione Tifoseria
- **AD:** Activity Diagram
- **RAD:** Requirements Analysis Document
- **ODD:** Object Design Document

- **SDD:** System Design Document
- **WBS:** Work Breakdown Structure
- **SD:** Sequence Diagram
- **NP:** Navigational Path
- **RNF:** Requisito Non Funzionale
- **RF:** Requisito Funzionale

1.5 Riferimenti

Di seguito una lista di riferimenti ad altri documenti utili durante la lettura:

[SOW_SoccerHub.docx](#)

[SDD_SoccerHub.docx](#)

[ODD_SoccerHub.docx](#)

1.6 Organizzazione del Documento

Il presente documento è strutturato nel seguente modo:

1. **Introduzione:** Questa sezione contiene l'obiettivo, l'ambito e i criteri di successo del sistema, oltre a una panoramica sulle definizioni, acronimi e abbreviazioni utilizzati nel documento.
2. **Sistema attuale:** Descrive il funzionamento corrente della gestione di una squadra sportiva senza il supporto di un sistema integrato, analizzando le problematiche che il sistema proposto intende risolvere. Attraverso **Activity Diagrams** (AD), vengono mostrati i flussi di interazione tra gli utenti (allenatori, dirigenti, giocatori, tifosi) e il sistema attuale.
3. **Sistema proposto:** Presenta il nuovo sistema **SoccerHub**, definendo i requisiti funzionali e non funzionali. Tramite scenari e **use-case**, vengono descritti gli attori del sistema (allenatori, giocatori, dirigenti, tifosi) e come questi interagiscono con esso. Il **Modello Dinamico** e il **Modello ad Oggetti** mostrano la struttura del sistema, evidenziando la sua architettura e come le funzionalità sono distribuite tra gli utenti. Vengono inoltre presentate l'interfaccia grafica utente, con dettagli sui **mock-up** e i **Navigational Path**, che illustrano la navigazione tra le schermate principali del sistema.
4. **Glossario:** Descrive i termini tecnici e le specifiche utilizzate all'interno del documento, facilitando la comprensione del linguaggio tecnico impiegato nel progetto.

2 Sistema Attuale

Attualmente, nella maggior parte delle squadre sportive, la gestione delle operazioni quotidiane avviene manualmente, con interazioni fisiche tra allenatori, giocatori e manager. Il sistema attuale non sfrutta i benefici di una piattaforma web per ottimizzare la pianificazione e il monitoraggio delle attività sportive. Tra i principali limiti, ci sono:

- La difficoltà di pianificare allenamenti e partite senza una visione centralizzata delle risorse disponibili (giocatori, strutture, orari).

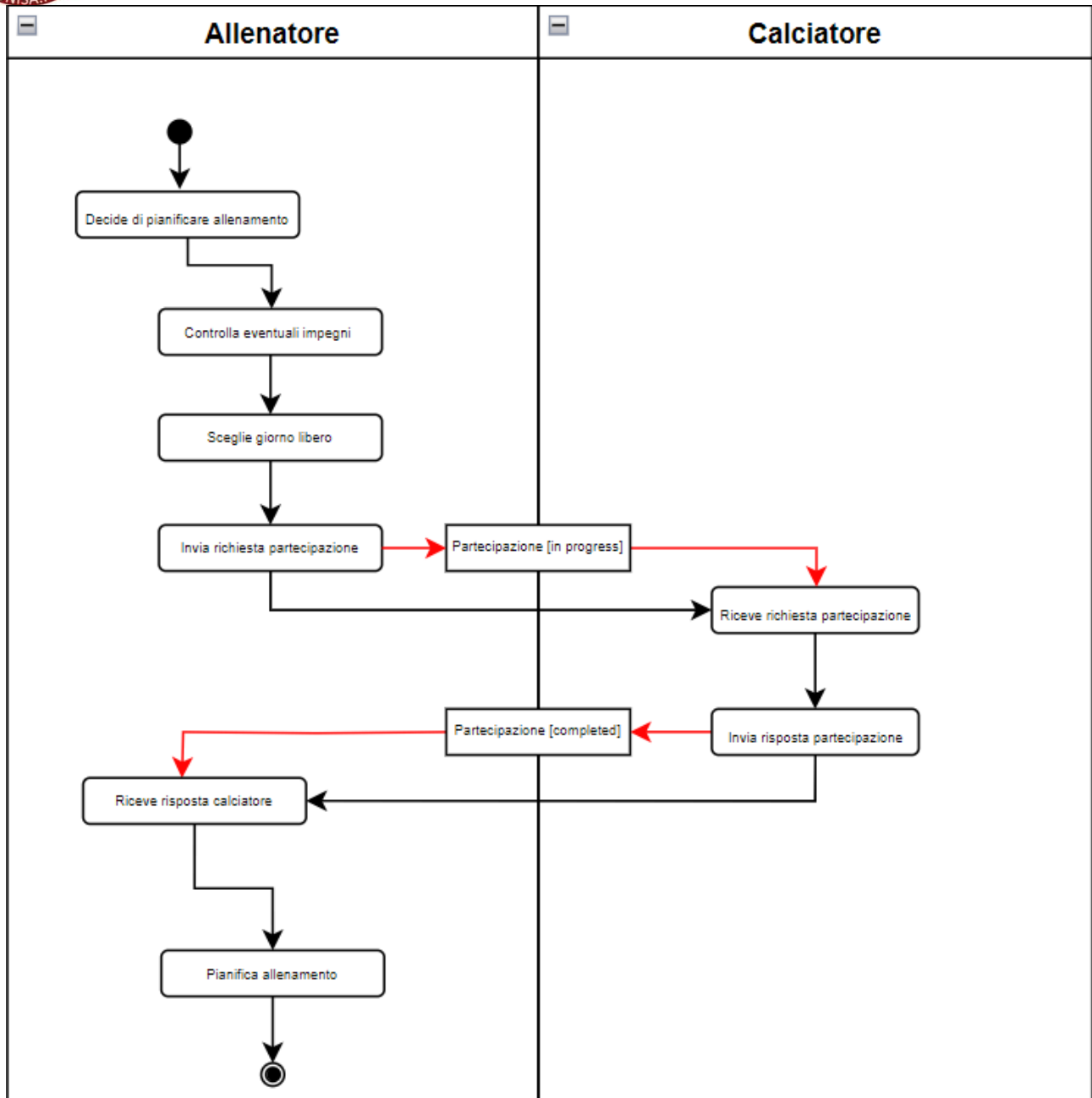


- La gestione manuale delle prestazioni dei giocatori, che comporta l'utilizzo di strumenti poco efficienti per il monitoraggio delle statistiche e degli infortuni.
- La comunicazione tra allenatori, manager e giocatori avviene principalmente tramite canali non centralizzati (telefono, email, ecc.), rallentando il processo di aggiornamento e coordinamento.
- Non esistono strumenti per la gestione delle preferenze dei tifosi e per il miglioramento dell'interazione con il pubblico.

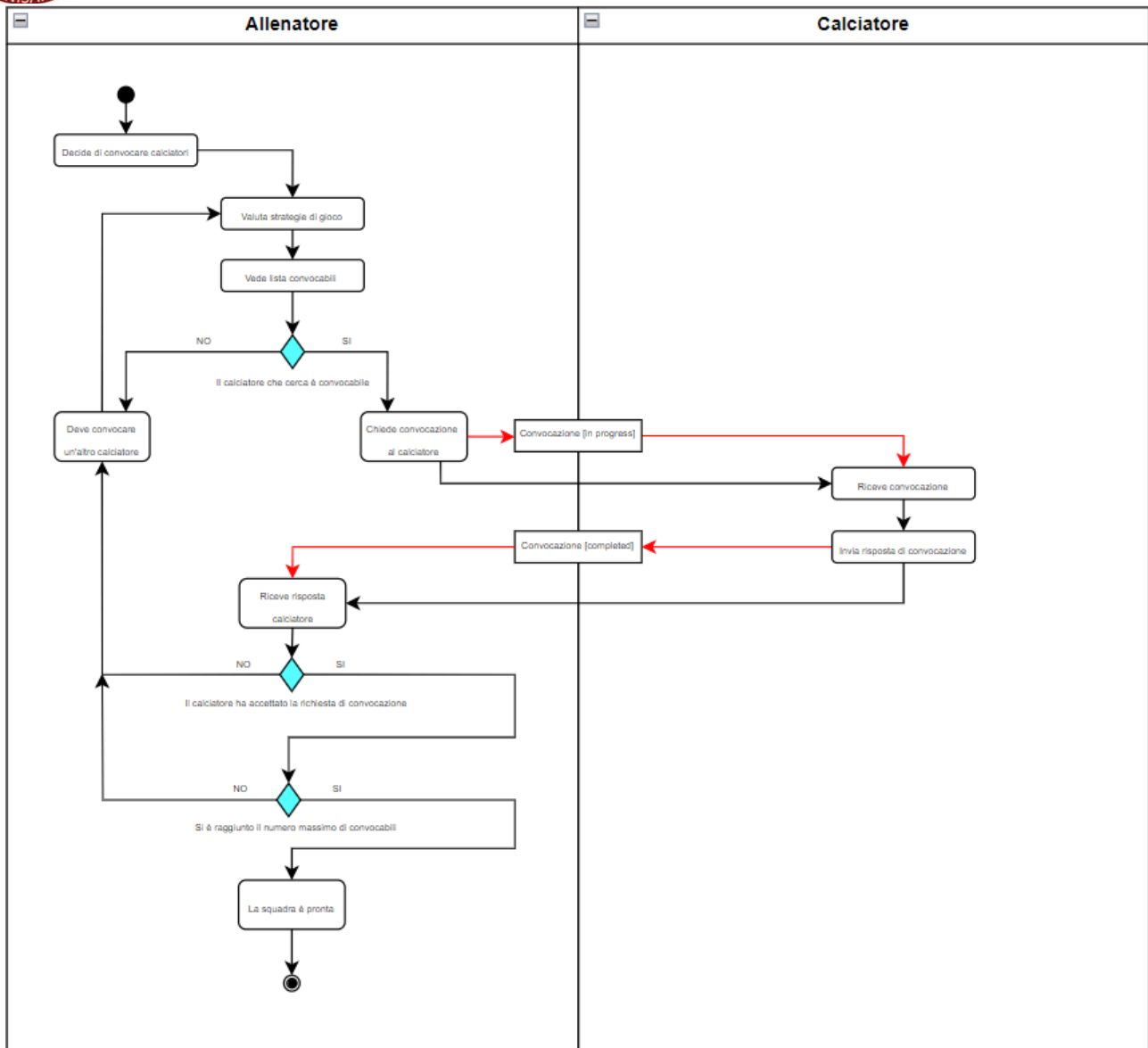
Il sistema attuale, inoltre, non si adatta facilmente a situazioni emergenziali, com'è stato durante la fase acuta della pandemia di Covid-19, che rese necessaria l'introduzione della modalità smart. Questo ha portato ad ottimizzare tempi e mezzi nel momento in cui ci si doveva incontrare obbligatoriamente in presenza per una riunione o per una semplice organizzazione.

Per concludere, di seguito sono mostrati alcuni **Activity Diagrams** (AD) che illustrano i processi di business del sistema attuale, come la pianificazione degli allenamenti e la gestione delle convocazioni.

AD_1: Pianificazione allenamenti



AD_2 Gestione convocazioni



3 Sistema Proposto

3.1 Sintesi della sezione

La sezione che segue è organizzata come segue:

1. Requisiti funzionali: descrizione degli attori e dei requisiti funzionali, ovvero descrizione delle interazioni tra il sistema e l'ambiente esterno, quindi gli attori senza tenere in considerazione l'implementazione.
2. Requisiti non funzionali: descrizione degli aspetti del sistema che ne indicano la qualità come usabilità, affidabilità, prestazioni, aspetti quindi non legati alle funzionalità del sistema.
3. Modello del sistema:
 - Scenari: descrizione informale di una singola caratteristica del sistema dal punto di vista dell'utente finale, descrivono cosa gli utenti fanno quando usano il sistema.
 - Modello dei casi d'uso: descrizione completa delle interazioni che avvengono quando un attore usa il sistema, specificando anche tutti i possibili scenari per quella determinata azione.
 - Modello ad oggetti: descrizione tramite un class diagram dei singoli oggetti del sistema, delle loro proprietà e delle loro relazioni.
 - Modello dinamico: Rappresenta la struttura dinamica del sistema.
 - Path navigazionali: descrivono il percorso tra le pagine che un attore può compiere all'interno del sistema.

3.2 Requisiti Funzionali

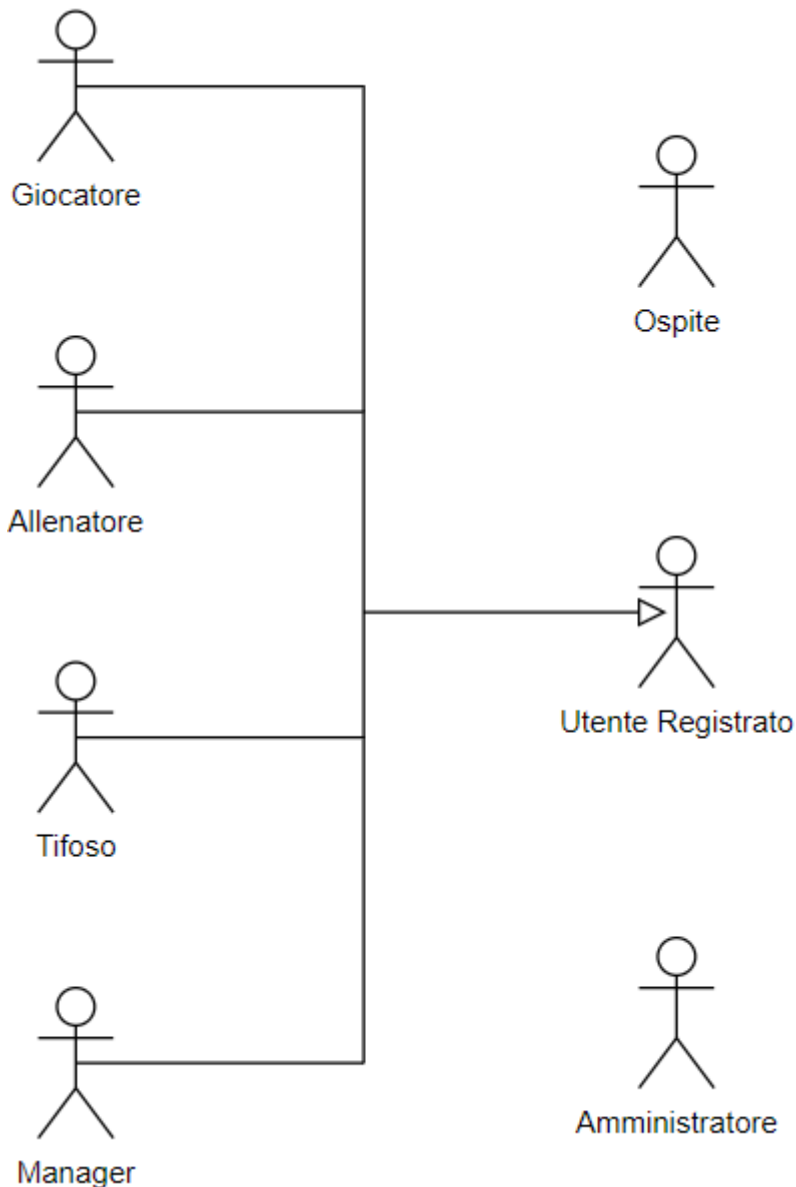
Nella presente sezione saranno riassunti i requisiti funzionali del sistema proposto.

Si è deciso di raggruppare i requisiti funzionali in 5 gestioni, costruite associando ad ogni gestione un obiettivo di business e inserendovi i requisiti atti al raggiungimento di tale scopo.

Le gestioni individuate sono:

1. **GU: Gestione Utenti**
2. **GS: Gestione Squadra**
3. **GP: Gestione Partite**
4. **GM: Gestione Mercato**
5. **GT: Gestione Tifoseria**

Attori del sistema



- **Ospite:** utente non registrato al sistema, può accedere solo ad operazioni di visualizzazioni.
- **Manager:** rappresenta il responsabile di aspetti amministrativi e gestionali della squadra
- **Giocatore:** rappresenta un giocatore.
- **Tifoso:** rappresenta un tifoso della sua squadra preferita.
- **Allenatore:** rappresenta un allenatore.
- **Amministratore:** rappresenta l'amministratore dell'intero sistema.
- **Utente registrato:** generalizzazione di Manager, Giocatore, Tifoso, Allenatore, Amministratore.

Attori esterni

Tra gli attori esterni sono stati individuati:

- **Message Reciver:** rappresenta il sistema esterno che si occupa di gestire le comunicazioni via mail tra gli utenti.
- **Sistema Pagamento:** rappresenta il sistema esterno che si occupa di gestire i pagamenti effettuati da utenti, in caso di abbonamenti o iscrizione al fan club.

RF_GU: Gestione utente

Identificativo	Nome	Descrizione	Attori	Priorità
RF_GU_1	Registrazione Giocatore	Il sistema dovrà permettere ai giocatori di registrarsi.	Ospite	Elevata
RF_GU_2	Registrazione allenatore	Il sistema dovrà permettere ad un allenatore di registrarsi.	Ospite	Elevata
RF_GU_3	Registrazione Tifoso	Il sistema dovrà permettere ai tifosi di registrarsi, specificando la squadra a cui fanno il tifo.	Ospite	Media
RF_GU_4	Registrazione Manager	Il sistema dovrà permettere al manager di registrarsi	Ospite	Elevata
RF_GU_5	Login	Il sistema dovrà permettere agli utenti di effettuare l'accesso.	Utente registrato	Elevata
RF_GU_6	Logout	Il sistema dovrà permettere agli utenti loggati di	Utente registrato	Elevata

		disconnettersi dal sistema.		
RF_GU_7	Visualizza area utente	Il sistema dovrà permettere ad un utente loggato di visualizzare la propria area utente.	Utente registrato	Elevata
RF_GU_8	Modifica dati account	Il sistema dovrà permettere agli utenti di modificare i propri dati personali attraverso la propria area utente.	Utente registrato	Elevata
RF_GU_9	Cancellazione account	Il sistema dovrà permettere ad un utente che possiede un account di eliminarlo.	Utente registrato	Bassa

Identificativo	User Story
ST_GM_1	Come ospite, devo poter compilare tutti i campi del form ed effettuare la registrazione, e le volte successive il login.
ST_GM_2	Come utente registrato, devo poter modificare i dati personali e navigare per la piattaforma, ed effettuare il logout

RF_GS: Gestione Squadra

Identificativo	Nome	Descrizione	Attori	Priorità
-----------------------	-------------	--------------------	---------------	-----------------

RF_GS_1	Creazione Squadra	Il sistema dovrà permettere ad un Manager di registrare una nuova squadra di sua proprietà	Manager	Elevata
RF_GS_2	Modifica dati della squadra	Il sistema dovrà permettere ad un Manager di modificare le caratteristiche e le informazioni della squadra	Manager	Elevata
RF_GS_3	Eliminazione della squadra	Il sistema dovrà permettere ad un Manager di eliminare la squadra in questione	Manager	Media
RF_GS_4	Visualizzazione giocatore nella squadra	Il sistema dovrà permettere agli utenti di visualizzare un giocatore in una squadra	Utente registrato	Elevata
RF_GS_5	Organizzazione allenamento	Il sistema dovrà permettere ad un Allenatore di organizzare un allenamento relativo agli	Allenatore	Elevata

		interessi della squadra.		
RF_GS_6	Visualizzazione e Modifica allenamento	Il sistema dovrà permettere ad un Allenatore di modificare i dettagli di un allenamento organizzato.	Allenatore	Elevata
RF_GS_7	Eliminazione allenamento	Il sistema dovrà permettere ad un Allenatore di eliminare un allenamento organizzato.	Allenatore	Media
RF_GS_8	Comunicazione con i membri del club	Il sistema dovrà permettere ai membri della squadra (manager, allenatore e giocatori) di creare canali di comunicazione	Giocatori Manager Allenatore	Bassa
RF_GS_9	Visualizzazione manager	Il sistema dovrà permettere agli utenti di visualizzare il manager di una squadra	Utenti Registrati	Elevata

RF_GS_10	Visualizzazione allenatore	Il sistema dovrà permettere agli utenti di visualizzare l'allenatore di una squadra	Utenti Registrati	Elevata
RF_GS_11	Creazione Rosa	Il sistema dovrà permettere all'Allenatore di poter creare la rosa che sarà titolare per la partita seguente	Allenatore	Elevata
RF_GS_12	Modifica Rosa	Il sistema dovrà permettere all'Allenatore di poter modificare la rosa in base allo stile di gioco che si vuole adottare	Allenatore	Elevata
RF_GS_13	Elimina Rosa	Il sistema dovrà permettere all'Allenatore di poter eliminare la rosa che sarà titolare per una qualche decisione esterna	Allenatore	Media

RF_GS_14	Inserimento Giocatore in Rosa	Il sistema dovrà permettere all'Allenatore di poter inserire i giocatore nella rosa che sarà titolare per la partita seguente	Allenatore	Elevata
RF_GS_15	Sostituzione Giocatore in Rosa	Il sistema dovrà permettere all'Allenatore di poter sostituire i vari giocatore presenti nella rosa	Allenatore	Elevata
RF_GS_16	Visualizzare Squadra	Il sistema dovrà permettere all'utente registrato di visualizzare tutti i giocatori, allenatori e manager di una squadra	Utente registrato	Media
RF_GS_17	Visualizzare Squadre	Il sistema dovrà permettere all'utente registrato di visualizzare tutte le squadre	Utente registrato	Media

RF_GP: Gestione Partite

Identificativi	Nome	Descrizione	Attori	Priorità
RF_GP_1	Organizzare partita/torneo	Il sistema dovrà permettere al manager di creare un'attività con la squadra selezionando una tra le partite/tornei disponibili e una data.	Manager	Elevata
RF_GP_2	Inserimento Dati Organizzazione	Il sistema dovrà permettere al manager di inserire dei dati per l'organizzazione della partita/torneo	Manager	Elevata
RF_GP_3	Visualizzare calendario partite	Il sistema dovrà garantire il servizio di poter visualizzare una lista con tutte le date delle partite organizzate con le varie squadre avversarie	Utenti Registrati	Elevata

RF_GP_4	Visualizzazione delle richieste di partite/tornei	Il sistema dovrà permettere di visualizzare una lista delle richieste ricevute dalla società calcistica per l'organizzazione di partite/tornei	Manager	Media
RF_GP_5	Approvazione della richiesta di partita/torneo	Il sistema dovrà permettere di accettare o rifiutare una richiesta di partita/torneo	Manager	Elevata
RF_GP_6	Modifica dettagli della partita/torneo	Il sistema dovrà permettere di visualizzare e modificare dettagli di partite/tornei	Manager	Media
RF_GP_7	Cancellazione di attività partita/torneo pianificati	Il sistema dovrà permettere di cancellare una partita/torneo in calendario	Manager	Bassa

RF_GM: Gestione Mercato

Identificativi	Nome	Descrizione	Attori	Priorità
RF_GM_1	Inserimento giocatori sul mercato	Si dovrà permettere di inserire giocatori sul mercato, e quindi aggiungerli alla lista dei giocatori acquistabili	Manager	Elevata
RF_GM_2	Rimozione giocatori dal mercato	Si dovrà permettere di togliere uno o più giocatori dal mercato, e quindi rimuoverli dalla lista dei giocatori acquistabili	Manager	Media
RF_GM_3	Visualizzazione e lista giocatori acquistabili	Il sistema dovrà permettere agli utenti registrati di visualizzare i giocatori acquistabili	Utente registrato	Elevata
RF_GM_4	Richiesta acquisto giocatore	Il sistema dovrà permettere al manager di aprire una richiesta di acquisto di un giocatore	Manager	Elevata

RF_GM_5	Visualizzazione e ticket acquisto giocatore	Il sistema dovrà permettere di visualizzare le richieste acquisto giocatore ricevute	Manager Giocatore	Elevata
RF_GM_6	Accettazione ticket acquisto giocatore	Il sistema dovrà permettere di accettare o rifiutare la richiesta di acquisto giocatore	Manager Giocatore	Elevata
RF_GM_7	Visualizzazione e lista giocatori acquistati	Il sistema dovrà permettere agli utenti registrati di visualizzare la lista dei giocatori acquistati	Utente registrato	Elevata
RF_GM_8	Inserimento allenatori sul mercato	Si dovrà permettere di inserire allenatori sul mercato, e quindi aggiungerli alla lista degli allenatori acquistabili	Manager	Elevata
RF_GM_9	Visualizza lista allenatori acquistabili	Il sistema dovrà permettere agli utenti registrati di visualizzare	Utente Registrato	Elevata

		gli allenatori acquistabili		
RF_GM_10	Richiesta acquisto allenatore	Il sistema dovrà permettere al manager di aprire una richiesta di acquisto di un allenatore	Manager	Elevata
RF_GM_11	Visualizzazione e ticket acquisto allenatori	Il sistema dovrà permettere di visualizzare le richieste acquisto allenatore ricevute	Allenatore	Elevata
RF_GM_12	Accettazione ticket richiesta acquisto allenatori	Il sistema dovrà permettere di accettare o rifiutare la richiesta di acquisto allenatore	Allenatore	Elevata
RF_GM_13	Visualizza lista allenatori acquistati	Il sistema dovrà permettere agli utenti registrati di visualizzare gli allenatori acquistati	Utente Registrato	Elevata

Identificativo	User Story
ST_GM_1	Un giocatore o un allenatore appena registrati vengono inseriti automaticamente sul mercato

ST_GM_2	Come manager, devo poter inserire uno o più giocatori, appartenenti alla mia squadra, sul mercato e quindi alla lista dei giocatori acquistabili, in modo da rendere disponibile l'acquisto ad altre squadre.
ST_GM_3	Come manager, devo poter acquistare un giocatore o un allenatore presente sul mercato.
ST_GM_4	Come giocatore o allenatore svincolato (ovvero che sono presente sul mercato e non faccio parte di alcuna squadra), devo accettare o meno una proposta di acquisto da parte di un manager di una squadra.
ST_GM_5	Come manager, devo poter accettare o rifiutare la richiesta di acquisto di un giocatore che appartiene alla squadra che gestisco e che ho messo sul mercato.

RF_GT: Gestione Tifoseria

Identificativi	Nome	Descrizione	Attori	Priorità
RF_GT_1	Abbonamenti	Il sistema deve consentire agli utenti di scegliere tra diversi livelli di abbonamento	Tifoso	Elevata
RF_GT_2	Pagamento Abbonamento	Il sistema deve gestire il pagamento online degli abbonamenti tramite carta di credito, PayPal o altri metodi di pagamento accettati. Inoltre deve inviare una conferma via email.	Tifoso	Elevata

RF_GT_3	Biglietto Eventi	Il sistema deve permettere ai tifosi di visualizzare la lista degli eventi in programma (partite, allenamenti aperti, eventi speciali).	Tifoso	Elevata
RF_GT_4	Pagamento Biglietti	Il sistema deve consentire l'acquisto di biglietti per gli eventi tramite una piattaforma integrata. Inoltre deve inviare una conferma via email.	Tifoso	Elevata
RF_GT_5	Iscrizione al Fan Club	Il sistema deve consentire la registrazione come membro del fan club della propria squadra. Una conferma d'iscrizione viene inviata.	Tifoso	Media

RF_GT_6	Iterazione Sociali	Il sistema deve permettere agli utenti di lasciare commenti e valutazioni sulle partite o sugli eventi a cui hanno partecipato.	Tifoso	Media
RF_GT_7	Comunicazione tra tifosi	Il sistema deve permettere ai tifosi di interagire tra loro tramite una sezione dedicata (forum, chat o bacheca).	Tifoso	Bassa

3.3 Requisiti Non Funzionali

Nella presente sezione sono dettagliati i requisiti non funzionali del sistema, ossia quelli riguardanti l'usabilità, l'affidabilità, le prestazioni, la supportability, l'implementazione, le interfacce, l'operabilità, il packaging, e la gestione dal punto di vista legale.

3.3.1 Usabilità

3.3.2 Affidabilità

3.3.3 Prestazioni

3.3.4 Supportability

3.3.5 Implementazione



3.3.6 Interfacce

3.3.7 Operation

3.3.8 Packaging

3.3.9 Legali

3.4 Modello del Sistema

Nella presente sezione sono descritti diversi modelli del sistema: gli scenari di utilizzo del sistema, i diagrammi ad oggetti, il modello dei casi d'uso e il modello dinamico.

3.4.1 Scenari

Di seguito sono elencati alcuni scenari divisi per gestioni. Tali gestioni sono le medesime individuate per i requisiti funzionali.

Risulta doveroso precisare che solo alcuni dei requisiti funzionali, quelli considerati più interessanti e critici, sono stati usati per costruire gli scenari.

Gestione Utente

Nome Scenario: SC_GU_1: Registrazione Giocatore		
Partecipanti : Cristiano: Ospite		
Flusso di eventi	Ospite	Sistema

	Cristiano, un giocatore, deve registrarsi sulla piattaforma per poter essere riconosciuto come tale. Si collega alla piattaforma e va sulla pagina di registrazione.	
		Il sistema visualizza una pagina per l'inserimento dei dati.
	Cristiano controlla i dati richiesti e inserisce "Cristiano Ronaldo" come Nome e Cognome, "c.ronaldo@giocatori.it" come Email, "Messi1234" come Password, reinserisce "Messi1234" come Conferma Password, "10-05-1985" e "Casoria" come Data e Città di Nascita, "Italia" come nazionalità, "attaccante" come ruolo che svolge, "3658742130" come recapito telefonico e in un apposito campo di descrizione inserisce informazioni sulla sua carriera passata. Cristiano conferma la registrazione	
		Il sistema controlla che tutti i campi siano stati inseriti e controlla che le Password inserite coincidano. In seguito, il sistema comunica a Cristiano che la registrazione ha avuto successo reindirizzandolo all'interno della piattaforma. Automaticamente, il sistema lo inserisce nel mercato, e quindi nella lista dei giocatori acquistabili, allegandogli le caratteristiche descritte al momento della registrazione.

Nome Scenario: SC_GU_2: Registrazione Allenatore		
Partecipanti : Massimiliano: Ospite		
Flusso di eventi	Ospite	Sistema
	Massimiliano, allenatore della squadra Napoli, deve registrarsi sulla piattaforma per poter essere riconosciuto come tale, per poter essere acquistato e successivamente di gestire la rosa e i suoi giocatori. Si collega alla piattaforma e va sulla pagina di registrazione.	
		Il sistema visualizza una pagina per l'inserimento dei dati.
	Massimiliano controlla i dati richiesti e inserisce "Massimiliano Allegri" come Nome e Cognome, "m.acciughina@allenatori.it" come Email, "HortoMuso7" come Password, reinserisce "HortoMuso7" come Conferma Password, "13-08-1975" e "Firenze" come Data e Città di Nascita, "Italia", come nazionalità, "2514236984" come recapito telefonico e in un apposito campo di descrizione inserisce informazioni sulla sua carriera passata. Massimiliano conferma la registrazione	

		<p>Il sistema controlla che tutti i campi siano stati inseriti e controlla che le Password inserite coincidano, che la password sia sicura, e che la mail abbia il dominio certificato. In seguito, il sistema comunica a Massimiliano che la registrazione ha avuto successo reindirizzandolo all'interno della piattaforma.</p> <p>Automaticamente, il sistema lo inserisce nel mercato, e quindi nella lista degli allenatori acquistabili, allegandogli le caratteristiche descritte al momento della registrazione.</p>
--	--	--

Nome Scenario: SC_GU_3: Registrazione Tifoso		
Partecipanti : Ciro: Ospite		
Flusso di eventi	Ospite	Sistema
	Gennaro, un tifoso della squadra Napoli, deve registrarsi sulla piattaforma per restare aggiornato sulle novità della propria squadra del cuore. Si collega alla piattaforma e va sulla pagina di registrazione.	
		Il sistema visualizza una pagina per l'inserimento dei dati.

	<p>Gennaro controlla i dati richiesti e inserisce “Gennaro Esposito” come Nome e Cognome, “g.esposito33@forzanapoli.it” come Email, “ForzaNapoli77” come Password, reinserisce “ForzaNapoli77” come Conferma Password, “25-07-1969, Scampia” come Data e Città di Nascita, “Napoli, Napoli, Via Totò 74/C” come Provincia, Città e Via in cui risiede, “Italia” come nazionalità, “Napoli” come squadra preferita e “8745698135” come recapito telefonico Gennaro conferma la registrazione</p>	
		<p>Il sistema controlla che tutti i campi siano stati inseriti e controlla che le Password inserite coincidano. In seguito, il sistema comunica a Gennaro che la registrazione ha avuto successo.</p>

Gestione Squadra

Nome Scenario: SC_GS_1: Creazione Squadra		
Partecipanti : Baresi: Manager		
Flusso di eventi	Manager	Sistema
	<p>Baresi, un Manager, desidera creare una nuova Squadra attraverso la piattaforma, condividendo la sua passione con altre persone che hanno il suo stesso interesse.</p>	

		Il sistema gli mostra la pagina di creazione di una squadra dove vengono richiesti: nome della squadra, logo, descrizioni del team (giocatori, allenatore, budget del team, sponsor, stadio)
	Baresi inserisce "Milan", "Logo della squadra", "inserimento dei giocatori già acquistati e l'allenatore", "Budget:100.000.000", "Puma, Emirates, BMW, ...", "Stadio: San Siro".	
		Il sistema verifica che i dati siano validi e reindirizza Baresi sulla pagina della squadra creata

Nome Scenario: SC_GS_4: Inserimento giocatore in squadra		
Partecipanti : Baresi: Manager		
Flusso di eventi	Manager	Sistema
	Baresi desidera inserire in squadra un nuovo giocatore acquistato dal mercato. Dopo l'inserimento nel team, vengono analizzati dettagli contrattuali come la durata del contratto, il salario annuale, eventuali bonus di prestazione e clausole di rescissione, per ottimizzare sia l'investimento economico che l'integrazione del giocatore nella rosa. Inoltre Baresi desidera anche inserire le statistiche del	

	giocatore nell'arco della sua carriera.	
		Il sistema gli mostra una schermata sull'inserimento del giocatore con tutte le informazioni inerenti a quest'ultimo, nome, cognome, età, altezza, valore di mercato, ruolo, statistiche del giocatore, dettagli riguardanti il contratto con la squadra.
	Baresi decide di acquistare Morata per la sua squadra e decide di inserirlo all'interno della piattaforma. Inserisce "Alvaro", "Morata", "32", "187cm", "15.900.000", "Attaccante", "340 goal, 110 assist,...", "Scadenza contratto: 30.06.2028".	
		Il sistema controlla che tutti i campi siano stati inseriti e notifica Baresi che il giocatore è stato inserito correttamente.

Nome Scenario: SC_GS_6: Organizzazione allenamento		
Partecipanti : Ancelotti: Ospite		
Flusso di eventi	Ospite	Sistema
	Ancelotti, un allenatore di una squadra presente sulla piattaforma, decide di organizzare un allenamento per il suo team, al fine di preparare la squadra per la prossima partita e parlare delle eventuali tattiche e formazione da utilizzare.	

		Il sistema chiede ad Ancelotti data e ora dell'avvio dell'allenamento con le eventuali penalità che i giocatori avranno se faranno tardi o se non si presenteranno, e anche una descrizione opzionale su quest'ultima.
	Ancelotti informa che l'allenamento si svolgerà il 6/11/2024 alle ore 12:00, tenendo conto dei costi di penalità che i giocatori subiranno se non vengono rispettate alcune regole (ad esempio, "300€ di multa per ritardo all'allenamento, 250€ di multa se si lascia sporco il proprio posto nello spogliatoio".	
		Il sistema notifica ad Ancelotti che l'evento è stato creato correttamente.

Gestione Partite

Nome Scenario: SC_GP_1: Organizzare partita torneo		
Partecipanti : Michele: Manager		
Flusso di eventi	Manager	Sistema
	Michele, un manager, desidera organizzare una nuova partita/torneo attraverso la piattaforma, rendendola visibile al resto degli utenti.	
		Il sistema gli mostra la pagina di organizzazione delle partite/tornei e gli chiede se

		vuole organizzare una partita singola o un torneo
	Michele sceglie di organizzare una partita singola o un torneo	
		Se Michele ha scelto una partita singola , Il sistema risponde mostrando la pagina di organizzazione di una partita singola , dove Michele potrà inserire l'avversario , la data della partita , l'orario ,la tipologia(amichevole o no) e lo stadio. In caso la scelta di Michele sia stata di voler organizzare un torneo , il sistema risponde mostrando la pagina di organizzazione di un torneo dove , Michele, potrà inserire il nome del torneo , la tipologia (A punti , a eliminazione diretta , ecc...),il trofeo, il numero di squadre , il numero di partite da giocare e successivamente il sistema mostrerà la pagina di organizzazione di una partita singola per tutte le partite del torneo.
	Michele se sceglie di organizzare una partita singola inserirà "Juve" , "22-11-2024","19:00" , "No amichevole" , "Stadio Maradona". Se invece sceglie di organizzare un torneo inserirà "Coppa Italia" , "A eliminazione diretta" , "Coppa dei campioni italiani" , "4","3" e successivamente inserirà i	

	dettagli delle varie partite come per una partita singola	
		Il sistema verifica che i dati siano validi e reindirizza Michele sulla pagina della partita/torneo appena creato.

Nome Scenario: SC_GP_2: Visualizzare calendario partite		
Partecipanti: Giovanni: Utente		
Flusso degli eventi	Utente	Sistema
	Giovanni, un utente desidera visualizzare le partite della settimana	
		Il sistema mostra a Giovanni la pagina di un calendario con segnato le varie partite per i vari giorni della settimana.
	Giovanni seleziona un giorno della settimana che gli interessa.	
		Il sistema mostra in modo dettagliato tutte le partite in programma quel giorno con data precisa della partita e stadio.

Nome scenario: SC_GP_3: Modifica dettagli della partite torneo		
Partecipanti: Giovanni: Manager		
Flusso degli eventi	Manager	Sistema

	Giovanni, un manager, desidera cambiare la data della partita "Juve-Napoli" da lui precedentemente organizzata	
		Il sistema restituisce a Giovanni la lista delle partite in programma.
	Giovanni seleziona la partita che gli interessa	
		Il sistema mostra a Giovanni tutte le informazioni sulla partita selezionata.
	Giovanni sceglie di modificare la data della partita "Juve Napoli" del "22-11-2024".	
		Il sistema mostra a Giovanni un modulo contenente tutti i dati preinseriti dell'evento con la possibilità di modificarli.
	Giovanni modifica la data della partita da "22-11-2024" a "25-11-2024".	
		Il sistema notifica a Giovanni che la partita è stata modificata correttamente e inoltra una mail a tutti gli utenti che li avvisa della modifica

Gestione Mercato

Nome scenario: SC_GM_1: Inserimento giocatori sul mercato		
Partecipanti: Gianpaolo: Manager		
Flusso degli eventi	Manager	Sistema
	Gianpaolo, un manager, desidera inserire nuovi giocatori alla lista dei giocatori acquistabili sulla piattaforma; questo perché desidera venderli. Quindi si dirige nell'apposita area in cui è presente la lista dei giocatori e ne aggiunge uno usando la specifica funzione	
		Il sistema gli mostra la pagina di aggiunta dei giocatori dove è richiesto il prezzo e tutte le caratteristiche legate al giocatore, e le sue condizioni di contratto.
	Gianpaolo inserisce tutte le informazioni necessarie	

		Il sistema usa un servizio web e chiede a Gianpaolo la conferma dell'inserimento del giocatore, mostrandogli nuovamente tutti i dati inseriti.
	Gianpaolo conferma l'inserimento	
		Il sistema aggiunge il giocatore nella lista dei giocatori da acquistare, con le relative informazioni.

Nome scenario: SC_GM_2: Visualizzazione ticket acquisto giocatore		
Partecipanti: Ernesto: Manager		
Flusso degli eventi	Manager	Sistema
	Ernesto, un manager, desidera visualizzare i giocatori disponibili all'acquisto e richiedere proprio l'acquisto di uno di questi. Si dirige nella pagina apposita selezionando "Lista giocatori acquistabili".	
		Il sistema gli mostra la lista di tutti i giocatori disponibili, ognuno accompagnato da una foto profilo e dalle caratteristiche associate (prezzo, ruolo, ecc...).
	Ernesto è interessato ad acquistare un attaccante, quindi	

	seleziona nei filtri "attaccante".	
		Il sistema filtra la lista e mostra a Ernesto solo gli attaccanti disponibili.
	Ernesto, che già era informato su alcuni giocatori, seleziona "Endrick Felipe Moreira de Sousa" e ne richiede l'acquisto. Esso è attualmente di proprietà del Real Madrid.	
		Il sistema inoltra la richiesta alla squadra Real Madrid e notifica a Ernesto che la richiesta è stata inoltrata con successo e lo rimanda alla lista dei giocatori.

Gestione Tifoseria

Nome scenario: SC_GT_1: Acquisto di un Biglietto per un Evento		
Partecipanti: Tifosi, Sistema		
Flusso Degli Eventi	Tifosi	Sistema
	Il tifoso accede alla sezione "Eventi" e seleziona l'evento di interesse.	
		Il sistema visualizza le informazioni dell'evento e le opzioni di acquisto del biglietto.
		Il sistema reindirizza il tifoso alla pagina di pagamento.

	Il tifoso completa il pagamento.	
		Il sistema riceve la conferma di pagamento e genera un biglietto digitale con un codice QR.
		Il sistema invia il biglietto via email e lo rende disponibile nella dashboard del tifoso.
		Se i biglietti per l'evento sono esauriti, il sistema informa il tifoso dell'indisponibilità.

Nome scenario: SC_GT_2: Iscrizione al Fan Club e Sottoscrizione Abbonamento		
Partecipanti: Tifosi, Sistema		
Flusso Degli Eventi	Tifosi	Sistema
	Il tifoso accede alla sezione "Fan Club" nella dashboard.	
		Il sistema visualizza le opzioni di abbonamento disponibili.
		Il sistema reindirizza il tifoso alla pagina di pagamento, integrata con un sistema di pagamento esterno.
	Il tifoso completa il pagamento.	
		Il sistema riceve la conferma dal sistema di pagamento e attiva l'abbonamento.
		Il sistema invia un'email di conferma con i dettagli

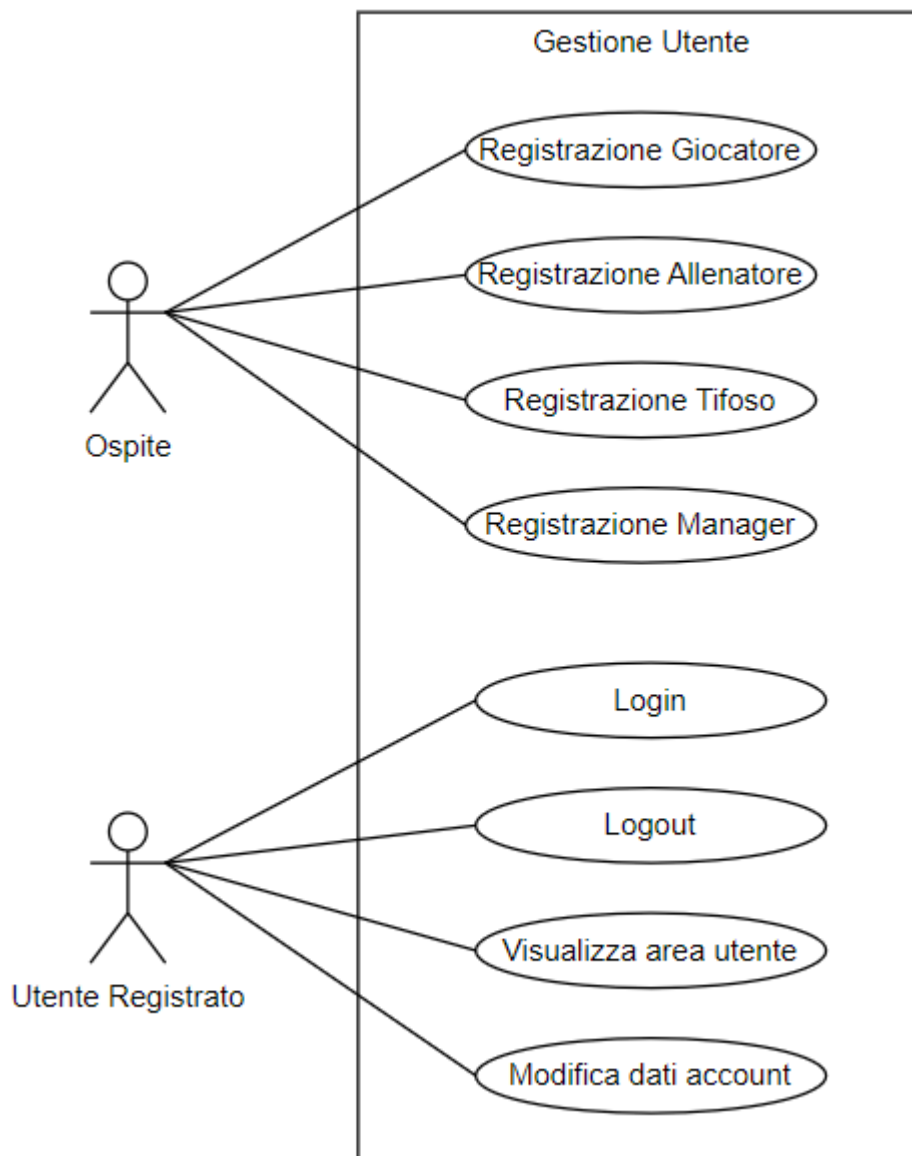
		dell'abbonamento e la data di scadenza.
		Se il pagamento non va a buon fine, il sistema visualizza un messaggio di errore e invita il tifoso a riprovare

3.4.2 Modello dei Casi d'uso

Nella presente sezione sono presentati i diversi casi d'uso del sistema, divisi per le varie gestioni.

Gestione Utente

UCD_GU: Gestione Utente



Identificativo UC_GU_1	Registrare un allenatore	Data	12/11/2024
		Vers.	1.00.000
		Autore	Rago Domenico
Descrizione	Lo UC fornisce la funzionalità di registrare un allenatore.		
Attore Principale	Ospite È interessato a registrarsi sulla piattaforma come allenatore.		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	Un allenatore vuole registrarsi come allenatore AND il sistema deve fornire un comando per la registrazione di un allenatore.		
Exit Condition (on success)	La registrazione è avvenuta con successo e l'allenatore è disponibile all'acquisto		
Exit Condition (on failure)	La registrazione non è avvenuta con successo e l'allenatore non è registrato.		
Rilevanza/Use r Priority	Elevata		
Frequenza stimata	60/giorno		
Extension point	NA		
Generalization of	NA		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/ MAIN SCENARIO			
1	Ospite	Richiede di potersi registrare sulla piattaforma come allenatore.	

2	Sistema	<p>Il sistema visualizza un form che richiede di inserire dei dati personali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nome e Cognome • Email • Password • Conferma password • Data e Città di nascita • Nazionalità • Recapito telefonico • Descrizione
3	Ospite	Inserisce i dati richiesti e conferma la registrazione.
4	Sistema	<p>Il sistema verifica che:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le due password coincidono • La password sia sicura • Tutti i campi siano riempiti
5	Sistema	Il sistema memorizza i dati inseriti
6	Sistema	Il sistema notifica che la registrazione è avvenuta correttamente e reindirizza l'allenatore all'interno della piattaforma. Nel frattempo, inserisce l'allenatore appena registratosi sul mercato.
I Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Qualche campo dello step non è stato compilato		
3.a1	Sistema	Il sistema informa l'utente di compilare tutti i campi presenti nel form.
3.a2	Sistema	Rimane in attesa di una nuova compilazione.
II Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Le due password non coincidono		
4.a1	Sistema	Il sistema informa l'utente di inserire correttamente la password nei due campi richiesti
4.a2	Sistema	Rimane in attesa di una nuova compilazione.

WISA

I Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Il sistema non riesce ad effettuare il salvataggio dei dati			
5.a1	Sistema	Il sistema mostra un messaggio d'errore ed invita l'utente a riprovare.	
5.a2	Sistema	Registrazione terminata con errore.	
Note			
		NA	
Special Requirements		NA	

Identificativo UC_GU_2	Registrare un manager	Data	12/11/2024
		Vers.	1.00.000
		Autore	Rago Domenico
Descrizione	Lo UC fornisce la funzionalità di registrare un manager.		
Attore Principale	Ospite È interessato a registrarsi sulla piattaforma come manager.		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	Un Ospite è interessato a registrarsi come manager AND il sistema deve fornire un comando per la registrazione di un manager.		
Exit Condition (on success)	La registrazione è avvenuta con successo e il manager può procedere con la creazione e gestione della squadra.		
Exit Condition (on failure)	La registrazione non è avvenuta con successo e il manager non è registrato.		
Rilevanza/Use r Priority	Bassa		
Frequenza stimata	10/giorno		

Extension point	NA	
Generalization of	NA	
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/ MAIN SCENARIO		
1	Ospite	Richiede di potersi registrare sulla piattaforma.
2	Sistema	Il sistema visualizza un form che richiede di inserire dei dati personali: <ul style="list-style-type: none">• Nome e Cognome• Email• Password• Conferma password• Data e Città di nascita• Nazionalità• Recapito telefonico
3	Ospite	Inserisce i dati richiesti e conferma la registrazione.
4	Sistema	Il sistema verifica che: <ul style="list-style-type: none">• Le due password coincidono• La password sia affidabile• Tutti i campi siano riempiti
5	Sistema	Il sistema salva i dati relativi al manager.
6	Sistema	Il sistema visualizza un messaggio che il manager è stato correttamente registrato.
7	Sistema	Il sistema notifica che la registrazione è avvenuta correttamente e lo reindirizza all'interno della piattaforma.
I Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Qualche campo dello step non è stato compilato		
3.a1	Sistema	Il sistema informa il manager di compilare tutti i campi presenti nel form.
3.a2	Sistema	Rimane in attesa di una nuova compilazione.

II Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Le due password non coincidono		
4.a1	Sistema	Il sistema informa l'utente di inserire correttamente la password nei due campi richiesti
4.a2	Sistema	Il sistema attende una nuova compilazione.
I Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Il sistema non riesce ad effettuare il salvataggio dei dati		
5.a1	Sistema	Il sistema segnala all'utente che non riesce a salvare i dati e ne visualizza un messaggio di errore.
5.a2	Sistema	Registrazione terminata con errore.
Note		
		NA
Special Requirements		NA

Identificativo UC_GU_3	Registrare un giocatore	Data	12/11/2024
		Vers.	1.00.000
		Autore	Rago Domenico
Descrizione	Lo UC fornisce la funzionalità di registrare un giocatore.		
Attore Principale	Ospite È interessato a registrarsi sulla piattaforma come giocatore.		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	Un Ospite è interessato a registrarsi come giocatore AND il sistema deve fornire un comando per la registrazione di un giocatore.		
Exit Condition (on success)	La registrazione è avvenuta con successo e il giocatore può procedere con il settaggio del suo profilo personale		

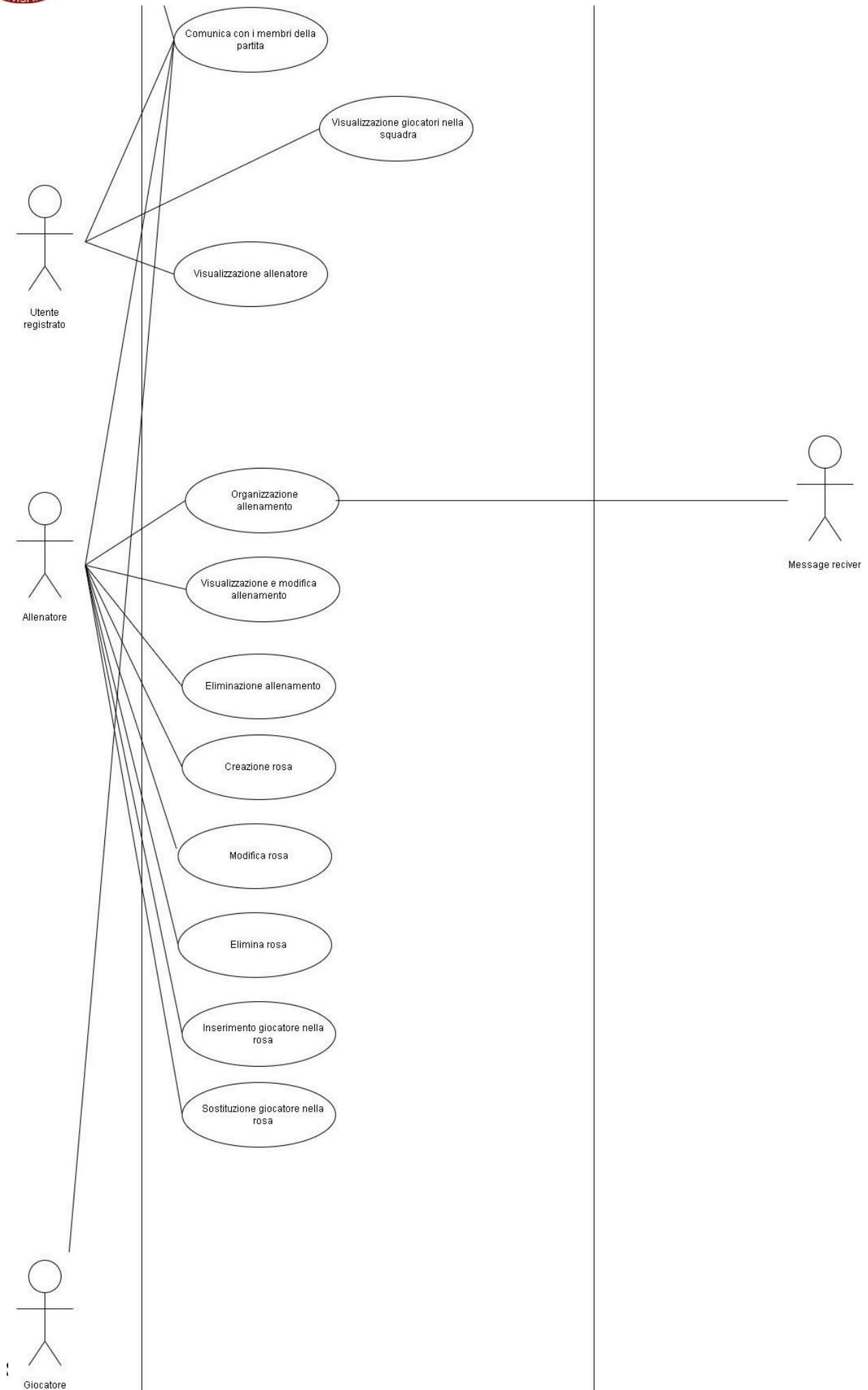
Exit Condition (on failure)	La registrazione non è avvenuta con successo e il giocatore non è registrato.	
Rilevanza/Use r Priority	Elevata	
Frequenza stimata	80/giorno	
Extension point	NA	
Generalization of	NA	
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/ MAIN SCENARIO		
1	Ospite	Richiede di potersi registrare sulla piattaforma.
2	Sistema	Il sistema visualizza un form che richiede di inserire dei dati personali: <ul style="list-style-type: none">• Nome e Cognome• Email• Password• Conferma password• Data e Città di nascita• Nazionalità• Ruolo.• Recapito telefonico• Descrizione
3	Ospite	Inserisce i dati richiesti e conferma la registrazione.
4	Sistema	Il sistema verifica che: <ul style="list-style-type: none">• Le due password coincidono• La password sia affidabile• Tutti i campi siano riempiti
5	Sistema	Il sistema salva i dati relativi al giocatore.
6	Sistema	Il sistema visualizza un messaggio che il giocatore è stato correttamente registrato.

7	Sistema	Reindirizza il giocatore alla pagina home.
I Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Qualche campo dello step non è stato compilato		
3.a1	Sistema	Il sistema informa il giocatore di compilare tutti i campi presenti nel form.
3.a2	Sistema	Rimane in attesa di una nuova compilazione.
II Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Le due password non coincidono		
4.a1	Sistema	Il sistema informa l'utente di inserire correttamente la password nei due campi richiesti
4.a2	Sistema	Il sistema attende una nuova compilazione.
I Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Il sistema non riesce ad effettuare il salvataggio dei dati		
5.a1	Sistema	Il sistema segnala all'utente che non riesce a salvare i dati e ne visualizza un messaggio di errore.
5.a2	Sistema	Registrazione terminata con errore.
Note		
		NA
Special Requirements		NA

Gestione Squadra

UCD_GU: Gestione Utente





Identificativo UC_GS__1	Creare Squadra	Data	18/11/2024
		Vers.	1.00.000
		Autore	Scialla Gabriele
Descrizione	Lo UC descrive la funzionalità di creazione di una nuova squadra da parte di un manager		
Attore principale	Manager E' interessato a creare una nuova squadra		
Attori secondari	NA		
Entry condition	Un manager è interessato a creare una squadra AND Il sistema deve fornire un comando per la creazione di una squadra		
Entry condition On success	La squadra viene creata AND Il manager visualizza la squadra appena creata		
Exit condition On failure	Nessuna nuova squadra è stata creata AND Il sistema mostra al manager un messaggio di errore		
Rilevanza/User Priority	Elevata		
Frequenza stimata	5/giorno		
Extension point	NA		
Generalization of	NA		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO			
1	Manager:	Richiede di creare una squadra cliccando su "Crea squadra"	

2	Sistema:	<p>Chiede di inserire compilando un modulo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nome Squadra • Stemma caricato come file • Budget società • Data di fondazione
3	Manager:	Inserisce i dati richiesti e clicca "Crea nuova squadra"
4	Sistema:	<p>Controlla che i dati siano validi, ossia che:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il nome della società sia di almeno 3 caratteri • I campi per il nome, lo stemma, budget società e data di fondazione • Che il file dell'immagine dello scudetto pesi meno di 15MB e di dimensioni massime 512px per 512px
5	Sistema:	Chiede di inserire l'allenatore acquistato dal mercato
6	Manager:	Clicca su "Inserisci allenatore" e seleziona l'allenatore comprato precedentemente
7	Sistema:	Il sistema chiede al manager di inserire i giocatori presenti nella squadra
8	Manager:	Clicca su "Inserisci giocatori" e seleziona i giocatori comprati precedentemente (min 22)
9	Sistema:	Controlla che siano stati inseriti i requisiti minimi per poter creare la squadra.
10	Sistema:	Crea correttamente la squadra
11	Sistema:	Reindirizza il manager alla pagina della squadra

WISA

I Scenario/Flusso di eventi Alternativo: I dati inseriti non sono validi		
4.a1/11.a1	Sistema:	Restituisce un messaggio di errore che riporta gli errori nell'inserimento dei dati o che non si rispettano i requisiti minimi
4.a2/11.a2	Sistema:	Attende una nuova compilazione del modulo
Il Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Mancano uno o più dei campi obbligatori		
4.b1/11.b1	Sistema:	Restituisce un messaggio di errore che segnala quali campi non sono stati compilati
4.b2/11.b2	Sistema:	Attende una nuova compilazione del modulo
I Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: I dati non possono essere salvati		
5.a1	Sistema:	Restituisce un messaggio di errore che inviti a ritentare l'operazione
5.a2	Sistema:	Attende una nuova compilazione del modulo
Note		
	NA	
Special Requirements		
	NA	

Identificativo UC_GS_6	Organizzare un allenamento	Data	18/11/2024
		Vers.	1.00.000
		Autore	Sciolla Gabriele
Descrizione	Lo UC descrive la funzionalità di organizzazione di un allenamento relativo ad una squadra		
Attore principale	Allenatore Colui che crea l'allenamento di riferimento		

Attori secondari	NA	
Entry condition	Un allenatore vuole creare un nuovo allenamento AND Il sistema fornisce un comando per la creazione di un nuovo allenamento	
Exit condition On success	Un nuovo allenamento è stato creato	
Exit condition On failure	Nessun nuovo allenamento è stato creato AND il sistema mostra un messaggio di errore	
Rilevanza/User Priority	Elevata	
Frequenza stimata	3/giorno	
Extension point	NA	
Generalization of	NA	
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALI/MAIN SCENARIO		
1	Allenatore:	Decide di creare un nuovo allenamento relativo alla sua squadra(MU_4)
2	Sistema:	Richiede i seguenti dati: <ul style="list-style-type: none">• Data e ora dell'allenamento• Campo dell'allenamento• Una descrizione dell'allenamento
3	Allenatore:	L'allenatore inserisce i dati e procede
4	Sistema:	Controlla che: <ul style="list-style-type: none">• Data e ora dell'evento non siano nel passato• che il nome del campo sia massimo di 30 caratteri

		<ul style="list-style-type: none">• Data e ora e campo dell'allenamento siano inseriti
5	Sistema:	Il sistema comunica all'allenatore che la creazione ha avuto effetto
6	Sistema:	Manda una mail a tutti i giocatori della squadra comunicando l'allenamento con le relative informazioni
I Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Qualche campo obbligatorio non è stato compilato		
4.a1	Sistema:	Il sistema comunica all'allenatore che qualche campo obbligatorio non è stato compilato
4.a2	Sistema:	Il sistema rimane in attesa di una nuova sottomissione
Il Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Qualche campo obbligatorio non è stato compilato		
4.b1	Sistema:	Il sistema comunica all'esperto che data e ora dell'evento sono errati
4.b2	Sistema:	Il sistema rimane in attesa di una nuova compilazione
I Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Il sistema non riesce a salvare i dati		
5.a1	Sistema:	Il sistema comunica all'allenatore che si è verificato un errore interno e di riprovare successivamente
5.a2	Sistema:	La compilazione termina con un errore
Note		
	NA	
Special Requirements		

	NA
--	----

Identificativo UC_GS_7	Visualizzare e Modificare un allenamento	Data	25/11/2024
		Vers.	1.00.000
		Autore	Scialla Gabriele Armando
Descrizione	Lo UC descrive la funzionalità di visualizzazione e modifica di un evento da parte di un esperto.		
Attore principale	Allenatore E' interessato a modificare un evento precedentemente creato		
Entry Condition	Un allenatore ha in passato creato un evento AND Un esperto è interessato a modificare un allenamento precedentemente creato AND Il sistema deve permettere all'esperto di visualizzare e modificare l'allenamento		
Exit condition On success	L'Allenamento viene modificato AND L'Allenamento visualizza una schermata che lo notifica dell'avvenuta modifica AND Il sistema invia una mail ai giocatori della squadra a cui appartiene l'allenamento per notificarli della modifica		
Exit condition On failure	Nessuna modifica all'allenamento viene effettuata AND Il sistema mostra all'allenatore un messaggio di errore		
Rilevanza/User priority	Elevata		
Frequenza stimata	2/giorno		
Extension point	NA		
Generalization of	NA		

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALI/MAIN SCENARIO		
1	Allenatore:	Richiede di visualizzare gli allenamenti della propria squadra cliccando su "Visualizza Allenamenti"
2	Sistema:	Mostra una lista degli allenamenti della squadra
3	Allenatore:	Clicca sull'allenamento che desidera modificare
4	Sistema:	Mostra i seguenti dati dell'allenamento: <ul style="list-style-type: none"> • Nome del campo • Descrizione • Data e ora
5	Allenatore:	Clicca su modifica allenamento
6	Sistema:	Restituisce un modulo con i seguenti campi , già riempiti con i dati dell'allenamento e modificabili: <ul style="list-style-type: none"> • Nome del campo • Data e ora dell'allenamento • Descrizione dell'allenamento
7	Allenatore:	Modifica un numero arbitrario di campi e clicca "Modifica allenamento"
8	Sistema:	Verificare che almeno un campo sia stato modificato
9	Sistema:	Controlla che: <ul style="list-style-type: none"> • Il nome del campo dell'allenamento abbia lunghezza di massimo 30 caratteri • Data e ora dell'allenamento non siano nel passato • Nome del campo , data e ora siano inseriti
10	Sistema:	Comunica all'allenatore che la modifica è avvenuta

11	Sistema:	Manda una mail a tutti i giocatori della squadra a cui l'evento è collegato comunicando l'allenamento con le relative informazioni
I Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Nessun campo è stato modificato		
8.a1	Sistema:	Restituisce un messaggio di errore che segnala che non ci sono modifiche da apportare all'evento
8.a2	Sistema:	Attende una nuova compilazione del modulo
Il Scenario/Flusso di eventi Alternativo: I dati inseriti non sono validi		
9.a1	Sistema:	Restituisce un messaggio di errore che riporta gli errori nell'inserimento dei dati
9.a2	Sistema:	Attende una nuova compilazione del modulo
Il Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Mancano uno o più dei campi obbligatori		
9.b1	Sistema:	Restituisce un messaggio di errore che segnala quali campi non sono stati compilati
9.b2	Sistema:	Attende una nuova compilazione del modulo
I Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: I dati non possono essere salvati		
10.a1	Sistema:	Restituisce un messaggio di errore che invita a ritentare l'operazione
10.a2	Sistema:	Attende una nuova compilazione del modulo
Note		
		NA
Special Requirements		
		NA

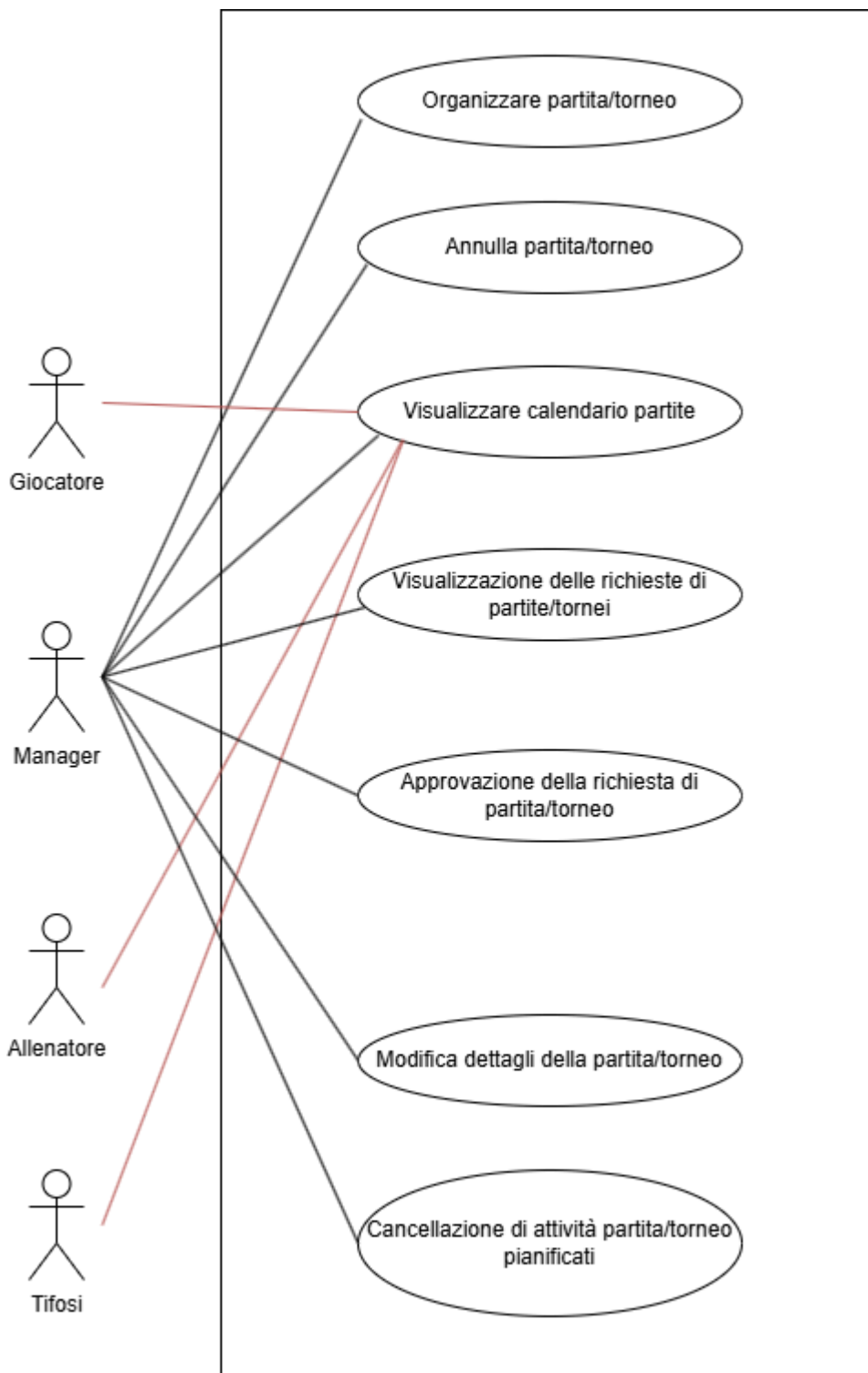
identificativo UC_GS_5	Visualizzare giocatori della squadra	Data	26/11/2024
		Vers.	1.00.000
		Autore	Scialla Gabriele
Descrizione	Lo UC descrive la funzionalità di visualizzazione di una lista dei giocatori della squadra , filtrata secondo le scelte dell'utente registrato		
Attore Principale	Utente registrato E' interessato alla visualizzazione dei giocatori della squadra secondo i filtri a sua scelta		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	Un utente registrato accede all'area di visualizzazione dell'elenco dei giocatori AND Il sistema deve permettere una funzione di visualizzazione dei giocatori in squadra		
Exit condition On success	La generazione della lista è avvenuta correttamente e la lista viene visualizzata con successo		
Exit condition On failure	La generazione della lista non è avvenuta con correttamente		
Rilevanza/User Priority	Elevata		
Frequenza stimata	30/giorno		
Extension point	NA		
Generalization of	NA		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALI/MAIN SCENARIO			
1	Utente registrato:	Richiede di visualizzare una lista dei giocatori presenti nella squadra premendo su "Visualizza giocatori squadra"	
2	Sistema:	Chiede all'utente di selezionare: <ul style="list-style-type: none">• Di visualizzare tutti i giocatori• Di visualizzare i giocatori di un certo ruolo	

		<ul style="list-style-type: none">Cercare il nome di un giocatore specifico
3	Utente registrato:	Seleziona i filtri richiesti e clicca su "Applica" per confermare le sue scelte
4	Sistema:	Verifica il corretto inserimento dei filtri
5	Sistema:	Carica la lista dei giocatori presenti nella squadra
6	Sistema:	Applica i filtri e visualizza la lista dei giocatori richiesti
I Scenario/Flusso di eventi Alternativo: La lista generata è vuota		
6.a1	Sistema:	Restituisce un avviso al lettore che la ricerca richiesta non ha prodotto alcun risultato
6.a2	Sistema:	Attende una nuova selezione dei filtri di ricerca.
II Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Nessuna campo è stato scelto		
4.a1	Sistema:	Segnala al lettore le selezioni obbligatorie non effettuate
4.a2	Sistema:	Attende una selezione dei campi obbligatori
I Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Si verifica un errore nel caricamento della lista dei giocatori in squadra		
5.a1	Sistema:	Restituisce al lettore un messaggio di errore in cui si notifica che il sistema non è riuscito a caricare correttamente i dati sui giocatori della squadra
5.a2	Sistema:	Rimane in attesa di una nuova richiesta di visualizzazione
Note		
	NA	
Special Requirements		
	NA	

Identificativo UC_GS_4	Inserire un giocatore nella squadra	Data	26/11/2024
		Vers.	1.00.000
		Autore	Scialla Gabriele
Descrizione	Lo UC descrive la funzionalità di inserimento di un giocatore nella squadra		
Attore Principale	Manager E' interessato ad acquistare un giocatore sul mercato inserendolo automaticamente nella squadra		
Entry Condition	Il manager è interessato ad acquistare un giocatore per inserirlo nella squadra AND Il sistema deve fornire al manager la lista di tutti i giocatori sul mercato con i relativi prezzi e caratteristiche		
Exit condition On success	L'acquisto avviene con successo e il sistema inserisce il giocatore nella squadra del manager		
Rilevanza/User Priority	Elevata		
Frequenza stimata	40/giorno		
Extension poin	NA		
Generalization of	NA		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO			
1	Manager:	Accede all'area mercato	
2	Sistema:	Mostra la lista di tutti i giocatori acquistabili con relativi prezzi e caratteristiche	
3	Manager:	Il manager seleziona il giocatore che desidera e lo acquista	
4	Sistema:	Comunica al manager l'avvenuto acquisto e inserimento in squadra del giocatore	
I Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Fondi della società non sufficienti per l'acquisto del giocatore			

3.a1	Sistema:	Mostra un messaggio di errore a causa dei fondi insufficienti e rimanda all'area mercato
3.a2	Sistema:	Termina con insuccesso
I Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Il sistema non riesce a completare l'acquisto		
2.a1	Sistema:	Mostra un messaggio di errore e rimanda all'area mercato
2.a2	Sistema:	Termina con insuccesso
II Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Il sistema non riesce a visualizzare la lista dei giocatori acquistabili		
3.b1	Sistema:	Mostra un messaggio di errore e reindirizza il lettore alla home
3.b2	Sistema:	Termina con insuccesso
Note		
		NA
Special Requirements		
		NA

Gestione Partite



Identificativo UC_GP_1	Organizzare partita/torneo	Data	13/11/2024
		Vers.	1.00.000
		Autore	Gaetano Pascarella
Descrizione	Lo UC fornisce la funzionalità di organizzare partita/torneo.		
Attore Principale	Manager È interessato a organizzare una partita/torneo per la squadra che gestisce		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	Il Manager è interessato a organizzare una partita/torneo per la squadra AND Il sistema deve fornire un comando per l'organizzazione della partita/torneo		
Exit Condition (on success)	La registrazione dell'evento è avvenuta con successo AND gli utenti registrati (giocatori, allenatore, manager e tifosi) possono visualizzare l'evento su una determinata sezione		
Exit Condition (on failure)	L'evento non è stato creato con successo e nessun utente registrato può visualizzare la partita/torneo.		
Rilevanza/Us er Priority	Elevata		
Frequenza stimata	10/giorno		
Extension point	NA		
Generalization of	NA		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/ MAIN SCENARIO			
1	Manager	Richiede di poter organizzare una partita/torneo per la squadra che gestisce.	

2	Sistema	<p>Il sistema visualizza un form che richiede di inserire dei dettagli per l'organizzazione della partita/torneo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Data e orario della partita • Inserimento della squadra avversaria presente nel sistema • Selezione campo (fuori casa o in casa) • Il sistema notifica il manager della squadra avversaria della richiesta della partita
3	Manager	Inserisce i dati richiesti e conferma la richiesta.
4	Sistema	<p>Il sistema verifica che:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La squadra non ha altre partite quel giorno • La squadra avversaria esista • Tutti i campi siano riempiti • Il Manager viene notificato della partita
5	Sistema	Il sistema salva i dati relativi all'organizzazione dell'evento.
6	Sistema	Il sistema visualizza un messaggio che l'evento è stato correttamente creato.
7	Sistema	Reindirizza il manager alla pagina di successo della creazione dell'evento.
I Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Qualche campo dello step non è stato compilato		
3.a1	Sistema	Il sistema informa il Manager di compilare tutti i campi presenti nel form.
3.a2	Sistema	Rimane in attesa di una nuova compilazione.
I Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Il sistema non riesce ad effettuare il salvataggio dei dati		
5.a1	Sistema	Il sistema segnala al Manager che non riesce a salvare i dati e ne visualizza un messaggio di errore.



5.a2	Sistema	Creazione dell'evento terminata con errore.
Note		
		NA
Special Requirements		NA

Identificativo UC_GP_2	Visualizzare il calendario partite	Data	13/11/2024
		Vers.	1.00.000
		Autore	Gaetano Pascarella
Descrizione	Lo UC fornisce la funzionalità di visualizzare il calendario delle partite.		
Attore Principale	Utenti Registrati Sono interessati a visualizzare il calendario delle partite della squadra in questione.		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	Gli utenti registrati sono interessati a visualizzare il calendario delle partite della squadra in questione. AND Il sistema deve fornire una sezione per la visualizzazione della partite che deve disputare la squadra		
Exit Condition (on success)	Ci sono partite organizzate. AND gli utenti registrati (giocatori, allenatore, manager e tifosi) possono visualizzare il calendario delle partite in una determinata sezione.		
Exit Condition (on failure)	Non ci sono partite in programma e quindi gli utenti registrati visualizzano una schermata vuota con scritto "Nessuna attività disponibile" OR Il sistema non riesce a mostrare il calendario.		
Rilevanza/Us er Priority	Elevata		



Frequenza stimata	10.000/giorno	
Extension point	NA	
Generalization of	NA	
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/ MAIN SCENARIO		
1	Utenti registrati	Richiede di poter visualizzare il calendario delle partite per la squadra in questione.
2	Sistema	Il sistema mostra una schermata con tutte le partite organizzate per quella determinata squadra, con riferimento a data, orario e squadra avversaria.
I Scenario/Flusso di eventi Alternativo: NA		
		NA
I Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Il sistema non riesce a visualizzare il calendario delle partite		
2a1	Sistema	Il sistema mostra un messaggio (Nessuna attività disponibile) a tutti gli utenti che hanno aperto quella sezione.
2.a2	Sistema	Termina con insuccesso.
Note		
		NA
Special Requirements		NA

Identificativo UC_GP_3	Modifica di una partita/torneo	Data	13/11/2024
		Vers.	1.00.000
		Autore	Gaetano Pascarella

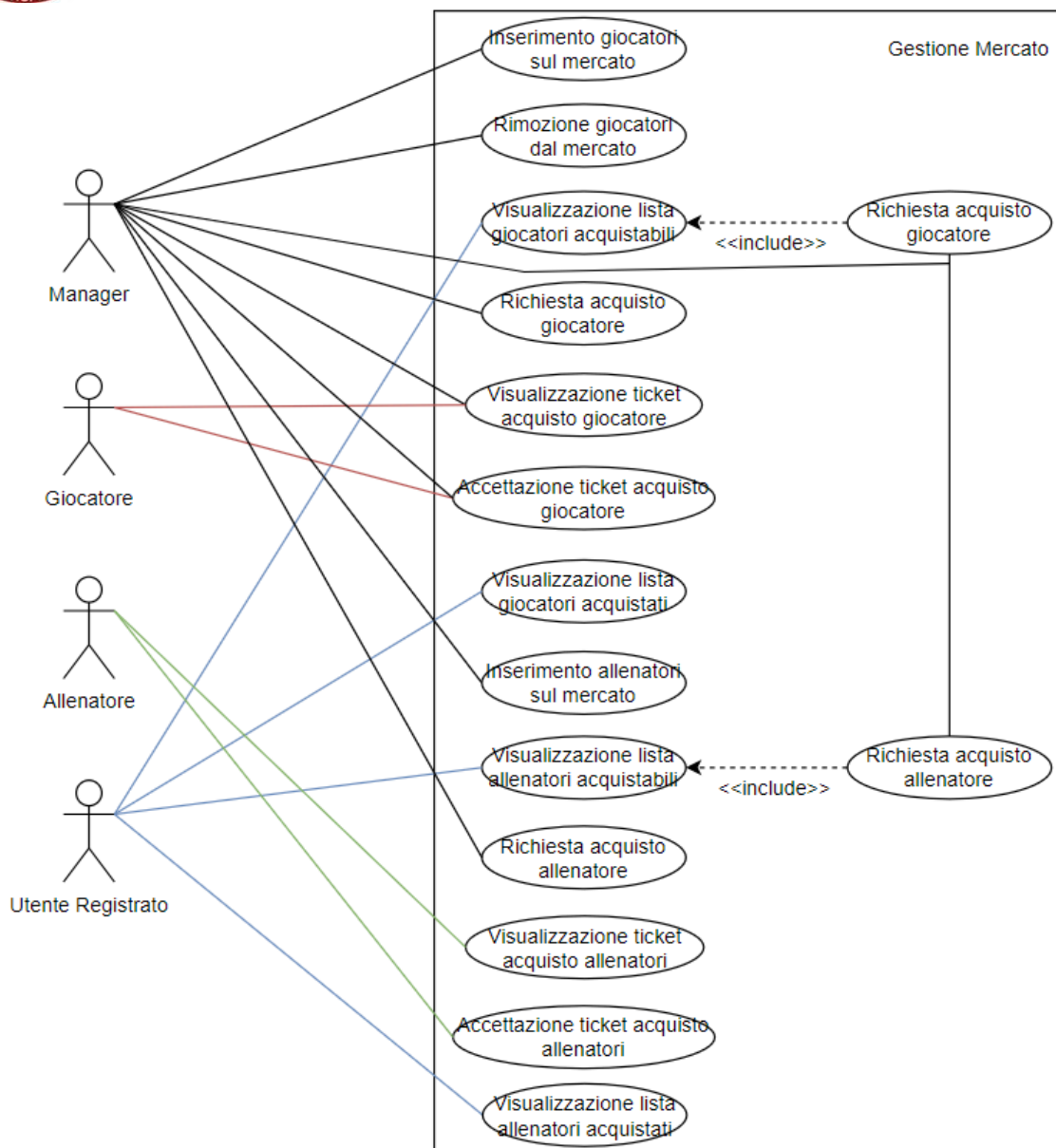
Descrizione	Lo UC fornisce la funzionalità di poter modificare una partita/torneo.		
Attore Principale	Manager È interessato a modificare una partita/torneo per la squadra che gestisce.		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	Il Manager è interessato a modificare una partita/torneo per la squadra AND Il sistema deve fornire un comando per la modifica della partita/torneo		
Exit Condition (on success)	La modifica dell'evento è avvenuta con successo AND Gli utenti registrati (giocatori, allenatore, manager e tifosi) possono visualizzare l'evento modificato su una determinata sezione		
Exit Condition (on failure)	L'evento non è stato modificato con successo e nessun utente registrato può visualizzare la modifica della partita/torneo.		
Rilevanza/Use r Priority			
MedioFrequenza stimata	100/0giorno		
Extension point	NA		
Generalization of	NA		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/ MAIN SCENARIO			
1	Manager	Richiede di poter modificare l'organizzazzione di una partita/torneo già creata	
2	Sistema	Il sistema visualizza un opzione per la modifica dell'evento creato in precedenza, richiedendo di modificare i parametri già	

		inseriti nella creazione dell'evento (data e orario, squadra avversaria, stadio)
3	Manager	Inserisce i dati richiesti e conferma la richiesta. di modifica
4	Sistema	Il sistema verifica che: <ul style="list-style-type: none"> • La squadra in questione e avversaria non ha altre partite quel giorno • La squadra avversaria esista • Tutti i campi siano riempiti • Il Manager viene notificato della partita
5	Sistema	Il sistema salva i dati relativi alla modifica dell'evento.
6	Sistema	Il sistema visualizza un messaggio che l'evento è stato correttamente modificato
7	Sistema	Reindirizza il manager alla pagina di successo della modifica dell'evento.
I Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Qualche campo dello step non è stato compilato		
3.a1	Sistema	Il sistema informa il Manager di compilare tutti i campi presenti nel form.
3.a2	Sistema	Rimane in attesa di una nuova modifica.
I Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Il sistema non riesce ad effettuare il salvataggio dei dati		



5.a1	Sistema	Il sistema segnala al Manager che non riesce a modificare i dati e ne visualizza un messaggio di errore.
5.a2	Sistema	Modifica dell'evento terminata con errore.
Note		
		NA
Special Requirements		NA

Gestione Mercato



Identificativo UC_GM_1	Inserimento giocatori sul mercato	Data	22/11/2024
		Vers.	1.00.000
		Autore	Domenico Rago
Descrizione	Lo UC fornisce la funzionalità di poter inserire giocatori sul mercato.		
Attore Principale	Manager È interessato a inserire giocatori sul mercato.		
Attori secondari	NA		

Entry Condition	Il Manager è interessato a inserire giocatori sul mercato AND Il sistema deve fornire un comando per l'inserimento giocatori sul mercato	
Exit Condition (on success)	L'inserimento è avvenuta con successo AND Il giocatore è presente sul mercato ed è acquistabile	
Exit Condition (on failure)	Il giocatore non è stato inserito nel mercato, nessun utente registrato può visualizzarlo in lista e nessun manager può acquistarlo.	
Rilevanza/Use r Priority	Elevata	
Frequenza stimata	100/giorno	
Extension point	NA	
Generalization of	NA	
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/ MAIN SCENARIO		
1	Manager	Richiede di inserire un giocatore sul mercato cliccando su "Aggiungi un nuovo giocatore".
2	Sistema	Il sistema chiede di inserire manualmente i dati del giocatore
3	Manager	Inserisce tutti i dati del giocatore che vuole vendere
4	Sistema	Il sistema permette l'inserimento del prezzo di vendita del giocatore.
5	Manager	Il manager inserisce il prezzo.



6	Sistema	Il sistema conferma l'inserimento del giocatore e rimanda il manager al mercato.
I Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Qualche campo dello step non è stato compilato		
3.a1	Sistema	Il sistema informa il Manager di compilare tutti i campi presenti nel form.
3.a2	Sistema	Rimane in attesa di una nuova modifica.
I Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Il sistema non riesce ad effettuare il salvataggio dei dati		
6.a1	Sistema	Il sistema segnala al Manager che non riesce a modificare i dati e ne visualizza un messaggio di errore.
6.a2	Sistema	Inserimento del giocatore terminata con errore.
Note		
		NA
Special Requirements		NA

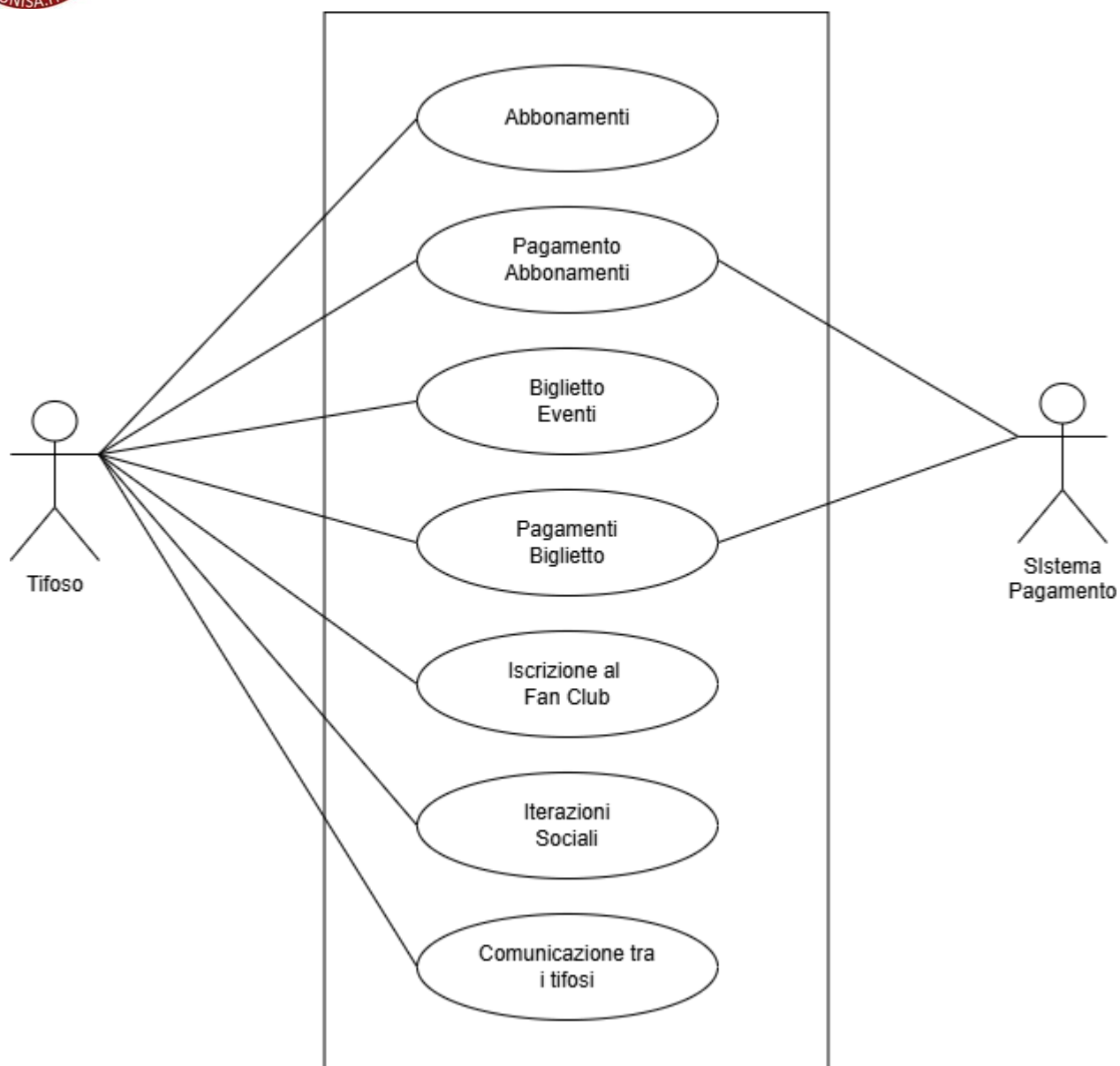
Identificativo UC_GM_2	Visualizzare giocatori acquistabili	Data	22/11/2024
		Vers.	1.00.000
		Autore	Domenico Rago
Descrizione	Lo UC fornisce la funzionalità di poter visualizzare i giocatori acquistabili.		

Attore Principale	Manager Interessato a visualizzare la lista dei giocatori acquistabili.	
Attori secondari	NA	
Entry Condition	Il sistema deve permettere la visualizzazione della lista dei giocatori acquistabili AND Il manager deve poter visualizzare tale lista	
Exit Condition (on success)	Il manager visualizza la lista dei giocatori acquistabili	
Exit Condition (on failure)	Il manager non riesce a visualizzare la lista OR il sistema non riesce a mostrare la lista	
Rilevanza/Us er Priority	Elevata	
Frequenza stimata	130/giorno	
Extension point	NA	
Generalization of	NA	
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/ MAIN SCENARIO		
1	Manager	Clicca su Mercato per visualizzare la lista dei giocatori acquistabili
2	Sistema	Mostra tutti i giocatori acquistabili in ordine alfabetico con caselle dei filtri spuntabili divise in macro-categorie di: Ruolo; Campionato; Età. E una barra di ricerca per il nome o per il cognome o per la squadra.
I Scenario/Flusso di eventi Alternativo: NA		



		NA	
I Scenario/Flusso di eventi di ERRORE : Il sistema non riesce a mostrare la lista			
2.a1	Sistema	Mostra un messaggio di errore e reindirizza il manager alla home	
2.a2	Sistema	Termina con insuccesso	
Note			
		NA	
Special Requirements		NA	

Gestione Tifoseria





Identificativo UC_FS_1	Acquisto Biglietti	Data	26/11/2024	
		Vers.	1.00.000	
		Autore	Fabian Andres Scalera	
Descrizione	Il caso d'uso permette al tifoso di acquistare un biglietto per una partita o un evento sportivo.			
Attore Principale	Tifoso			
Attori secondari	NA			
Entry Condition	Il tifoso è autenticato nel sistema. La partita o evento ha biglietti disponibili.			
Exit Condition (on success)	Il biglietto viene acquistato e registrato a nome del tifoso. Una conferma d'acquisto viene inviata			
Exit Condition (on failure)	L'acquisto non viene completato. Il tifoso riceve un messaggio di errore (es. pagamento fallito o biglietti esauriti).			
Rilevanza/ User Priority	Elevata			
Frequenza stimata	Frequente (ogni volta che vengono aperte le vendite per eventi o partite).			
Extension point	Pagamento Online			
Generalization of	NA			
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/ MAIN SCENARIO				
1	Tifoso	Il tifoso seleziona la partita o l'evento desiderato.		

2	Sistema	Il sistema mostra i biglietti disponibili (posti, prezzo, ecc.).	
3	Tifoso	Il tifoso sceglie il biglietto e procede con l'acquisto.	
4	Sistema	Il sistema reindirizza al modulo di pagamento. Verifica e conferma la transazione. Registra il biglietto a nome del tifoso e invia una notifica di conferma	
I Scenario/Flusso di eventi Alternativo: I biglietti sono esauriti.			
2.a1	Sistema	Il sistema avvisa il tifoso e offre l'opzione di monitorare eventuali disponibilità future.	
I Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Errore durante il pagamento:			
4.a1	Sistema	Il Sistema non conferma la transazione.	
4.a1	Sistema	Il sistema notifica il tifoso con un messaggio di errore e lo invita a riprovare.	
Note			
		NA	
Special Requirements		NA	

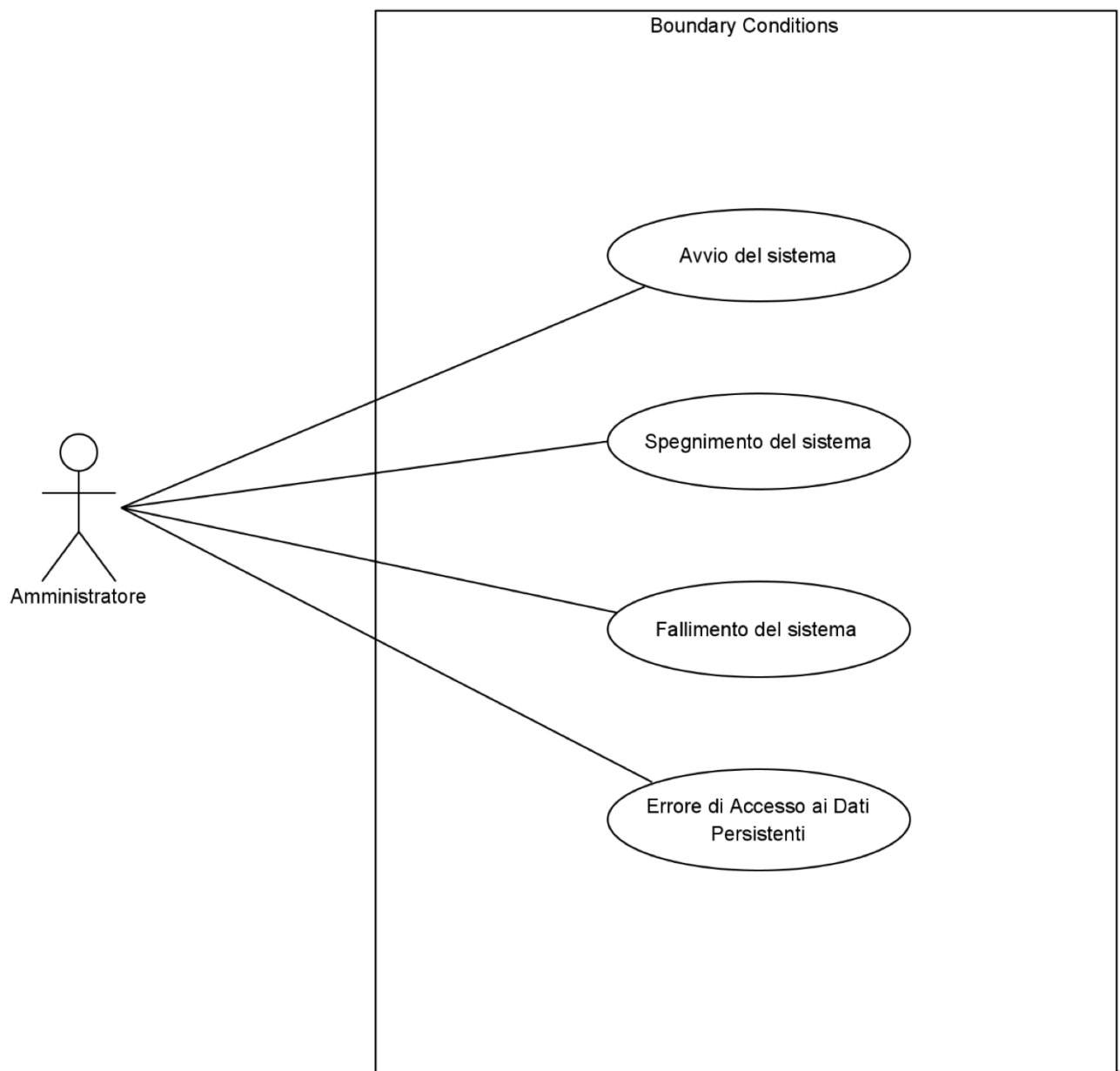
Identificativo UC_FS_2	Iscrizione al Fan Club	Data	26/11/2024
		Vers.	1.00.000
		Autore	Fabian Andres Scalera
Descrizione	Il caso d'uso permette al tifoso di iscriversi al fan club ufficiale della squadra.		
Attore Principale	Tifoso		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	Il tifoso è autenticato nel sistema. È possibile iscriversi al fan club (iscrizioni aperte).		
Exit Condition (on success)	Il tifoso è registrato come membro del fan club. Una conferma d'iscrizione viene inviata.		
Exit Condition (on failure)	L'iscrizione non viene completata. Il tifoso riceve un messaggio di errore (es. pagamento fallito).		
Rilevanza/Us er Priority	Media		
Frequenza stimata	Moderata (di solito una volta per tifoso, durante la stagione).		
Extension point	Pagamento Online		
Generalization of	NA		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/ MAIN SCENARIO			
1	Tifoso	Il tifoso accede alla sezione "Fan Club" nel sistema.	
2	Sistema	Il sistema mostra i benefici e il costo dell'iscrizione.	



3	Tifoso	Il tifoso conferma l'iscrizione e inserisce i dati di pagamento.
4	Sistema	Il Sistema verifica la transazione. Registra l'iscrizione e invia una conferma al tifoso.
I Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Pagamento fallito..		
1	Sistema	Il sistema notifica il tifoso e offre di riprovare con un metodo di pagamento alternativo.
I Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Errore durante il pagamento:		
4.a1	Sistema	Il Sistema non conferma la transazione.
4.a1	Sistema	Il sistema notifica il tifoso con un messaggio di errore e lo invita a riprovare.
Note		
		NA
Special Requirements		NA

Boundary Conditions

UCD_BoundaryConditions



Identificativo UCBC_1	Avvio del sistema	Data	21/11/2024
		Vers.	1.00.000
		Autore	Gaetano Pascarella
Descrizione	Lo UC permette l'avvio del sistema		
Attore Principale	Amministratore		



Attori secondari	NA	
Entry Condition	L'Amministratore accede al Server	
Exit Condition (on success)	Il sistema viene avviato correttamente	
Exit Condition (on failure)	Il sistema non viene avviato	
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE		
1	Amministratore	Esegue sulla macchina il comando che avvia il sistema.
2	Sistema	Verifica la sanità dei dati persistenti e, se sani, rende disponibili i suoi servizi e rende le sue funzionalità disponibili agli utenti.
Flusso di eventi alternativo: I Dati Persistenti sono danneggiati		
2.a1	Sistema	Il sistema segnala al Manager che non riesce a modificare i dati e ne visualizza un messaggio di errore.
2.a2	Amministratore	Correggere i dati persistenti
2.a3	Amministratore	Eseguire il passaggio 1

Identificativo UCBC_2	Spegnimento del Sistema	Data	21/11/2024
		Vers.	1.00.000
		Autore	Gaetano Pascarella
Descrizione	Lo UC permette lo spegnimento del sistema		

Attore Principale	Amministratore	
Attori secondari	NA	
Entry Condition	L'Amministratore accede al Server AND Il Sistema è stato precedentemente avviato AND Il Sistema non è stato ancora spento	
Exit Condition (on success)	Il sistema viene spento correttamente	
Exit Condition (on failure)	Il sistema non viene spento	
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE		
1	Amministratore	Invia un segnale di spegnimento al Sistema
2	Sistema	Controlla che non ci siano connessioni ancora aperte da o verso l'esterno e, se non ci sono, termina l'esecuzione del sistema.
Flusso di eventi alternativo: Ci sono ancora connessioni ancora aperte		
2.a1	Sistema	Notifica all'Amministratore che ci sono ancora connessioni aperte verso l'esterno.
2.a2	Sistema	Attende una quantità di tempo per rispondere a eventuali richieste dall'esterno, non generando nuove connessioni se non allo scopo di rispondere a richieste già in corso.
2.a3	Sistema	Controlla che non ci siano connessioni ancora aperte da o verso l'esterno e, se non ci sono, termina l'esecuzione del sistema.

2.a4	Sistema	Notifica l'Amministratore dell'avvenuto spegnimento del sistema.
------	---------	--

Identificativo UCBC_3	Fallimento del sistema	Data	21/11/2024
		Vers.	1.00.000
		Autore	Gaetano Pascarella
Descrizione	L'UC definisce il comportamento del Sistema in caso di fallimento.		
Attore Principale	Amministratore		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	Il Sistema viene terminato inaspettatamente		
Exit Condition (on success)	Il Sistema viene riavviato correttamene		
Exit Condition (on failure)	Il sistema non viene riavviato		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE			
1	Amministratore	Include UCBC_1	

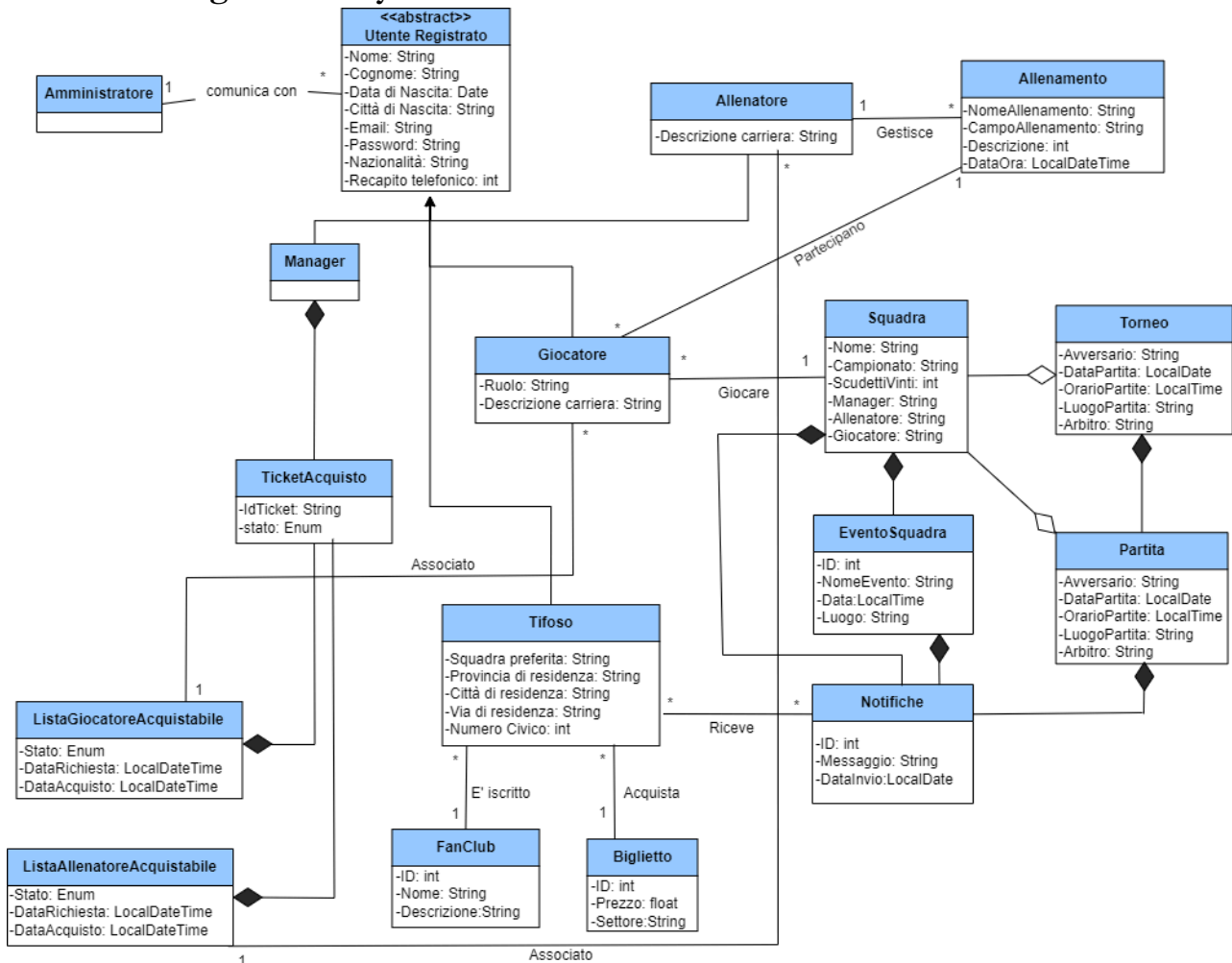
Identificativo UCBC_4	Errore di Accesso ai Dati Persistenti	Data	21/11/2024
		Vers.	1.00.000
		Autore	Gaetano Pascarella
Descrizione	L'UC descrive il comportamento del sistema qualora fosse impossibile accedere ai dati persistenti o questi risultassero corrotti.		

Attore Principale	Amministratore	
Attori secondari	NA	
Entry Condition	Il Sistema non può accedere ai dati persistenti OR I dati persistenti risultano corrotti	
Exit Condition (on success)	Il Sistema riprende il normale funzionamento	
Exit Condition (on failure)	Il Sistema non riprende il normale funzionamento	
Flusso di eventi alternativo: Ci sono ancora connessioni ancora aperte		
1	Sistema	Notifica l'amministratore dell'impossibilità di accedere ai dati persistenti
2	Sistema	Cessa di processare eventuali richieste dall'esterno e risponde a tutte le richieste con un messaggio di errore.
3	Amministratore	Include UCBC_2
4	Amministratore	Ripristina l'accessibilità o la sanità dei dati persistenti.
5	Amministratore	Include UCBC_1

3.4.3 Modello ad Oggetti

Nella presente sezione sono descritti i diversi modelli degli oggetti del sistema. Per la loro individuazione si è fatto uso dell'euristiche di Abbott.

CD Class Diagram Entity



MO_GU Gestione Utenti

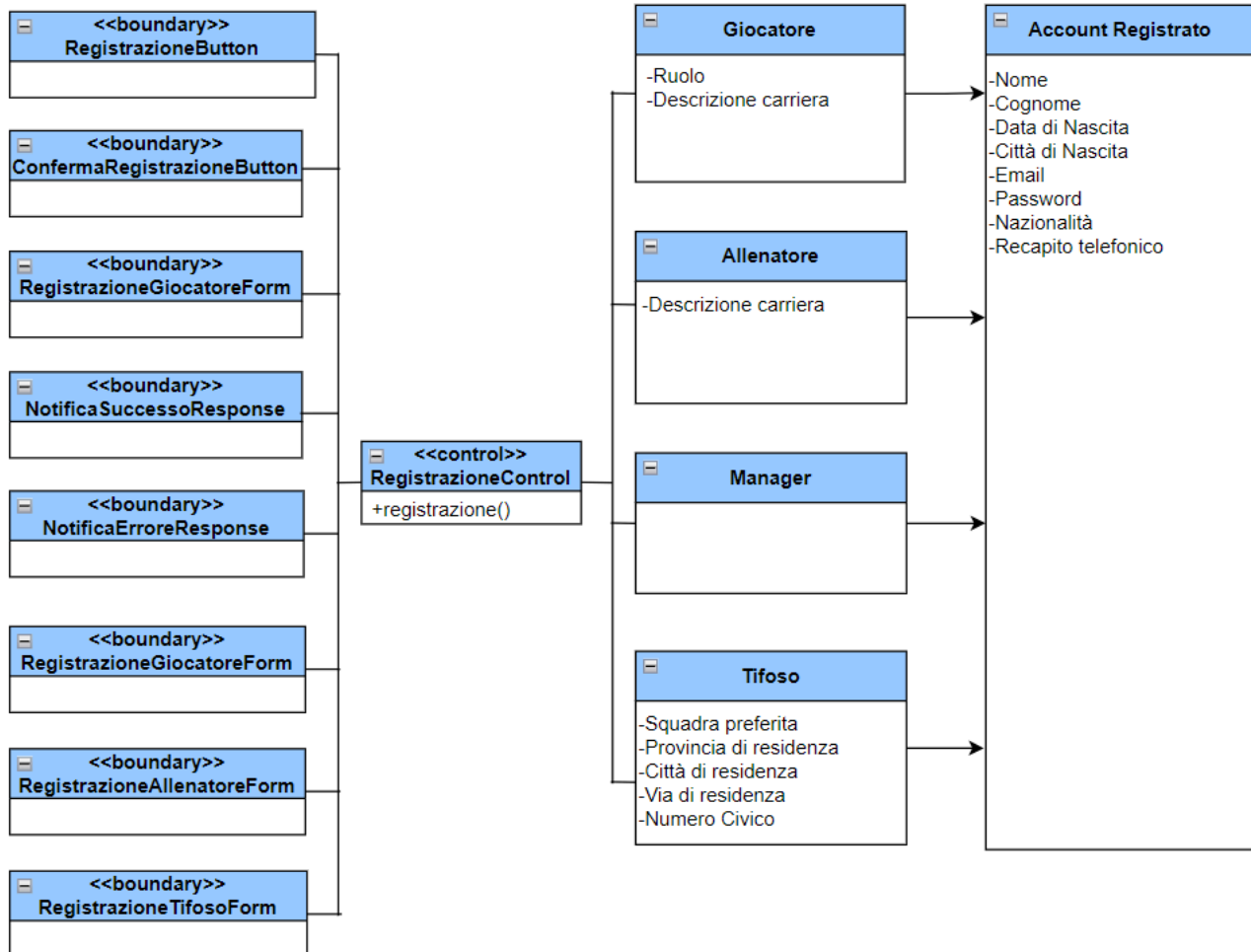
Nome Oggetto	Tipologia	Descrizione
Utente registrato	Entity	Utente che ha effettuato con successo la registrazione alla piattaforma.
Giocatore	Entity	Utente registrato che può visualizzare i propri dati, interagire con lo staff della squadra in cui gioca (ammesso che gioca in una squadra).

Allenatore	Entity	Utente registrato che (ammesso che stia allenando una squadra) può gestire i suoi giocatori, gestire allenamenti e modifica rosa, interagire con lo staff della squadra in cui gioca.
Manager	Entity	Utente registrato che può creare e gestire una squadra, gestire lo stato e i trasferimenti di giocatori e allenatori (vendere un giocatore, acquistarne uno, esonerare un allenatore, ecc.), organizzare e gestire partite e tornei, interagire con lo staff della squadra in cui gioca e tutto ciò che ha a che fare con la squadra.
Tifoso	Entity	Utente registrato che può seguire le statistiche e aggiornamenti della squadra preferita attraverso il pagamento di un abbonamento.
Amministratore	Entity	Account dell'amministratore del sistema.
RegistrazioneButton	Boundary	Pulsante "Registrati" che permette la registrazione degli utenti.
ConfermaRegistrazioneButton	Boundary	Pulsante "Conferma Registrazione" che permette la conferma registrazione dell'utente.
NotificaSuccessoResponse	Boundary	Notifica che segnala all'utente registratosi l'avvenuta operazione.
NotificaErroreResponse	Boundary	Notifica che segnala all'utente registratosi l'errore nell'operazione.
LoginButton	Boundary	Pulsante "Accedi" che permette di utilizzare le proprie credenziali per effettuare l'accesso alla piattaforma col proprio account.
LogoutButton	Boundary	Pulsante "Disconnetti" che permette di effettuare la disconnessione del proprio account dalla piattaforma.

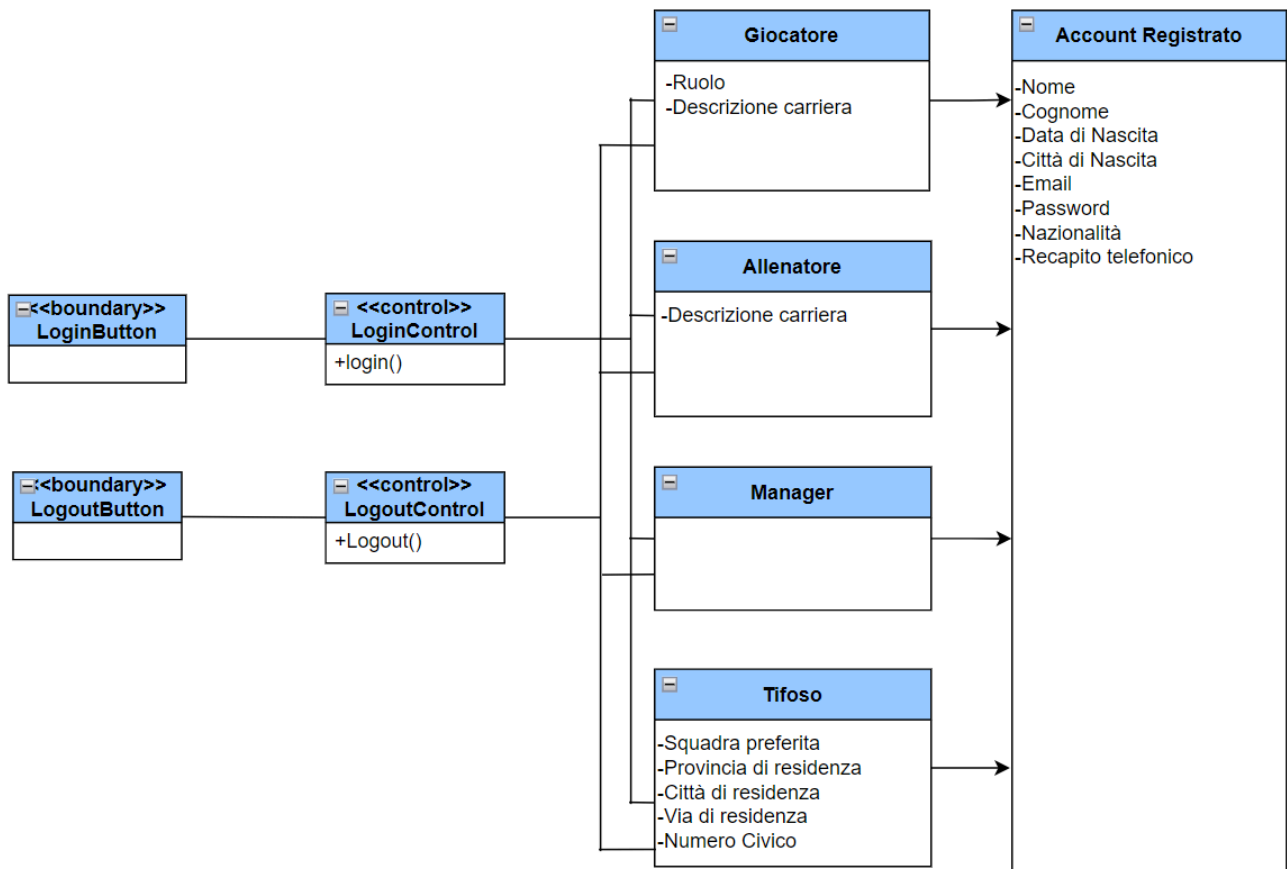
VisualizzaAreaUtenteButton	Boundary	Pulsante “Visualizza Area Utente” che permette all’utente di accedere alla propria area personale.
ModificaDatiButton	Boundary	Pulsante “Modifica dati” che permette all’utente di modificare i propri dati personali riguardanti il suo account sulla piattaforma.
CancellaAccountButton	Boundary	Pulsante “Cancella Account” che permette all’utente di cancellare il proprio account dalla piattaforma.
RegistrazioneGiocatoreForm	Boundary	Form con i campi necessari per poter permettere la registrazione di un giocatore.
RegistrazioneAllenatoreForm	Boundary	Form con i campi necessari per poter permettere la registrazione di un allenatore.
RegistrazioneManagerForm	Boundary	Form con i campi necessari per poter permettere la registrazione di un manager.
RegistrazioneTifosoForm	Boundary	Form con i campi necessari per poter permettere la registrazione di un tifoso.
LoginForm	Boundary	Form con i campi necessari per poter permettere l’accesso ai vari gruppi di utenti.
RegistrazioneControl	Control	Gestisce la funzione che permette la registrazione di un account alla piattaforma.
LoginControl	Control	Gestisce la funzione che permette di effettuare l’accesso alla piattaforma.
LogoutControl	Control	Gestisce la funzione che permette di effettuare la disconnessione dal proprio account della piattaforma.
ModificaDatiControl	Control	Gestisce la funzione che permette la modifica dei dati relativi al proprio account della piattaforma.

CancellaAccountControl	Control	Gestisce la funzione che permette la cancellazione del proprio account dalla piattaforma.
VisualizzaAreaUtenteControl	Control	Gestisce la funzione che permette all'utente loggato di visualizzare la sua area utente.

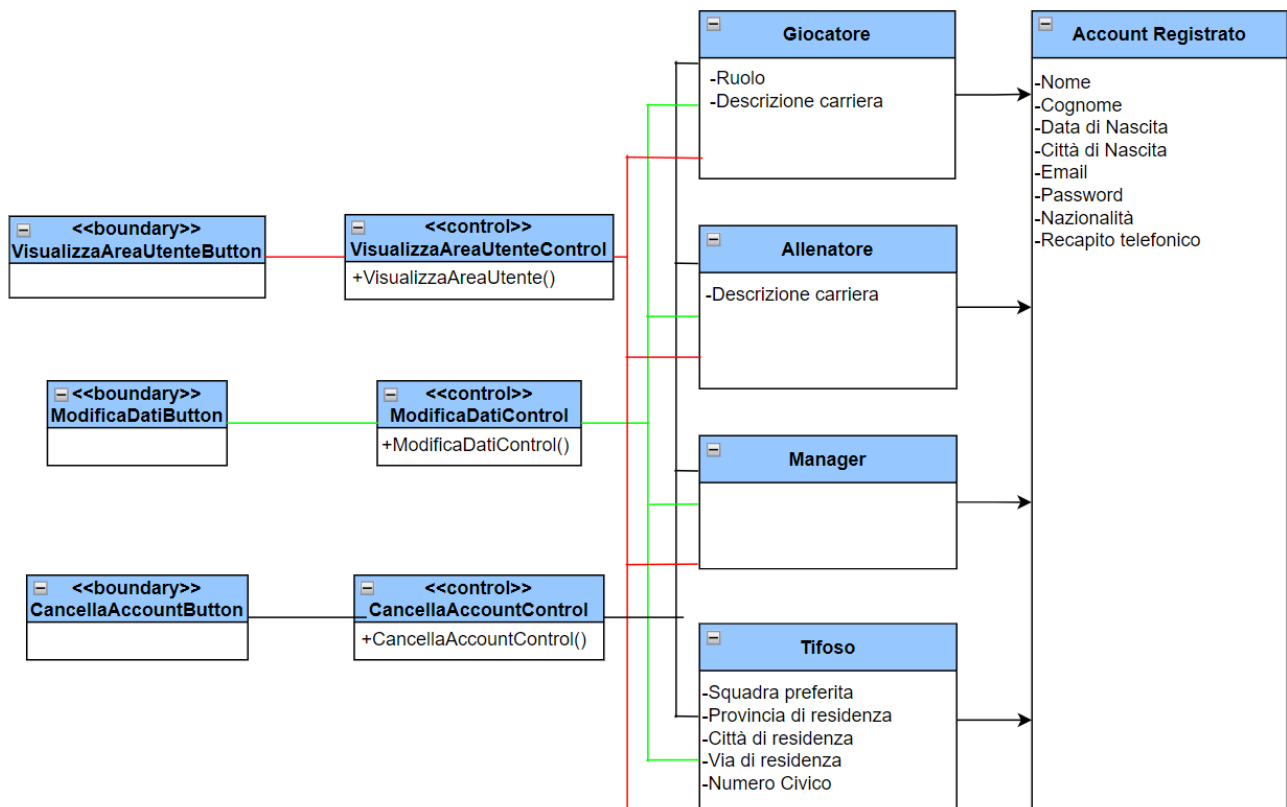
CD_GU_1



CD_GU_2



CD_GU_3



MO_GS Gestione Squadra

Nome Oggetto	Tipologia	Descrizione
Squadra	Entity	Gruppo di manager , allenatori e giocatori della squadra
Allenamento	Entity	Allenamento della squadra , evento che coinvolge allenatore e giocatori
CreaSquadraForm	Boundary	Form con i campi necessari per creare una squadra
CreaSquadraButton	Boundary	Pulsante “Crea Squadra” che permette ad un Manager di creare una nuova Squadra.
EliminaSquadraButton	Boundary	Pulsante “Elimina Squadra” permette ad un manager di eliminare una Squadra già esistente.
VisualizzaSquadraButton	Boundary	Pulsante “Visualizza Squadra” che permette di visualizzare i dati della Squadra e la lista dei giocatori, allenatori e manager
AggiungiGiocatoreAllaRosaButton	Boundary	Pulsante "Aggiungi Giocatore" che permette ad un allenatore di aggiungere un giocatore alla rosa

ModificaRosaButton	Boundary	Pulsante “Modifica Rosa” che permette ad un allenatore di modificare la rosa della squadra
ModificaRosaForm	Boundary	Form che contiene i dati che è possibile modificare di una rosa della squadra
RimuoviGiocatoreDallaRosa Button	Boundary	Pulsante "Rimuovi Giocatore" che permette ad una allenatore di rimuovere un giocatore dalla rosa della squadra
CreaAllenamentoButton	Boundary	Pulsante "Crea Allenamento" che permette ad un Allenatore di creare un nuovo allenamento per la squadra
CreaAllenamentoForm	Boundary	Form che contiene i campi da riempire per creare un nuovo allenamento
ModificaAllenamentoButton	Boundary	Pulsante “Modifica Allenamento” che permette ad un allenatore che ha precedentemente creato un allenamento, di modificare dei dati relativi ad esso.

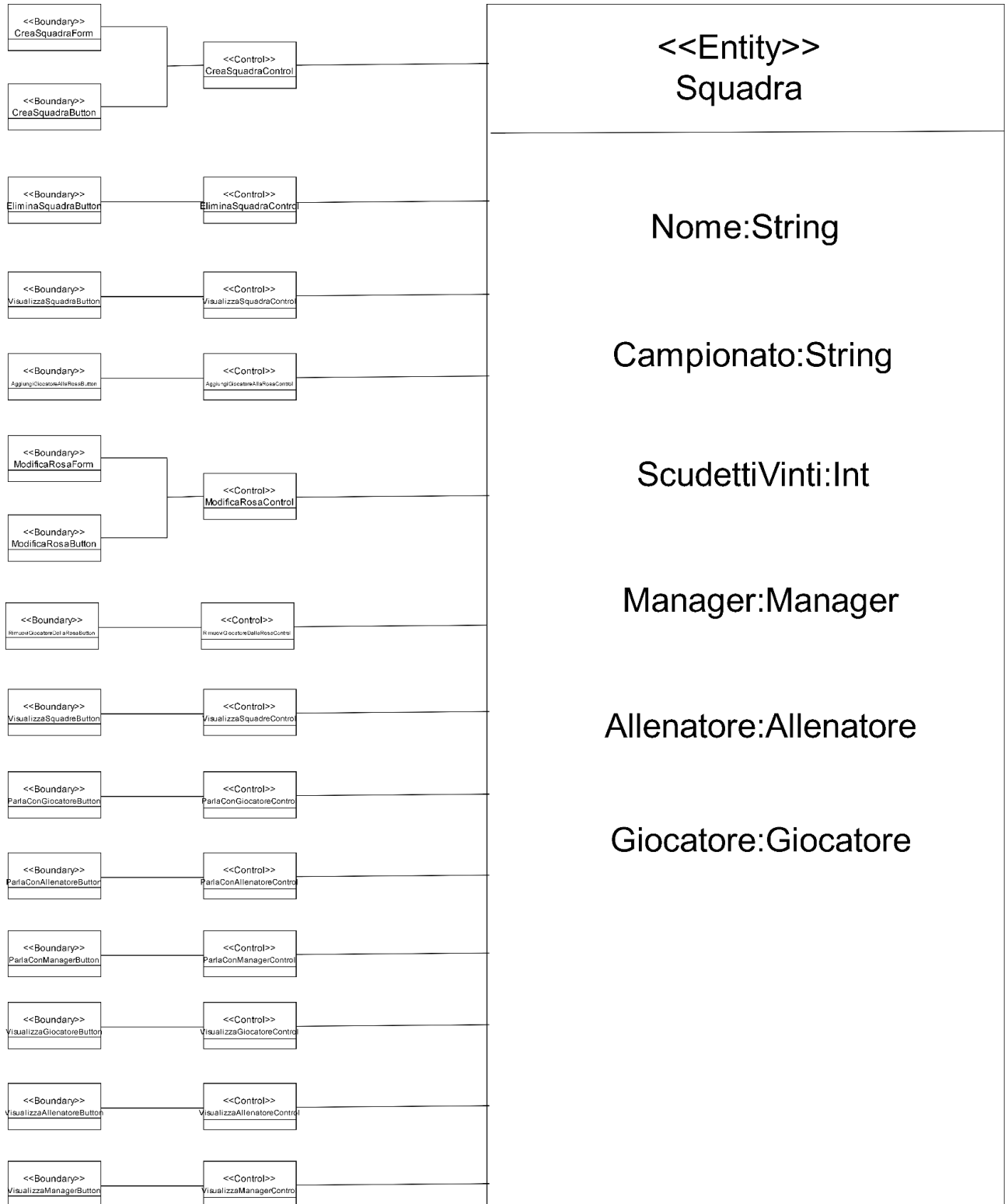
ModificaAllenamentoForm	Boundary	Form che contiene i campi da modificare per modificare i dati di un allenamento già creato da un allenatore in precedenza.
EliminaAllenamentoButton	Boundary	Pulsante “Elimina Allenamento” che permette ad un allenatore di eliminare un allenamento.
VisualizzaSquadreButton	Boundary	Pulsante "Visualizza Squadre" permette ad un tifoso di visualizzare tutte le squadre disponibili.
ParlaConManagerButton	Boundary	Pulsante “Parla con il manager” che permette agli allenatori e ai giocatori di comunicare con un manager.
ParlaConAllenatoreButton	Boundary	Pulsante “Parla con l'allenatore” che permette ai manager e ai giocatori di comunicare con un allenatore.
ParlaConGiocatoreButton	Boundary	Pulsante “Parla con il giocatore” che permette ai manager e agli allenatori di comunicare con un giocatore.
VisualizzaGiocatoreButton	Boundary	Pulsante "Visualizza Giocatore" che permette di

		visualizzare un giocatore con le sue statistiche.
VisualizzaAllenatoreButton	Boundary	Pulsante "Visualizza Allenatore" che permette di visualizzare un giocatore con le sue statistiche.
VisualizzaManagerButton	Boundary	Pulsante "Visualizza Manager" che permette di visualizzare un manager con le sue informazioni.
CreaSquadraControl	Control	Gestisce la funzionalità che permette ad un manager la creazione di una nuova Squadra.
ModificaSquadraControl	Control	Gestisce la funzionalità che permette ad un manager la modifica di una Squadra.
EliminazioneSquadraControl	Control	Gestisce la funzionalità che permette ad un manager l'eliminazione di una Squadra.
VisualizzaSquadraControl	Control	Gestisce la funzionalità che permette di visualizzare i dati di una Squadra e la lista dei giocatori , allenatori e manager.

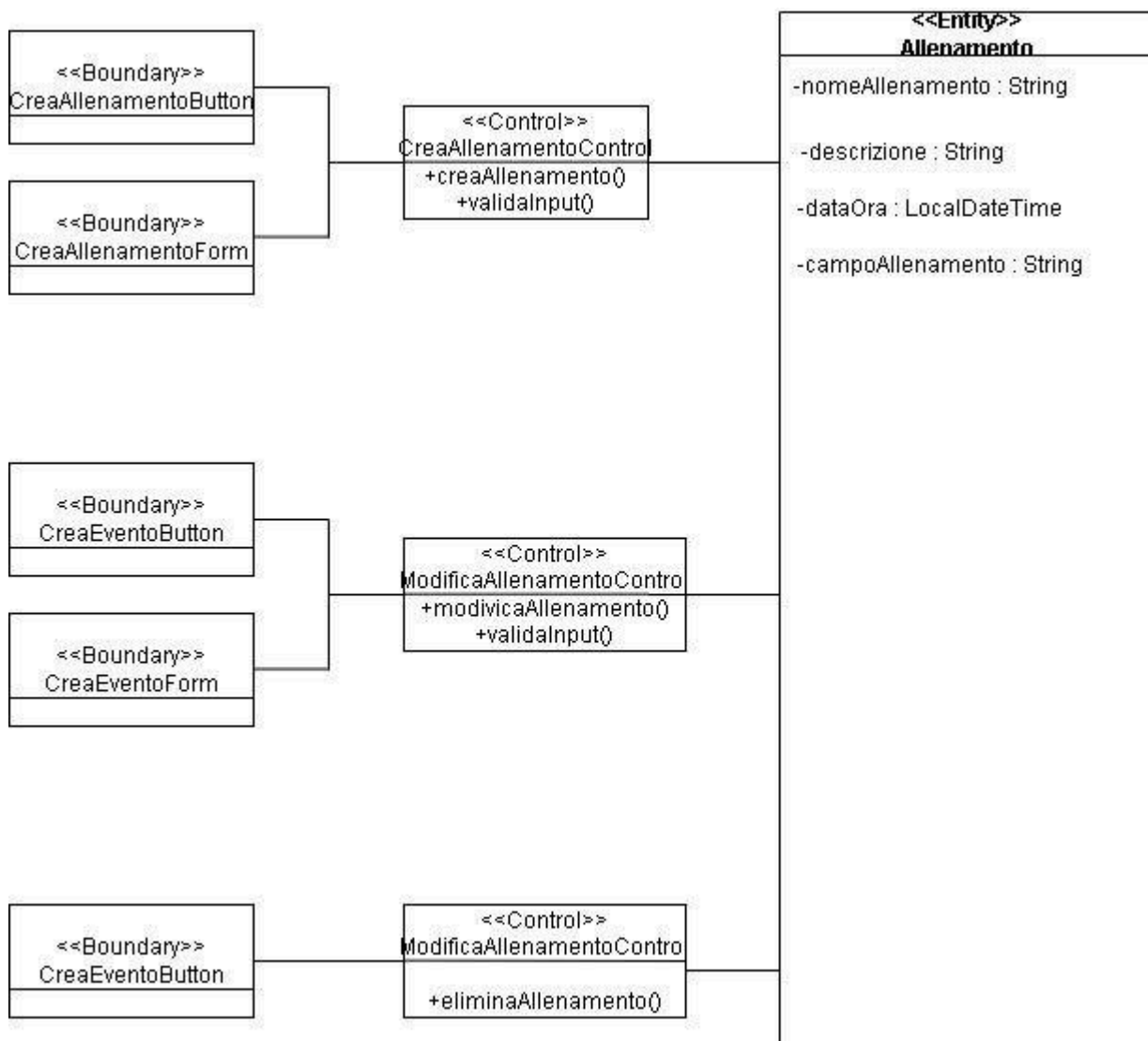
AggiungiGiocatoreAllaRosaControl	Control	Gestisce la funzionalità che permette ad un allenatore di aggiungere un giocatore alla rosa.
ModificaRosaControl	Control	Gestisce la funzionalità che permette ad un allenatore di modificare la rosa della squadra.
RimuoviGiocatoreDallaRosaControl	Control	Gestisce la funzionalità che permette ad un allenatore di rimuovere un giocatore dalla rosa.
CreaAllenamentoControl	Control	Gestisce la funzionalità che permette ad un allenatore di creare un allenamento.
ModificaAllenamentoControl	Control	Gestisce la funzionalità che permette ad un allenatore di modificare un allenamento.
EliminaAllenamentoControl	Control	Gestisce la funzionalità che permette ad un allenatore di eliminare un allenamento.
VisualizzaSquadreControl	Control	Gestisce la funzionalità che permette ad un tifoso di visualizzare le squadre disponibili.

ParlaConAllenatoreControl	Control	Gestisce la funzionalità che permette ai manager e ai giocatori di parlare con un allenatore.
ParlaConGiocatoreControl	Control	Gestisce la funzionalità che permette ai manager e agli allenatori di parlare con un giocatore.
ParlaConManagerControl	Control	Gestisce la funzionalità che permette ai giocatori e agli allenatori di parlare con un giocatore.
VisualizzaGiocatoreControl	Control	Gestisce la funzionalità che permette di visualizzare un giocatore.
VisualizzaAllenatoreControl	Control	Gestisce la funzionalità che permette di visualizzare un allenatore.
VisualizzaManagerControl	Control	Gestisce la funzionalità che permette di visualizzare un manager.

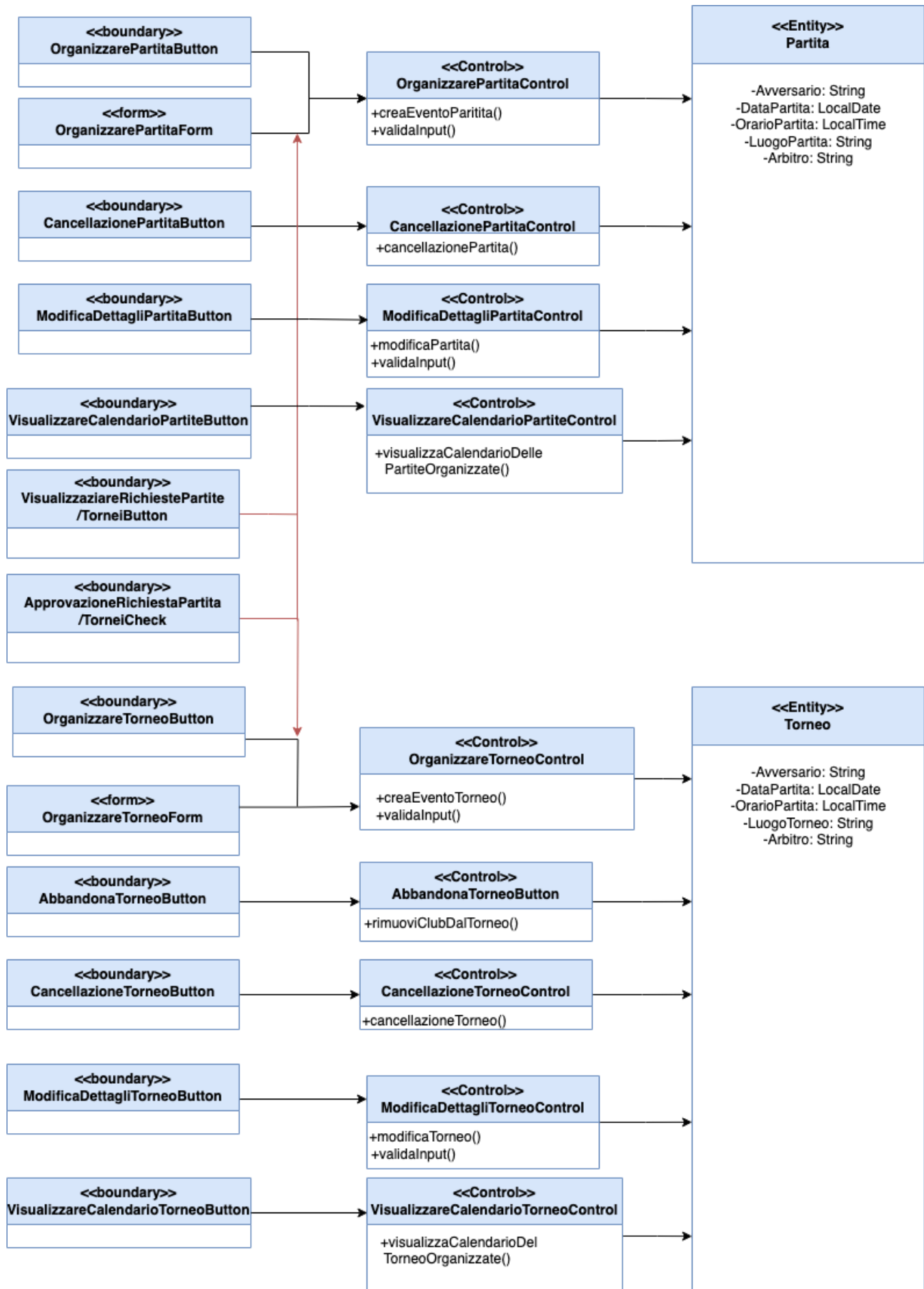
CD_GS_1



CD_GS_2



MO_GP Gestione Partite



Nome Oggetto	Tipologia	Descrizione
Partite	Entity	Partite facente parte delle attività che si possono organizzare tramite l'app.
Tornei	Entity	Tornei facente parte delle attività che si possono organizzare tramite l'app.
OrganizzarePartitaButton	Boundary	Pulsante che permette di organizzare una partita contro altre squadre registrate sull'app
OrganizzarePartitaForm	Boundary	Form per l'inserimento dei dati inerenti all'organizzazione della partita
OrganizzareTorneoButton	Boundary	Pulsante che permette di organizzare un torneo contro altre squadre registrate sull'app
OrganizzareTorneoForm	Boundary	Form per l'inserimento dei dati inerenti all'organizzazione del torneo
AbbandonaTorneoButton	Boundary	Pulsante che permette l'uscita da un torneo.
CancellazionePartitaButton	Boundary	Pulsante per la cancellazione di una partita precedentemente creata
CancellazioneTorneoButton	Boundary	Pulsante per la cancellazione di un torneo precedentemente creata
VisualizzareCalendarioPartiteButton	Boundary	Pulsante per visualizzare le partite organizzate.
VisualizzareCalendarioTorneoButton	Boundary	Pulsante per visualizzare i tornei organizzati

VisualizzareRichiestePartite/TorneiButton	Boundary	Pulsante che permette di visualizzare tutte le richieste di partite e tornei di altri club
ApprovazioneRichiestaPartita/TorneiCheck	Boundary	Check box che permette di confermare l'approvazione della partita o del torneo.
ModificaDettagliPartitaButton	Boundary	Pulsante per la modifica delle partite.
ModificaDettagliTorneoButton	Boundary	Pulsante per la modifica di un torneo.
NotificaSuccessoResponse	Boundary	Notifica che segnala il successo sulla modifica dei dettagli della partita/torneo
OrganizzarePartitaControl	Control	Gestisce la funzionalità che permette l'organizzazione della partita.
CancellazionePartitaControl	Control	Gestisce la funzionalità che permette la cancellazione della partita organizzata precedentemente.
OrganizzareTorneoControl	Control	Gestisce la funzionalità che permette l'organizzazione del torneo.
CancellazioneTorneoControl	Control	Gestisce la funzionalità che permette la cancellazione del torneo organizzato precedentemente.
AbbandonaTorneoControl	Control	Gestisce la funzionalità che permette l'uscita da un torneo.
VisualizzareCalendarioPartiteControl	Control	Gestisce la funzionalità che permette la visualizzazione del calendario delle partite.

VisualizzareCalendarioTorenoControl	Control	Gestisce la funzionalità che permette la visualizzazione del calendario del torneo.
VisualizzaziareRichiestePartite/TorneiControl	Control	Gestisce la funzionalità che permette la visualizzazione delle richieste delle partite e tornei tra i vari manager
ModificaDettagliPartitaControl	Control	Gestisce la funzionalità che permette la modifica dei dettagli riguardanti la partita già organizzata precedentemente.
ModificaDettagliTorneoControl	Control	Gestisce la funzionalità che permette la modifica dei dettagli riguardanti il torneo già organizzato precedentemente.

MO_GM Gestione Mercato

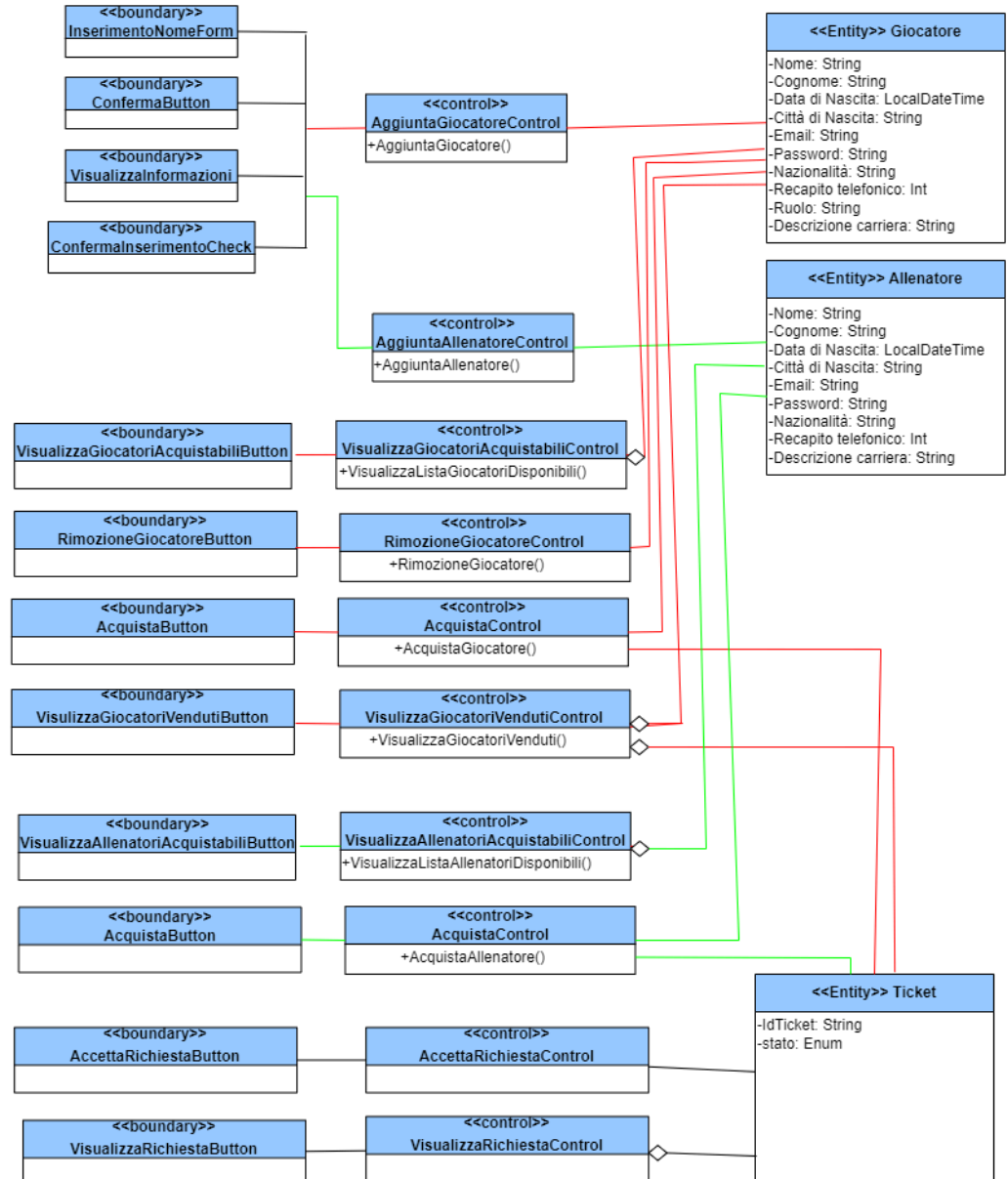
Nome Oggetto	Tipologia	Descrizione
TicketAcquisto	Entity	Permette l'acquisto di un giocatore o di un allenatore, contiene tutte le informazioni necessarie.
Giocatore	Entity	Giocatore facente parte della lista dei giocatori acquistabili.
Allenatore	Entity	Allenatore facente parte della lista degli allenatori acquistabili.
Lista giocatore acquistabile	Entity	Lista di Entity giocatore che rappresenta la lista dei giocatori acquistabili
Lista Allenatore acquistabile	Entity	Lista di Entity allenatore che rappresenta la lista degli allenatori acquistabili
AggiuntaGiocatoreButton	Boundary	Pulsante “Aggiungi” che permette al manager di accedere

		all'area per aggiungere un giocatore sul mercato.
AggiuntaAllenatoreButton	Boundary	Pulsante “Aggiungi” che permette al manager di accedere all'area per aggiungere un allenatore sul mercato.
InserimentoDatiForm	Boundary	Form per l'inserimento dati del giocatore o dell'allenatore da cercare.
ConfermaButton	Boundary	Pulsante “Conferma” per le varie operazioni generali.
ConfermaInserimentoCheck	Boundary	Check box che permette di confermare l'inserimento del giocatore e dell'allenatore corretto.
NotificaSuccessoResponse	Boundary	Notifica che segnala al manager l'avvenuta richiesta di acquisto del giocatore.
VisualizzaGiocatoriAcquistabiliButton	Boundary	Pulsante “Visualizza lista giocatori disponibili all'acquisto” che permette di visualizzare la lista dei giocatori disponibili all'acquisto
VisualizzaAllenatoriAcquistabiliButton	Boundary	Pulsante “Visualizza lista allenatori disponibili all'acquisto” che permette di visualizzare la lista degli allenatori disponibili all'acquisto
AcquistaButton	Boundary	Pulsante “Acquista” che permette di effettuare la richiesta di acquisto di un giocatore o di un allenatore.
RimozioneGiocatoreButton	Boundary	Pulsante “Rimuovi” che permette ad un manager di rimuovere un giocatore dalla lista giocatore acquistabili.

AccettaRichiestaButton	Boundary	Pulsante “accetta” che permette ad un manager (o al giocatore/allenatore stesso) di accettare una richiesta di acquisto.
VisualizzaGiocatoriVendutiButton	Boundary	Pulsante “Visualizza venduti” che permette ad un manager di visualizzare gli ultimi giocatori venduti.
VisualizzaRichiesteButton	Boundary	Pulsante “Visualizza richieste” che permette ad un manager di visualizzare le richieste di acquisto giocatore effettuate con relativo tempo mancante.
VisualizzaInformazioniGiocatore	Boundary	Visualizza tutte le informazioni riguardanti il giocatore da inserire.
VisualizzaInformazioniAllenatore	Boundary	Visualizza tutte le informazioni riguardanti l'allenatore da inserire.
AggiuntaGiocatoreControl	Control	Gestisce la funzione che permette ad un manager di aggiungere un giocatore o un allenatore al mercato
AggiuntaAllenatoreControl	Control	Gestisce la funzione che permette ad un manager di aggiungere un allenatore al mercato
VisualizzaGiocatoriAcquistabiliControl	Control	Gestisce la funzione di visualizzare la lista di tutti i giocatori disponibili all'acquisto.
VisualizzaAllenatoriAcquistabiliControl	Control	Gestisce la funzione di visualizzare la lista di tutti gli allenatori disponibili all'acquisto.
FiltriControl	Control	Gestisce la funzione di visualizzare solo i giocatori o allenatori che rispettano determinate caratteristiche definite dai filtri.

AcquistaControl	Control	Gestisce la funzione di acquistare un giocatore o un allenatore selezionato da parte del manager.
RimozioneGiocatoreControl	Control	Gestisce la funzione che permette ad un manager di rimuovere un giocatore dalla lista dei giocatori disponibili all'acquisto
AccettaRichiestaControl	Control	Gestisce la funzione che permette ad un manager di accettare una richiesta di acquisto di un giocatore.
VisualizzaGiocatoriVendutiControl	Control	Gestisce la funzione di visualizzare i giocatori che sono stati venduti dalla propria squadra.
VisualizzaRichiesteControl	Control	Gestisce la funzione di visualizzare le richieste per giocatori che il manager ha effettuato.

CD_GM_1

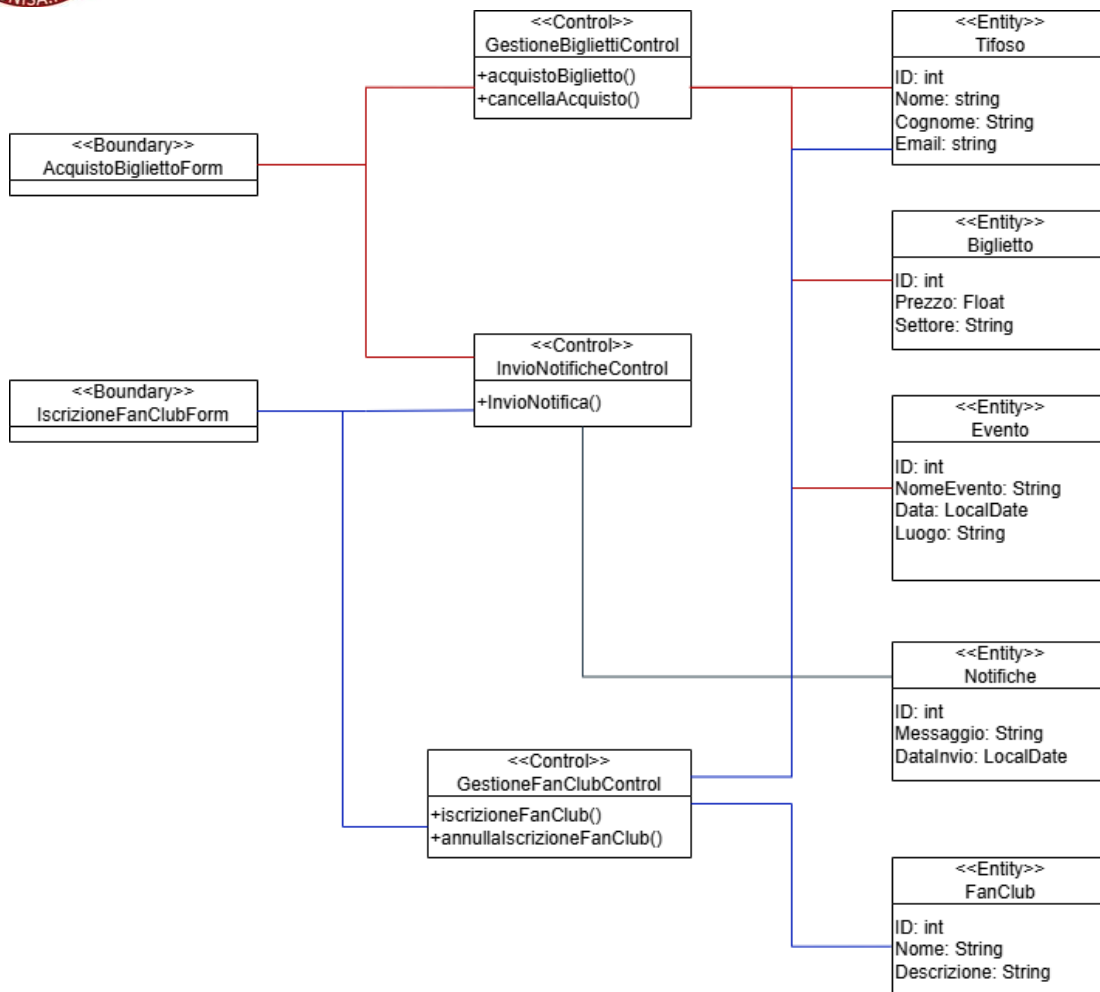


MO_GT Gestione Tifoseria

Nome Oggetto	Tipologia	Descrizione
Tifoso	Entity	Permette l'acquisto di un giocatore o un allenatore di un libro, contiene tutte le informazioni necessarie.
Evento	Entity	Giocatore facente parte della lista dei giocatori acquistabili.

Biglietto	Entity	Allenatore facente parte della lista degli allenatori acquistabili.
FanClub	Entity	Lista di Entity giocatore che rappresenta la lista dei giocatori acquistabili
Notifiche	Entity	Lista di Entity allenatore che rappresenta la lista degli allenatori acquistabili
AcquistoBigliettiForm	Boundary	Interfaccia per l'acquisto di biglietti per eventi.
IscrizioneFanClubForm	Boundary	Interfaccia per iscriversi al fan club.
InvioNotificheControl	Control	Controlla la funzionalità di invio notifiche ai tifosi.
GestioneBigliettiControl	Control	Controlla la funzionalità di acquisto biglietti per gli eventi.
GestioneFanClubControl	Control	Controlla le operazioni legate al fan club, come iscrizioni o gestione dati.

CD_GT_1

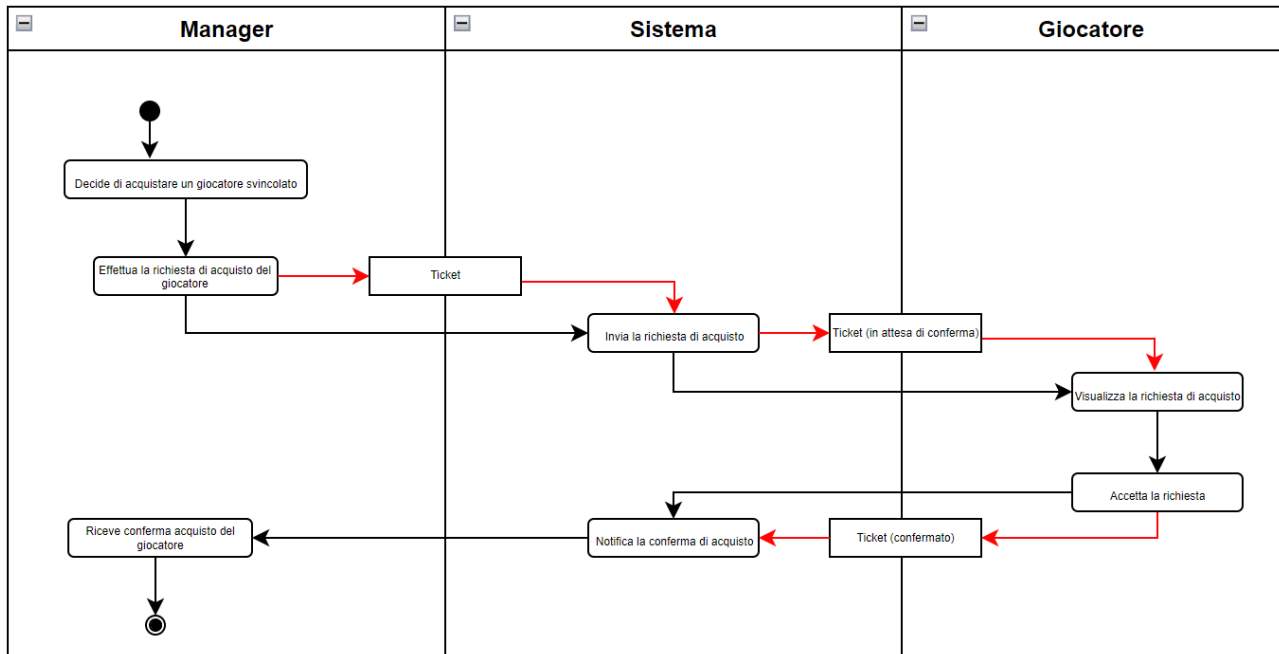


3.4.4 Modello Dinamico

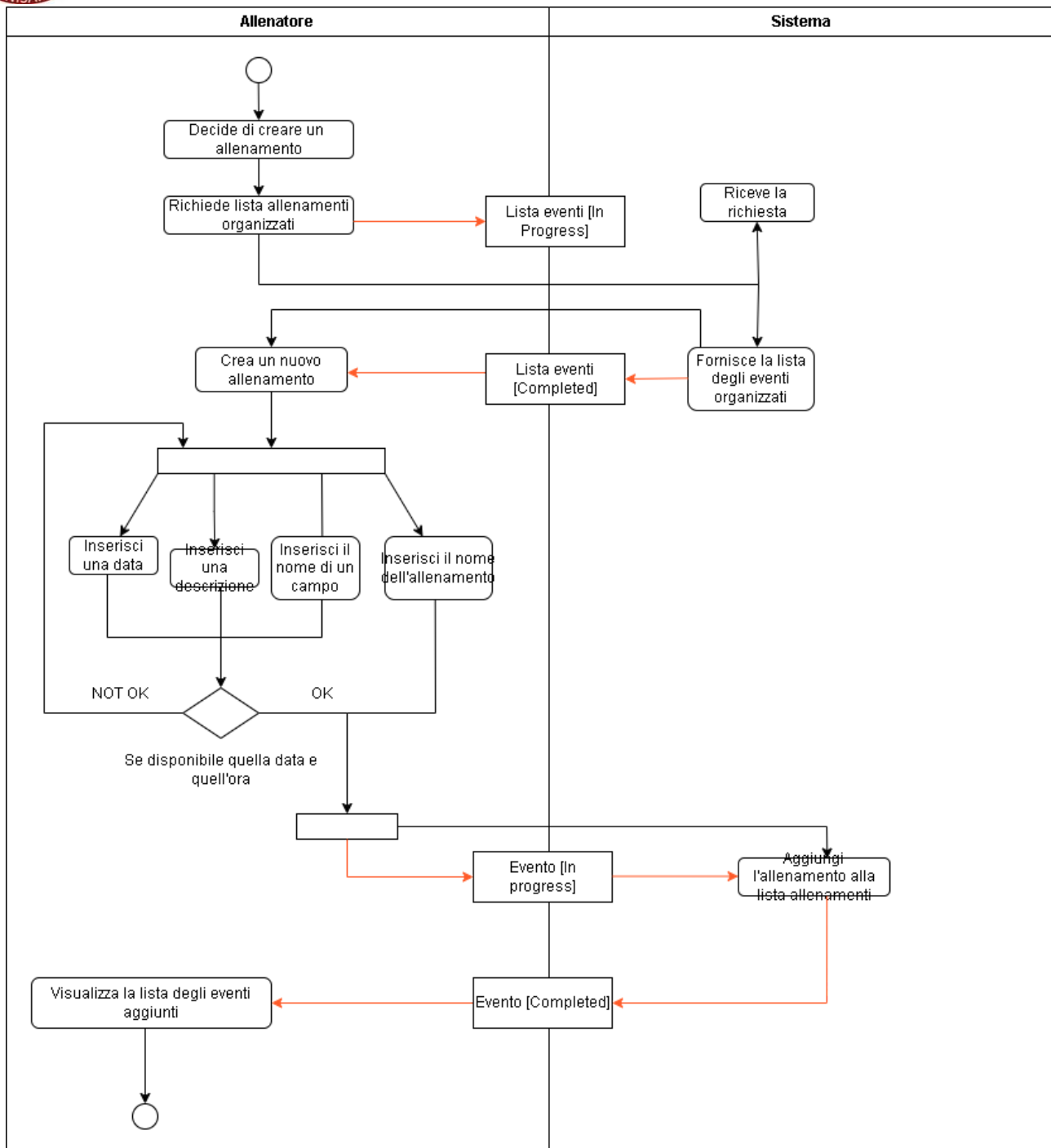
3.4.4.1 Activity Diagrams

Di seguito vengono riportati gli Activity Diagram di alcuni requisiti funzionali, selezionati in base all'importanza nel sistema che stiamo realizzando.

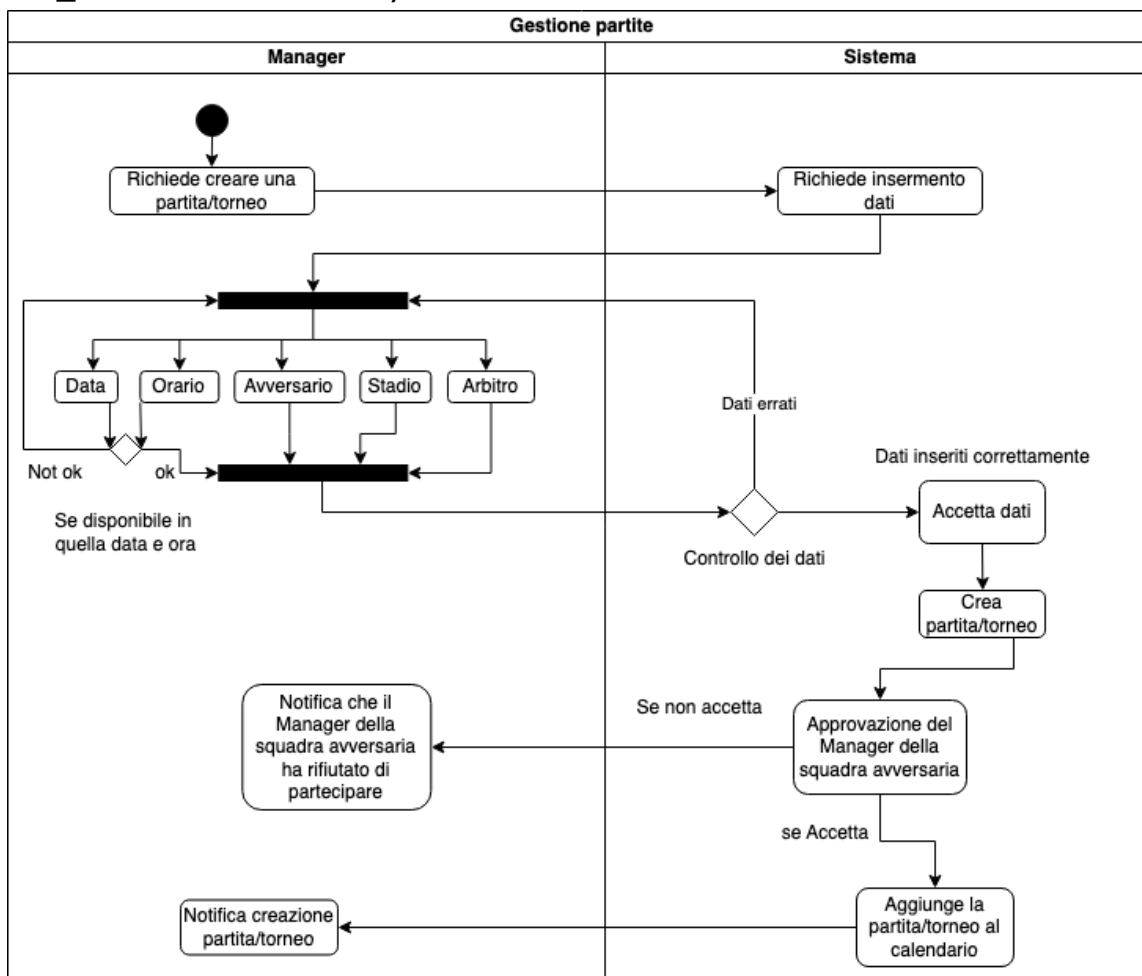
AD_GM Gestione acquisto giocatore svincolato



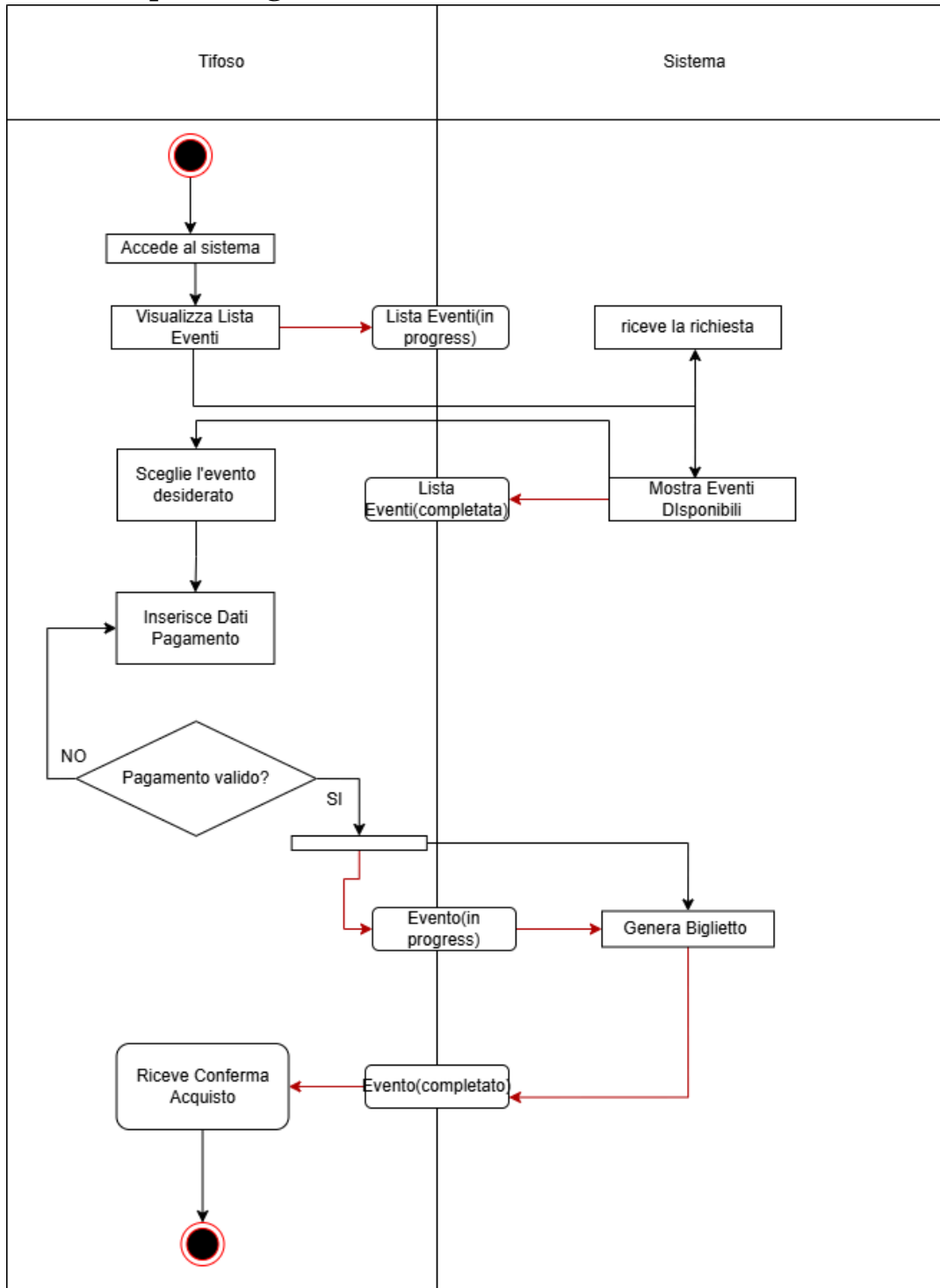
AD_GS Creazione di un allenamento



AD_GP Gestione Partite/Torneo



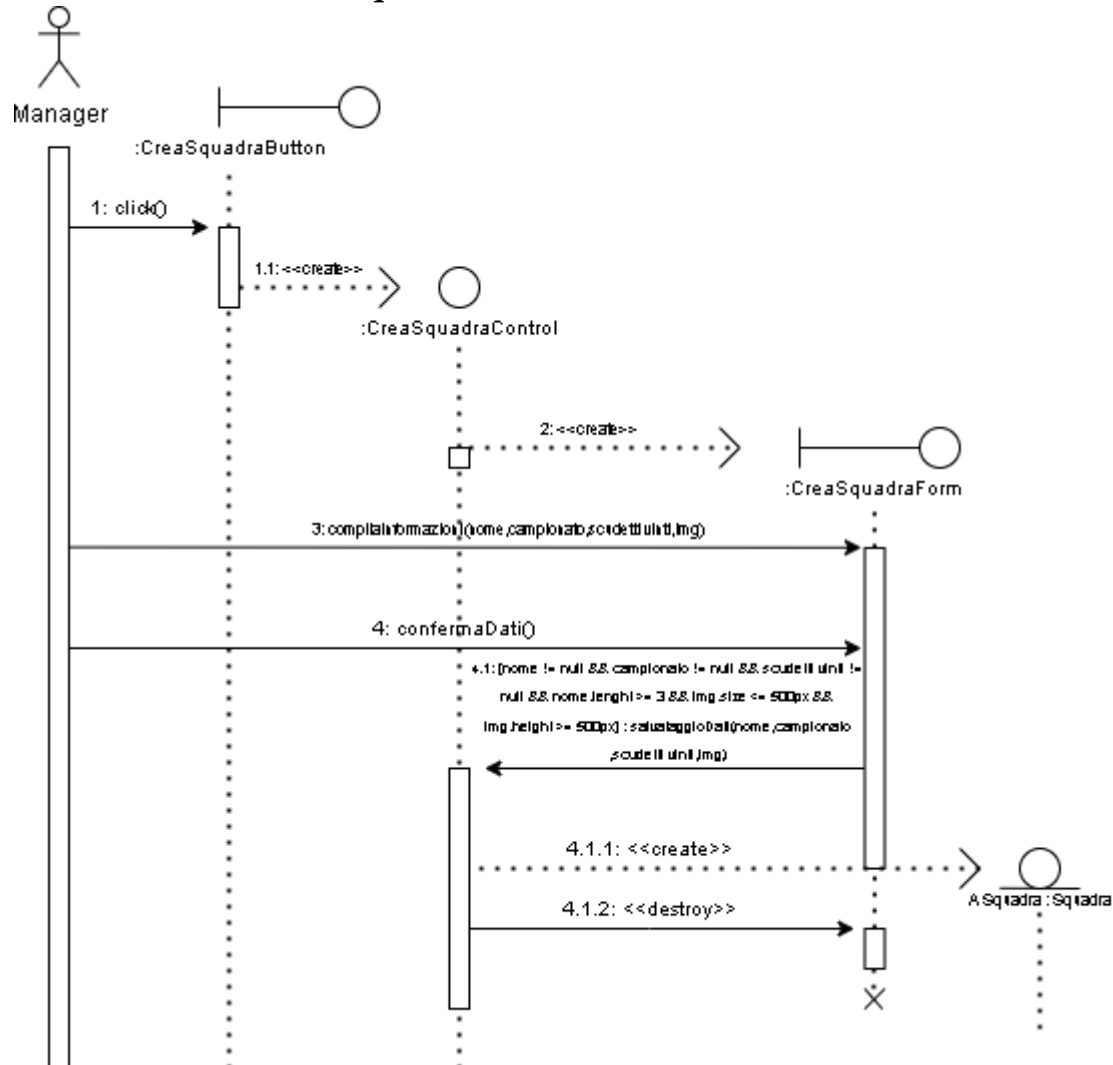
AD_FS Acquisto Biglietto Evento



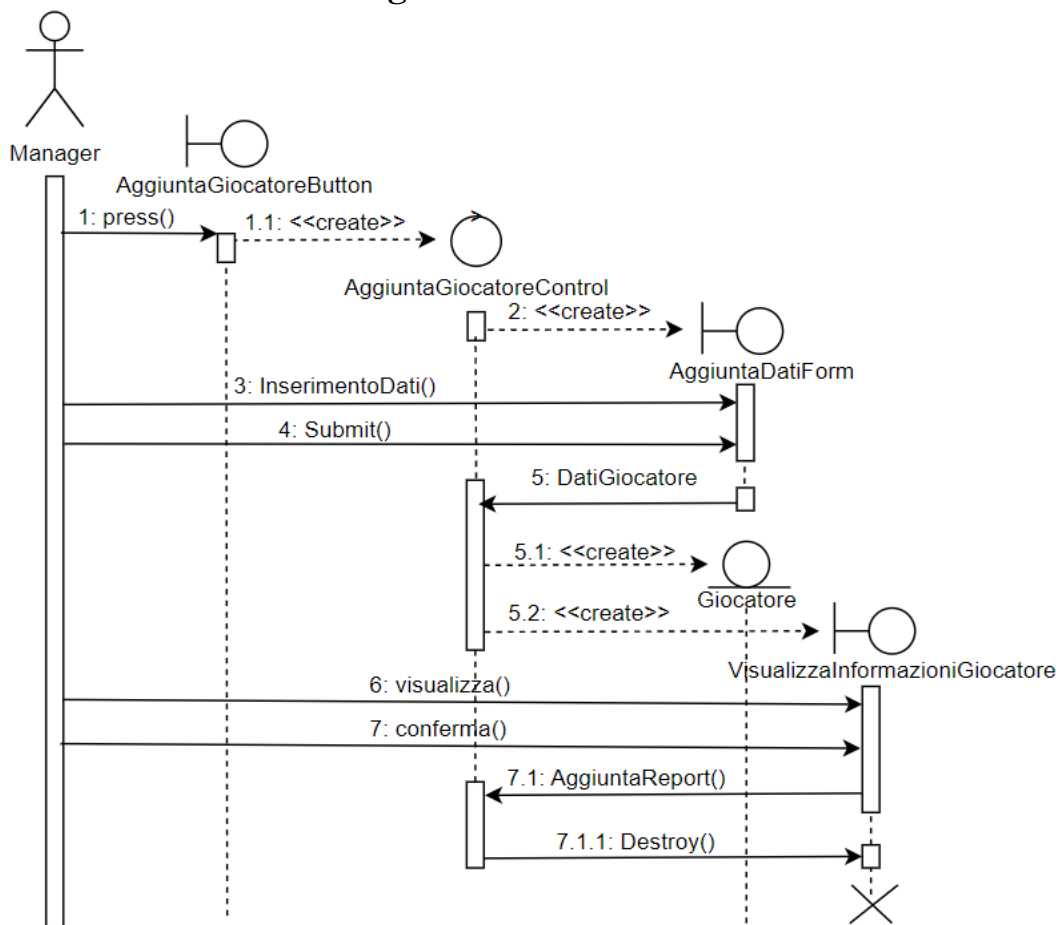
3.4.4.2 Sequences Diagrams

Di seguito vengono riportati alcuni Sequence Diagram relativi a dei requisiti funzionali del sistema, scelti poiché facenti parte del core business del nostro sistema.

SD_GS_1: Creazione Squadra



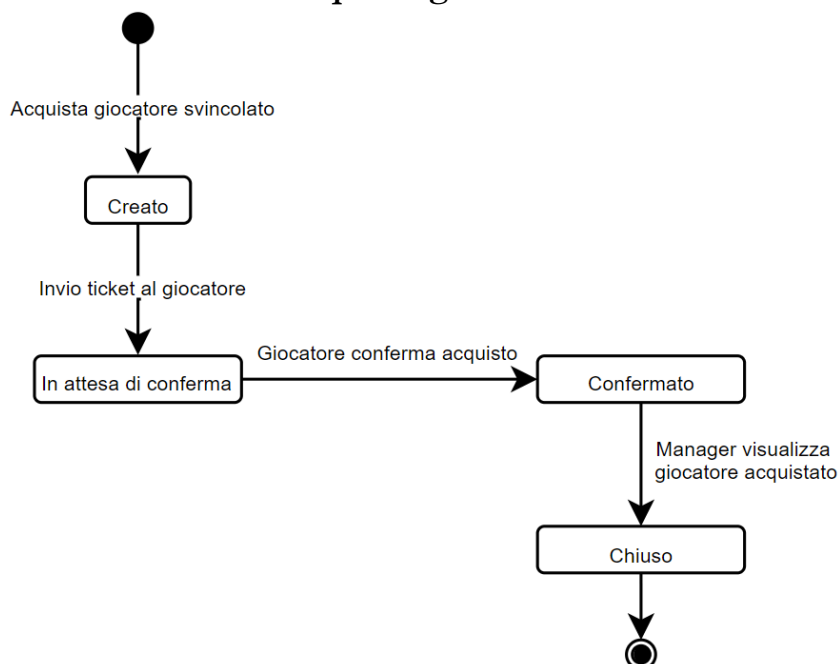
SD_GM_1: Inserimento giocatore sul mercato



3.4.4.3 Statechart Diagrams

In questa sezione sono presenti degli Statechart Diagram, che forniscono una descrizione formale del comportamento dei singoli oggetti.

SCD_GM: Ticket acquisto giocatore svincolato



SCD_GS: Allenamento

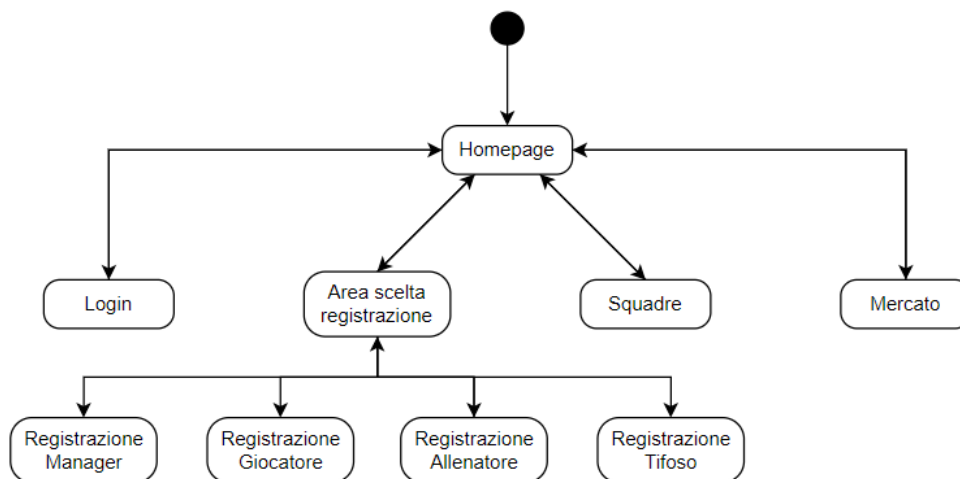


3.4.5 Interfaccia Utente - Percorsi di Navigazione e Mock-up

Questa sezione contiene il Path Navigazionale riferito alla homepage, che definisce il flow di navigazione di un utente all'interno della pagina iniziale della piattaforma.

3.4.5.1 Path Navigazionale

NP_GU_1: Ospite



4 Glossario

Nella presente sezione sono raccolti le sigle o i termini del documento che necessitano di una definizione.

Sigla/Termine	Definizione
Piattaforma	Base software o hardware su cui sono sviluppate o eseguite applicazioni.
Account	Rappresentazione dell'utente in formato digitale.

Manager	Un manager è colui che crea e gestisce la squadra, acquista o vende giocatori, esonera l'allenatore e fa tutto quello che ha a che fare con la squadra.
Message Reciver	rappresenta il sistema esterno che si occupa di gestire le comunicazioni via mail tra gli utenti.
Sistema Pagamento	rappresenta il sistema esterno che si occupa di gestire i pagamenti effettuati da utenti, in caso di abbonamenti o iscrizione al fan club.
Ruolo	la posizione in campo del giocatore in questione.