**Iterazione 2- Planning di aggiornamento**  
**Aggiornamento/Espansione degli Use Case**

**UC1– UC7**

I presenti casi d’uso restano invariati rispetto all’iterazione precedente.

***UC8: SELEZIONE MAPPA/CREAZIONE NUOVA MAPPA (Piano di viaggio)***

*L’utente visualizza i viaggi che ha pianificato in precedenza, scegliendo se visualizzarne nuovamente uno o se crearne uno nuovo.*

*[Per comodità i piani di viaggio sono identificati come “mappe”]*

*PRECONDIZIONE: l’utente deve avere eseguito il log-in all’applicazione*

*POSTCONDIZIONE: se l’utente decide di creare una nuova mappa, vengono avviati i casi d’uso da 4 a 7.*

**Pianificazione aggiunte software al progetto**

* Implementazione tabella in Database per le mappe utente;
* Implementazione lato server Java di API per il recupero della lista di mappe utente, città e luoghi visitabili;
* Implementazione lato client Flutter di pagine di selezione/creazione delle mappe (per ora solo display e creazione di nuove mappe), selezione della città e selezione dei luoghi d’interesse.

**Descrizione delle operazioni di scambio client-server**

1-SIGN-IN

Client invia nome e password

Server fa hash della password e, se nome utente e password non sono già presenti, salva i dati nel DB

Server invia esito dell'operazione

2-LOG-IN

Client invia nome e password

Server fa hash della password e, se nome utente e password sono presenti, restituisce successo

Server invia esito dell'operazione

***3-RECUPERO MAPPE (nuovo)***

Quando l'utente esegue log-in si apre una pagina con le sue mappe create in precedenza con la possibilità di recuperare quelle vecchie o inserire una nuova.

Le mappe hanno un nome univoco per lo stesso utente; il server riceve dal client il nome dell’utente e restituisce i nominativi di tutte le mappe già presenti, se ce ne sono.

4-SCELTA CITTA’

La scelta della città da parte dell'utente viene fatta tramite una query sul database dei luoghi; l'utente seleziona la città di suo interesse, il server riceve la città ed esegue un'altra query, per restituire tutti i luoghi di tale città

5-SCELTA LUOGHI+ REQUISITI DI VIAGGIO

L'utente seleziona una sequenza di luoghi che è interessato a visitare; dopo aver fatto ciò inserisce i vari requisiti di viaggio (giorni/luogo di partenza/soste/rapidità del passo/orari di partenza-ritorno in albergo). Tutti questi dati sono poi inviati al server.

6-RECUPERO TABELLA DI MARCIA

Il server riceve i dati dal client e calcola il percorso migliore per visitare più luoghi possibili dato il tempo a disposizione; la tabella di marcia è salvata su un database per riferimento futuro e viene restituita al client, per visione dell'utente.