<Nome Sistema>

Modello dei Casi d’uso

Versione <1.0>

Realizzata da <Patrizia Sassu>

<28/03/2019>

Storia delle revisioni

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versione** | **Descrizione** | **Autori** |
| <28/03/2019> | <1.0> | Creazione dettaglio caso d’uso | Patrizia Sassu |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

[Questa template può essere utilizzata per la documentazione del modello dei casi d’uso di un sistema.

Il modello può contenere, a seconda delle specifiche esigenze, la specifica testuale dei casi d’uso ed eventuali diagrammi.

Può, inoltre, essere organizzato in modi diversi. In particolare può essere opportuno, nel caso in cui siano stati definiti casi d’uso riferibili ad ambiti diversi (sistema completo o sottosistemi; sistema a livello business, o a livello del solo sistema software), raggruppare i casi d’uso per l’ambito a cui si riferiscono.]

UC\_3006: L’utente guadagna ed usa la moneta interna

# **Informazioni di base**

|  |  |
| --- | --- |
| **Obiettivo:** | Si da all’utente la possibilità di guadagnare monete virtuali utilizzando il gioco giornalmente e visualizzando video pubblicitari e di utilizzarle nel sistema. |
| **Ambito (del sistema di riferimento):** | Applicazione |
| **Livello (del caso d’uso):** | Sottofunzione |
| **Pre-Condizioni:** | Deve esistere una moneta interna. Devono esserci degli sponsor che mettano a disposizione video pubblicitari. Deve esserci il modo di spendere la moneta all’interno del sistema. |
| **Post-Condizioni per Successo:** | L’utente ha effettuato l’accesso giornaliero al sistema, ha visualizzato i video pubblicitari ed ha guadagnato ed utilizzato le monete senza problemi. |
| **Post-Condizioni per Fallimento:** | L’utente non effettua più l’accesso. L’utente non visualizza i video pubblicitari. L’utente non utilizza le monete. Sono presenti bug nel sistema che impediscono la registrazione o il conteggio delle monete guadagnate ed utilizzate. |
| **Attore primario:** | Utente che utilizza il sistema |
| **Evento scatenante:** | L’accesso al sistema da parte dell’utente. |
| **Estende il caso d’uso** (opzionale)**:** |  |
| **Specializza il caso d’uso** (opzionale)**:** |  |

# **Scenario Base**

[Descrizione della sequenza dei passi che vanno dall’evento scatenante alla conclusione per successo del caso d’uso, senza prendere in considerazione complicazioni, eccezioni, errori. Per ogni passo va indicato il soggetto che effettua l’azione (saranno tutti gli attori che partecipano al caso d’uso, ed il sistema) e l’azione effettuata.

Ogni passo può comprendere:

* un riferimento di inclusione ad un altro caso d’uso (<<include>> Id e nome del caso d’uso incluso)
* un punto di estensione a cui potranno agganciarsi altri casi d’uso (va specificato il nome del punto di estensione)

Se questo caso d’uso costituisce un’estensione ad altro caso d’uso, il primo passo deve descrivere la condizione per l’attivazione. I passi successivi verranno effettuati solo se la condizione viene verificata.]

|  |  |
| --- | --- |
| **Passo** | **Descrizione del passo** |
| 1 | L’utente accede al sistema ogni giorno |
| 2 | L’utente guadagna 5 monete per l’accesso giornaliero |
| 3 | Le monete guadagnate vengono sommate alle monete già in possesso dell’utente e rimangono a sua disposizione |
| 4 | L’utente gioca e decide se spendere o meno le monete in suo possesso durante il gioco |
| 5 | Ogni 3 round viene data la possibilità all’utente di visualizzare volontariamente un video promozionale della durata di 15 secondi per guadagnare 5 monete in più per video |
| 6 | Le monete guadagnate dalla visualizzazione del video vengono sommate alle monete ottenute precedentemente. |
| 7 | L’utente spende le monete per comprare nuove skill dei dadi (UC\_2001-UC\_2002), per accorciare i tempi di caricamento dei round (UC\_4001) o per avere un numero maggiore di turni (UC\_4001) |
| 8 | Le monete spese vengono sottratte dal totale delle monete in possesso dell’utente |

# **Varianti**

[Elenco di tutte le possibili varianti ai passi dello scenario base. Per ogni variante deve essere indicata la condizione che la provoca, e la sequenza di passi da compiere per il trattamento del caso particolare, che potrà concludersi con un ricongiungimento allo scenario base di successo, oppure con il termine del caso d’uso per errore. Ogni variante va indicata con il numero del passo dello scenario base a cui si riferisce, seguito da una lettera. Ad esempio la prima variante al passo 3 verrà indicata con 3a.]

|  |  |
| --- | --- |
| **Passo** | **Descrizione del passo** |
| 1.a | Se l’utente non accede giornalmente al sistema per tot giorni |
| 1.a.1 | viene inviata una notifica-promemoria che ricorda il mancato guadagno delle monete giornaliere |
| 5.a | Se l’utente evita la visualizzazione dei video promozionali legati al guadagno delle monete |
| 5.a.1 | quando le monete virtuali che ha in possesso sino a quel momento stanno volgendo al termine gli si propone la visualizzazione del video a prescindere dal numero di round in cui si trova. |

# **Requisiti aggiuntivi**

[Elenco dei requisiti aggiuntivi, significativi per questo caso d’uso, che dovranno essere considerati nelle attività di progettazione, implementazione e test.]

|  |  |
| --- | --- |
| **ID Requisito** | **Descrizione** |
| <numero> | <Condizione che provoca la variante, soggetto e azione compiuta dal soggetto > |
|  |  |

# **Altre informazioni**

[Informazioni opzionali che possono fornire elementi ulteriori per la comprensione del caso d’uso.]

|  |  |
| --- | --- |
| **Pianificazione:** | Release 1.0 |
| **Priorità:** | Media |
| **Frequenza:** | Giornalmente |
| **Caso d’uso Superordinato:** | (???)UC\_2001- Dadi Base/UC\_2002-Dadi Premium (???) |
| **Casi d’uso Subordinati:** |  |
| **Modalità di comunicazione con l’attore primario:** | Comunicazione tramite interfaccia grafica |
| **Altri Attori coinvolti:** |  |
| **Modalità di comunicazione con gli altri attori:** | <Specifica delle modalità di interazione> |

# **Problemi aperti**

[Elenco dei problemi non ancora risolti relativi a questo caso d’uso. ]

|  |  |
| --- | --- |
| **ID Problema** | **Descrizione** |
| <Id problema> | <Descrizione del problema da risolvere> |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Pre-Condizioni:** | Il conto corrente non deve ancora esistere; gli intestatari del conto devono essere già censiti |
| **Post-Condizioni per Successo:** | Il conto corrente deve essere aperto, con riferimento ad intestatari censiti in anagrafica |
| **Post-Condizioni per Fallimento:** | Il conto corrente non deve esistere |
| **Attore primario:** | Addetto conti correnti |
| **Evento scatenante:** | Il cliente bancario ha richiesto di aprire un conto |
| **Estende il caso d’uso** (opzionale)**:** |  |
| **Specializza il caso d’uso** (opzionale)**:** |  |

# **Scenario Base**

|  |  |
| --- | --- |
| **Passo** | **Descrizione del passo** |
| 1 | L’addetto richiama la transazione di inserimento nuovo conto |
| 2 | Il sistema propone una videata che richiede i codici cliente degli intestatari del conto |
| 3 | L’addetto fornisce i codici degli intestatari |
| 4 | Il sistema visualizza le anagrafiche corrispondenti, e richiede le condizioni da applicare al conto |
| 5 | L’addetto specifica le condizioni del conto (standard, legate a convenzione, derogate) e chiede l’inserimento |
| 6 | Il sistema stampa il contratto con il numero assegnato al conto |

# **Varianti**

|  |  |
| --- | --- |
| **Passo** | **Descrizione del passo** |
| 3a | Se l’addetto non conosce i codici |
| 3a.1 | L’addetto richiama la transazione di ricerca anagrafica (<<include>> UC14 Ricercare anagrafica) |
| 4a | Se il sistema non riconosce un codice cliente, o se fornisce in risposta una anagrafica imprevista |
| 4a.1 | L’addetto può correggere il codice cliente, o terminare il caso d’uso annullando l’inserimento |
| 5a | Se l’addetto non conosce la convenzione da associare al conto per definire le condizioni |
| 5a.1 | L’addetto richiama la transazione di ricerca convenzione (<<include>> UC21 Ricercare convenzione) |

# **Requisiti aggiuntivi**

|  |  |
| --- | --- |
| **ID Requisito** | **Descrizione** |
| 16 | La transazione di apertura di un conto corrente deve essere effettuabile solo in presenza di un collegamento con l’elaboratore centrale della banca |

# **Altre informazioni**

|  |  |
| --- | --- |
| **Pianificazione:** | release 1.0 |
| **Priorità:** | Molto alta |
| **Frequenza:** | per le filiali principali, circa 10 aperture al giorno |
| **Caso d’uso Superordinato:** | UC5 – Aprire un conto corrente |
| **Casi d’uso Subordinati:** |  |
| **Modalità di comunicazione con l’attore primario:** | L’interazione tra l’addetto conti correnti e il sistema avviene mediante l’ambiente di presentation del sistema sportello |
| **Altri Attori coinvolti:** |  |
| **Modalità di comunicazione con gli altri attori:** |  |

# **Problemi aperti**

|  |  |
| --- | --- |
| **ID Problema** | **Descrizione** |
| 1 | Come si conclude il caso d’uso se manca il collegamento con l’elaboratore centrale? |