

Casi D'uso:

Gestione Account:

Descrizione Generale: il sistema permette agli utenti di registrarsi, accedere, modificare la password e cancellare il proprio account, garantendo sicurezza e validità dei dati.

Caso d'uso 1.1: Registrazione Utente

Breve descrizione: l'utente crea un nuovo account.

Attore primario: utente

Attore secondario: nessuno

Precondizioni:

- L'utente deve possedere un codice fiscale italiano valido.
- il sistema deve essere attivo e funzionante.

Sequenza eventi principali:

- l'utente apre la pagina di registrazione
- inserisce i seguenti dati:
 - nome utente
 - nome
 - cognome
 - email
 - password
 - codice fiscale
- il sistema verifica:
 - nome utente(minimo 3 caratteri)
 - password(minimo 8 caratteri, una maiuscola, un numero)
 - formato e corrispondenza del codice fiscale
 - età (almeno 18 anni)
- se tutti i controlli sono superati:
 - la password viene hashata
 - i dati vengono salvati nel database
 - l'utente riceve un messaggio di conferma

Sequenza eventi secondari:

- se i dati non sono validi, viene mostrato un messaggio di errore.
- in caso di errore tecnico, l'utente è invitato a riprovare

PostCondizioni:

- l'utente può effettuare il login con le credenziali fornite

Caso d'uso 1.2: Login Utente

Breve descrizione: l'utente accede al sistema con il proprio account.

Attore primario:utente

Attore secondario: nessuno

Precondizioni:

- l'utente deve avere un account registrato.

Sequenza eventi principali:

- L'utente apre la pagina di login.
- Inserisce email e password.
- Il sistema verifica le credenziali.
- Se corrette, l'utente viene autenticato e reindirizzato alla home.

Sequenza eventi secondari:

- Se le credenziali sono errate, viene mostrato un errore.
- Se il sistema riscontra problemi tecnici, l'utente è invitato a riprovare.
- Se la precondizione non è presente e comunque l'utente prova a loggarsi il sistema lo inviterà a registrarsi

PostCondizioni:

- L'utente accede alla piattaforma.

Caso d'uso 1.3: Modifica della Password

Breve descrizione: l'utente aggiorna la propria password

Attore primario: utente

Attore secondario: nessuno

Precondizioni:

- l'utente deve essere loggato nella piattaforma.

Sequenza eventi principali:

- L'utente accede alle impostazioni dell'account.
- Inserisce la password attuale e la nuova password.
- Il sistema verifica:
 - La password attuale è corretta.
 - La nuova password rispetta i requisiti di sicurezza.
- se tutto è valido:
 - La password viene aggiornata nel database
 - L'utente riceve una conferma.

Sequenza eventi secondari:

- Se la password attuale è errata, viene mostrato un errore.
- Se la nuova password non rispetta i criteri, viene richiesto di modificarla.

PostCondizioni:

- La password viene salvata, e verrà richiesto all'utente di rifare il login.

Caso d'uso 1.4: Cancellazione Account Utente

Breve descrizione: l'utente elimina il proprio account in modo definitivo

Attore primario: utente

Attore secondario: nessuno

Precondizioni:

- l'utente deve essersi loggato

Sequenza eventi principali:

- L'utente accede alle impostazioni dell'account.
- Conferma la richiesta di cancellazione.
- Il sistema verifica l'identità dell'utente (verrà richiesta la password).
- Se confermata:
 - L'account viene eliminato definitivamente.
 - I dati vengono rimossi dal database.
 - L'utente riceve una conferma della cancellazione.

Sequenza eventi secondari:

- Se l'identità non è confermata, la cancellazione viene bloccata.
- Se si verifica un errore tecnico, viene mostrato un messaggio in cui si invita l'utente a riprovare.

PostCondizioni:

- L'account non è più accessibile e tutti i dati associati vengono rimossi.

Gestione degli Amministratori

Descrizione Generale: Questa funzionalità consente al sistema di gestire in maniera completa gli account degli admin specifici. Il Super_Admin, già registrato in DB, può creare nuovi account admin per i differenti ruoli: Games_Admin, Tournament_Admin, Wallet_Admin, Help_Desk_Admin.

Il Super_Admin potrà visualizzare l'elenco di tutti gli admin creati e cancellarli se necessario.

Ogni admin, una volta effettuato il login, potrà accedere alla propria dashboard per svolgere delle funzioni specifiche per gestire la piattaforma.

Inoltre, tutti gli admin hanno la possibilità di modificare il proprio profilo e modificare la password

Caso d'uso 2.1: Creazione di un Admin

Breve descrizione: Il SuperAdmin crea un nuovo account admin.

Attore primario: Super_Admin

Attore secondario: nessuno

Precondizioni:

- Il SuperAdmin deve essere autenticato.

Sequenza eventi principali:

- Il SuperAdmin effettua il login e accede alla propria dashboard.
- Clicca il pulsante "Crea Admin" e inserisce i dati richiesti: nome cognome e la tipologia di admin
- L'email associata all'admin è generata automaticamente seguendo lo schema: nome.cognome01@example.com
- La password associata all'admin verrà generata automaticamente
- L'account admin viene creato e salvato nel DB.

Sequenza eventi secondari:nessuno.

Postcondizioni:

- Il nuovo admin risulta creato e memorizzato nel sistema.

Caso d'uso 2.2: Cancellazione degli Admin da parte del SuperAdmin

Breve descrizione: Il SuperAdmin può visualizzare la lista di tutti gli admin creati e, se necessario cancellarli

Attore primario: SuperAdmin

Attore secondario: nessuno

Precondizioni:

- Il SuperAdmin deve essere autenticato e accedere alla propria dashboard.

Sequenza eventi principali:

- Dalla dashboard, il SuperAdmin clicca il pulsante "Visualizza tutti gli Admins" per visualizzare la lista degli admin, che include username, tipo e email.
- Il SuperAdmin può cliccare "Cancella Admin" per cancellare un singolo Admin.
- Il sistema chiede la conferma dell'operazione di cancellazione.
- Se confermato, l'admin viene rimosso.

Sequenza eventi secondari:

- Se l'operazione viene annullata, l'elenco degli admin rimane invariato.

Postcondizioni:

- La lista degli admin viene aggiornata in base all'operazione effettuata.

Caso d'uso 2.3: Login e Cambio Password da parte degli Admin

Breve descrizione: Un admin effettua il login e, una volta autenticato, può modificare la propria password.

Attore primario: Admin (GamesAdmin, TournamentAdmin, WalletAdmin, HelpDeskAdmin)

attore secondario: nessuno

Precondizioni:

- L'admin deve essere stato precedentemente creato e salvato.

Sequenza eventi principali:

- L'admin effettua il login inserendo email e password.
- Il sistema verifica le credenziali e, in caso di successo, l'admin viene indirizzato alla propria dashboard.
- Nell'area del profilo, l'admin può cliccare il pulsante "Cambia Password".
- Viene richiesto l'inserimento della nuova password previa conferma della precedente.
- Il sistema aggiorna il dato e conferma il cambio password.

Sequenza eventi secondari:

- L'admin può eseguire il logout con l'omonimo pulsante situato nella dashboard

Postcondizioni:

- La password viene salvata, e verrà richiesto all'admin di rifare il login.

Gestione del Wallet

Descrizione Generale: il sistema permette di gestire il proprio wallet, depositare fondi, prelevare denaro, visualizzare lo storico delle transazioni, gestione dei rimborsi e validità delle operazioni.

Caso d'uso 3.1: Deposito e Prelievo Fondi

Breve descrizione: l'utente deposita/preleva i fondi nel proprio wallet.

Attore primario: Utente

Attore secondario: nessuno

Precondizioni:

- l'utente deve essere autenticato.

Sequenza eventi principali:

- l'utente accede alla sezione wallet
- Seleziona l'opzione per depositare o prelevare i fondi:
 - inserisce l'importo da depositare e seleziona il metodo di pagamento.
 - inserisce l'importo da prelevare e i dettagli del conto bancario.
- In base al metodo di pagamento scelto:
 - se tramite carta deve inserire: Numero carta, titolare della carta, scadenza e cvc
 - se tramite paypal: deve autenticarsi tramite email:
 - se con apple pay: deve autenticarsi tramite email.
 - se con satispay: deve autenticarsi tramite email.
- Il sistema verifica i dati e inoltra la richiesta al gateway di pagamento.
- Se il pagamento ha esito positivo:
 - il sistema accredita o preleva l'importo dal wallet.
 - l'utente riceve una conferma della transazione.

Sequenza eventi secondari:

- Se il pagamento fallisce, viene mostrato un messaggio di errore.
- Se i dati inseriti non sono validi, viene richiesto di correggerli.

PostCondizioni:

- Il wallet dell'utente viene aggiornato con il nuovo saldo.

Caso d'uso 3.2: Visualizzazione Storico Transazioni e Gestione Wallet

Breve descrizione: L'utente consulta lo storico delle transazioni del proprio wallet e può gestire il deposito massimo giornaliero e mensile

Attore primario: utente

Attore secondario: nessuno

Precondizioni:

- l'utente deve essere autenticato.

Sequenza eventi principali:

- L'utente accede alla sezione wallet.
- Seleziona l'opzione per visualizzare la sezione gestione wallet.
- Viene mostrato il deposito massimo sia giornaliero che mensile.
- Vengono mostrati quanti soldi sono stati spesi in giocate e i depositi effettuati giornalmente e mensilmente.
- Modifica deposito massimo giornaliero e mensile.
- Tramite un pulsante si può accedere ad una sezione contenente due tabelle, una contenente tutte le transazioni e l'altra le giocate.

Sequenza eventi secondari:

- Non si può modificare più di 10.000 il limite mensile e di 1000 il limite giornaliero.

PostCondizioni:

- L'utente visualizza lo storico aggiornato delle giocate e delle transazioni e se vuole può modificare i limiti mensili e giornalieri.

Caso d'uso 3.3: Modifica Metodi di Pagamento

Breve descrizione: l'admin può modificare i metodi di pagamento, aggiungendoli o togliendoli (rendendoli non visibili)

Attore primario: Wallet_Admin

Attore secondario: nessuno

Precondizioni:

- L'admin è loggato nel sistema

Sequenza eventi principali:

- L'admin accede alla propria dashboard
- Visualizza tutti i metodi di pagamento.
- In questa sezione l'admin può mettere e togliere i flag ai metodi di pagamento per renderli visualizzabili o meno

Sequenza eventi secondari: nessuno.

PostCondizioni:

- L'azione di mettere i flag si ripercuote sulla scelta dei metodi di pagamento che l'utente può usare

Gestione delle Competizioni (Tornei)

Descrizione Generale: Questa funzione consente al giocatore di partecipare ai Tornei, ovvero competizioni tra più partecipanti. Nei tornei non ci saranno scontri diretti tra due giocatori, ma la competizione sarà strutturata in modo diverso.

Il torneo è suddiviso in round, il cui numero può variare di volta in volta ed è deciso dall'amministratore (Tournament_admin).

In ogni round, i giocatori avranno a disposizione un determinato tempo di gioco (solitamente 5 o 10 minuti) e un certo numero di fish fornite dal sistema. L'obiettivo di ciascun giocatore è ottenere il maggior guadagno possibile puntando le proprie fish.

Al termine di ogni round verrà generata una classifica provvisoria, basata sul numero di fish guadagnate da ciascun partecipante.

Alla conclusione del torneo, verrà stilata la classifica finale. Solo i giocatori che arriveranno sul podio riceveranno un premio, consistente in una percentuale (variabile in base alla posizione raggiunta) delle fish accumulate durante il torneo.

Inoltre, ogni giocatore vedrà aumentare o diminuire il proprio punteggio personale, in base alla posizione finale in classifica.

Dal lato amministratore il Tournament_admin avrà il compito di creare e gestire i tornei.

Durante la fase di configurazione dovrà impostare alcuni settaggi per il torneo:

- Nome Torneo
- Quota d'Iscrizione
- Scelta del "livello"
- Num max Giocatori
- Giochi specifici o mix
- Numero Round
- Tempo per Round
- Num Fish Iniziali

Caso d'uso 4.1: Creazione dei Tornei

Breve descrizione: L'admin crea un Torneo

Attore primario: Tournament_Admin

Attore secondario: Nessuno

Precondizioni: L'admin deve essersi loggato

Sequenza eventi principali:

- L'admin effettua l'accesso alla propria dashboard
- Tramite menù della dashboard, si entra in un'area per la creazione dei tornei
- In questa sezione, l'admin configura il torneo (nome, quota d'ingresso, ecc.)
- Dopo aver selezionato le impostazioni desiderate, cliccando sul pulsante "Pubblica", il torneo diventa visibile a tutti.

Sequenza eventi secondari:

- L'admin può visualizzare la lista dei tornei da lui creati
- Se desidera eliminare un torneo potrà cliccare il pulsante Cancella
- Una volta cliccato il pulsante, il torneo viene rimosso dal sistema

PostCondizioni:

- Il torneo sarà visibile e accessibile agli utenti solo se l'admin avrà confermato la pubblicazione.
- Se l'admin elimina un torneo, questo non sarà più visibile

Caso d'uso 4.2: Partecipazione al Torneo

Breve descrizione: L'utente si iscrive a un torneo

Attore primario: L'utente

Attore secondario: Il sistema

Precondizioni:

- L'utente deve aver effettuato l'accesso
- Il torneo deve esistere ed essere pubblico

Sequenza eventi principali:

- Dalla Home, l'utente accede alla sezione Tornei
- Seleziona un torneo disponibile in cui vuole iscriversi
- Il sistema verifica il punteggio dell'utente e la disponibilità del saldo rispetto ai requisiti del torneo
- Se i requisiti sono soddisfatti, l'utente viene registrato al torneo
- Il sistema conferma l'iscrizione con un pop-up

Sequenza eventi secondari:

- Se il sistema rileva che l'utente non soddisfa i requisiti, viene mostrato un avviso indicando il problema.

PostCondizioni:

- Se l'utente si iscrive con successo, il torneo apparirà nella sezione "Miei Tornei"
- Se l'utente non soddisfa i requisiti, l'iscrizione non viene completata e il torneo resterà non accessibile

Caso d'uso 4.3: Annullamento dell'Iscrizione al Torneo

Breve descrizione: L'utente annulla la propria iscrizione a un torneo

Attore primario: L'utente

Attore secondario: Il sistema

Precondizioni: L'utente deve essersi iscritto precedentemente a un torneo

Sequenza eventi principali:

- Prima dell'inizio del torneo, l'utente accede alla sezione Tornei e visualizza quelli a cui è iscritto
- Se desidera disiscriversi, clicca sul pulsante "Annulla Iscrizione"
- Il sistema richiede una conferma tramite pop-up
- Dopo la conferma, il torneo viene rimosso dalla sezione Tornei a cui sei iscritto e il nome dell'utente viene eliminato dalla lista dei partecipanti

Sequenza eventi secondari:

- Se l'utente vuole abbandonare un torneo già iniziato, può farlo cliccando su "Forfeit"

-Anche in questo caso, il sistema chiederà una conferma tramite pop-up

PostCondizioni:

- Se l'utente si disiscrive prima dell'inizio, il torneo non apparirà più nella sua lista
- Se l'utente abbandona un torneo in corso, non potrà più continuare a giocare e verrà segnato in classifica all'ultimo posto con la dicitura "Cancelled"

Caso d'uso 4.4: Svolgimento del Torneo

Breve descrizione: Modalità di svolgimento del torneo

Attore primario: L'utente

Attore secondario: Il sistema

Precondizioni:

- L'utente deve essersi iscritto a un torneo
- Il torneo deve essere iniziato

Sequenza eventi principali:

- Il torneo inizia automaticamente all'orario stabilito
- All'inizio di ogni round, ogni utente riceve un numero di fish
- L'utente punta le fish cercando di ottenere il massimo profitto
- Al termine di ogni round, il sistema genera una classifica provvisoria basata sulle fish guadagnate
- Il processo si ripete per il numero di round previsto dal torneo

Sequenza eventi secondari: Nessuno

PostCondizioni:

- La classifica viene aggiornata alla fine di ogni round
- Al termine dell'ultimo round, viene stilata la classifica finale del torneo

Servizio di helpdesk:

Descrizione Generale: Questa funzionalità permette agli utenti iscritti al casinò di poter usufruire di un servizio di assistenza digitale, tramite la creazione di ticket. I ticket si caratterizzano come delle vere e proprie chat tra l'utente che ha inviato la richiesta di assistenza e l'admin preposto per questo ruolo (helpdesk admin). La richiesta di aiuto può essere di diversa natura, informativa o anche relativa a problemi tecnici, parlando di quest'ultimi, viene data notevole rilevanza ai problemi che riguardano transazioni problematiche (come soldi non correttamente caricati nel wallet dell'utente). Per questo motivo l'admin potrà visualizzare tutte le transazioni e le giocate effettuate dall'utente per poter effettivamente constatare l'errore e successivamente poter accreditare tramite l'apposita opzione il denaro mancante nel wallet dell'utente.

Caso d'uso 5.1: Creazione ticket

Breve descrizione: L'utente crea il ticket

Attore primario: utente

Attore secondario: nessuno

Precondizioni: L'utente deve essersi loggato

Sequenza eventi principali:

- L'utente effettua il login per accedere all'area riservata
- Clicca il bottone per accedere alla sezione di assistenza
- Clicca il bottone per la creazione del ticket
- Viene mostrata la schermata di creazione del ticket, dove è richiesto l'inserimento del nome del ticket da creare, l'effettivo bottone di creazione e quello per annullare l'operazione. Lo stato del ticket appena creato è aperto

- Viene aperta la schermata della chat, dove è possibile visualizzare i messaggi e poterli inviare

Sequenza Secondaria:

- L'utente potrà accedere ai ticket precedentemente creati cliccando un bottone presente nella stessa schermata di quello di creazione del ticket
- Apparirà un menù a tendina dove sarà possibile scegliere quale ticket visualizzare, potranno essere in stato aperto, in corso, chiuso
- una volta selezionato verrà mostrata nuovamente la chat del ticket scelto

PostCondizioni:

- una volta creato il ticket sarà visibile a i vari helpdesk admin nella loro apposita sezione

Caso d'uso 5.2: Presa a Carico di un Ticket

Breve descrizione: L'admin si prende a carico la gestione di un ticket, sarà lui che comunicherà con l'utente di quel ticket

Attore primario: helpdesk_admin

Attore secondario: nessuno

Precondizioni: deve essere stato creato il ticket per poter essere preso in carico

Sequenza eventi principali:

- L'admin effettua il login per accedere all'area riservata
- clicca il bottone per poter prendere in carico un ticket
- Viene aperto un menù a tendina contenente tutti i ticket con stato aperto, cioè quelli non ancora presi in carico
- Selezionato il ticket e accettata la sua presa in carico, verrà aperta la sua chat e il suo stato passerà da aperto a in corso

Sequenza Secondaria:

- L'admin potrà accedere ai ticket precedentemente presi in carico cliccando un bottone presente nella stessa schermata di quello della presa in carico
- Apparirà un menù a tendina dove sarà possibile scegliere quale ticket visualizzare, cioè solo i ticket con stato in corso e chiuso
- Una volta selezionato verrà mostrata nuovamente la chat del ticket scelto

PostCondizioni:

- Una volta preso in carico il ticket da un admin, l'utente vedrà cambiare lo stato del ticket da aperto a in corso

Caso d'uso 5.3: Invio Messaggi e Gestione Chat

Breve descrizione: Ogni ticket ha la propria chat, dove l'utente e l'admin possono inviarsi tra di loro messaggi

Attore primario: utente/helpdesk_admin

Attore secondario: nessuno

Precondizioni: deve essere stato creato il ticket per poter visualizzare la sua relativa chat

Sequenza eventi principali:

- L'utente/admin effettua il login per accedere all'area riservata
- Clicca il bottone per aprire la selezione dei ticket
- Seleziona il ticket e lo apre
- Viene aperta la chat, all'interno della quale sono presenti due pannelli. Il primo è quello della chat, costituito dal titolo e lo stato (aperto, in corso, chiuso) del ticket e i vari messaggi di quest'ultimo, opportunamente formattati in base a chi accede.
- Il secondo pannello è quello che permette l'invio dei messaggi, contiene la barra per l'inserimento del testo del messaggio e l'invio, nel caso dell' admin è presente anche un bottone per la chiusura del ticket (lo stato del ticket diventa chiuso).

Quando l'utente o l'admin inviano un messaggio nella chat questo viene aggiunto alla chat in tempo reale

Sequenza Secondaria:

- Se il ticket è chiuso, il pannello per l'invio dei messaggi non è più presente, ma è comunque possibile leggere e scorrere i messaggi

PostCondizioni:

- L'azione di chiusura del ticket da parte dell'admin influenza la anche l'utente, il quale come l'admin non potrà più inviare messaggi in quel ticket

Caso d'uso 5.4: Visualizzazione Transazioni/Giocate ed Effettuo Rimborsio

Breve descrizione: L'admin ha una sezione dove può visualizzare le transazioni, le giocate ed effettuare rimborsi ad un utente

Attore primario: helpdesk_admin

Attore secondario: nessuno

Precondizioni: Deve esistere l'utente, del quale vogliamo vedere le transazioni, le giocate ed a cui vogliamo effettuare il rimborso

Sequenza eventi principali:

- L'admin effettua il login per accedere all'area riservata
- Clicca il bottone per effettuare la ricerca dell'utente
- Viene mostrata la schermata di ricerca dell'utente, dove è richiesto l'inserimento del nome utente del quale vogliamo vedere le transazioni, le giocate ed a cui vogliamo effettuare il rimborso
- Trovato l'utente, si aprirà una schermata contenente tre pannelli, il primo pannello ha al suo interno una tabella che contiene i dati relativi a tutte le transazioni dell'utente (depositi, prelievi, rimborsi)
- Il secondo pannello ha al suo interno una tabella che contiene i dati relativi a tutte le giocate dell'utente

- il terzo è il pannello che permette di effettuare un rimborso all'utente e contiene la barra per l'inserimento della cifra da rimborsare e l'invio. Quando l'admin effettua un rimborso, la tabella delle transazioni viene aggiornata in tempo reale

Sequenza Secondaria:

- Se l'utente non viene trovato, viene mostrata un messaggio di errore

PostCondizioni:

- La transazione effettuata dell'admin sarà visibile dall'utente tra le sue transazione nella sua area apposita

Gestione dei Giochi

Descrizione generale: Il Games_Admin ha la funzionalità di gestire i giochi: potrà aggiungere nuovi giochi (ad es. un gioco demo), rimuoverli (con conferma) e recuperarli, modificando così lo stato del gioco (visibile o non visibile agli utenti).

Caso d'Uso 6.1: Gestione dei Giochi

Breve descrizione: Il Games_Admin gestisce i giochi presenti nel sistema.

Attore primario: Games_Admin

Attore secondario: nessuno

Precondizioni: Il Games_Admin deve aver effettuato il login.

Sequenza eventi principali:

- Il GamesAdmin accede alla propria area riservata dedicata alla gestione dei giochi.
- Viene visualizzata la schermata di gestione dei giochi, che permette:
 - L'aggiunta di un nuovo gioco inserendo il nome (es. "demo").
 - La modifica del flag per quel gioco (visibile/non visibile)

Sequenza eventi secondari: nessuno

Postcondizioni:

- In base all'operazione effettuato dall'admin il gioco cambia stato

