**CASI D’USO**

**UC1: *ACQUISTA BIGLIETTO***

SCOPO: Acquisto per il biglietto di una partita o per una visita al museo della squadra.

LIVELLO: Obiettivo del cliente.

ATTORE PRIMARIO: Cliente.

PRECONDIZIONI: Il cliente si è autenticato con e-mail e password. Nel caso della partita ha anche selezionato quella che vuole vedere.

GARANZIA DI SUCCESSO: Per entrambi i casi viene inviato via e-mail il biglietto, dopo che il pagamento è andato a buon fine.

SCENARIO PRINCIPALE DI SUCCESSO: Il cliente dopo essersi autenticato selezionerà la partita a cui vuole assistere (settore, anello, blocco, posto) o avrà compilato il form per la selezione del giorno e orario di accesso al museo. Verrà poi portato alla sezione del pagamento.

SCENARI ALTERNATIVI:

* Partita: se il posto selezionato non è disponibile il cliente non può nemmeno selezionarlo;
* Museo: se nella data e nell’ora scelte il museo è chiuso al cliente non sarà data la possibilità di selezionare l’ora.

In entrambi i casi è previsto un tasto “ANNULLA”, cliccandolo la procedura sarà interrotta.

**UC2: *ACQUISTA ABBONAMENTO***

SCOPO: Acquisto di un abbonamento di un qualunque dei tre livelli offerti.

LIVELLO: Obiettivo del cliente.

ATTORE PRIMARIO: Cliente.

PRECONDIZIONI: Il cliente si è autenticato con e-mail e password e scelto il livello a cui si vuole abbonare e sarà sul profilo personale.

GARANZIA DI SUCCESSO: L’abbonamento viene reso visibile nell’area personale del cliente dopo che il pagamento è andato a buon fine.

SCENARIO PRINCIPALE DI SUCCESSO: Il cliente, dopo essersi autenticato selezionerà nel profilo utente uno dei tre livelli di abbonamento disponibili, verrà poi portato alla sezione del pagamento.

SCENARI ALTERNATIVI:

* Non è possibile abbonarsi ad un livello inferiore a quello corrente. Lo stesso livello e quelli inferiori non potranno essere premuti nella scelta dell’abbonamento da fare;
* Per decrementare il livello dell’abbonamento, il cliente dovrà aspettare la scadenza di

quest’ultimo.

**UC3: *ACQUISTA DA STORE ONLINE***

SCOPO: Acquisto di Merchandising della squadra dallo store ufficiale.

LIVELLO: Obiettivo del cliente.

ATTORE PRIMARIO: Cliente.

PRECONDIZIONI: Il cliente si è autenticato con e-mail e password e scelto quello che vuole comprare.

GARANZIA DI SUCCESSO: verrà reindirizzato al carrello con il resoconto dell’ordine che specifica i prodotto/i acquistato/i e il prezzo.

SCENARIO PRINCIPALE DI SUCCESSO: Il cliente dopo essersi autenticato selezionerà la voce “store” e successivamente selezionerà i prodotti che intende acquistare. Proseguendo verrà reindirizzato al carrello.

SCENARI ALTERNATIVI:

* Se il prodotto in questione è esaurito il cliente non potrà selezionarlo per acquistarlo.

**UC4: *AGGIUNGI PARTITE***

SCOPO: gestione partite nel database.

LIVELLO: Obiettivo dell’amministratore.

ATTORE PRIMARIO: Amministratore.

PRECONDIZIONI: L’amministratore si è autenticato con e-mail e password.

GARANZIA DI SUCCESSO: la partita viene inserita nel database.

SCENARIO PRINCIPALE DI SUCCESSO: L’amministratore dopo essersi autenticato avrà la possibilità di aggiungere una o più partite.

SCENARI ALTERNATIVI:

* Non è possibile avere due partite nello stesso giorno.

**UC5: *AGGIORNA CATALOGO STORE***

SCOPO: Aggiungere o modificare la disponibilità dei prodotti, se terminati renderne impossibile l’acquisto.

LIVELLO: Obiettivo dell’amministratore.

ATTORE PRIMARIO: Amministratore.

PRECONDIZIONI: L’amministratore si è autenticato con e-mail e password.

GARANZIA DI SUCCESSO: Se il prodotto non è mai stato presente nello store verrà aggiunto, se invece era già presente ma è terminato verrà modificata la quantità disponibile per renderlo di nuovo acquistabile.

SCENARIO PRINCIPALE DI SUCCESSO: L’amministratore, dopo essersi autenticato selezionerà la voce “store”, sceglierà poi il prodotto di cui intende modificare la visibilità o la quantità e/o aggiungerà eventuali nuovi prodotti.

**UC6: *CONTROLLARE DATI***

SCOPO: Controllare i dati dello stadio, ad esempio quanto è stato ricavato da una singola partita, il numero di persone presenti e i posti occupati oppure le vendite dei prodotti.

LIVELLO: Obiettivo dell’amministratore.

ATTORE PRIMARIO: Amministratore.

PRECONDIZIONI: L’amministratore si è autenticato con e-mail e password.

GARANZIA DI SUCCESSO: Corretta visualizzazione delle informazioni.

SCENARIO PRINCIPALE DI SUCCESSO: L’amministratore dopo essersi autenticato potrà vedere le informazioni legate ad una certa partita nella sezione “partite”, dal tasto informazioni nell’angolo in alto a destra della partita. Potrà invece vedere le statistiche sulle vendite dei prodotti nel pannello apposito nella sezione “store”.

**UC7: *AGGIORNA MUSEO***

SCOPO: Aggiungere cimeli e riconoscimenti quali: trofei, maglie di giocatori famosi, palloni autografati, coppe.

LIVELLO: Obiettivo dell’amministratore.

ATTORE PRIMARIO: Amministratore.

PRECONDIZIONI: L’amministratore si è autenticato con e-mail e password.

GARANZIA DI SUCCESSO: Verrà aggiunto nel museo il cimelio, o riconoscimento, scelto.

SCENARIO PRINCIPALE DI SUCCESSO: L’amministratore, dopo essersi autenticato, selezionerà nella sezione “museo” il cimelio o il riconoscimento che vuole aggiungere.

**UC8: PAGAMENTO**

SCOPO: Effettuare il pagamento per acquistare un biglietto, un prodotto dallo store o aggiornare l’abbonamento.

LIVELLO: Obiettivo del cliente.

ATTORE PRIMARIO: Cliente.

PRECONDIZIONI: Il cliente si è autenticato con e-mail e password e ha scelto cosa vuole acquistare.

GARANZIA DI SUCCESSO: Viene inviata via e-mail la conferma del pagamento.

SCENARIO PRINCIPALE DI SUCCESSO: Il cliente dopo essersi autenticato ed aver scelto cosa acquistare, verrà reindirizzato alla sezione del pagamento. Qui dovrà inserire i dati della carta, o scegliere quale carta usare, se già presente nel database, e confermare l’acquisto.

SCENARI ALTERNATIVI:

* Se i dati della carta sono errati, verrà chiesto di reinserirli.