

Casi d'uso

Attore 1: Organizzatore

Caso d'Uso 1.1: Prenotazione gara secca

1. **Descrizione:** L'organizzatore crea una prenotazione per una gara secca.
 2. **Attori principali:** Organizzatore
 3. **Precondizioni:**
 - 3.1. L'organizzatore è autenticato nel sistema.
 - 3.2. Devono esserci kart sufficienti per il numero minimo di partecipanti.
 4. **Flusso principale:**
 - 4.1. L'organizzatore accede alla pagina di prenotazione gare.
 - 4.2. Seleziona l'orario e la data della prenotazione.
 - 4.3. Seleziona la tipologia di kart.
 - 4.4. Il sistema salva i dati della prenotazione nel database.
 - 4.5. Il sistema mostra un messaggio di conferma.
 5. **Flussi alternativi:**
 - 5.1. 4.4a: Se il salvataggio nel database non ha successo, il sistema mostra un messaggio di errore e richiede l'inserimento.
 6. **Postcondizioni:**
 - 6.1. La prenotazione è stata registrata con successo nel database.
-

Caso d'Uso 1.2: Prenotazione gara libera

1. **Descrizione:** L'organizzatore o l'utente crea una prenotazione per una gara libera.
 2. **Attori principali:** Organizzatore o utente
 3. **Precondizioni:**
 - 3.1. L'organizzatore o l'utente è autenticato nel sistema.
 - 3.2. Deve esserci almeno un kart rimasto per ogni prenotazione in quel determinato periodo di tempo.
 4. **Flusso principale:**
 - 4.1. L'organizzatore o l'utente accede alla pagina di prenotazione gare libere.
 - 4.2. Inserisce la data e l'orario della gara libera.
 - 4.3. Conferma l'inserimento.
 - 4.4. Il sistema salva i dati della prenotazione nel database.
 - 4.5. Il sistema mostra un messaggio di conferma.
 5. **Flussi alternativi:**
 - 5.1. 4.4a: Se il salvataggio nel database non ha successo, il sistema mostra un messaggio di errore e richiede l'inserimento.
 6. **Postcondizioni:**
 - 6.1. La gara è stata registrata con successo nel database.
-

Caso d'Uso 1.3: Creazione Gara

1. **Descrizione:** L'organizzatore crea una nuova gara specificando le informazioni richieste.
 2. **Attori principali:** Organizzatore
 3. **Precondizioni:**
 - 3.1. L'organizzatore è autenticato nel sistema.
 4. **Flusso principale:**
 - 4.1. L'organizzatore accede alla pagina di inserimento gare.
 - 4.2. Inserisce il nome della gara o usa il nome pre-generato (formato GG-MM-YYYY HH:mm).
 - 4.3. Seleziona la tipologia di kart ammessa.
 - 4.4. Conferma l'inserimento.
 - 4.5. Il sistema salva i dati della gara nel database.
 - 4.6. Il sistema mostra un messaggio di conferma.
 5. **Flussi alternativi:**
 - 5.1. 4.5b: Se il salvataggio nel database non ha successo, il sistema mostra un messaggio di errore e richiede l'inserimento.
 6. **Postcondizioni:**
 - 6.1. La gara è stata registrata con successo nel database.
-

Caso d'Uso 1.4: Creazione Campionato

1. **Descrizione:** L'organizzatore crea un campionato
 2. **Attori principali:** Organizzatore
 3. **Precondizioni:**
 - 3.1. L'organizzatore è autenticato nel sistema.
 - 3.2. Nel sistema ci sono almeno 4 team
 4. **Flusso principale:**
 - 4.1. L'organizzatore accede alla pagina di creazione campionati
 - 4.2. L'organizzatore sceglie un nome da dare al campionato
 - 4.3. L'organizzatore assegna i team appartenenti al campionato
 - 4.4. L'organizzatore preme il bottone di conferma inserimento
 - 4.5. Il sistema salva i dati nel database
 - 4.6. Il sistema sposta l'organizzatore su una pagina di conferma.
 5. **Flussi alternativi:**
 - 5.1. 4.5a: Se il salvataggio nel database non ha successo, il sistema mostra un messaggio di errore e richiede l'inserimento.
 6. **Postcondizioni:**
 - 6.1. Il campionato è stato registrata con successo nel database.
-

Caso d'Uso 1.5: Creazione Team

1. **Descrizione:** L'organizzatore crea un nuovo team.

2. **Attori principali:** Organizzatore
 3. **Precondizioni:**
 - 3.1. L'organizzatore è autenticato nel sistema.
 - 3.2. Esistono almeno due utenti registrati nel sistema che non appartengono già a un altro team dello stesso campionato.
 - 3.3. Devono esserci almeno 2 kart non già assegnati a un altro team dello stesso campionato.
 4. **Flusso principale:**
 - 4.1. L'organizzatore accede alla pagina di creazione team.
 - 4.2. Inserisce il nome del team.
 - 4.3. Seleziona la tipologia di kart associata al team.
 - 4.4. Seleziona i due utenti che appartengono al team.
 - 4.5. Seleziona il campionato a cui il team è associato.
 - 4.6. Conferma l'inserimento.
 - 4.7. Il sistema salva i dati della gara nel database.
 - 4.8. Il sistema mostra un messaggio di conferma.
 5. **Flussi alternativi:**
 - 5.1. 4.7a: Se il salvataggio nel database non ha successo, il sistema mostra un messaggio di errore e richiede l'inserimento.
 6. **Postcondizioni:**
 - 6.1. La gara è stata registrata con successo nel database.
-

Caso d'Uso 1.6: Inserimento Gara nel Campionato

1. **Descrizione:** L'organizzatore associa una gara a un campionato
2. **Attori principali:** Organizzatore
3. **Precondizioni:**
 - 3.1. L'organizzatore è autenticato nel sistema.
 - 3.2. Esiste almeno un campionato a cui associare la gara.
 - 3.3. I partecipanti devono essere gli stessi delle gare precedenti del campionato.
 - 3.4. Esiste almeno una gara non associata a nessun campionato.
4. **Flusso principale:**
 - 4.1. L'organizzatore accede alla pagina dei campionati
 - 4.2. Seleziona un campionato creato in precedenza.
 - 4.3. Sceglie una gara tra quelle mostrate.
 - 4.4. Conferma l'associazione della gara al campionato.
 - 4.5. Il sistema associa i dati della gara al campionato nel database.
 - 4.6. Il sistema aggiorna la classifica del campionato.
 - 4.7. Il sistema mostra un messaggio di conferma.
5. **Flussi alternativi:**
 - 5.1. 4.3a: Nel database non sono presenti gare secche che possono essere associate al campionato (i partecipanti non fanno parte dei team, la gara secca appartiene già a un altro campionato, ci sono solo gare libere).
 - 5.2. 4.5a: Se il salvataggio nel database non ha successo, il sistema mostra un messaggio di errore e richiede l'associazione.
6. **Postcondizioni:**

- 6.1. La gara è stata associata al campionato con successo e il database è stato aggiornato.
-

Caso d'Uso 2: Arbitro

Caso d'uso 2.1: Visione Tempi e Inserimento penalità

1. **Descrizione:** L'arbitro consulta i tempi della gara appena conclusa e decide se inserire penalità o squalificare un partecipante prima di rendere disponibili i tempi all'inserimento in una gara.
 2. **Attori principali:** Arbitro
 3. **Precondizioni:**
 - 3.1. La gara è appena terminata.
 - 3.2. I tempi sono stati registrati nel sistema correttamente.
 4. **Flusso principale:**
 - 4.1. L'arbitro accede alla pagina dei tempi.
 - 4.2. Seleziona il pilota da penalizzare.
 - 4.3. Specifica il tipo di penalità (es. aggiunta di tempo, squalifica).
 - 4.4. Conferma l'inserimento della penalità.
 - 4.5. L'arbitro ritorna al passo 4.2 finché non ha finito di inserire penalità.
 - 4.6. L'arbitro preme il bottone per caricare il file della gara sul database.
 - 4.7. Il sistema aggiorna il database con il file di tempi della nuova gara.
 5. **Flussi alternativi:**
 - 5.1. 4.2a: L'arbitro decide di non penalizzare nessun pilota e si passa al punto 4.6
 - 5.2. 4.7a: Se il salvataggio nel database non ha successo, il sistema mostra un messaggio di errore e richiede l'inserimento.
 6. **Postcondizioni:**
 - 6.1. I tempi della gara sono stati caricati con successo.
-

Caso d'uso 3: Meccanico

Caso d'Uso 3.1: Aggiunta Kart

1. **Descrizione:** Il meccanico aggiunge un nuovo kart all'inventario del kartodromo.
2. **Attori principali:** Meccanico
3. **Precondizioni:**
 - 3.1. Il meccanico è autenticato nel sistema.
4. **Flusso principale:**
 - 4.1. Il meccanico accede alla pagina di gestione dei kart.
 - 4.2. Inserisce i dettagli del kart (targa, cilindrata, numero di gara).
 - 4.3. Conferma l'inserimento.
 - 4.4. Il sistema salva il nuovo kart nel database.
5. **Flussi alternativi:**

- 5.1. 4.4a: Se il salvataggio nel database non ha successo, il sistema mostra un messaggio di errore e richiede l'inserimento.
 - 6. **Postcondizioni:**
 - 6.1. Il nuovo kart è stato aggiunto all'inventario.
-

Caso d'Uso 3.2: Rimozione Kart

- 1. **Descrizione:** Il meccanico rimuove un kart dall'inventario del kartodromo.
 - 2. **Attori principali:** Meccanico
 - 3. **Precondizioni:**
 - 3.1. Il meccanico è autenticato nel sistema.
 - 4. **Flusso principale:**
 - 4.1. Il meccanico accede alla pagina di gestione dei kart.
 - 4.2. Il meccanico seleziona il kart da eliminare
 - 4.3. Conferma l'eliminazione.
 - 4.4. Il sistema aggiorna il database.
 - 5. **Flussi alternativi:**
 - 5.1. 4.4a: Se il salvataggio nel database non ha successo, il sistema mostra un messaggio di errore e richiede l'eliminazione.
 - 6. **Postcondizioni:**
 - 6.1. Il nuovo kart è eliminato con successo.
-

Caso d'Uso 3.3: Visione e aggiornamento manutenzione

- 1. **Descrizione:** Il meccanico consulta lo stato di manutenzione di un kart.
- 2. **Attori principali:** Meccanico
- 3. **Precondizioni:**
 - 3.1. C'è almeno un kart registrato nel database.
- 4. **Flusso principale:**
 - 4.1. Il meccanico accede alla pagina di gestione della manutenzione.
 - 4.2. Seleziona il kart di interesse.
 - 4.3. Il sistema mostra lo stato di manutenzione del kart selezionato (prossima data di manutenzione, carburante rimasto).
 - 4.4. Il meccanico sceglie se aggiornare lo stato di manutenzione del kart selezionato (segnalare una manutenzione effettuata, fare il pieno al kart).
 - 4.5. Il sistema aggiorna lo stato di manutenzione del kart selezionato nel database.
- 5. **Flussi alternativi:**
 - 5.1. 4.5a: Se il salvataggio nel database non ha successo, il sistema mostra un messaggio di errore e richiede l'inserimento.
 - 5.2. 4.4a: Se il meccanico decide di non aggiornare lo stato di manutenzione del kart, ritorna alla pagina di visualizzazione dei kart.
- 6. **Postcondizioni:**

- 6.1. Lo stato di manutenzione è stato visualizzato o aggiornato.
-

Caso d'Uso 4: Utente

Caso d'Uso 4.1: Registrazione Utente

1. **Descrizione:** Un utente si registra al sistema e ottiene una tessera socio.
 2. **Attori principali:** Nuovo utente
 3. **Precondizioni:**
 - 3.1. L'utente non è già registrato.
 4. **Flusso principale:**
 - 4.1. L'utente accede alla pagina di registrazione.
 - 4.2. Compila il modulo con i dati richiesti (nome, cognome, codice fiscale, ecc.).
 - 4.3. Conferma l'inserimento dei dati.
 - 4.4. Il sistema salva i dati nel database e genera una tessera socio da ritirare in loco.
 - 4.5. L'utente viene spostato su una pagina di registrazione con successo.
 5. **Flussi alternativi:**
 - 5.1. 4.3a: Se il codice fiscale è già registrato, il sistema visualizza un messaggio di errore.
 - 5.2. 4.4a: Se il salvataggio nel database non ha successo, il sistema mostra un messaggio di errore e richiede l'inserimento.
 6. **Postcondizioni:**
 - 6.1. L'utente è stato registrato con successo.
-

Caso d'Uso 4.2: Login Utente

1. **Descrizione:** Un utente accede al sistema per visualizzare i suoi dati.
 2. **Attori principali:** Utente
 3. **Precondizioni:**
 - 3.1. L'utente è già registrato.
 4. **Flusso principale:**
 - 4.1. L'utente accede alla pagina di login.
 - 4.2. Compila il modulo con i dati richiesti (codice fiscale e password).
 - 4.3. Conferma l'inserimento dei dati.
 - 4.4. Il sistema controlla i dati nel database degli utenti.
 - 4.5. L'utente viene spostato sulla pagina della home.
 5. **Flussi alternativi:**
 - 5.1. 4.5a: Se il codice fiscale non è già registrato, il sistema sposta l'utente su una pagina di errore.
 6. **Postcondizioni:**
 - 6.1. L'utente ha effettuato l'accesso.
-

Caso d'Uso 4.3: Logout Utente

1. **Descrizione:** Un utente vuole effettuare il logout.
 2. **Attori principali:** Utente
 3. **Precondizioni:**
 - 3.1. L'utente ha effettuato il login.
 4. **Flusso principale:**
 - 4.1. In qualsiasi pagina, l'utente preme il bottone per effettuare il logout.
 - 4.2. Il sistema cambia lo stato dell'utente da loggato a sloggato.
 - 4.3. L'utente viene spostato sulla pagina della home.
 5. **Flussi alternativi:**
 - 5.1. Nessun flusso alternativo.
 6. **Postcondizioni:**
 - 6.1. L'utente è stato sloggato con successo.
-

Caso d'Uso 4.4: Acquisto di un kart

1. **Descrizione:** Un utente vuole comprare un kart personale.
 2. **Attori principali:** Utente
 3. **Precondizioni:**
 - 3.1. L'utente ha effettuato il login.
 4. **Flusso principale:**
 - 4.1. L'utente accede alla pagina della concessionaria dove sarà possibile visionare qualsiasi tipologia di kart che ha in vendita.
 - 4.2. L'utente seleziona il kart che vuole comprare e lo aggiunge al carrello.
 - 4.3. L'utente si dirige nella pagina dedicata all'acquisto e preme il pulsante per effettuare l'acquisto
 - 4.4. Il sistema aggiorna i dati nel database e assegna il kart all'utente che lo ha comprato.
 5. **Flussi alternativi:**
 - 5.1. 4.4a: Se il salvataggio nel database non ha successo, il sistema mostra un messaggio di errore e richiede l'inserimento.
 6. **Postcondizioni:**
 - 6.1. L'utente ha comprato il kart con successo.
-

Caso d'Uso 4.5: Acquisto di pezzi di ricambio del kart

1. **Descrizione:** Un utente vuole comprare un pezzo di ricambio del kart personale.
2. **Attori principali:** Utente
3. **Precondizioni:**
 - 3.1. L'utente ha effettuato il login.
4. **Flusso principale:**
 - 4.1. L'utente accede alla pagina della concessionaria dove sarà possibile visionare qualsiasi tipologia di pezzo di ricambio dei kart che ha in vendita.

- 4.2. L'utente seleziona il pezzo di ricambio che vuole comprare e lo aggiunge al carrello.
 - 4.3. L'utente si dirige nella pagina dedicata all'acquisto e preme il pulsante per effettuare l'acquisto
 - 4.4. Il sistema aggiorna i dati nel database
 - 5. **Flussi alternativi:**
 - 5.1. 4.4a: Se il salvataggio nel database non ha successo, il sistema mostra un messaggio di errore e richiede l'inserimento.
 - 6. **Postcondizioni:**
 - 6.1. L'utente ha comprato i pezzi di ricambio con successo.
-

Caso d'Uso 5: Proprietario

Caso d'Uso 5.1: Visione Bilancio

- 1. **Descrizione:** Il proprietario consulta il bilancio corrente del kartodromo.
 - 2. **Attori principali:** Proprietario
 - 3. **Precondizioni:**
 - 3.1. Il proprietario è autenticato nel sistema.
 - 4. **Flusso principale:**
 - 4.1. Il proprietario accede alla pagina dedicata al bilancio.
 - 4.2. Il bilancio è mostrato al proprietario.
 - 5. **Flussi alternativi:**
 - 5.1. Nessuno.
 - 6. **Postcondizioni:**
 - 6.1. Il bilancio è stato visualizzato correttamente.
-

Caso d'Uso 5.2: Aggiunta dipendenti

- 1. **Descrizione:** Il proprietario ha assunto un dipendente e lo vuole registrare nel sistema
- 2. **Attori principali:** Il proprietario
- 3. **Precondizioni:**
 - 3.1. Il proprietario è autenticato nel sistema.
- 4. **Flusso principale:**
 - 4.1. Il proprietario accede alla pagina dedicata alla gestione dipendenti.
 - 4.2. Il proprietario preme il bottone per aggiungere dipendenti
 - 4.3. Il proprietario inserisce i dati del nuovo impiegato (nome, cognome, codice fiscale, busta paga, tipo di impiego) e preme il bottone per salvare
 - 4.4. Il sistema genera un utente del tipo scelto con i dovuti permessi
 - 4.5. Il sistema aggiorna i dati nel database
- 5. **Flussi alternativi:**
 - 5.1. 4.5a: Se il salvataggio nel database non ha successo, il sistema mostra un messaggio di errore e richiede l'inserimento.

6. **Postcondizioni:**
 - 6.1. Il dipendente è stato aggiunto con successo.
-

Caso d'Uso 5.3: Rimozione dipendenti

1. **Descrizione:** Il proprietario ha licenziato un dipendente e lo vuole rimuovere dal sistema.
 2. **Attori principali:** Il proprietario
 3. **Precondizioni:**
 - 3.1. Il proprietario è autenticato nel sistema.
 4. **Flusso principale:**
 - 4.1. Il proprietario accede alla pagina dedicata alla gestione dipendenti.
 - 4.2. Il proprietario seleziona il dipendente da rimuovere dal sistema.
 - 4.3. Il proprietario preme il bottone per rimuovere il dipendente.
 - 4.4. Il sistema aggiorna i dati nel database
 5. **Flussi alternativi:**
 - 5.1. 4.4a: Se il salvataggio nel database non ha successo, il sistema mostra un messaggio di errore e richiede l'inserimento.
 6. **Postcondizioni:**
 - 6.1. Il dipendente è stato rimosso con successo.
-

Caso d'Uso 6 : Gestore della concessionaria

Caso d'uso 6.1: Inserimento kart

1. **Descrizione:** Il gestore della concessionaria inserisce i kart nella concessionaria in modo che possano essere comprati
2. **Attori principali:** Il gestore della concessionaria
3. **Precondizioni:**
 - 3.1. Il gestore della concessionaria è autenticato nel sistema.
4. **Flusso principale:**
 - 4.1. Il gestore della concessionaria accede alla pagina dedicata all'aggiunta dei kart
 - 4.2. Il gestore della concessionaria seleziona il modello; cilindrata, targa e altri dati specifici sono pre-impostati
 - 4.3. Il gestore della concessionaria preme il bottone per comprare il kart
 - 4.4. Il sistema aggiorna i dati nel database
5. **Flussi alternativi:**
 - 5.1. 4.4a: Se il salvataggio nel database non ha successo, il sistema mostra un messaggio di errore e richiede l'inserimento.
6. **Postcondizioni:**
 - 6.1. Il gestore della concessionaria ha aggiunto il kart all'inventario della concessionaria con successo.

Caso d'Uso 6.2 : Inserimento dei pezzi di ricambio

1. **Descrizione:** Il gestore della concessionaria inserisce i pezzi di ricambio nella concessionaria in modo che possano essere comprati
2. **Attori principali:** Il gestore della concessionaria
3. **Precondizioni:**
 - 3.1. Il gestore della concessionaria è autenticato nel sistema.
4. **Flusso principale:**
 - 4.1. Il gestore della concessionaria accede alla pagina dedicata all'aggiunta dei pezzi di ricambio
 - 4.2. Il gestore della concessionaria inserisci i pezzi di ricambio e la quantità di ogni pezzo
 - 4.3. Il gestore della concessionaria preme il bottone di aggiunta del pezzo di ricambio
 - 4.4. Il sistema aggiorna i dati nel database
5. **Flussi alternativi:**
 - 5.1. 4.4a: Se il salvataggio nel database non ha successo, il sistema mostra un messaggio di errore e richiede l'inserimento.
6. **Postcondizioni:**
 - 6.1. Il gestore della concessionaria ha aggiunto il pezzo/i di ricambio con successo.