

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.
 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. Il sistema salva i dati della prenotazione nel database.
 - 4.4. Il sistema mostra un messaggio di conferma.
 5. **Flussi alternativi:**
 - 5.1. 4.3a: Se il salvataggio nel database non ha successo, il sistema mostra un messaggio di errore.
 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.
 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.
 6. **Postcondizioni:**
 - 6.1. La gara è stata registrata con successo nel database.
-

Caso d'Uso 1.3: Inserimento Partecipanti Prenotazione

1. **Descrizione:** L'organizzatore inserisce i partecipanti di una prenotazione.

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 gestione delle prenotazioni delle gare.
 - 4.2. L'organizzatore seleziona Prenotazione
 - 4.3. L'organizzatore sceglie un pilota da aggiungere alla prenotazione
 - 4.4. Il sistema salva i dati della gara 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.
 - 5.2. 4.4b: Se l'utente scelto è già presente nella prenotazione il sistema mostra un messaggio di errore.
 6. **Postcondizioni:**
 - 6.1. La prenotazione è stata aggiornata con successo nel database.
-

Caso d'Uso 1.4: Associazione gare a un campionato

1. **Descrizione:** L'organizzatore associa le gare secche ad un campionato
 2. **Attori principali:** Organizzatore
 3. **Precondizioni:**
 - 3.1. L'organizzatore è autenticato nel sistema.
 4. **Flusso principale:**
 - 4.1. L'organizzatore accede alla pagina dei campionati
 - 4.2. L'organizzatore seleziona id campionato
 - 4.3. L'organizzatore seleziona una gara secca disputata
 - 4.4. Il sistema salva 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.
 6. **Postcondizioni:**
 - 6.1. Il campionato è stato registrato 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 team.
4. **Flusso principale:**
 - 4.1. L'organizzatore accede alla pagina di creazione team.

- 4.2. Inserisce il nome del team e il colore.
 - 4.3. Seleziona i due utenti che appartengono al team.
 - 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. 4.6a: Se il salvataggio nel database non ha successo, il sistema mostra un messaggio di errore .
 6. **Postcondizioni:**
 - 6.1. La gara è stata registrata con successo nel database.
-

Attore 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.
 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 delle gare disputate.
 - 4.2. Seleziona la gara a cui vuole aggiungere delle penalità
 - 4.3. Seleziona il pilota da penalizzare.
 - 4.4. Conferma l'inserimento della penalità.
 - 4.5. Il sistema aggiorna il database con il file di tempi della nuova gara.
 5. **Flussi alternativi:**
 - 5.1. 4.5a: Se il salvataggio nel database non ha successo, il sistema mostra un messaggio di errore.
 6. **Postcondizioni:**
 - 6.1. I tempi della gara sono stati caricati con successo.
-

Attore 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 aggiunta dei kart.

- 4.2. Seleziona uno dei kart disponibili alla vendita.
 - 4.3. Conferma l'inserimento.
 - 4.4. Il sistema rimuove il kart da quelli disponibili alla vendita nel database.
 5. **Flussi alternativi:**
Non ci sono flussi alternativi.
 6. **Postcondizioni:**
 - 6.1. Il nuovo kart è stato aggiunto al noleggio.
-

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 rimozione dei kart.
 - 4.2. Il meccanico seleziona il kart da eliminare.
 - 4.3. Il sistema aggiorna il database.
 - 4.4. Il sistema mostra una pagina di transazione avvenuta.
 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. Il sistema mostra al meccanico tutti i kart presenti nel kartodromo e i giorni passati dall'ultima manutenzione.
 - 4.3. Seleziona il kart di interesse.
 - 4.4. Il meccanico aggiorna lo stato di manutenzione del kart selezionato specificando il prezzo e una breve descrizione.
 - 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 .

- 5.2. 4.2a: 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 3.4: Fare il pieno di benzina

- 1. **Descrizione:** Il meccanico consulta lo stato dei serbatoi dei 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 benzina.
 - 4.2. Il sistema mostra al meccanico tutti i kart disponibili al noleggio e il loro serbatoio attuale.
 - 4.3. Seleziona il kart di interesse e gli riempie il serbatoio.
 - 4.4. Il sistema aggiorna la quantità di benzina presente nei kart selezionato nel database.
 - 5. **Flussi alternativi:**
 - 5.1. 4.3a: Se il salvataggio nel database non ha successo, il sistema mostra un messaggio di errore.
 - 5.2. 4.1a: Se il meccanico decide di non aggiornare il serbatoio del kart, ritorna alla sua pagina personale.
 - 6. **Postcondizioni:**
 - 6.1. La benzina è stata riempita correttamente.
-

Attore 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, dal popup per il login, accede alla pagina di registrazione.
 - 4.2. Compila il modulo con i dati richiesti (nome, cognome, data di nascita, codice fiscale, email e password).
 - 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 sulla sua pagina privata.
- 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 .
 - 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 apre il popup 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 sua pagina privata.
 - 5. **Flussi alternativi:**
 - 5.1. 4.5a: Se il codice fiscale non è già registrato, il sistema non effettua il login e rimane sulla pagina principale.
 - 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, dalla pagina privata, accede alla pagina di acquisto kart dove sarà possibile visionare qualsiasi tipologia di kart che ha in vendita.
 - 4.2. L'utente preme il pulsante per effettuare l'acquisto
 - 4.3. Il sistema aggiorna i dati nel database e assegna il kart all'utente che lo ha comprato.
 5. **Flussi alternativi:**
 - 5.1. 4.3a: Se il salvataggio nel database non ha successo, il sistema mostra un messaggio di errore.
 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, dalla pagina privata, accede alla pagina di acquisto pezzi dove sarà possibile visionare qualsiasi tipologia di pezzo di ricambio dei kart che è in vendita.
 - 4.2. L'utente preme il pulsante per effettuare l'acquisto.
 - 4.3. Il sistema mostra all'utente una pagina di avvenuta transazione.
 - 4.4. Il sistema aggiorna i dati nel database.
 5. **Flussi alternativi:**
 - 5.1. 4.3a: Se il salvataggio nel database non ha successo, il sistema mostra un messaggio di errore .
 6. **Postcondizioni:**
 - 6.1. L'utente ha comprato i pezzi di ricambio con successo.
-

Caso d'Uso 4.6: Guardare i propri tempi migliori

1. **Descrizione:** Un utente vuole visionare i propri 10 tempi migliori in assoluto.
2. **Attori principali:** Utente
3. **Precondizioni:**
 - 3.1. L'utente ha effettuato il login.
4. **Flusso principale:**
 - 4.1. L'utente, dalla pagina privata, accede alla pagina dove sarà possibile visionare i propri migliori tempi.

- 4.2. Il sistema mostra all'utente i suoi 10 migliori tempi in assoluto
 - 5. **Flussi alternativi:**
 - 5.1. Nessun flusso alternativo.
 - 6. **Postcondizioni:**
 - 6.1. L'utente ha visionato i propri tempi correttamente.
-

Caso d'Uso 4.7: Guardare le proprie prenotazioni

- 1. **Descrizione:** Un utente vuole visionare le prenotazioni effettuate.
 - 2. **Attori principali:** Utente
 - 3. **Precondizioni:**
 - 3.1. L'utente ha effettuato il login.
 - 4. **Flusso principale:**
 - 4.1. L'utente, dalla pagina privata, accede alla pagina dove sarà possibile visionare le proprie prenotazioni.
 - 5. **Flussi alternativi:**
 - 5.1. Nessun flusso alternativo.
 - 6. **Postcondizioni:**
 - 6.1. L'utente ha visionato le proprie prenotazioni correttamente.
-

Attore 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, dalla pagina privata, accede alla pagina dedicata alla visualizzazione del bilancio.
 - 4.2. Le entrate, le uscite e i guadagni sono mostrati 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, dalla pagina privata, accede alla pagina dedicata all'aggiunta dipendenti.
 - 4.2. Il proprietario inserisce i dati del nuovo impiegato (nome, cognome, data di nascita, codice fiscale, email, password, tipo di impiego, ore lavorative e busta paga) e preme il bottone per salvare.
 - 4.3. 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.
 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, dalla pagina privata, accede alla pagina dedicata alla rimozione dipendenti.
 - 4.2. Il sistema mostra tutti i dipendenti presenti nel database, eccetto il proprietario.
 - 4.3. Il proprietario seleziona il dipendente da rimuovere dal sistema.
 - 4.4. Il sistema aggiorna i dati nel database.
 5. **Flussi alternativi:**
 - 5.1. 4.3a: Se il salvataggio nel database non ha successo, il sistema mostra un messaggio di errore.
 6. **Postcondizioni:**
 - 6.1. Il dipendente è stato rimosso con successo.
-

Attore 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, dalla pagina privata, accede alla pagina dedicata all'aggiunta dei kart
 - 4.2. Il gestore della concessionaria inserisce le 3 cifre della targa (le targhe inizieranno sempre con KRT) e seleziona una tra le 3 possibili cilindrature.
 - 4.3. Il gestore della concessionaria preme il bottone per aggiungere 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 .
 - 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, dalla pagina privata, accede alla pagina dedicata all'aggiunta dei pezzi di ricambio.
 - 4.2. Il sistema mostra al gestore tutti i pezzi in vendita nella concessionaria, con un'immagine e la quantità attualmente presente nell'inventario.
 - 4.3. Il gestore della concessionaria inserisce le quantità dei pezzi di ricambio acquistati e preme il bottone per aggiungere i pezzi di ricambio.
 - 4.4. Il sistema aggiorna i dati nel database
- 5. **Flussi alternativi:**
 - 5.1. 4.3a: Se il salvataggio nel database non ha successo, il sistema mostra un messaggio di errore.
- 6. **Postcondizioni:**
 - 6.1. Il gestore della concessionaria ha aggiunto il pezzo/i di ricambio con successo.