**UC1: Registrazione alla piattaforma**

**Breve descrizione**:utente crea il proprio account

**Attori primari**: utente non registrato

**Attori secondari**: nessuno

**Precondizioni**: nessuna

**Sequenza degli eventi principali**:

1. Il caso d’uso inizia quando l’utente non registrato preme sul pulsante Registrati
2. L’attore primario non registrato inserisce e-mail, username desiderato, password
3. Il sistema crea l’account coi dati forniti

**Postcondizioni**: l’attore primario è ora registrato e dispone di un account

**Sequenza di eventi alternativi**:

3a. Il sistema riconosce il tentativo d’uso di uno username già in uso e non permette la creazione dell’account

3b. Il sistema riconosce il tentativo d’uso di una mail già in uso e reindirizza all’autenticazione (UC2)

3c. Il sistema riconosce che la password non rispetta i requisiti minimi di sicurezza non permette la creazione dell’account

**UC2: Autenticazione**

**Breve descrizione**:login

**Attori primari**: utente non autenticato

**Attori secondari**: nessuno

**Precondizioni**: l’attore primario è già registrato (esiste account legato alla sua mail)

**Sequenza degli eventi principali**:

1. Il caso d’uso inizia quando l’attore primario non registrato preme sul pulsante Log in
2. L’attore primario inserisce indifferentemente il proprio username o la propria e-mail di registrazione, e la propria password
3. Il sistema autentica l’attore primario

**Postcondizioni**: l’attore primario ha avuto accesso alla piattaforma

**Sequenza di eventi alternativi**:

3a. Il sistema riconosce che lo username non esiste nel database e reindirizza alla registrazione (UC1)

3b. Il sistema riconosce che lo username esiste ma la password è errata, e non permette l’accesso alla piattaforma. Dopo dieci errori il sistema riavvia la pagina di autenticazione

**UC3: Disconnessione**

**Breve descrizione**:utente esce dalla piattaforma col proprio account

**Attori primari**: utente autenticato

**Attori secondari**: nessuno

**Precondizioni**: nessuna

**Sequenza degli eventi principali**:

1. Il caso d’uso inizia quando l’utente non registrato preme sul pulsante Log out
2. Il sistema disconnette l’attore primario

**Postcondizioni**: l’attore primario si è disconnesso, diventa cioè utente non autenticato

**Sequenza di eventi alternativi**: nessuna

**UC4: Modifica dell’account**

**Breve descrizione:** utente autenticato modifica i dati (nome utente e password) del proprio account

**Attori primari:** utente autenticato

**Attori secondari:** nessuno

**Precondizioni:** utente è autenticato

**Sequenza degli eventi principali:**

1. L’utente autenticato preme il pulsante Modifica account
2. L’utente inserisce le nuove credenziali che desidera modificare, quindi preme un tasto di conferma
3. Il sistema memorizza i nuovi dati

**Postcondizioni**: l’utente dovrà ora usare le sue nuove credenziali per accedere

**Sequenza di eventi alternativi**: nessuno

**UC5: Eliminazione dell’account**

**Breve descrizione:** utente autenticato elimina il proprio account

**Attori primari:** utente autenticato

**Attori secondari:** nessuno

**Precondizioni:** utente è autenticato

**Sequenza degli eventi principali:**

1. L’utente autenticato preme il pulsante Elimina account
2. L’utente conferma di voler eliminare il proprio account
3. Il sistema rimuove il suo account

**Postcondizioni**: l’utente non risulta più registrato. Se lo vorrà potrà creare un nuovo account

**Sequenza di eventi alternativi**: nessuna

**UC6: Creazione Torneo**

**Breve descrizione**:Permette all’utente di creare un torneo

**Attori primari**: utente registrato e autenticato

**Attori secondari**: nessuno

**Pre-condizioni**:

**Sequenza degli eventi principali**:

1. Il caso d’uso inizia quando l’utente sceglie un gioco per cui creare un torneo
2. L’utente decide il numero massimo di partecipanti
3. L'utente decide che forma di torneo (round robin, eliminazione diretta ecc)
4. L'utente decide data e ora di inizio del torneo
5. L’utente apre le iscrizioni al torneo
6. L'utente chiude le iscrizioni al torneo

**Post condizioni**: il torneo è ora pronto a iniziare

**Sequenza di eventi alternativi**:

2a. Il numero inserito dall’utente supera il limite del software e viene comunicato all’utente qual è il numero massimo

5a. Le iscrizioni hanno raggiunto il numero massimo

5b. ora il sistema chiude in automatico la possibilità di iscriversi

**UC7: Iscrizione ad un torneo**

**Breve descrizione**:utente registrato e autenticato si iscrive al torneo organizzato dall’amministratore

**Attori primari**: utente registrato e autenticato

**Attori secondari**: amministratore

**Precondizioni**: utente registrato autenticato e torneo aperto dall’amministratore

**Sequenza degli eventi principali**: il caso d’uso inizia quando l’utente registrato e autenticato preme sul pulsante iscriviti dall'interfaccia che contiene l’elenco tornei disponibili.

**Post condizioni**: l’utente è ora iscritto e partecipa ad un torneo

**Sequenza di eventi alternativi**:

3a. L’utente non è autenticato o non è registrato e pertanto non può partecipare al torneo e viene reindirizzato alla autenticazione

3b. Se il torneo non è stato aperto dall’amministratore comunica che riaprirà il giorno x

3c. Se il torneo è già stato chiuso comunica che non ci si può più iscrivere dalla data y

**UC8: Aggiungi/Rimuovi giochi preferiti**

**Breve descrizione**:l’utente aggiunge o rimuove i giochi preferiti al proprio profilo

**Attori primari**: utente autenticato

**Attori secondari**: nessuno

**Precondizioni**: l’utente è autenticato

**Sequenza degli eventi principali**:

1. Il caso d’uso inizia quando l’utente spunta sulla casella “Aggiungi ai preferiti” un gioco che desidera aggiungere o rimuovere alla sua lista di preferiti
2. Il sistema aggiunge il gioco alla lista/rimuove il gioco dalla lista

**Post condizioni**: il menù dei preferiti dell’utente presenta il gioco aggiunto/non presenta più il gioco rimosso

**Sequenza di eventi alternativi**: nessuno

**UC9: Richiesta amicizia**

**Breve descrizione**:Utente aggiunge l’username del suo amico inviandogli così la richiesta di amicizia

**Attori primari**: Utente autenticato che invia la richiesta

**Attori secondari**: utente autenticato che accetta o rifiuta la richiesta di amicizia

**Pre-condizioni**: l’username inserito deve essere valido

**Sequenza degli eventi principali**:

1. Il caso d’uso inizia quando l’utente autenticato preme sul pulsante “Aggiungi amico”
2. L'utente autenticato inserisce l’username del secondo utente inviandogli la richiesta

**Post condizioni**: lil secondo utente riceve la richiesta di amicizia

**Sequenza di eventi alternativi**:

3a. Se l’username inserito non è valido viene comunicato questo errore

**UC10: Accettazione o rifiuto di richiesta di amicizia**

**Breve descrizione**:L’utente riceve una richiesta di amicizia e può decidere se accettarla o rifiutarla

**Attori primari**: utente a cui è stata inviata la richiesta di amicizia

**Attori secondari**: utente che ha inviato la richiesta di amicizia

**Pre-condizioni**: la richiesta di amicizia deve essere stata inviata da un utente autenticato

**Sequenza degli eventi principali**:

1. Il caso d’uso inizia quando l’utente riceve una richiesta di amicizia
2. L’utente che ha ricevuto la richiesta di amicizia può decidere di accettarla o rifiutarla
3. L’utente ha accettato la richiesta di amicizia

**Post condizioni**: i due utenti sono ora amici

**Sequenza di eventi alternativi**:

3a. L'utente ha rifiutato la richiesta di amicizia

Utente

Requisiti funzionali

● RF1: Il sistema Gamelauncher deve permettere all’utente di registrarsi al servizio.

● RF2: Il sistema Gamelauncher deve permettere all’utente di effettuare le normali

operazioni di autenticazione, come log-in e log-out.

● RF3: Il sistema Gamelauncher deve permettere di effettuare iscrizione ai tornei

● RF4: Il sistema Gamelauncher deve permettere all’utente di modificare i dati relativi al

proprio account.

● RF5: Il sistema Gamelauncher deve permettere all’utente di aggiungere giochi al campo preferiti

interessanti per poterli fruire più velocemente in fasi successive.

● RF6: Il sistema Gamelauncher deve permettere all’utente di consultare il punteggio acquisito durante il gioco

● RF7: Il sistema Gamelauncher deve permettere all’utente registrato di poter consultare

la propria posizione in classifica

● RF8: Il sistema Gamelauncher deve permettere all’utente di poter richiedere amicizia, tramite nome utente, ad un altro giocatore registrato alla piattaforma.

● RF9: il sistema Gamelauncher deve permettere all’utente di poter visualizzare i punteggi degli altri utenti partecipanti a un certo torneo.

Requisiti non funzionali

utlizzo di mysql per manipolare il database

il progetto deve essere concluso entro 1° febbraio 2024

il sistema non deve rivelare all' utente la mail degli altri utenti ma solo l'username

● RNF1: Il sistema deve essere implementato con i seguenti linguaggi di

programmazione: Java, SQL.

● RNF2: La documentazione deve essere scritta in lingua italiana (ad eccezione della

documentazione del codice che può contenere termini tecnici in lingua inglese).

● RNF3: L'interfaccia grafica deve essere implementata tramite swing

● RNF4: Il sistema si appoggia a connessioni con database esterno MySQL mediante

l’ausilio del framework Hibernate.

● RNF5: L’utente, al momento della registrazione, autorizza il sistema a salvare i propri

dati su un database esterno.