



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO

ANNO ACCADEMICO 2016/2017



# Requirements Analysis Document

*Versione 2.0*

WR S #P D Q D J HU=  
Sur i1#qguhd#S h#x fd

SUR MH FW#P D Q D J HU=  
D qwrqlr#Oxf d#S Dydq }r#  
I del dqr#S hfruh ool

Top Manager:

Nome
Prof. De Lucia Andrea

Project Manager:

Nome	Matricola
Antonio Luca D'Avanzo	051210 2502
Fabiano Pecorelli	052250 0421

## Partecipanti:

NOME	MATRICOLA
Severino Ammirati	051210 2898
Andrea Buonaguro	051210 2490
Angelo Caputo	051210 2204
Ferdinando D'Avino	051210 2360
Paolo Di Filippo	051210 3120
Alfredo Fiorillo	051210 1930
Dario Galiani	051210 2276
Giovanni Leo	051210 3062
Fabricio Nicolas Madaio	051210 2840
Vincenzo Noviello	051210 3198
Andrea Sarto	051210 2912
Lino Sarto	051210 2348
Giorgio Vitiello	051210 2318

## Revision History:

Data	Versione	Descrizione	Autore
21/10/2016	1.0	1. Correzione del documento	Membri del team
26/10/2016	1.1	1. Modifiche Use Case, Requisiti Funzionali e Use Case Diagram gestione Statistiche.	Dario Galiani
26/10/2016	1.2	1. Aggiunto Caso d'uso e RF relativo alla visualizzazione delle candidatura	Ammirati Severino

27/10/2016	1.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Aggiunti Casi d'uso e RF relativi alla gestione di annunci segnalati, commenti agli annunci, reclamo di un annuncio, analisi di una segnalazione e gestione dei conflitti tra moderatori</li> <li>2. Aggiornamento diagramma UML della gestione annunci;</li> <li>3. Operazioni di Utente Frontend spostate a Utente Loggato</li> </ul>	Ammirati Severino
27/10/2016	1.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Aggiunto Caso d'uso 2.24 e RF 2.13 relativo alla segnalazione utente</li> </ul>	Noviello Vincenzo
28/10/2016	1.5	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Modifica UC_5.4</li> <li>2. Modifica al diagramma dei casi d'uso relativo alla gestione feedback</li> </ul>	Giovanni Leo Ferdinando D'Avino
02/10/2016	1.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>2. Modifiche Use Case, Requisiti Funzionali e Use Case Diagram gestione Statistiche.</li> </ul>	Paolo Di Filippo
14/01/2017	2.9	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Apportate ultime modifiche e correzione in relazione a riferimenti di altre documentazioni.</li> </ul>	Ammirati Severino

# Indice

<b>Indice</b>	<b>3</b>
<b>1. Introduzione</b>	<b>6</b>
1.1 Scopo del sistema	6
1.2 Ambito del sistema	6
1.3 Obiettivi e criteri di successo del progetto	6
1.4 Definizioni, acronimi e abbreviazioni	7
1.5 Riferimenti	7
1.6 Panoramica	7
<b>2. Sistema corrente</b>	<b>8</b>
2.1 Dominio del problema	8
2.2 Scenari	8
2.3 Requisiti funzionali	10
RF 0 - Gestione registrazione	10
RF 1 - Gestione autenticazione	10
RF 2 - Gestione utenti	10
RF 3 - Gestione annunci	10
RF 4 - Gestione feedback	11
2.4 Casi d'uso	12
2.5 Le interfacce del sistema	21
2.5.1 - Interfaccia Home	21
2.5.2 - Interfaccia Login	22
2.5.3 - Interfaccia Registrazione	23
2.5.4 - Interfaccia Creazione Annuncio	24
2.5.5 - Interfaccia Ricerca Annuncio	25
2.5.6 - Interfaccia Profilo (Sezione Statistiche)	26
2.5.7 - Interfaccia Profilo (Sezione Annunci)	27
2.5.8 - Interfaccia Profilo (Sezione Feedback)	28
2.5.9 - Interfaccia Inserimento Feedback	29
<b>3. Sistema Proposto</b>	<b>30</b>
3.1 Overview	30
3.1.1 Identificazione attori	30
3.2 Requisiti Funzionali	32
3.2.1 RF 0 - Gestione Registrazione	32
3.2.2 RF 1 - Gestione autenticazione	32
3.2.3 RF 2 - Gestione Utente	32
3.2.4 RF 3 - Gestione Annunci	34
3.2.5 RF 4 - Gestione Notifiche e Messaggi	36
3.2.6 RF 5 - Gestione Feedback	36
3.2.7 RF 6 - Gestione Statistiche	37
3.3 Requisiti non funzionali	38

3.1 RNF 1 - Usabilità	38
3.2 RNF 2 - Affidabilità	38
3.3 RNF 3 - Performance	38
3.4 RNF 4 - Manutenibilità	39
3.5 RNF 5 - Implementazione	39
3.6 RNF 6 - Legali	39
3.7 RNF 7 - Sicurezza	39
3.4 Scenari	40
3.5 Casi d'uso	46
UC_0 - Gestione Registrazione	46
UC_1 - Gestione Autenticazione	48
UC_2 - Gestione Utente	50
UC_3 - Gestione Annunci	94
UC_4 - Notifiche e Messaggi	120
UC_5 - Gestione Feedback	132
UC_6 - Gestione Statistiche	142
3.6 Object Model	154
3.6.0 Gestione Registrazione	154
3.6.1 Gestione Autenticazione	154
3.6.2 Gestione Utente	155
3.6.3 Gestione Annunci	160
3.6.4 Gestione Notifiche e Messaggi	165
3.6.5 Gestione Feedback	167
3.6.6 Gestione Statistiche	168
3.7 Sequence Diagram	171
3.7.0 Gestione Registrazione	171
3.7.1 Gestione Autenticazione	174
3.7.2 Gestione Utente	175
3.7.3 Gestione Annunci	201
3.7.4 Gestione notifiche e messaggi	226
3.7.5 Gestione Feedback	234
3.7.6 Gestione Statistiche	243
3.8 Mockup	255
3.8.0 Gestione Registrazione	255
3.8.1 Gestione Autenticazione	256
3.8.2 Gestione Utente	257
3.8.3 Gestione Annunci	278
3.8.4 Gestione Notifiche e Messaggi	289
3.8.5 Gestione Feedback	295
3.8.6 Gestione Statistiche	298
3.9 Path Navigazionali	302
3.9.0 Gestione Registrazione	302
3.9.1 Gestione Autenticazione	303
3.9.2 Gestione Utente	303
3.9.3 Gestione Annunci	306
3.9.4 Gestione Notifiche e Messaggi	308
3.9.5 Gestione Feedback	309
3.9.6 Gestione Statistiche	310
3.10 Activity Diagram	312

AD_1 Ban Utente	312
AD_2 Lasciare un feedback	313
AD_3 Valutazione feedback	313
3.11 State chart	314
ST_3.1 Annuncio	314
ST_3.2 Feedback	315
ST_3.3 Utente	316
3.12 Class Diagram	317

# 1. Introduzione

## **1.1 Scopo del sistema**

Nel mondo odierno diverse sono le domande e le offerte di lavoro che affollano il mercato lavorativo ogni giorno. Compito di costoro è essere il più visibile possibile sulla piazza. Risulta cruciale quindi, per chi cerca o offre impiego, la capacità di reperire e diffondere velocemente informazioni al fine di essere più accattivante possibile sul mercato. Tale compito per sua natura non risulta semplice ed immediato. Fondamentale nella ricerca di un posto di lavoro è la possibilità di avere tutti i dati organizzati in modo ordinato e sistematico.

Per chi offre occupazione invece, è di vitale importanza raggiungere una platea di persone il più vasta possibile, in modo da agevolare, nella maniera più rapida e proficua possibile, la selezione della figura professionale ricercata. Altro aspetto da tenere in considerazione per chi genera posti di lavoro è l'organizzazione dei colloqui con i candidati non sempre realizzata al meglio. L'obiettivo da raggiungere ha una duplice valenza, rendere più efficiente ed efficace la ricerca di un'opportunità lavorativa e offrire maggiore visibilità e reperibilità per un'offerta di lavoro.

## **1.2 Ambito del sistema**

L'obiettivo del progetto è realizzare una web application che racchiuda domande ed offerte di lavoro al fine di semplificare il lavoro di ricerca da parte degli utenti. Tale applicativo, oltre a sollevare l'Utente dal compito di ricercare offerte di lavoro, organizzerà in maniera sistematica i dati presenti nel sistema e li potrà riorganizzare per categoria o per data di pubblicazione. Ciò oltre che avere un notevole vantaggio dal punto di vista dell'Utente ricercante lavoro, valorizza e rende più efficace le attività di reclutamento da parte di aziende e privati che investono per coprire con i loro annunci i bacini di utenza più ampi possibile. Sarà possibile inoltre mettere in contatto datori di lavoro e candidati in modo efficace e produttivo. Il sistema inoltre permetterà all'Utente, una volta registratosi, di creare il proprio profilo personale riempendolo con dati e competenze.

La web application inoltre, offrirà un sistema di notifiche che garantirà all'Utente di essere a conoscenza di tutte le nuove inserzioni affini alle categorie e alle competenze a cui il cliente è interessato. Ogni fruitore del servizio avrà la possibilità di lasciare, uno o più, feedback in merito ad un servizio svolto o offerto allo scopo di quantificare la qualità dello stesso. Saranno inoltre rilasciate statistiche al fine di individuare in modo repentino le tendenze di mercato permettendo al fruitore di adattarsi in maniera agile alle richieste di mercato. Valore aggiunto a questa web application è la facilità con cui il tutto verrà realizzato, con interfacce chiare ed intuitive che accompagneranno l'Utente nella navigazione e nella fruizione del servizio rendendo il tutto un'esperienza gradevole e appagante. Il focus principale del sistema risiede nel semplificare e supportare gli utenti del servizio in tutti gli aspetti possibili, in modo da sopprimere del tutto o limitare il senso di frustrazione e insicurezza nella ricerca di un impiego.

## **1.3 Obiettivi e criteri di successo del progetto**

Gli obiettivi del progetto:

- Gestione registrazione;
- Gestione autenticazione;
- Gestione utenti;
- Gestione notifiche e messaggi;
- Gestione annunci;
- Gestione feedback;
- Gestione statistiche;
- Stabilità del sistema;
- Miglioramento dell'interfaccia grafica;
- Rendere la ricerca di un'offerta di lavoro semplice e veloce;

- Rendere la pubblicazione di un'offerta di lavoro molto visibile.

Il progetto può essere considerato concluso con successo se sono rispettati i seguenti punti:

- Completamento delle funzionalità ad alta priorità proposte;
- Data di consegna rispettata.

## **1.4 Definizioni, acronimi e abbreviazioni**

- CrowdMine: Nome del sistema che verrà sviluppato.
- SocialHelp: Sistema da manutenere.
- Login: Operazione che consente di autenticarsi al sistema.
- Logout: Operazione che permette di uscire dal sistema.

## **1.5 Riferimenti**

- B.Bruenge, A.H. Dutoit, Object Oriented Software Engineering - Using UML,Patterns and Java, Prentice Hall, 3rd edition, 2009
- OMG Resource Page: <http://www.uml.org/>

## **1.6 Panoramica**

CrowdMine è una Web Application che verrà realizzata per gestire offerte e richieste di lavoro.

Il sistema dovrà consentire:

- Le registrazioni degli utenti.
- La creazione di un annuncio di lavoro.
- di rispondere ad un annuncio di lavoro.
- Il rilascio di feedback.
- La modifica dei propri dati Utente.
- L'elezione di un Moderatore.
- Lo scambio di messaggi privati tra utenti.
- di ricevere notifiche di annunci a cui siamo interessati.

Valore aggiunto a questa web application è la facilità con cui il tutto verrà realizzato, con interfacce chiare ed intuitive che accompagneranno l'Utente nella navigazione e nella fruizione del servizio rendendo il tutto un'esperienza gradevole e appagante.

Il sistema futuro potrebbe prevedere:

- Colloqui in videoconferenza.
- Pagamenti all'interno del sito.
- sistema multilingua.

## 2. Sistema corrente

### 2.1 Dominio del problema

SocialHelp permette alle persone diversamente abili di trovare supporto in base alle proprie esigenze e possibilità. Il sistema permette agli Utenti registrati di offrire, tramite annunci, supporto come: accompagnatori per le visite mediche, la compagnia per un viaggio, medici che offrono accertamenti ed esami gratuiti o scontati, tutor che offrono il loro aiuto per permettere a questi ultimi di affrontare al meglio gli studi, che siano volontari o meno.

### 2.2 Scenari

Nome Scenario	<b>SC_2.2.1 - Ricerca di un annuncio e iscrizione alla piattaforma</b>
Istanze di attori partecipanti	Giovanni: Utente Ospite, Marcello: Offerente.
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Giovanni è un ragazzo con problemi motori e purtroppo per spostarsi ha bisogno dell'ausilio della sedia a rotelle, ma nonostante ciò, Giovanni non demorde e puntualmente ogni Domenica pomeriggio scende per stare un po' all'aria aperta. Nel corso delle sue terapie tramite il suo medico di fiducia, viene a conoscenza della piattaforma SocialHelp. Il medico ha detto a Giovanni che sulla piattaforma SocialHelp può trovare migliaia di annunci, pubblicati da volontari e da esperti, che possono aiutarlo. Giovanni, incuriosito, accede alla Homepage di SocialHelp alla ricerca di un annuncio.</li> <li>2. SocialHelp mostra una pagina dove è possibile scegliere la tipologia di annuncio che si desidera ricercare.</li> <li>3. Giovanni inserisci i campi per personalizzare e quindi filtrare la ricerca, in modo da poter visualizzare solo quelle che potrebbero interessargli.</li> <li>4. SocialHelp mostra una pagina contenente tutti i risultati della ricerca. Giovanni scorrendo i risultati, nota l'annuncio di un volontario, Marcello, che offre un servizio completamente gratuito per aiutare persone in difficoltà. Giovanni ben pensa che Marcello potrebbe essere la persona giusta per accompagnarla nelle sue uscite della Domenica, in modo da potersi spingere anche oltre le barriere architettoniche che intralciano e rendono più difficilose le sue passeggiate. Decide quindi di contattare Marcello per maggiori informazioni, ma cliccando sull'annuncio si rende conto che non può visualizzare maggiori dettagli se non ha effettuato il login. Decide quindi di registrarsi.</li> <li>5. Tramite l'interfaccia intuitiva di SocialHelp, Giovanni riesce subito a raggiungere l'area di registrazione. Inserisce quindi i campi richiesti e completa la registrazione. Giovanni, felicissimo,</li> </ol>

	dopo aver effettuato il login, ricerca nuovamente l'annuncio con il quale ora può interagire, annota le informazioni di Marcello e lo contatta.
--	---

<b>Nome scenario</b>	<b>SC_2.2.2 Inserimento annuncio, modifica annuncio e rilascio feedback</b>
<b>Istanze di attori partecipanti</b>	Maria Giovanna: Diversamente Abile, Eva:Offerente.
<b>Flusso di eventi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Eva fa parte dell'Azione Cattolica e ha sempre avuto la voglia e le motivazioni giuste per aiutare il prossimo. Eva è riuscita in passato ad aiutare molte persone dopo aver scoperto SocialHelp, dove ora ha intenzione di inserire un nuovo annuncio per offrire ancora una volta supporto a persone diversamente abili. Accede alla Homepage di SocialHelp direttamente dal suo Pc. Essendo già registrata, effettua il login.</li> <li>2. Dalla sua pagina personale accede alla funzionalità per l'inserimento di un nuovo annuncio. Dopo aver caricato tutte le informazioni (titolo, descrizione, fascia oraria, etc), Eva carica un nuovo annuncio, dove offre il suo tempo per aiutare persone con problemi uditivi nello studio.</li> <li>3. Eva rilegge i dati che ha inserito e si rende conto che il titolo che ha scelto non è molto adatto. Decide quindi di modificare l'annuncio cliccando sul pulsante di modifica. Eva cambia quindi il titolo dell'annuncio e conferma le modifiche, ricontrolla l'annuncio e soddisfatta si disconnette da SocialHelp.</li> <li>4. Maria Giovanna, a causa dei suoi problemi uditivi, non riesce a seguire la lezione attentamente quando è in classe. Fortunatamente tramite suoi amici è venuta a conoscenza del sito SocialHelp. Maria Giovanna si registra alla piattaforma e dopo poco, sotto il suo sguardo, scorre l'annuncio di Eva, che sembra proprio fare al caso suo. Decide quindi di contattare Eva, e dopo aver trovato un accordo, iniziano ad incontrarsi regolarmente.</li> <li>5. Dopo 2 mesi di studi insieme alla volontaria Eva, Maria Giovanna inizia a rendersi conto dei primi risultati positivi e decide quindi di lasciare un feedback con una recensione. Accede alla Homepage di SocialHelp ed essendo già registrata effettua il login.</li> <li>6. Maria Giovanna accede alla sezione dove può lasciare il feedback, valutando Eva con il più alto voto che è possibile inserire. Non contenta di ciò Maria Giovanna decide di aggiungere anche un suo commento nell'apposita area di recensione, descrivendo Eva come una persona eccelsa. Conferma l'invio del feedback e si disconnette.</li> <li>7. Maria Giovanna è felicissima di aver trovato una nuova amica su cui poter sempre contare grazie a SocialHelp.</li> </ol>



## 2.3 Requisiti funzionali

### RF 0 - Gestione registrazione

Questa funzionalità consente ad un Utente di registrarsi alla piattaforma.

**Attore:** Ospite (Utente non registrato)

**RF 0.1 - Registrazione Utente:** questa funzionalità consente ad un Utente di registrarsi alla piattaforma e in tal modo di effettuare il login per gli accessi futuri.

### RF 1 - Gestione autenticazione

Questa funzionalità consente ad un Utente registrato di autenticarsi ed effettuare accessi alla piattaforma.

**Attore:** diversamente abile o Tutor, offerente (Utente registrato)

**RF 1.1 - Login:** questa funzionalità consente ad un Utente registrato di effettuare l'accesso alla piattaforma.

**RF 1.2 - Logout:** questa funzionalità consente ad un Utente loggato di uscire dal sistema disconnettendosi.

### RF 2 - Gestione utenti

Questa funzionalità consente ad un Utente registrato di visualizzare e modificare le proprie informazioni personali; consente inoltre di cercare e visualizzare il profilo di un offerente.

**Attore:** diversamente abile o Tutor, offerente (Utente registrato)

**RF 2.1 - Visualizza profilo personale:** questa funzionalità consente ad un Utente loggato di visualizzare le informazioni personali.

**RF 2.2 - Cerca offerente:** questa funzionalità consente ad un Utente loggato di cercare un offerente.

**RF 2.3 - Visualizza profilo offerente:** questa funzionalità consente ad un Utente loggato di visualizzare il profilo di un offerente.

### RF 3 - Gestione annunci

Questa funzionalità consente ad un Utente di cercare, visualizzare, inserire e modificare annunci sulla piattaforma.

**Attore:** diversamente abile o Tutor, offerente (Utente registrato), Utente non registrato.

**RF 3.1 - Cerca annunci:** questa funzionalità consente ad un Utente di cercare una tipologia di annuncio.

**RF 3.2 - Visualizza lista annunci:** questa funzionalità consente ad un Utente di visualizzare la lista degli annunci di una tipologia.

**RF 3.3 - Visualizza singolo annuncio:** questa funzionalità consente ad un Utente di visualizzare i dettagli di uno specifico annuncio.

**Attore:** diversamente abile o Tutor, offerente (Utente loggato).

**RF 3.4 - Inserisci annuncio:** questa funzionalità consente ad un Utente loggato di inserire un nuovo annuncio.

## **RF 4 - Gestione feedback**

Questa funzionalità consente ad un diversamente abile di valutare il servizio offertogli da un offerente e di visualizzare i feedback degli altri.

**Attore: diversamente abile o Tutor.**

**RF 4.1 - Inserisci feedback:** questa funzionalità consente ad un diversamente abile di inserire un feedback con una recensione personalizzata.

## 2.4 Casi d'uso

<b>ID</b>	<b>UC_1</b>					
<b>Nome Use Case</b>	Login					
<b>Partecipanti</b>	Utente Registrato					
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'Utente registrato accede alla piattaforma</li> </ul>					
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 40%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">1. L'Utente inserisce i propri dati per effettuare la login</td> <td style="padding: 10px;">2. <i>SocialHelp</i> elabora i dati e mostra la pagina iniziale del sito.</td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema	1. L'Utente inserisce i propri dati per effettuare la login	2. <i>SocialHelp</i> elabora i dati e mostra la pagina iniziale del sito.
Utente	Sistema					
1. L'Utente inserisce i propri dati per effettuare la login	2. <i>SocialHelp</i> elabora i dati e mostra la pagina iniziale del sito.					
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'Utente visualizza la pagina.</li> </ul>					
<b>Eccezioni</b>						
<b>Requisiti di qualità</b>						

<b>ID</b>	<b>UC_2</b>					
<b>Nome Use Case</b>	Logout					
<b>Partecipanti</b>	Utente Registrato					
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'Utente registrato accede alla piattaforma</li> </ul>					
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 50%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 50%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">           1. L'Utente clicca il pulsante “Logout” e conferma di voler uscire dal sistema.         </td><td style="padding: 10px;">           2. <i>SocialHelp</i> mostra un messaggio di conferma di avvenuta disconnessione dal sistema.         </td></tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema	1. L'Utente clicca il pulsante “Logout” e conferma di voler uscire dal sistema.	2. <i>SocialHelp</i> mostra un messaggio di conferma di avvenuta disconnessione dal sistema.
Utente	Sistema					
1. L'Utente clicca il pulsante “Logout” e conferma di voler uscire dal sistema.	2. <i>SocialHelp</i> mostra un messaggio di conferma di avvenuta disconnessione dal sistema.					
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'Utente visualizza la pagina.</li> </ul>					
<b>Eccezioni</b>						
<b>Requisiti di qualità</b>						

<b>ID</b>	<b>UC_3</b>												
<b>Nome Use Case</b>	Inserimento Annuncio												
<b>Partecipanti</b>	Utente Registrato												
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'utente registrato ha effettuato l'accesso e si trova all'interno del sistema.</li> </ul>												
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>           1. <i>SocialHelp</i> mostra la schermata Home.         </td> </tr> <tr> <td></td> <td>           2. L'Utente accede alla funzionalità che gli consente di inserire un nuovo annuncio.         </td> </tr> <tr> <td></td> <td>           3. <i>SocialHelp</i> mostra la pagina contenente tutti i campi da riempire per il corretto inserimento dell'annuncio.         </td> </tr> <tr> <td></td> <td>           4. L'Utente inserisce tutte le informazioni riguardo l'annuncio e conferma di volerlo pubblicare.         </td> </tr> <tr> <td></td> <td>           5. <i>SocialHelp</i> elabora i dati inseriti dall'Utente e pubblica l'annuncio.         </td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema		1. <i>SocialHelp</i> mostra la schermata Home.		2. L'Utente accede alla funzionalità che gli consente di inserire un nuovo annuncio.		3. <i>SocialHelp</i> mostra la pagina contenente tutti i campi da riempire per il corretto inserimento dell'annuncio.		4. L'Utente inserisce tutte le informazioni riguardo l'annuncio e conferma di volerlo pubblicare.		5. <i>SocialHelp</i> elabora i dati inseriti dall'Utente e pubblica l'annuncio.
Utente	Sistema												
	1. <i>SocialHelp</i> mostra la schermata Home.												
	2. L'Utente accede alla funzionalità che gli consente di inserire un nuovo annuncio.												
	3. <i>SocialHelp</i> mostra la pagina contenente tutti i campi da riempire per il corretto inserimento dell'annuncio.												
	4. L'Utente inserisce tutte le informazioni riguardo l'annuncio e conferma di volerlo pubblicare.												
	5. <i>SocialHelp</i> elabora i dati inseriti dall'Utente e pubblica l'annuncio.												
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente ha pubblicato l'annuncio con successo.</li> </ul>												
<b>Eccezioni</b>													
<b>Requisiti di qualità</b>													

<b>ID</b>	<b>UC_4</b>					
<b>Nome Use Case</b>	Cerca Annuncio					
<b>Partecipanti</b>	Utente					
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'Utente si trova all'interno del sistema.</li> </ul>					
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 45%;">Utente</th> <th style="width: 45%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>SocialHelp</i> mostra la schermata Home.</li> <li>2. L'Utente accede alla funzionalità di ricerca, quindi inserisce le informazioni e prosegue.</li> <li>3. <i>SocialHelp</i> elabora i dati e restituisce la lista degli annunci trovati.</li> </ol> </td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>SocialHelp</i> mostra la schermata Home.</li> <li>2. L'Utente accede alla funzionalità di ricerca, quindi inserisce le informazioni e prosegue.</li> <li>3. <i>SocialHelp</i> elabora i dati e restituisce la lista degli annunci trovati.</li> </ol>
Utente	Sistema					
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>SocialHelp</i> mostra la schermata Home.</li> <li>2. L'Utente accede alla funzionalità di ricerca, quindi inserisce le informazioni e prosegue.</li> <li>3. <i>SocialHelp</i> elabora i dati e restituisce la lista degli annunci trovati.</li> </ol>					
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'Utente visualizza il risultato della ricerca.</li> </ul>					
<b>Eccezioni</b>						
<b>Requisiti di qualità</b>						

<b>ID</b>	<b>UC_5</b>				
<b>Nome Use Case</b>	Visualizza Singolo Annuncio				
<b>Partecipanti</b>	Utente				
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente si trova nella home OR ha effettuato il caso d'uso UC_2: Ricerca Annuncio OR sta visualizzando il profilo Utente.</li> </ul>				
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 50%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 50%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">           1. L'Utente seleziona l'annuncio che desidera visualizzare.         </td> <td style="padding: 10px;">           2. <i>SocialHelp</i> mostra l'annuncio.         </td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'Utente seleziona l'annuncio che desidera visualizzare.	2. <i>SocialHelp</i> mostra l'annuncio.
Utente	Sistema				
1. L'Utente seleziona l'annuncio che desidera visualizzare.	2. <i>SocialHelp</i> mostra l'annuncio.				
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente visualizza l'annuncio.</li> </ul>				
<b>Eccezioni</b>					
<b>Requisiti di qualità</b>					

<b>ID</b>	UC_6																
<b>Nome Use Case</b>	Inserimento Feedback																
<b>Partecipanti</b>	Utente diversamente abile (Tutor)																
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Il diversamente abile (Tutor) ha effettuato l'accesso e si trova all'interno del sistema.</li> </ul>																
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>           1. <i>SocialHelp</i> mostra la schermata Home.         </td> </tr> <tr> <td>           2. L'Utente effettua il caso d'uso UC_5 per ricercare il profilo dell'offerente.         </td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>           3. <i>SocialHelp</i> mostra la pagina personale dell'offerente.         </td> </tr> <tr> <td>           4. L'Utente accede alla funzionalità per l'inserimento di feedback.         </td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>           5. <i>SocialHelp</i> mostra i campi da compilare per il corretto inserimento di feedback.         </td> </tr> <tr> <td>           6. L'Utente inserisce tutte le informazioni riguardo il feedback e conferma di volerlo pubblicare.         </td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>           7. <i>SocialHelp</i> elabora i dati inseriti dall'Utente e pubblica il feedback.         </td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema		1. <i>SocialHelp</i> mostra la schermata Home.	2. L'Utente effettua il caso d'uso UC_5 per ricercare il profilo dell'offerente.			3. <i>SocialHelp</i> mostra la pagina personale dell'offerente.	4. L'Utente accede alla funzionalità per l'inserimento di feedback.			5. <i>SocialHelp</i> mostra i campi da compilare per il corretto inserimento di feedback.	6. L'Utente inserisce tutte le informazioni riguardo il feedback e conferma di volerlo pubblicare.			7. <i>SocialHelp</i> elabora i dati inseriti dall'Utente e pubblica il feedback.
Utente	Sistema																
	1. <i>SocialHelp</i> mostra la schermata Home.																
2. L'Utente effettua il caso d'uso UC_5 per ricercare il profilo dell'offerente.																	
	3. <i>SocialHelp</i> mostra la pagina personale dell'offerente.																
4. L'Utente accede alla funzionalità per l'inserimento di feedback.																	
	5. <i>SocialHelp</i> mostra i campi da compilare per il corretto inserimento di feedback.																
6. L'Utente inserisce tutte le informazioni riguardo il feedback e conferma di volerlo pubblicare.																	
	7. <i>SocialHelp</i> elabora i dati inseriti dall'Utente e pubblica il feedback.																
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Il feedback è stato correttamente pubblicato sul profilo dell'offerente.</li> </ul>																
<b>Eccezioni</b>																	
<b>Requisiti di qualità</b>																	

<b>ID</b>	<b>UC_7</b>												
<b>Nome Use Case</b>	Visualizza Profilo Offerente												
<b>Partecipanti</b>	Utente Registrato												
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente registrato ha effettuato l'accesso e si trova all'interno del sistema.</li> </ul>												
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>           1. <i>SocialHelp</i> mostra la schermata Home.         </td> </tr> <tr> <td></td> <td>           2. L'Utente accede alla funzionalità di ricerca di un Utente.         </td> </tr> <tr> <td></td> <td>           3. <i>SocialHelp</i> mostra la pagina contenente tutti i campi da riempire per la ricerca.         </td> </tr> <tr> <td></td> <td>           4. L'Utente inserisce tutte le informazioni.         </td> </tr> <tr> <td></td> <td>           5. <i>SocialHelp</i> elabora i dati inseriti dall'Utente e restituisce i risultati della ricerca.         </td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema		1. <i>SocialHelp</i> mostra la schermata Home.		2. L'Utente accede alla funzionalità di ricerca di un Utente.		3. <i>SocialHelp</i> mostra la pagina contenente tutti i campi da riempire per la ricerca.		4. L'Utente inserisce tutte le informazioni.		5. <i>SocialHelp</i> elabora i dati inseriti dall'Utente e restituisce i risultati della ricerca.
Utente	Sistema												
	1. <i>SocialHelp</i> mostra la schermata Home.												
	2. L'Utente accede alla funzionalità di ricerca di un Utente.												
	3. <i>SocialHelp</i> mostra la pagina contenente tutti i campi da riempire per la ricerca.												
	4. L'Utente inserisce tutte le informazioni.												
	5. <i>SocialHelp</i> elabora i dati inseriti dall'Utente e restituisce i risultati della ricerca.												
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente visualizza il risultato della ricerca.</li> </ul>												
<b>Eccezioni</b>													
<b>Requisiti di qualità</b>													

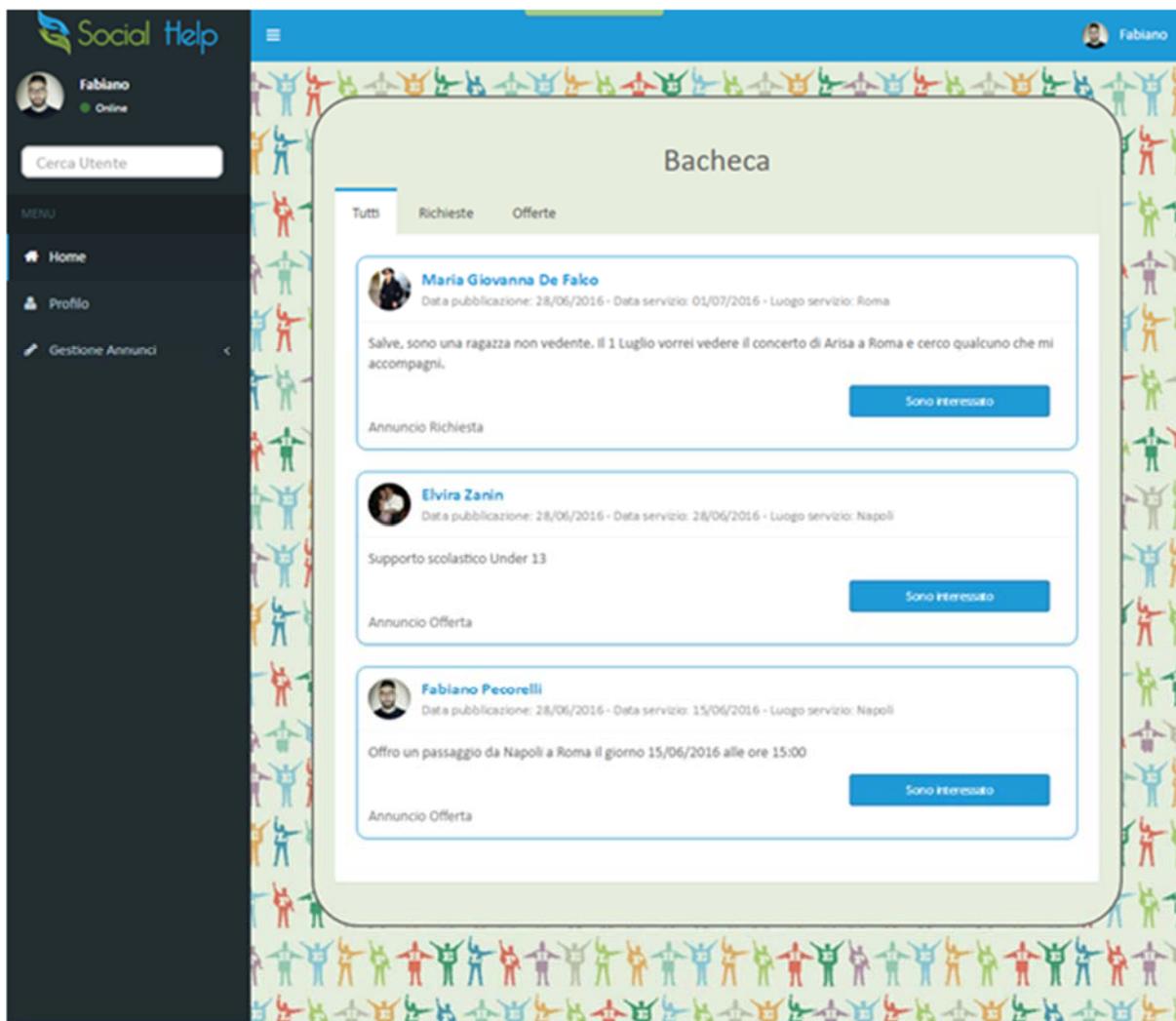
<b>ID</b>	<b>UC_8</b>												
<b>Nome Use Case</b>	Cerca Offerente												
<b>Partecipanti</b>	Utente Registrato												
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente registrato ha effettuato l'accesso e si trova all'interno del sistema.</li> </ul>												
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 40%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>           1. <i>SocialHelp</i> mostra la schermata Home.         </td> </tr> <tr> <td></td> <td>           2. L'Utente accede alla funzionalità di ricerca di un Offerente.         </td> </tr> <tr> <td></td> <td>           3. <i>SocialHelp</i> mostra la pagina contenente tutti i campi da riempire per la ricerca.         </td> </tr> <tr> <td></td> <td>           4. L'Utente inserisce tutte le informazioni.         </td> </tr> <tr> <td></td> <td>           5. <i>SocialHelp</i> elabora i dati inseriti dall'Utente e restituisce i risultati della ricerca.         </td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema		1. <i>SocialHelp</i> mostra la schermata Home.		2. L'Utente accede alla funzionalità di ricerca di un Offerente.		3. <i>SocialHelp</i> mostra la pagina contenente tutti i campi da riempire per la ricerca.		4. L'Utente inserisce tutte le informazioni.		5. <i>SocialHelp</i> elabora i dati inseriti dall'Utente e restituisce i risultati della ricerca.
Utente	Sistema												
	1. <i>SocialHelp</i> mostra la schermata Home.												
	2. L'Utente accede alla funzionalità di ricerca di un Offerente.												
	3. <i>SocialHelp</i> mostra la pagina contenente tutti i campi da riempire per la ricerca.												
	4. L'Utente inserisce tutte le informazioni.												
	5. <i>SocialHelp</i> elabora i dati inseriti dall'Utente e restituisce i risultati della ricerca.												
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente visualizza il risultato della ricerca.</li> </ul>												
<b>Eccezioni</b>													
<b>Requisiti di qualità</b>													

<b>ID</b>	<b>UC_9</b>
-----------	-------------

<b>Nome Use Case</b>	Visualizza profilo personale					
<b>Partecipanti</b>	Utente Registrato					
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente registrato ha effettuato l'accesso e si trova all'interno del sistema.</li> </ul>					
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 70%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>SocialHelp</i> mostra la schermata Home.</li> <li>2. L'Utente accede al proprio profilo personale.</li> <li>3. <i>SocialHelp</i> mostra la pagina del profilo personale contenente tutti i dati relativi al profilo.</li> </ol> </td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>SocialHelp</i> mostra la schermata Home.</li> <li>2. L'Utente accede al proprio profilo personale.</li> <li>3. <i>SocialHelp</i> mostra la pagina del profilo personale contenente tutti i dati relativi al profilo.</li> </ol>
Utente	Sistema					
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>SocialHelp</i> mostra la schermata Home.</li> <li>2. L'Utente accede al proprio profilo personale.</li> <li>3. <i>SocialHelp</i> mostra la pagina del profilo personale contenente tutti i dati relativi al profilo.</li> </ol>					
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente visualizza il proprio profilo.</li> </ul>					
<b>Eccezioni</b>						
<b>Requisiti di qualità</b>						

## 2.5 Le interfacce del sistema

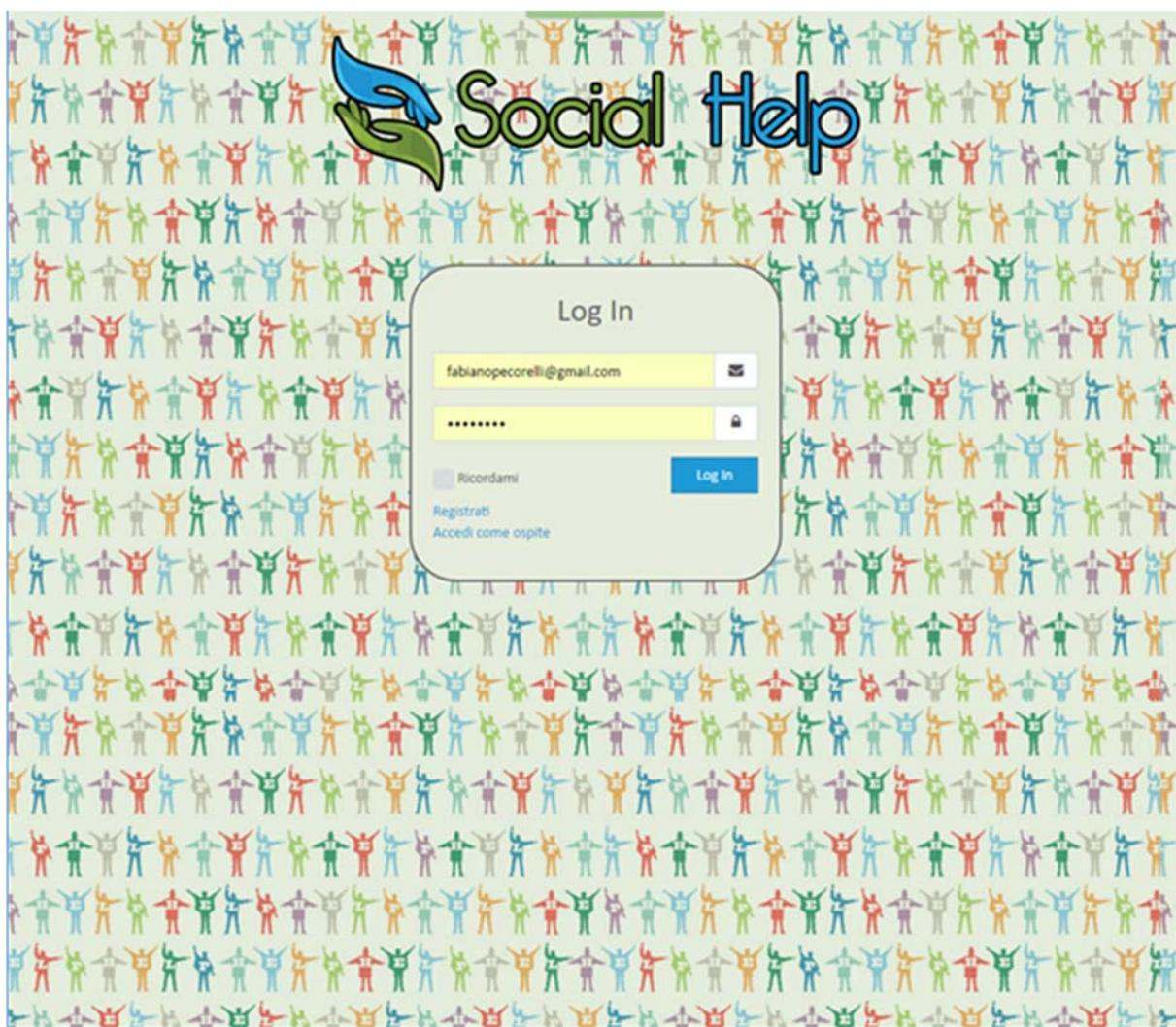
### 2.5.1 - Interfaccia Home



L'interfaccia home è composta principalmente da :

- Il pulsante “Tutti” che permette di visualizzare tutti gli annunci pubblicati
- Il pulsante “Richieste” che filtra gli annunci per tipologia “richiesta”
- Il pulsante “Offerte” che filtra gli annunci per tipologia “offerta”
- Il pulsante “Sono interessato” per ogni annuncio presente in bacheca che permette di visualizzare il profilo dell’Utente in questione (se si è autenticati)
- L’icona che consente di visualizzare il menù laterale
- Il menù laterale che consente di ricercare un profilo, visualizzare la Home, visualizzare il proprio profilo e gestire gli annunci (effettuare la ricerca o la pubblicazione)

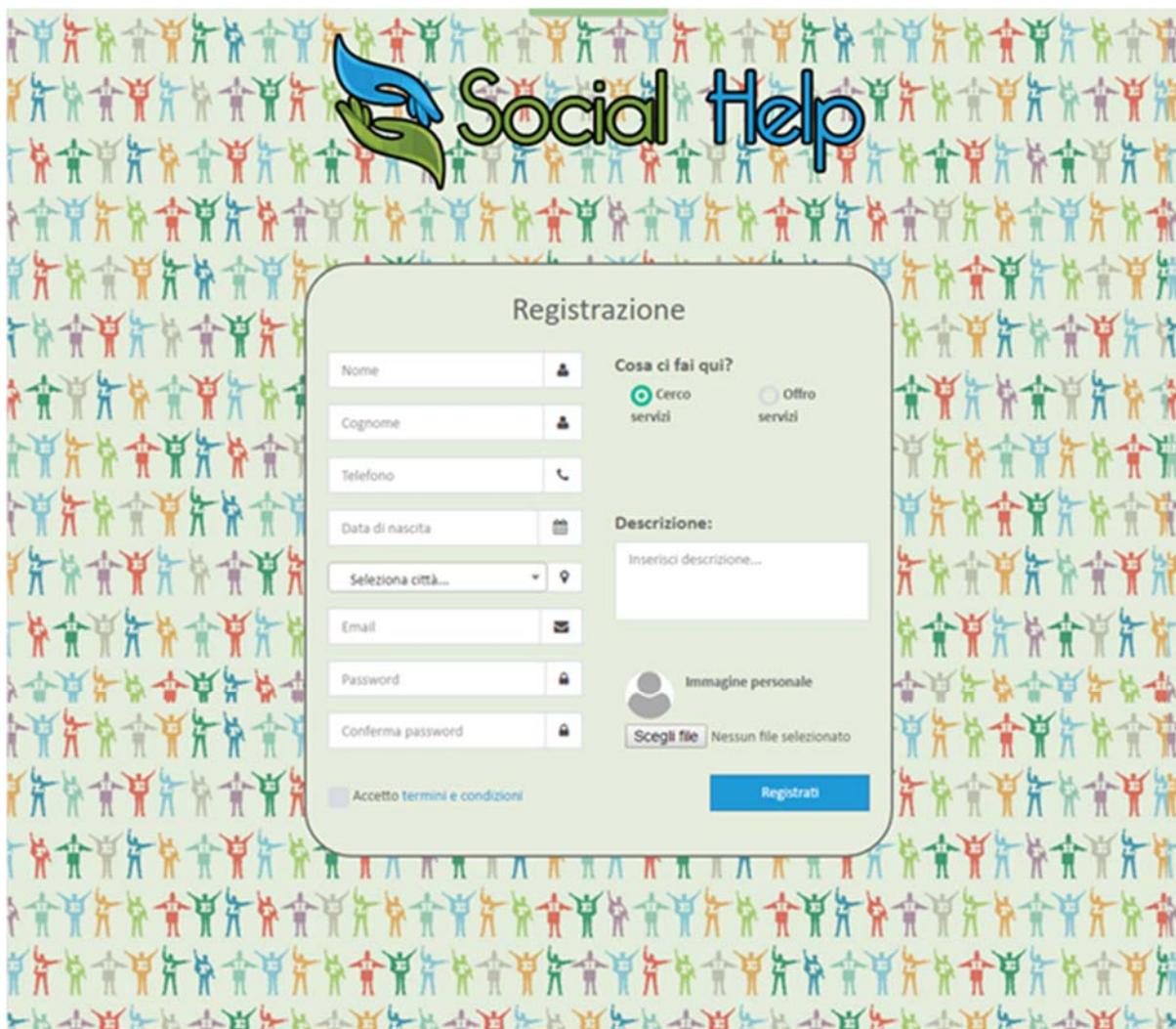
## 2.5.2 - Interfaccia Login



L'interfaccia di Login è composta principalmente da:

- Il campo “e-mail”
- Il campo “password”
- Il pulsante di “Login” che consente di effettuare l’accesso
- Il collegamento alla pagina di registrazione
- Il collegamento che consente di visualizzare la home senza effettuare la registrazione (Accedi come ospite).

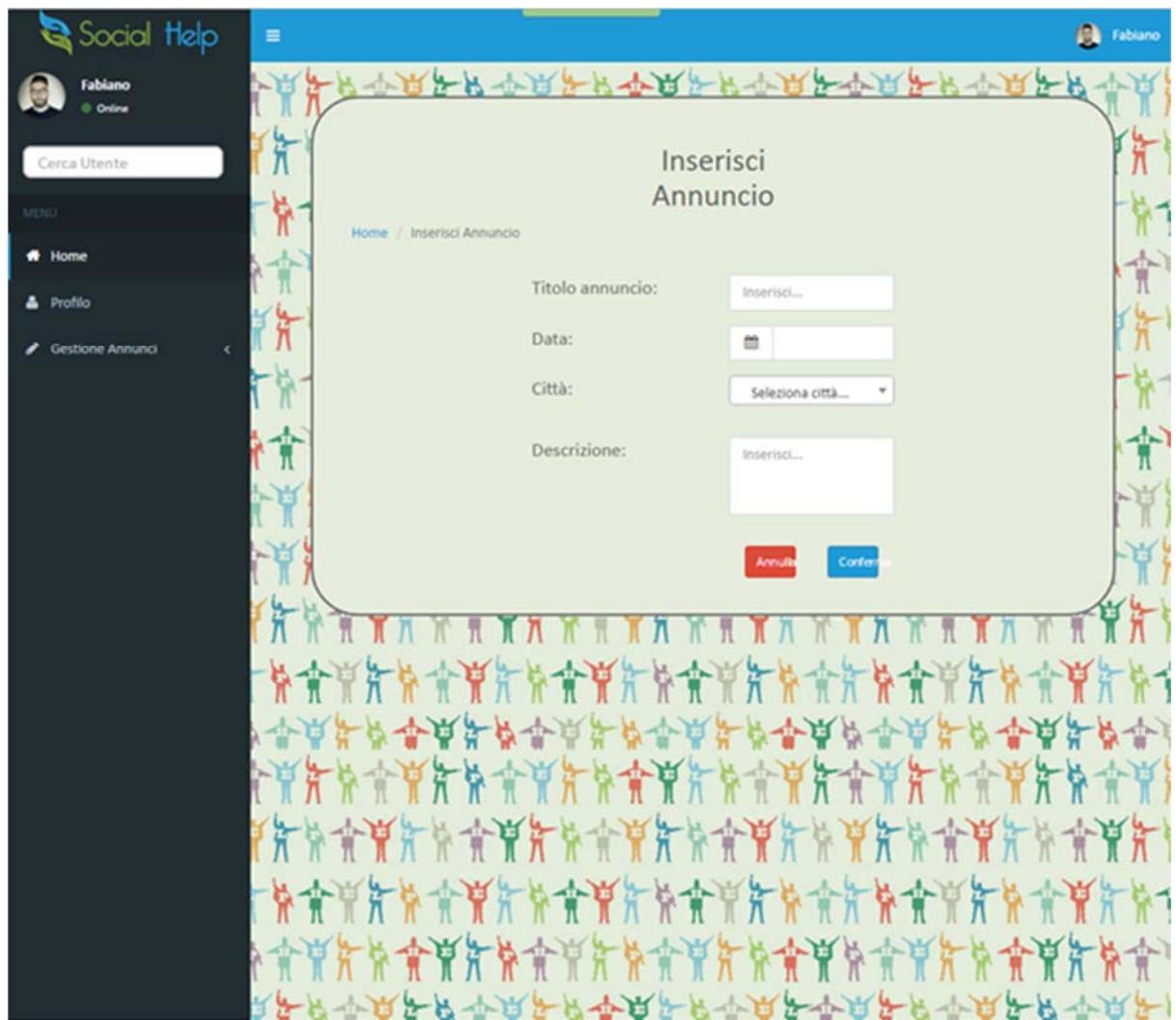
### 2.5.3 - Interfaccia Registrazione



L'interfaccia Registrazione è composta da:

- Il campo "Nome"
- Il campo "Cognome"
- Il campo "Telefono"
- Il campo "Data di nascita"
- Il menù che consente di inserire la propria Città
- Il campo "E-mail" con la quale si accederà alla piattaforma
- Il campo "Password" e "Conferma password"
- Due pulsanti che consentono di indicare la tipologia di Utente
- Un'area di testo per l'inserimento di una descrizione
- Il pulsante "Scegli file" per associare una foto al proprio profilo
- Il pulsante "Registrati" per procedere al controllo dei dati inseriti e alla registrazione

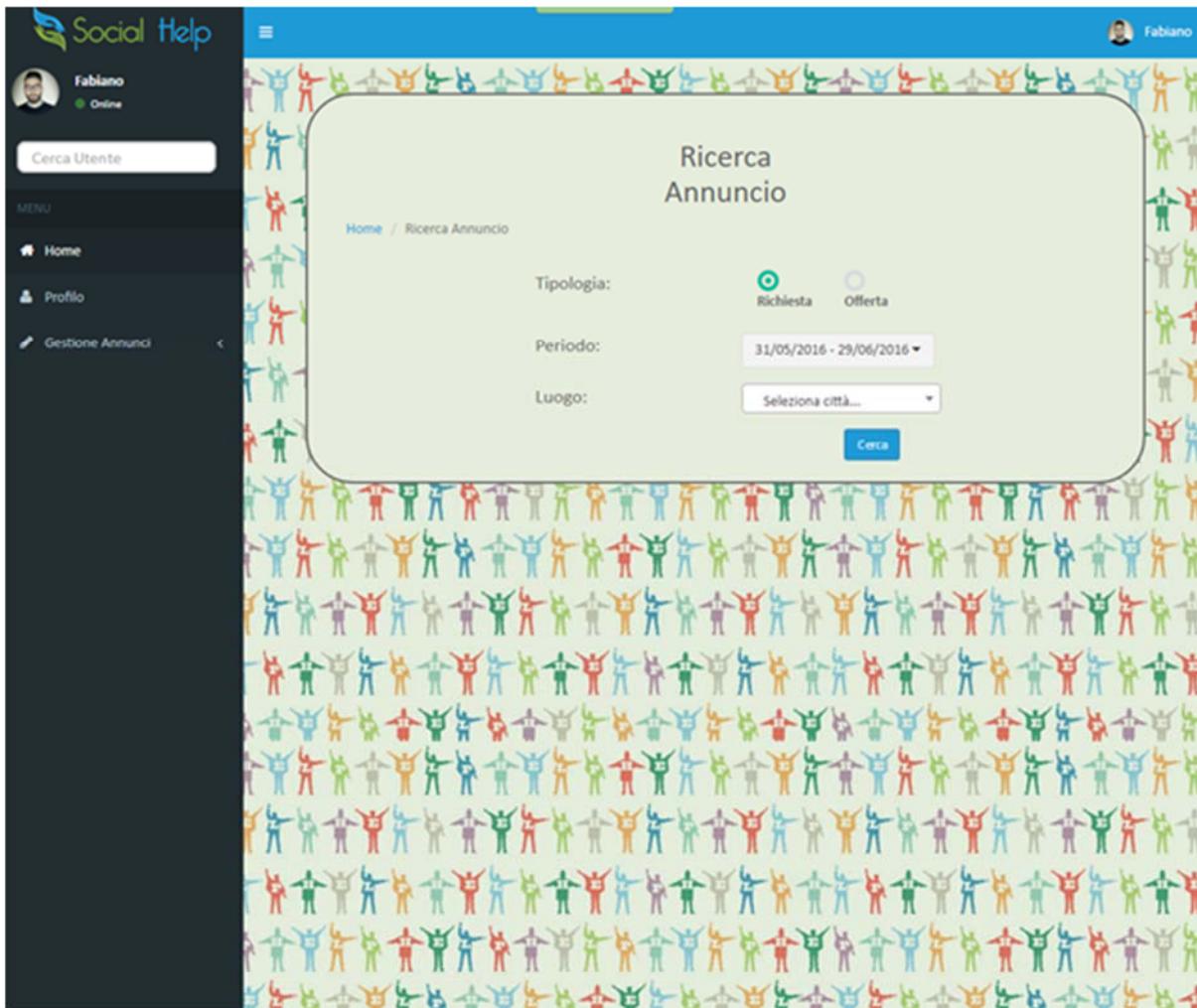
#### 2.5.4 - Interfaccia Creazione Annuncio



L'interfaccia Inserisci Annunci è composta principalmente da:

- Il campo "Titolo" che consente di indicare brevemente la tipologia del servizio
- Il campo "Data" che consente di indicare quando dovrà essere svolto il servizio
- Il menù che consente di indicare in quale "Città" dovrà essere svolto il servizio
- Un'area di testo per la descrizione del servizio richiesto/offerto
- Due pulsanti "Annulla" e "Conferma" che servono rispettivamente per annullare e confermare l'inserimento dell'annuncio

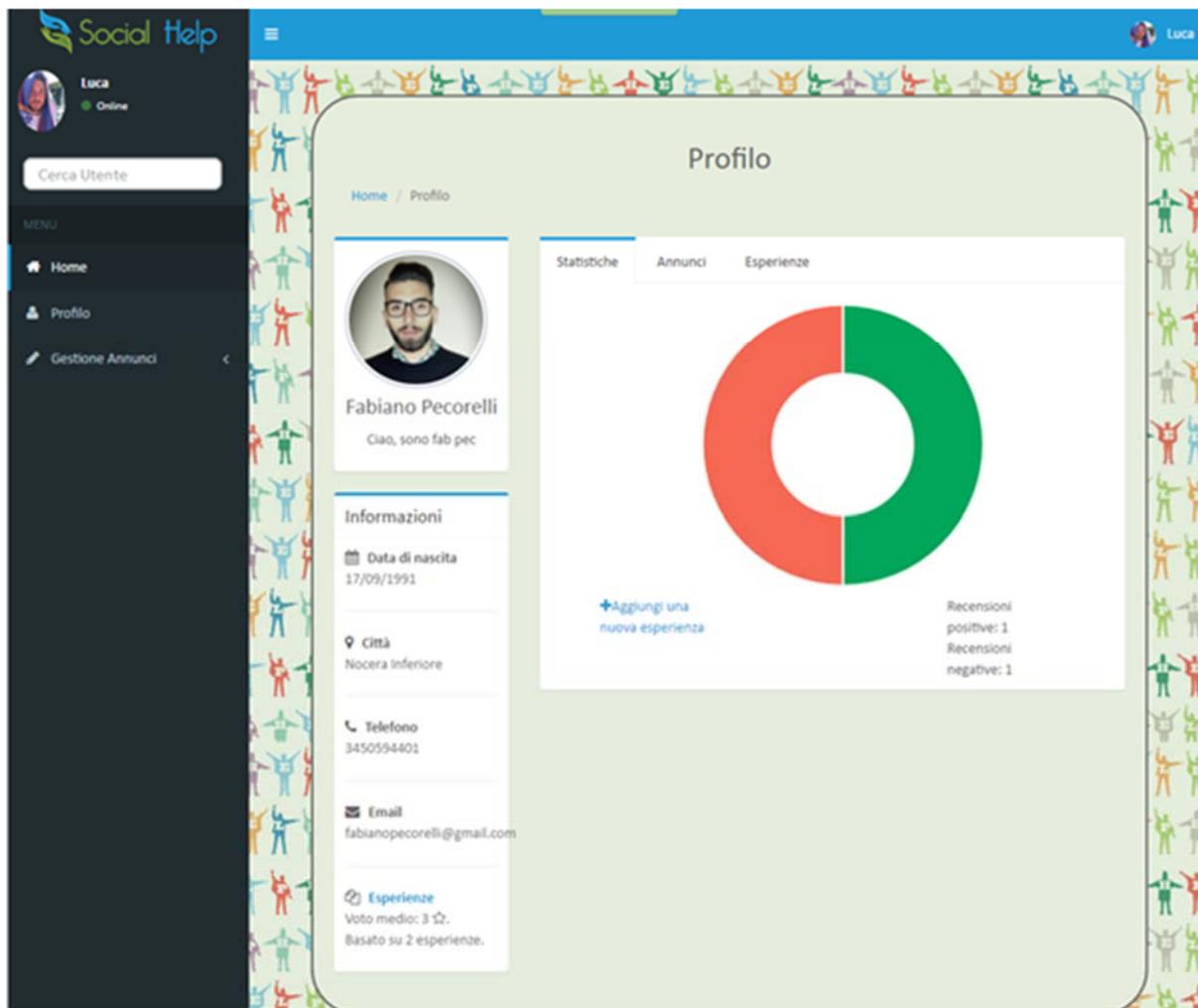
## 2.5.5 - Interfaccia Ricerca Annuncio



L'interfaccia Ricerca Annuncio è composta principalmente da:

- Due pulsanti che consentono di indicare la tipologia di annuncio da ricercare
- Il campo che consente di indicare i periodi in cui il servizio si svolge
- Il menù che consente di indicare la città in cui il servizio di svolge
- Il pulsante di conferma che consente di procedere alla ricerca

## 2.5.6 - Interfaccia Profilo (Sezione Statistiche)



L'interfaccia Profilo è composta principalmente da:

- La sezione che mostra la foto e la descrizione dell'Utente
- La sezione informazioni in cui sono visibili i dati dell'Utente
- Il pulsante "Statistiche" che consente di visualizzare le statistiche sulle recensioni lasciate dagli altri utenti
- Il pulsante "Annunci" che consente di visualizzare gli annunci pubblicati dall'Utente
- Il pulsante "Feedback" che consente di visualizzare le recensioni (la descrizione) lasciate dagli altri utenti

In relazione alla sezione statistiche vengono visualizzati:

- Il grafico relativo alle statistiche
- Il pulsante "Aggiungi Feedback" (non visibile agli utenti della tipologia "Offerente") che consente di aggiungere una recensione

### 2.5.7 - Interfaccia Profilo (Sezione Annunci)

The screenshot shows the Social Help application's user profile interface. At the top, there is a navigation bar with the logo 'Social Help' and a user icon labeled 'Luca Online'. Below the navigation bar is a search bar labeled 'Cerca Utente'. On the left, a sidebar menu includes 'Home', 'Profilo', and 'Gestione Annunci'. The main content area is titled 'Profilo' and shows the user's profile picture, name ('Fabiano Pecorelli'), and a brief description ('Ciao, sono fab pec'). Below this, there are tabs for 'Statistiche', 'Annunci', and 'Esperienze', with 'Annunci' being the active tab. A box displays an announcement from 'Fabiano Pecorelli' about a ride from Napoli to Roma. To the left of the announcements tab, there is a section titled 'Informazioni' containing details like birth date ('17/09/1991'), city ('Nocera Inferiore'), phone number ('3450594401'), and email ('fabianopecorelli@gmail.com'). At the bottom, there is a section for 'Esperienze' with a note about a 3-star average rating based on 2 experiences.

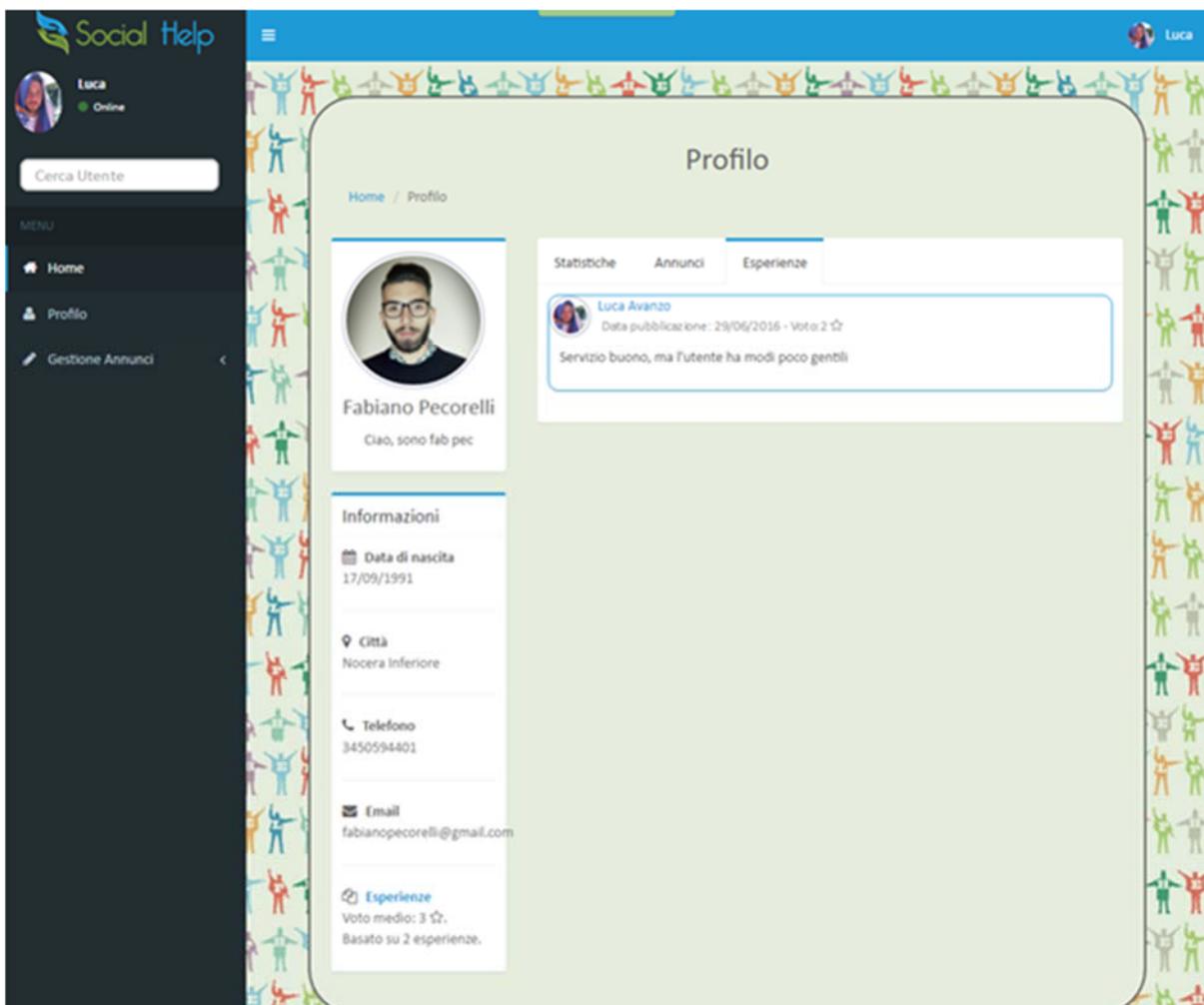
L'interfaccia Profilo è composta principalmente da:

- La sezione che mostra la foto e la descrizione dell'Utente
- La sezione informazioni in cui sono visibili i dati dell'Utente
- Il pulsante "Statistiche" che consente di visualizzare le statistiche sulle recensioni lasciate dagli altri utenti
- Il pulsante "Annunci" che consente di visualizzare gli annunci pubblicati dall'Utente
- Il pulsante "Feedback" che consente di visualizzare le recensioni (la descrizione) lasciate dagli altri utenti

In relazione alla sezione annunci vengono visualizzati:

- Gli annunci pubblicati dall'Utente

## 2.5.8 - Interfaccia Profilo (Sezione Feedback)



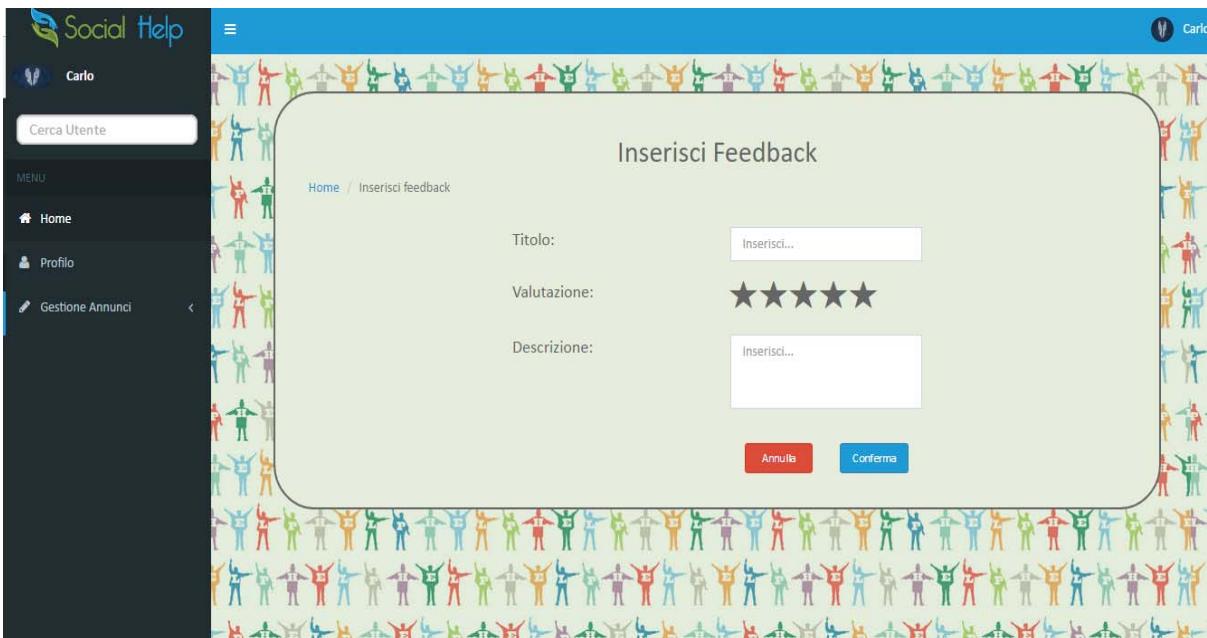
L'interfaccia Profilo è composta principalmente da:

- La sezione che mostra la foto e la descrizione dell'Utente
- La sezione informazioni in cui sono visibili i dati dell'Utente
- Il pulsante "Statistiche" che consente di visualizzare le statistiche sulle recensioni lasciate dagli altri utenti
- Il pulsante "Annunci" che consente di visualizzare gli annunci pubblicati dall'Utente
- Il pulsante "Feedback" che consente di visualizzare le recensioni (la descrizione) lasciate dagli altri utenti

In relazione alla sezione feedback vengono visualizzate:

- Le recensioni lasciate dagli altri utenti (La descrizione, la data di pubblicazione, il voto)

## 2.5.9 - Interfaccia Inserimento Feedback



L'interfaccia inserimento Feedback è composta principalmente da:

- Il campo "Titolo" che consente di dare una breve descrizione della recensione
- La barra di valutazione che consente di lasciare un voto da 1 a 5
- L'area di testo che consente di descrivere il feedback.

I pulsanti "Annulla" e "Conferma" che consentono rispettivamente di annullare o confermare la pubblicazione della recensione

# 3. Sistema Proposto

## 3.1 Overview

**CrowdMine** è un sistema frutto dell'evoluzione del sistema SocialHelp.

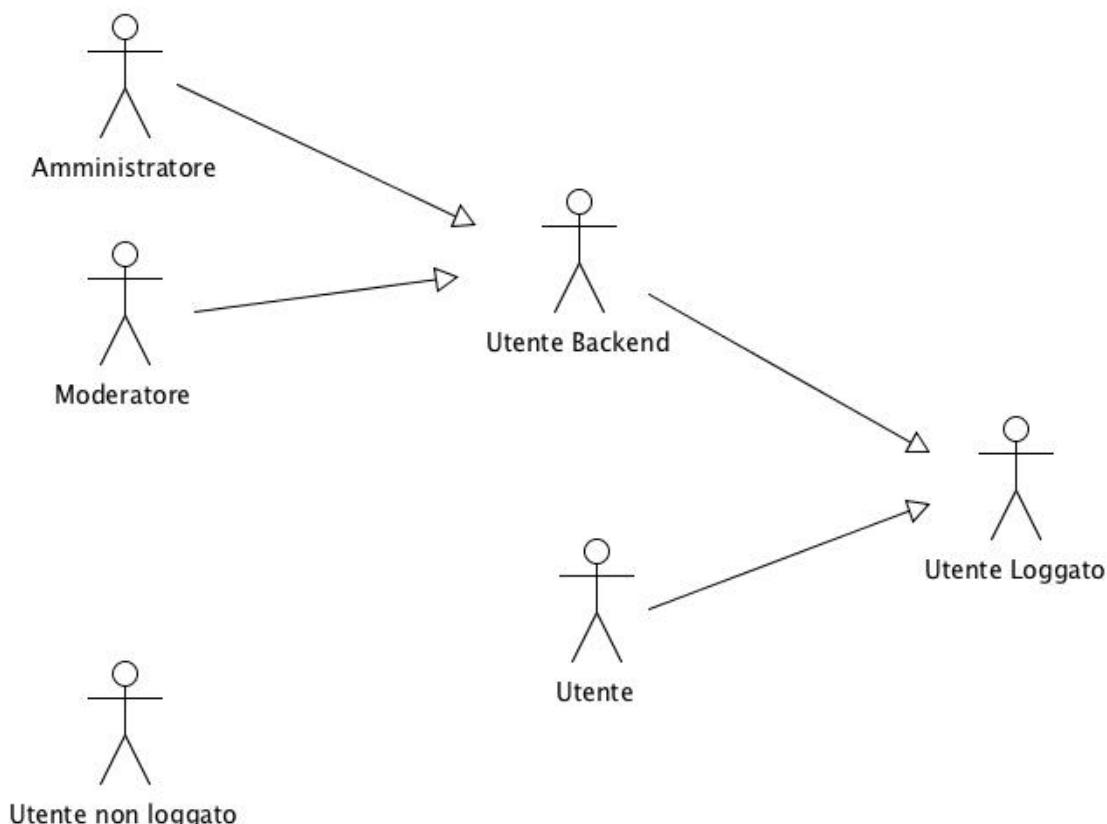
E' un software dedicato ai liberi professionisti, il cui scopo è quello di fornire una piattaforma di annunci dove gli utenti registrati al sistema possono inserire i propri annunci, o interagire con i mandanti di altri annunci.

Inoltre, è possibile lasciare dei feedback per recensire la qualità della collaborazione intrapresa.

Il sistema, inoltre, permette di visualizzare una serie di statistiche sugli utenti e sui feedback, per offrire, a chiunque volesse, varie funzionalità, tra le quali:

- utente con il più alto feedback;
- numero di annunci presenti nel sistema;
- la categoria di annunci più ricercata;
- numero di utenti attivi mensilmente.

### 3.1.1 Identificazione attori



**Amministratore:** è colui che gestisce la piattaforma.

**Moderatore:** è colui che ha il compito di verificare e controllare gli annunci e il comportamento degli utenti.

**Utente:** è un libero professionista che si è registrato al sistema, godendo di tutte le funzionalità che esso offre.

**Utente non loggato:** è colui che visita il sito, senza essere registrato.

**Utente Backend:** è la generalizzazione tra Amministratore e Moderatore del sistema. In particolare, è una figura alla quale sono consentite tutte le funzionalità comuni ad entrambi gli attori.

## **3.2 Requisiti Funzionali**

### **3.2.1 RF 0 - Gestione Registrazione**

**Attore:** Utente non loggato

**RF 0.1 Registrazione di un nuovo Utente:** il sistema dovrà dare la possibilità a nuovi utenti di potersi iscrivere/registrare alla piattaforma mediante l'apposita sezione “Registrazione”.

### **3.2.2 RF 1 - Gestione autenticazione**

**Attore:** Utente non loggato

**RF 1.1 Login dell'Utente:** il sistema dovrà permettere all'Utente di potersi loggare alla piattaforma mediante l'apposito pulsante “Login”.

**RF 1.2 Logout dell'Utente:** il sistema dovrà permettere all'Utente loggato di poter effettuare il logout dalla piattaforma mediante l'apposito pulsante “Logout”.

### **3.2.3 RF 2 - Gestione Utente**

**Attore:** Utente

**RF 2.1 - Modifica dati Account:** Il Sistema deve consentire all'Account di poter modificare i dati inseriti in fase di registrazione.

**RF 2.2 - Eliminazione Account:** Il Sistema deve consentire l'eliminazione del proprio account.

**RF 2.3 - Visita profilo Personale:** Il Sistema deve consentire all'Account di accedere alla pagina personale del profilo, in cui sono presenti le informazioni pubbliche e private.

**RF 2.4 - Visita profilo Account:** Il Sistema deve consentire all'Account di visitare la pagina di un altro Account.

**RF 2.5 - Ricerca Utente:** Il Sistema deve consentire ad un Utente di cercare un altro Utente tramite il suo nome.

**RF 2.6 - Aggiunta Macro-Categoria:** Il Sistema deve consentire ad un Account di aggiungersi ad una Macro-Categoria per specificare le proprie aree di competenza.

**RF 2.7 - Aggiunta Micro-Categoria:** Il Sistema deve consentire l'aggiunta di una Micro-Categoria personalizzata riferita ad una Macro-Categoria che aveva in precedenza aggiunto.

**RF 2.8 - Eliminazione Macro-Categoria:** Il Sistema deve consentire l'eliminazione di una Macro-Categoria dalla propria area di competenza.

**RF 2.9 - Eliminazione Micro-Categoria:** Il Sistema deve consentire l'eliminazione di una Micro-Categoria dalla propria area di competenza.

**RF 2.10 - Modifica Micro-Categoria:** Il Sistema deve consentire la modifica di una Micro-Categoria dalla propria area di competenza.

**RF 2.11 - Modifica dati profilo personale:** Il Sistema deve consentire la modifica dei dati personali del profilo di un Utente registrato.

**RF 2.12 - Modifica password del profilo:** Il Sistema deve consentire ad un Utente registrato di poter cambiare la password del suo profilo.

**RF 2.13 - Segnala Utente:** Il Sistema deve consentire ad un Utente di poter segnalare un altro Utente.

**RF 2.14 - Ricorso Annuncio segnalato:** Il Sistema deve consentire ad un Utente di poter fare ricorso ad una segnalazione di un suo Annuncio.

**RF 2.15 - Ricorso Annuncio Eliminato:** Il Sistema deve consentire ad un Utente di poter fare ricorso ad una eliminazione di un suo Annuncio.

**RF 2.16 - Ricorso al Ban:** Il Sistema deve consentire ad un Utente di poter fare ricorso ad un Moderatore qualora venisse bannato.

**RF 2.17 - Blocca Utente:** Il Sistema deve consentire ad un Utente di poterne bloccare un altro, in modo tale che la chat fra i due venga disabilitata.

**RF 2.18 - Elimina Blocco Utente:** Il Sistema deve consentire ad un Utente di eliminare il blocco allo scambio di messaggi con un altro Utente, che aveva in precedenza attivato.

**RF 2.19 - Creazione Micro-categorie:** Il Sistema deve consentire ad un Utente di creare una nuova Micro-categoria.

#### **Attore: Moderatore, Amministratore**

**RF 2.20 - Ban di un Utente:** Il Sistema deve consentire al Moderatore di poter Bannare un Utente.

**RF 2.21 - Togliere il Ban ad un Utente:** Il Sistema deve consentire al Moderatore di poter togliere il Ban ad un Utente.

**RF 2.22 - Visualizzazione Utenti bannati:** Il Sistema deve consentire al Moderatore di visualizzare la lista di Utenti bannati.

**RF 2.23 - Visualizzazione Utenti segnalati:** Il Sistema deve consentire al Moderatore di visualizzare la lista degli Utenti segnalati.

**RF 2.24 - Accesso ai log del Sistema:** Il Sistema deve consentire al Moderatore di poter accedere ai log che tengono traccia delle operazioni che avvengono in CrowdMine.

**RF 2.25 - Valutazione Ricorso Annuncio eliminato:** Il Sistema deve consentire ad un Moderatore di valutare il ricorso di un Utente a cui è stato eliminato un annuncio.

**RF 2.26 - Valutazione Ricorso al Ban:** Il Sistema deve consentire ad un Moderatore di valutare il ricorso al ban effettuato dall'Utente.

**RF 2.27 - Creazione Macro-categoria:** Il Sistema deve consentire al Moderatore di creare una Macro-categoria.

**RF 2.28 - Eliminazione Micro-categorie:** Il Sistema deve consentire al Moderatore di eliminare una Macro-categoria.

**RF 2.29 - Visualizzazione Macro-categorie:** Il Sistema deve consentire al Moderatore di visualizzare le Macro-categorie presenti nel Sistema.

**RF 2.30 - Segnalare un Moderatore:** Il Sistema deve consentire al Moderatore di segnalare un altro Moderatore.

**RF 2.31 - Eliminazione Macro-categoria:** Il Sistema deve consentire al Moderatore di eliminare una Macro-categoria dalla piattaforma.

#### **Attore: Amministratore**

**RF 2.32 - Eleggere un Moderatore:** Il Sistema deve consentire all'Amministratore di poter eleggere un Moderatore.

**RF 2.33 - Destituire un Moderatore:** Il Sistema deve consentire all'Amministratore di poter destituire un Moderatore.

**RF 2.34 - Decisione Admin su posizioni contrastanti dei Moderatori:** Il Sistema deve consentire all'Amministratore di prendere decisioni qualora si verifichino posizioni contrastanti fra due Moderatori.

**RF 2.35 - Visualizzazione della lista degli Annunci dove due moderatori sono in disaccordo:** Il Sistema deve consentire all'Amministratore di poter visualizzare la lista di Annunci dove i Moderatori sono in disaccordo sulla decisione finale.

**RF 2.36 - Visualizzazione della lista degli Utenti bannati dove due moderatori sono in disaccordo:** Il Sistema deve consentire all'Amministratore di poter visualizzare la lista di Utenti bannati che hanno fatto ricorso e i Moderatori sono in disaccordo sulla decisione finale.

**RF 2.37 - Visualizzazione della lista di Moderatori segnalati:** Il Sistema deve consentire all'Amministratore di poter visualizzare la lista di Moderatori segnalati da altri Moderatori.

### 3.2.4 RF 3 - Gestione Annunci

Comprende tutte le operazioni che permettono all'Utente di effettuare operazioni sugli annunci.

#### Attore: Utente non loggato, Utente Loggato

- RF 3.1 - Ricerca annuncio di offerta da Utente:** l'Utente deve poter ricercare un annuncio relativo a una offerta di lavoro da parte di un altro Utente.
- RF 3.2 - Ricerca annuncio di domanda:** l'Utente deve poter ricercare un annuncio relativo ad una richiesta di lavoro da parte di un Utente.
- RF 3.3 - Visualizza annunci home-page:** l'Utente deve poter visualizzare gli ultimi 20 annunci inseriti nella piattaforma.
- RF 3.4 - Visualizza annunci Utente ricercato:** l'Utente deve poter visualizzare gli annunci relativi ad un Utente registrato alla piattaforma CrowdMine.

#### Attore: Utente Loggato

- RF 3.5 - Inserimento annuncio di domanda:** Il sistema deve permettere di inserire un nuovo annuncio di richiesta di lavoro da parte dell'Utente loggato.
- RF 3.6 - Modifica annuncio di domanda:** l'Utente loggato deve poter modificare un annuncio di richiesta lavoro pubblicato dall'Utente stesso.
- RF 3.7 - Cancellazione annuncio di domanda:** questa funzionalità deve permettere di cancellare un annuncio di richiesta lavoro pubblicato dall'Utente loggato;
- RF 3.8 - Aggiunta di un annuncio ai preferiti:** questa funzionalità deve permettere all'Utente di poter aggiungere un annuncio da lui visionato in una sezione preferiti, che potrà visualizzare tutte le volte che accede al suo account personale.
- RF 3.9 - Visualizza i miei annunci:** l'Utente loggato deve poter visualizzare nella propria area riservata i suoi annunci.
- RF 3.10 - Rimozione di un annuncio dai preferiti:** questa funzionalità deve permettere all'Utente di poter rimuovere un annuncio dalla propria sezione preferiti, che potrà visualizzare tutte le volte che accede al suo account personale.
- RF 3.11 - Visualizza annunci preferiti:** l'Utente deve poter visualizzare i suoi annunci preferiti accedendo al relativo menù nella propria area personale.
- RF 3.12 - Rispondere a un annuncio:** l'Utente può lasciare un commento ad un annuncio ed iniziare una conversazione con il proprietario dell'annuncio.
- RF 3.13 - Segnala annuncio:** l'Utente deve poter segnalare un annuncio.
- RF 3.14 - Visualizza lista candidature:** l'Utente può visualizzare la lista dei candidati per ogni annuncio pubblicato.
- RF 3.15 - Commento ad un annuncio:** L'utente può lasciare un commento ad un annuncio, il cui proprietario decide di eliminarlo o di rispondere a sua volta.
- RF 3.16 - Reclamo di un annuncio:** L'utente proprietario dell'annuncio segnalato ed eventualmente eliminato può presentare un reclamo.

#### Attore: Amministratore

- RF 3.17 - Sospensione annuncio:** l'Amministratore deve poter sospendere un annuncio in seguito ad una discordanza tra moderatori
- RF 3.18 - Conferma annuncio:** l'Amministratore deve poter confermare un annuncio in seguito ad una discordanza tra moderatori.

**Attore: Moderatore**

- RF 3.19 - Verifica degli annunci:** il Moderatore deve poter controllare ed eventualmente, o confermare gli annunci prima che essi vengano pubblicati, o eliminarli dal sistema.
- RF 3.20 - Visualizza annunci segnalati:** il moderatore deve poter visualizzare la lista di tutti gli annunci segnalati dagli utenti registrati.
- RF 3.21 - Analizza e lascia attivo annuncio segnalato:** il moderatore deve poter lasciare attivo un annuncio segnalato
- RF 3.22 - Proposta sospensione annuncio segnalato:** il moderatore deve poter proporre la sospensione di un annuncio segnalato a tutti gli altri moderatori
- RF 3.23 - Discordanza con altri/o moderatore:** un moderatore che non condivide la scelta di un altro moderatore deve poter comunicare tale discordanza all'amministratore.
- RF 3.24 - Concordanza con altri/o moderatore:** un moderatore che condivide la scelta di un altro moderatore può cancellare un annuncio segnalato.
- RF 3.25 - Visualizza annunci inseriti/modificati:** un moderatore deve poter visualizzare la lista di tutti gli annunci inseriti o modificati da un utente Loggato.
- RF 3.26 - Visualizza annunci reclamati:** un moderatore deve poter visualizzare la lista di tutti gli annunci reclamati dagli utenti

### 3.2.5 RF 4 - Gestione Notifiche e Messaggi

Il sistema CrowdMine permette lo scambio di messaggi tra utenti, e saranno implementate notifiche.

#### Attore: Utente Loggato

- RF 4.1 - Visualizza una notifica:** il sistema deve permettere la visualizzazione delle notifiche ricevute.
- RF 4.2 - Ricezione di una notifica per annuncio di suo interesse:** il sistema deve notificare l'Utente quando viene pubblicato un annuncio relativo a una delle categorie di interesse ha indicato nel suo profilo.
- RF 4.3 - Ricezione della notifica alla risposta ad un commento:** il sistema deve permettere la ricezione di una notifica ogni qualvolta un Utente commenta un annuncio pubblicato.
- RF 4.4 - Ricezione di una notifica quando un Utente risponde ad un annuncio:** Il sistema deve permettere l'invio di una notifica all'Utente che ha inserito l'annuncio quando un altro Utente ne accetta la proposta.
- RF 4.5 - Scambio di messaggi privati:** Il sistema deve permettere a due utenti di scambiarsi messaggi privati.
- RF 4.6 - Invio di una notifica di segnalazione:** Il sistema deve permettere l'invio di notifiche di segnalazione che gli utenti possono fare sia ai commenti che agli annunci.
- RF 4.7 - Invio di una collaborazione:** Il sistema deve permettere di creare una collaborazione tra due utenti.
- RF 4.8 - Accettare una collaborazione:** Il sistema deve permettere l'accettazione di una richiesta di una collaborazione.
- RF 4.9 - Rifiuta una collaborazione:** Il sistema deve permettere di rifiutare la richiesta di una collaborazione.

#### Attore: Moderatore

- RF 4.10 - Ricezione della notifica di segnalazione:** il sistema deve permettere ad ogni Moderatore la ricezione di una notifica ogni qualvolta un Utente segnala un annuncio o un feedback.

### 3.2.6 RF 5 - Gestione Feedback

#### Attore: Utente Loggato, Utente non Loggato

- RF 5.1. Consultare i Feedback:** il sistema deve permettere di consultare i feedback di un determinato Utente, in modo da farsi una prima idea dello stesso.
- RF 5.2. Utilizzare i Feedback come parametro di ricerca:** la piattaforma deve permettere di utilizzare come parametro di ricerca anche la valutazione media dell'Utente in stelline.
- RF 5.3. Ordinare i Feedback:** la piattaforma deve permettere di ordinare i feedback su un profilo Utente in base a diversi parametri.

#### Attore: Utente Frontend

- RF 5.4. Lasciare un Feedback:** la piattaforma CrowdMine deve permettere di lasciare un feedback valutativo dell'Utente, composto da un breve commento testuale e un punteggio in stelline.
- RF 5.5. Segnalare un Feedback:** la piattaforma CrowdMine, al fine di garantire l'idoneità dei suoi contenuti, deve permettere ad un Utente di segnalare un feedback al Moderatore.

#### Attore: Utente Moderatore

- RF 5.6. Visualizzazione lista Feedback segnalati:** Il Moderatore deve avere accesso a una sezione in cui gli vengono elencati i feedback segnalati in modo che possa valutarne l'idoneità.
- RF 5.7. Valutazione Feedback:** La piattaforma deve garantire l'idoneità di tutti i suoi contenuti. È compito del Moderatore revisionare, tramite questa funzionalità, feedback inseriti.
- RF 5.8. Cancellazione Feedback:** Il Moderatore deve poter cancellare un feedback che a suo avviso non è conforme alle regole della piattaforma.
- RF 5.9. Accettazione Feedback:** Il Moderatore deve poter dichiarare idoneo un feedback che gli è stato segnalato da un Utente, nel caso questo sia a suo avviso conforme alle regole della piattaforma.

### 3.2.7 RF 6 - Gestione Statistiche

#### Attore: Utente non loggato

**RF 6.1 Visualizzazione statistiche in base agli annunci per Macro Categorie:** il sistema deve poter permettere di visualizzare una statistica basata sul numero di annunci in ogni singola Macro Categoria.

**RF 6.2 Visualizzazione statistiche relative ai feedback del profilo Utente:** il sistema fornisce a tutti gli account un grafico dei feedback consultabile da tutti gli utenti.

#### Attore: Utente

**RF 6.3 Visualizzazione classifica dei migliori utenti in base ai feedback per Macro Categoria:** il sistema deve generare la classifica degli utenti migliori in base ai feedback in una Macro Categoria.

**RF 6.4 Visualizzazione classifica dei migliori utenti in base ai feedback per Micro Categoria:** il sistema deve generare la classifica degli utenti migliori in base ai feedback in una Micro Categoria.

#### Attore: Amministratore

**RF 6.5 Generazione numero di annunci pubblicati sulla piattaforma:** il sistema genera il numero di annunci totali pubblicati sulla piattaforma.

**RF 6.6 Generazione numero annunci pubblicati in un intervallo di tempo:** il sistema permette di generare il numero totale di annunci in base ad un intervallo tra due date scelte arbitrariamente.

**RF 6.7 Generazione numero annunci in un intervallo di tempo in base alle Categorie:** il sistema genera la statistica del numero di annunci filtrati per le due categorie proposte in un intervallo di date prescelto arbitrariamente.

**RF 6.8 Generazione statistiche in base alla preferenza sulla Macro Categoria di interesse selezionata dall'Utente per l'offerta:** il sistema calcola le statistiche relative agli utenti in base agli annunci d'offerta pubblicati in base alle Macro Categorie.

**RF 6.9 Generazione statistiche in base alla preferenza sulla Micro Categoria di interesse selezionata dall'Utente per l'offerta:** il sistema calcola le statistiche relative agli utenti in base agli annunci d'offerta pubblicati in base alle Micro Categorie.

**RF 6.10 Generazione statistiche in base alla preferenza sulla Macro Categoria di interesse selezionata dall'Utente per la domanda:** il sistema deve tener conto delle preferenze degli utenti per la domanda e genera una statistica in base alle Macro Categorie più selezionate.

**RF 6.11 Generazione statistiche in base alla preferenza sulla Micro Categoria di interesse selezionata dall'Utente per la domanda:** il sistema deve tener conto delle preferenze degli utenti per la domanda e genera una statistica in base alle Micro Categorie più selezionate.

## **3.3 Requisiti non funzionali**

### **3.1 RNF 1 - Usabilità**

Il sistema deve rispettare caratteristiche di usabilità quali:

#### **Efficacia:**

Il sistema deve guidare l'utente, tramite un'interfaccia semplice ed intuitiva, nell'utilizzo della piattaforma, facendo sì che la sua esperienza sia quanto più possibile vicina all'idea che quest'ultimo si è fatto del sistema.

1. Qualunque sia l'uso che l'utente intende fare della piattaforma, il numero di operazioni necessarie deve essere minimizzato
2. Le interfacce dovranno eliminare forme di ambiguità che potrebbe portare ad un utilizzo del sistema che non rispecchia l'intenzione iniziale dell'utente

#### **Eterogeneità:**

Il CrowdMine sarà visualizzabile e usufruibile su diverse devices e browser, utilizzando la tecnologia Bootstrap, infatti, il layout della pagina si adatterà dinamicamente ai diversi dispositivi e alle diverse dimensioni dei display che si interfacciano con il sistema.

#### **Facilità di apprendimento:**

Il sistema deve essere strutturato in maniera tale che, con un limitato tempo di utilizzo, l'utente sia in grado di sfruttarlo a pieno regime.

1. Le interfacce mostrate dalla piattaforma devono in ogni caso mettere in risalto le componenti grafiche che permetteranno all'utente di proseguire nell'utilizzo del sistema.
2. La piattaforma dovrà poter essere utilizzata senza uno studio precedente, bensì l'utente potrà sfruttare a pieno le potenzialità del sistema sfruttando l'intuitività delle interfacce.
3. Le componenti grafiche necessarie al proseguimento delle operazioni dovranno risultare grazie all'utilizzo di colori che l'utente facilmente associa ad un significato (il verde per un tasto "Continua", rosso per un tasto "Annulla").

#### **Robustezza:**

Il sistema deve gestire e prevenire eventuali errori, rispettivamente, legati alla piattaforma o ad un utilizzo errato della stessa da parte dell'utente, in modo tale che questi influiscano il meno possibile sull'esperienza finale.

La compilazione delle form deve essere controllata dal sistema in modo da non permettere a un utente di inserire informazioni errate oppure omettere informazioni fondamentali.

### **3.2 RNF 2 - Affidabilità**

Il sistema dovrà gestire e mantenere i dati in modo affidabile, CrowdMine dovrà essere strutturato in maniera tale che i dati siano sempre reperibili, sfruttando il paradigma Client-Server, sul quale il sistema sarà basato, permetterà infatti di gestire malfunzionamenti parziali, quali la caduta di un server, l'usura dello stesso o attacchi informatici.

E' necessaria la programmazione di backup bimestrali che proteggeranno il sistema da un eventuale perdita dei dati, sarà infatti possibile in questa eventualità ripristinare le informazioni e mantenere il sistema usufruibile, 24 ore su 24, come ogni sistema basato sul Web.

In caso di grave malfunzionamento, il sistema può subire un riavvio, atto al ripristino delle informazioni, data la natura non-mission critical della piattaforma.

Il sistema si presterà a ricevere aggiornamenti atti a migliorare le funzionalità del sistema e correggere eventuali errori.

Sarà possibile all'utente segnalare eventuali errori tramite un'apposita interfaccia, rendendo possibile, l'ottimizzazione del sistema stesso.

### **3.3 RNF 3 - Performance**

Il sistema CrowdMine è di natura una vetrina interattiva, al server quindi non è affidato un gran carico computazionale diverso dal reperire ed inviare le informazioni, in modo da garantire un sistema più reattivo. La piattaforma dovrà avere tempi di risposta non superiori ad 1 secondo se si ha a disposizione una connessione internet stabile.

### **3.4 RNF 4 - Manutenibilità**

Il sistema CrowdMine offrirà una grande manutenibilità, merito della divisione in layer del sistema nell'application server. Sarà infatti possibile modificare o addirittura sostituire uno specifico strato lasciando inalterati i rimanenti.

Il sistema sfrutterà un'architettura three-tier : Client (visualizzazione dell'interfaccia) , Application Server (gestore della Business-Logic) , Database Server (gestore dei dati depositati in un DataBase). Questa divisione permetterà un'alta manutenibilità anche a livello HW del sistema.

Il sistema sarà progettato seguendo principi di sviluppo dell'ingegneria del software garantendone la manutenibilità.

### **3.5 RNF 5 - Implementazione**

Il back-end del sistema sarà implementato in linguaggio PHP eseguito sulla piattaforma Apache 2.

I dati saranno memorizzati in un database relazionale MySQL.

Il front-end sarà implementato con le tecnologie Bootstrap3, HTML5,CSS3,JavaScript.

### **3.6 RNF 6 - Legali**

Il sistema CrowdMine sarà realizzato in maniera tale da garantire il rispetto delle norme vigenti sulla privacy, facendo riferimento alla Legge 31 dicembre 1996, n. 675 del Parlamento Italiano, relativa alla tutela delle persone e di altri soggetti rispetto al trattamento dei dati personali.

### **3.7 RNF 7 - Sicurezza**

Il sistema dovrà verificare la validità della registrazione di un utente inviandogli un'e-mail di verifica. L'accesso e le funzionalità del sistema saranno negati fino al momento dell'avvenuta conferma.

Il sistema disporrà di una form di autenticazione che negherà l'accesso agli utenti non autorizzati.

Il sistema si proteggerà da attacchi “brute force” vincolando l'utente ad inserire un codice captcha dopo diversi tentativi falliti di login.

Il sistema salverà i file di log contenenti le descrizioni delle interazioni degli utenti con il sistema, in modo da poter risalire alle cause di comportamenti anomali del sistema o tentativi maligni di accesso. Tali log potranno essere consultati solo da parte dell'amministratore nel caso in cui ci sia la necessità di esaminare un determinato evento.

### **3.4 Scenari**

<b>Nome Scenario</b>	<b>Registrazione di un Utente non registrato e Login</b>
<b>Istanze di Attori Partecipanti</b>	Severino: Utente non registrato
<b>Flusso di eventi</b>	<p>1. Severino ha conseguito da poco la laurea in Ingegneria Elettronica e ha deciso di restare nel proprio paese. Lavora occasionalmente e spesso al di fuori del suo campo. Un giorno, navigando su Internet, viene colpito da un annuncio pubblicitario dal titolo 'CrowdMine', una piattaforma basata sulla condivisione di annunci lavorativi, filtrati in base alle aree di competenza. Accede così al sito grazie ad un semplice link in fondo all'annuncio pubblicitario.</p> <p>2. Il ragazzo viene accolto nella home page del sito e legge velocemente titoli e didascalie ben distribuite sull'interfaccia che spiegano le possibilità e le potenzialità lavorative che offre la piattaforma, e comincia istantaneamente ad immaginare come potrebbe, finalmente, cambiare la sua vita in ambito sia professionale che umano e decide di procedere quindi alla registrazione.</p> <p>3. Il ragazzo si accorge che può registrarsi come Utente privato e ceglie di compilare la procedura di registrazione come Utente privato. Severino compila tutti i campi della form di registrazione: nome, cognome, indirizzo, telefono, codice fiscale, ed email. Terminata la prima parte del processo di registrazione, il sistema propone a Severino di scegliere una o più aree di competenza attraverso le quali verranno filtrati gli annunci; scorre tra le diverse opportunità, poiché è alla ricerca dell'area relativa alle "Riparazioni elettroniche".</p> <p>4. Infine, grazie anche a dei chiari messaggi del sistema, che la procedura di registrazione è terminata ed effettua quindi il login inserendo le sue nuove credenziali e comincia a visualizzare le offerte lavorative, entusiasta della piattaforma.</p>

<b>Nome Scenario</b>	<b>Gestione Annunci, Gestione Notifiche e Messaggi e Gestione Feedback</b>
<b>Istanze di Attori Partecipanti</b>	Ugo, Dario: Utente
<b>Flusso di eventi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dario, avvocato di successo, tornato a casa dopo una lunga giornata di lavoro trascorsa in tribunale, si concede un po' di riposo. Sistema le sue cose e mette in carica il suo cellulare, che nel pomeriggio si è spento forse a causa della batteria scarica. Mette in carica il dispositivo, ma si accorge che quest'ultimo non da segni di vita. Leggermente preoccupato prova a caricarlo con un altro caricabatteria, senza ottenere risultati. Essendo un avvocato non ha competenze per sistemarlo, ma avendo qualche annuncio pubblicato su CrowdMine sa che oltre ad annunci relativi al suo lavoro può trovarne anche di altre categorie.</li> <li>2. Subito si collega tramite il suo pc alla piattaforma e imposta come categoria di interesse per gli annunci la categoria "Lavori di riparazione".</li> <li>3. Si mette quindi alla ricerca di una persona che possa risolvere il suo problema prontamente, scorrendo la bacheca degli annunci, fino a quando non nota un annuncio da parte di Ugo, rinomato tecnico anch'egli registrato da diversi anni su CrowdMine, che potrebbe fare al caso di Dario. Dopo una rapida lettura, pensa che sia un'ottima soluzione al suo problema.</li> <li>4. L'avvocato risponde all'annuncio intitolato "Ripara cellulari" scrivendo: "Salve Ugo, ho un problema al cellulare. Forse è il caricabatterie non funzionante. Possiamo metterci in contatto? In attesa di una tua risposta ti saluto cordialmente. Dario".</li> <li>5. Ugo riceve una notifica di risposta da parte di Dario. Comprende il tipo di richiesta, sapendo che fa parte delle sue competenze e accetta il lavoro cliccando sull'apposito pulsante. Da questo momento in poi le due parti collaboreranno e potranno scambiarsi feedback. Il tecnico riceve un messaggio privato da parte di Dario che descrive, in maniera informale, le problematiche che ha riscontrato e risponde fissando un appuntamento.</li> <li>6. Le due parti si incontrano, definiscono gli ultimi dettagli verbalmente e Ugo procede nell'incarico assegnato.</li> <li>7. Dopo qualche settimana, come concordato, Dario riceve il suo device funzionante al 100% e completa il pagamento della somma stabilita nella modalità decisa dalle due parti. Contento del lavoro svolto, decide di lasciare un feedback positivo. Accede alla piattaforma CrowdMine, si reca nel profilo di Severino e clicca su "Lascia un feedback a Ugo". Dario compila il campo di testo scrivendo: "Serietà, professionalità e puntualità sono le qualità che contraddistinguono il tecnico dagli altri. Consigliatissimo".</li> </ol>

<b>Nome Scenario</b>	<b>Elezione di un Utente a Moderatore</b>
<b>Istanze di Attori Partecipanti</b>	Piero: Moderatore Gianni: Amministratore
<b>Flusso di eventi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Piero è uno degli utenti più attivi sulla piattaforma CrowdMine, possiede una piccola azienda di provincia che fa consulenze di vari tipi (da quella informatica per comuni o enti pubblici, fino a quella legale per privati) e utilizza il sito per cercare personale freelance da assumere in part-time. Avendo molti feedback ha il ranking più alto (livello diamond). Sapendo che possiede un ranking alto sa che la piattaforma consente di ricevere delle piccole collaborazioni (diventare Moderatore) così da dare una mano al sito che gli ha permesso nel tempo di incrementare di molto i propri guadagni.</li> <li>2. Una Domenica pomeriggio Piero si collega alla piattaforma di CrowdMine, accede con le proprie credenziali e cerca la funzione per richiedere l'elezione a Moderatore. La trova nella propria area Utente nella sezione di gestione profilo. Esegue la procedura, che consiste nella pressione del bottone "Eleggi a Moderatore", riceve un piccolo messaggio di conferma e resta in attesa dell'approvazione.</li> <li>3. Gianni è l'Amministratore del sistema CrowdMine, ha accesso alle sezioni più delicate della piattaforma (quali ad esempio gestione utenti, visualizzazione di statistiche), riceve una notifica dall'Utente Piero che richiede l'abilitazione come Moderatore del sistema. Gianni sa che questa funzionalità è abilitata solo per gli utenti con rank Diamond, controlla comunque il profilo di Piero dalla sua interfaccia di gestione utenti e, infine, lo accetta.</li> <li>4. Piero, che era in attesa del verdetto, riceve immediatamente una notifica di approvazione come Moderatore.</li> <li>5. Torna alla home page del sito e nota che oltre alla gestione profilo è stata abilitata una sezione denominata "gestione per moderatori".</li> <li>6. Accede a questa nuova sezione e inizia a controllare per bene tutte le funzionalità che sono completamente nuove per lui. C'è una sezione con la lista completa degli utenti che possono essere ricercati tramite 'id' e un'altra sezione con la lista completa degli annunci ricercabili anch'essi per id.</li> </ol>

<b>Nome Scenario</b>	<b>Segnalazione di un post e ban dell'Utente</b>
<b>Istanze di Attori Partecipanti</b>	Marco, Antonio: Utente, Piero: Moderatore
<b>Flusso di Eventi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Marco, è collegato e loggato tramite il suo pc a CrowdMine, sta scorrendo gli annunci della categoria Ristorazione perché è in cerca di qualcuno che offre un servizio di catering per una festa che vuole organizzare nel giardino di casa sua, nota però che uno degli annunci presenti ha qualcosa di strano nel titolo (che presenta parole poco consone per un contesto lavorativo). Decide di aprirlo e scopre leggendolo che anche all'interno contiene un testo che pensa sia inappropriato.</li> <li>2. Decide allora di sfruttare la funzionalità di segnalare un annuncio, ne avvia la procedura e riceve un piccolo messaggio di conferma.</li> <li>3. Piero è il Moderatore di CrowdMine è collegato al sito e sta svolgendo il suo lavoro di Moderatore. Riceve improvvisamente una notifica accede al pannello notifiche che per lui è suddiviso in due schede notifiche per annunci e per moderazione e vede che l'ultima notifica arrivata è inserita nella scheda di moderazione.</li> <li>4. Prontamente la apre e legge che è una notifica di moderazione, un Utente ha segnalato un annuncio. La notifica permette una chiara visione della situazione. Piero legge il titolo dell'annuncio, l'Utente che lo ha creato (nome e cognome) e la mail relativa.</li> <li>5. Come primo passaggio legge il testo dell'annuncio segnalato. Compresa la violazione (ovvero parole poco consone e richieste che vanno oltre la decenza) decide di cancellare l'annuncio e successivamente bannare l'Utente che lo ha inserito visto che ritiene le violazioni troppo gravi all'interno del testo dell'annuncio.</li> <li>6. Piero oltre ad avere il classico tasto di commento pubblico o risposta privata ha anche un tasto cancella, in quanto Moderatore, lo clicca e l'annuncio viene prontamente eliminato con un piccolo messaggio di conferma.</li> <li>7. Antonio è l'Utente di CrowdMine che ha inserito l'annuncio incriminato, riceve una notifica che gli indica che il suo annuncio è stato cancellato da un Moderatore per comportamenti scorretti e violazione del regolamento.</li> <li>8. Nel frattempo Piero continua il suo lavoro di moderazione e si appresta a bannare l'Utente che ha inserito l'annuncio.</li> <li>9. Accede al profilo di Marco e clicca sul tasto ban presente.</li> <li>10. Essendo però alle prime armi, Piero, confonde chi ha segnalato il post con chi lo ha inserito, e capisce che ha commesso un errore (non banale!), per fortuna la piattaforma offre la funzione di ripristino Utente.</li> <li>11. Piero clicca sul bottone di ripristino del profilo di Marco e provvede con la procedura di ban sul profilo di Antonio.</li> </ol>

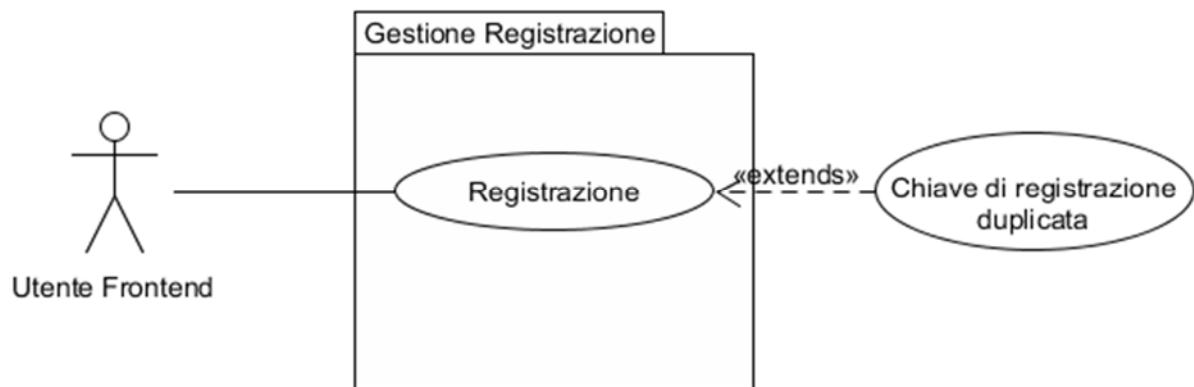
<b>Nome Scenario</b>	<b>Un utente ricerca un annuncio per categorie</b>
<b>Istanze di Attori Partecipanti</b>	Ferdinando: Utente, Luca: Grafico
<b>Flusso di Eventi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ferdinando è un Utente di lunga data di CrowdMine, la utilizza nonostante abbia un lavoro fisso da programmatore, per arrotondare con qualche lavoretto part-time. Avendo da poco concluso un corso per ottenere un certificato di programmatore PHP, decide di inserire un annuncio relativo proprio a questa competenza.</li> <li>2. Per prima cosa accede al suo profilo personale e aggiunge nelle categorie personalizzate la competenza "PHP" e conferma l'aggiornamento del profilo con l'apposito tasto "Conferma modifica profilo".</li> <li>3. Si appresta, poi, ad aggiungere un nuovo annuncio, aggiungendo titolo e descrizione e categoria "Informatica" lo pubblica tramite il tasto "Pubblica".</li> <li>4. Luca è un grafico che è alla ricerca di un programmatore per un lavoro di scrittura di un backend in PHP riceve una notifica di pubblicazione dell'annuncio di Ferdinando, avendo inserito come categoria di interesse per la ricerca di annunci la categoria "Informatica".</li> <li>5. Luca si mette subito all'opera e controlla tutte le informazioni che il profilo di Ferdinando contiene, andiamo da lavori inseriti nella repository personale di GitHub, il curriculum, le competenze espresse tramite le categorie. <ol style="list-style-type: none"> <li>1. In più il grafico sa che CrowdMine permette un'analisi delle statistiche. Quindi controlla nel profilo Utente la sezione relativa alle statistiche personali e qui vi trova che Ferdinando ha molti feedback positivi e nessuno negativo e rientra nel rank gold; legge anche che è uno dei migliori utenti della piattaforma nella categoria "Informatica".</li> <li>2. Decide allora di rispondere all'annuncio di Ferdinando proponendogli di collaborare al loro progetto come programmatore back-end.</li> </ol> </li> </ol>

<b>Nome Scenario</b>	<b>Risposte ad un annuncio con messaggi pubblici</b>
<b>Istanze di Attori Partecipanti</b>	Paolo, Daniela, Luigi, Elvira: Utente
<b>Flusso di eventi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Paolo è un animatore, esperto nel settore delle feste per bambini. Si collega a CrowdMine per cercare qualche annuncio relativo alla categoria "Intrattenimento" così da trovare appuntamento per la sua settimana lavorativa. Scorrendo tra gli annunci proposti dal sistema, viene attirato dall'annuncio aggiunto da Elvira che cerca animatori per un festa di un'associazione non specificata.</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"><li>2. Decide quindi di accedere all'annuncio per capire quali competenze sono richieste. Dopo un'attenta lettura, nota che Elvira non ha specificato alcuni dettagli importanti, ad esempio: il tipo di pubblico da intrattenere e il compenso per la serata.</li><li>3. Siccome la piattaforma CrowdMine lo permette, rilascia un commento, sotto l'annuncio, che è visibile a tutti gli utenti, e visto che ha altri impegni termina la sessione in attesa di una risposta.</li><li>4. Intanto dal computer di casa sua, Daniela ricerca un lavoro da animatore, non è il suo lavoro principale, ma se la cava abbastanza bene con i bambini e sa il fatto suo in quanto all'organizzazione di spettacoli. Accede a CrowdMine loggandosi, essendo già registrata alla piattaforma, e ricerca annunci per categoria "Intrattenimento". Si imbatte anch'essa nell'annuncio di Elvira e pensando possa essere un ottimo annuncio, perché è vicino a casa sua, ne visualizza la descrizione e si accorge dell'assenza di alcune informazioni fondamentali, così come Paolo. Lascia così un commento pubblico in cui chiede delucidazioni sui dettagli omessi.</li><li>5. Dal suo ufficio, anche Luigi si imbatte nell'annuncio di Elvira, ne legge la descrizione e nota che sono presenti anche dei commenti, ne lascia uno anche lui per ottenere delucidazioni, essendo un animatore per adulti.</li><li>6. Elvira, autrice dell'annuncio, in serata accede a CrowdMine, avendo già una sessione attiva si ritrova nella pagina principale già loggata. Nota che ha ricevuto diverse notifiche, tutte relative al suo annuncio. Apprende dalla notifica, che Paolo, Daniela e Luigi hanno commentato il suo annuncio.</li><li>7. Accede alla pagina del suo annuncio e legge i commenti sottostanti. Capisce che non è stata molto chiara nella spiegazione. Lascia anche lei un commento per specificare che la festa è stata organizzata esclusivamente per adulti e che il compenso è di 200€.</li><li>8. Il giorno seguente sia Paolo che Daniela accedono a CrowdMine e, dalle nuove notifiche che vengono visualizzate nella pagina principale, apprendono che c'è stato uno scambio di messaggi tra i vari utenti interessati.</li><li>9. Leggono che Elvira ha specificato che la festa non è per bambini e quindi, non essendo interessati, abbandonano l'idea di candidarsi.</li><li>10. Luigi si collega qualche minuto dopo e leggendo i commenti, apprende che coloro i quali hanno commentato non sono adatti a svolgere il lavoro richiesto da Elvira. Decide quindi di candidarsi perché il lavoro è adatto al proprio profilo.</li></ol>
--	---

### 3.5 Casi d'uso

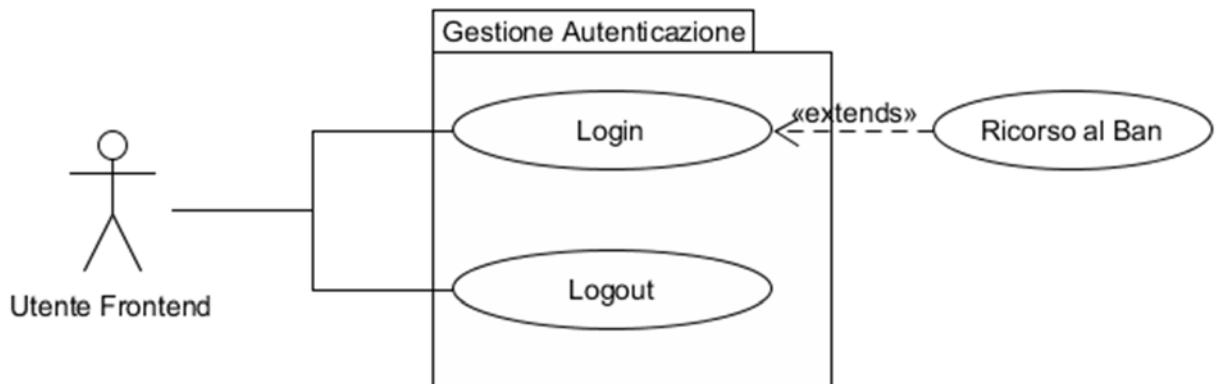
#### UC\_0 - Gestione Registrazione



ID	UC_0.1								
Nome Use Case	Registrazione								
Partecipanti	Utente Frontend								
Condizione d'ingresso	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente si collega al sistema e accede alla funzionalità per la registrazione.</li> </ul>								
Flusso di eventi	<table border="0" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>           1. Il sistema mostra un form contenente due campi: "ID" e "Password", inoltre mostra due pulsanti: "Login" e "Registrati".         </td> </tr> <tr> <td></td> <td>           2. L'Utente clicca sul tasto "Registrati".         </td> </tr> <tr> <td></td> <td>           3. Il sistema visualizza la schermata di registrazione con i         </td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema		1. Il sistema mostra un form contenente due campi: "ID" e "Password", inoltre mostra due pulsanti: "Login" e "Registrati".		2. L'Utente clicca sul tasto "Registrati".		3. Il sistema visualizza la schermata di registrazione con i
Utente	Sistema								
	1. Il sistema mostra un form contenente due campi: "ID" e "Password", inoltre mostra due pulsanti: "Login" e "Registrati".								
	2. L'Utente clicca sul tasto "Registrati".								
	3. Il sistema visualizza la schermata di registrazione con i								

	<p>relativi campi.</p> <p>4. L'Utente visualizza la schermata di registrazione, inserisce i dati nei relativi campi e li inoltra.</p> <p>5. CrowdMine mostra un messaggio di conferma di avvenuta registrazione.</p>
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente viene registrato a CrowdMine.</li> </ul>
<b>Eccezioni</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nel punto 4 potrebbe accadere che l'Utente digita un input non previsto in uno dei campi.</li> </ul> <p>OR</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nel punto 4 potrebbe verificarsi UC_0.2: Chiave di registrazione duplicata .</li> </ul>
<b>Requisiti di qualità</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sicurezza: CrowdMine deve garantire che l'operazione di registrazione termini correttamente e che l'Utente venga registrato alla piattaforma.</li> </ul>

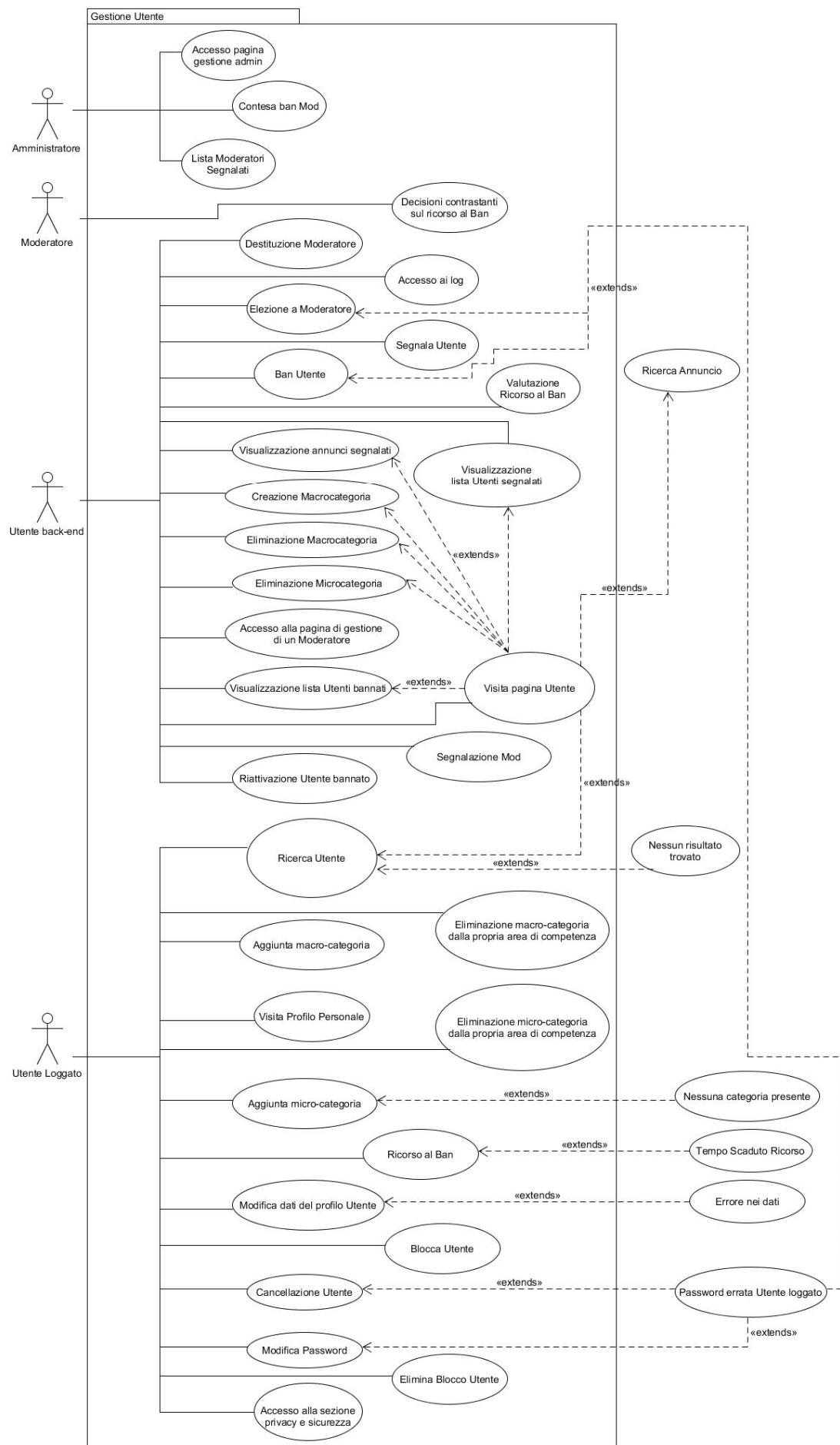
<b>ID</b>	<b>UC_0.2</b>					
<b>Nome Use Case</b>	Chiave di registrazione duplicata					
<b>Partecipanti</b>	Utente Frontend					
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente ha eseguito il caso d'uso UC_0.1:Registrazione fino al punto 4.</li> </ul>					
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">Utente</th> <th style="width: 50%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td> <p>1. CrowdMine mostra un messaggio di errore “chiave di registrazione duplicata”.</p> </td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema		<p>1. CrowdMine mostra un messaggio di errore “chiave di registrazione duplicata”.</p>
Utente	Sistema					
	<p>1. CrowdMine mostra un messaggio di errore “chiave di registrazione duplicata”.</p>					
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente non viene registrato a CrowdMine.</li> </ul>					
<b>Eccezioni</b>						
<b>Requisiti di qualità</b>						

**UC\_1 - Gestione Autenticazione**

<b>ID</b>	<b>UC_1.1</b>				
<b>Nome Use Case</b>	Login				
<b>Partecipanti</b>	Utente Frontend				
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente si collega al sistema e accede alla funzionalità per il login.</li> </ul>				
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>           1. Il sistema apre una form relativa al Login.             2. L'Utente inserisce i dati di login ed inoltra.             3. Il sistema elabora i dati e mostra la pagina iniziale del sito.         </td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema		1. Il sistema apre una form relativa al Login.  2. L'Utente inserisce i dati di login ed inoltra.  3. Il sistema elabora i dati e mostra la pagina iniziale del sito.
Utente	Sistema				
	1. Il sistema apre una form relativa al Login.  2. L'Utente inserisce i dati di login ed inoltra.  3. Il sistema elabora i dati e mostra la pagina iniziale del sito.				
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente viene loggato a CrowdMine.</li> </ul>				
<b>Eccezioni</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nel punto 2 potrebbe accadere che l'Utente digita un input non previsto in uno dei campi.</li> </ul> <p>OR</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>L'utente è stato bannato e va nel caso d'uso UC_2.31:Ricorso al ban.</li> </ul>				
<b>Requisiti di qualità</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sicurezza: CrowdMine deve garantire che l'operazione di login termini correttamente e che l'Utente venga autenticato alla piattaforma.</li> </ul>				

<b>ID</b>	<b>UC_1.2</b>					
<b>Nome Use Case</b>	Logout					
<b>Partecipanti</b>	Utente Frontend					
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente ha effettuato il caso d'uso UC_1.1 relativo al login e si trova all'interno del sistema.</li> </ul>					
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 50%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 50%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">           1. L'Utente clicca il pulsante "Logout" e conferma di voler uscire dal sistema.         </td> <td style="padding: 10px;">           2. Il sistema mostra un messaggio di conferma di avvenuta disconnessione dal sistema         </td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema	1. L'Utente clicca il pulsante "Logout" e conferma di voler uscire dal sistema.	2. Il sistema mostra un messaggio di conferma di avvenuta disconnessione dal sistema
Utente	Sistema					
1. L'Utente clicca il pulsante "Logout" e conferma di voler uscire dal sistema.	2. Il sistema mostra un messaggio di conferma di avvenuta disconnessione dal sistema					
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente effettua Logout da CrowdMine con successo.</li> </ul>					
<b>Eccezioni</b>						
<b>Requisiti di qualità</b>						

## **UC\_2 - Gestione Utente**



<b>ID</b>	<b>UC_2.1</b>							
<b>Nome Use Case</b>	Cancellazione Utente							
<b>Partecipanti</b>	Utente Loggato							
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente ha effettuato il UC_2.2, accedendo alla sezione dei suoi dati personali.</li> </ul>							
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 70%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L'Utente clicca sul pulsante "Cancellazione Account".</td> <td>2. CrowdMine apre una form in cui è richiesto di inserire la password con un pulsante di conferma eliminazione account.</td> </tr> <tr> <td>3. L'Utente inserisce la password e clicca sul pulsante.</td> <td>4. CrowdMine mostra un frame di conferma eliminazione con i relativi pulsanti "Conferma" e "Annulla".</td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema	1. L'Utente clicca sul pulsante "Cancellazione Account".	2. CrowdMine apre una form in cui è richiesto di inserire la password con un pulsante di conferma eliminazione account.	3. L'Utente inserisce la password e clicca sul pulsante.	4. CrowdMine mostra un frame di conferma eliminazione con i relativi pulsanti "Conferma" e "Annulla".
Utente	Sistema							
1. L'Utente clicca sul pulsante "Cancellazione Account".	2. CrowdMine apre una form in cui è richiesto di inserire la password con un pulsante di conferma eliminazione account.							
3. L'Utente inserisce la password e clicca sul pulsante.	4. CrowdMine mostra un frame di conferma eliminazione con i relativi pulsanti "Conferma" e "Annulla".							
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente viene Cancellato da CrowdMine se viene cliccato "Conferma".</li> </ul> <p>OR</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente clicca su "Annulla" e continua a navigare sulla homepage.</li> </ul>							
<b>Eccezioni</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Password errata Utente loggato UC_2.19</li> </ul>							
<b>Requisiti di qualità</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sicurezza: CrowdMine deve garantire che l'operazione di cancellazione termini solo dopo che sia stata verificata la password dell'Utente.</li> </ul>							

<b>ID</b>	<b>UC_2.2</b>					
<b>Nome Use Case</b>	Accesso alla sezione Privacy e Sicurezza					
<b>Partecipanti</b>	Utente Loggato					
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente ha visualizzato il suo profilo secondo il caso d'uso UC_2.3: Visita Profilo Personale.</li> </ul>					
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 70%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">           1. L'Utente clicca sulla sezione "Privacy e Sicurezza".         </td><td style="padding: 10px;">           2. CrowdMine reindirizza l'Utente su una pagina in cui sono presenti le sezioni: "Blocca Utente", "Visibilità info personali", "Condivisione di dati con terze parti", "Processo di verifica in due passaggi", "Cancellazione Account".         </td></tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema	1. L'Utente clicca sulla sezione "Privacy e Sicurezza".	2. CrowdMine reindirizza l'Utente su una pagina in cui sono presenti le sezioni: "Blocca Utente", "Visibilità info personali", "Condivisione di dati con terze parti", "Processo di verifica in due passaggi", "Cancellazione Account".
Utente	Sistema					
1. L'Utente clicca sulla sezione "Privacy e Sicurezza".	2. CrowdMine reindirizza l'Utente su una pagina in cui sono presenti le sezioni: "Blocca Utente", "Visibilità info personali", "Condivisione di dati con terze parti", "Processo di verifica in due passaggi", "Cancellazione Account".					
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente è reindirizzato sulla pagina di Privacy.</li> </ul>					
<b>Eccezioni</b>						
<b>Requisiti di qualità</b>						

<b>ID</b>	<b>UC_2.3</b>					
<b>Nome Use Case</b>	Visita Profilo Personale					
<b>Partecipanti</b>	Utente Loggato					
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente ha effettuato il login secondo il caso d'uso UC_1.1.</li> </ul>					
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 70%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">1. L'Utente clicca sull'area "Profilo".</td> <td style="padding: 10px;">2. CrowdMine reindirizza l'Utente su una pagina in cui sono presenti le sezioni: "Account", "Privacy e Sicurezza", "Annunci e offerte di lavoro", "Segnalazioni".</td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema	1. L'Utente clicca sull'area "Profilo".	2. CrowdMine reindirizza l'Utente su una pagina in cui sono presenti le sezioni: "Account", "Privacy e Sicurezza", "Annunci e offerte di lavoro", "Segnalazioni".
Utente	Sistema					
1. L'Utente clicca sull'area "Profilo".	2. CrowdMine reindirizza l'Utente su una pagina in cui sono presenti le sezioni: "Account", "Privacy e Sicurezza", "Annunci e offerte di lavoro", "Segnalazioni".					
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente è reindirizzato sulla pagina di Impostazioni Profilo.</li> </ul>					
<b>Eccezioni</b>						
<b>Requisiti di qualità</b>						

<b>ID</b>	<b>UC_2.4</b>							
<b>Nome Use Case</b>	Ban Utente							
<b>Partecipanti</b>	Utente backend							
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● il Moderatore ha eseguito il caso d'uso UC_2.23, ovvero ha acceduto alla pagina dell'Utente, sul quale vuole attuare la procedura di "ban".</li> </ul>							
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">           1. Il Moderatore clicca sul pulsante di Ban presente nella pagina dell'Utente quando è acceduta da un Moderatore.         </td><td style="padding: 10px;">           2. CrowdMine apre un'area di testo in cui è chiesto di inserire la password.         </td></tr> <tr> <td style="padding: 10px;">           3. Il Moderatore inserisce la propria password e preme il tasto "Continua". Se la password è errata segue il caso d'uso UC_2.19.         </td><td style="padding: 10px;"></td></tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema	1. Il Moderatore clicca sul pulsante di Ban presente nella pagina dell'Utente quando è acceduta da un Moderatore.	2. CrowdMine apre un'area di testo in cui è chiesto di inserire la password.	3. Il Moderatore inserisce la propria password e preme il tasto "Continua". Se la password è errata segue il caso d'uso UC_2.19.	
Utente	Sistema							
1. Il Moderatore clicca sul pulsante di Ban presente nella pagina dell'Utente quando è acceduta da un Moderatore.	2. CrowdMine apre un'area di testo in cui è chiesto di inserire la password.							
3. Il Moderatore inserisce la propria password e preme il tasto "Continua". Se la password è errata segue il caso d'uso UC_2.19.								
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● CrowdMine porta l'Utente allo stato bannato.</li> </ul>							
<b>Eccezioni</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Password errata Utente loggato UC_2.19</li> </ul>							
<b>Requisiti di qualità</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Consistenza: il sistema deve garantire che l'Utente non può più effettuare il login una volta bannato.</li> </ul>							

<b>ID</b>	<b>UC_2.5</b>	
<b>Nome Use Case</b>	Visualizzazione Annunci segnalati	
<b>Partecipanti</b>	Moderatore	
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente ha effettuato UC_2.6, ovvero ha effettuato l'accesso al sistema come Moderatore.</li> </ul>	
<b>Flusso di eventi</b>	<p style="text-align: center;"><b>Utente</b></p> <p>2. Il Moderatore clicca su tale pulsante.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Sistema</b></p> <p>1. CrowdMine reindirizza il Moderatore su una pagina in cui è presente un pulsante “Annunci segnalati”.</p> <p>3. CrowdMine mostra la lista degli Annunci segnalati.</p>
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Il Moderatore è reindirizzato sulla pagina di Gestione Utente seguendo UC_2.6.</li> </ul>	
<b>Eccezioni</b>		
<b>Requisiti di qualità</b>		

<b>ID</b>	<b>UC_2.6</b>							
<b>Nome Use Case</b>	Accesso alla pagina di Gestione di un Moderatore							
<b>Partecipanti</b>	Moderatore							
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente è un Moderatore e ha effettuato il login secondo il caso d'uso UC_1.1.</li> </ul>							
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 40%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>           1. CrowdMine apre la homepage del Moderatore in cui è presente la sezione "Moderatore".         </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2. Il Moderatore clicca sulla sezione "Moderatore".</td> <td>           3. CrowdMine reindirizza il Moderatore sulla pagina di Gestione del Moderatore.         </td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema		1. CrowdMine apre la homepage del Moderatore in cui è presente la sezione "Moderatore".	2. Il Moderatore clicca sulla sezione "Moderatore".	3. CrowdMine reindirizza il Moderatore sulla pagina di Gestione del Moderatore.
Utente	Sistema							
	1. CrowdMine apre la homepage del Moderatore in cui è presente la sezione "Moderatore".							
2. Il Moderatore clicca sulla sezione "Moderatore".	3. CrowdMine reindirizza il Moderatore sulla pagina di Gestione del Moderatore.							
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Il Moderatore è reindirizzato sulla pagina di Gestione di un Moderatore.</li> </ul>							
<b>Eccezioni</b>								
<b>Requisiti di qualità</b>								

<b>ID</b>	<b>UC_2.7</b>					
<b>Nome Use Case</b>	Visualizzazione Lista Utenti Segnalati					
<b>Partecipanti</b>	Utente backend					
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente backend ha effettuato il UC_2.6: Accesso alla pagina di Gestione di un Moderatore.</li> </ul>					
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 70%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. CrowdMine reindirizza L'Utente backend su una pagina in cui è presente la lista degli Utenti segnalati da altri Utenti.</li> <li>2. L'Utente backend clicca sulla lista degli Utenti segnalati.</li> </ol> </td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. CrowdMine reindirizza L'Utente backend su una pagina in cui è presente la lista degli Utenti segnalati da altri Utenti.</li> <li>2. L'Utente backend clicca sulla lista degli Utenti segnalati.</li> </ol>
Utente	Sistema					
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. CrowdMine reindirizza L'Utente backend su una pagina in cui è presente la lista degli Utenti segnalati da altri Utenti.</li> <li>2. L'Utente backend clicca sulla lista degli Utenti segnalati.</li> </ol>					
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● CrowdMine apre la lista degli utenti segnalati.</li> </ul>					
<b>Eccezioni</b>						
<b>Requisiti di qualità</b>						

<b>ID</b>	<b>UC_2.8</b>							
<b>Nome Use Case</b>	Modifica Password							
<b>Partecipanti</b>	Utente							
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente ha effettuato il UC_2.3: Vsita Profilo Personale</li> </ul>							
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 70%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">1. L'Utente clicca sul pulsante "Cambia Password".</td> <td style="padding: 10px;">2. CrowdMine chiede all'Utente di inserire la password corrente in un'area di testo. Sono mostrate inoltre due aree di testo in cui è richiesto di inserire la nuova password e poi di confermarla.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 10px;">3. L'Utente inserisce la password attuale e la nuova password due volte come richiesto e clicca sul bottone "Salva".</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema	1. L'Utente clicca sul pulsante "Cambia Password".	2. CrowdMine chiede all'Utente di inserire la password corrente in un'area di testo. Sono mostrate inoltre due aree di testo in cui è richiesto di inserire la nuova password e poi di confermarla.	3. L'Utente inserisce la password attuale e la nuova password due volte come richiesto e clicca sul bottone "Salva".	
Utente	Sistema							
1. L'Utente clicca sul pulsante "Cambia Password".	2. CrowdMine chiede all'Utente di inserire la password corrente in un'area di testo. Sono mostrate inoltre due aree di testo in cui è richiesto di inserire la nuova password e poi di confermarla.							
3. L'Utente inserisce la password attuale e la nuova password due volte come richiesto e clicca sul bottone "Salva".								
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● CrowdMine cambia la password dell'Utente nella nuova password che ha scelto.</li> </ul>							
<b>Eccezioni</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Password errata utente loggato: viene eseguita l'eccezione UC_2.19 nel caso in cui l'Utente abbia digitato la password sbagliata al punto 3.</li> </ul>							
<b>Requisiti di qualità</b>	<p>Sicurezza:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● il Sistema deve far inserire all'Utente la vecchia password prima di consentire a questi di poterla cambiare.</li> <li>● il Sistema deve chiedere all'Utente di inserire due volte la nuova password per assicurarsi che l'Utente non abbia commesso errori nella digitazione.</li> </ul>							

<b>ID</b>	<b>UC_2.9</b>							
<b>Nome Use Case</b>	Ricerca Utente							
<b>Partecipanti</b>	Utente							
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente ha effettuato il login secondo il caso d'uso UC_1.1.</li> </ul>							
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">1. L'Utente preme sull'area di ricerca Utente ed inserisce il nome dell'Utente che vuole cercare.</td> <td style="padding: 10px;">2. CrowdMine mostra una lista degli utenti trovati con quel nome.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 10px;">3. L'Utente clicca su uno degli utenti nella lista mostrata.</td> <td style="padding: 10px;">4. CrowdMine reindirizza l'Utente sulla pagina dell'Utente cercato</td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema	1. L'Utente preme sull'area di ricerca Utente ed inserisce il nome dell'Utente che vuole cercare.	2. CrowdMine mostra una lista degli utenti trovati con quel nome.	3. L'Utente clicca su uno degli utenti nella lista mostrata.	4. CrowdMine reindirizza l'Utente sulla pagina dell'Utente cercato
Utente	Sistema							
1. L'Utente preme sull'area di ricerca Utente ed inserisce il nome dell'Utente che vuole cercare.	2. CrowdMine mostra una lista degli utenti trovati con quel nome.							
3. L'Utente clicca su uno degli utenti nella lista mostrata.	4. CrowdMine reindirizza l'Utente sulla pagina dell'Utente cercato							
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente è reindirizzato sulla pagina del profilo dell'Utente cercato secondo il caso d'uso UC_2.23.</li> </ul>							
<b>Eccezioni</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● UC_2.39: Nessun Risultato Trovato</li> </ul>							
<b>Requisiti di qualità</b>								

<b>ID</b>	<b>UC_2.10</b>								
<b>Nome Use Case</b>	Aggiunta Macro-categoria nella propria area di competenza								
<b>Partecipanti</b>	Utente Loggato								
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente Loggato ha effettuato UC_2.3: Visita Profilo Personale.</li> </ul>								
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L'Utente Loggato clicca sulla sezione "Account".</td> <td>2. CrowdMine reindirizza l'Utente Loggato in una nuova pagina ivi è presente la sezione "Visualizza, aggiungi macrocategorie".</td> </tr> <tr> <td>3. L'Utente Loggato seleziona tale area.</td> <td>4. CrowdMine mostra una lista con le Macro-Categorie già aggiunte e una lista delle possibili Macro-categorie da aggiungere .</td> </tr> <tr> <td>5. L'Utente Loggato seleziona una o più delle categorie che vuole aggiungere ed elimina con un pulsante associato le categorie che vuole eliminare e clicca infine "Salva modifiche".</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'Utente Loggato clicca sulla sezione "Account".	2. CrowdMine reindirizza l'Utente Loggato in una nuova pagina ivi è presente la sezione "Visualizza, aggiungi macrocategorie".	3. L'Utente Loggato seleziona tale area.	4. CrowdMine mostra una lista con le Macro-Categorie già aggiunte e una lista delle possibili Macro-categorie da aggiungere .	5. L'Utente Loggato seleziona una o più delle categorie che vuole aggiungere ed elimina con un pulsante associato le categorie che vuole eliminare e clicca infine "Salva modifiche".	
Utente	Sistema								
1. L'Utente Loggato clicca sulla sezione "Account".	2. CrowdMine reindirizza l'Utente Loggato in una nuova pagina ivi è presente la sezione "Visualizza, aggiungi macrocategorie".								
3. L'Utente Loggato seleziona tale area.	4. CrowdMine mostra una lista con le Macro-Categorie già aggiunte e una lista delle possibili Macro-categorie da aggiungere .								
5. L'Utente Loggato seleziona una o più delle categorie che vuole aggiungere ed elimina con un pulsante associato le categorie che vuole eliminare e clicca infine "Salva modifiche".									
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CrowdMine aggiunge le macro-categorie selezionate nell'area di competenze di tale Utente, quindi saranno visualizzabili nelle informazioni del suo profilo dagli altri Utenti.</li> </ul>								
<b>Eccezioni</b>									
<b>Requisiti di qualità</b>									

<b>ID</b>	<b>UC_2.11</b>								
<b>Nome Use Case</b>	Aggiunta Micro-Categoria nella propria area di competenza								
<b>Partecipanti</b>	Utente Loggato								
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente Loggato ha effettuato UC_2.3: Visita Profilo Personale.</li> </ul>								
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L'Utente Loggato clicca sulla sezione "Account".</td> <td>2. CrowdMine reindirizza l'Utente Loggato in una nuova pagina ivi è presente la sezione "Visualizza, aggiungi Micro-categoria".</td> </tr> <tr> <td>3. L'Utente Loggato seleziona tale area.</td> <td>4. CrowdMine mostra una lista con le Macro-categorie che ha in precedenza inserito e per ognuna di esse un'area di testo nella quale poter aggiungere Micro-categorie associate.</td> </tr> <tr> <td>5. L'Utente Loggato seleziona una delle aree presenti ed aggiunge Micro-categorie intervallate da una virgola e clicca infine sul pulsante "Salva modifiche".</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'Utente Loggato clicca sulla sezione "Account".	2. CrowdMine reindirizza l'Utente Loggato in una nuova pagina ivi è presente la sezione "Visualizza, aggiungi Micro-categoria".	3. L'Utente Loggato seleziona tale area.	4. CrowdMine mostra una lista con le Macro-categorie che ha in precedenza inserito e per ognuna di esse un'area di testo nella quale poter aggiungere Micro-categorie associate.	5. L'Utente Loggato seleziona una delle aree presenti ed aggiunge Micro-categorie intervallate da una virgola e clicca infine sul pulsante "Salva modifiche".	
Utente	Sistema								
1. L'Utente Loggato clicca sulla sezione "Account".	2. CrowdMine reindirizza l'Utente Loggato in una nuova pagina ivi è presente la sezione "Visualizza, aggiungi Micro-categoria".								
3. L'Utente Loggato seleziona tale area.	4. CrowdMine mostra una lista con le Macro-categorie che ha in precedenza inserito e per ognuna di esse un'area di testo nella quale poter aggiungere Micro-categorie associate.								
5. L'Utente Loggato seleziona una delle aree presenti ed aggiunge Micro-categorie intervallate da una virgola e clicca infine sul pulsante "Salva modifiche".									
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente Loggato ha aggiunto una Micro-categoria di specializzazione ad un'area di competenza (Macro-categoria) del Sistema e sul suo profilo.</li> </ul>								
<b>Eccezioni</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nessuna categoria presente - se nel punto 4. non sono presenti Macro-Categorie viene eseguito il caso d'uso UC_2.17</li> </ul>								
<b>Requisiti di qualità</b>	<p>Consistenza:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Il sistema deve garantire che non vengano aggiunte più Micro-Categorie uguali.</li> <li>Il Sistema deve garantire che le Micro-Categorie aggiunte siano visibili a tutti gli Utenti.</li> </ul>								

<b>ID</b>	<b>UC_2.12</b>					
<b>Nome Use Case</b>	Riattivazione di un Utente Bannato					
<b>Partecipanti</b>	Utente backend					
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente backend va sul profilo di un Utente eseguendo il caso d'uso UC_2.23.</li> </ul>					
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 40%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">1. L'Utente backend clicca sul pulsante “Riattiva Utente”.</td> <td style="padding: 10px;">2. CrowdMine chiede conferma della riattivazione con un messaggio di avviso con i relativi pulsanti di “Conferma” e “Annulla”.</td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema	1. L'Utente backend clicca sul pulsante “Riattiva Utente”.	2. CrowdMine chiede conferma della riattivazione con un messaggio di avviso con i relativi pulsanti di “Conferma” e “Annulla”.
Utente	Sistema					
1. L'Utente backend clicca sul pulsante “Riattiva Utente”.	2. CrowdMine chiede conferma della riattivazione con un messaggio di avviso con i relativi pulsanti di “Conferma” e “Annulla”.					
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente backend clicca su “Conferma” e l'Utente viene riattivato.</li> </ul> <p>OR</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente backend clicca su “Annulla” e viene annullata l'operazione e reindirizzato sulla pagina dell'Utente.</li> </ul>					
<b>Eccezioni</b>						
<b>Requisiti di qualità</b>						

<b>ID</b>	<b>UC_2.13</b>				
<b>Nome Use Case</b>	Visualizzazione lista Utenti Bannati				
<b>Partecipanti</b>	Utente backend				
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente backend ha effettuato il caso d'uso UC_2.6: Accesso alla pagina di Gestione di un Moderatore.</li> </ul>				
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L'Utente backend clicca sul pulsante “Lista Utenti Bannati”.</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'Utente backend clicca sul pulsante “Lista Utenti Bannati”.	
Utente	Sistema				
1. L'Utente backend clicca sul pulsante “Lista Utenti Bannati”.					
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CrowndMine fa visualizzare all'Utente backend la lista di tutti gli utenti bannati.</li> </ul>				
<b>Eccezioni</b>					
<b>Requisiti di qualità</b>					

<b>ID</b>	<b>UC_2.14</b>				
<b>Nome Use Case</b>	Visualizzazione delle Micro-categorie.				
<b>Partecipanti</b>	Utente backend				
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente backend ha effettuato UC_2.6: Accesso alla pagina di Gestione di un Moderatore.</li> </ul>				
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L'Utente backend clicca sulla sezione "Micro-categorie".</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'Utente backend clicca sulla sezione "Micro-categorie".	
Utente	Sistema				
1. L'Utente backend clicca sulla sezione "Micro-categorie".					
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CrowdMine conduce L'Utente backend in una nuova pagina ivi è presente la lista di tutte le Micro-categorie.</li> </ul>				
<b>Eccezioni</b>					
<b>Requisiti di qualità</b>					

<b>ID</b>	<b>UC_2.15</b>											
<b>Nome Use Case</b>	Elezioe Moderatore											
<b>Partecipanti</b>	Amministratore											
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'Amministratore ha effettuato UC_2.23: Visita PaginaUtente.</li> </ul>											
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 40%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>           1. CrowdMine reindirizza l'Amministratore nel profilo dell'Utente.         </td> </tr> <tr> <td></td> <td>           2. L'Amministratore clicca sul pulsante "Eleggi a Moderatore".         </td> </tr> <tr> <td></td> <td>           3. CrowdMine chiede all'Amministratore di inserire la sua password in una form.         </td> </tr> <tr> <td></td> <td>           4. L'Amministratore inserisce la password e clicca su "Conferma".         </td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema		1. CrowdMine reindirizza l'Amministratore nel profilo dell'Utente.		2. L'Amministratore clicca sul pulsante "Eleggi a Moderatore".		3. CrowdMine chiede all'Amministratore di inserire la sua password in una form.		4. L'Amministratore inserisce la password e clicca su "Conferma".
Utente	Sistema											
	1. CrowdMine reindirizza l'Amministratore nel profilo dell'Utente.											
	2. L'Amministratore clicca sul pulsante "Eleggi a Moderatore".											
	3. CrowdMine chiede all'Amministratore di inserire la sua password in una form.											
	4. L'Amministratore inserisce la password e clicca su "Conferma".											
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'Utente selezionato diventa un Moderatore.</li> </ul>											
<b>Eccezioni</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se l'Utente inserisce la password sbagliata al punto 4. viene eseguita l'eccezione Password Errata Utente loggato UC_2.19.</li> </ul>											
<b>Requisiti di qualità</b>	Sicurezza: il Sistema deve garantire che l'Amministratore si autentichi inserendo la propria password prima che venga effettuata l'elezione di un Utente a Moderatore											

<b>ID</b>	<b>UC_2.16</b>									
<b>Nome Use Case</b>	Destituzione Moderatore									
<b>Partecipanti</b>	Amministratore									
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Amministratore ha effettuato UC_2.9: Ricerca utente.</li> </ul>									
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 40%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>           1. CrowdMine reindirizza l'Amministratore nel profilo dell'Utente.         </td> </tr> <tr> <td></td> <td>           2. L'Amministratore clicca sul pulsante “Destituisci Moderatore”.         </td> </tr> <tr> <td></td> <td>           3. CrowdMine avvisa l'Amministratore che l'azione è stata effettuata con successo.         </td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema		1. CrowdMine reindirizza l'Amministratore nel profilo dell'Utente.		2. L'Amministratore clicca sul pulsante “Destituisci Moderatore”.		3. CrowdMine avvisa l'Amministratore che l'azione è stata effettuata con successo.
Utente	Sistema									
	1. CrowdMine reindirizza l'Amministratore nel profilo dell'Utente.									
	2. L'Amministratore clicca sul pulsante “Destituisci Moderatore”.									
	3. CrowdMine avvisa l'Amministratore che l'azione è stata effettuata con successo.									
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Il Moderatore torna ad essere un normale Utente.</li> </ul>									
<b>Eccezioni</b>										
<b>Requisiti di qualità</b>										

<b>ID</b>	<b>UC_2.17</b>	
<b>Nome Use Case</b>	Nessuna categoria presente	
<b>Partecipanti</b>	Utente Loggato	
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Questo caso d'uso si verifica quando l'Utente vuole aggiungere una Micro-Categoria ma non ha ancora aggiunto nessuna Macro Categoria.</li> </ul>	
<b>Flusso di eventi</b>	<p style="text-align: center;"><b>Utente</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Sistema</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. CrowdMine segnala all'Utente ,con un avviso che non ci sono Macro Categorie presenti nel proprio profilo, proponendo all'Utente l'aggiunta di una Macro Categoria con il pulsante "Aggiungi Macrocategoria".</li> </ol>	
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente clicca sul pulsante mostrato e viene ricondotto alla sezione di aggiunta di una Macrocategoria specificato nel caso d'uso UC_2.10</li> </ul> <p>OR</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente clicca su clicca su un'altra area presente nel suo menù e non vengono effettuate modifiche al suo profilo.</li> </ul>	
<b>Eccezioni</b>		
<b>Requisiti di qualità</b>		

<b>ID</b>	<b>UC_2.18</b>									
<b>Nome Use Case</b>	Modifica dati del profilo Utente.									
<b>Partecipanti</b>	Utente Loggato									
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente ha effettuato UC_2.3: Visita profilo personale.</li> </ul>									
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 40%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">1. L'Utente accede alla sezione "Account".</td> <td style="padding: 10px;">2. CrowdMine mostra le sezioni in cui sono raggruppati i dati personali per attinenza.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 10px;">3. L'Utente clicca su una sezione di attinenza.</td> <td style="padding: 10px;">4. CrowdMine mostra i dati di quella sezione di attinenza.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 10px;">5. L'Utente compila la form per modificare i propri dati e clicca sul pulsante "Salva Modifiche".</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema	1. L'Utente accede alla sezione "Account".	2. CrowdMine mostra le sezioni in cui sono raggruppati i dati personali per attinenza.	3. L'Utente clicca su una sezione di attinenza.	4. CrowdMine mostra i dati di quella sezione di attinenza.	5. L'Utente compila la form per modificare i propri dati e clicca sul pulsante "Salva Modifiche".	
Utente	Sistema									
1. L'Utente accede alla sezione "Account".	2. CrowdMine mostra le sezioni in cui sono raggruppati i dati personali per attinenza.									
3. L'Utente clicca su una sezione di attinenza.	4. CrowdMine mostra i dati di quella sezione di attinenza.									
5. L'Utente compila la form per modificare i propri dati e clicca sul pulsante "Salva Modifiche".										
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente ha modificato i propri dati.</li> </ul>									
<b>Eccezioni</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se nel punto 5. il formato dei dati modificati non è corretto viene seguito l'eccezione UC_2.41: Errore nei dati</li> </ul>									
<b>Requisiti di qualità</b>										

<b>ID</b>	<b>UC_2.19</b>
<b>Nome Use Case</b>	Password errata Utente Loggato
<b>Partecipanti</b>	Utente Loggato
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente backend ha inserito la password errata per l'autenticazione al caso d'uso UC_2.4: Ban Utente</li> </ul> <p><b>OR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente loggato ha inserito la password errata per l'autenticazione al caso d'uso UC_2.8: Modifica Password.</li> </ul> <p><b>OR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Amministratore ha inserito la password errata per l'autenticazione al caso d'uso UC_2.15: Elezione di un Moderatore.</li> </ul>
<b>Flusso di eventi</b>	
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● CrowdMine mostra una stringa affiancata all'area di digitazione password che segnala l'errore. Inoltre i caratteri inseriti nell'area di testo vengono rimossi. Da questo punto viene ripreso il flusso di eventi dal punto in cui era stato interrotto.</li> </ul>
<b>Eccezioni</b>	
<b>Requisiti di qualità</b>	

<b>ID</b>	<b>UC_2.20</b>							
<b>Nome Use Case</b>	Eliminazione Macro-categoria dalla propria area di competenza							
<b>Partecipanti</b>	Utente Loggato							
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente ha effettuato il caso d'uso UC_2.18: Modifica dati profilo Utente.</li> </ul>							
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 50%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 50%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">1. L'Utente clicca sul bottone “Visualizza Macro Categorie”.</td> <td style="padding: 10px;">2. CrowdMine fa visualizzare all'Utente la lista delle sue Macro Categorie.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 10px;">3. L'Utente preme il pulsante elimina Macro Categoria e clicca sul pulsante “Salva modifiche”.</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema	1. L'Utente clicca sul bottone “Visualizza Macro Categorie”.	2. CrowdMine fa visualizzare all'Utente la lista delle sue Macro Categorie.	3. L'Utente preme il pulsante elimina Macro Categoria e clicca sul pulsante “Salva modifiche”.	
Utente	Sistema							
1. L'Utente clicca sul bottone “Visualizza Macro Categorie”.	2. CrowdMine fa visualizzare all'Utente la lista delle sue Macro Categorie.							
3. L'Utente preme il pulsante elimina Macro Categoria e clicca sul pulsante “Salva modifiche”.								
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente ha eliminato la Macro Categoria dalla propria area di competenza e con essa tutte le microcategorie associate.</li> </ul>							
<b>Eccezioni</b>								
<b>Requisiti di qualità</b>								

<b>ID</b>	<b>UC_2.21</b>							
<b>Nome Use Case</b>	Eliminazione Micro-categoria dalla propria area di competenza							
<b>Partecipanti</b>	Utente Loggato							
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente Loggato ha effettuato l' UC_18: Modifica dati profilo Utente Loggato.</li> </ul>							
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">           1. L'Utente Loggato clicca sul pulsante "Visualizza, aggiungi Micro-Categorie".         </td><td style="padding: 10px;">           2. CrowdMine fa visualizzare all'Utente Loggato la lista delle sue Micro-categorie.         </td></tr> <tr> <td style="padding: 10px;">           3. L'Utente Loggato elimina le micro-categorie nell'area di testo editabile e clicca sul pulsante "Salva modifiche".         </td><td></td></tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema	1. L'Utente Loggato clicca sul pulsante "Visualizza, aggiungi Micro-Categorie".	2. CrowdMine fa visualizzare all'Utente Loggato la lista delle sue Micro-categorie.	3. L'Utente Loggato elimina le micro-categorie nell'area di testo editabile e clicca sul pulsante "Salva modifiche".	
Utente	Sistema							
1. L'Utente Loggato clicca sul pulsante "Visualizza, aggiungi Micro-Categorie".	2. CrowdMine fa visualizzare all'Utente Loggato la lista delle sue Micro-categorie.							
3. L'Utente Loggato elimina le micro-categorie nell'area di testo editabile e clicca sul pulsante "Salva modifiche".								
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● CrowdMine elimina le Micro-categorie che l'Utente Loggato ha cancellato dal proprio profilo.</li> </ul>							
<b>Eccezioni</b>								
<b>Requisiti di qualità</b>								

<b>ID</b>	<b>UC_2.22</b>							
<b>Nome Use Case</b>	Modifica Micro-categoria dalla propria area di competenza							
<b>Partecipanti</b>	Utente Loggato							
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente Loggato ha effettuato l' UC_2.3: Visita profilo personale.</li> </ul>							
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 40%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">           1. L'Utente Loggato clicca sul pulsante “Visualizza, aggiungi Micro-Categorie”.         </td><td style="padding: 10px;">           2. CrowdMine fa visualizzare all'Utente Loggato la lista delle sue Micro-categorie.         </td></tr> <tr> <td style="padding: 10px;">           3. L'Utente Loggato modifica le micro-categorie in un'area di testo editabile e clicca su “Salva modifiche”.         </td><td></td></tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema	1. L'Utente Loggato clicca sul pulsante “Visualizza, aggiungi Micro-Categorie”.	2. CrowdMine fa visualizzare all'Utente Loggato la lista delle sue Micro-categorie.	3. L'Utente Loggato modifica le micro-categorie in un'area di testo editabile e clicca su “Salva modifiche”.	
Utente	Sistema							
1. L'Utente Loggato clicca sul pulsante “Visualizza, aggiungi Micro-Categorie”.	2. CrowdMine fa visualizzare all'Utente Loggato la lista delle sue Micro-categorie.							
3. L'Utente Loggato modifica le micro-categorie in un'area di testo editabile e clicca su “Salva modifiche”.								
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● CrowdMine modifica le Micro-categorie che l'Utente Loggato ha modificato.</li> </ul>							
<b>Eccezioni</b>								
<b>Requisiti di qualità</b>								

<b>ID</b>	<b>UC_2.23</b>				
<b>Nome Use Case</b>	Visita pagina Utente				
<b>Partecipanti</b>	Utente Loggato				
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente ha effettuato la Ricerca di un Annuncio secondo il caso d'uso UC_3.4 e ha cliccato sul nome dell'Utente proprietario dell'Annuncio.</li> </ul> <p><b>OR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente ha effettuato la ricerca di un Utente seguendo il caso d'uso UC_2.9</li> </ul> <p><b>OR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Il Moderatore ha visualizzato la lista degli Utenti segnalati e ha cliccato sul nome di un Utente seguendo il caso d'uso UC_2.7.</li> </ul> <p><b>OR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Il Moderatore ha acceduto alla lista degli annunci segnalati ed ha cliccato sul nome di un Utente seguendo il caso d'uso UC_2.5.</li> </ul> <p><b>OR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Il Moderatore ha acceduto alla lista degli utenti bannati ed ha cliccato sul nome di un Utente bannato seguendo il caso d'uso UC_2.13.</li> </ul> <p><b>OR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Il Moderatore sta eseguendo il caso d'uso UC_2.36: Visualizzazione Macro-categoria, ed ha cliccato sul nome di un Moderatore che ha creato una Macro-categoria.</li> </ul> <p><b>OR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Il Moderatore sta eseguendo il caso d'uso UC_2.35: Eliminazione Micro-categoria, ed ha cliccato sul nome di un Utente che ha creato una Micro-categoria.</li> </ul>				
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>           1. CrowdMine reindirizza l'Utente Loggato sulla pagina del profilo pubblico dell'Utente selezionato in cui sono presenti le informazioni anagrafiche pubbliche, le categorie di competenza dell'Utente con le relative specializzazioni, i feedback e le statistiche sulle aree di competenza.         </td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema		1. CrowdMine reindirizza l'Utente Loggato sulla pagina del profilo pubblico dell'Utente selezionato in cui sono presenti le informazioni anagrafiche pubbliche, le categorie di competenza dell'Utente con le relative specializzazioni, i feedback e le statistiche sulle aree di competenza.
Utente	Sistema				
	1. CrowdMine reindirizza l'Utente Loggato sulla pagina del profilo pubblico dell'Utente selezionato in cui sono presenti le informazioni anagrafiche pubbliche, le categorie di competenza dell'Utente con le relative specializzazioni, i feedback e le statistiche sulle aree di competenza.				
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente Loggato clicca su feedback e viene eseguito il caso d'uso UC_3.1</li> </ul> <p><b>OR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente Loggato clicca su statistiche e viene eseguito il caso d'uso UC_6.2</li> </ul> <p><b>OR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente Loggato clicca sull'azione "Informazioni" per visualizzare le</li> </ul>				

	informazioni anagrafiche dell'Utente.
<b>Eccezioni</b>	
<b>Requisiti di qualità</b>	

<b>ID</b>	<b>UC_2.24</b>					
<b>Nome Use Case</b>	Segnala Utente					
<b>Partecipanti</b>	Utente Loggato					
<b>Condizione d'ingresso</b>	L'Utente Loggato ha effettuato l'UC_2.23: Visita Pagina Utente Loggato					
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">1. L'Utente Loggato clicca sul pulsante "Segnala Utente".</td> <td style="padding: 10px;">2. CrowdMine avvisa l'Utente Loggato che è avvenuta la segnalazione.</td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema	1. L'Utente Loggato clicca sul pulsante "Segnala Utente".	2. CrowdMine avvisa l'Utente Loggato che è avvenuta la segnalazione.
Utente	Sistema					
1. L'Utente Loggato clicca sul pulsante "Segnala Utente".	2. CrowdMine avvisa l'Utente Loggato che è avvenuta la segnalazione.					
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente è stato aggiunto alla lista degli Utenti segnalati.</li> </ul>					
<b>Eccezioni</b>						
<b>Requisiti di qualità</b>						

<b>ID</b>	<b>UC_2.25</b>	
<b>Nome Use Case</b>	Accesso ai Log del Sistema	
<b>Partecipanti</b>	Utente backend	
<b>Condizione d'ingresso</b>	L'Utente backend ha effettuato l'UC_2.6: Accesso alla pagina di gestione di un Moderatore.	
<b>Flusso di eventi</b>	<p style="text-align: center;"><b>Utente</b>                           <b>Sistema</b></p> <p>1. L'Utente backend clicca sul pulsante “Log”.</p>	
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CrowdMine mostra all' Utente backend la lista dei log del Sistema ordinabili per Data e Priorità.</li> </ul>	
<b>Eccezioni</b>		
<b>Requisiti di qualità</b>		

<b>ID</b>	<b>UC_2.26</b>							
<b>Nome Use Case</b>	Valutazione Ricorso al Ban							
<b>Partecipanti</b>	Moderatore							
<b>Condizione d'ingresso</b>	Il Moderatore ha effettuato il caso d'uso UC_2.6: Gestione di un Moderatore.							
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 70%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">1. Il Moderatore clicca sulla sezione "Ricorso al ban".</td> <td style="padding: 10px;">2. CrowdMine mostra la lista degli utenti bannati e per ognuno il nome del Moderatore che lo ha bannato, la data del ban e una descrizione del motivo del ban.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 10px;">3. Il Moderatore clicca sul link dell'Utente.</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema	1. Il Moderatore clicca sulla sezione "Ricorso al ban".	2. CrowdMine mostra la lista degli utenti bannati e per ognuno il nome del Moderatore che lo ha bannato, la data del ban e una descrizione del motivo del ban.	3. Il Moderatore clicca sul link dell'Utente.	
Utente	Sistema							
1. Il Moderatore clicca sulla sezione "Ricorso al ban".	2. CrowdMine mostra la lista degli utenti bannati e per ognuno il nome del Moderatore che lo ha bannato, la data del ban e una descrizione del motivo del ban.							
3. Il Moderatore clicca sul link dell'Utente.								
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● CrowdMine reindirizza il Moderatore sulla pagina dell'Utente in cui sono presenti i pulsanti "ban" e "riabilita".</li> </ul>							
<b>Eccezioni</b>								
<b>Requisiti di qualità</b>								

<b>ID</b>	<b>UC_2.27</b>					
<b>Nome Use Case</b>	Accesso alla pagina di Gestione di un Amministratore					
<b>Partecipanti</b>	Amministratore					
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente è un Amministratore e ha effettuato il login secondo il caso d'uso UC_1.1</li> </ul>					
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 70%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td style="vertical-align: top;"> <p>2. CrowdMine apre la homepage del Amministratore in cui è presente la sezione “Amministratore”.</p> <p>2. L'Amministratore clicca sulla sezione “Amministratore”.</p> </td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema		<p>2. CrowdMine apre la homepage del Amministratore in cui è presente la sezione “Amministratore”.</p> <p>2. L'Amministratore clicca sulla sezione “Amministratore”.</p>
Utente	Sistema					
	<p>2. CrowdMine apre la homepage del Amministratore in cui è presente la sezione “Amministratore”.</p> <p>2. L'Amministratore clicca sulla sezione “Amministratore”.</p>					
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● CrowdMine reindirizza L'Amministratore sulla pagina di Gestione dell'Amministratore.</li> </ul>					
<b>Eccezioni</b>						
<b>Requisiti di qualità</b>						

<b>ID</b>	<b>UC_2.28</b>				
<b>Nome Use Case</b>	L'Amministratore visualizza la lista di tutti gli Utenti bannati dove due Moderatori sono in disaccordo.				
<b>Partecipanti</b>	Amministratore				
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Amministratore ha effettuato UC_2.27: Accesso alla pagina di Gestione di un Amministratore</li> </ul>				
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 40%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">1. L'Amministratore clicca il pulsante "Giudica Utenti"</td> <td style="padding: 10px;">2. CrowdMine mostra la lista di Utenti bannati dove due Moderatori sono in disaccordo.</td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'Amministratore clicca il pulsante "Giudica Utenti"	2. CrowdMine mostra la lista di Utenti bannati dove due Moderatori sono in disaccordo.
Utente	Sistema				
1. L'Amministratore clicca il pulsante "Giudica Utenti"	2. CrowdMine mostra la lista di Utenti bannati dove due Moderatori sono in disaccordo.				
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Amministratore visualizza la lista "Giudica Utenti".</li> </ul>				
<b>Eccezioni</b>					
<b>Requisiti di qualità</b>					

<b>ID</b>	<b>UC_2.29</b>					
<b>Nome Use Case</b>	Segnalazione di un Moderatore da parte di un altro Moderatore					
<b>Partecipanti</b>	Moderatore					
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Il Moderatore ha effettuato UC_2.23: Visita pagina Utente.</li> </ul>					
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 70%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">1. Il Moderatore clicca sul pulsante “Segnala”.</td> <td style="padding: 10px;">2. CrowdMine avvisa il Moderatore che l’Utente segnalato è un Moderatore, per cui la richiesta viene sottoposta all’Amministratore.</td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema	1. Il Moderatore clicca sul pulsante “Segnala”.	2. CrowdMine avvisa il Moderatore che l’Utente segnalato è un Moderatore, per cui la richiesta viene sottoposta all’Amministratore.
Utente	Sistema					
1. Il Moderatore clicca sul pulsante “Segnala”.	2. CrowdMine avvisa il Moderatore che l’Utente segnalato è un Moderatore, per cui la richiesta viene sottoposta all’Amministratore.					
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Il Moderatore segnalato viene aggiunto alla lista dei Moderatori segnalati.</li> </ul>					
<b>Eccezioni</b>						
<b>Requisiti di qualità</b>						

<b>ID</b>	<b>UC_2.30</b>					
<b>Nome Use Case</b>	L'Amministratore visualizza la lista dei Moderatori segnalati.					
<b>Partecipanti</b>	Amministratore					
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Amministratore ha effettuato UC_2.30: Accesso alla pagina di Gestione di un Amministratore</li> </ul>					
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 70%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">1. L'Amministratore clicca il pulsante "Moderatori Segnalati".</td> <td style="padding: 10px;">2. CrowdMine mostra la lista dei Moderatori segnalati da altri Moderatori.</td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema	1. L'Amministratore clicca il pulsante "Moderatori Segnalati".	2. CrowdMine mostra la lista dei Moderatori segnalati da altri Moderatori.
Utente	Sistema					
1. L'Amministratore clicca il pulsante "Moderatori Segnalati".	2. CrowdMine mostra la lista dei Moderatori segnalati da altri Moderatori.					
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Amministratore visualizza la lista "Moderatori Segnalati".</li> </ul>					
<b>Eccezioni</b>						
<b>Requisiti di qualità</b>						

<b>ID</b>	<b>UC_2.31</b>					
<b>Nome Use Case</b>	Ricorso al Ban					
<b>Partecipanti</b>	Utente					
<b>Condizione d'ingresso</b>	<p>OR</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'Utente ha eseguito UC_2.4:Ban Utente e si Logga alla piattaforma.</li> <li>• L'Utente è loggato alla piattaforma</li> </ul>					
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td> <p>1. CrowdMine mostra all'Utente un messaggio di avviso che riporta un link accedendo al quale sarà possibile fare ricorso entro X ore.</p> <p>2. L'Utente clicca sul link indicato</p> </td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema		<p>1. CrowdMine mostra all'Utente un messaggio di avviso che riporta un link accedendo al quale sarà possibile fare ricorso entro X ore.</p> <p>2. L'Utente clicca sul link indicato</p>
Utente	Sistema					
	<p>1. CrowdMine mostra all'Utente un messaggio di avviso che riporta un link accedendo al quale sarà possibile fare ricorso entro X ore.</p> <p>2. L'Utente clicca sul link indicato</p>					
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CrowdMine invia una richiesta di ricorso al ban ai Moderatori del Sistema eccetto al Moderatore che ha bannato l'Utente.</li> </ul>					
<b>Eccezioni</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tempo scaduto ricorso.</li> </ul>					
<b>Requisiti di qualità</b>						

<b>ID</b>	<b>UC_2.32</b>
<b>Nome Use Case</b>	Tempo scaduto ricorso.
<b>Partecipanti</b>	Utente
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'Utente ha effettuato un ricorso al ban secondo il caso d'uso UC_2.35</li> </ul> <p><b>OR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'Utente ha effettuato un ricorso ad un annuncio eliminato secondo il caso d'uso UC_2.26.</li> </ul>
<b>Flusso di eventi</b>	
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se l'Utente ha effettuato un ricorso al ban ed il tempo possibile per il ricorso è scaduto il Sistema mostra un avviso di ban permanente.</li> </ul> <p><b>OR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se l'Utente ha effettuato un ricorso ad un annuncio eliminato ed il tempo possibile per il ricorso è scaduto l'annuncio viene eliminato dalla sezione di ricorso annunci eliminati nel profilo dell'Utente e quindi non è più possibile fare ricorso.</li> </ul>
<b>Eccezioni</b>	
<b>Requisiti di qualità</b>	

<b>ID</b>	<b>UC_2.33</b>					
<b>Nome Use Case</b>	Blocca Utente					
<b>Partecipanti</b>	Utente Loggato					
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente Loggato ha effettuato il caso d'uso UC_2.23: Visita Profilo Utente.</li> </ul>					
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 70%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">1. L'Utente Loggato clicca sulla sezione Blocca Utente.</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema	1. L'Utente Loggato clicca sulla sezione Blocca Utente.	
Utente	Sistema					
1. L'Utente Loggato clicca sulla sezione Blocca Utente.						
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● CrowdMine blocca l'Utente selezionato, dunque non potrà più scambiare (inviare e ricevere) messaggi con questo Utente.</li> </ul>					
<b>Eccezioni</b>						
<b>Requisiti di qualità</b>						

<b>ID</b>	<b>UC_2.34</b>							
<b>Nome Use Case</b>	Elimina Blocco Utente.							
<b>Partecipanti</b>	Utente Loggato							
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente Loggato ha effettuato il caso d'uso UC_2.2: Accesso alla sezione Privacy e Sicurezza.</li> </ul>							
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 50%;">Utente Loggato</th> <th style="text-align: center; width: 50%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">1. L'Utente Loggato clicca sulla sezione "Blocca Utente".</td> <td style="padding: 10px;">2. CrowdMine mostra una lista di Utenti bloccati con un pulsante Rimuovi Blocco per ogni Utente nella lista.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 10px;">3. L'Utente Loggato clicca su Rimuovi Blocco ad ogni Utente a cui vuole che venga rimosso il blocco, premendo infine il pulsante "Salva modifiche".</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Utente Loggato	Sistema	1. L'Utente Loggato clicca sulla sezione "Blocca Utente".	2. CrowdMine mostra una lista di Utenti bloccati con un pulsante Rimuovi Blocco per ogni Utente nella lista.	3. L'Utente Loggato clicca su Rimuovi Blocco ad ogni Utente a cui vuole che venga rimosso il blocco, premendo infine il pulsante "Salva modifiche".	
Utente Loggato	Sistema							
1. L'Utente Loggato clicca sulla sezione "Blocca Utente".	2. CrowdMine mostra una lista di Utenti bloccati con un pulsante Rimuovi Blocco per ogni Utente nella lista.							
3. L'Utente Loggato clicca su Rimuovi Blocco ad ogni Utente a cui vuole che venga rimosso il blocco, premendo infine il pulsante "Salva modifiche".								
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● CrowdMine elimina il blocco agli Utenti scelti.</li> </ul>							
<b>Eccezioni</b>								
<b>Requisiti di qualità</b>								

<b>ID</b>	<b>UC_2.35</b>					
<b>Nome Use Case</b>	Eliminazione Micro-categoria.					
<b>Partecipanti</b>	Utente backend					
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente backend ha effettuato il caso d'uso UC_2.14: Visualizzazione delle Micro-categorie.</li> </ul>					
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">1. L'Utente backend clicca sulla sezione “Elimina” della Micro-categoria che vuole eliminare e poi sul pulsante “Salva modifiche”.</td> <td style="padding: 10px;"></td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema	1. L'Utente backend clicca sulla sezione “Elimina” della Micro-categoria che vuole eliminare e poi sul pulsante “Salva modifiche”.	
Utente	Sistema					
1. L'Utente backend clicca sulla sezione “Elimina” della Micro-categoria che vuole eliminare e poi sul pulsante “Salva modifiche”.						
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● CrowdMine elimina le Micro-categorie sdelezionate.</li> </ul>					
<b>Eccezioni</b>						
<b>Requisiti di qualità</b>						

<b>ID</b>	<b>UC_2.36</b>					
<b>Nome Use Case</b>	Visualizzazione Macro-categorie.					
<b>Partecipanti</b>	Utente backend					
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente backend ha effettuato il caso d'uso UC_2.6: Accesso alla pagina di Gestione di un Utente backend.</li> </ul>					
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L'Utente backend clicca sulla sezione "Macrocategorie".</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema	1. L'Utente backend clicca sulla sezione "Macrocategorie".	
Utente	Sistema					
1. L'Utente backend clicca sulla sezione "Macrocategorie".						
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CrowdMine mostra all'Utente backend le Macro-categorie esistenti e un'area di creazione di una nuova Macro-categoria.</li> </ul>					
<b>Eccezioni</b>						
<b>Requisiti di qualità</b>						

<b>ID</b>	<b>UC_2.37</b>					
<b>Nome Use Case</b>	Creazione Macro-categoria.					
<b>Partecipanti</b>	Utente backend					
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente backend ha effettuato il caso d'uso UC_2.36: Visualizzazione Macro-categoria.</li> </ul>					
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">1. L'Utente backend inserisce nell'area di testo prevista il nome della Macro-categoria che vuole creare e clicca sul pulsante “Salva modifiche”.</td> <td style="padding: 10px;"></td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema	1. L'Utente backend inserisce nell'area di testo prevista il nome della Macro-categoria che vuole creare e clicca sul pulsante “Salva modifiche”.	
Utente	Sistema					
1. L'Utente backend inserisce nell'area di testo prevista il nome della Macro-categoria che vuole creare e clicca sul pulsante “Salva modifiche”.						
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● CrowdMine crea la nuova Macro-categoria e la inserisce nel Sistema rendendola disponibile a tutti gli Utenti registrati.</li> </ul>					
<b>Eccezioni</b>						
<b>Requisiti di qualità</b>						

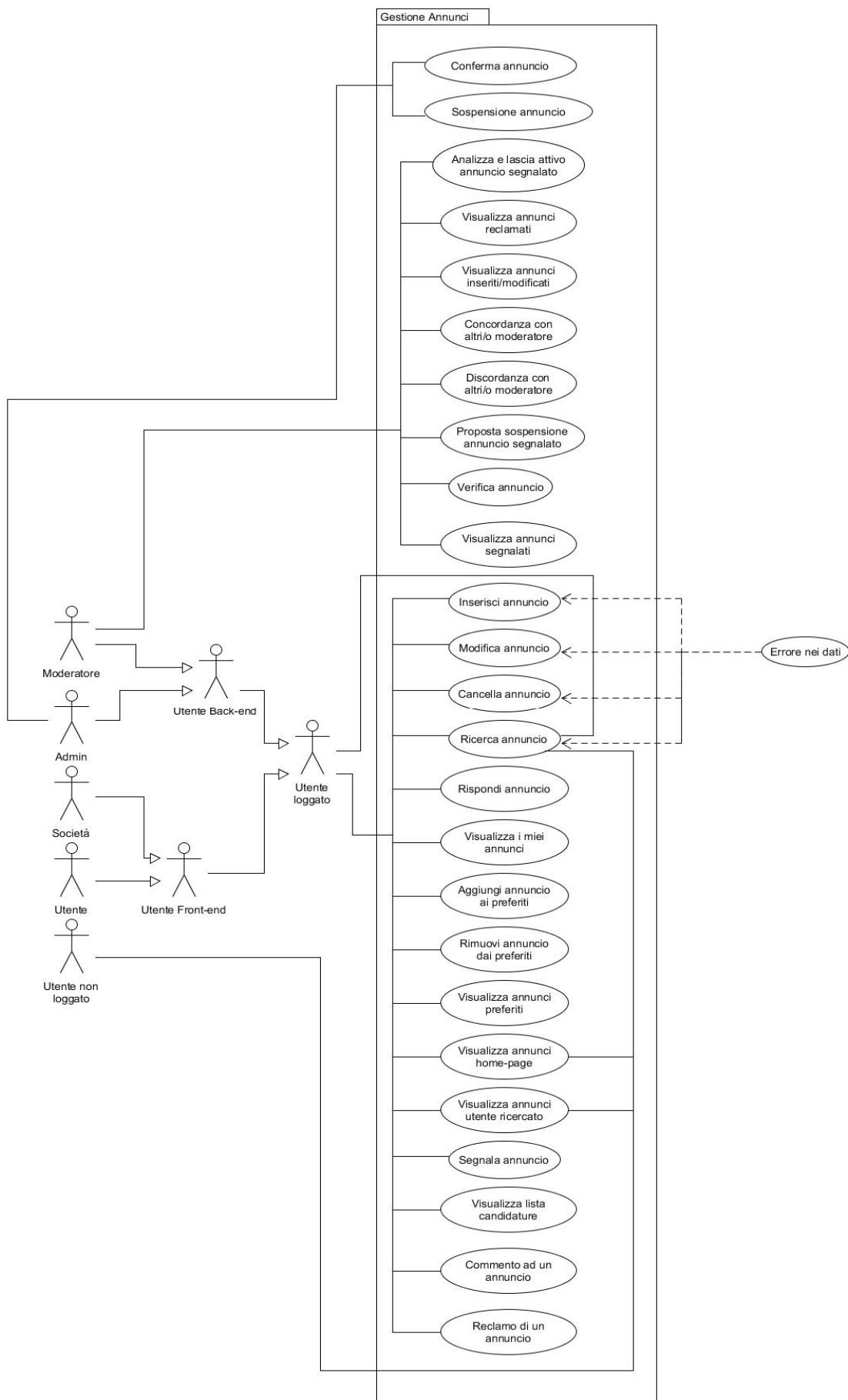
<b>ID</b>	<b>UC_2.38</b>					
<b>Nome Use Case</b>	Eliminazione Macro-categoria.					
<b>Partecipanti</b>	Utente backend					
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente backend ha effettuato il caso d'uso UC_2.36: Visualizzazione Macro-categoria.</li> </ul>					
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 70%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">1. L'Utente backend clicca sulla sezione “Elimina”, che è presente per ogni Macro-categoria, di tutte le Macro-categorie che vuole eliminare. Infine clicca sul pulsante “Salva modifiche”.</td> <td style="padding: 10px;"></td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema	1. L'Utente backend clicca sulla sezione “Elimina”, che è presente per ogni Macro-categoria, di tutte le Macro-categorie che vuole eliminare. Infine clicca sul pulsante “Salva modifiche”.	
Utente	Sistema					
1. L'Utente backend clicca sulla sezione “Elimina”, che è presente per ogni Macro-categoria, di tutte le Macro-categorie che vuole eliminare. Infine clicca sul pulsante “Salva modifiche”.						
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● CrowdMine elimina dal Sistema le Macro-categorie selezionate dall' Utente backend.</li> </ul>					
<b>Eccezioni</b>						
<b>Requisiti di qualità</b>						

<b>ID</b>	<b>UC_2.39</b>
<b>Nome Use Case</b>	Nessun Risultato trovato.
<b>Partecipanti</b>	Utente Loggato
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● L'Utente loggato ha effettuato il caso d'uso UC_2.9: Ricerca Utente.</li></ul>
<b>Flusso di eventi</b>	
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● CrowdMine mostra come risultato della ricerca il messaggio di avviso "Nessun Risultato Trovato".</li></ul>
<b>Eccezioni</b>	
<b>Requisiti di qualità</b>	

<b>ID</b>	<b>UC_2.40</b>					
<b>Nome Use Case</b>	Decisioni contrastanti sul Ricorso al Ban					
<b>Partecipanti</b>	Moderatore					
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Il Moderatore ha effettuato il caso d'uso UC_2.26: Valutazione Ricorso al Ban.</li> </ul>					
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 40%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">1. Il Moderatore clicca sul pulsante “riabilita”.</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema	1. Il Moderatore clicca sul pulsante “riabilita”.	
Utente	Sistema					
1. Il Moderatore clicca sul pulsante “riabilita”.						
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● CrowdMine delega la decisione del ban o meno dell'Utente al Moderatore seguendo il caso d'uso UC_2.28, in quanto si è presentata una posizione contrastante fra due Moderatori.</li> </ul>					
<b>Eccezioni</b>						
<b>Requisiti di qualità</b>						

<b>ID</b>	<b>UC_2.41</b>					
<b>Nome Use Case</b>	Errore nei Dati					
<b>Partecipanti</b>	Utente Loggato					
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente Loggato ha effettuato il caso d'uso UC_2.18: Modifica Dati Profilo utente.</li> </ul>					
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 40%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">           1. L'Utente inserisce dati in qualche campo in un formato non corretto e clicca sul pulsante "Salva Modifiche".         </td> <td style="padding: 10px;">           2. CrowdMine avvisa con un messaggio di errore che i dati inseriti non sono corretti evidenziando i campi coinvolti nell'errore.         </td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema	1. L'Utente inserisce dati in qualche campo in un formato non corretto e clicca sul pulsante "Salva Modifiche".	2. CrowdMine avvisa con un messaggio di errore che i dati inseriti non sono corretti evidenziando i campi coinvolti nell'errore.
Utente	Sistema					
1. L'Utente inserisce dati in qualche campo in un formato non corretto e clicca sul pulsante "Salva Modifiche".	2. CrowdMine avvisa con un messaggio di errore che i dati inseriti non sono corretti evidenziando i campi coinvolti nell'errore.					
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● CrowdMine segnala l'errore all'Utente e non permette che le modifiche siano applicate.</li> </ul>					
<b>Eccezioni</b>						
<b>Requisiti di qualità</b>						

### UC\_3 - Gestione Annunci



<b>ID</b>	<b>UC_3.1</b>						
<b>Nome Use Case</b>	Inserisci annuncio						
<b>Partecipanti</b>	Utente Loggato						
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente Loggato ha eseguito il caso d'uso UC_1.1: Login</li> </ul>						
<b>Flusso di eventi</b>	<table> <thead> <tr> <th style="text-align: center;"><b>Utente</b></th> <th style="text-align: center;"><b>Sistema</b></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>           1. L'Utente Loggato inserisce il titolo dell'annuncio, una breve descrizione, la Macro Categoria principale, le Micro Categorie inerenti, una retribuzione indicativa, e tramite un radio button , può selezionare due tipologie di annuncio: di domanda o di offerta.         </td><td>           2. Il sistema notifica l'Utente attraverso un popup, che l'annuncio verrà visionato nella prossime 24 ore dal Moderatore, comunicando successivamente l'esito, nell'apposita area notifiche.         </td></tr> <tr> <td>           3. L'Utente Loggato viene rimandato alla pagina principale del sistema.         </td><td></td></tr> </tbody> </table>	<b>Utente</b>	<b>Sistema</b>	1. L'Utente Loggato inserisce il titolo dell'annuncio, una breve descrizione, la Macro Categoria principale, le Micro Categorie inerenti, una retribuzione indicativa, e tramite un radio button , può selezionare due tipologie di annuncio: di domanda o di offerta.	2. Il sistema notifica l'Utente attraverso un popup, che l'annuncio verrà visionato nella prossime 24 ore dal Moderatore, comunicando successivamente l'esito, nell'apposita area notifiche.	3. L'Utente Loggato viene rimandato alla pagina principale del sistema.	
<b>Utente</b>	<b>Sistema</b>						
1. L'Utente Loggato inserisce il titolo dell'annuncio, una breve descrizione, la Macro Categoria principale, le Micro Categorie inerenti, una retribuzione indicativa, e tramite un radio button , può selezionare due tipologie di annuncio: di domanda o di offerta.	2. Il sistema notifica l'Utente attraverso un popup, che l'annuncio verrà visionato nella prossime 24 ore dal Moderatore, comunicando successivamente l'esito, nell'apposita area notifiche.						
3. L'Utente Loggato viene rimandato alla pagina principale del sistema.							
<b>Condizioni d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>UC_3.9: Verifica Annuncio</li> <li>L'Utente Loggato viene reindirizzato alla pagina principale</li> </ul>						
<b>Eccezioni</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nel punto 1 potrebbe verificarsi UC_3.16</li> </ul>						
<b>Requisiti di qualità</b>							

<b>ID</b>	<b>UC_3.2</b>						
<b>Nome Use Case</b>	Modifica annuncio						
<b>Partecipanti</b>	Utente Loggato						
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente Loggato ha eseguito il caso d'uso UC_1.1: Login</li> <li>● L'Utente Loggato ha eseguito il caso d'uso UC_3.6: Visualizza i miei annunci</li> </ul>						
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 50%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 50%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <p>1. L'Utente Loggato seleziona l'annuncio da modificare. L'Utente Loggato può modificare il titolo dell'annuncio, la descrizione, la Macro Categoria principale, le Micro Categorie inerenti, la retribuzione indicativa, e tramite una checkbox, può modificare la tipologia di annuncio: di domanda o di offerta.</p> </td><td style="vertical-align: top;"> <p>2. Il sistema notifica l'Utente attraverso un popup, che l'annuncio verrà visionato nella prossime 24 ore dal Moderatore, comunicando successivamente l'esito della modifica, nell'apposita area notifiche.</p> </td></tr> <tr> <td style="vertical-align: bottom;"> <p>3. L'Utente Loggato viene rimandato alla pagina principale del</p> </td><td></td></tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	<p>1. L'Utente Loggato seleziona l'annuncio da modificare. L'Utente Loggato può modificare il titolo dell'annuncio, la descrizione, la Macro Categoria principale, le Micro Categorie inerenti, la retribuzione indicativa, e tramite una checkbox, può modificare la tipologia di annuncio: di domanda o di offerta.</p>	<p>2. Il sistema notifica l'Utente attraverso un popup, che l'annuncio verrà visionato nella prossime 24 ore dal Moderatore, comunicando successivamente l'esito della modifica, nell'apposita area notifiche.</p>	<p>3. L'Utente Loggato viene rimandato alla pagina principale del</p>	
Utente	Sistema						
<p>1. L'Utente Loggato seleziona l'annuncio da modificare. L'Utente Loggato può modificare il titolo dell'annuncio, la descrizione, la Macro Categoria principale, le Micro Categorie inerenti, la retribuzione indicativa, e tramite una checkbox, può modificare la tipologia di annuncio: di domanda o di offerta.</p>	<p>2. Il sistema notifica l'Utente attraverso un popup, che l'annuncio verrà visionato nella prossime 24 ore dal Moderatore, comunicando successivamente l'esito della modifica, nell'apposita area notifiche.</p>						
<p>3. L'Utente Loggato viene rimandato alla pagina principale del</p>							

	sistema.
<b>Condizioni d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● UC_3.9: Verifica Annuncio</li><li>● L'Utente Loggato viene reindirizzato alla pagina principale</li></ul>
<b>Eccezioni</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Nel punto 1 potrebbe verificarsi UC_3.16</li></ul>
<b>Requisiti di qualità</b>	

<b>ID</b>	UC_3.3								
<b>Nome Use Case</b>	Cancella annuncio								
<b>Partecipanti</b>	Utente Loggato								
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente Loggato ha eseguito il caso d'uso UC_1.1: Login</li> <li>● L'Utente Loggato ha eseguito il caso d'uso UC_3.6: Visualizza i miei annunci.</li> </ul>								
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 50%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 50%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">1. L'Utente Loggato visualizza tutti i suoi annunci tramite la sua area Utente, ne seleziona uno o più, e clicca sul pulsante cancella.</td> <td style="padding: 10px;">2. Il sistema chiede all'Utente Loggato di confermare l'eliminazione .</td> </tr> <tr> <td style="padding: 10px;">3. L'Utente Loggato conferma tale operazione.</td> <td style="padding: 10px;">4. Il sistema disattiva gli annunci selezionati, ma essi rimangono ancora nel sistema per le varie statistiche.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 10px;">5. L'Utente Loggato viene rimandato alla pagina principale.</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'Utente Loggato visualizza tutti i suoi annunci tramite la sua area Utente, ne seleziona uno o più, e clicca sul pulsante cancella.	2. Il sistema chiede all'Utente Loggato di confermare l'eliminazione .	3. L'Utente Loggato conferma tale operazione.	4. Il sistema disattiva gli annunci selezionati, ma essi rimangono ancora nel sistema per le varie statistiche.	5. L'Utente Loggato viene rimandato alla pagina principale.	
Utente	Sistema								
1. L'Utente Loggato visualizza tutti i suoi annunci tramite la sua area Utente, ne seleziona uno o più, e clicca sul pulsante cancella.	2. Il sistema chiede all'Utente Loggato di confermare l'eliminazione .								
3. L'Utente Loggato conferma tale operazione.	4. Il sistema disattiva gli annunci selezionati, ma essi rimangono ancora nel sistema per le varie statistiche.								
5. L'Utente Loggato viene rimandato alla pagina principale.									
<b>Condizioni d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Il sistema disattiva gli annunci che l'utente ha deciso di eliminare</li> <li>● L'Utente Loggato viene reindirizzato alla pagina principale</li> </ul>								
<b>Eccezioni</b>									
<b>Requisiti di qualità</b>									

<b>ID</b>	<b>UC_3.4</b>				
<b>Nome Use Case</b>	Ricerca annuncio				
<b>Partecipanti</b>	Utente loggato, Utente non loggato				
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente ha eseguito UC_1.1: Login.</li> </ul>				
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <p>1. L'Utente si trova nella sezione di ricerca degli annunci, dove si possono ricercare gli annunci e impostare fino a 5 filtri: livello di feedback (vengono visualizzati solo annunci con un numero di feedback positivi superiore a quello indicato), nome dell'Utente specifico, tipologia di annunci (offerta o domanda) e data di pubblicazione (verranno mostrati solo gli annunci che sono stati inseriti dopo la data inserita).</p> </td><td style="vertical-align: top;"> <p>2. Il sistema effettua la ricerca nel sistema, mostrando i risultati all'Utente.</p> </td></tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	<p>1. L'Utente si trova nella sezione di ricerca degli annunci, dove si possono ricercare gli annunci e impostare fino a 5 filtri: livello di feedback (vengono visualizzati solo annunci con un numero di feedback positivi superiore a quello indicato), nome dell'Utente specifico, tipologia di annunci (offerta o domanda) e data di pubblicazione (verranno mostrati solo gli annunci che sono stati inseriti dopo la data inserita).</p>	<p>2. Il sistema effettua la ricerca nel sistema, mostrando i risultati all'Utente.</p>
Utente	Sistema				
<p>1. L'Utente si trova nella sezione di ricerca degli annunci, dove si possono ricercare gli annunci e impostare fino a 5 filtri: livello di feedback (vengono visualizzati solo annunci con un numero di feedback positivi superiore a quello indicato), nome dell'Utente specifico, tipologia di annunci (offerta o domanda) e data di pubblicazione (verranno mostrati solo gli annunci che sono stati inseriti dopo la data inserita).</p>	<p>2. Il sistema effettua la ricerca nel sistema, mostrando i risultati all'Utente.</p>				
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Il sistema mostra i risultati della ricerca.</li> </ul> <p>OR</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Il sistema non ha trovato alcun elemento con i parametri specificati.</li> </ul>				
<b>Eccezioni</b>					
<b>Requisiti di qualità</b>					



<b>ID</b>	<b>UC_3.5</b>				
<b>Nome Use Case</b>	Rispondi annuncio				
<b>Partecipanti</b>	Utente Loggato				
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente Loggato ha eseguito il caso d'uso UC_1.1: Login</li> <li>● L'Utente Loggato ha eseguito il caso d'uso UC_3.14: Visualizza annunci utente ricercato</li> </ul>				
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 50%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 50%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">           1. L'Utente Loggato, dopo aver scelto l'annuncio al quale rispondere, clicca sul pulsante rispondi per iniziare una conversazione con il proprietario dell'annuncio.         </td> <td style="padding: 10px;">           2. Il sistema avvisa il proprietario dell'annuncio, tramite un messaggio, del contatto da un possibile candidato. Il sistema permette al proprietario, di iniziare una conversazione con il candidato o di eliminare la candidatura.         </td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'Utente Loggato, dopo aver scelto l'annuncio al quale rispondere, clicca sul pulsante rispondi per iniziare una conversazione con il proprietario dell'annuncio.	2. Il sistema avvisa il proprietario dell'annuncio, tramite un messaggio, del contatto da un possibile candidato. Il sistema permette al proprietario, di iniziare una conversazione con il candidato o di eliminare la candidatura.
Utente	Sistema				
1. L'Utente Loggato, dopo aver scelto l'annuncio al quale rispondere, clicca sul pulsante rispondi per iniziare una conversazione con il proprietario dell'annuncio.	2. Il sistema avvisa il proprietario dell'annuncio, tramite un messaggio, del contatto da un possibile candidato. Il sistema permette al proprietario, di iniziare una conversazione con il candidato o di eliminare la candidatura.				
<b>Condizioni d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Il sistema notifica l'utente dell'avvenuta candidatura</li> </ul>				
<b>Eccezioni</b>					
<b>Requisiti di qualità</b>					

<b>ID</b>	<b>UC_3.6</b>				
<b>Nome Use Case</b>	Visualizza i miei annunci				
<b>Partecipanti</b>	Utente Loggato				
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente Frontend ha eseguito il caso d'uso UC_1.1: Login.</li> </ul>				
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 50%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 50%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">           1. L'Utente entra nella propria area riservata, dopo aver effettuato il login al sistema.         </td> <td style="padding: 10px;">           2. Il sistema mostra all'Utente la sua lista degli annunci pubblicati in ordine cronologico decrescente in base alla data di inserimento.         </td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'Utente entra nella propria area riservata, dopo aver effettuato il login al sistema.	2. Il sistema mostra all'Utente la sua lista degli annunci pubblicati in ordine cronologico decrescente in base alla data di inserimento.
Utente	Sistema				
1. L'Utente entra nella propria area riservata, dopo aver effettuato il login al sistema.	2. Il sistema mostra all'Utente la sua lista degli annunci pubblicati in ordine cronologico decrescente in base alla data di inserimento.				
<b>Condizioni d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente Loggato visualizza la lista dei propri annunci inseriti nel sistema.</li> </ul>				
<b>Eccezioni</b>					
<b>Requisiti di qualità</b>					

<b>ID</b>	<b>UC_3.7</b>				
<b>Nome Use Case</b>	Aggiungi annuncio ai preferiti				
<b>Partecipanti</b>	Utente Loggato				
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente Loggato ha eseguito il caso d'uso UC_1.1: Login</li> </ul>				
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">           1. L'Utente Loggato, inserisce nella propria lista dei preferiti alcuni annunci di suo interesse, tramite una stellina presente alla destra di ogni annuncio.         </td> <td style="padding: 10px;">           2. Il sistema memorizza gli annunci selezionati nell'area riservata all'Utente, in modo tale che egli li possa visualizzare in qualsiasi momento in modo rapido.         </td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'Utente Loggato, inserisce nella propria lista dei preferiti alcuni annunci di suo interesse, tramite una stellina presente alla destra di ogni annuncio.	2. Il sistema memorizza gli annunci selezionati nell'area riservata all'Utente, in modo tale che egli li possa visualizzare in qualsiasi momento in modo rapido.
Utente	Sistema				
1. L'Utente Loggato, inserisce nella propria lista dei preferiti alcuni annunci di suo interesse, tramite una stellina presente alla destra di ogni annuncio.	2. Il sistema memorizza gli annunci selezionati nell'area riservata all'Utente, in modo tale che egli li possa visualizzare in qualsiasi momento in modo rapido.				
<b>Condizioni d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente ha inserito gli annunci nella sezione preferiti.</li> <li>● Il sistema notifica l'avvenuto inserimento</li> </ul>				
<b>Eccezioni</b>					
<b>Requisiti di qualità</b>					

<b>ID</b>	UC_3.8				
<b>Nome Use Case</b>	Cancella annunci dai preferiti				
<b>Partecipanti</b>	Utente Loggato				
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'Utente Loggato ha eseguito il caso d'uso UC_1.1: Login</li> <li>• L'Utente Loggato ha eseguito il caso d'uso UC_3.11: Visualizza annunci preferiti</li> </ul>				
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 50%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 50%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">           1. L'Utente Loggato seleziona gli annunci dalla lista dei suoi preferiti, e preme il pulsante cancella per eliminarli dalla propria lista.         </td> <td style="padding: 10px;">           2. Il sistema rimuove gli annunci selezionati dalla lista dei preferiti dell'Utente e rimanda l'Utente alla propria area riservata.         </td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'Utente Loggato seleziona gli annunci dalla lista dei suoi preferiti, e preme il pulsante cancella per eliminarli dalla propria lista.	2. Il sistema rimuove gli annunci selezionati dalla lista dei preferiti dell'Utente e rimanda l'Utente alla propria area riservata.
Utente	Sistema				
1. L'Utente Loggato seleziona gli annunci dalla lista dei suoi preferiti, e preme il pulsante cancella per eliminarli dalla propria lista.	2. Il sistema rimuove gli annunci selezionati dalla lista dei preferiti dell'Utente e rimanda l'Utente alla propria area riservata.				
<b>Condizioni d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gli annunci selezionati sono stati eliminati dalla lista dei preferiti dell'Utente</li> <li>• Il sistema notifica l'avvenuta cancellazione</li> </ul>				
<b>Eccezioni</b>					
<b>Requisiti di qualità</b>					

<b>ID</b>	<b>UC_3.9</b>				
<b>Nome Use Case</b>	Verifica annuncio				
<b>Partecipanti</b>	Moderatore				
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il Moderatore ha eseguito il caso d'uso UC_1.1: Login</li> <li>• Il Moderatore ha eseguito il caso d'uso UC_3.25: Visualizza annunci inseriti/modificati</li> </ul>				
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 50%;">Moderatore</th> <th style="text-align: center; width: 50%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">           1. Il Moderatore, dopo aver letto i vari annunci da verificare, può confermare o eliminare gli annunci tramite i due pulsanti conferma ed elimina, posti vicino ad ogni annuncio.         </td> <td style="padding: 10px;">           2. Il sistema conferma l'operazione tramite un popup e avviserà, tramite una notifica, i legittimi proprietari degli annunci visionati, circa l'esito del controllo.         </td> </tr> </tbody> </table>	Moderatore	Sistema	1. Il Moderatore, dopo aver letto i vari annunci da verificare, può confermare o eliminare gli annunci tramite i due pulsanti conferma ed elimina, posti vicino ad ogni annuncio.	2. Il sistema conferma l'operazione tramite un popup e avviserà, tramite una notifica, i legittimi proprietari degli annunci visionati, circa l'esito del controllo.
Moderatore	Sistema				
1. Il Moderatore, dopo aver letto i vari annunci da verificare, può confermare o eliminare gli annunci tramite i due pulsanti conferma ed elimina, posti vicino ad ogni annuncio.	2. Il sistema conferma l'operazione tramite un popup e avviserà, tramite una notifica, i legittimi proprietari degli annunci visionati, circa l'esito del controllo.				
<b>Condizioni d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il sistema notifica il proprietario dell'annuncio circa la decisione presa dal moderatore</li> </ul>				
<b>Eccezioni</b>					
<b>Requisiti di qualità</b>					

<b>ID</b>	UC_3.10				
<b>Nome Use Case</b>	Analizza e lascia attivo annuncio segnalato				
<b>Partecipanti</b>	Moderatore				
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un primo moderatore ha eseguito il caso d'uso UC_3.15: Visualizza annunci segnalati</li> </ul>				
<b>Flusso di eventi</b>	<table border="0" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 50%;">Moderatore</th> <th style="text-align: center; width: 50%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="vertical-align: top;">           1. Il moderatore reputa l'annuncio valido, per cui clicca sul tasto "Lascia attivo"         </td> <td style="vertical-align: top;">           2. Il sistema conferma l'operazione con un popup.            3. Il sistema notificherà il proprietario dell'annuncio circa la risoluzione della segnalazione.         </td> </tr> </tbody> </table>	Moderatore	Sistema	1. Il moderatore reputa l'annuncio valido, per cui clicca sul tasto "Lascia attivo"	2. Il sistema conferma l'operazione con un popup. 3. Il sistema notificherà il proprietario dell'annuncio circa la risoluzione della segnalazione.
Moderatore	Sistema				
1. Il moderatore reputa l'annuncio valido, per cui clicca sul tasto "Lascia attivo"	2. Il sistema conferma l'operazione con un popup. 3. Il sistema notificherà il proprietario dell'annuncio circa la risoluzione della segnalazione.				
<b>Condizioni d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'annuncio rimane attivo nel sistema</li> </ul>				
<b>Eccezioni</b>					
<b>Requisiti di qualità</b>					

<b>ID</b>	UC_3.11				
<b>Nome Use Case</b>	Visualizza annunci preferiti				
<b>Partecipanti</b>	Utente Loggato				
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente ha eseguito il caso d'uso UC_1.1: Login</li> </ul>				
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">1. L'Utente accede alla propria area personale, e clicca sulla sezione visualizza annunci preferiti.</td> <td style="padding: 10px;">2. Il sistema mostra la lista degli annunci preferiti.</td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'Utente accede alla propria area personale, e clicca sulla sezione visualizza annunci preferiti.	2. Il sistema mostra la lista degli annunci preferiti.
Utente	Sistema				
1. L'Utente accede alla propria area personale, e clicca sulla sezione visualizza annunci preferiti.	2. Il sistema mostra la lista degli annunci preferiti.				
<b>Condizioni d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente visualizza gli annunci presenti tra i suoi preferiti.</li> </ul>				
<b>Eccezioni</b>					
<b>Requisiti di qualità</b>					

<b>ID</b>	UC_3.12				
<b>Nome Use Case</b>	Visualizza annunci home-page				
<b>Partecipanti</b>	Utente loggato, Utente non loggato				
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente ha eseguito UC_1.1: Login</li> </ul>				
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">1. L'Utente è collegato alla piattaforma.</td> <td style="padding: 10px;">2. Il sistema mostra all'Utente gli ultimi 20 annunci inseriti nel sistema.</td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'Utente è collegato alla piattaforma.	2. Il sistema mostra all'Utente gli ultimi 20 annunci inseriti nel sistema.
Utente	Sistema				
1. L'Utente è collegato alla piattaforma.	2. Il sistema mostra all'Utente gli ultimi 20 annunci inseriti nel sistema.				
<b>Condizioni d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente visualizza gli ultimi annunci inseriti nel sistema.</li> </ul>				

<b>Eccezioni</b>	
<b>Requisiti di qualità</b>	

<b>ID</b>	<b>UC_3.13</b>							
<b>Nome Use Case</b>	Segnala annuncio							
<b>Partecipanti</b>	Utente loggato							
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente loggato ha eseguito il caso d'uso UC_1.1: Login</li> </ul>							
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="vertical-align: top;">           1. L'Utente, se visualizza un annuncio che viola le regole imposte dal sistema, può segnalarlo tramite l'apposito pulsante, presente all'interno dell'annuncio, segnala.         </td> <td style="vertical-align: top;">           2. Il sistema invita l'utente ad inserire una descrizione relativa alla segnalazione         </td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;">           3. L'utente inserisce una descrizione nell'apposita area di testo e se è sicuro della segnalazione, preme il pulsante "Segnala" per confermare l'operazione, altrimenti preme sul pulsante "Annulla".         </td> <td style="vertical-align: top;">           4. Il sistema avvisa l'Utente, tramite un popup della mancata/avvenuta segnalazione.         </td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema	1. L'Utente, se visualizza un annuncio che viola le regole imposte dal sistema, può segnalarlo tramite l'apposito pulsante, presente all'interno dell'annuncio, segnala.	2. Il sistema invita l'utente ad inserire una descrizione relativa alla segnalazione	3. L'utente inserisce una descrizione nell'apposita area di testo e se è sicuro della segnalazione, preme il pulsante "Segnala" per confermare l'operazione, altrimenti preme sul pulsante "Annulla".	4. Il sistema avvisa l'Utente, tramite un popup della mancata/avvenuta segnalazione.
Utente	Sistema							
1. L'Utente, se visualizza un annuncio che viola le regole imposte dal sistema, può segnalarlo tramite l'apposito pulsante, presente all'interno dell'annuncio, segnala.	2. Il sistema invita l'utente ad inserire una descrizione relativa alla segnalazione							
3. L'utente inserisce una descrizione nell'apposita area di testo e se è sicuro della segnalazione, preme il pulsante "Segnala" per confermare l'operazione, altrimenti preme sul pulsante "Annulla".	4. Il sistema avvisa l'Utente, tramite un popup della mancata/avvenuta segnalazione.							

<b>Condizioni d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'Utente segnala un annuncio</li></ul> <p>OR</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• L'Utente ha sbagliato erroneamente la segnalazione di un annuncio e prima di confermare, la cancella.</li></ul>
<b>Eccezioni</b>	
<b>Requisiti di qualità</b>	

<b>ID</b>	<b>UC_3.14</b>				
<b>Nome Use Case</b>	Visualizza annunci Utente ricercato				
<b>Partecipanti</b>	Utente loggato				
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'Utente loggato ha eseguito il caso d'uso UC_1.1: Login</li> </ul>				
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 50%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 50%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">           1. L'Utente ricerca all'interno del sistema un Utente particolare attraverso il suo nickname, tramite l'apposita ricerca degli utenti.         </td> <td style="padding: 10px;">           2. Il sistema mostra la lista degli annunci associati all'Utente ricercato.         </td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'Utente ricerca all'interno del sistema un Utente particolare attraverso il suo nickname, tramite l'apposita ricerca degli utenti.	2. Il sistema mostra la lista degli annunci associati all'Utente ricercato.
Utente	Sistema				
1. L'Utente ricerca all'interno del sistema un Utente particolare attraverso il suo nickname, tramite l'apposita ricerca degli utenti.	2. Il sistema mostra la lista degli annunci associati all'Utente ricercato.				
<b>Condizioni d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'Utente visualizza gli annunci relativi all'Utente ricercato.</li> </ul>				
<b>Eccezioni</b>					
<b>Requisiti di qualità</b>					

<b>ID</b>	<b>UC_3.15</b>				
<b>Nome Use Case</b>	Visualizza annunci segnalati				
<b>Partecipanti</b>	Utente Backend				
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'utente Backend ha eseguito UC_1.1: Login</li> </ul>				
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">1. L'utente Backend accede alla sezione annunci segnalati.</td> <td style="padding: 10px;">2. Il sistema mostra la lista degli annunci segnalati.</td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'utente Backend accede alla sezione annunci segnalati.	2. Il sistema mostra la lista degli annunci segnalati.
Utente	Sistema				
1. L'utente Backend accede alla sezione annunci segnalati.	2. Il sistema mostra la lista degli annunci segnalati.				
<b>Condizioni d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'Utente visualizza una lista di annunci segnalati</li> </ul>				
<b>Eccezioni</b>					
<b>Requisiti di qualità</b>					

<b>ID</b>	<b>UC_3.16</b>						
<b>Nome Use Case</b>	Errore nei dati						
<b>Partecipanti</b>	Utente loggato, Utente non loggato						
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente loggato ha eseguito il caso d'uso UC_1.1: Login</li> </ul>						
<b>Flusso di eventi</b>	<table> <thead> <tr> <th style="text-align: center;"><b>Utente</b></th> <th style="text-align: center;"><b>Sistema</b></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L'Utente inserisce il titolo dell'annuncio, una breve descrizione, la Macro Categoria e le Micro Categorie, e una retribuzione sommaria.</td><td>2. Il sistema, tramite un controllo lato server, rimanda l'Utente alla schermata di inserimento dell'annuncio, perché ha superato la taglia massima, mostrando il campo del titolo dell'annuncio in rosso e aggiungendo un messaggio di errore alla destra della casella di input. Tutti gli altri dati inseriti rimangono invariati.</td></tr> <tr> <td>3. L'Utente può inserire il titolo.</td><td></td></tr> </tbody> </table>	<b>Utente</b>	<b>Sistema</b>	1. L'Utente inserisce il titolo dell'annuncio, una breve descrizione, la Macro Categoria e le Micro Categorie, e una retribuzione sommaria.	2. Il sistema, tramite un controllo lato server, rimanda l'Utente alla schermata di inserimento dell'annuncio, perché ha superato la taglia massima, mostrando il campo del titolo dell'annuncio in rosso e aggiungendo un messaggio di errore alla destra della casella di input. Tutti gli altri dati inseriti rimangono invariati.	3. L'Utente può inserire il titolo.	
<b>Utente</b>	<b>Sistema</b>						
1. L'Utente inserisce il titolo dell'annuncio, una breve descrizione, la Macro Categoria e le Micro Categorie, e una retribuzione sommaria.	2. Il sistema, tramite un controllo lato server, rimanda l'Utente alla schermata di inserimento dell'annuncio, perché ha superato la taglia massima, mostrando il campo del titolo dell'annuncio in rosso e aggiungendo un messaggio di errore alla destra della casella di input. Tutti gli altri dati inseriti rimangono invariati.						
3. L'Utente può inserire il titolo.							
<b>Condizioni d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Il sistema visualizza all'Utente il campo dei dati che ha generato l'errore.</li> </ul>						
<b>Eccezioni</b>							
<b>Requisiti di qualità</b>							

<b>ID</b>	UC_3.17				
<b>Nome Use Case</b>	Visualizza lista candidature				
<b>Partecipanti</b>	Utente Loggato				
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'Utente Loggato ha eseguito il caso d'uso UC_1.1: Login</li> <li>• L'utente Loggato ha eseguito il caso d'uso UC_3.6: Vi</li> </ul>				
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 50%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 50%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">1. L'Utente Loggato, clicca sull'annuncio del quale vuole visualizzare le candidature.</td> <td style="padding: 10px;">2. Il sistema mostra per l'annuncio selezionato, la lista dei candidati.</td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'Utente Loggato, clicca sull'annuncio del quale vuole visualizzare le candidature.	2. Il sistema mostra per l'annuncio selezionato, la lista dei candidati.
Utente	Sistema				
1. L'Utente Loggato, clicca sull'annuncio del quale vuole visualizzare le candidature.	2. Il sistema mostra per l'annuncio selezionato, la lista dei candidati.				
<b>Condizioni d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il proprietario dell'annuncio accetta di iniziare una conversazione con un candidato OR</li> <li>• Il proprietario elimina la proposta di candidatura</li> </ul>				
<b>Eccezioni</b>					
<b>Requisiti di qualità</b>					

<b>ID</b>	<b>UC_3.18</b>				
<b>Nome Use Case</b>	Proposta di sospensione annuncio segnalato				
<b>Partecipanti</b>	Moderatore				
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il Moderatore ha eseguito il caso d'uso UC_1.1: Login</li> <li>• Il Moderatore ha eseguito il caso d'uso UC_3.15: Visualizza annunci segnalati</li> </ul>				
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 50%;">Moderatore</th> <th style="text-align: center; width: 50%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">           1. Il primo Moderatore loggato che prende in gestione l'annuncio decide di proporre la sospensione di un annuncio segnalato premendo sul pulsante “Proponi sospensione”, inserendo la motivazione.         </td> <td style="padding: 10px;">           2. Il sistema propone, con una notifica, la decisione agli altri moderatori e notifica il proprietario dell'annuncio che quest'ultimo è in fase di elaborazione e che può eventualmente presentare un reclamo.         </td> </tr> </tbody> </table>	Moderatore	Sistema	1. Il primo Moderatore loggato che prende in gestione l'annuncio decide di proporre la sospensione di un annuncio segnalato premendo sul pulsante “Proponi sospensione”, inserendo la motivazione.	2. Il sistema propone, con una notifica, la decisione agli altri moderatori e notifica il proprietario dell'annuncio che quest'ultimo è in fase di elaborazione e che può eventualmente presentare un reclamo.
Moderatore	Sistema				
1. Il primo Moderatore loggato che prende in gestione l'annuncio decide di proporre la sospensione di un annuncio segnalato premendo sul pulsante “Proponi sospensione”, inserendo la motivazione.	2. Il sistema propone, con una notifica, la decisione agli altri moderatori e notifica il proprietario dell'annuncio che quest'ultimo è in fase di elaborazione e che può eventualmente presentare un reclamo.				
<b>Condizioni d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il proprietario dell'annuncio viene notificato circa questa decisione presa dal moderatore tramite una notifica</li> </ul> <p style="text-align: center;">AND</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• UC_3.20: Reclamo di un annuncio</li> </ul>				
<b>Eccezioni</b>					
<b>Requisiti di qualità</b>					

<b>ID</b>	UC_3.19				
<b>Nome Use Case</b>	Commento ad un annuncio				
<b>Partecipanti</b>	Utente Loggato				
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'Utente Loggato ha eseguito il caso d'uso UC_1.1: Login</li> </ul>				
<b>Flusso di eventi</b>	<table border="0" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="vertical-align: top;">           1. L'utente Loggato, sceglie l'annuncio da commentare e scrive nell'apposita area di testo al di sotto del commento e clicca sul pulsante conferma oppure preme il tasto invio, per pubblicare il commento.         </td> <td style="vertical-align: top;">           2. Il sistema rende il commento pubblico e notifica il proprietario che può a sua volta rispondere oppure eliminare il commento.         </td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'utente Loggato, sceglie l'annuncio da commentare e scrive nell'apposita area di testo al di sotto del commento e clicca sul pulsante conferma oppure preme il tasto invio, per pubblicare il commento.	2. Il sistema rende il commento pubblico e notifica il proprietario che può a sua volta rispondere oppure eliminare il commento.
Utente	Sistema				
1. L'utente Loggato, sceglie l'annuncio da commentare e scrive nell'apposita area di testo al di sotto del commento e clicca sul pulsante conferma oppure preme il tasto invio, per pubblicare il commento.	2. Il sistema rende il commento pubblico e notifica il proprietario che può a sua volta rispondere oppure eliminare il commento.				
<b>Condizioni d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il commento viene aggiunto all'annuncio</li> </ul>				
<b>Eccezioni</b>					
<b>Requisiti di qualità</b>					

<b>ID</b>	<b>UC_3.20</b>								
<b>Nome Use Case</b>	Reclamo di un annuncio								
<b>Partecipanti</b>	Utente loggato								
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'utente loggato ha eseguito il caso d'uso UC_1.1: Login</li> <li>• Un moderatore ha eseguito il caso d'uso UC_3.18: Proposta sospensione annuncio segnalato</li> </ul> <p>OR</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'amministratore ha eseguito il caso d'uso UC_3.24: Sospensione dell'annuncio</li> </ul>								
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 50%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 50%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">1. L'utente loggato accede alla propria area, accede alla sezione notifiche.</td> <td style="padding: 10px;">2. Il sistema mostra una notifica in cui vengono esposti i motivi della segnalazione e l'eventuale sospensione dell'annuncio in questione e della possibilità di presentare un reclamo.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 10px;">3. L'utente può decidere di presentare un reclamo, premendo sul pulsante "Presenta reclamo"</td> <td style="padding: 10px;">4. Il sistema richiede all'utente una breve descrizione del reclamo e invita, se non è stato ancora sospeso, a modificare l'annuncio.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 10px;">5. L'utente compila il campo richiesto e clicca sul pulsante "Presenta reclamo"</td> <td style="padding: 10px;">6. Il sistema conferma l'operazione e rimanda</td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'utente loggato accede alla propria area, accede alla sezione notifiche.	2. Il sistema mostra una notifica in cui vengono esposti i motivi della segnalazione e l'eventuale sospensione dell'annuncio in questione e della possibilità di presentare un reclamo.	3. L'utente può decidere di presentare un reclamo, premendo sul pulsante "Presenta reclamo"	4. Il sistema richiede all'utente una breve descrizione del reclamo e invita, se non è stato ancora sospeso, a modificare l'annuncio.	5. L'utente compila il campo richiesto e clicca sul pulsante "Presenta reclamo"	6. Il sistema conferma l'operazione e rimanda
Utente	Sistema								
1. L'utente loggato accede alla propria area, accede alla sezione notifiche.	2. Il sistema mostra una notifica in cui vengono esposti i motivi della segnalazione e l'eventuale sospensione dell'annuncio in questione e della possibilità di presentare un reclamo.								
3. L'utente può decidere di presentare un reclamo, premendo sul pulsante "Presenta reclamo"	4. Il sistema richiede all'utente una breve descrizione del reclamo e invita, se non è stato ancora sospeso, a modificare l'annuncio.								
5. L'utente compila il campo richiesto e clicca sul pulsante "Presenta reclamo"	6. Il sistema conferma l'operazione e rimanda								

	<p>l'utente alla home page</p>
<b>Condizioni d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• UC_3.26: Visualizza annunci reclamati</li></ul> <p>OR</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• L'utente non effettua il reclamo</li></ul>
<b>Eccezioni</b>	
<b>Requisiti di qualità</b>	

<b>ID</b>	UC_3.21				
<b>Nome Use Case</b>	Discordanza con altri/o moderatore				
<b>Partecipanti</b>	Moderatore				
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un moderatore ha eseguito il caso d'uso UC_1.1: Login</li> <li>• Un primo moderatore ha eseguito il caso d'uso UC_3.18: Proposta sospensione annuncio segnalato</li> </ul>				
<b>Flusso di eventi</b>	<table border="0" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;"><b>Moderatore</b></th> <th style="text-align: center;"><b>Sistema</b></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <p>1. L'annuncio da valutare viene riproposto a tutti i moderatori eccetto colui che lo ha già valutato una volta.</p> <p>2. Il primo moderatore che interagisce con la segnalazione, la reputa in disaccordo con quella presa dal moderatore che l'ha valutata prima degli altri. Preme sul tasto "Comunica all'Amministratore".</p> </td> <td style="vertical-align: top;"> <p>1. L'annuncio da valutare viene riproposto a tutti i moderatori eccetto colui che lo ha già valutato una volta.</p> <p>2. Il primo moderatore che interagisce con la segnalazione, la reputa in disaccordo con quella presa dal moderatore che l'ha valutata prima degli altri. Preme sul tasto "Comunica all'Amministratore".</p> <p>3. Il sistema comunica all'amministratore la discordanza tramite una notifica</p> </td> </tr> </tbody> </table>	<b>Moderatore</b>	<b>Sistema</b>	<p>1. L'annuncio da valutare viene riproposto a tutti i moderatori eccetto colui che lo ha già valutato una volta.</p> <p>2. Il primo moderatore che interagisce con la segnalazione, la reputa in disaccordo con quella presa dal moderatore che l'ha valutata prima degli altri. Preme sul tasto "Comunica all'Amministratore".</p>	<p>1. L'annuncio da valutare viene riproposto a tutti i moderatori eccetto colui che lo ha già valutato una volta.</p> <p>2. Il primo moderatore che interagisce con la segnalazione, la reputa in disaccordo con quella presa dal moderatore che l'ha valutata prima degli altri. Preme sul tasto "Comunica all'Amministratore".</p> <p>3. Il sistema comunica all'amministratore la discordanza tramite una notifica</p>
<b>Moderatore</b>	<b>Sistema</b>				
<p>1. L'annuncio da valutare viene riproposto a tutti i moderatori eccetto colui che lo ha già valutato una volta.</p> <p>2. Il primo moderatore che interagisce con la segnalazione, la reputa in disaccordo con quella presa dal moderatore che l'ha valutata prima degli altri. Preme sul tasto "Comunica all'Amministratore".</p>	<p>1. L'annuncio da valutare viene riproposto a tutti i moderatori eccetto colui che lo ha già valutato una volta.</p> <p>2. Il primo moderatore che interagisce con la segnalazione, la reputa in disaccordo con quella presa dal moderatore che l'ha valutata prima degli altri. Preme sul tasto "Comunica all'Amministratore".</p> <p>3. Il sistema comunica all'amministratore la discordanza tramite una notifica</p>				
<b>Condizioni d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• UC_3.23: Conferma annuncio</li> </ul> <p style="text-align: center;">OR</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• UC_3.24: Sospensione annuncio</li> </ul>				
<b>Eccezioni</b>					
<b>Requisiti di qualità</b>					

<b>ID</b>	<b>UC_3.22</b>						
<b>Nome Use Case</b>	Concordanza con altri/o moderatore						
<b>Partecipanti</b>	Moderatore						
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un moderatore ha eseguito il caso d'uso UC_1.1: Login</li> <li>• Un primo moderatore ha eseguito il caso d'uso UC_3.18: Proposta sospensione annuncio segnalato</li> </ul>						
<b>Flusso di eventi</b>	<table border="0"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;"><b>Moderatore</b></th> <th style="text-align: center;"><b>Sistema</b></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="vertical-align: top;">           1. L'annuncio da valutare viene riproposto a tutti i moderatori eccetto colui che lo ha già valutato una volta.             2. Il primo moderatore che interagisce con la segnalazione dell'annuncio in accordo con quella presa dal moderatore che l'ha valutata prima degli altri. Preme sul tasto "Conferma sospensione".             .         </td> <td style="vertical-align: top;">           1. L'annuncio da valutare viene riproposto a tutti i moderatori eccetto colui che lo ha già valutato una volta.             2. Il primo moderatore che interagisce con la segnalazione dell'annuncio in accordo con quella presa dal moderatore che l'ha valutata prima degli altri. Preme sul tasto "Conferma sospensione".             .         </td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">           3. Il sistema conferma la sospensione tramite un popup e avviserà tramite una notifica il legittimo proprietario dell'annuncio segnalato che il suddetto è stato sospeso.         </td> </tr> </tbody> </table>	<b>Moderatore</b>	<b>Sistema</b>	1. L'annuncio da valutare viene riproposto a tutti i moderatori eccetto colui che lo ha già valutato una volta.  2. Il primo moderatore che interagisce con la segnalazione dell'annuncio in accordo con quella presa dal moderatore che l'ha valutata prima degli altri. Preme sul tasto "Conferma sospensione".  .	1. L'annuncio da valutare viene riproposto a tutti i moderatori eccetto colui che lo ha già valutato una volta.  2. Il primo moderatore che interagisce con la segnalazione dell'annuncio in accordo con quella presa dal moderatore che l'ha valutata prima degli altri. Preme sul tasto "Conferma sospensione".  .		3. Il sistema conferma la sospensione tramite un popup e avviserà tramite una notifica il legittimo proprietario dell'annuncio segnalato che il suddetto è stato sospeso.
<b>Moderatore</b>	<b>Sistema</b>						
1. L'annuncio da valutare viene riproposto a tutti i moderatori eccetto colui che lo ha già valutato una volta.  2. Il primo moderatore che interagisce con la segnalazione dell'annuncio in accordo con quella presa dal moderatore che l'ha valutata prima degli altri. Preme sul tasto "Conferma sospensione".  .	1. L'annuncio da valutare viene riproposto a tutti i moderatori eccetto colui che lo ha già valutato una volta.  2. Il primo moderatore che interagisce con la segnalazione dell'annuncio in accordo con quella presa dal moderatore che l'ha valutata prima degli altri. Preme sul tasto "Conferma sospensione".  .						
	3. Il sistema conferma la sospensione tramite un popup e avviserà tramite una notifica il legittimo proprietario dell'annuncio segnalato che il suddetto è stato sospeso.						
<b>Condizioni d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'annuncio viene sospeso dal sistema</li> </ul>						
<b>Eccezioni</b>							
<b>Requisiti di qualità</b>							

<b>ID</b>	UC_3.23				
<b>Nome Use Case</b>	Conferma annuncio				
<b>Partecipanti</b>	Amministratore				
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'amministratore ha eseguito il caso d'uso UC_1.1: Login</li> <li>• Un primo moderatore ha eseguito il caso d'uso UC_3.18: Proposta sospensione annuncio segnalato</li> <li>• Un secondo moderatore ha eseguito il caso d'uso UC_3.21 : Discordanza con altri/o moderatore.</li> </ul>				
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 50%;">Amministratore</th> <th style="text-align: center; width: 50%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">           1. L'amministratore reputa l'annuncio valido, per cui clicca sul tasto "Lascia attivo".         </td> <td style="padding: 10px;">           2. Il sistema conferma l'operazione con un popup.            3. Il sistema notifica il proprietario dell'annuncio, informandolo della validità del suo annuncio.         </td> </tr> </tbody> </table>	Amministratore	Sistema	1. L'amministratore reputa l'annuncio valido, per cui clicca sul tasto "Lascia attivo".	2. Il sistema conferma l'operazione con un popup. 3. Il sistema notifica il proprietario dell'annuncio, informandolo della validità del suo annuncio.
Amministratore	Sistema				
1. L'amministratore reputa l'annuncio valido, per cui clicca sul tasto "Lascia attivo".	2. Il sistema conferma l'operazione con un popup. 3. Il sistema notifica il proprietario dell'annuncio, informandolo della validità del suo annuncio.				
<b>Condizioni d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'annuncio rimane attivo nel sistema</li> </ul>				
<b>Eccezioni</b>					
<b>Requisiti di qualità</b>					

<b>ID</b>	UC_3.24				
<b>Nome Use Case</b>	Sospensione annuncio				
<b>Partecipanti</b>	Amministratore				
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'amministratore ha eseguito il caso d'uso UC_1.1: Login</li> <li>• Un primo moderatore ha eseguito il caso d'uso UC_3.18: Proposta sospensione annuncio segnalato</li> <li>• Un secondo moderatore ha eseguito il caso d'uso UC_3.21 : Discordanza con altri/o moderatore.</li> </ul>				
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 50%;">Amministratore</th> <th style="text-align: center; width: 50%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">           1. L'amministratore reputa l'annuncio malevolo, per cui, dopo aver inserito una breve motivazione, clicca sul tasto "Sospendi"         </td> <td style="padding: 10px;">           2. Il sistema conferma l'operazione con un popup, e comunicherà con una notifica la sospensione dell'annuncio al rispettivo proprietario.         </td> </tr> </tbody> </table>	Amministratore	Sistema	1. L'amministratore reputa l'annuncio malevolo, per cui, dopo aver inserito una breve motivazione, clicca sul tasto "Sospendi"	2. Il sistema conferma l'operazione con un popup, e comunicherà con una notifica la sospensione dell'annuncio al rispettivo proprietario.
Amministratore	Sistema				
1. L'amministratore reputa l'annuncio malevolo, per cui, dopo aver inserito una breve motivazione, clicca sul tasto "Sospendi"	2. Il sistema conferma l'operazione con un popup, e comunicherà con una notifica la sospensione dell'annuncio al rispettivo proprietario.				
<b>Condizioni d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'annuncio viene sospeso dal sistema</li> </ul>				
<b>Eccezioni</b>					
<b>Requisiti di qualità</b>					

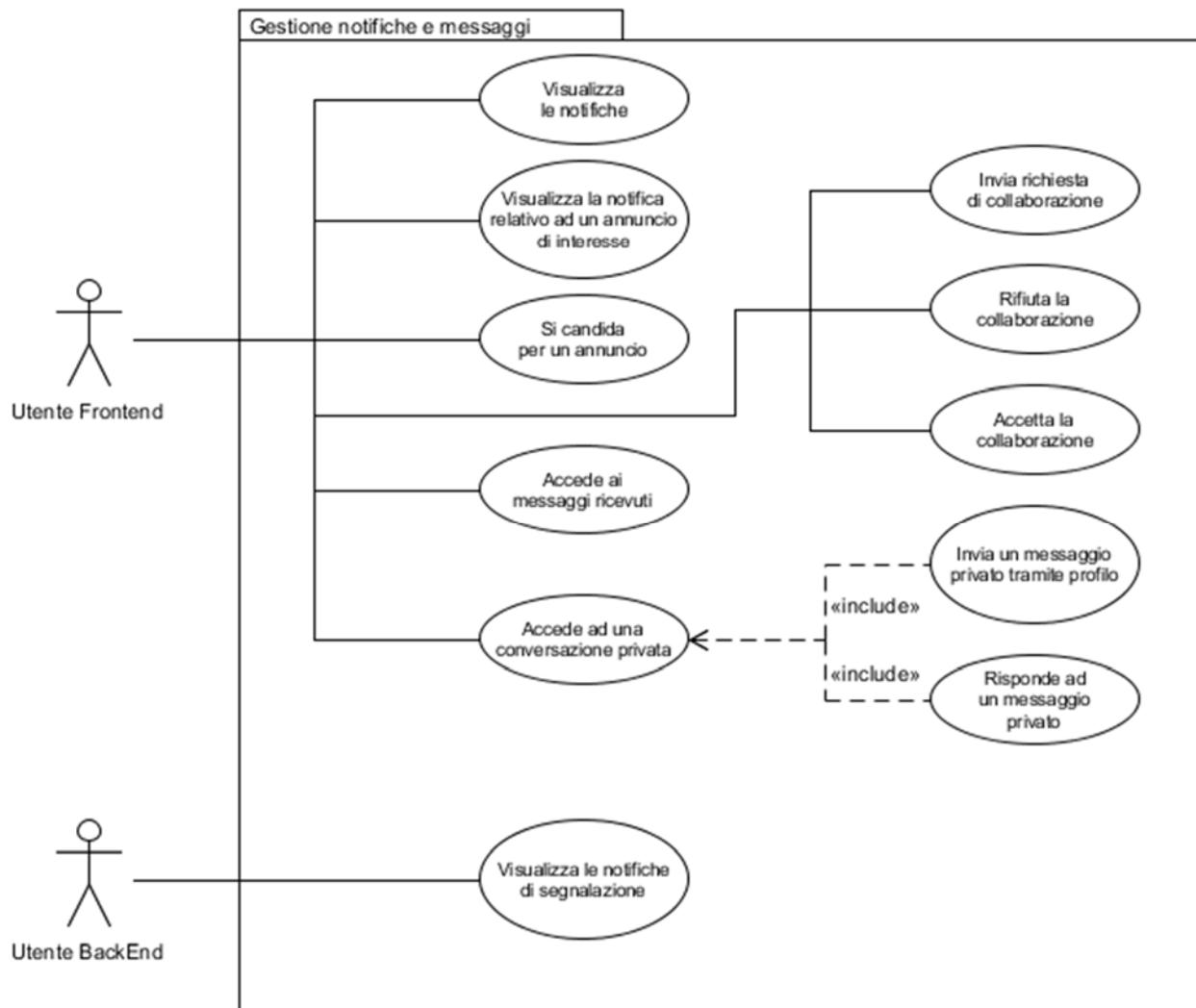
<b>ID</b>	<b>UC_3.25</b>				
<b>Nome Use Case</b>	Visualizza annunci inseriti/modificati				
<b>Partecipanti</b>	Moderatore				
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il moderatore ha eseguito il caso d'uso UC_1.1: Login</li> </ul>				
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 50%;">Moderatore</th> <th style="text-align: center; width: 50%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">           1. Il moderatore accede alla sezione di visualizzazione degli annunci inseriti/modificati nel sistema, che devono essere controllati.         </td> <td style="padding: 10px;">           2. Il sistema mostra la lista degli annunci da controllare.         </td> </tr> </tbody> </table>	Moderatore	Sistema	1. Il moderatore accede alla sezione di visualizzazione degli annunci inseriti/modificati nel sistema, che devono essere controllati.	2. Il sistema mostra la lista degli annunci da controllare.
Moderatore	Sistema				
1. Il moderatore accede alla sezione di visualizzazione degli annunci inseriti/modificati nel sistema, che devono essere controllati.	2. Il sistema mostra la lista degli annunci da controllare.				
<b>Condizioni d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il sistema mostra la lista degli annunci inseriti/modificati.</li> <li>• UC_3.9: Verifica annunci</li> </ul>				
<b>Eccezioni</b>					
<b>Requisiti di qualità</b>					

<b>ID</b>	<b>UC_3.26</b>				
<b>Nome Use Case</b>	Visualizza annunci reclamati				
<b>Partecipanti</b>	Moderatore				
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il moderatore ha eseguito il caso d'uso UC_1.1: Login</li> </ul>				
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 50%;">Moderatore</th> <th style="text-align: center; width: 50%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">           1. Il moderatore accede alla sezione di visualizzazione degli annunci reclamati.         </td> <td style="padding: 10px;">           2. Il sistema mostra la lista degli annunci reclamati.         </td> </tr> </tbody> </table>	Moderatore	Sistema	1. Il moderatore accede alla sezione di visualizzazione degli annunci reclamati.	2. Il sistema mostra la lista degli annunci reclamati.
Moderatore	Sistema				
1. Il moderatore accede alla sezione di visualizzazione degli annunci reclamati.	2. Il sistema mostra la lista degli annunci reclamati.				
<b>Condizioni d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• UC_3.21: Discordanza con altri/o moderatore</li> </ul> <p>OR</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• UC_3.22: Concordanza con altri/o moderatore</li> </ul>				
<b>Eccezioni</b>					
<b>Requisiti di qualità</b>					

<b>ID</b>	<b>UC_3.27</b>				
<b>Nome Use Case</b>	Analizza e lascia attivo annuncio segnalato				
<b>Partecipanti</b>	Moderatore				
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il moderatore ha eseguito il caso d'uso UC_1.1: Login</li> </ul>				
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 50%;">Moderatore</th> <th style="text-align: center; width: 50%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">           2. Il moderatore accede alla sezione di visualizzazione degli annunci reclamati.         </td> <td style="padding: 10px;">           3. Il sistema mostra la lista degli annunci reclamati.         </td> </tr> </tbody> </table>	Moderatore	Sistema	2. Il moderatore accede alla sezione di visualizzazione degli annunci reclamati.	3. Il sistema mostra la lista degli annunci reclamati.
Moderatore	Sistema				
2. Il moderatore accede alla sezione di visualizzazione degli annunci reclamati.	3. Il sistema mostra la lista degli annunci reclamati.				
<b>Condizioni d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• UC_3.21: Discordanza con altri/o moderatore</li> </ul> <p>OR</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• UC_3.22: Concordanza con altri/o moderatore</li> </ul>				

<b>Eccezioni</b>	
<b>Requisiti di qualità</b>	

## UC\_4 - Notifiche e Messaggi



<b>ID</b>	<b>UC_4.1</b>				
<b>Nome Use Case</b>	L'Utente visualizza le notifiche.				
<b>Partecipanti</b>	Utente Loggato				
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'Utente effettua il login tramite il caso d'uso UC_1.1: Login</li> </ul>				
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 45%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 45%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">           1. L'Utente clicca sul simbolo di notifica.         </td> <td style="padding: 10px;">           2. Il sistema mostra all'Utente loggato l'elenco di notifiche tramite un menù         </td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'Utente clicca sul simbolo di notifica.	2. Il sistema mostra all'Utente loggato l'elenco di notifiche tramite un menù
Utente	Sistema				
1. L'Utente clicca sul simbolo di notifica.	2. Il sistema mostra all'Utente loggato l'elenco di notifiche tramite un menù				
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'Utente visualizza le notifiche.</li> </ul> <p>OR</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'Utente clicca su una notifica.</li> </ul>				
<b>Eccezioni</b>					
<b>Requisiti di qualità</b>					

<b>ID</b>	<b>UC_4.2</b>					
<b>Nome Use Case</b>	L'Utente visualizza la notifica relativa ad un annuncio di suo interesse					
<b>Partecipanti</b>	Utente Frontend					
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente si collega alla piattaforma tramite il caso d'uso UC_1.1: Login</li> </ul>					
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 70%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td> <ol style="list-style-type: none"> <li>Il sistema invia una notifica all'Utente per segnalare l'avvenuta pubblicazione di un annuncio di suo interesse.</li> <li>L'Utente effettua il caso d'uso UC_4.1 per visualizzare la notifica.</li> </ol> </td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema		<ol style="list-style-type: none"> <li>Il sistema invia una notifica all'Utente per segnalare l'avvenuta pubblicazione di un annuncio di suo interesse.</li> <li>L'Utente effettua il caso d'uso UC_4.1 per visualizzare la notifica.</li> </ol>
Utente	Sistema					
	<ol style="list-style-type: none"> <li>Il sistema invia una notifica all'Utente per segnalare l'avvenuta pubblicazione di un annuncio di suo interesse.</li> <li>L'Utente effettua il caso d'uso UC_4.1 per visualizzare la notifica.</li> </ol>					
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente visualizza la notifica.</li> </ul>					
<b>Eccezioni</b>						
<b>Requisiti di qualità</b>						

<b>ID</b>	<b>UC_4.3</b>				
<b>Nome Use Case</b>	Utente Backend visualizza le notifiche di segnalazione.				
<b>Partecipanti</b>	Utente Backend				
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente Backend ha effettuato l'accesso tramite il caso d'uso UC_1.1: Login</li> </ul>				
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">           1. Utente Backend visualizza le notifiche di segnalazione con il caso d'uso UC_4.1            L'Utente Backend clicca sulla notifica.         </td> <td style="padding: 10px;">           2. CrowdMine mostra la pagina relativa all'annuncio selezionato.         </td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. Utente Backend visualizza le notifiche di segnalazione con il caso d'uso UC_4.1 L'Utente Backend clicca sulla notifica.	2. CrowdMine mostra la pagina relativa all'annuncio selezionato.
Utente	Sistema				
1. Utente Backend visualizza le notifiche di segnalazione con il caso d'uso UC_4.1 L'Utente Backend clicca sulla notifica.	2. CrowdMine mostra la pagina relativa all'annuncio selezionato.				
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utente Backend visualizza la notifica.</li> </ul>				
<b>Eccezioni</b>					
<b>Requisiti di qualità</b>					

<b>ID</b>	<b>UC_4.4</b>												
<b>Nome Use Case</b>	L'Utente si candida per un annuncio.												
<b>Partecipanti</b>	Utente Frontend												
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente si collega alla piattaforma tramite il caso d'uso UC_1.1: Login</li> </ul>												
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>           1. Il sistema mostra una lista di annunci in ordine di data di creazione.         </td></tr> <tr> <td></td> <td>           2. L'Utente clicca sul pulsante “Candidati” associato all'annuncio.         </td></tr> <tr> <td></td> <td>           3. Il sistema mostra un'area di testo in cui è possibile inserire un messaggio.         </td></tr> <tr> <td></td> <td>           4. L'Utente scrive il messaggio e clicca sul pulsante ‘Invia’.         </td></tr> <tr> <td></td> <td>           5. Il sistema elabora i dati e invia il messaggio.         </td></tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema		1. Il sistema mostra una lista di annunci in ordine di data di creazione.		2. L'Utente clicca sul pulsante “Candidati” associato all'annuncio.		3. Il sistema mostra un'area di testo in cui è possibile inserire un messaggio.		4. L'Utente scrive il messaggio e clicca sul pulsante ‘Invia’.		5. Il sistema elabora i dati e invia il messaggio.
Utente	Sistema												
	1. Il sistema mostra una lista di annunci in ordine di data di creazione.												
	2. L'Utente clicca sul pulsante “Candidati” associato all'annuncio.												
	3. Il sistema mostra un'area di testo in cui è possibile inserire un messaggio.												
	4. L'Utente scrive il messaggio e clicca sul pulsante ‘Invia’.												
	5. Il sistema elabora i dati e invia il messaggio.												
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Il sistema elabora i dati e mostra un messaggio di conferma.</li> </ul>												
<b>Eccezioni</b>													
<b>Requisiti di qualità</b>													

<b>ID</b>	<b>UC_4.5</b>								
<b>Nome Use Case</b>	Utente invia un messaggio privato tramite profilo.								
<b>Partecipanti</b>	Utente Frontend								
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente accede alla piattaforma tramite il caso d'uso UC_1.1: Login</li> </ul>								
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L'Utente accede al profilo di un altro Utente.</td> <td>2. Il sistema mostra il profilo dell'Utente selezionato, con un pulsante "Invia messaggio".</td> </tr> <tr> <td>3. L'Utente clicca sul pulsante "Invia messaggio".</td> <td>4. Il sistema mostra un'area in cui è possibile inserire il testo, con un pulsante "Invia".</td> </tr> <tr> <td>5. L'Utente scrive il messaggio di testo e clicca il pulsante "Invia".</td> <td>6. Il sistema elabora i dati ed invia il messaggio.</td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'Utente accede al profilo di un altro Utente.	2. Il sistema mostra il profilo dell'Utente selezionato, con un pulsante "Invia messaggio".	3. L'Utente clicca sul pulsante "Invia messaggio".	4. Il sistema mostra un'area in cui è possibile inserire il testo, con un pulsante "Invia".	5. L'Utente scrive il messaggio di testo e clicca il pulsante "Invia".	6. Il sistema elabora i dati ed invia il messaggio.
Utente	Sistema								
1. L'Utente accede al profilo di un altro Utente.	2. Il sistema mostra il profilo dell'Utente selezionato, con un pulsante "Invia messaggio".								
3. L'Utente clicca sul pulsante "Invia messaggio".	4. Il sistema mostra un'area in cui è possibile inserire il testo, con un pulsante "Invia".								
5. L'Utente scrive il messaggio di testo e clicca il pulsante "Invia".	6. Il sistema elabora i dati ed invia il messaggio.								
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Il messaggio è stato inviato correttamente.</li> </ul>								
<b>Eccezioni</b>									
<b>Requisiti di qualità</b>									

<b>ID</b>	<b>UC_4.6</b>							
<b>Nome Use Case</b>	L'Utente risponde ad un messaggio privato.							
<b>Partecipanti</b>	Utente Frontend							
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente accede alla piattaforma tramite il caso d'uso UC_2.23: Login ed accede alla schermata 'Messaggi Privati' utilizzando il caso d'uso UC_4.7</li> </ul>							
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 70%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="vertical-align: top;">           1. Legge i messaggi ricevuti e clicca su un messaggio.         </td><td style="vertical-align: top;">           2. CrowdMine mostra una pagina con tutti i messaggi scambiati tra i due utenti.         </td></tr> <tr> <td style="vertical-align: top;">           3. L'Utente digita il messaggio nell'area di testo in fondo alla pagina. Clicca su 'Invia messaggio'.         </td><td style="vertical-align: top;">           4. Il sistema elabora i dati e aggiorna la pagina aggiungendo il messaggio inviato.         </td></tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema	1. Legge i messaggi ricevuti e clicca su un messaggio.	2. CrowdMine mostra una pagina con tutti i messaggi scambiati tra i due utenti.	3. L'Utente digita il messaggio nell'area di testo in fondo alla pagina. Clicca su 'Invia messaggio'.	4. Il sistema elabora i dati e aggiorna la pagina aggiungendo il messaggio inviato.
Utente	Sistema							
1. Legge i messaggi ricevuti e clicca su un messaggio.	2. CrowdMine mostra una pagina con tutti i messaggi scambiati tra i due utenti.							
3. L'Utente digita il messaggio nell'area di testo in fondo alla pagina. Clicca su 'Invia messaggio'.	4. Il sistema elabora i dati e aggiorna la pagina aggiungendo il messaggio inviato.							
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente ha inviato il messaggio.</li> </ul>							
<b>Eccezioni</b>								
<b>Requisiti di qualità</b>								

<b>ID</b>	<b>UC_4.7</b>	
<b>Nome Use Case</b>	Utente accede ai ‘Messaggi Ricevuti’	
<b>Partecipanti</b>	Utente Backend	
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L’Utente Backend accede alla piattaforma tramite il caso d’uso UC_1.1: Login</li> </ul>	
<b>Flusso di eventi</b>	<b>Utente</b>	<b>Sistema</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L’Utente Backend clicca sull’icona “Messaggi ricevuti”.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Il sistema mostra all’Utente Backend una pagina con un elenco di tutti i messaggi privati che ha ricevuto.</li> </ol>
<b>Condizione d’uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L’Utente Backend visualizza i messaggi.</li> </ul>	
<b>Eccezioni</b>		
<b>Requisiti di qualità</b>		

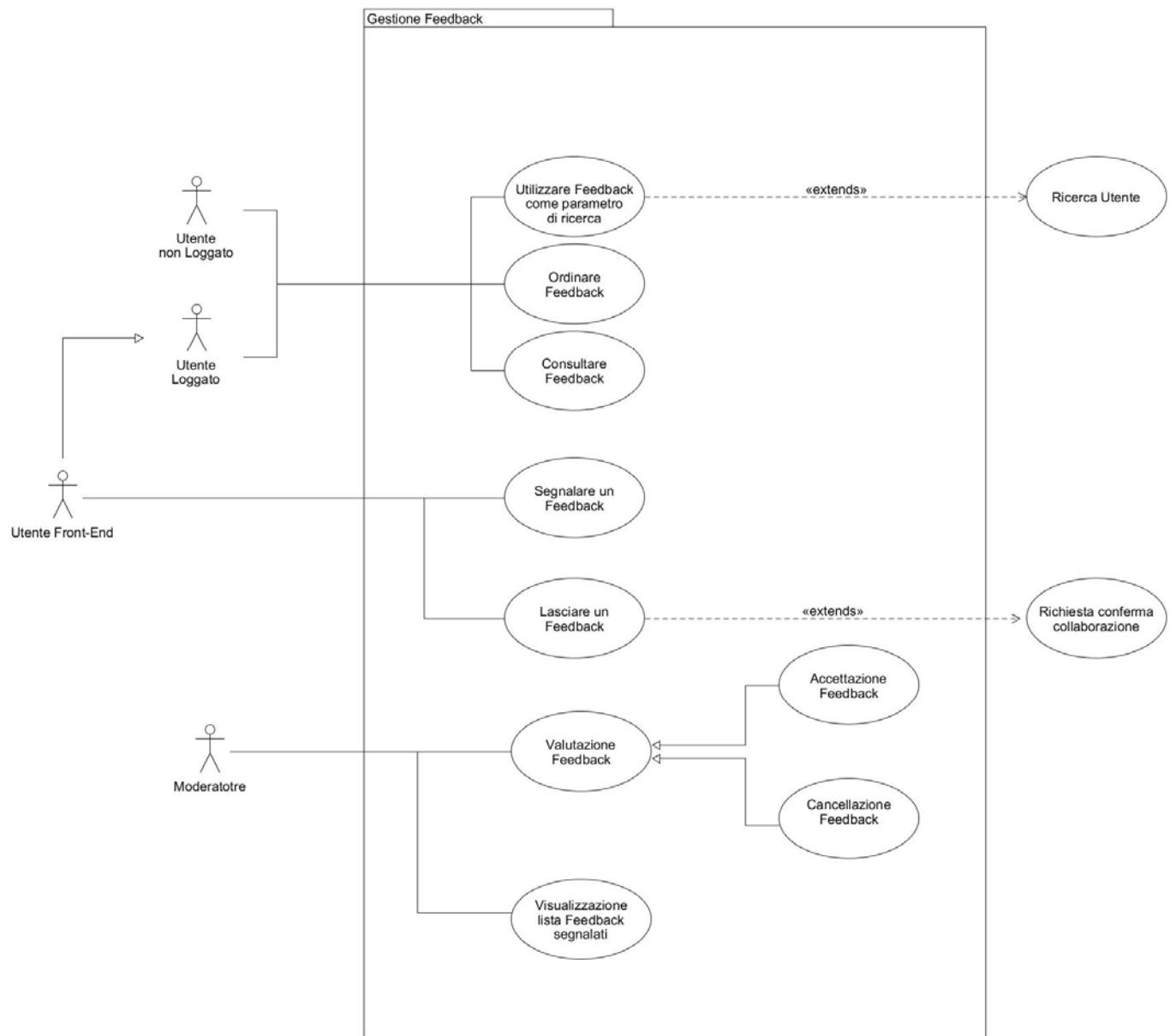
<b>ID</b>	<b>UC_4.8</b>				
<b>Nome Use Case</b>	L'Utente accede ad una conversazione privata				
<b>Partecipanti</b>	Utente Frontend				
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente entra nella sezione "Messaggi Privati" tramite il caso d'uso UC_4.7</li> </ul>				
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">           1. L'Utente clicca su un messaggio ricevuto per accedere alla conversazione.         </td><td style="padding: 10px;">           2. Il sistema mostra all'Utente una pagina con tutti i messaggi scambiati tra i due utenti.         </td></tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'Utente clicca su un messaggio ricevuto per accedere alla conversazione.	2. Il sistema mostra all'Utente una pagina con tutti i messaggi scambiati tra i due utenti.
Utente	Sistema				
1. L'Utente clicca su un messaggio ricevuto per accedere alla conversazione.	2. Il sistema mostra all'Utente una pagina con tutti i messaggi scambiati tra i due utenti.				
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente legge la conversazione.</li> </ul>				
<b>Eccezioni</b>					
<b>Requisiti di qualità</b>					

<b>ID</b>	<b>UC_4.9</b>	
<b>Nome Use Case</b>	Invia richiesta collaborazione.	
<b>Partecipanti</b>	Utente Frontend	
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'Utente si trova nella schermata "conversazione" tramite il caso d'uso UC_4.8.</li> </ul>	
<b>Flusso di eventi</b>	<b>Utente</b> 1. L'Utente clicca sul pulsante "Invia collaborazione".	<b>Sistema</b> 2. Il sistema mostra un messaggio per segnalare che l'operazione è riuscita correttamente.
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La richiesta di collaborazione è stata inviata come notifica.</li> </ul>	
<b>Eccezioni</b>		
<b>Requisiti di qualità</b>		

<b>ID</b>	<b>UC_4.10</b>					
<b>Nome Use Case</b>	L'Utente accetta la collaborazione.					
<b>Partecipanti</b>	Utente Frontend					
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'Utente si trova nella schermata "conversazione" tramite il caso d'uso UC_4.8</li> </ul>					
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 50%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 50%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">           1. L'Utente clicca sul pulsante "Accetta collaborazione".         </td><td style="padding: 10px;">           2. Il sistema elabora i dati e mostra un messaggio con scritto: "La collaborazione è stata accettata. Puoi lasciare un feedback sul profilo dell'altro Utente".         </td></tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema	1. L'Utente clicca sul pulsante "Accetta collaborazione".	2. Il sistema elabora i dati e mostra un messaggio con scritto: "La collaborazione è stata accettata. Puoi lasciare un feedback sul profilo dell'altro Utente".
Utente	Sistema					
1. L'Utente clicca sul pulsante "Accetta collaborazione".	2. Il sistema elabora i dati e mostra un messaggio con scritto: "La collaborazione è stata accettata. Puoi lasciare un feedback sul profilo dell'altro Utente".					
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La collaborazione è stata accettata.</li> </ul>					
<b>Eccezioni</b>						
<b>Requisiti di qualità</b>						

<b>ID</b>	<b>UC_4.11</b>					
<b>Nome Use Case</b>	L'Utente rifiuta il candidato.					
<b>Partecipanti</b>	Utente Frontend					
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'Utente si trova nella schermata "conversazione" tramite il caso d'uso UC_4.8</li> </ul>					
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 70%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding-top: 10px;">1. L'Utente clicca sul pulsante "Rifiuta".</td> <td style="padding-top: 10px;">2. Il sistema cancella la conversazione e ricarica la pagina "Gestione Annunci", inviando una notifica all'Utente che è stato rifiutato.</td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema	1. L'Utente clicca sul pulsante "Rifiuta".	2. Il sistema cancella la conversazione e ricarica la pagina "Gestione Annunci", inviando una notifica all'Utente che è stato rifiutato.
Utente	Sistema					
1. L'Utente clicca sul pulsante "Rifiuta".	2. Il sistema cancella la conversazione e ricarica la pagina "Gestione Annunci", inviando una notifica all'Utente che è stato rifiutato.					
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La conversazione viene eliminata.</li> </ul>					
<b>Eccezioni</b>						
<b>Requisiti di qualità</b>						

## UC\_5 - Gestione Feedback



<b>ID</b>	<b>UC_5.1</b>					
<b>Nome Use Case</b>	Consultare Feedback					
<b>Partecipanti</b>	Utente Loggato, Utente non loggato					
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'Utente ha eseguito UC_2.23: L'Utente visita il profilo da consultare.</li> </ul>					
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. CrowdMine mostra il profilo dell'Utente.</li>   <li>2. L'Utente seleziona la categoria interessata.</li>   <li>3. CrowdMine mostra i feedback relativi a quella categoria.</li> </ol> </td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. CrowdMine mostra il profilo dell'Utente.</li>   <li>2. L'Utente seleziona la categoria interessata.</li>   <li>3. CrowdMine mostra i feedback relativi a quella categoria.</li> </ol>
Utente	Sistema					
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. CrowdMine mostra il profilo dell'Utente.</li>   <li>2. L'Utente seleziona la categoria interessata.</li>   <li>3. CrowdMine mostra i feedback relativi a quella categoria.</li> </ol>					
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'Utente visualizza i feedback dell'Utente relativi alla categoria selezionata</li> </ul>					
<b>Eccezioni</b>						
<b>Requisiti di qualità</b>						

<b>ID</b>	<b>UC_5.2</b>					
<b>Nome Use Case</b>	Utilizzare Feedback come parametro di ricerca					
<b>Partecipanti</b>	Utente Loggato, Utente non loggato					
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente sta utilizzando il sistema.</li> </ul>					
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 40%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. CrowdMine mostra l'interfaccia della home page.</li> <li>2. L'Utente scrive nel campo di ricerca selezionando, oltre che ad una Macro Categorie ed una Micro Categoria, anche un numero di stelline come parametro.</li> <li>3. CrowdMine elabora i parametri inseriti e mostra gli Utenti trovati.</li> </ol> </td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. CrowdMine mostra l'interfaccia della home page.</li> <li>2. L'Utente scrive nel campo di ricerca selezionando, oltre che ad una Macro Categorie ed una Micro Categoria, anche un numero di stelline come parametro.</li> <li>3. CrowdMine elabora i parametri inseriti e mostra gli Utenti trovati.</li> </ol>
Utente	Sistema					
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. CrowdMine mostra l'interfaccia della home page.</li> <li>2. L'Utente scrive nel campo di ricerca selezionando, oltre che ad una Macro Categorie ed una Micro Categoria, anche un numero di stelline come parametro.</li> <li>3. CrowdMine elabora i parametri inseriti e mostra gli Utenti trovati.</li> </ol>					
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Questa particolare ricerca è stata effettuata con successo.</li> </ul>					
<b>Eccezioni</b>						
<b>Requisiti di qualità</b>						

<b>ID</b>	<b>UC_5.3</b>					
<b>Nome Use Case</b>	Ordinare i Feedback					
<b>Partecipanti</b>	Utente Loggato, Utente non loggato					
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente ha eseguito UC_2.23 : L'Utente visita il profilo Utente.</li> </ul>					
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 50%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 50%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. CrowdMine mostra la lista delle competenze dell'Utente che si sta analizzando.</li> <li>2. L'Utente sceglie la categoria interessata.</li> <li>3. CrowdMine mostra una lista dei feedback ordinata per data.</li> <li>4. L'Utente seleziona il parametro sul quale basare l'ordinamento dei feedback tramite l'apposito menù.</li> <li>5. CrowdMine elabora la richiesta e mostra i feedback ordinati come richiesto.</li> </ol> </td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. CrowdMine mostra la lista delle competenze dell'Utente che si sta analizzando.</li> <li>2. L'Utente sceglie la categoria interessata.</li> <li>3. CrowdMine mostra una lista dei feedback ordinata per data.</li> <li>4. L'Utente seleziona il parametro sul quale basare l'ordinamento dei feedback tramite l'apposito menù.</li> <li>5. CrowdMine elabora la richiesta e mostra i feedback ordinati come richiesto.</li> </ol>
Utente	Sistema					
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. CrowdMine mostra la lista delle competenze dell'Utente che si sta analizzando.</li> <li>2. L'Utente sceglie la categoria interessata.</li> <li>3. CrowdMine mostra una lista dei feedback ordinata per data.</li> <li>4. L'Utente seleziona il parametro sul quale basare l'ordinamento dei feedback tramite l'apposito menù.</li> <li>5. CrowdMine elabora la richiesta e mostra i feedback ordinati come richiesto.</li> </ol>					
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● I feedback sono ora ordinati come desiderato dall'Utente</li> </ul>					
<b>Eccezioni</b>						
<b>Requisiti di qualità</b>						

<b>ID</b>	<b>UC_5.4</b>					
<b>Nome Use Case</b>	Lasciare un Feedback					
<b>Partecipanti</b>	Utente Loggato					
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente ha eseguito UC_5.1:Consultare Feedback.</li> <li>● L'Utente ha eseguito il login tramite UC_1.1</li> </ul>					
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 40%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td style="vertical-align: top;"> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il sistema mostra la lista dei feedback di una determinata categoria.</li> <li>2. l'utente clicca sul pulsante per l'inserimento di un feedback.</li> <li>3. Il sistema mostra una form che permette l'inserimento di un feedback.</li> <li>4. L'Utente compila la form di valutazione e clicca il pulsante "Conferma".</li> <li>5. CrowdMine elabora i dati inseriti dall'Utente e pubblica il feedback.</li> </ol> </td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il sistema mostra la lista dei feedback di una determinata categoria.</li> <li>2. l'utente clicca sul pulsante per l'inserimento di un feedback.</li> <li>3. Il sistema mostra una form che permette l'inserimento di un feedback.</li> <li>4. L'Utente compila la form di valutazione e clicca il pulsante "Conferma".</li> <li>5. CrowdMine elabora i dati inseriti dall'Utente e pubblica il feedback.</li> </ol>
Utente	Sistema					
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il sistema mostra la lista dei feedback di una determinata categoria.</li> <li>2. l'utente clicca sul pulsante per l'inserimento di un feedback.</li> <li>3. Il sistema mostra una form che permette l'inserimento di un feedback.</li> <li>4. L'Utente compila la form di valutazione e clicca il pulsante "Conferma".</li> <li>5. CrowdMine elabora i dati inseriti dall'Utente e pubblica il feedback.</li> </ol>					
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Il feedback è stato correttamente pubblicato sul profilo dell'Utente recensito.</li> </ul>					
<b>Eccezioni</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Al punto 2 il sistema potrebbe mostrare il messaggio di errore "Richiesta conferma collaborazione" che viene scatenato se l'utente che vuole lasciare il feedback e l'utente che lo riceverà non hanno confermato l'avvenuta collaborazione.</li> </ul>					
<b>Requisiti di qualità</b>						

<b>ID</b>	<b>UC_5.5</b>							
<b>Nome Use Case</b>	Segnalare un Feedback							
<b>Partecipanti</b>	Utente Frontend							
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente sta eseguendo UC_5.1: Consultare un Feedback.</li> <li>● L'Utente ha eseguito UC_1.1: Login.</li> </ul>							
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">           1. L'Utente individua un feedback che ritiene non idoneo e lo segnala tramite l'apposito pulsante.         </td><td style="padding: 10px;">           2. Il sistema chiede all'Utente se è sicuro di voler segnalare il post.         </td></tr> <tr> <td style="padding: 10px;">           3. L'Utente conferma le sue intenzioni cliccando sul pulsante "Segnala Feedback".         </td><td></td></tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema	1. L'Utente individua un feedback che ritiene non idoneo e lo segnala tramite l'apposito pulsante.	2. Il sistema chiede all'Utente se è sicuro di voler segnalare il post.	3. L'Utente conferma le sue intenzioni cliccando sul pulsante "Segnala Feedback".	
Utente	Sistema							
1. L'Utente individua un feedback che ritiene non idoneo e lo segnala tramite l'apposito pulsante.	2. Il sistema chiede all'Utente se è sicuro di voler segnalare il post.							
3. L'Utente conferma le sue intenzioni cliccando sul pulsante "Segnala Feedback".								
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Il feedback è segnalato al Moderatore</li> </ul>							
<b>Eccezioni</b>								
<b>Requisiti di qualità</b>								

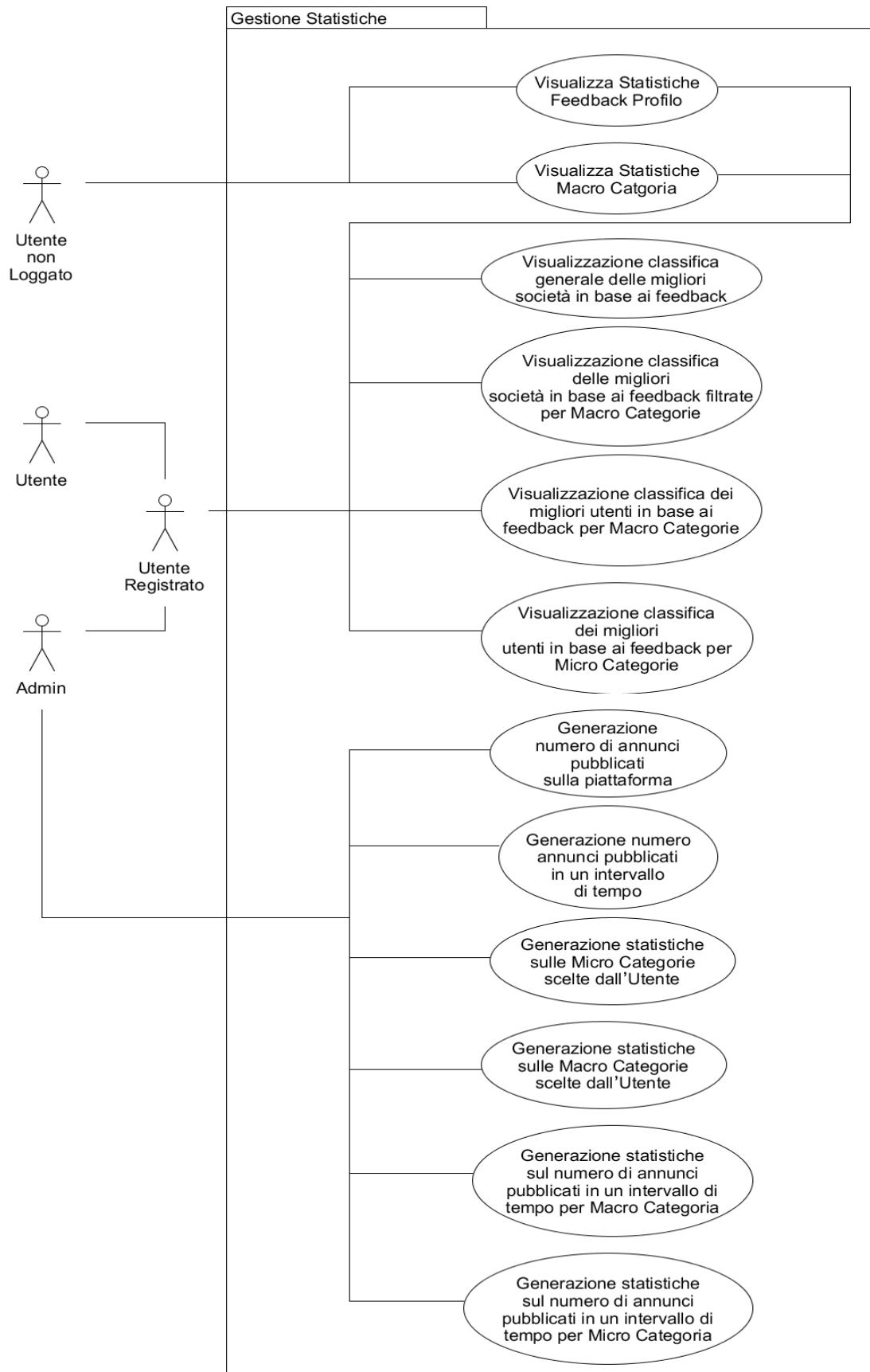
<b>ID</b>	<b>UC_5.6</b>	
<b>Nome Use Case</b>	Visualizzazione lista Feedback segnalati	
<b>Partecipanti</b>	Moderatore	
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Il Moderatore ha completato UC_2.6: Accesso alla pagina gestione moderatore</li> </ul>	
<b>Flusso di eventi</b>	<p style="text-align: center;"><b>Utente</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il Moderatore accede alla sua area personale.</li> <li>2. Il sistema mostra l'interfaccia dell'area privata.</li> <li>3. Il Moderatore seleziona tra le sue opzioni "Visualizza Segnalazioni" e sceglie la sottocategoria "Feedback".</li> <li>4. Il sistema mostra una lista di feedback che sono stati segnalati.</li> </ol>	<p style="text-align: center;"><b>Sistema</b></p>
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Il Moderatore può ora consultare i feedback che gli sono stati segnalati.</li> </ul>	
<b>Eccezioni</b>		
<b>Requisiti di qualità</b>		

<b>ID</b>	<b>UC_5.7</b>				
<b>Nome Use Case</b>	Valutazione Feedback				
<b>Partecipanti</b>	Moderatore				
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il Moderatore ha eseguito UC_4.3: Il Moderatore visualizza le notifiche di segnalazione.</li> </ul> <p>OR</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il Moderatore ha eseguito UC_5.6 Visualizzazione lista feedback segnalati.</li> </ul>				
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il Moderatore visualizza il feedback che vuole analizzare.</li> <li>2. CrowdMine mostra il feedback incriminato.</li> <li>3. Il Moderatore valuta il feedback.</li> </ol> </td> <td style="vertical-align: top;"></td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il Moderatore visualizza il feedback che vuole analizzare.</li> <li>2. CrowdMine mostra il feedback incriminato.</li> <li>3. Il Moderatore valuta il feedback.</li> </ol>	
Utente	Sistema				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il Moderatore visualizza il feedback che vuole analizzare.</li> <li>2. CrowdMine mostra il feedback incriminato.</li> <li>3. Il Moderatore valuta il feedback.</li> </ol>					
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• il Moderatore può decidere se ritenere idoneo o meno il feedback segnalato</li> </ul>				
<b>Eccezioni</b>					
<b>Requisiti di qualità</b>					

<b>ID</b>	<b>UC_5.8</b>				
<b>Nome Use Case</b>	Cancellazione Feedback				
<b>Partecipanti</b>	Moderatore				
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il Moderatore sta eseguendo UC_5.7: Valutazione Feedback segnalato.</li> </ul> <p>OR</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il Moderatore sta analizzando i feedback.</li> </ul>				
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">           1. Il Moderatore valuta il feedback e lo ritiene non conforme alle regole della piattaforma e decide di eliminarlo tramite l'apposito pulsante.         </td> <td style="padding: 10px;">           2. CrowdMine riceve la valutazione del Moderatore ed elimina la segnalazione.         </td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. Il Moderatore valuta il feedback e lo ritiene non conforme alle regole della piattaforma e decide di eliminarlo tramite l'apposito pulsante.	2. CrowdMine riceve la valutazione del Moderatore ed elimina la segnalazione.
Utente	Sistema				
1. Il Moderatore valuta il feedback e lo ritiene non conforme alle regole della piattaforma e decide di eliminarlo tramite l'apposito pulsante.	2. CrowdMine riceve la valutazione del Moderatore ed elimina la segnalazione.				
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il feedback è eliminato dalla piattaforma.</li> </ul>				
<b>Eccezioni</b>					
<b>Requisiti di qualità</b>					

<b>ID</b>	<b>UC_5.9</b>					
<b>Nome Use Case</b>	Accettazione Feedback					
<b>Partecipanti</b>	Moderatore					
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il Moderatore sta eseguendo UC_5.7: Valutazione Feedback segnalato.</li> <li>OR</li> <li>• Il Moderatore sta analizzando i feedback.</li> </ul>					
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 70%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">           1. Il Moderatore valuta il feedback come conforme alle regole della piattaforma e lo autorizza tramite l'apposito pulsante.         </td> <td style="padding: 10px;">           2. CrowdMine riceve la valutazione del Moderatore ed elimina la segnalazione.         </td> </tr> </tbody> </table>		Utente	Sistema	1. Il Moderatore valuta il feedback come conforme alle regole della piattaforma e lo autorizza tramite l'apposito pulsante.	2. CrowdMine riceve la valutazione del Moderatore ed elimina la segnalazione.
Utente	Sistema					
1. Il Moderatore valuta il feedback come conforme alle regole della piattaforma e lo autorizza tramite l'apposito pulsante.	2. CrowdMine riceve la valutazione del Moderatore ed elimina la segnalazione.					
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il feedback è mantenuto sulla piattaforma.</li> </ul>					
<b>Eccezioni</b>						
<b>Requisiti di qualità</b>						

## **UC\_6 - Gestione Statistiche**



<b>ID</b>	<b>UC_6.1</b>	
<b>Nome Caso d'Uso</b>	Visualizzazione statistiche Macro Categorie	
<b>Partecipanti</b>	Utente non loggato	
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'utente non loggato si trova su CrowdMine.</li> </ul>	
<b>Flusso di eventi</b>	<p style="text-align: center;"><b>Utente</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. L'Utente accede alla sezione statistiche.</li> <li>4. L'Utente clicca su pulsante “Statistiche Macro Categorie”.</li> </ol>	<p style="text-align: center;"><b>Sistema</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. CrowdMine mostra la pagina iniziale.</li> <li>3. CrowdMine mostra la pagina delle statistiche.</li> <li>5. CrowdMine mostra le statistiche delle Macro Categorie.</li> </ol>
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• All'Utente non loggato vengono mostrate le statistiche delle Macro Categorie.</li> </ul>	
<b>Eccezioni</b>		
<b>Requisiti di qualità</b>		

<b>ID</b>	<b>UC_6.2</b>	
<b>Nome Use Case</b>	Visualizzazione statistiche feedback profilo	
<b>Partecipanti</b>	Utente non loggato	
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Utente non loggato si trova sul profilo di un utente UC_2.23</li> </ul>	
<b>Flusso di eventi</b>	<p style="text-align: center;"><b>Utente</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'Utente clicca su pulsante “Visualizzazione Statistiche Profilo”.</li> <li>2. CrowdMine mostra le statistiche dell'utente selezionato.</li> </ol>	<b>Sistema</b>
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● All'Utente non loggato vengono mostrate le statistiche dell'Utente selezionato.</li> </ul>	
<b>Eccezioni</b>		
<b>Requisiti di qualità</b>		

<b>ID</b>	<b>UC_6.3</b>								
<b>Nome Use Case</b>	Visualizzazione classifica dei migliori utenti in base ai feedback per Macro Categoria								
<b>Partecipanti</b>	Utente loggato								
<b>Condizione d'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente si trova su CrowdMine ed effettua il login tramite UC_1.1 e si trova alla pagina iniziale.</li> </ul>								
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L'Utente accede alla sezione statistiche.</td> <td>2. CrowdMine mostra la sezione statistiche.</td> </tr> <tr> <td>3. L'Utente clicca su pulsante "Classifica Migliori Utenti".</td> <td>4. CrowdMine mostra una pagina in cui è possibile scegliere tra "Macro Categoria", "Micro Categoria", le relative opzioni disponibili per Macro Categoria e Micro Categoria e "Mostra Risultati" per visualizzare i risultati.</td> </tr> <tr> <td>5. L'Utente seleziona "Macro Categoria" e una delle Macro Categorie disponibili e clicca su pulsante "Mostra Risultati".</td> <td>6. CrowdMine genera la classifica degli utenti filtrati per Macro Categoria ordinati secondo il feedback.</td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'Utente accede alla sezione statistiche.	2. CrowdMine mostra la sezione statistiche.	3. L'Utente clicca su pulsante "Classifica Migliori Utenti".	4. CrowdMine mostra una pagina in cui è possibile scegliere tra "Macro Categoria", "Micro Categoria", le relative opzioni disponibili per Macro Categoria e Micro Categoria e "Mostra Risultati" per visualizzare i risultati.	5. L'Utente seleziona "Macro Categoria" e una delle Macro Categorie disponibili e clicca su pulsante "Mostra Risultati".	6. CrowdMine genera la classifica degli utenti filtrati per Macro Categoria ordinati secondo il feedback.
Utente	Sistema								
1. L'Utente accede alla sezione statistiche.	2. CrowdMine mostra la sezione statistiche.								
3. L'Utente clicca su pulsante "Classifica Migliori Utenti".	4. CrowdMine mostra una pagina in cui è possibile scegliere tra "Macro Categoria", "Micro Categoria", le relative opzioni disponibili per Macro Categoria e Micro Categoria e "Mostra Risultati" per visualizzare i risultati.								
5. L'Utente seleziona "Macro Categoria" e una delle Macro Categorie disponibili e clicca su pulsante "Mostra Risultati".	6. CrowdMine genera la classifica degli utenti filtrati per Macro Categoria ordinati secondo il feedback.								
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente visualizza la classifica degli utenti filtrati per Macro Categoria ordinati secondo il feedback.</li> </ul>								
<b>Eccezioni</b>									

Requisiti di qualità									
ID	UC_6.4								
Nome Use Case	Visualizzazione classifica dei migliori utenti in base ai feedback per Micro Categoria								
Partecipanti	Utente loggato								
Condizione d'ingresso	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Utente si trova su CrowdMine ed effettua il login tramite UC_1.1 e si trova alla pagina iniziale.</li> </ul>								
Flusso di eventi	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th><th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L'Utente accede alla sezione statistiche.</td><td>2. CrowdMine mostra la sezione statistiche.</td></tr> <tr> <td>3. L'Utente clicca su pulsante "Classifica Migliori Utenti".</td><td>4. CrowdMine mostra una pagina in cui è possibile scegliere tra "Macro Categoria", "Micro Categoria", le relative opzioni disponibili per Macro Categoria e Micro Categoria e "Mostra Risultati" per visualizzare i risultati.</td></tr> <tr> <td>5. L'Utente seleziona "Micro Categoria", seleziona una delle Macro Categorie disponibili e una delle Micro Categorie relative alla Macro Categoria scelta, infine clicca su pulsante "Mostra Risultati".</td><td>6. CrowdMine genera la classifica degli utenti filtrati per Micro Categoria ordinati per il feedback.</td></tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'Utente accede alla sezione statistiche.	2. CrowdMine mostra la sezione statistiche.	3. L'Utente clicca su pulsante "Classifica Migliori Utenti".	4. CrowdMine mostra una pagina in cui è possibile scegliere tra "Macro Categoria", "Micro Categoria", le relative opzioni disponibili per Macro Categoria e Micro Categoria e "Mostra Risultati" per visualizzare i risultati.	5. L'Utente seleziona "Micro Categoria", seleziona una delle Macro Categorie disponibili e una delle Micro Categorie relative alla Macro Categoria scelta, infine clicca su pulsante "Mostra Risultati".	6. CrowdMine genera la classifica degli utenti filtrati per Micro Categoria ordinati per il feedback.
Utente	Sistema								
1. L'Utente accede alla sezione statistiche.	2. CrowdMine mostra la sezione statistiche.								
3. L'Utente clicca su pulsante "Classifica Migliori Utenti".	4. CrowdMine mostra una pagina in cui è possibile scegliere tra "Macro Categoria", "Micro Categoria", le relative opzioni disponibili per Macro Categoria e Micro Categoria e "Mostra Risultati" per visualizzare i risultati.								
5. L'Utente seleziona "Micro Categoria", seleziona una delle Macro Categorie disponibili e una delle Micro Categorie relative alla Macro Categoria scelta, infine clicca su pulsante "Mostra Risultati".	6. CrowdMine genera la classifica degli utenti filtrati per Micro Categoria ordinati per il feedback.								

<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'Utente visualizza la classifica degli utenti filtrati per Micro Categoria ordinati secondo il feedback.</li></ul>
<b>Eccezioni</b>	
<b>Requisiti di qualità</b>	

<b>ID</b>	<b>UC_6.5</b>				
<b>Nome Use Case</b>	Generazione numero di annunci pubblicati sulla piattaforma				
<b>Partecipanti</b>	Amministratore				
<b>Condizione D'ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'Amministratore effettua il login tramite UC_1.1 e accede alla pagina principale di CrowdMine.</li> </ul>				
<b>Flusso di Eventi</b>	<table border="0" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="vertical-align: top;">           1. L'Amministratore accede al pannello delle statistiche avanzate nell'area delle "Statistiche Generali".         </td> <td style="vertical-align: top;">           2. Il sistema dopo un breve caricamento genera la pagina e visualizza in una zona di essa il numero totale di annunci pubblicati in assoluto sulla piattaforma, con relativo grafico di andamento per mese.         </td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'Amministratore accede al pannello delle statistiche avanzate nell'area delle "Statistiche Generali".	2. Il sistema dopo un breve caricamento genera la pagina e visualizza in una zona di essa il numero totale di annunci pubblicati in assoluto sulla piattaforma, con relativo grafico di andamento per mese.
Utente	Sistema				
1. L'Amministratore accede al pannello delle statistiche avanzate nell'area delle "Statistiche Generali".	2. Il sistema dopo un breve caricamento genera la pagina e visualizza in una zona di essa il numero totale di annunci pubblicati in assoluto sulla piattaforma, con relativo grafico di andamento per mese.				
<b>Condizione D'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'Amministratore visualizza la pagina con il dato appena generato.</li> </ul>				
<b>Eccezioni</b>					
<b>Requisiti di qualità</b>					

<b>ID</b>	<b>UC_6.6</b>						
<b>Nome Use Case</b>	Generazione numero annunci pubblicati in un intervallo di tempo						
<b>Partecipanti</b>	Amministratore						
<b>Condizione d'Ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● L'Amministratore accede alla sezione delle statistiche avanzate tramite UC_6.7 e si trova nella pagina Statistiche Avanzate Generale.</li> </ul>						
<b>Flusso di Eventi</b>	<table border="0"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;"><b>Utente</b></th> <th style="text-align: center;"><b>Sistema</b></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>           1. L'Amministratore accede al pannello Statistiche Avanzate degli Annunci.         </td> <td>           2. Il sistema genera l'area richiesta con dei campi per inserire un intervallo di date.         </td> </tr> <tr> <td>           3. L'Amministratore imposta un intervallo di tempo tra due date, che in questo caso è l'intervallo tra il 15/10/2016 e il 19/10/2016.         </td> <td>           4. Il sistema, elaborata la richiesta, aggiorna il numero totale di annunci e il grafico con i dati comparativi per attività giornaliera relativi all'intervallo di date inserite dall'Amministratore.         </td> </tr> </tbody> </table>	<b>Utente</b>	<b>Sistema</b>	1. L'Amministratore accede al pannello Statistiche Avanzate degli Annunci.	2. Il sistema genera l'area richiesta con dei campi per inserire un intervallo di date.	3. L'Amministratore imposta un intervallo di tempo tra due date, che in questo caso è l'intervallo tra il 15/10/2016 e il 19/10/2016.	4. Il sistema, elaborata la richiesta, aggiorna il numero totale di annunci e il grafico con i dati comparativi per attività giornaliera relativi all'intervallo di date inserite dall'Amministratore.
<b>Utente</b>	<b>Sistema</b>						
1. L'Amministratore accede al pannello Statistiche Avanzate degli Annunci.	2. Il sistema genera l'area richiesta con dei campi per inserire un intervallo di date.						
3. L'Amministratore imposta un intervallo di tempo tra due date, che in questo caso è l'intervallo tra il 15/10/2016 e il 19/10/2016.	4. Il sistema, elaborata la richiesta, aggiorna il numero totale di annunci e il grafico con i dati comparativi per attività giornaliera relativi all'intervallo di date inserite dall'Amministratore.						

<b>Condizione d'Uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>L'Amministratore visualizza i nuovi dati nella gestione avanzata delle notifiche sezione Statistiche per gli annunci.</li></ul>
<b>Eccezioni</b>	
<b>Requisiti di qualità</b>	

<b>ID</b>	<b>UC_6.7</b>				
<b>Nome Use Case</b>	Generazione statistiche sul numero di annunci pubblicati in un intervallo di tempo per Macro Categoria				
<b>Partecipanti</b>	Amministratore				
<b>Condizione d'Ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Amministratore visualizza il numero di annunci pubblicati in un intervallo di tempo, con relative statistiche generate da UC_6.8.</li> </ul>				
<b>Flusso di Eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">           1. L'Amministratore sceglie da un elenco propostogli la Macro Categoria di cui vuole conoscere le statistiche nell'intervallo di tempo.         </td> <td style="padding: 10px;">           2. Il sistema elabora le condizioni e aggiorna il numero degli annunci e il relativo grafico giornaliero per la categoria prescelta.         </td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'Amministratore sceglie da un elenco propostogli la Macro Categoria di cui vuole conoscere le statistiche nell'intervallo di tempo.	2. Il sistema elabora le condizioni e aggiorna il numero degli annunci e il relativo grafico giornaliero per la categoria prescelta.
Utente	Sistema				
1. L'Amministratore sceglie da un elenco propostogli la Macro Categoria di cui vuole conoscere le statistiche nell'intervallo di tempo.	2. Il sistema elabora le condizioni e aggiorna il numero degli annunci e il relativo grafico giornaliero per la categoria prescelta.				
<b>Condizione d'Uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Amministratore visualizza i dati aggiornati relativi agli annunci pubblicati sotto la Macro Categoria specificata nell'intervallo di tempo selezionato.</li> </ul>				
<b>Eccezioni</b>					
<b>Requisiti di qualità</b>					

<b>ID</b>	<b>UC_6.8</b>				
<b>Nome Use Case</b>	Generazione statistiche sul numero di annunci pubblicati in un intervallo di tempo per Micro Categoria				
<b>Partecipanti</b>	Amministratore				
<b>Condizione d'Ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Amministratore visualizza il di numero annunci pubblicati in un intervallo di tempo, con relative statistiche generate da UC_6.8.</li> </ul>				
<b>Flusso di Eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">           1. L'Amministratore sceglie una Micro Categoria da un elenco presente nella pagina delle "Statistiche degli Annunci".         </td><td style="padding: 10px;">           2. Il sistema elabora le condizioni e aggiorna il numero degli annunci e il relativo grafico giornaliero per la Micro Categoria prescelta.         </td></tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'Amministratore sceglie una Micro Categoria da un elenco presente nella pagina delle "Statistiche degli Annunci".	2. Il sistema elabora le condizioni e aggiorna il numero degli annunci e il relativo grafico giornaliero per la Micro Categoria prescelta.
Utente	Sistema				
1. L'Amministratore sceglie una Micro Categoria da un elenco presente nella pagina delle "Statistiche degli Annunci".	2. Il sistema elabora le condizioni e aggiorna il numero degli annunci e il relativo grafico giornaliero per la Micro Categoria prescelta.				
<b>Condizione d'Uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Amministratore visualizza i dati aggiornati relativi alla Micro Categoria specificata.</li> </ul>				
<b>Eccezioni</b>					
<b>Requisiti di qualità</b>					

<b>ID</b>	<b>UC_6.9</b>				
<b>Nome Use Case</b>	Generazione statistiche sulle Macro Categorie scelte dall'Utente				
<b>Partecipanti</b>	Amministratore				
<b>Condizione d'Ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Amministratore accede alla sezione delle statistiche avanzate tramite UC_6.7 e si trova nella pagina Statistiche Avanzate Generale.</li> </ul>				
<b>Flusso di Eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">           1. L'Amministratore accede alla sezione delle statistiche avanzate degli Utenti.         </td><td style="padding: 10px;">           2. Il sistema, dopo un breve caricamento, genera le liste delle Macro Categorie più scelte dagli utenti nel proprio profilo.         </td></tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'Amministratore accede alla sezione delle statistiche avanzate degli Utenti.	2. Il sistema, dopo un breve caricamento, genera le liste delle Macro Categorie più scelte dagli utenti nel proprio profilo.
Utente	Sistema				
1. L'Amministratore accede alla sezione delle statistiche avanzate degli Utenti.	2. Il sistema, dopo un breve caricamento, genera le liste delle Macro Categorie più scelte dagli utenti nel proprio profilo.				
<b>Condizione d'Uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Amministratore del sistema visualizza i dati appena generati.</li> </ul>				
<b>Eccezioni</b>					
<b>Requisiti di qualità</b>					

<b>ID</b>	<b>UC_6.10</b>				
<b>Nome Use Case</b>	Generazione statistiche sulle Micro Categorie scelte dall'Utente				
<b>Partecipanti</b>	Amministratore				
<b>Condizione d'Ingresso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Amministratore ha davanti la classifica delle Macro Categorie generata tramite UC_6.11</li> </ul>				
<b>Flusso di eventi</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 30%;">Utente</th> <th style="text-align: center; width: 30%;">Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;">           1. L'Amministratore clicca su una delle Macro Categorie inserite nella classifica.         </td><td style="padding: 10px;">           2. Il sistema genera una nuova classifica con all'interno in ordine di preferenza le Micro Categorie scelte dagli utenti nella preferenza del profilo.         </td></tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'Amministratore clicca su una delle Macro Categorie inserite nella classifica.	2. Il sistema genera una nuova classifica con all'interno in ordine di preferenza le Micro Categorie scelte dagli utenti nella preferenza del profilo.
Utente	Sistema				
1. L'Amministratore clicca su una delle Macro Categorie inserite nella classifica.	2. Il sistema genera una nuova classifica con all'interno in ordine di preferenza le Micro Categorie scelte dagli utenti nella preferenza del profilo.				
<b>Condizione d'uscita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'Amministratore visualizza la nuova classifica con i dati appena generati.</li> </ul>				
<b>Eccezioni</b>					
<b>Requisiti di qualità</b>					

## 3.6 Object Model

### 3.6.0 Gestione Registrazione

Tipo	Nome	Descrizione
<i>Entity Object</i>	<i>Utente</i>	<i>contiene le informazioni relative all'utente.</i>
<i>Boundary Object</i>	<i>FormRegistrazioneUtente</i>  <i>FormChiaveDiRegistrazioneDuplicata</i>  <i>FrameConfermaRegistrazione</i>	<i>form che consente all'utente di inserire i dati relativi alla registrazione.</i>  <i>form che informa l'utente che la chiave di registrazione è già presente nel database.</i>  <i>form che informa l'utente che la registrazione è avvenuta con successo.</i>
<i>Business Object</i>	<i>UtenteManager Business</i>	<i>permette di manipolare tutte le informazioni relative all'entità utente.</i>
<i>Control Object</i>	<i>Registrazione Control</i>	<i>si occupa di registrare un nuovo utente.</i>

### 3.6.1 Gestione Autenticazione

Tipo	Nome	Descrizione
<i>Entity Object</i>	<i>Utente</i>	<i>contiene le informazioni relative all'utente.</i>
<i>Boundary Object</i>	<i>FormAutenticazioneUtente</i>  <i>FrameErroreNeiDati</i>	<i>form che consente all'utente di inserire i dati relativi al login.</i>  <i>frame che informa all'utente che i dati inseriti per l'autenticazione sono errati.</i>

	<i>pulsante logout</i>	<i>pulsante che consente all'utente di eseguire il logout.</i>
<i>Business Object</i>	<i>UtenteManager Business</i>	<i>permette di manipolare tutte le informazioni relative all'entità utente.</i>
<i>Control Object</i>	<i>Autenticazione Control</i>	<i>si occupa di eseguire il login dell'utente.</i>

### 3.6.2 Gestione Utente

Tipo	Nome	Descrizione
<i>Entity Object</i>	<i>Annuncio</i>	<i>Contiene le informazioni relative ai Feedback.</i>
	<i>Notifiche</i>	<i>contiene le informazioni circa la notifica di un evento, come l'avvenuta accettazione di inserimento dell'annuncio del sistema, oppure, notificare un utente che è stato pubblicato un annuncio inerente ai suoi campi di interesse.</i>
	<i>Macro Categoria</i>	<i>contiene le informazioni inerenti le Macro Categorie presenti nel sistema.</i>
	<i>Micro Categoria</i>	<i>contiene le informazioni inerenti le Micro Categorie presenti nel sistema.</i>
	<i>Utente</i>	<i>contiene le informazioni relative all'Utente.</i>
<i>Boundary Object</i>	<i>Pulsante Cancellazione Account</i>	<i>permette all'Utente di cancellare il suo account dal Sistema.</i>
	<i>Pulsante Privacy</i>	<i>permette all'Utente di accedere alla sezione privacy e sicurezza del suo profilo personale.</i>
	<i>Sezione Privacy</i>	<i>permette la visualizzazione della</i>

	<i>Pulsante Visualizza Macrocategorie</i>	sezione Privacy e Sicurezza del profilo dell'Utente.  permette all'Utente di accedere alla form in cui poter visualizzare e aggiungere Macrocategorie al proprio profilo.
	<i>Form Macrocategoria</i>	permette all'Utente di visualizzare, aggiungere o eliminare macrocategorie dal proprio profilo.
	<i>Pulsante Visualizza Microcategoria</i>	permette all'Utente di accedere alla form in cui poter visualizzare, aggiungere o eliminare microcategorie dal proprio profilo.
	<i>Form Microcategoria</i>	permette all'Utente di visualizzare, aggiungere o eliminare microcategorie dal proprio profilo.
	<i>Pulsante Ban</i>	permette al Moderatore di bannare un Utente di cui sta visitando il profilo.
	<i>Inserisci Password</i>	form che permette ad un Utente di inserire la propria password.
	<i>Pulsante Cambia Password</i>	permette ad un Utente di aprire la form in cui poter cambiare la password.
	<i>Form Cambia Password</i>	permette ad un Utente di cambiare la propria password.
	<i>Pulsante Cancellazione Account</i>	permette ad un Utente di inviare una richiesta di cancellazione del proprio account.
	<i>Conferma Cancellazione Account</i>	frame che viene mostrato ad un Utente per inviare la conferma di cancellazione del proprio account.
	<i>Pulsante Mod</i>	permette al Moderatore di poter entrare nella sezione di gestione di un Moderatore.
	<i>Visualizzazione Profilo Personale</i>	visualizzazione della pagina personale del profilo di un Utente.
	<i>Pulsante Profilo Personale</i>	permette ad un Utente di accedere alla pagina del suo profilo personale.

	<i>Pulsante cerca Utente</i>	<i>permette ad un Utente di avviare la ricerca di un altro Utente.</i>
	<i>Visualizzazione Profilo</i>	<i>visualizzazione del profilo pubblico di un utente.</i>
	<i>Pulsante Annunci Segnalati</i>	<i>permette ad un Moderatore di avviare la richiesta di visualizzazione degli annunci segnalati.</i>
	<i>Pagina Annunci Segnalati</i>	<i>pagina che permette ad un Moderatore la visualizzazione degli annunci segnalati.</i>
	<i>Pulsante Utenti Segnalati</i>	<i>permette ad un Moderatore di avviare la richiesta di visualizzazione della pagina degli Utenti segnalati.</i>
	<i>Pagina Utenti Segnalati</i>	<i>pagina che permette ad un Moderatore la visualizzazione degli utenti segnalati.</i>
	<i>Pulsante Riattivazione Utente Bannato</i>	<i>permette ad un Moderatore di avviare la richiesta di riattivazione di un Utente bannato.</i>
	<i>Conferma Riattivazione Utente Bannato</i>	<i>frame che viene mostrato ad un Moderatore per inviare la conferma di riattivazione dell'account di un Utente.</i>
	<i>Pulsante Utenti Bannati</i>	<i>permette ad un Moderatore di inoltrare la richiesta di visualizzazione degli Utenti bannati.</i>
	<i>Pagina Utenti Bannati</i>	<i>pagina di visualizzazione degli utenti bannati.</i>
	<i>Pulsante Visualizzazione Microcategorie</i>	<i>permette ad un Utente di avviare la richiesta di visualizzazione delle Microcategorie del suo profilo.</i>
	<i>Form Microcategoria</i>	<i>form che permette ad un Utente di poter visualizzare, aggiungere o eliminare microcategorie dal suo profilo.</i>
	<i>Pulsante Elezione Mod</i>	<i>permette all'Amministratore di avviare la richiesta di elezione di un Moderatore.</i>
	<i>Pulsante Giudica Utenti</i>	<i>permette all'Amministratore di interagire con la lista degli utenti</i>

		<i>bannati dove due moderatori sono in disaccordo.</i>
	<i>Visualizzazione Lista Giudica Utenti</i>	<i>contiene l'insieme degli utenti bannati dove due moderatori sono in disaccordo.</i>
<i>Business Object</i>	<i>Utente Manager</i>	<i>si occupa della gestione degli utenti.</i>
	<i>Annunci Manager</i>	<i>si occupa della gestione degli annunci.</i>
	<i>Micro Categorie Manager</i>	<i>si occupa della gestione delle Micro Categorie.</i>
	<i>Macro Categorie Manager</i>	<i>si occupa della gestione delle Macro Categorie.</i>
<i>Control Object</i>	<i>Privacy Control</i>	<i>si occupa di creare la pagina di privacy del profilo dell'Utente.</i>
	<i>Visualizza Macrocategoria Control</i>	<i>si occupa di creare la form dove l'Utente può visualizzare e aggiungere Macrocategorie.</i>
	<i>Form Macrocategoria Control</i>	<i>si occupa di aggiungere una Macrocategoria al profilo di un Utente.</i>
	<i>Form Microcategoria Control</i>	<i>si occupa di creare la form dove l'Utente può visualizzare e aggiungere Microcategorie.</i>
	<i>Pulsante Ban Control</i>	<i>si occupa di inoltrare la richiesta di ban.</i>
	<i>Pulsante Cambia Password Control</i>	<i>si occupa di inoltrare la richiesta di cambiamento della password.</i>
	<i>Cancellazione Account Control</i>	<i>si occupa di inoltrare la richiesta di eliminazione dell'account.</i>
	<i>Pagina Mod Control</i>	<i>si occupa di creare la pagina Mod di gestione di un Moderatore.</i>
	<i>Visita Profilo Control</i>	<i>si occupa di creare la pagina di visualizzazione del profilo di un Utente.</i>
	<i>Visualizza Annunci Segnalati</i>	<i>si occupa di inoltrare la richiesta di</i>

	<i>Control</i>	<i>visualizzazione degli annunci segnalati</i>
	<i>Cerca Utente Control</i>	<i>si occupa di inoltrare la ricerca di un Utente con il nome dell'Utente cercato.</i>
	<i>Riattivazione Utente Bannato Control</i>	<i>si occupa di inoltrare la richiesta di riattivazione di un Utente bannato.</i>
	<i>Conferma Riattivazione Utente Bannato Control</i>	<i>si occupa di inoltrare la conferma di riattivazione di un Utente.</i>
	<i>Visualizza Utenti Bannati Control</i>	<i>si occupa di inoltrare la richiesta di visualizzazione degli utenti bannati.</i>
	<i>Pulsante Visualizzazione Microcategorie Control</i>	<i>si occupa di creare la form da cui un Utente può visualizzare, aggiungere e rimuovere microcategorie dal suo profilo.</i>
	<i>Pulsante Elezione Mod Control</i>	<i>si occupa di inoltrare la richiesta di elezione di un Utente a Moderatore da parte dell'Amministratore.</i>
	<i>Elezioni Mod Control</i>	<i>si occupa di gestire l'elezione di un Utente a Moderatore.</i>

### 3.6.3 Gestione Annunci

Tipo	Nome	Descrizione
<i>Entity Object</i>	<i>Annuncio</i>  <i>Utente</i>  <i>Notifiche</i>  <i>Messaggi</i>  <i>Feedback</i>	<p><i>contiene tutte le informazioni relative all'annuncio.</i></p> <p><i>contiene le informazioni relative all'utente.</i></p> <p><i>contiene le informazioni circa la notifica di un evento, come l'avvenuta accettazione di inserimento dell'annuncio del sistema, oppure, notificare un utente che è stato pubblicato un annuncio inerente ai suoi campi di interesse.</i></p> <p><i>contiene le informazioni inerenti allo scambio di messaggi tra due utenti del sistema.</i></p> <p><i>contiene le informazioni circa i feedback che gli utenti possono rilasciare agli annunci dopo aver intrapreso una collaborazione con il contraente dell'annuncio stesso.</i></p>
<i>Boundary Object</i>	<i>Inserisci annuncio</i>  <i>Modifica annuncio</i>  <i>Cancella annuncio</i>  <i>Ricerca annuncio</i>	<p><i>form che consente all'utente di inserire i dati relativi ad un annuncio.</i></p> <p><i>form che permette di modificare i dati relativi ad un annuncio.</i></p> <p><i>pagina che permette ad un utente di cancellare i propri annunci dalla piattaforma</i></p> <p><i>pagina che permette di ricercare un annuncio attraverso una serie di parametri settabili dall'utente</i></p>

	<i>Visualizza annunci</i>	<i>pagina che permette di visualizzare una lista di annunci ricercati</i>
	<i>Visualizza i miei annunci</i>	<i>pagina che permette la visualizzazione della lista degli annunci personali di un utente</i>
	<i>Verifica annuncio</i>	<i>pagina che permette di visualizzare gli annunci inseriti per la prima volta nel sistema e che devono essere visionati per la prima volta da un moderatore</i>
	<i>Conferma annuncio segnalato</i>	<i>pagina che permette di validare un annuncio che è stato segnalato</i>
	<i>Visualizza preferiti</i>	<i>pagina che permette di visualizzare gli annunci preferiti di un utente</i>
	<i>Visualizza home page</i>	<i>pagina che visualizza la home-page della piattaforma CrowdMine</i>
	<i>Segnala annuncio</i>	<i>pagina che permette di segnalare un annuncio</i>
	<i>Visualizza annunci utente</i>	<i>visualizza gli annunci di un utente specifico del sistema</i>
	<i>Visualizza annunci segnalati</i>	<i>pagina che permette al moderatore di visualizzare gli annunci segnalati dai vari utenti del sistema</i>
	<i>Visualizza lista candidature</i>	<i>pagina che permette di visualizzare la lista delle candidature per ogni annuncio del sistema</i>
	<i>Proposta sospensione annuncio segnalato</i>	<i>permette la proposta di sospensione da parte di un moderatore per un annuncio segnalato</i>
	<i>Commento ad un annuncio</i>	<i>permette di commentare un annuncio pubblicato nella piattaforma</i>

	<p><i>Reclamo di un annuncio</i></p> <p><i>Discordanza</i></p> <p><i>Concordanza</i></p> <p><i>Conferma annuncio</i></p> <p><i>Visualizza annunci inseriti</i></p> <p><i>Visualizza annunci reclamati</i></p>	<p><i>permette ad un utente, di reclamare la proposta di sospensione dei propri annunci</i></p> <p><i>permette ad un moderatore, di revisionare un annuncio precedentemente segnalato</i></p> <p><i>permette ad un moderatore, di revisionare un annuncio precedentemente segnalato</i></p> <p><i>permette all'amministratore di validare l'annuncio che è stato revisionato da due moderatori che erano in disaccordo</i></p> <p><i>permette la visualizzazione degli annunci inseriti nel sistema e che devono essere revisionati</i></p> <p><i>permette al moderatore di visualizzare la lista degli annunci reclamati</i></p>
<i>Business Object</i>	<p><i>Annuncio Manager</i></p> <p><i>Utente Manager</i></p> <p><i>Notifiche Manager</i></p> <p><i>Messaggi Manager</i></p> <p><i>Feedback Manager</i></p>	<p><i>permette ad un utente di inserire, modificare, cancellare, ricercare e visualizzare un annuncio.</i></p> <p><i>permette di manipolare tutte le informazioni relative all'entità utente, aggiungendo funzionalità, come la verifica di un annuncio.</i></p> <p><i>permette la gestione delle notifiche del sistema, quindi come l'inoltro della notifica ad un utente.</i></p> <p><i>permette la gestione dei messaggi scambiati tra due utenti del sistema.</i></p> <p><i>permette la gestione dei feedback associati agli annunci e agli utenti.</i></p>
<i>Control Object</i>	<i>Inserimento Control</i>	<i>amministra la logica di controllo del sistema quando un utente inserisce</i>

	<i>Modifica Control</i>	<i>un annuncio nel sistema</i>  <i>amministra la logica di controllo del sistema quando un utente modifica un proprio annuncio</i>
	<i>Cancella Control</i>	<i>amministra la logica di controllo del sistema quando un utente modifica un suo annuncio</i>
	<i>Ricerca Control</i>	<i>amministra la logica di controllo del sistema quando un utente ricerca gli annunci attraverso dei filtri</i>
	<i>Visualizza Annunci Control</i>	<i>amministra la logica di controllo del sistema quando si visualizzano gli annunci ricercati</i>
	<i>Visualizza i miei annunci control</i>	<i>amministra la logica di controllo del sistema quando un utente visualizza i propri annunci</i>
	<i>Cancella preferiti control</i>	<i>amministra la logica di controllo del sistema quando un utente cancella gli annunci preferiti</i>
	<i>Verifica annuncio control</i>	<i>amministra la logica di controllo del sistema quando un moderatore verifica un annuncio per la prima volta</i>
	<i>Conferma annuncio segnalato control</i>	<i>amministra la logica di controllo del sistema quando un moderatore, dopo la visione di un annuncio segnalato, lo lascia attivo nel sistema</i>
	<i>Visualizza Preferiti control</i>	<i>amministra la logica di controllo del sistema quando un utente visualizza i propri annunci preferiti</i>
	<i>Visualizza home-page control</i>	<i>amministra la logica di controllo del sistema quando l'utente accede alla home page del sistema</i>

	<p><i>Segnala annuncio control</i></p> <p><i>Ricerca annuncio utente control</i></p> <p><i>Visualizza annunci segnalati control</i></p> <p><i>Visualizza lista candidature control</i></p> <p><i>Proposta sospensione annunci segnalati control</i></p> <p><i>Commenta annuncio control</i></p> <p><i>Reclamo annuncio control</i></p> <p><i>Discordanza control</i></p> <p><i>Concordanza control</i></p> <p><i>Conferma control</i></p>	<p><i>amministra la logica di controllo del sistema quando un utente segnala un annuncio</i></p> <p><i>amministra la logica di controllo del sistema quando un utente ricerca gli annunci di un determinato utente del sistema</i></p> <p><i>amministra la logica di controllo del sistema quando un moderatore visualizza gli annunci segnalati</i></p> <p><i>amministra la logica di controllo del sistema quando il proprietario di un annuncio visualizza la lista delle candidature associate</i></p> <p><i>amministra la logica di controllo del sistema quando un moderatore decide di proporre di sospendere un annuncio dal sistema</i></p> <p><i>amministra la logica di controllo del sistema quando un utente lascia un commento ad un annuncio</i></p> <p><i>amministra la logica di controllo del sistema quando un utente decide di reclamare il proprio annuncio in base alla decisione di un moderatore che ha proposto di sospendere un annuncio sotto segnalazione</i></p> <p><i>amministra la logica di controllo del sistema quando due moderatori sono in disaccordo su un annuncio</i></p> <p><i>amministra la logica di controllo del sistema quando due moderatori sono in accordo su un annuncio</i></p> <p><i>amministra la logica di controllo del sistema quando l'amministratore</i></p>
--	---	--

	<p><i>Elimina control</i></p> <p><i>Visualizza annunci inseriti control</i></p> <p><i>Visualizza annunci reclamati control</i></p>	<p><i>risolve la disputa tra i due moderatori, lasciando attivo l'annuncio nel sistema</i></p> <p><i>amministra la logica di controllo del sistema quando l'amministratore risolve la disputa tra i due moderatori, sospendendo l'annuncio nel sistema</i></p> <p><i>amministra la logica di controllo del sistema quando il moderatore visualizza gli annunci da controllare per la prima volta</i></p> <p><i>amministra la logica di controllo del sistema il moderatore visualizza la lista degli annunci reclamati</i></p>
--	--	--

### 3.6.4 Gestione Notifiche e Messaggi

Tipo	Nome	Descrizione
Entity Object	Notifica Messaggio	contiene le informazioni relative ad una notifica. contiene i messaggi scambiati tra gli utenti.
Boundary Object	Pulsante Lista Notifiche Pulsante Messaggi Ricevuti Pulsante Accedi alla Conversazione Pulsante Invia	mostra la lista di notifiche in ordine cronologico che l'utente ha ricevuto. mostra le conversazioni effettuate che l'utente ha ricevuto. consente all'utente di accedere alla conversazione con il singolo utente. invia il messaggio che l'utente ha scritto nell'apposita area.

	Pulsante Elimina Conversazione	elimina la conversazione.
	Pulsante Visualizza Notifica	mostra la pagina relativa alla notifica.
	Pulsante Lista Notifiche Moderatore	mostra la lista di notifiche che il moderatore ha ricevuto.
	Pulsante Invia Collaborazione	Invia una collaborazione al relativo Utente.
	Pulsante Rifiuta Collaborazione	Rifiuta la collaborazione con il relativo Utente.
	Pulsante Accetta Collaborazione	Accetta la collaborazione inviata dall'Utente.
	Pulsante Gestione Annunci	Mostra gli annunci pubblicati dall'Utente.
	Pulsante Visualizza Annuncio	Viene visualizzata la pagina relativa all'annuncio.
	Pulsante Modifica Annuncio	Viene visualizzato la pagina di modifica al relativo annuncio.
	Pulsante Elimina Annuncio	Elimina l'annuncio.
Control Object	Lista Notifiche	permette di caricare tutte le notifiche relative all'utente loggato.
	Invia Messaggio	si occupa del corretto invio del messaggio.
	Lista Messaggi	permette di caricare tutti i messaggi relativi all'utente loggato.
	Accetta richiesta	gestisce l'invio della richiesta di collaborazione

	Invia richiesta  Rifiuta conversazione	permette l'invio della richiesta di collaborazione  gestisce l'eliminazione della conversazione quando l'utente rifiuta il candidato
Business Object	Notifiche Manager	permette la gestione delle notifiche del sistema come il caricamento delle notifiche ricevute.
	Messaggi Manager	permette la gestione dei messaggi scambiati tra due utenti del sistema

### 3.6.5 Gestione Feedback

Tipo	Nome	Descrizione
Entity Object	Feedback	Contiene le informazioni relative ai Feedback.
	Utente	Contiene le informazioni in merito ad un utente.
Boundary Object	Inserimento Feedback	Form per l'inserimento di un feedback
	Profilo Utente	Mostra le informazioni relative all'utente.
	Barra di Ricerca	Contiene dei campi che l'utente deve completare, per visualizzare il risultato di una ricerca.
	Risultati Ricerca	Pagina che mostra i risultati di una ricerca effettuata dall'utente.
	Lista Feedback	Lista dove sono elencati tutti i feedback relativi ad un utente.
	Messaggio di errore	Messaggio di errore relativo alla mancata collaborazione fra due utenti. Mostrato in seguito all'azione di inserimento feedback.
	Esito Operazione	Mostra un messaggio che informa se

	Pulsante Visualizzazione Feedback Segnalati  Lista Feedback Segnalati	<i>I'operazione che è stata effettuata è andata a buon fine o meno</i>  <i>Permette di mostrare al moderatore i feedback segnalati.</i>  <i>Mostra una lista di feedback segnalati al moderatore.</i>
	Feedback NON idoneo	<i>Mostra un messaggio che notifica il moderatore dell'avvenuta eliminazione del feedback in analisi</i>
	Feedback Idoneo	<i>Mostra un messaggio che notifica il moderatore dell'avvenuto cambiamento di stato del feedback in analisi</i>
Business Object	Feedback Manager  Utente Manager	<i>Manipola tutti i dati relativi all'entità feedback.</i>  <i>Manipola i dati e le informazioni relative all'utente.</i>
Control Object	Valutazione Feedback Segnalati  Show Feedback Control  Ricerca Tramite Feedback  Sort Feedback  Inserisci Feedback  Segnala feedback  Visualizzazione Feedback Segnalati	<i>Si occupa di effettuare i controlli sulla valutazione dei feedback segnalati.</i>  <i>Si occupa di effettuare i controlli sulla visualizzazione dei feedback.</i>  <i>Si occupa di effettuare i controlli sulla ricerca quando l'utente inserisce anche il feedback come parametro.</i>  <i>Si occupa di effettuare i controlli relativi all'ordinamento della lista feedback.</i>  <i>Si occupa di effettuare i controlli sull'inserimento feedback, anche di controllare se la collaborazione è avvenuta.</i>  <i>Si occupa di effettuare i controlli sulla segnalazione di un feedback</i>  <i>Si occupa di effettuare i controlli quando viene richiesta la visualizzazione della lista dei feedback segnalati</i>

### 3.6.6 Gestione Statistiche

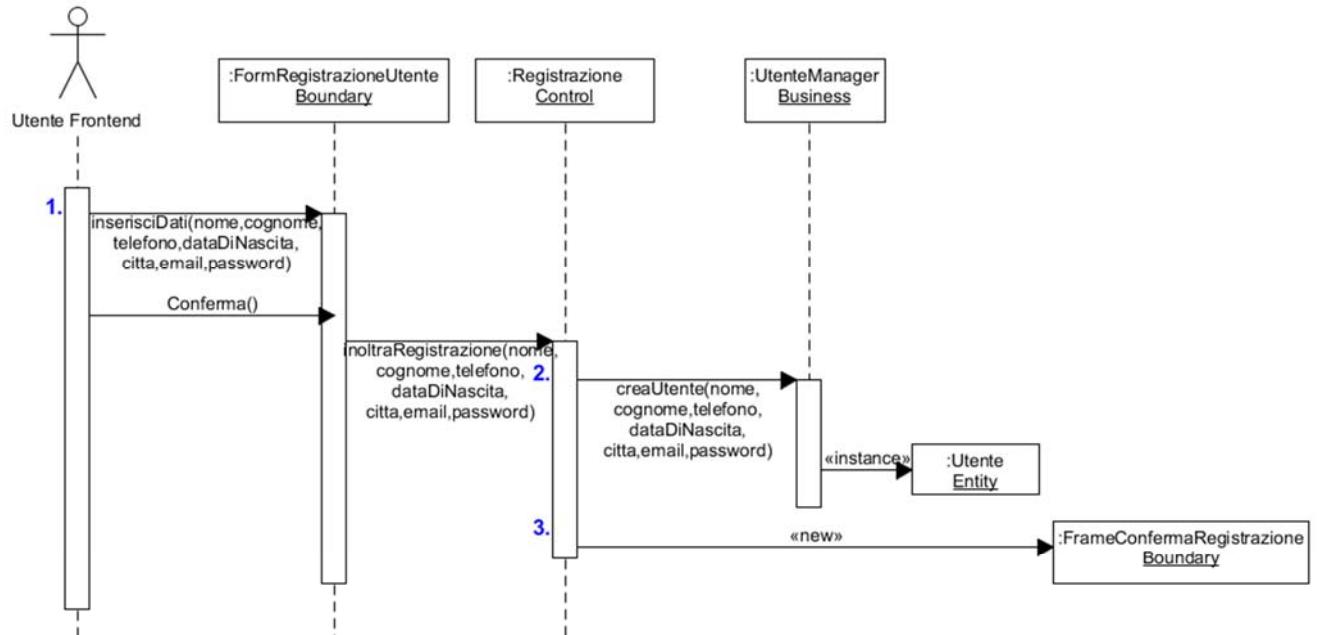
Tipo	Nome	Descrizione
<i>Entity Object</i>	<i>Annuncio</i> <i>Utente</i> <i>Feedback</i> <i>Micro Categoria</i> <i>Macro Categorie</i>	<p><i>Contiene tutte le informazioni relative ad un annuncio.</i></p> <p><i>Contiene le informazioni relative ad un utente.</i></p> <p><i>Contiene le informazioni relative ai feedback ricevuti dagli Utenti</i></p> <p><i>Contiene le Micro Categorie legate ad un annuncio o un utente.</i></p> <p><i>Contiene le Macro Categorie legate ad un annuncio o un utente.</i></p>
<i>Boundary Object</i>	<i>Statistiche Avanzate Generale Boundary</i> <i>Statistiche Avanzate Annunci Boundary</i> <i>Statistiche Avanzate Utenti Boundary</i> <i>Classifica Utenti</i> <i>Statistiche</i> <i>Pannello Classifica</i> <i>Statistiche Macro Categoria</i> <i>Visualizzazione Profilo</i> <i>Pannello Statistiche Utente</i>	<p><i>È la pagina principale della gestione avanzata delle statistiche.</i></p> <p><i>È la pagina dedicata alle statistiche degli annunci della gestione avanzata delle statistiche.</i></p> <p><i>È la pagina dedicata alle statistiche degli utenti della gestione avanzata delle statistiche.</i></p> <p><i>È la pagina dove sono contenute le opzioni per visualizzare le classifiche degli utenti.</i></p> <p><i>È la pagina principale della sezione statistiche per gli utenti.</i></p> <p><i>È una parte della pagina in cui vengono caricate le classifiche relative agli utenti.</i></p> <p><i>È la pagina dove viene generato il grafico relativo alle Macro Categorie.</i></p> <p><i>È la pagina dove è possibile visualizzare il profilo Utente.</i></p> <p><i>È la parte della pagina dove vengono generate le statistiche relative all'utente.</i></p>
<i>Business Object</i>	<i>Feedback Manager</i>	<i>Gestisce la logica di controllo relativa ai feedback.</i>

	<i>Annuncio Manager</i>  <i>Utente Manager</i>	<i>Permette di ricavare informazioni sugli annunci.</i>  <i>Permette di ricavare informazioni sugli utenti.</i>
<i>Control Object</i>	<i>Statistiche Avanzate Generale Control</i>  <i>Statistiche Annuncio Control</i>  <i>Statistiche Avanzate Utenti Control</i>  <i>Classifica Utenti Control</i>  <i>Statistiche Control</i>  <i>Statistiche Profilo Utente Control</i>	<i>Gestisce la logica di controllo relativa alle statistiche avanzate.</i>  <i>Gestisce la logica di controllo relativa alle statistiche degli annunci.</i>  <i>Gestisce la logica di controllo relativa alle statistiche degli utenti.</i>  <i>Permette di generare una classifica degli utenti.</i>  <i>Permette di generare le statistiche delle Macro Categorie.</i>  <i>Permette di generare le statistiche relative all'utente.</i>

## 3.7 Sequence Diagram

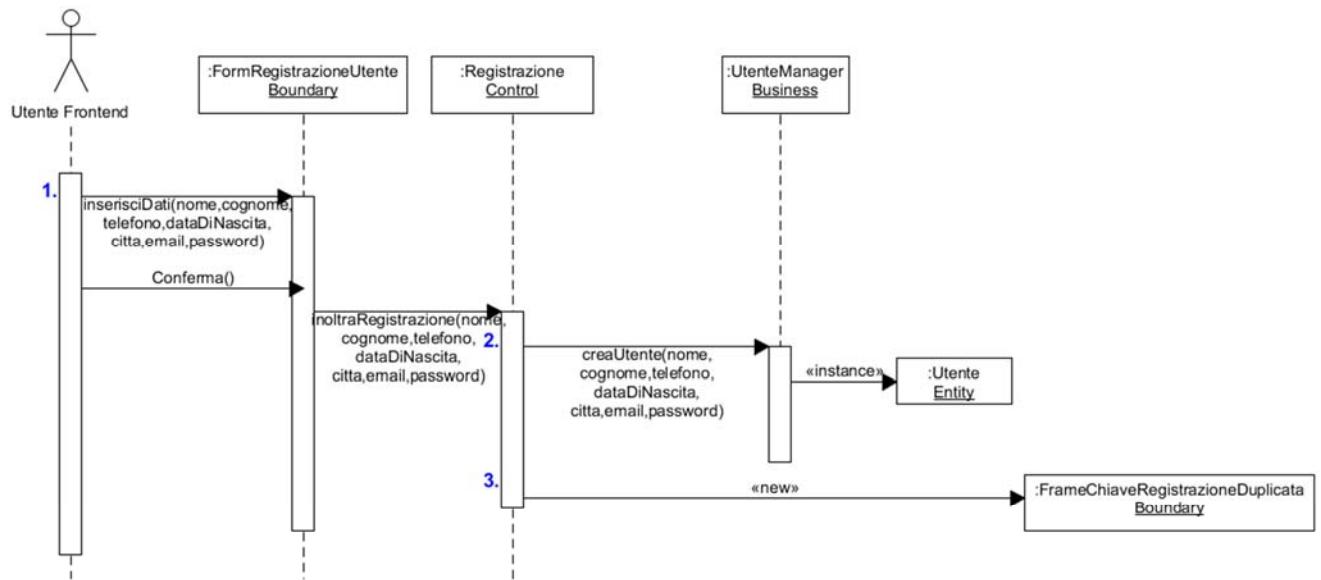
### 3.7.0 Gestione Registrazione

SD\_0.1 Registrazione.



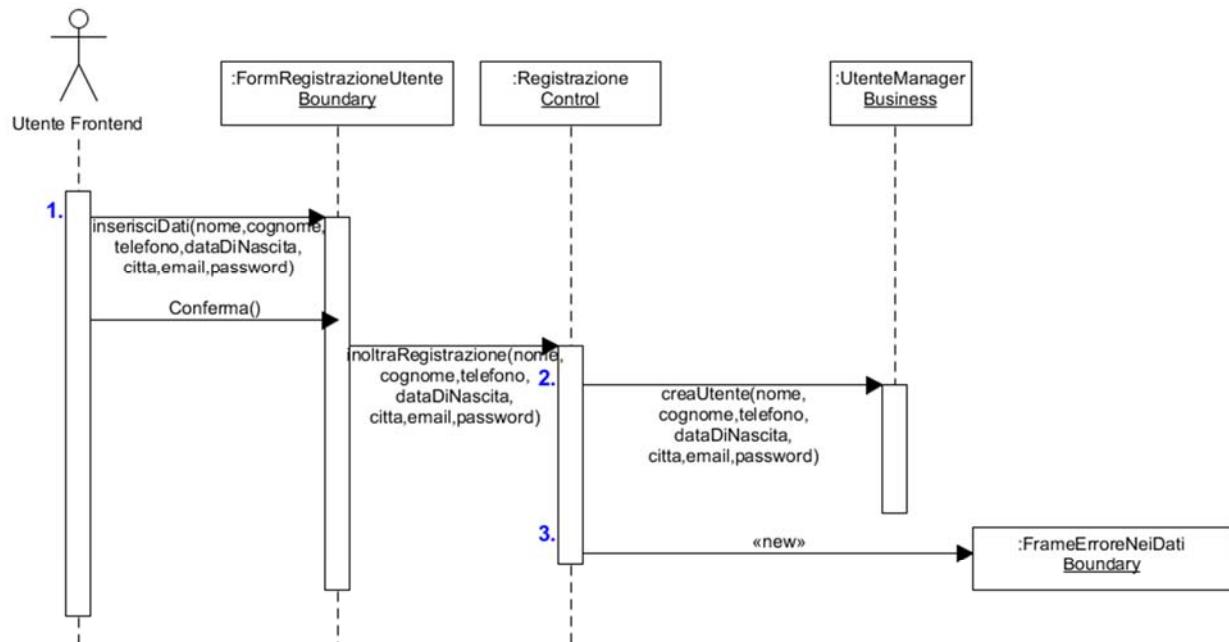
1. L'utente inserisce i dati nel boundary "formRegistrazioneUtente" e li invia al control.
2. Il control invoca l'operazione "creaUtente()" del business "UtenteManager", viene creato un nuovo utente all'interno del database.
3. Il control "Registrazione" crea un nuovo boundary "FrameConfermaRegistrazione", il quale informa l'utente che la registrazione è andata a buon fine.

## SD\_0.2 Chiave di registrazione duplicata



1. L'utente inserisce i dati nel boundary "FormRegistrazioneUtente" e li invia al control.
2. Il control invoca l'operazione "creaUtente()".
3. Il control "Registrazione" crea un nuovo boundary "FrameChiaveRegistrazioneDuplicata", il quale informa l'Utente Frontend che la chiave di registrazione è già presente nel database e quindi la registrazione non è andata a buon fine.

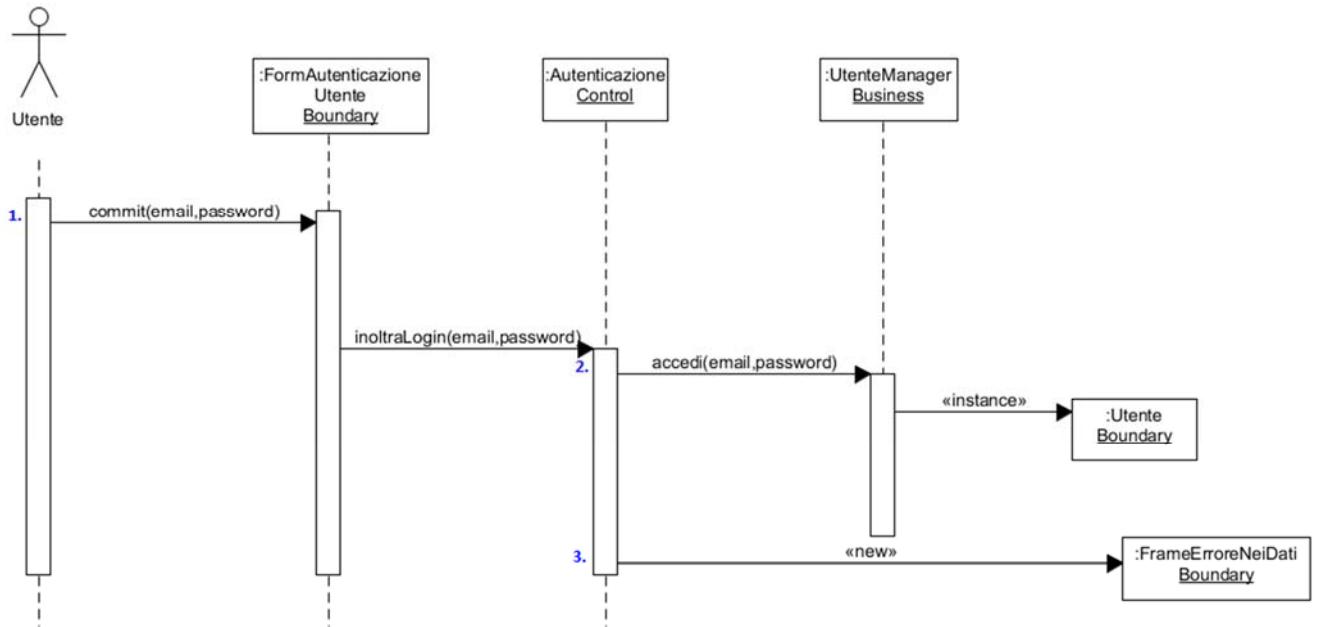
## SD\_0.3 Registrazione errore nei dati



1. L'utente inserisce i dati nel boundary "FormRegistrazioneUtente" e li invia al control.
2. Il control invoca l'operazione "creaUtente()".
3. Il control "Registrazione" crea un nuovo boundary "FrameErroreNeiDati", il quale informa l'Utente Frontend che sono presenti errori nei dati e quindi la registrazione non è andata a buon fine.

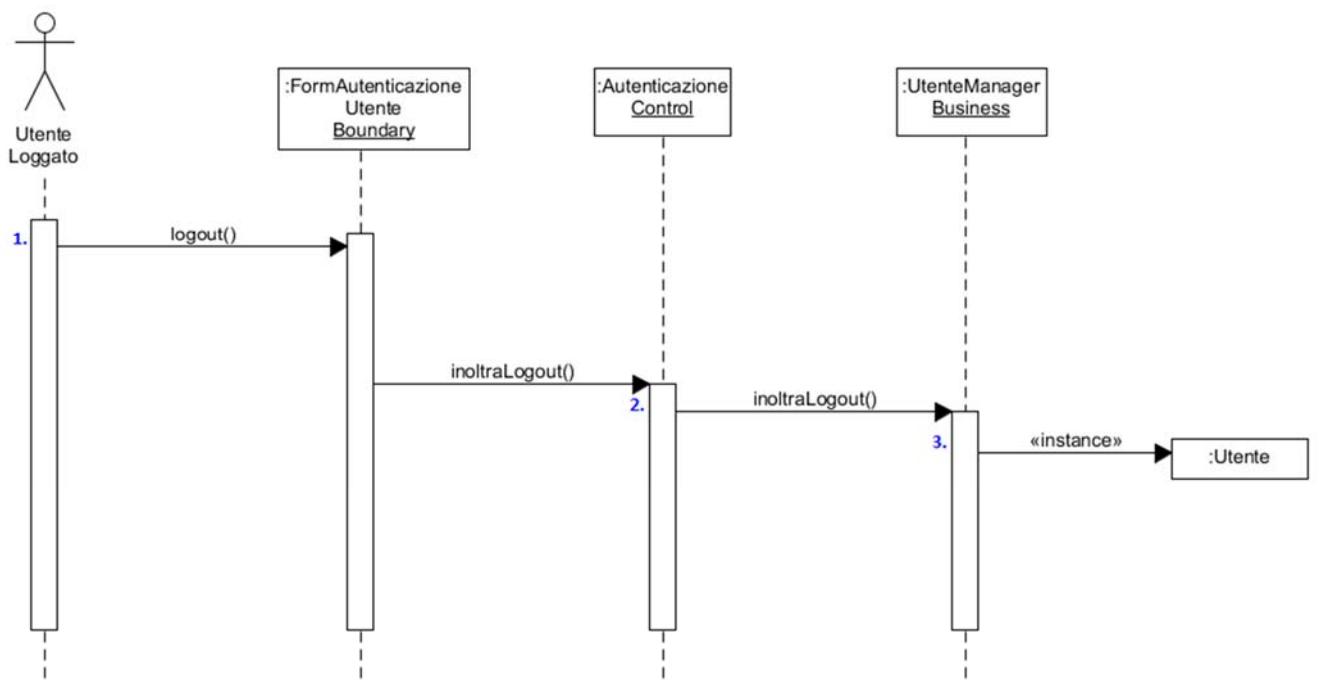
### 3.7.1 Gestione Autenticazione

SD\_1.1 Autenticazione.



1. L'utente inserisce i dati nel boundary "FormAutenticazioneUtente" e li invia al control.
2. Il control invoca l'operazione "accedi()" del business UtenteManager, viene loggato l'utente.
3. Il control crea un nuovo boudary "FrameErroreNeiDati", il quale informa l'utente che i dati inseriti per il login non sono corretti.

SD\_1.2 Logout.

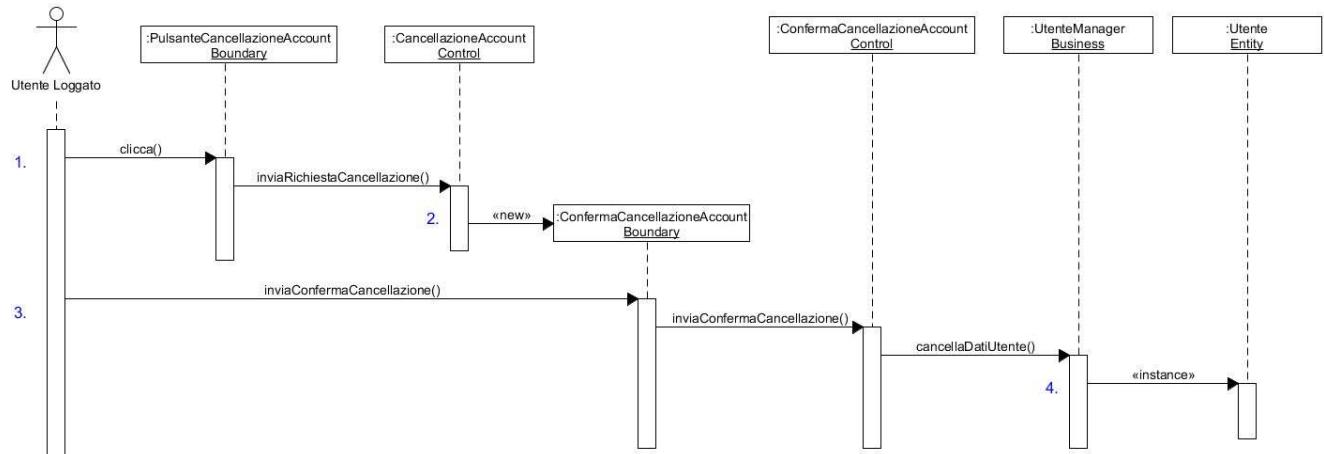


1. L'utente preme il pulsante logout situato nel boundary "FormAutenticazioneUtente" e quest'ultimo lo inoltra al control.

2. Il control invoca l'operazione "inoltraLogout()" del business "UtenteManager".
3. Il business effettua il logout dell'utente.

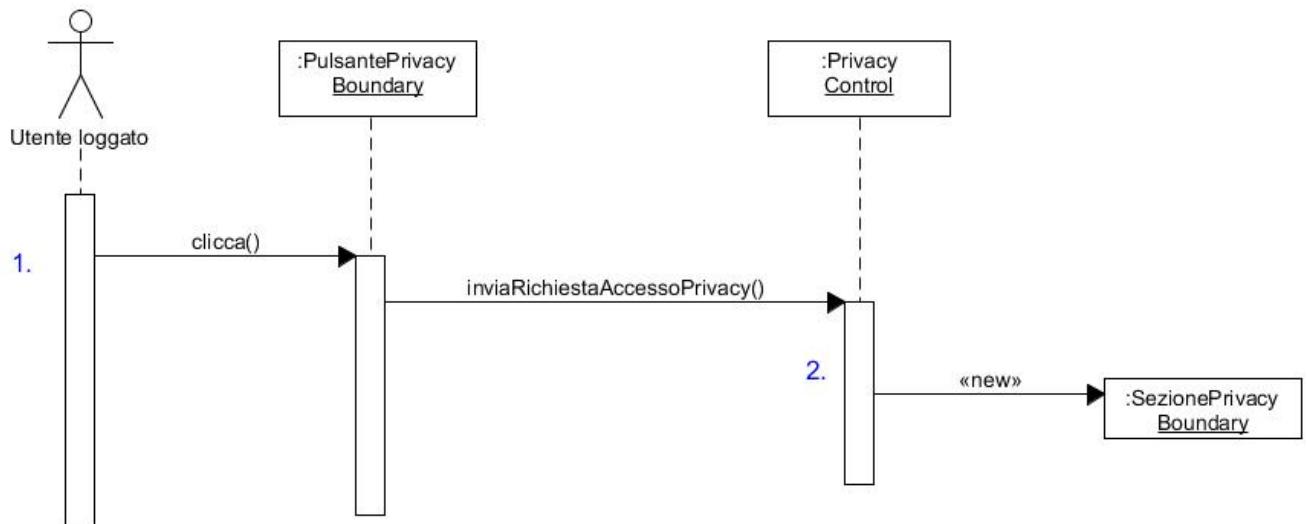
### 3.7.2 Gestione Utente

#### SD\_2.1 Cancellazione Account



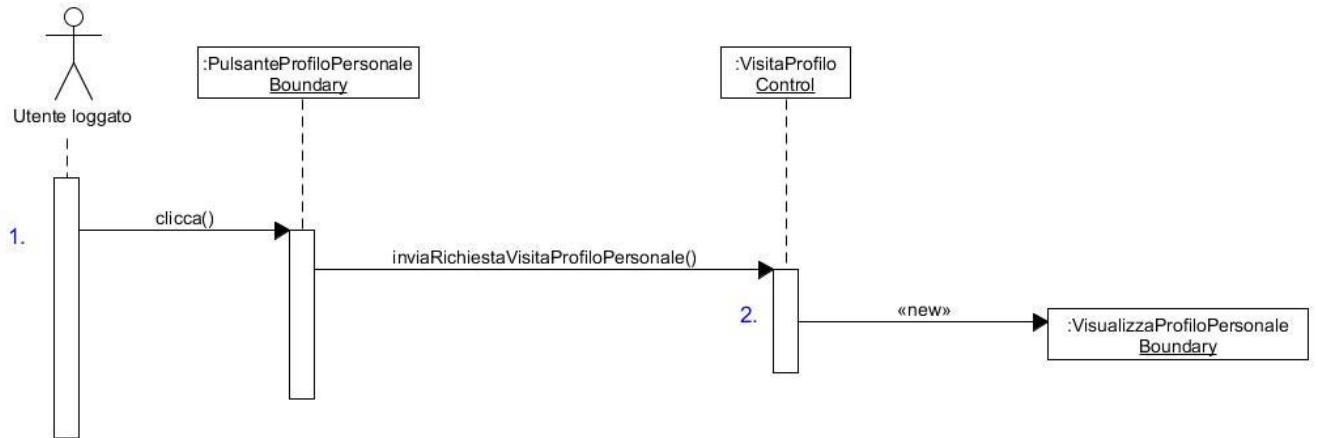
1. L'Utente loggato clicca sul pulsante di cancellazione Account.
2. Il Control crea il Boundary per la conferma.
3. L'Utente loggato clicca sul pulsante di conferma.
4. :UtenteManager verifica la validità della password e in caso affermativo cambia lo stato dell'Utente in quello di "Cancellato" sul DB.

#### SD\_2.2 Accesso alla sezione Privacy e Sicurezza



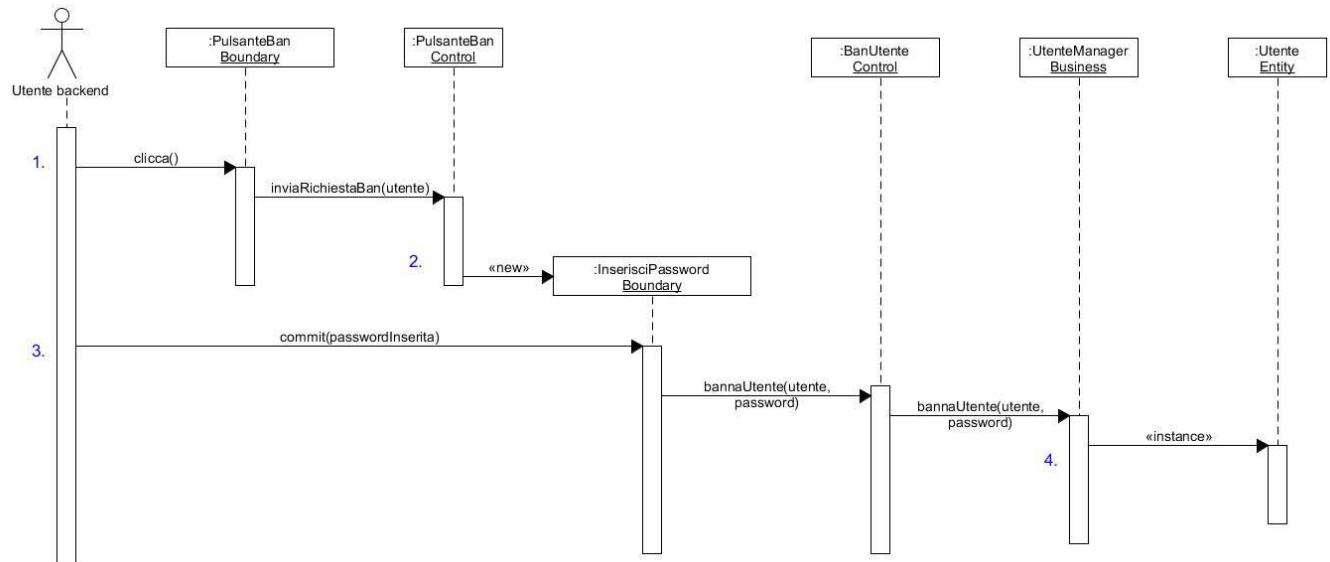
1. L'Utente loggato clicca sul pulsante di Privacy e Sicurezza presente sul suo profilo.
2. Il Control crea il Boundary per la form di visualizzazione delle informazioni inerenti la privacy e sicurezza dell'Utente.

### SD\_2.3 Visita Profilo Personale



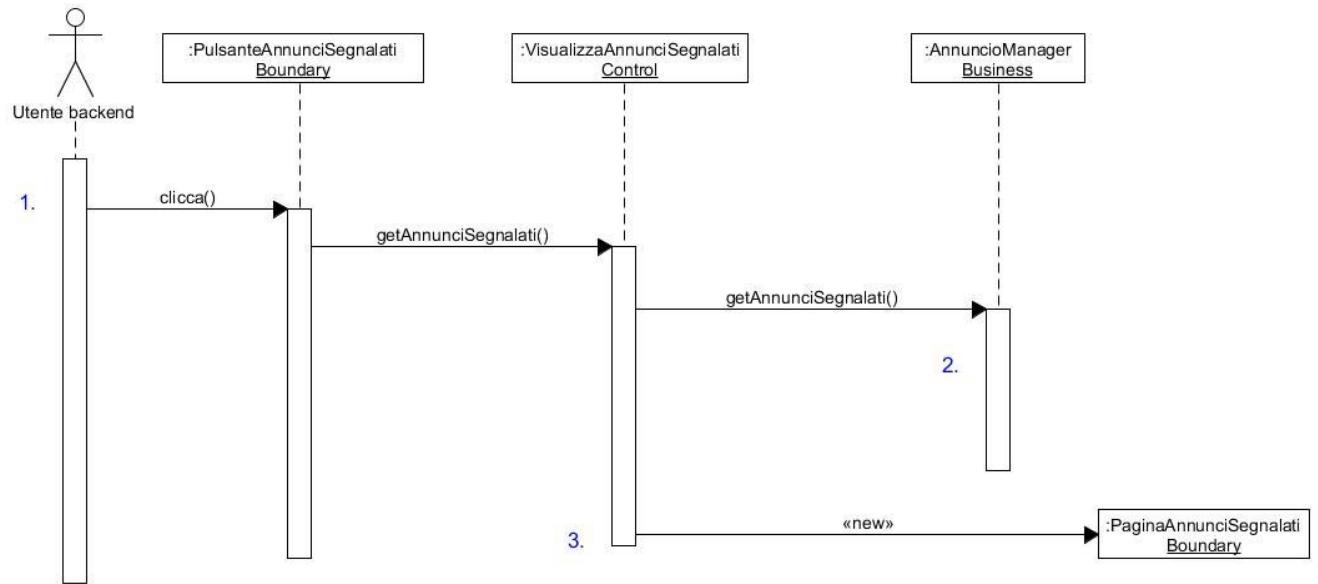
1. L'Utente clicca sul pulsante Profilo.
2. Il Control crea la pagina di visualizzazione del profilo personale dell'Utente.

## SD\_2.4 Ban Utente



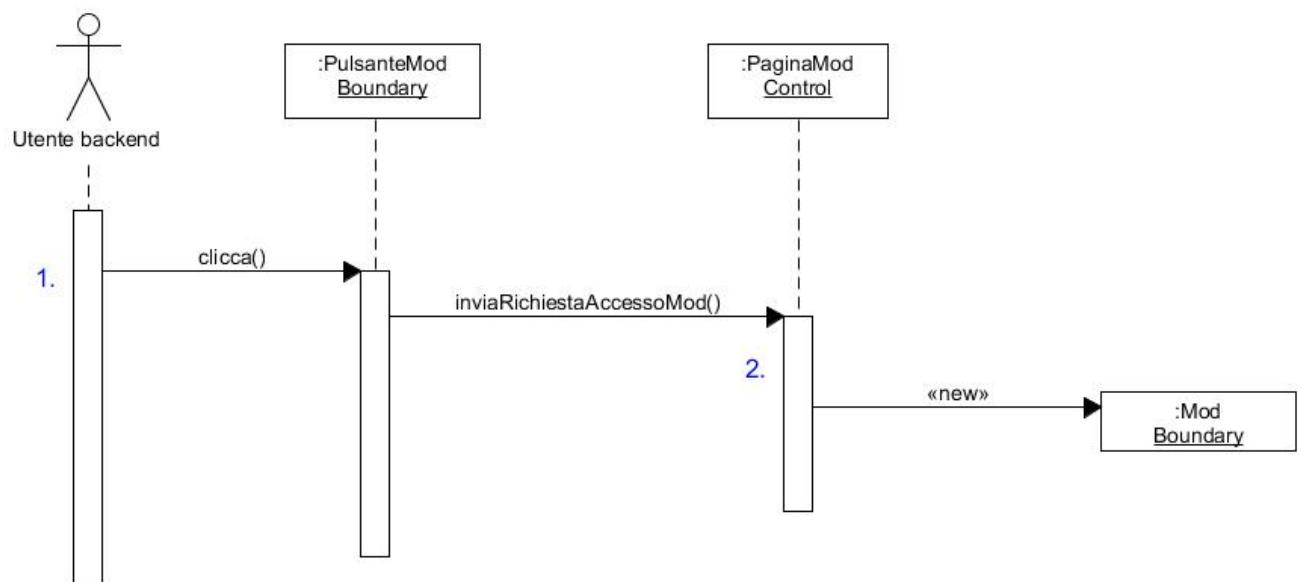
1. L'Utente backend clicca sul pulsante ban.
2. Il Control apre una form nella quale inserire la password per l'autenticazione.
3. L'Utente backend inserisce la password e clicca conferma.
4. :BanUtenteBusiness effettua il match fra la password inserita e quella del Moderatore ed essendo corretta cambia lo stato dell'Utente in "bannato" all'interno del DB.

### SD\_2.5 Visualizzazione Annunci segnalati



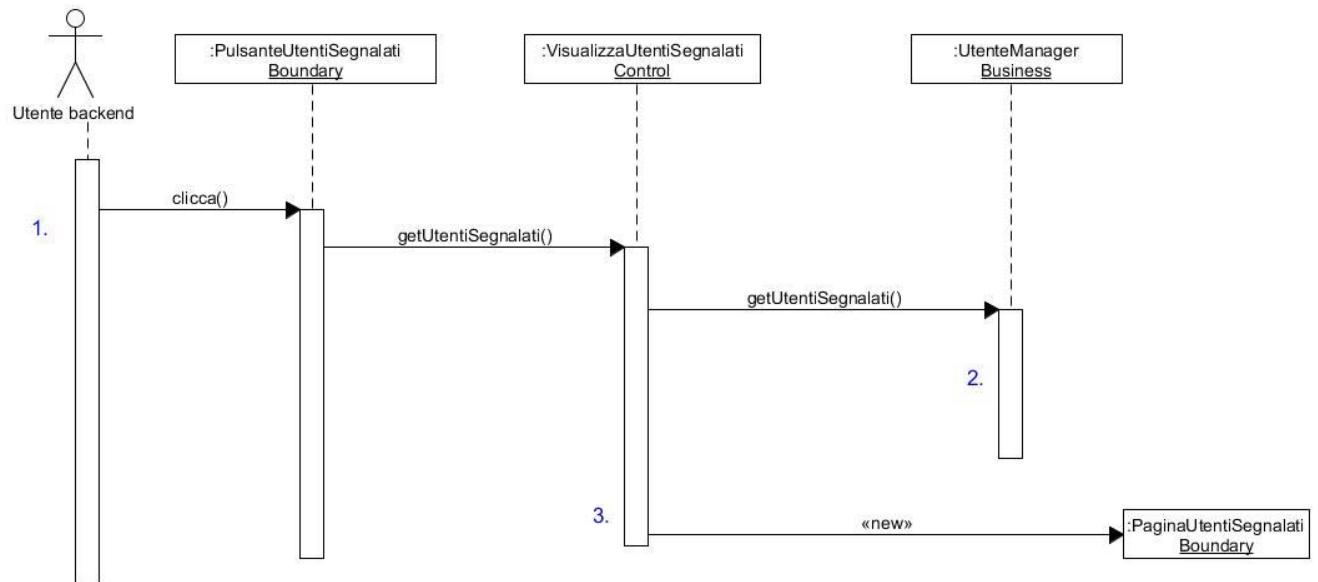
1. L'Utente backend clicca sul pulsante AnnunciSegnalati.
2. :AnnuncioManager invia al Control la lista degli annunci segnalati.
3. Il Control crea un nuovo Boundary per la visualizzazione degli annunci segnalati.

### SD\_2.6 Accesso alla pagina di Gestione di un Moderatore



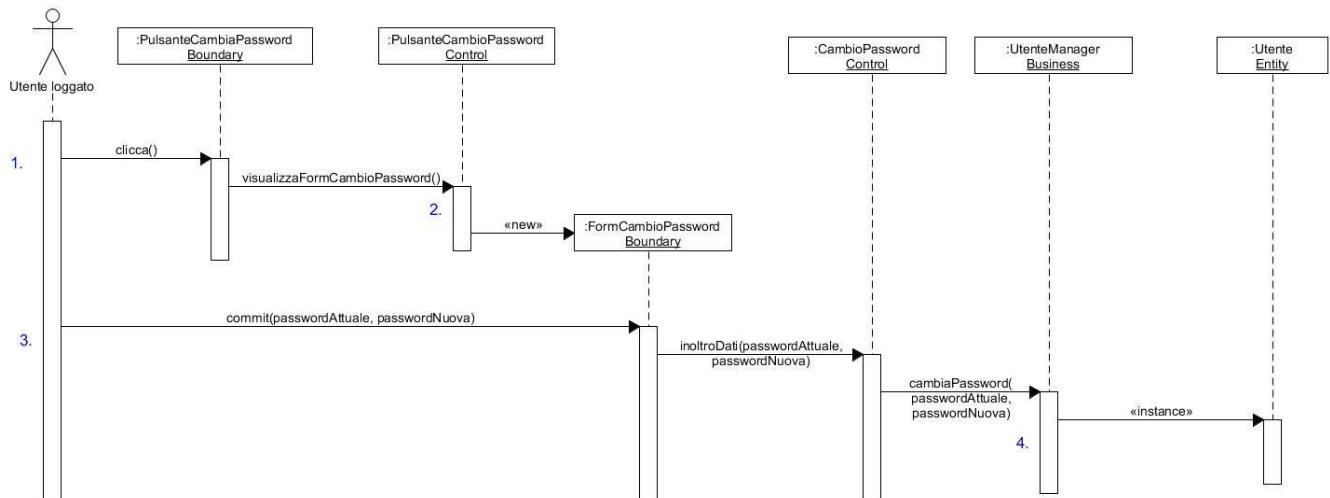
1. L'Utente backend clicca sul pulsante Mod.
2. Il Control crea il Boundary per la visualizzazione della gestione del Moderatore.

### SD\_2.7 Visualizzazione Lista Utenti Segnalati



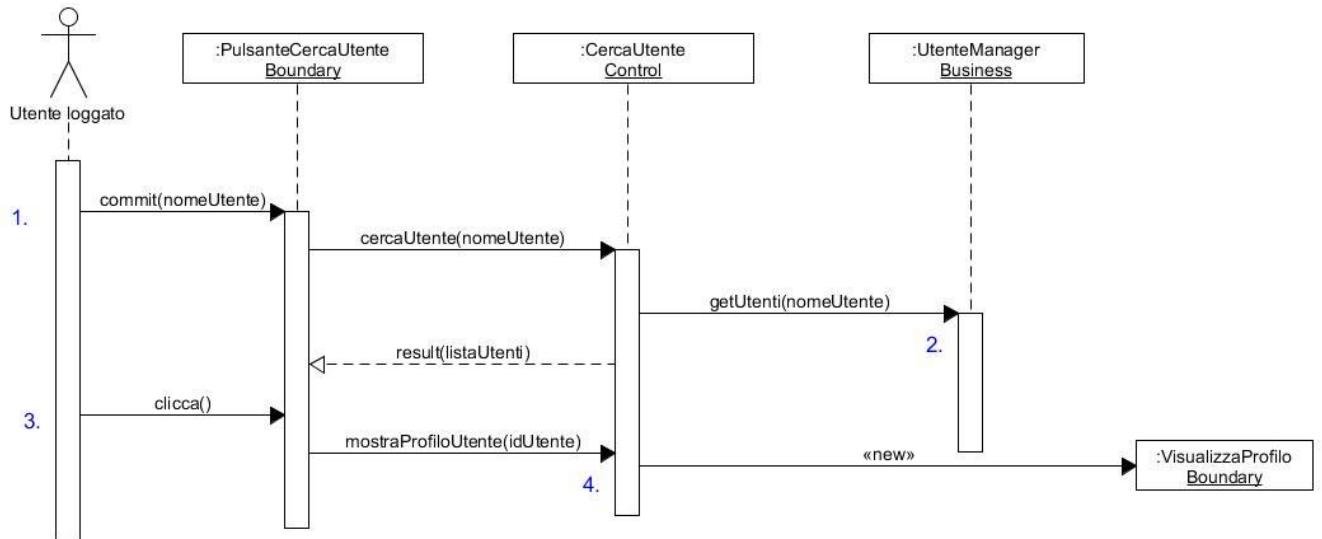
1. L'Utente backend clicca sul pulsante UtentiSegnalati.
2. :UtenteManager invia al Control la lista degli utenti segnalati.
3. Il Control crea un nuovo Boundary per la visualizzazione degli utenti segnalati.

### SD\_2.8 Modifica Password



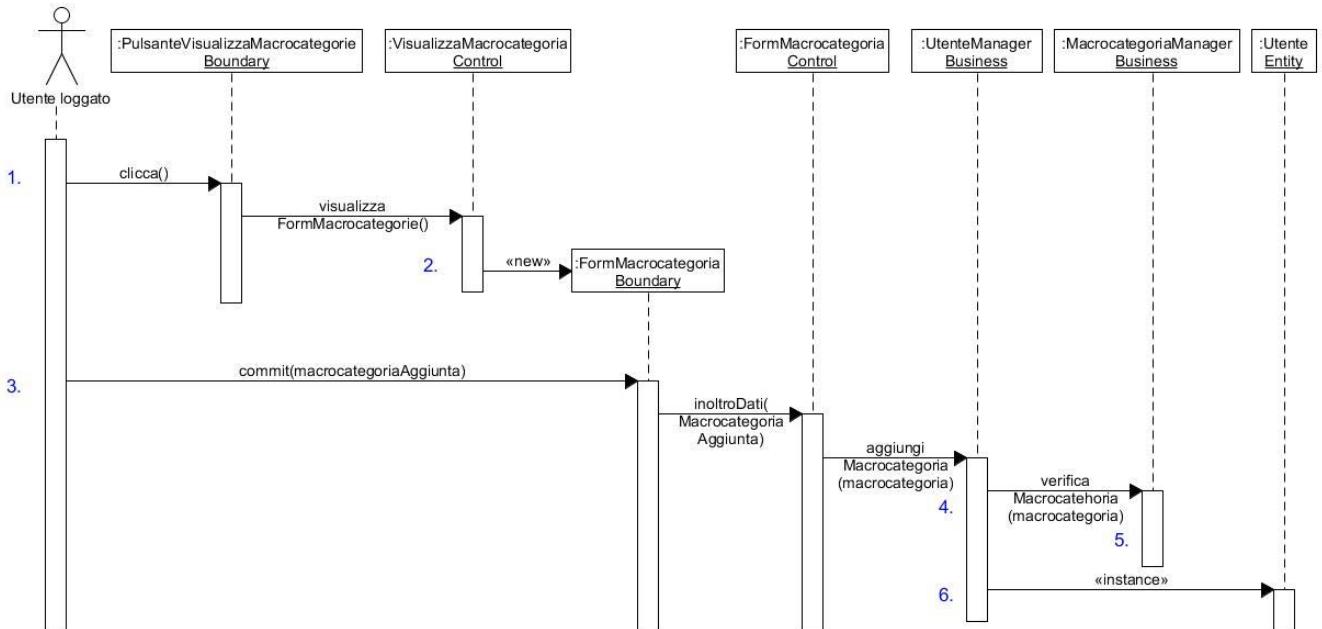
1. L'Utente loggato clicca sul pulsante di modifica password.
2. Il Control crea il Boundary per la form di modifica password.
3. L'Utente loggato inserisce la password corrente e la nuova password e clicca sul pulsante di salva modifiche.
4. :UtenteManager verifica la validità della password e poiché risulta corretta cambia la password dell'Utente sul DB.

## SD\_2.9 Ricerca Utente



1. L'Utente loggato inserisce nella barra di ricerca il nome dell'Utente che vuole cercare.
2. :UtenteManager invia al Control la lista degli utenti trovati, e questi la restituisce al Boundary che gli aveva inviato il messaggio.
3. L'Utente loggato clicca su uno degli utenti nella lista ed il Boundary inoltra la richiesta al Control con l'id dell'Utente cliccato.
4. Il Control crea un nuovo Boundary per la visualizzazione del profilo dell'Utente.

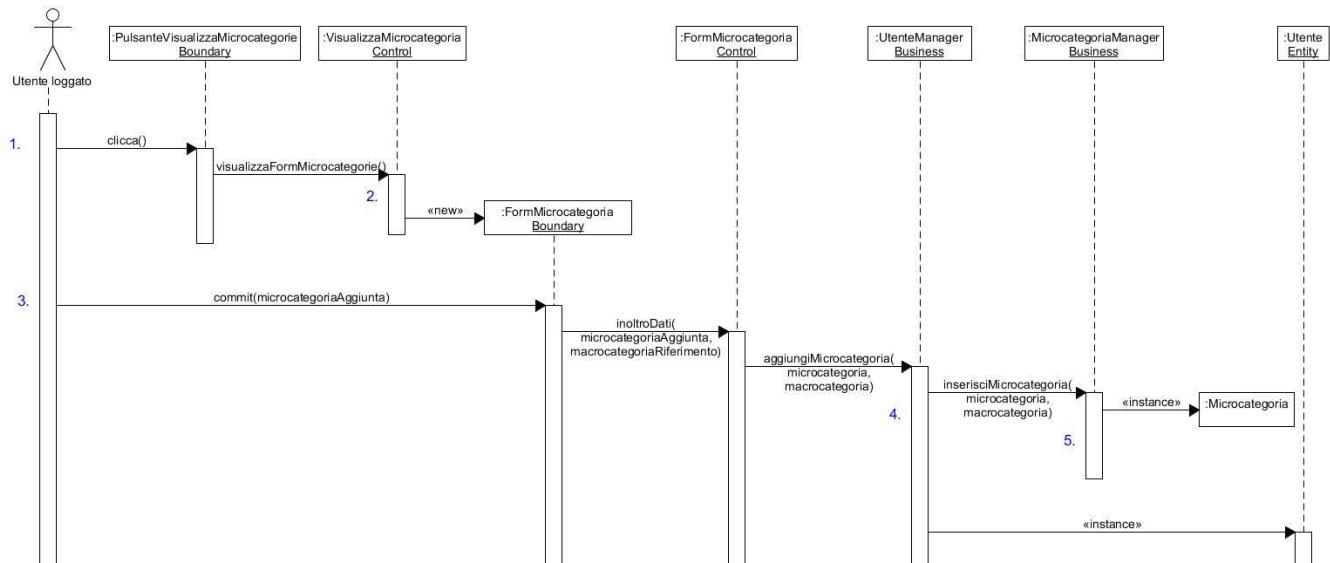
## SD\_2.10 Aggiunta Macro-categoria nella propria area di competenza



1. L'Utente loggato clicca sul pulsante Macro Categorie.
2. Il Control crea il Boundary per la form di visualizzazione e aggiunta delle Macro Categorie.
3. L'Utente loggato seleziona una nuova macrocategoria e clicca sul pulsante salva modifiche.
4. :UtenteManager invia un messaggio a :MacrocategoriaManager per verificare che la macrocategoria sia presente sul DB.
5. :MacrocategoriaManager verifica l'esistenza della Macrocategory e invia ad :UtenteBusiness un messaggio di conferma

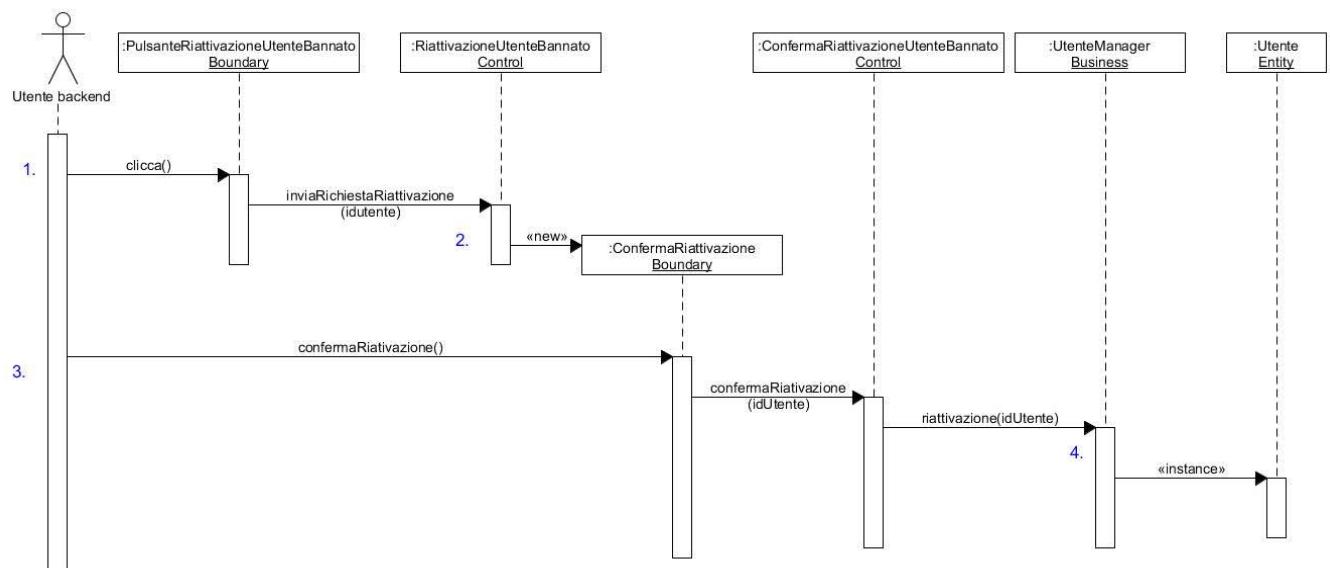
6. :UtenteManager aggiunge tale macrocategoria al profilo dell'Utente.

### SD\_2.11 Aggiunta Micro Categoria nella propria area di competenza



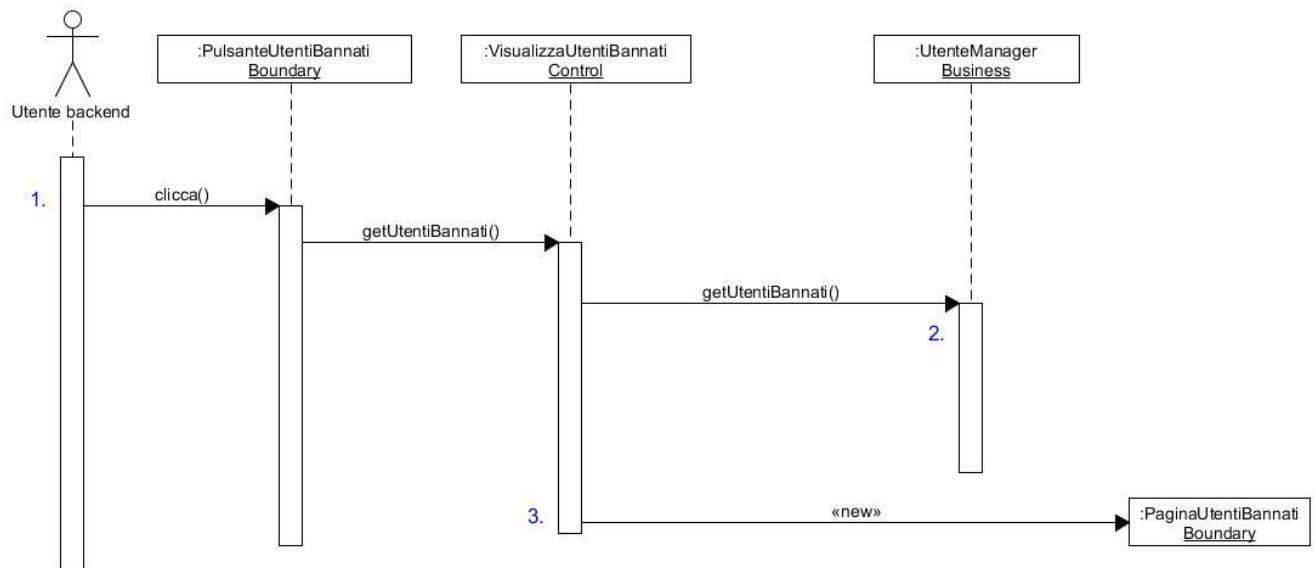
1. L'Utente loggato clicca sul pulsante Microcategorie.
2. Il Control crea il Boundary per la form di visualizzazione e aggiunta delle Microcategorie.
3. L'Utente loggato inserisce una nuova microcategoria e clicca sul pulsante salva modifiche.
4. :UtenteManager aggiunge questa microcategoria al profilo dell'Utente e invia una richiesta di aggiunta di una microcategoria a :Microcategoriabusiness.
5. :Microcategoriabusiness verifica se tale microcategoria inserita è già presente nel Sistema. Se non lo è la crea e l'aggiunge al Sistema.

### SD\_2.12 Riattivazione di un Utente Bannato



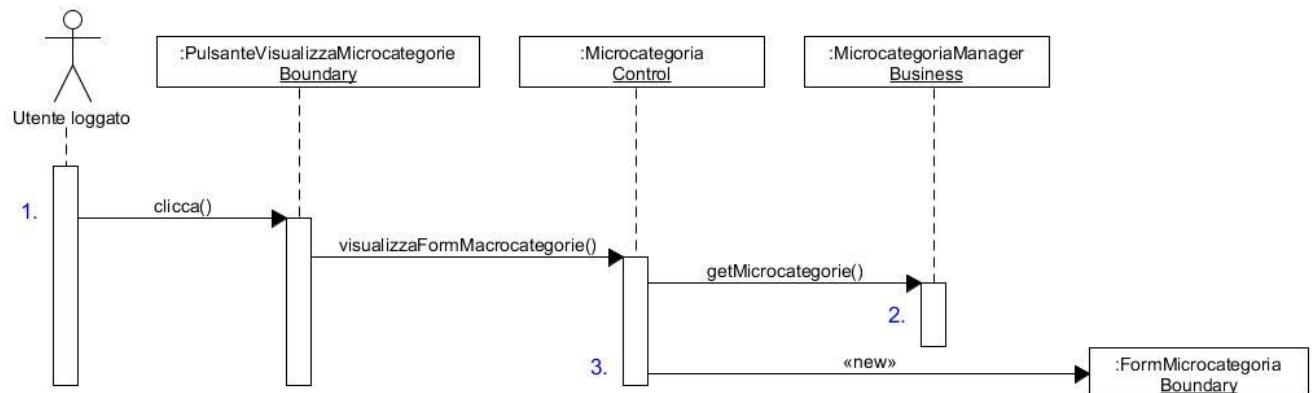
1. L'Utente backend clicca sul pulsante di riattivazione di un Utente bannato.
2. Il Control crea un Boundary per la conferma dell'operazione.
3. L'Utente backend clicca sul pulsante conferma.

### SD\_2.13 Visualizzazione Utenti bannati.



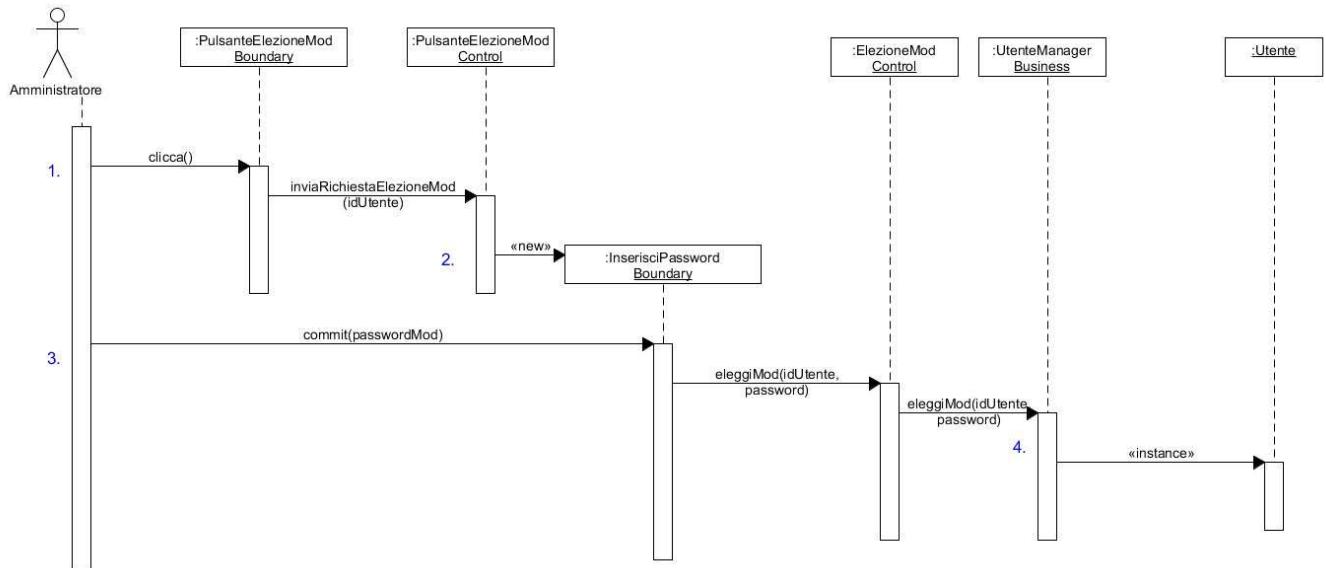
1. L'Utente backend clicca sul pulsante UtentiBannati.
2. :UtenteManager invia al Control la lista degli utenti bannati.
3. Il Control crea un nuovo Boundary per la visualizzazione degli utenti bannati.

### SD\_2.14 Visualizzazione Micro-categorie



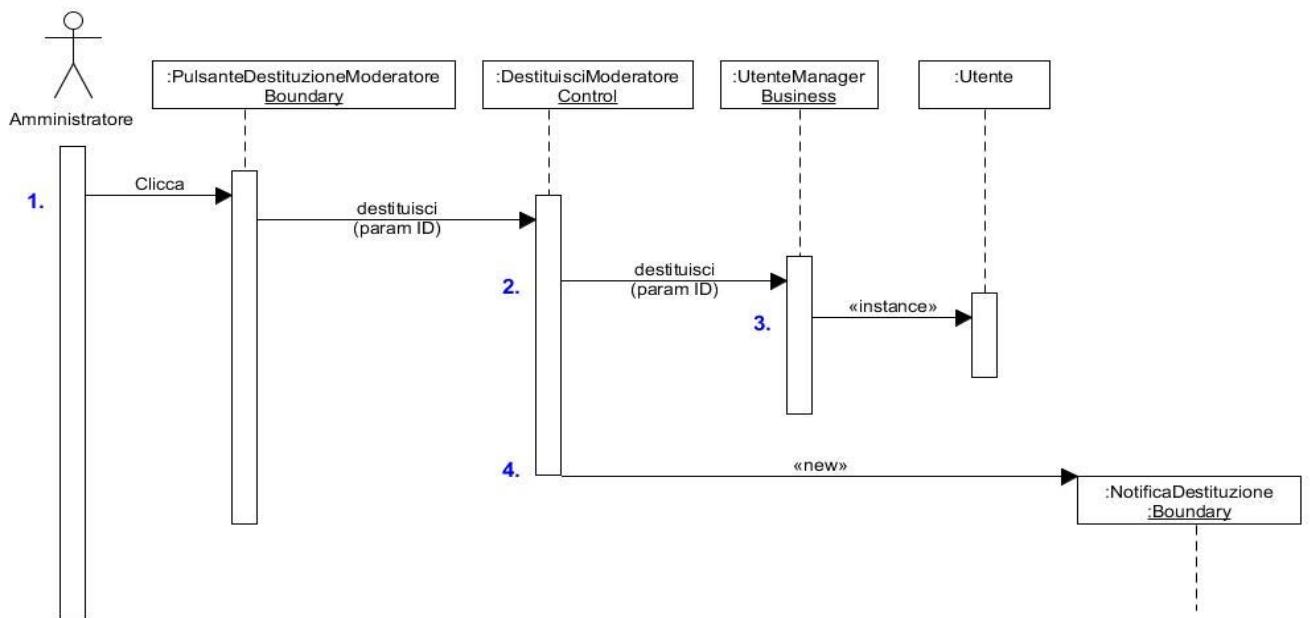
1. L'Utente backend clicca sul pulsante Microcategorie.
2. :MicrocategorieManager invia al Control la lista delle microcategorie dell'utente.
3. Il Control crea un nuovo Boundary per la visualizzazione delle microcategorie.

### SD\_2.15 Elezione Moderatore



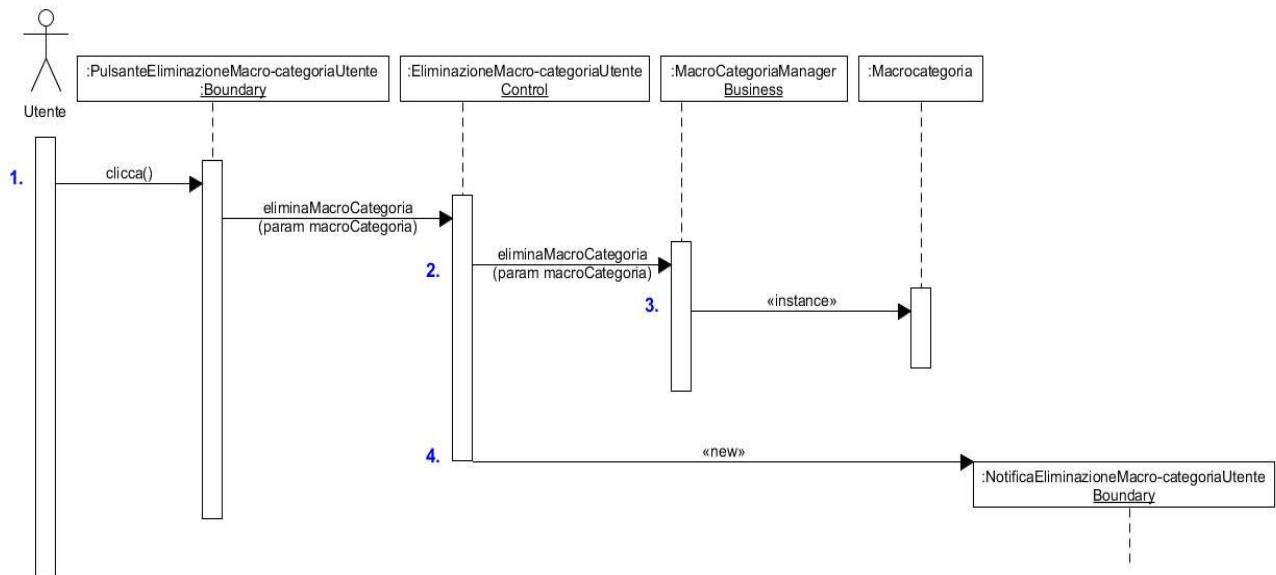
1. L'Amministratore clicca sul pulsante di elezione Mod presente sul profilo di un Utente.
2. Il Control crea il Boundary per l'autenticazione.
3. L'Amministratore inserisce la password.
4. :UtenteManager verifica la validità della password e, poiché è corretta, cambia lo stato dell'Utente in Moderatore sul DB.

### SD\_2.16 Destituzione Moderatore



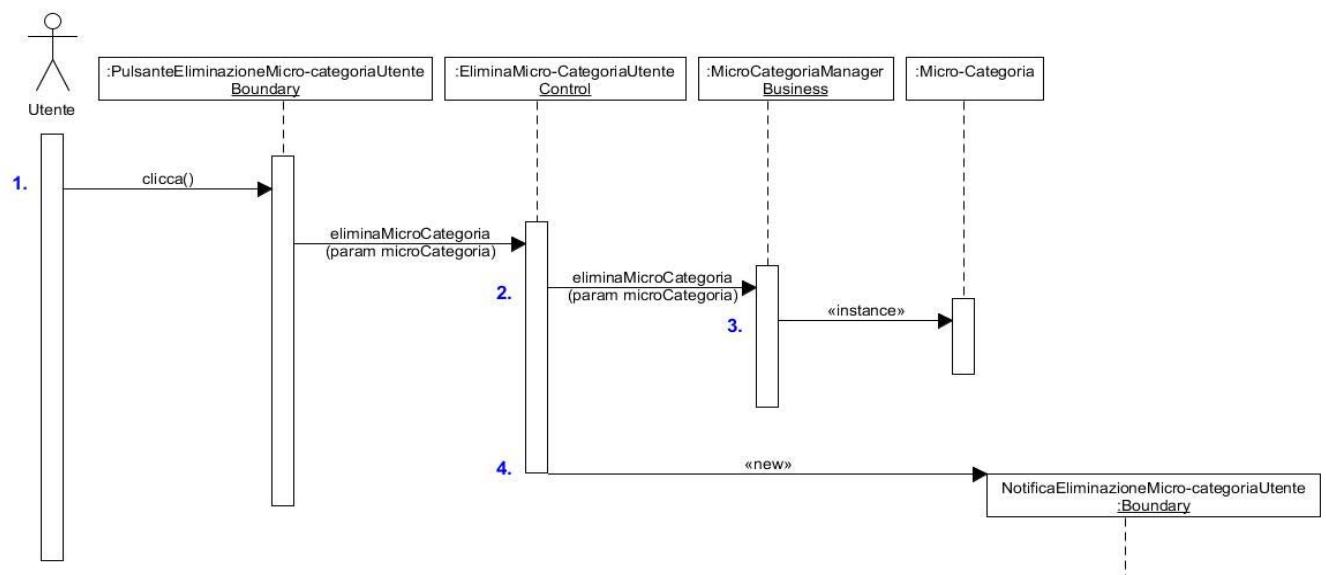
1. L'Amministratore clicca sul pulsante di elezione Mod presente sul profilo di un Utente.
2. Il control invoca l'operazione 'destituisci(param ID)' del business 'UtenteManager'
3. Il business modifica i dati nel database.
4. L'amministratore viene avvisato che il moderatore è stato destituito.

### SD\_2.17 Elimina Macro-categoria



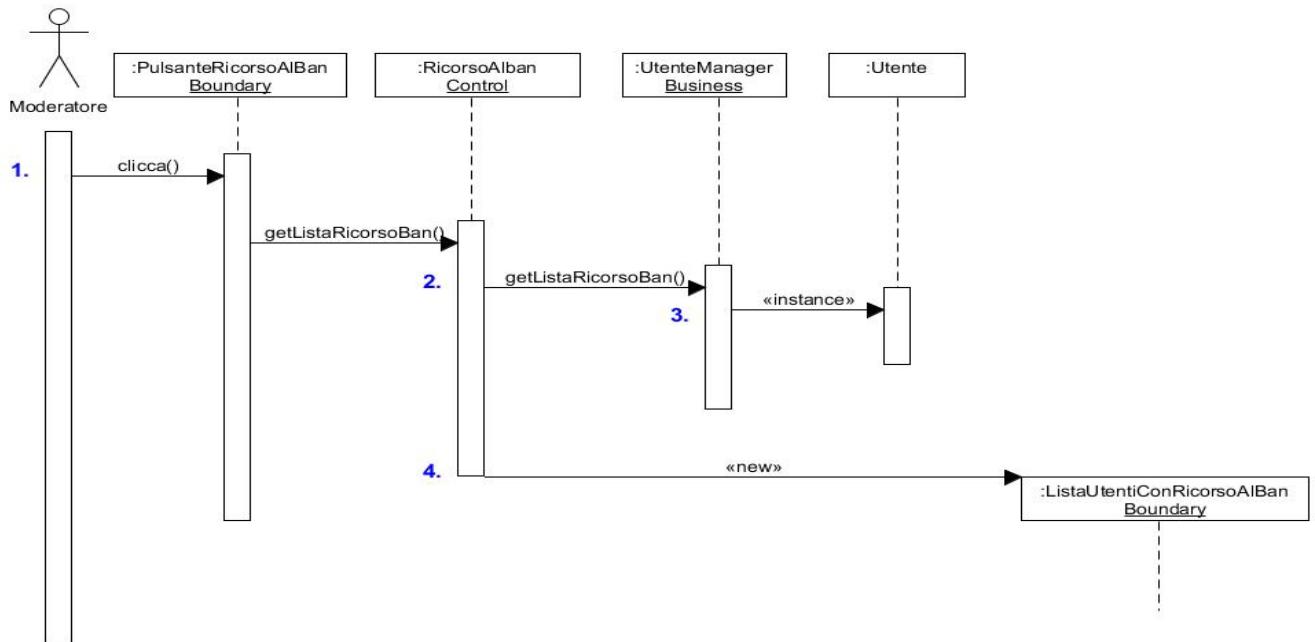
1. L'Utente clicca 'Elimina Macro-categoria'.
2. Il control invoca l'operazione 'eliminaMacroCategoria(param macroCategoria)' del business 'MacroCategoriaManager'.
3. Il business modifica i dati nel database.
4. Viene visualizzata una notifica che avvisa l'Utente di aver eliminato la Macro-categoria dalla propria area di competenza.

### SD\_2.18 Elimina Micro-Categoria



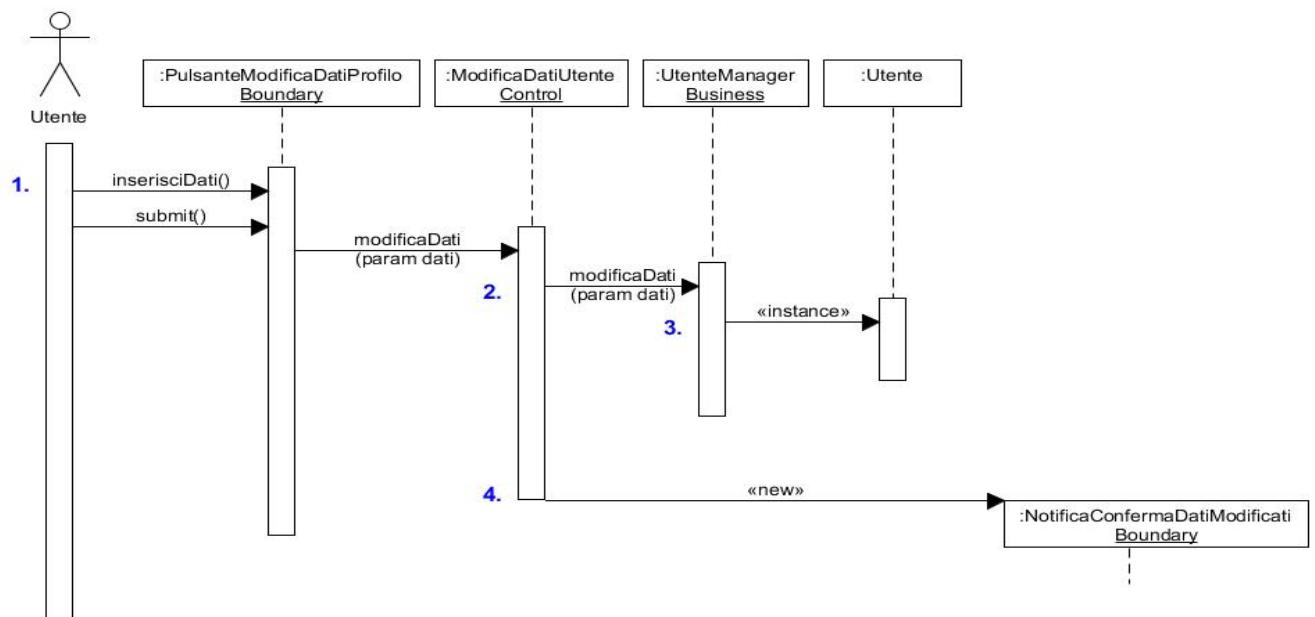
1. L'Utente clicca 'Elimina Micro-categoria'.
2. Il control invoca l'operazione 'eliminaMicroCategoria(param microCategoria)' del business 'MicroCategoriaManager'.
3. Il business modifica i dati nel database.
4. Viene visualizzata una notifica che avvisa l'Utente di aver eliminato la Micro-categoria dalla propria area di competenza.

### SD\_2.19 Lista Ricorso Ban



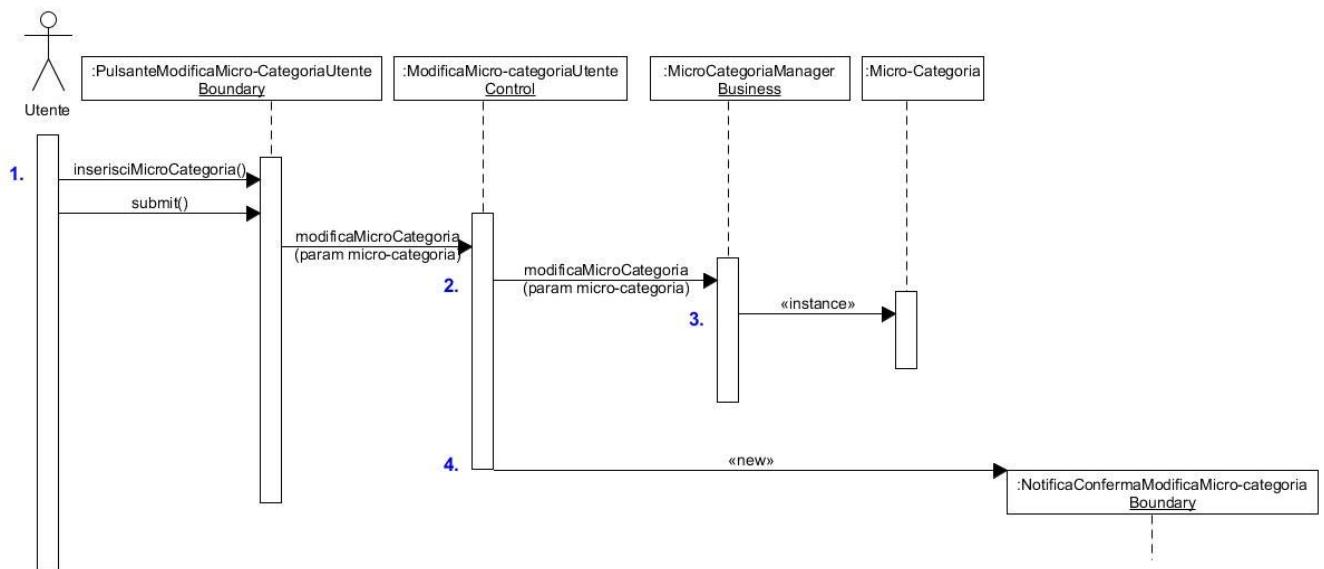
1. L'Moderatore clicca 'Ricorso Al Ban'.
2. Il control invoca l'operazione 'getListaRicorsoBan()' del business 'UtenteManager'.
3. Il business restituisce i dati dal database.
4. Viene visualizzata la lista degli Utenti che hanno fatto il ricorso al Ban.

### SD\_2.20 Modifica Dati



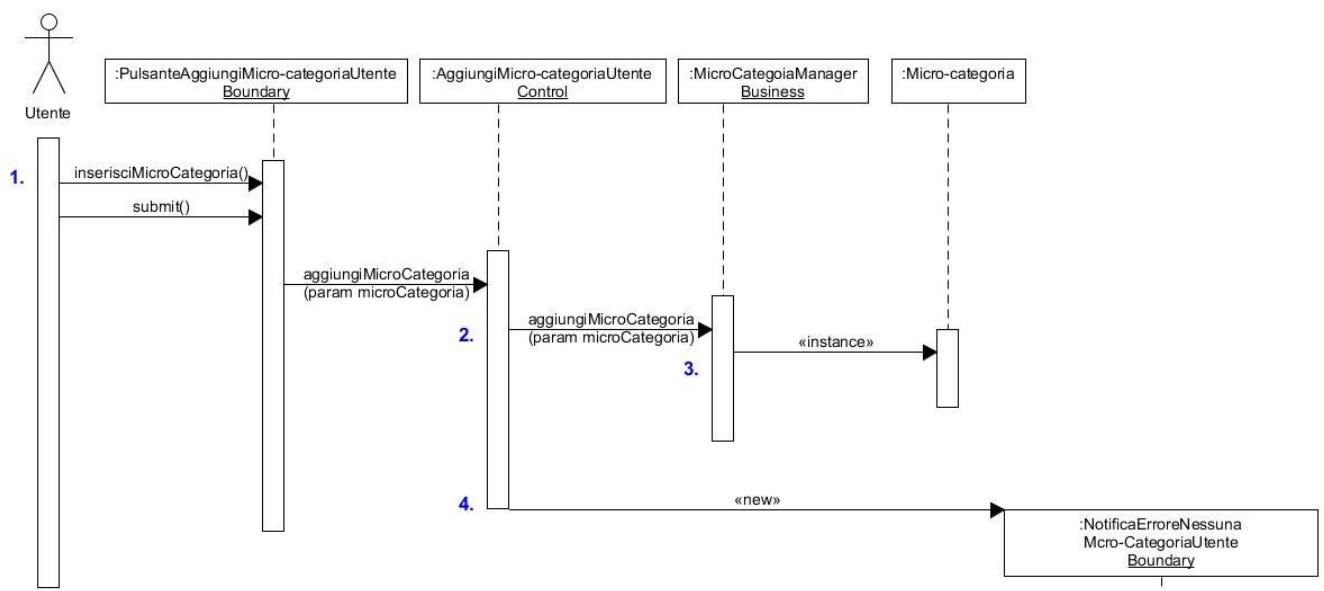
1. L'Utente inserisce i dati.
2. Il control invoca l'operazione 'modificaDati(param dati)' del business 'UtenteManager'.
3. Il business modifica i dati nel database.
4. Viene visualizzata una notifica che avvisa l'Utente di aver modificato i propri dati.

## SD\_2.21 Modifica Micro-Categoria



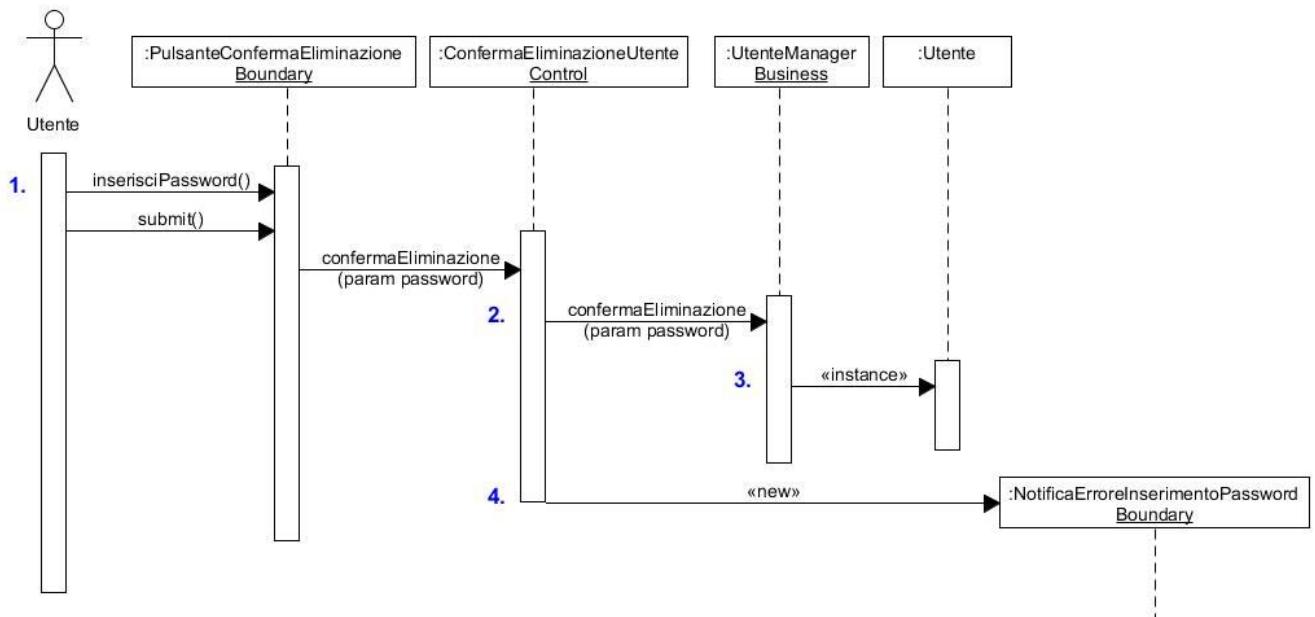
1. L'Utente inserisce la Micro-categoria.
2. Il control invoca l'operazione 'modificaMicroCategoria(param microCategoria)' del business 'MicroCategoriaManager'.
3. Il business modifica i dati nel database.
4. Viene visualizzata una notifica che avvisa l'Utente di aver modificato la Micro-categoria dalla propria area di competenza.

## SD\_2.22 Nessuna Macro-categoria



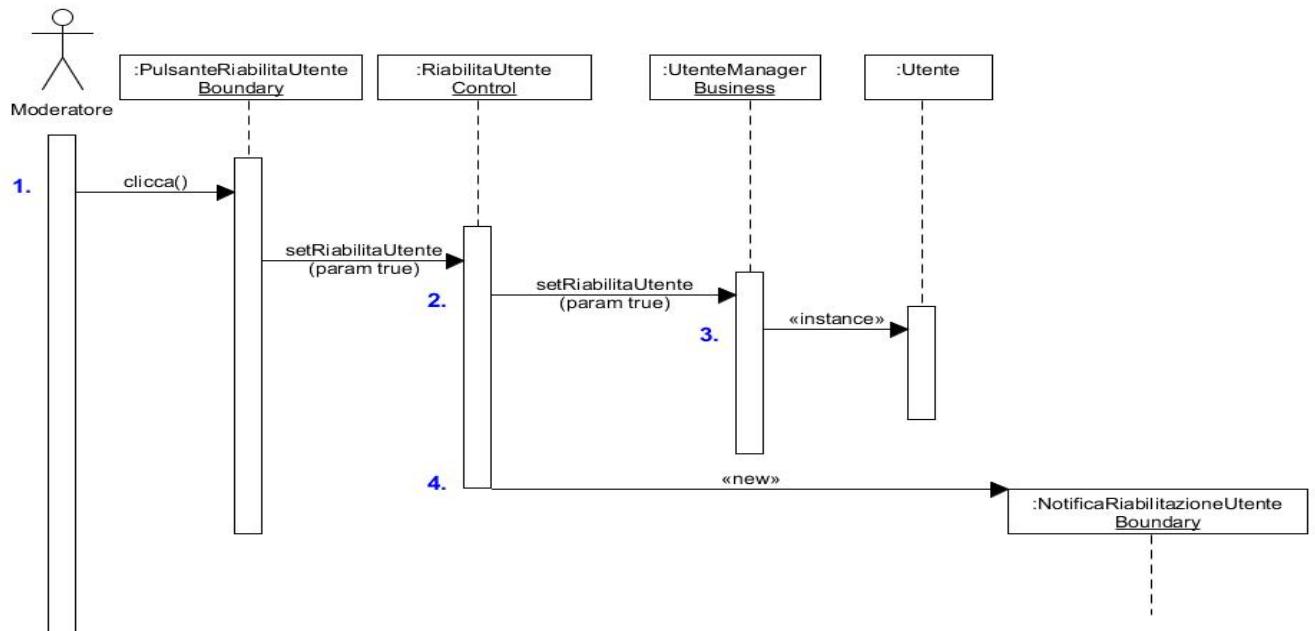
1. L'Utente inserisce la Micro-categoria.
2. Il control invoca l'operazione 'aggiungiMicroCategoria(param microCategoria)' del business 'MicroCategoriaManager'.
3. Il business restituisce i dati dal database.
4. Viene visualizzata una notifica che avvisa l'Utente che non è presente nessuna Macro-categoria.

### SD\_2.23 Password Errata Cancellazione Utente



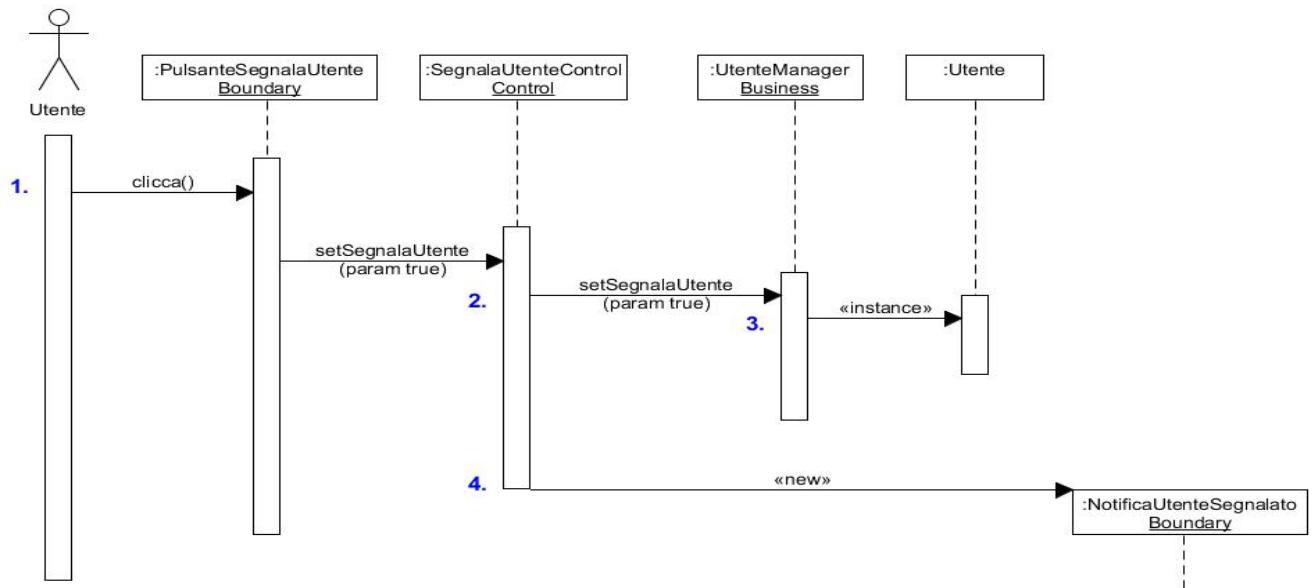
1. L'Utente inserisce la Password.
2. Il control invoca l'operazione 'confermaEliminazione(param password)' del business 'UtenteManager'.
3. Il business restituisce i dati dal database.
4. Viene visualizzata una notifica che avvisa l'Utente di aver inserito la password sbagliata.

### SD\_2.24 Riabilita Utente



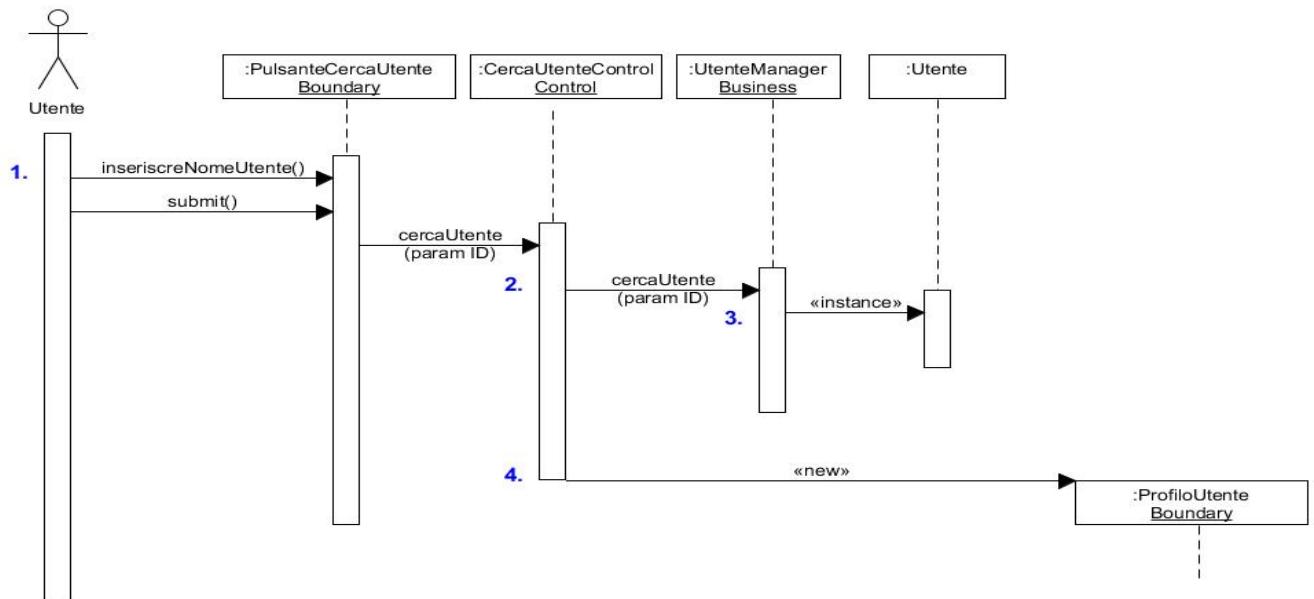
1. L'Moderatore clicca 'Riabilita Utente'.
2. Il control invoca l'operazione 'setRiabilitaUtente(param true)' del business 'UtenteManager'.
3. Il business modifica i dati nel database.
4. Viene visualizzata una notifica che avvisa il Moderatore di aver Riabilitato l'Utente.

## SD\_2.25 Segnala Utente



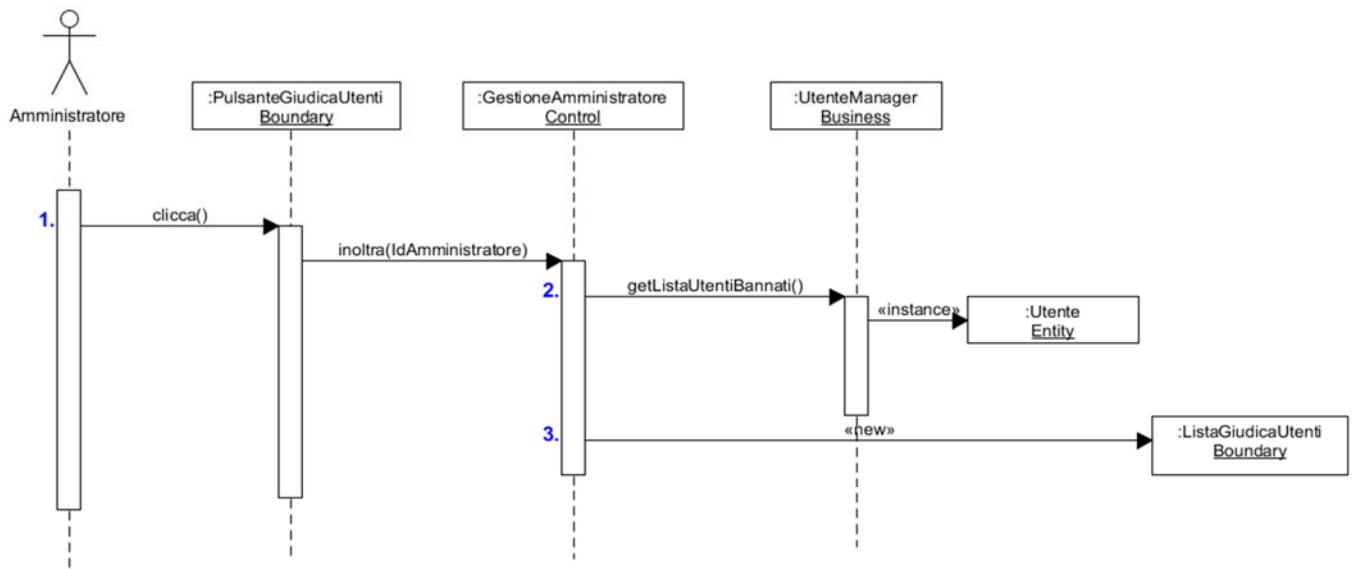
1. L'Utente clicca 'Segnala'.
2. Il control invoca l'operazione 'setSegnalaUtente(param true)' del business 'UtenteManager'.
3. Il business modifica i dati nel database.
4. Viene visualizzata una notifica che avvisa l'Utente che la segnalazione è avvenuta con successo.

## SD\_2.26 Visualizza Profilo Utente



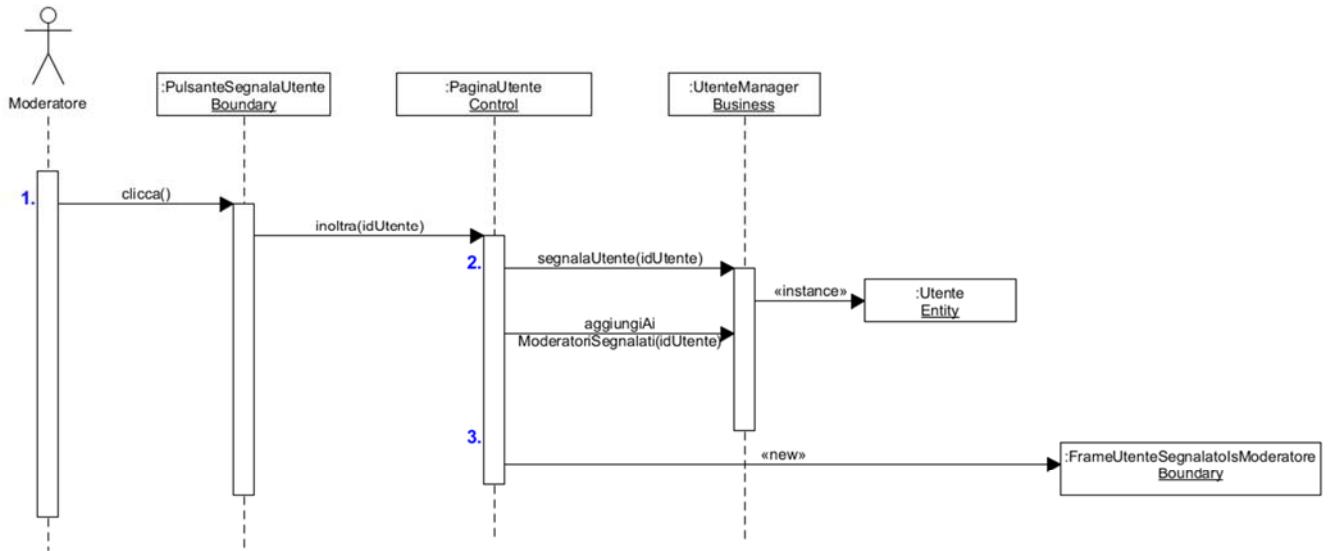
1. L'Utente inserisce il nome Utente.
2. Il control invoca l'operazione 'cercaUtente(param ID)' del business 'UtenteManager'.
3. Il business restituisce i dati dal database.
4. Viene visualizzato il profilo dell'altro Utente.

SD\_2.28 L'Amministratore visualizza la lista di tutti gli Utenti bannati dove due Moderatori sono in disaccordo.



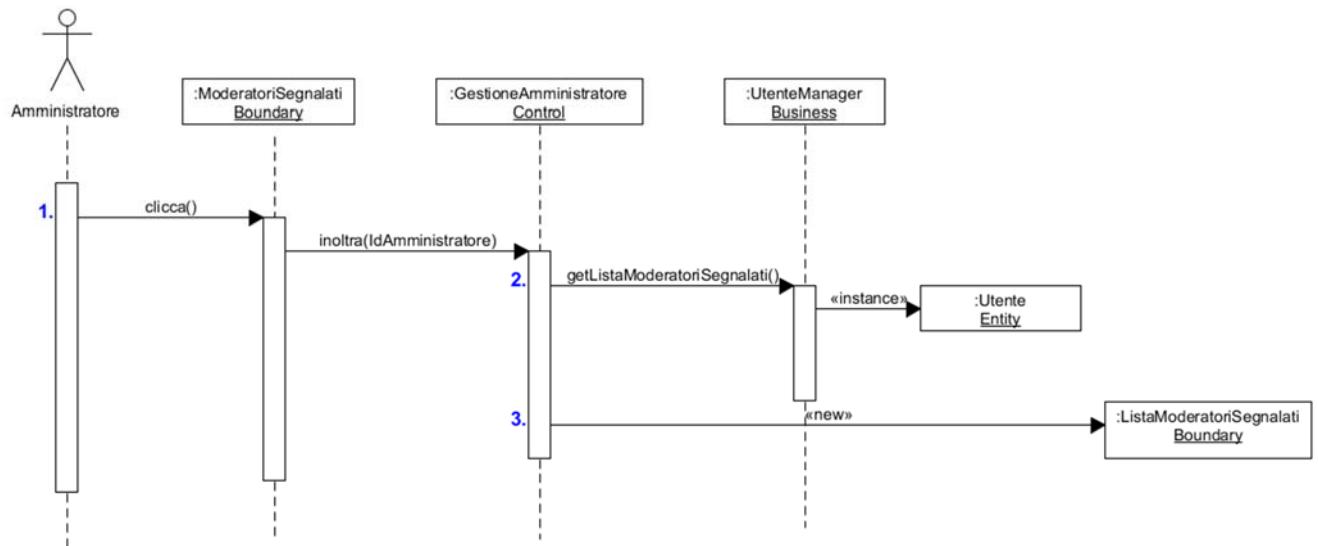
1. L'amministratore clicca il pulsante "GiudicaUtenti".
2. Il control "GestioneAmministratore" invoca l'operazione "getListaUtentiBannati()".
3. Il control "GestioneAmministratore" crea un nuovo boundary "ListaGiudicaUtenti", il quale contiene la lista degli utenti in attesa di giudizio da parte dell'amministratore.

## SD\_2.29 Segnalazione di un Moderatore da parte di un altro Moderatore.



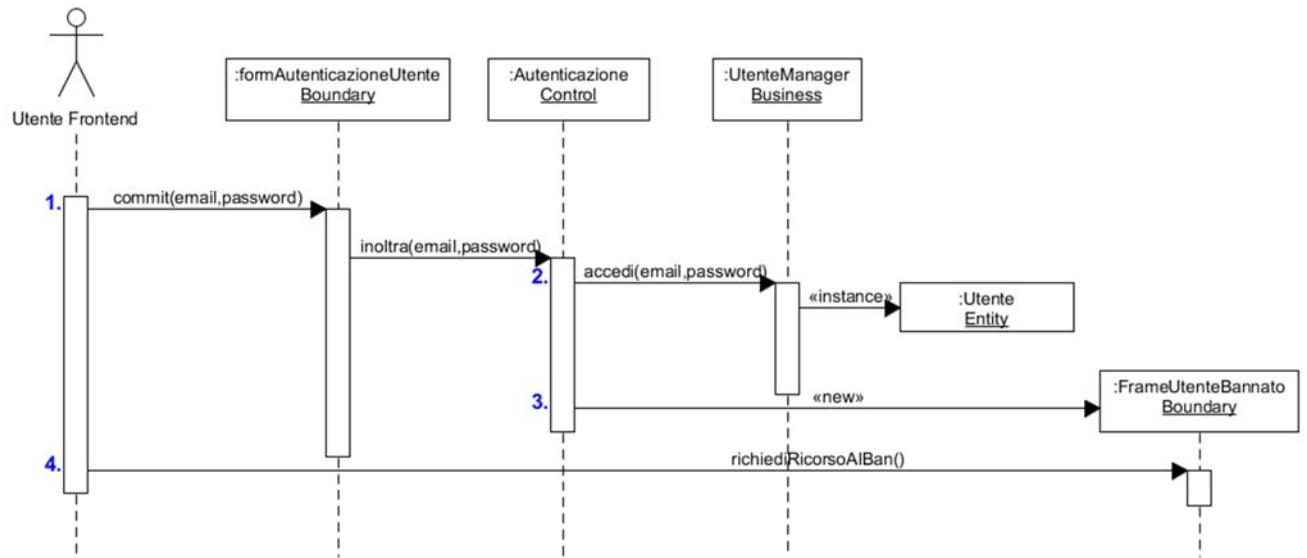
1. Il moderatore clicca sul pulsante "SegnalaUtente".
2. Il control "PaginaUtente" invoca l'operazione "segnalaUtente()".
3. Il control "PaginaUtente" crea un nuovo boundary "FrameUtenteSegnalatolsModeratore", il quale avvisa il moderatore che l'utente segnalato è un moderatore e che la cosa sarà gestita dall'amministratore, ed invoca l'operazione "aggiungiAiModeratoriSegnalati()".

## SD\_2.30 L'Amministratore visualizza la lista dei Moderatori segnalati.



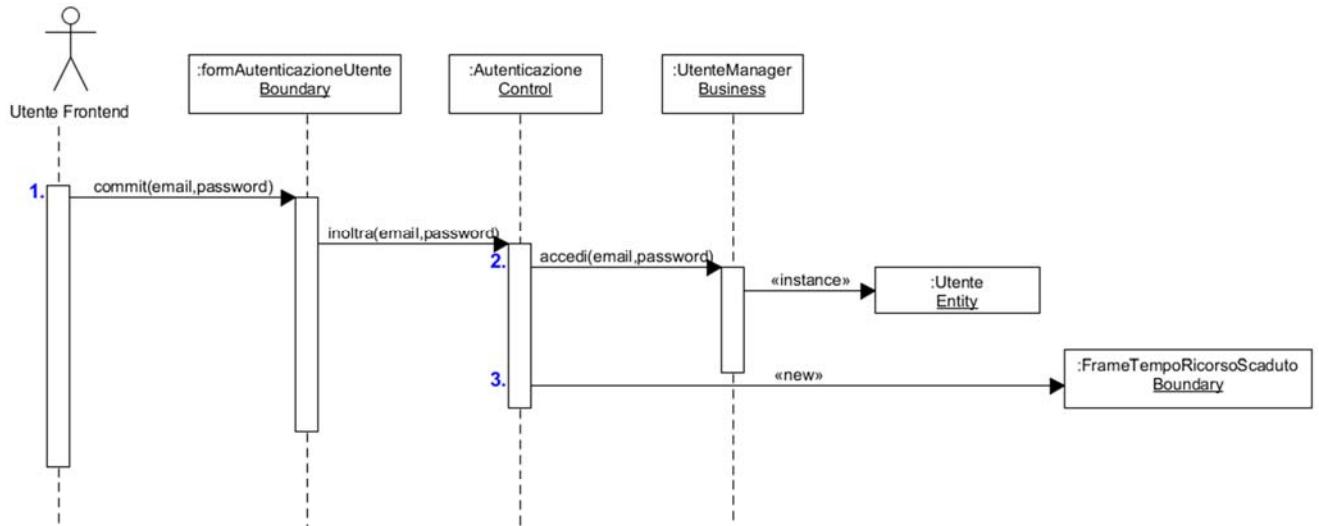
1. L'amministratore clicca il pulsante "ModeratoriSegnalati".
2. Il control "GestioneAmministratore" invoca l'operazione "getListamoderatorisegnalati()".
3. Il control "GestioneAmministratore" crea un nuovo boundary "ListaModeratoriSegnalati", il quale contiene la lista dei moderatori che sono stati segnalati.

## SD\_2.31 Ricorso al Ban



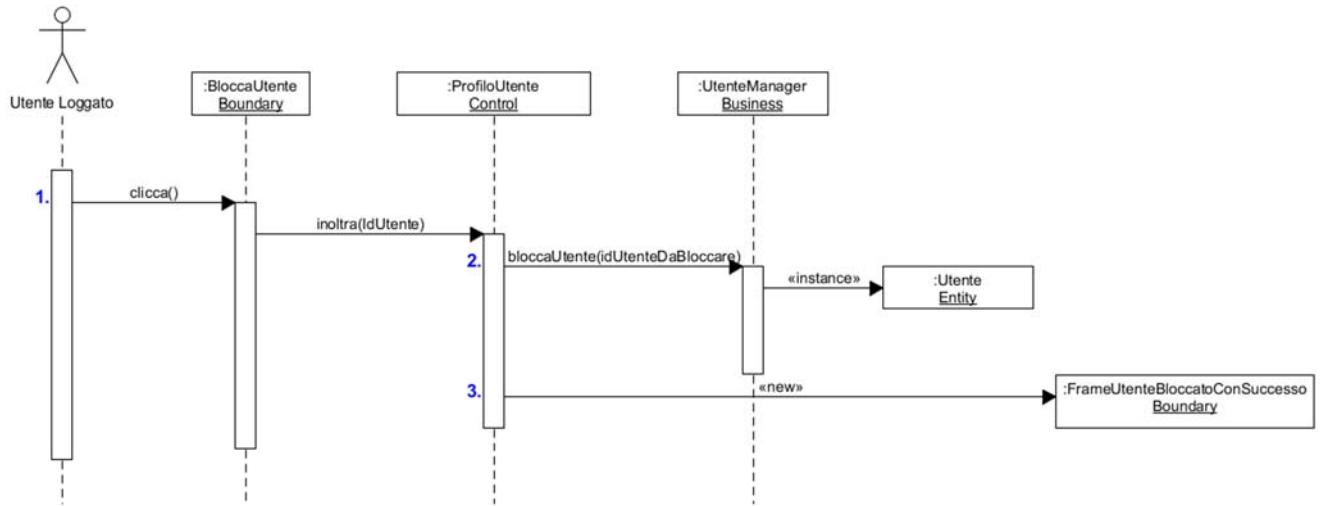
1. L'Utente Frontend compila il boundary "formAutenticazioneUtente" ed invia i dati inseriti.
2. Il control "Autenticazione" invoca l'operazione "accedi()", che verifica i dati inseriti.
3. Il control "Autenticazione" crea un nuovo boundary "FrameUtenteBannato", il quale avvisa l'Utente Frontend che è stato bannato ma può fare ricorso.
4. L'Utente Frontend interagisce con il boundary "FrameUtenteBannato" facendo richiesta per il ricorso al ban.

## SD\_2.32 Tempo ricorso scaduto.



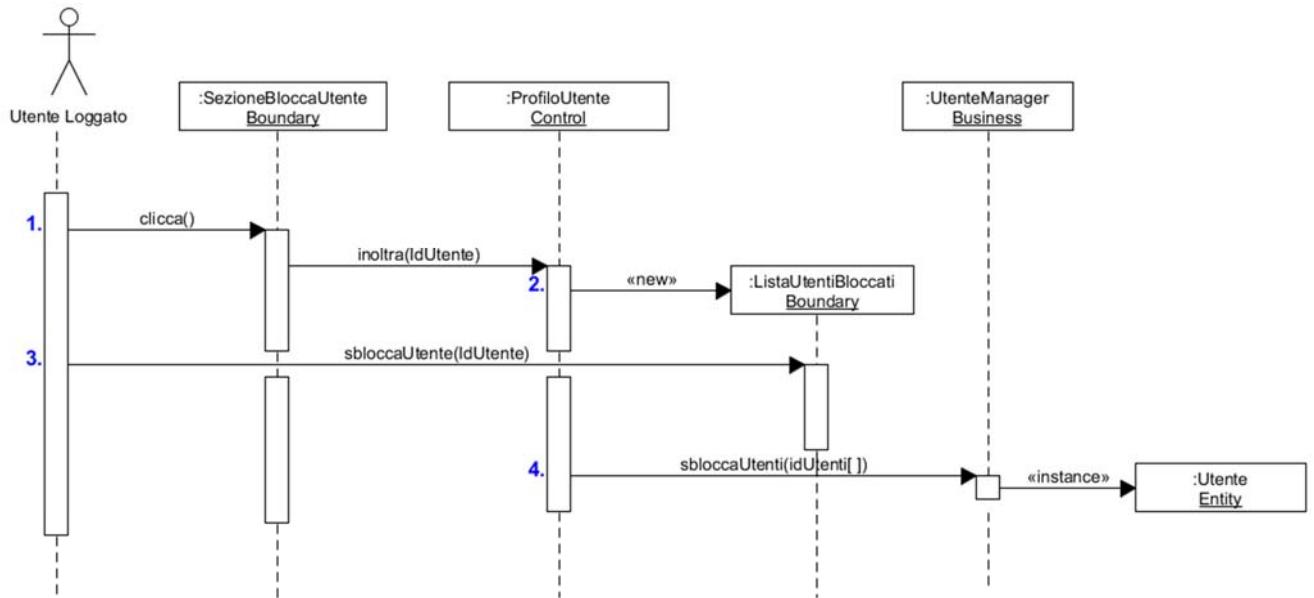
1. L'Utente Frontend, che è stato bannato, compila il boundary "formAutenticazioneUtente" ed invia i dati inseriti.
2. Il control "Autenticazione" invoca l'operazione "accedi()", che verifica i dati inseriti.
3. Il control "Autenticazione" crea un nuovo boundary "FrameTempoRicorsoScaduto", il quale avvisa l'utente che è stato bannato e che il tempo per fare ricorso è scaduto.

## SD\_2.33 Blocca Utente



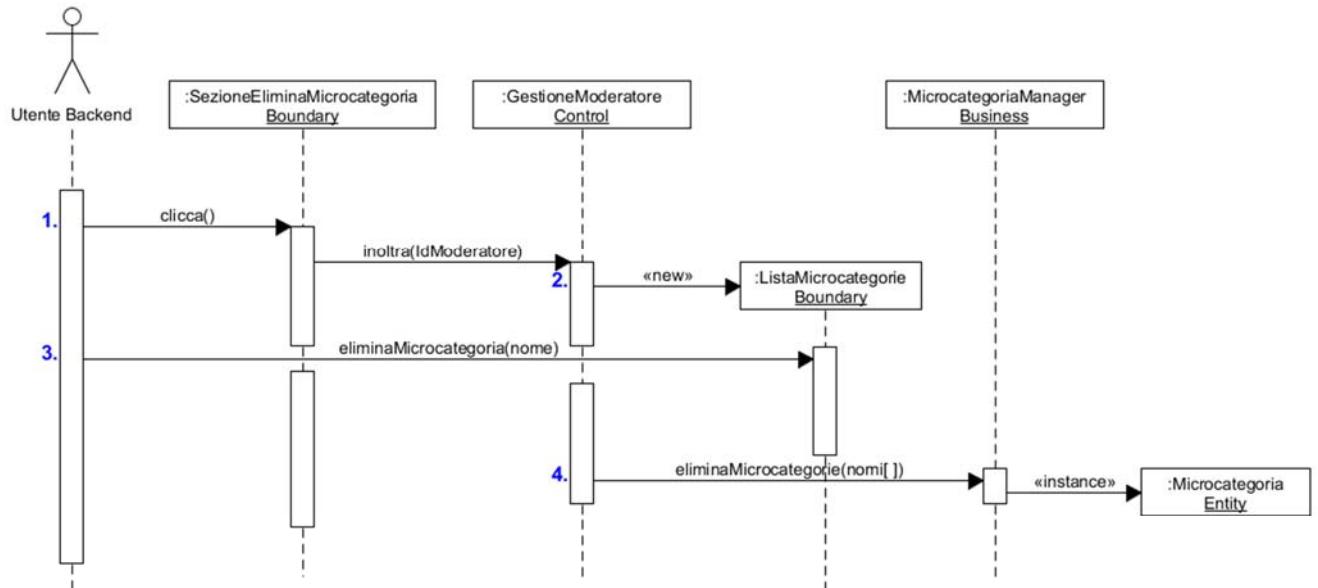
1. L'Utente Loggato clicca il pulsante "Blocca utente".
2. Il control "ProfiloUtente" invoca l'operazione "bloccaUtente()", che impedirà all'utente selezionato di contattare l'Utente Loggato.
3. Il control "ProfiloUtente" crea un nuovo boundary "FrameUtenteBloccatoConSuccesso", che avvisa l'Utente Loggato che l'operazione si è conclusa con successo.

## SD\_2.34 Elimina Blocco Utente.



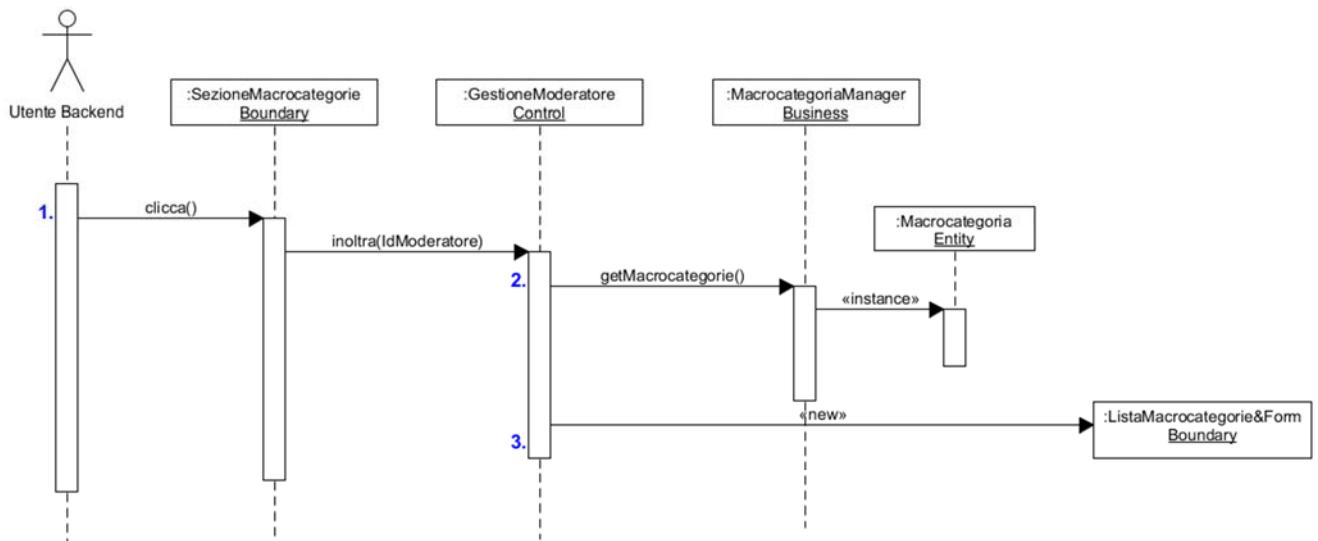
1. L'Utente Loggato clicca su "Sezione blocca utente".
2. Il control "ProfiloUtente" crea un nuovo boundary "ListaUtentiBloccati".
3. L'Utente Loggato seleziona uno o più utenti e clicca il pulsante "salva modifiche".
4. Il control invoca l'operazione "sbloccaUtenti()", che sblocca gli utenti selezionati.

## SD\_2.35 Eliminazione Microcategoria.



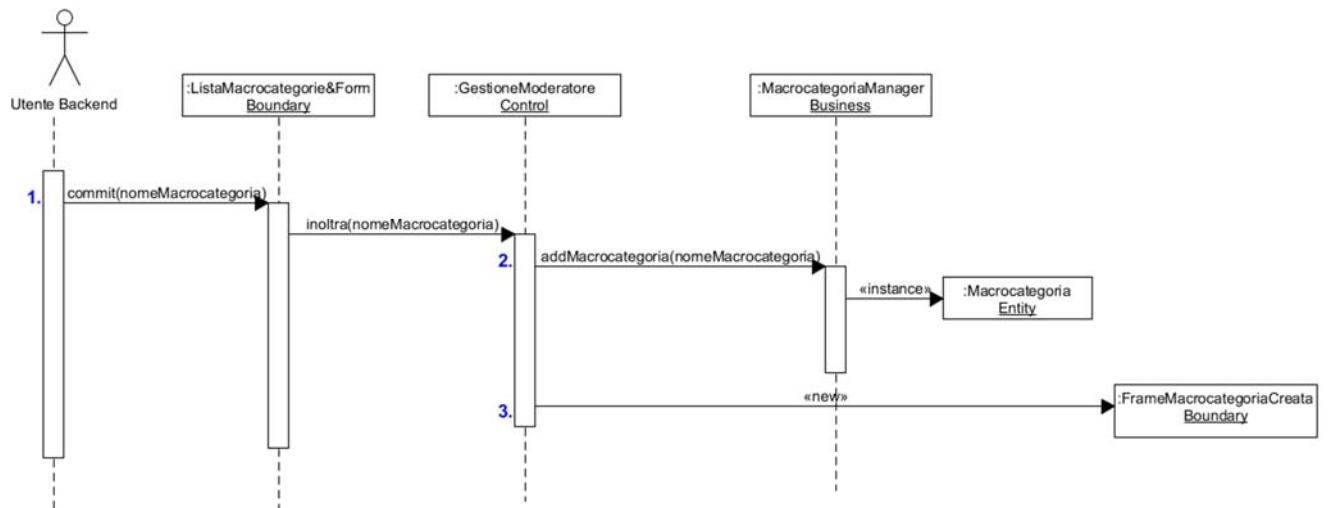
1. L'Utente Backend clicca su "sezione microcategorie".
2. Il control "GestioneModeratore" crea un nuovo boundary "ListaMicrocategorie".
3. L'Utente Backend seleziona una o più microcategorie e clicca il pulsante "salva modifiche".
4. Il control invoca l'operazione "eliminaMicrocategoriie()", che cancella i dati dal database.

## SD\_2.36 Visualizzazione Macrocategoria.



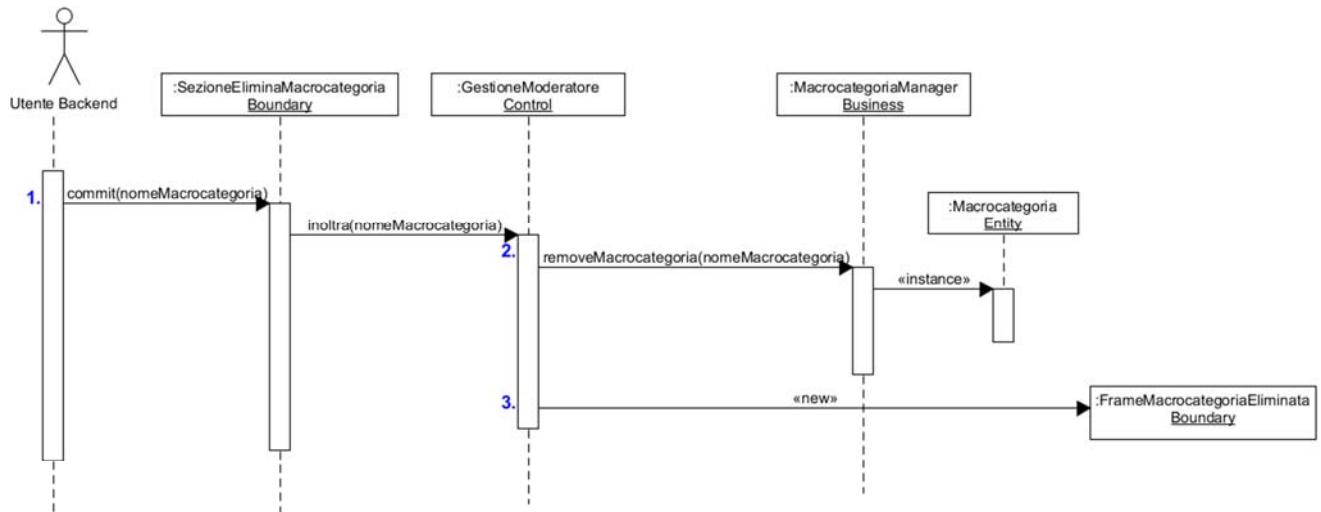
1. L'Utente Backend clicca su "sezione macrocategorie".
2. Il control invoca l'operazione "getMacrocategorie()" del business "MacrocategoriaManager".
3. Il control "GestioneModeratore" crea un nuovo boundary "ListaMacrocategorie&Form", il quale contiene le macrocategorie esistenti ed una form che consente la creazione di nuove macrocategorie.

## SD\_2.37 Creazione Macrocategoria.



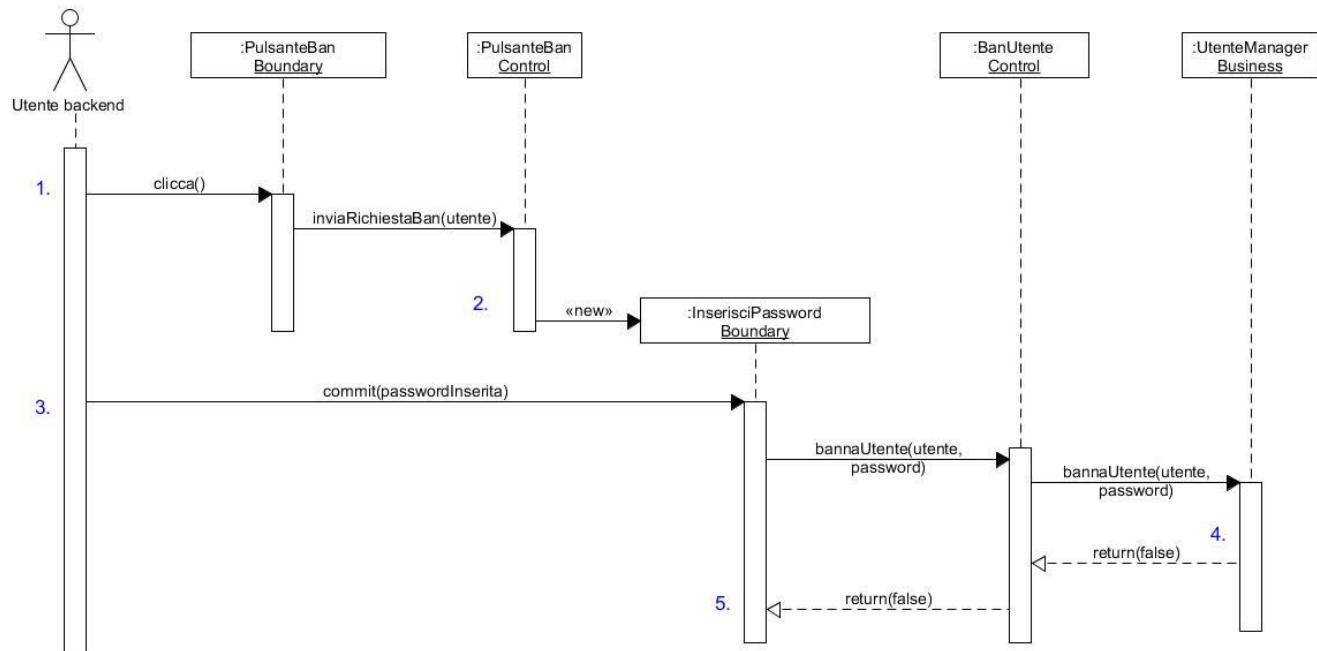
1. L'Utente Backend inserisce il nome della nuova macrocategoria nella form e clicca il pulsante "Salva Modifiche".
2. Il control "GestioneModeratore" invoca l'operazione "addMacrocategoria()", viene effettuata la query al database, creando la nuova macrocategoria.
3. Il control "GestioneModeratore" crea un nuovo boundary "FrameMacrocategoriaCreato", il quale informa l'Utente Backend che l'operazione ha avuto successo.

## SD\_2.38.Eliminazione Macro-categoria.



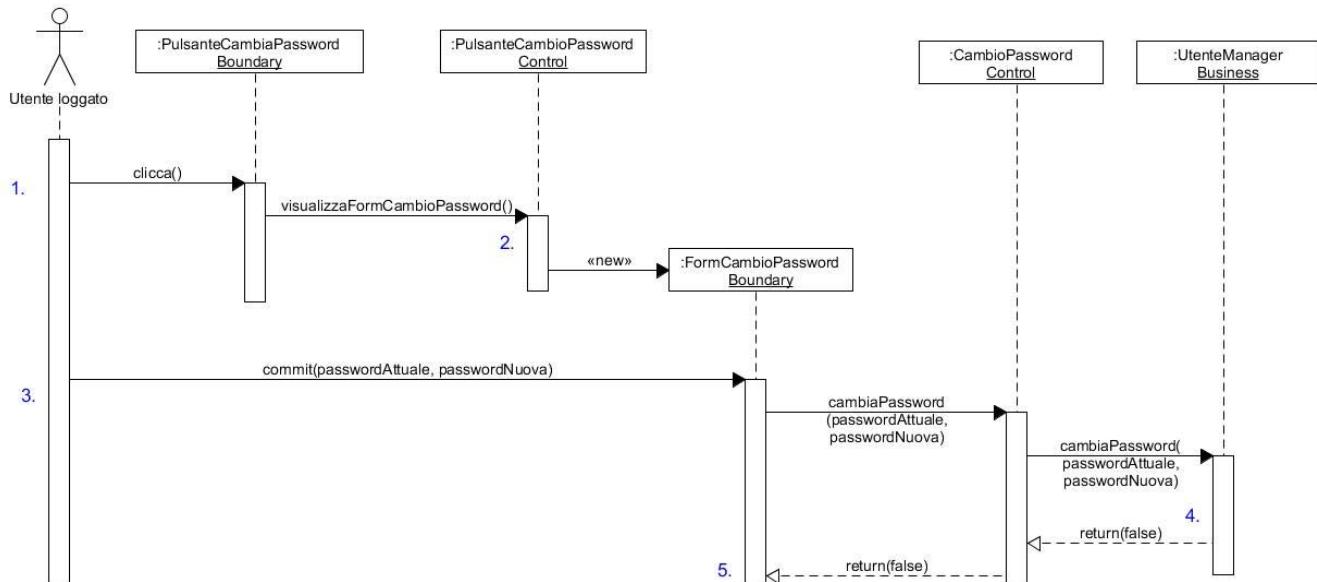
1. L'Utente Backend clicca il pulsante "elimina", situato al lato del nome della macrocategoria che vuole eliminare.
2. Il control "GestioneModeratore" invoca l'operazione "removeMacrocategoria()" e viene effettuata la query al database, eliminando la macrocategoria selezionata.
3. Il control "GestioneModeratore" crea un nuovo boundary "FrameMacrocategoriaEliminata", il quale informa l'Utente Backend che l'operazione ha avuto successo.

### SD\_2.39 Password Errata Ban Utente



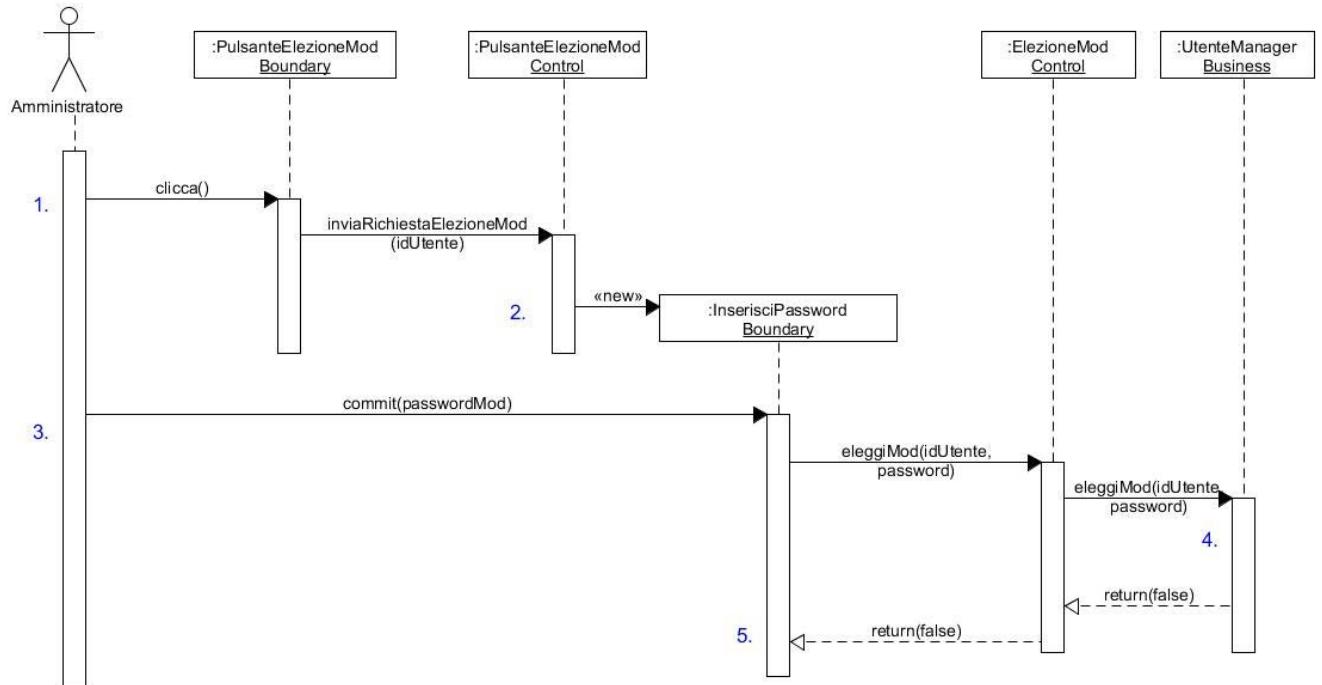
1. L'Utente backend clicca sul pulsante ban.
2. Il Control apre una form nella quale inserire la password per l'autenticazione.
3. L'Utente backend inserisce la password e clicca conferma.
4. :BanUtenteBusiness effettua il match fra la password inserita e quella del Moderatore e ritorna al Control il valore "false" che indica che la password è errata.
5. Il Boundary elimina la password inserita nella form e resta in attesa di un nuovo inserimento della password.

### SD\_2.40 Password Errata Modifica Password

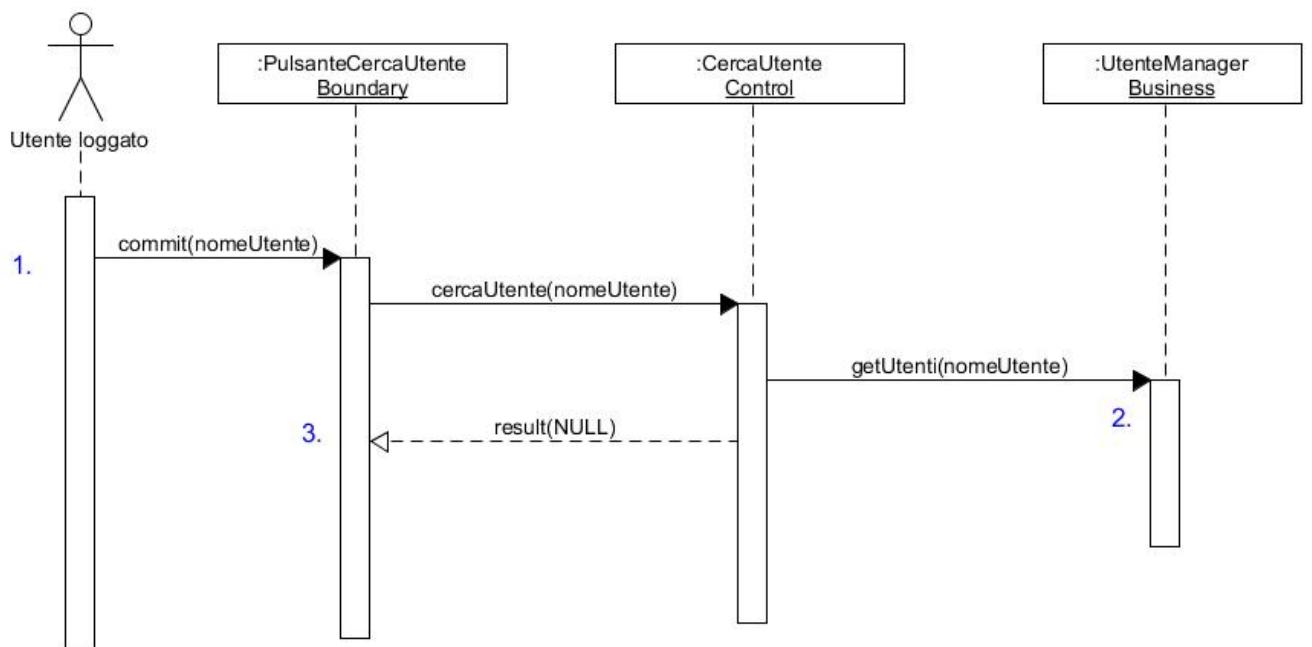


1. L'Utente loggato clicca sul pulsante di modifica password.
2. Il Control crea il Boundary per la form di modifica password.
3. L'Utente loggato inserisce la password corrente e la nuova password e clicca sul pulsante di salva modifiche.
4. :UtenteManager verifica la validità della password e ritorna al Control il valore "false" che indica che la password è errata.
5. Il Boundary elimina la password inserita nella form e resta in attesa di un nuovo inserimento della password.

### SD\_2.41 Password Errata Elezione Moderatore



### SD\_2.42 Nessun Risultato Trovato Ricerca Utente

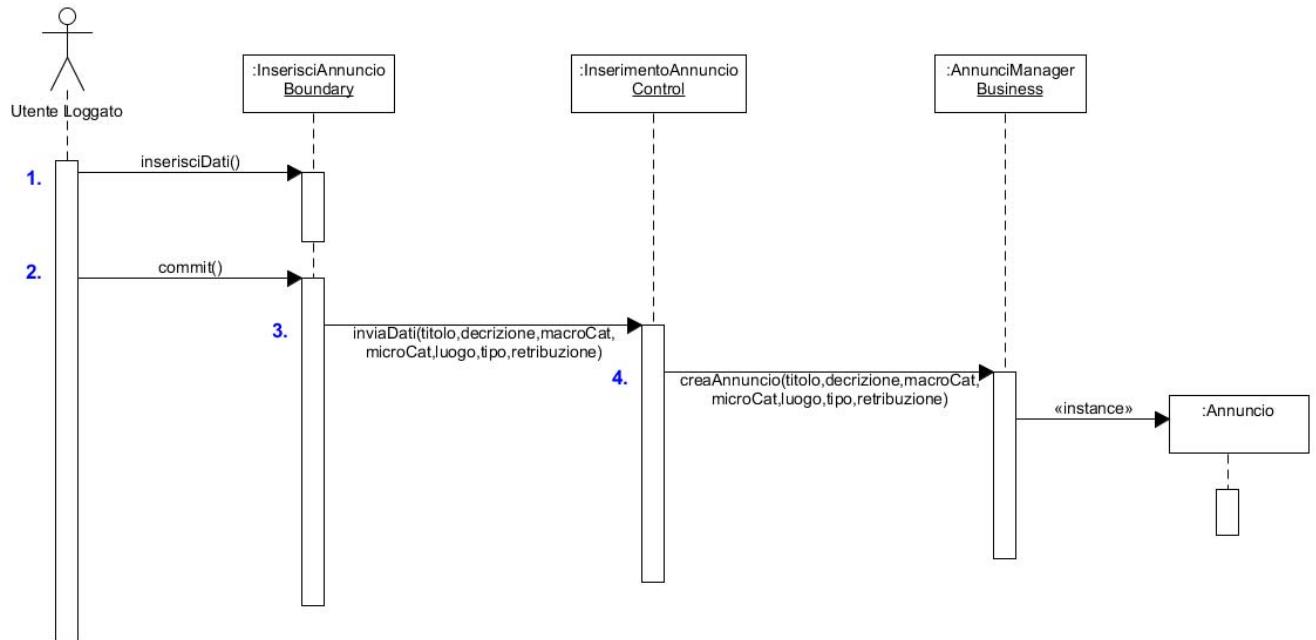


1. L'Utente loggato inserisce nella barra di ricerca il nome dell'Utente che vuole cercare.

2. :UtenteManager restituisce al Control il valore NULL che indica che la ricerca non ha prodotto risultati.
3. Il Boundary mostra un messaggio che indica che non sono stati trovati utenti con quel nome.

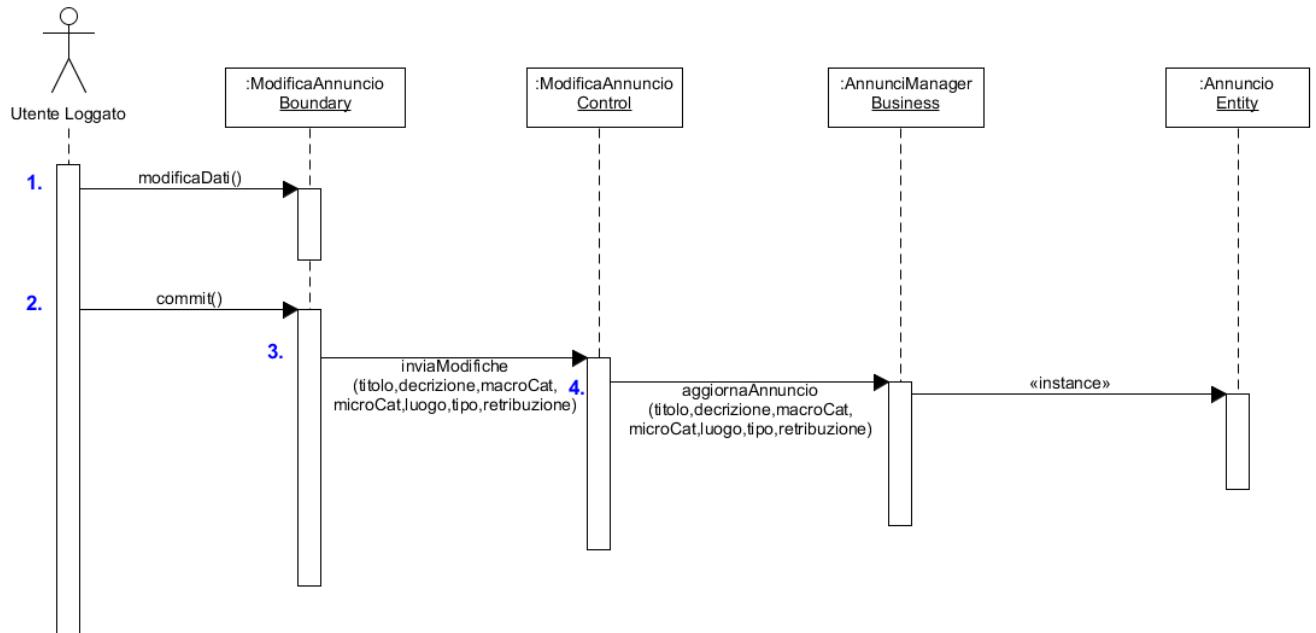
### 3.7.3 Gestione Annunci

#### SD\_3.1 Inserisci annuncio



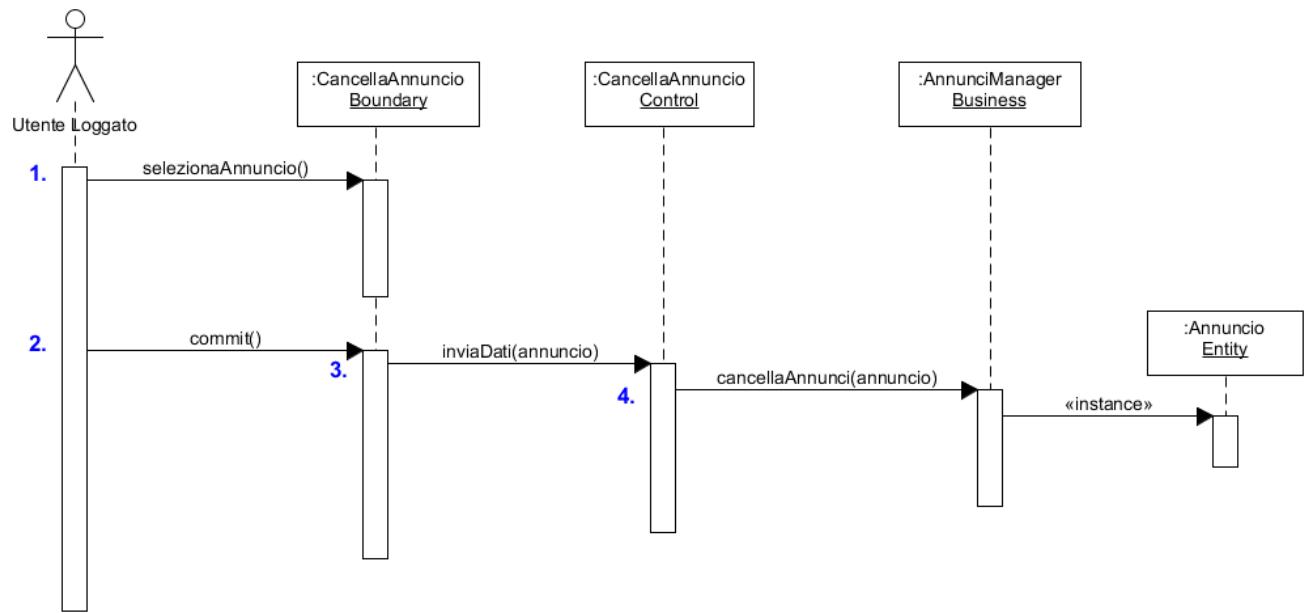
1. L'utente inserisce i dati inerenti all'annuncio
2. L'utente preme sul pulsante "Invia annuncio"
3. I dati vengono trasferiti al control "InserimentoAnnuncio".
4. Il control invoca l'operazione "creaAnnuncio()" del business "AnnunciManager", creando un'istanza dell'entità Annuncio

### SD\_3.2 Modifica annuncio



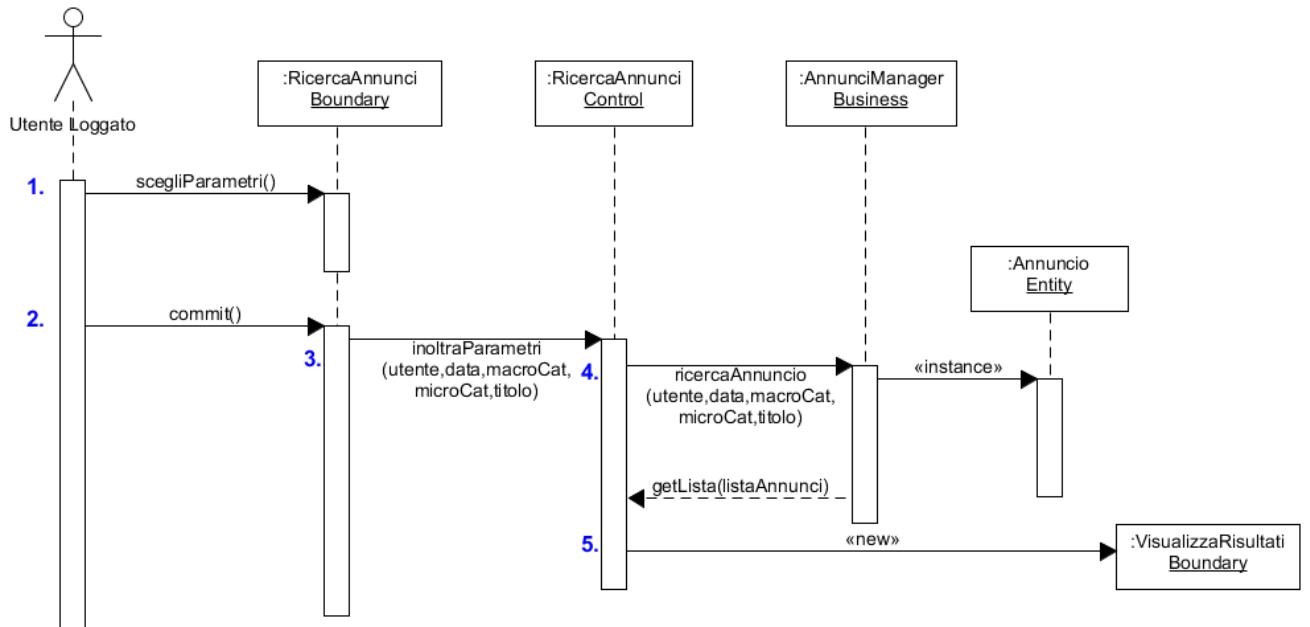
1. L'utente inserisce i dati da modificare inerenti all'annuncio
2. L'utente preme sul pulsante "Invia annuncio"
3. I dati vengono trasferiti al control "ModificaAnnuncio".
4. Il control invoca l'operazione "aggiornaAnnuncio()" del business "AnnunciManager", modificando l'entità nel database

## SD\_3.3 Cancella annuncio

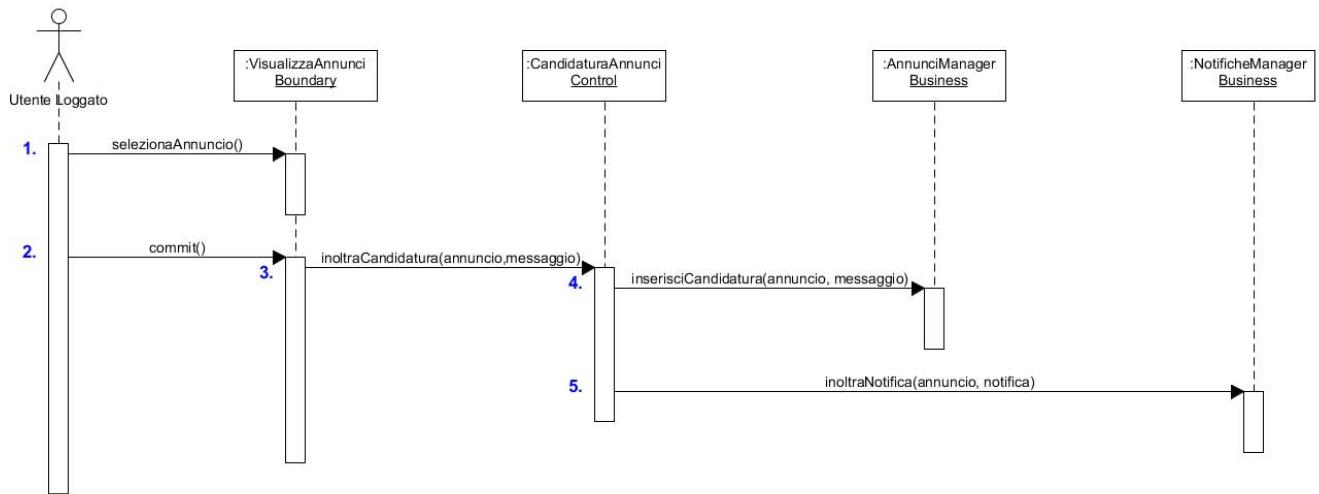


1. L'utente seleziona l'annuncio da eliminare
2. L'utente preme sul pulsante "Cancella annuncio"
3. I dati vengono trasferiti al control "CancellaAnnuncio".
4. Il control invoca l'operazione "cancellaAnnuncio()" del business "AnnunciManager", deattivando l'annuncio

## SD\_3.4 Ricerca annuncio

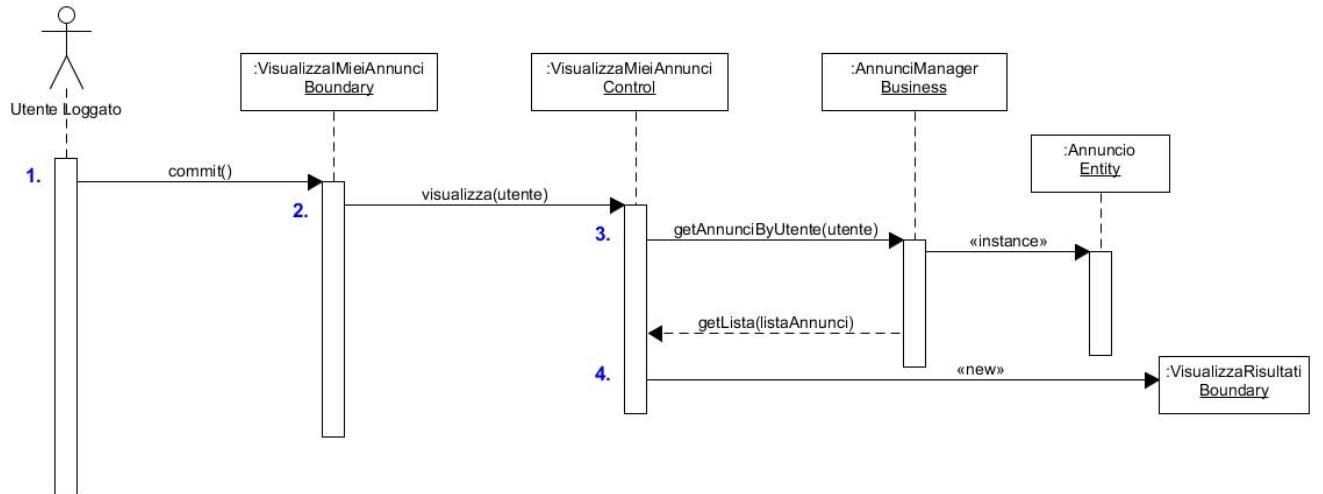


### SD\_3.5 Rispondi annuncio



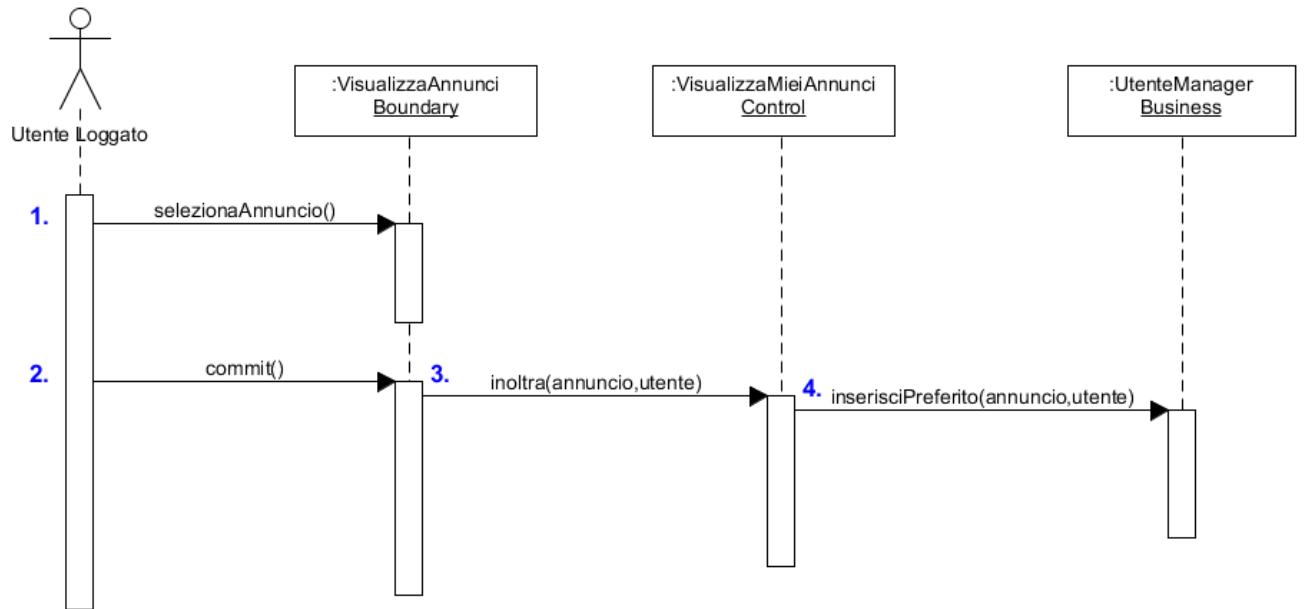
1. L'utente seleziona l'annuncio per il quale vuole inviare la propria candidatura, allegando un messaggio
2. L'utente preme sul pulsante "Rispondi all'annuncio"
3. I dati vengono trasferiti al control "CandidaturaAnnunci".
4. Il control invoca l'operazione "inserisciCandidatura()" del business "AnnunciManager"
5. Il control invia una notifica al business "Notifiche Manager"

## SD\_3.6 Visualizza i miei annunci



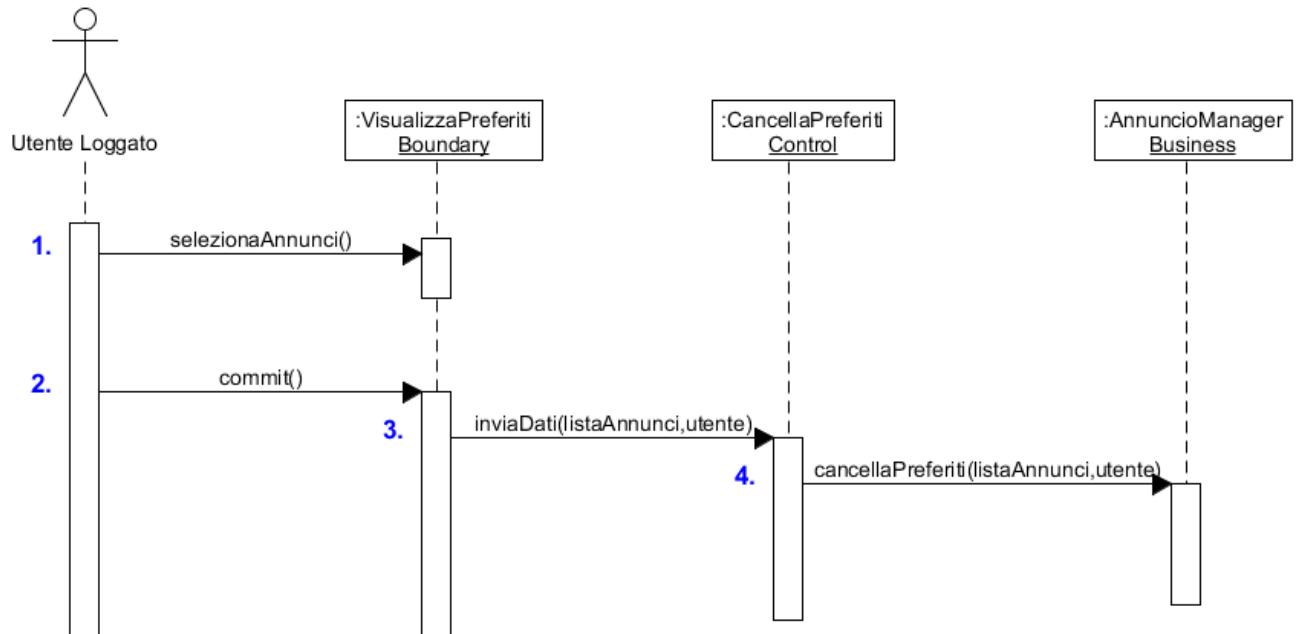
1. L'utente preme sul pulsante "Visualizza i miei annunci"
2. Il control "VisualizzalMieiAnnunci" viene invocato dal boundary "VisualizzalMieiAnnunci", ricevendo come parametro di richiesta l'utente
3. Il control invoca l'operazione "getAnnuncyByUtente()" del business "AnnunciManager", ritornando la lista degli annunci relativi all'utente
4. Il control "VisualizzalMieiAnnunci" crea il boundary "VisualizzaRisultati", dove vengono mostrati tutti gli annunci relativi all'utente

## SD\_3.7 Aggiungi annuncio ai preferiti



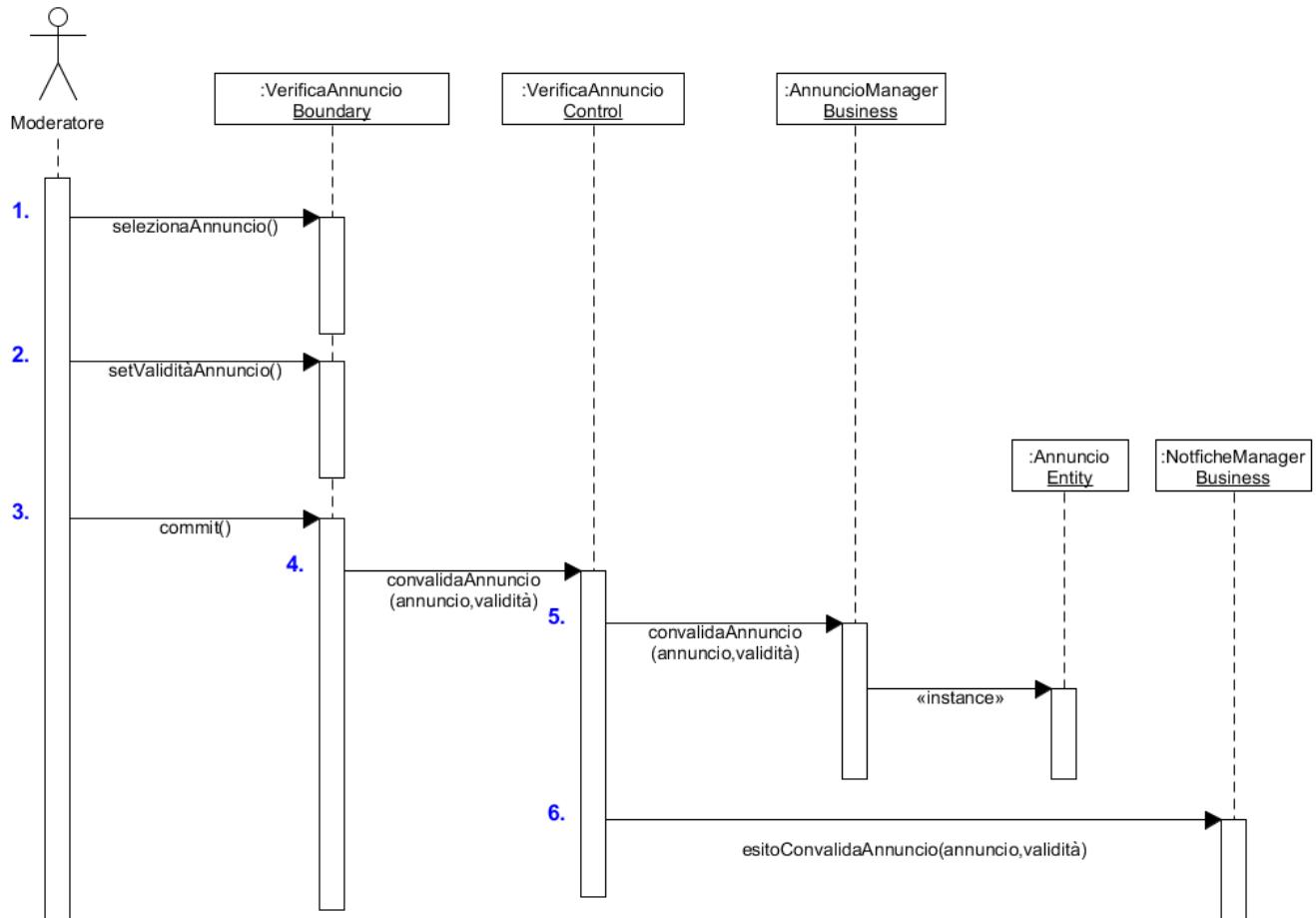
1. L'utente seleziona l'annuncio che vuole inserire nella sua lista dei preferiti
2. L'utente preme sul pulsante "Aggiungi ai preferiti",
3. Il boundary "VisualizzaAnnunci" inoltre le informazioni al control "VisualizzaMieiAnnunci"
4. Il control invoca l'operazione "inserisciPreferito()" del business "UtenteManager"

## SD\_3.8 Rimuovi annuncio dai preferiti



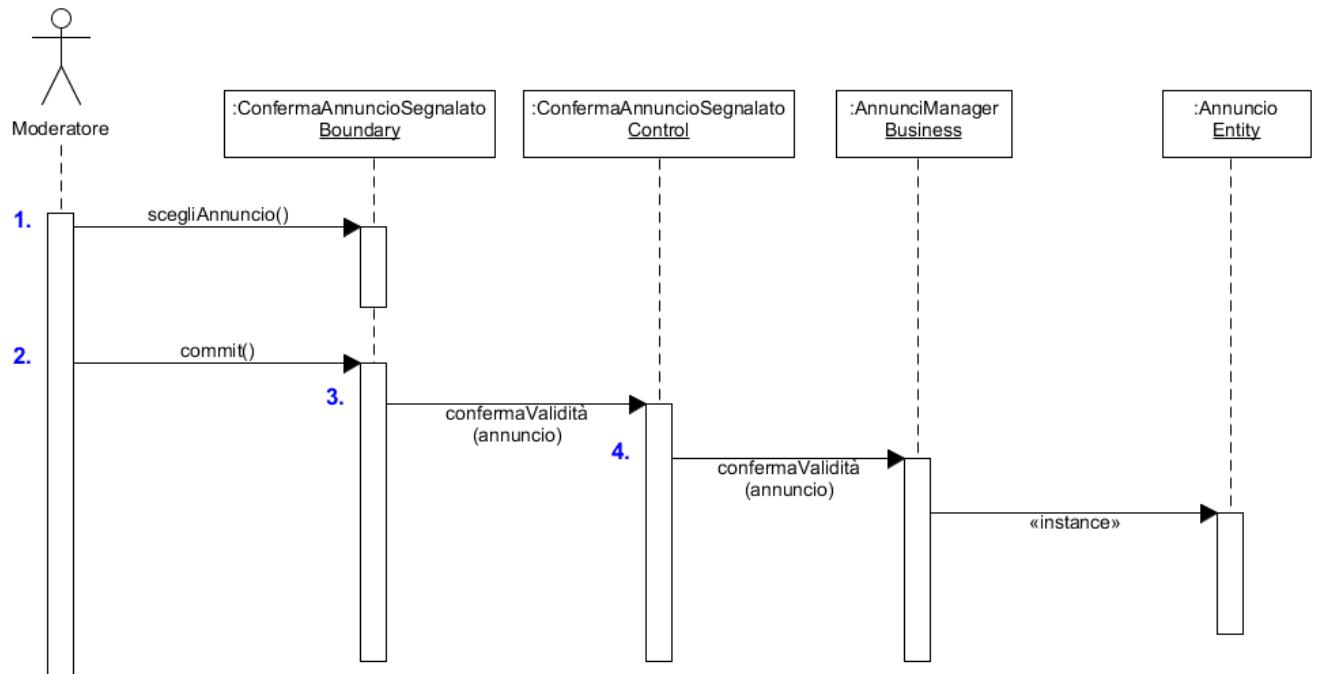
1. L'utente seleziona gli annunci che desidera cancellare dalla lista dei preferiti.
2. L'utente preme sul pulsante "Rimuovi dai preferiti".
3. I dati vengono trasferiti al control "CancellaPreferiti".
4. Il control invoca l'operazione "cancellaPreferiti" del business "AnnuncioManager".

## SD\_3.9 Verifica annuncio



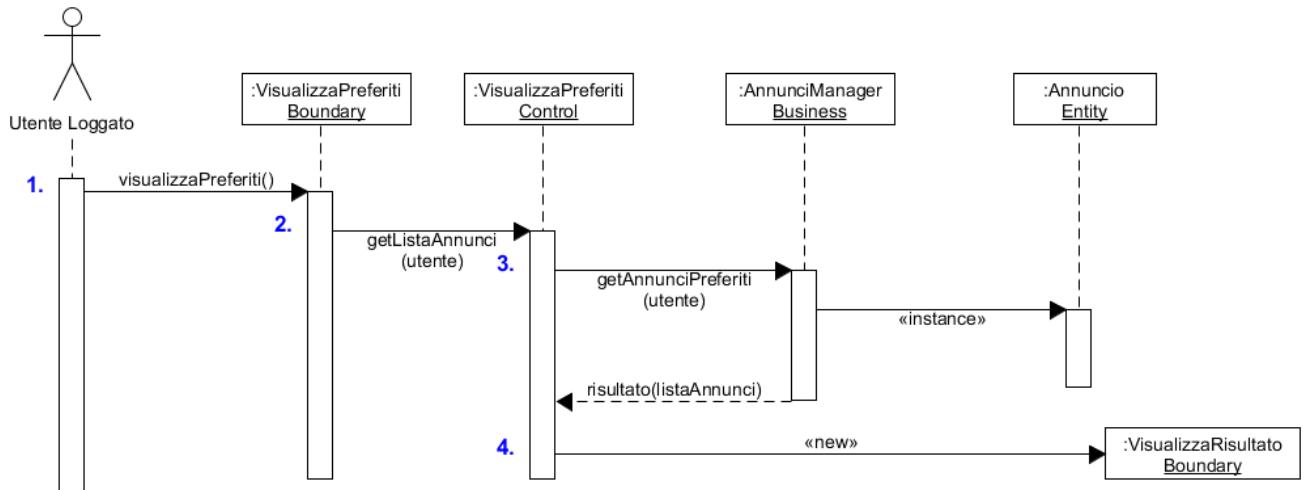
1. Il moderatore seleziona l'annuncio che desidera convalidare.
2. Il moderatore imposta la validità attraverso i due pulsanti "conferma" oppure "cancella".
3. Il moderatore conferma l'operazione attraverso un popup.
4. I dati vengono trasferiti al control "VerificaAnnuncio".
5. Il control invoca l'operazione "convalidaAnnuncio" del business "AnnunciManager".
6. Il control invia una notifica invocando l'operazione "esitoConvalidaAnnuncio" del business "NotificheManager".

## SD\_3.10 Analizza e lascia attivo annuncio segnalato



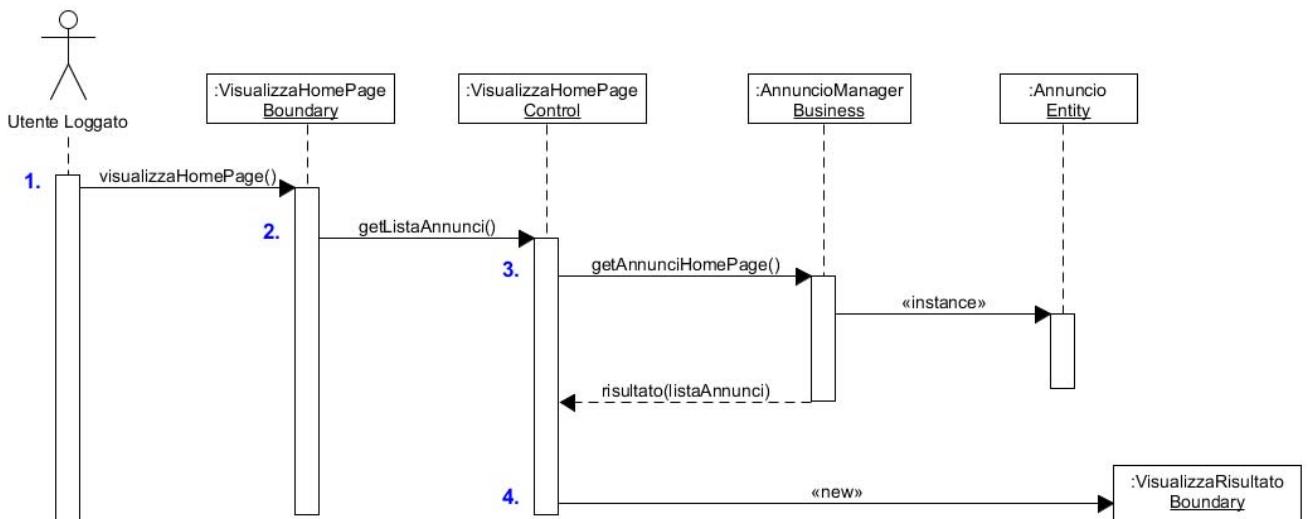
1. Il moderatore seleziona l'annuncio segnalato che desidera confermare.
2. Il moderatore preme sul pulsante "Conferma".
3. I dati vengono trasferiti al control "ConfermaAnnuncioSegnalato".
4. Il control invoca l'operazione "ConfermaValidità" del business "AnnunciManager" e l'annuncio segnalato ritorna attivo

### SD\_3.11 Visualizza annunci preferiti



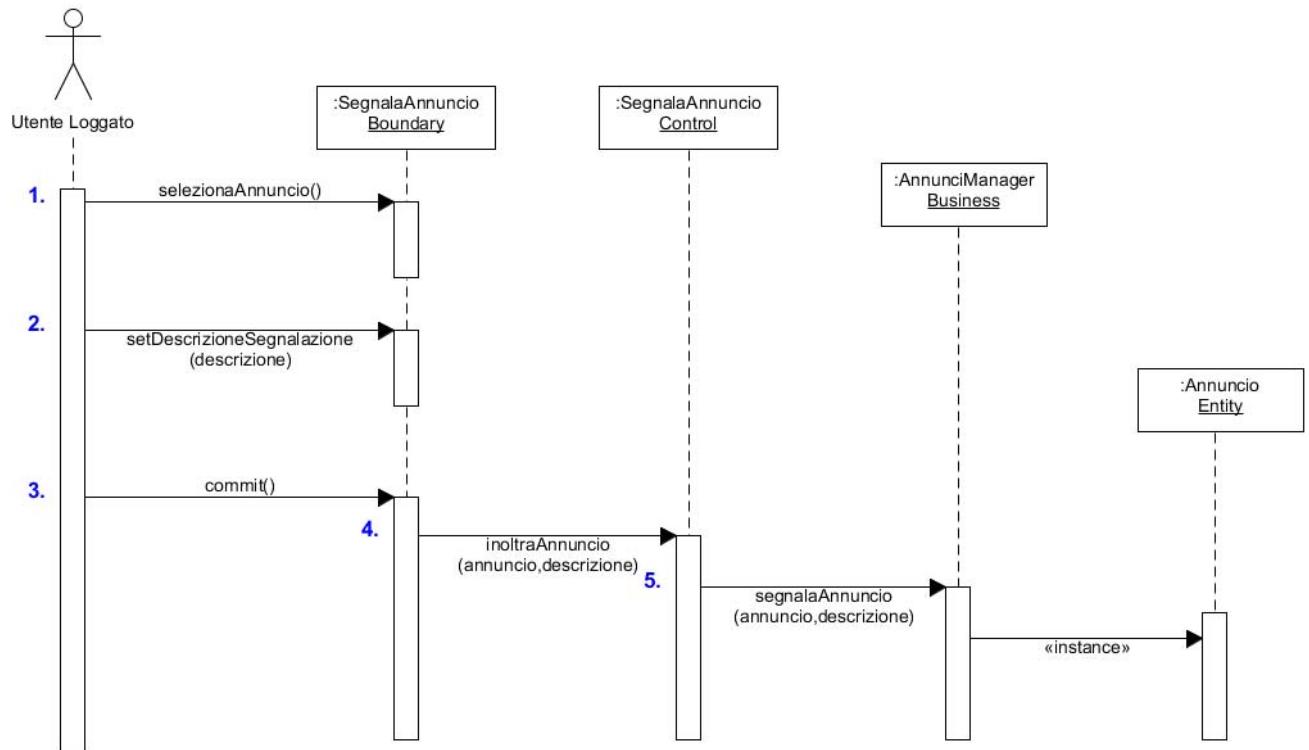
1. L'utente apre la pagina contentente la lista dei suoi annunci preferiti.
2. I dati dell'utente vengono trasferiti al control "VisualizzaPreferiti".
3. Il control invoca l'operazione "getAnnunciPreferiti" del business "AnnunciManager".
4. Il control genera una nuova pagina con la lista degli annunci preferiti.

### SD\_3.12 Visualizza annunci home-page



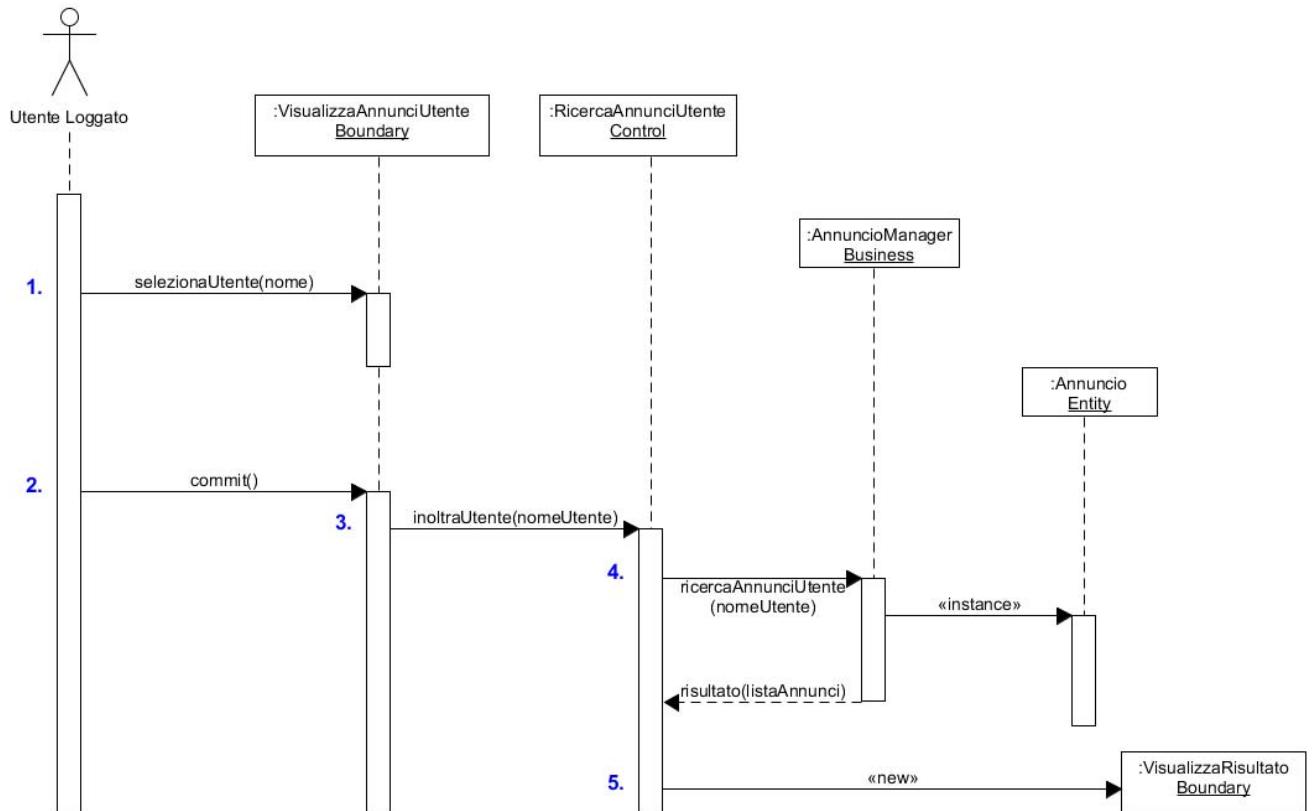
1. L'utente apre la Home Page.
2. La richiesta degli annunci della Home Page viene trasferita al control "VisualizzaHomePage".
3. Il control invoca l'operazione "getAnnunciHomePage" del business "AnnunciManager".
4. Il control genera una nuova pagina con la lista degli annunci più recenti.

## SD\_3.13 Segnala annuncio



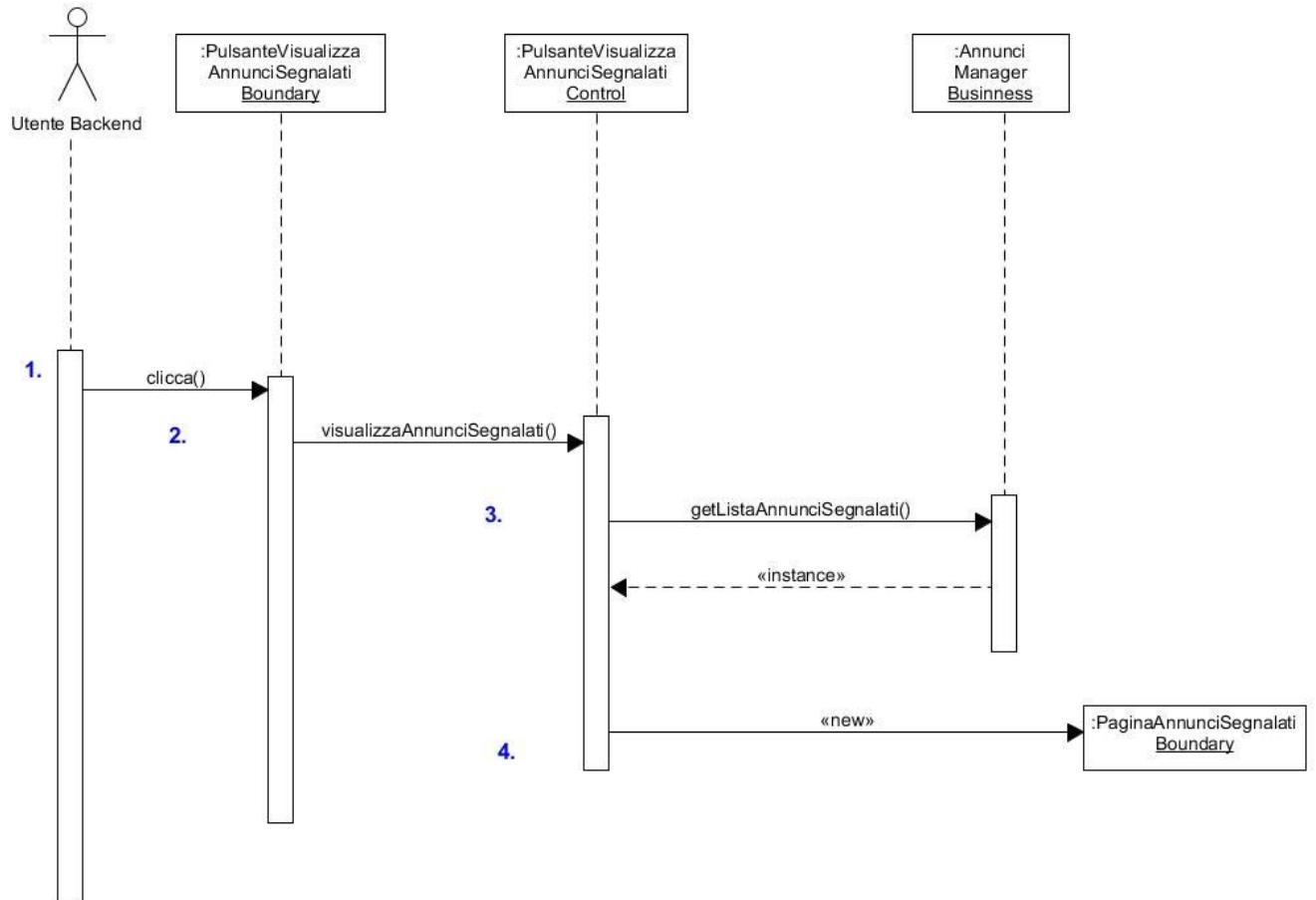
1. L'utente seleziona l'annuncio che desidera segnalare.
2. L'utente scrive una descrizione del motivo della segnalazione.
3. L'utente conferma la segnalazione attraverso il tasto "conferma"
4. I dati della segnalazione vengono trasferiti al control "SegnalaAnnuncio".
5. Il control invoca l'operazione "segnalaAnnuncio" del business "AnnunciManager".

## SD\_3.14 Visualizza annunci utente ricercato



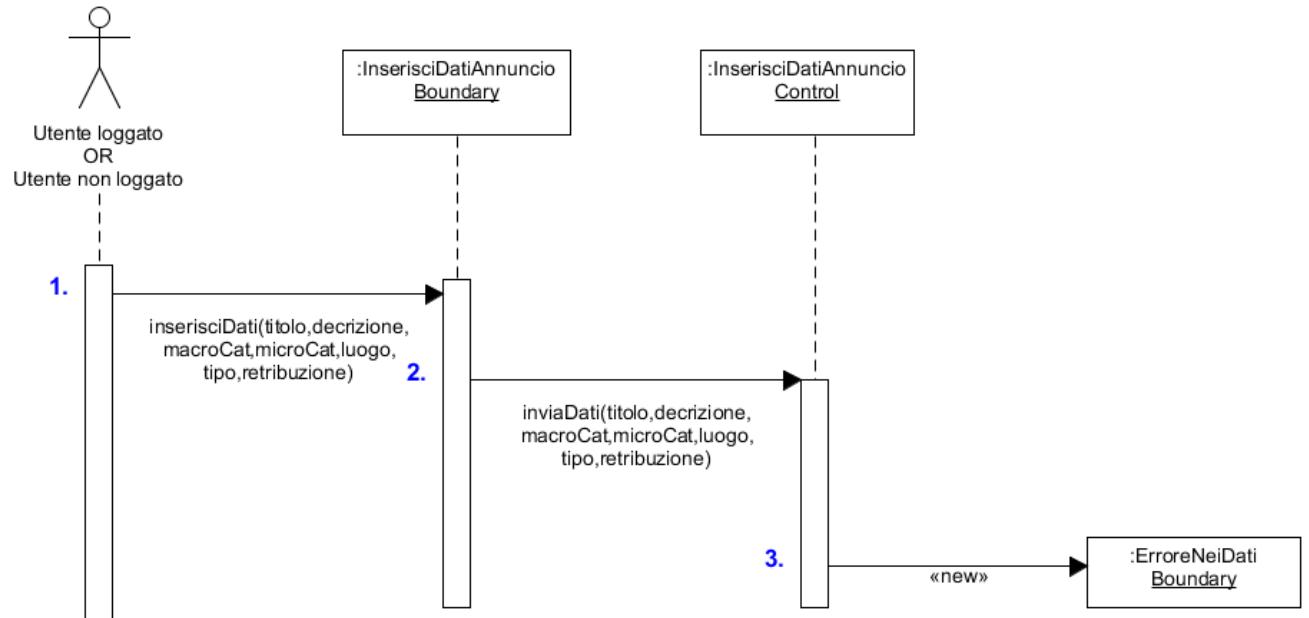
1. L'utente scrive il nome dell'utente di cui desidera visualizzare gli annunci.
2. L'utente conferma l'operazione premendo invio.
3. I dati dell'utente vengono trasferiti al control "RicercaAnnunciUtente".
4. Il control invoca l'operazione "ricercaAnnunciUtente" del business "AnnuncioManager".
5. Il control genera una nuova pagina con la lista degli annunci dell'utente cercato.

## SD\_3.15 Visualizza annunci segnalati

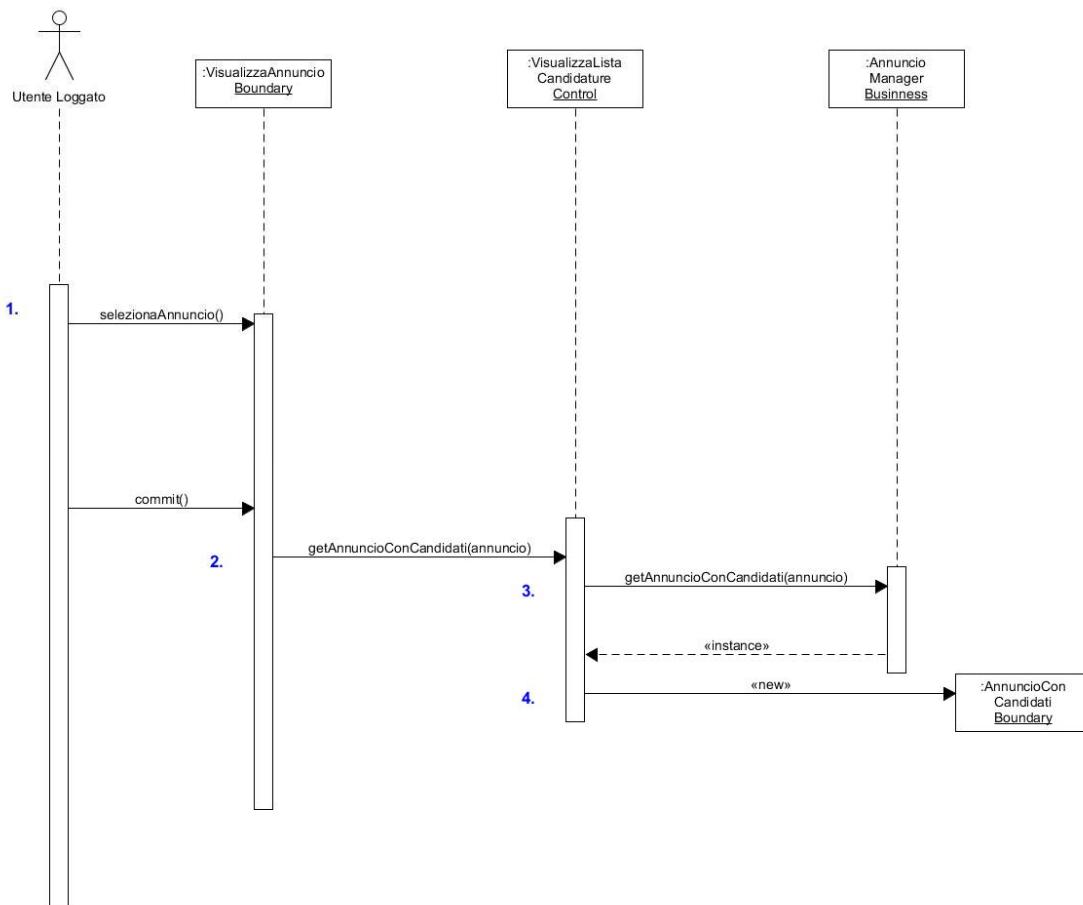


1. L'utente clicca sul pulsante "Visualizza Annunci Segnalati"
2. La richiesta viene inoltrata al control
3. Gli annunci vengono richiesti al database
4. Viene creata una pagina contenente la lista di annunci segnalati

### SD\_3.16 Errore nei dati

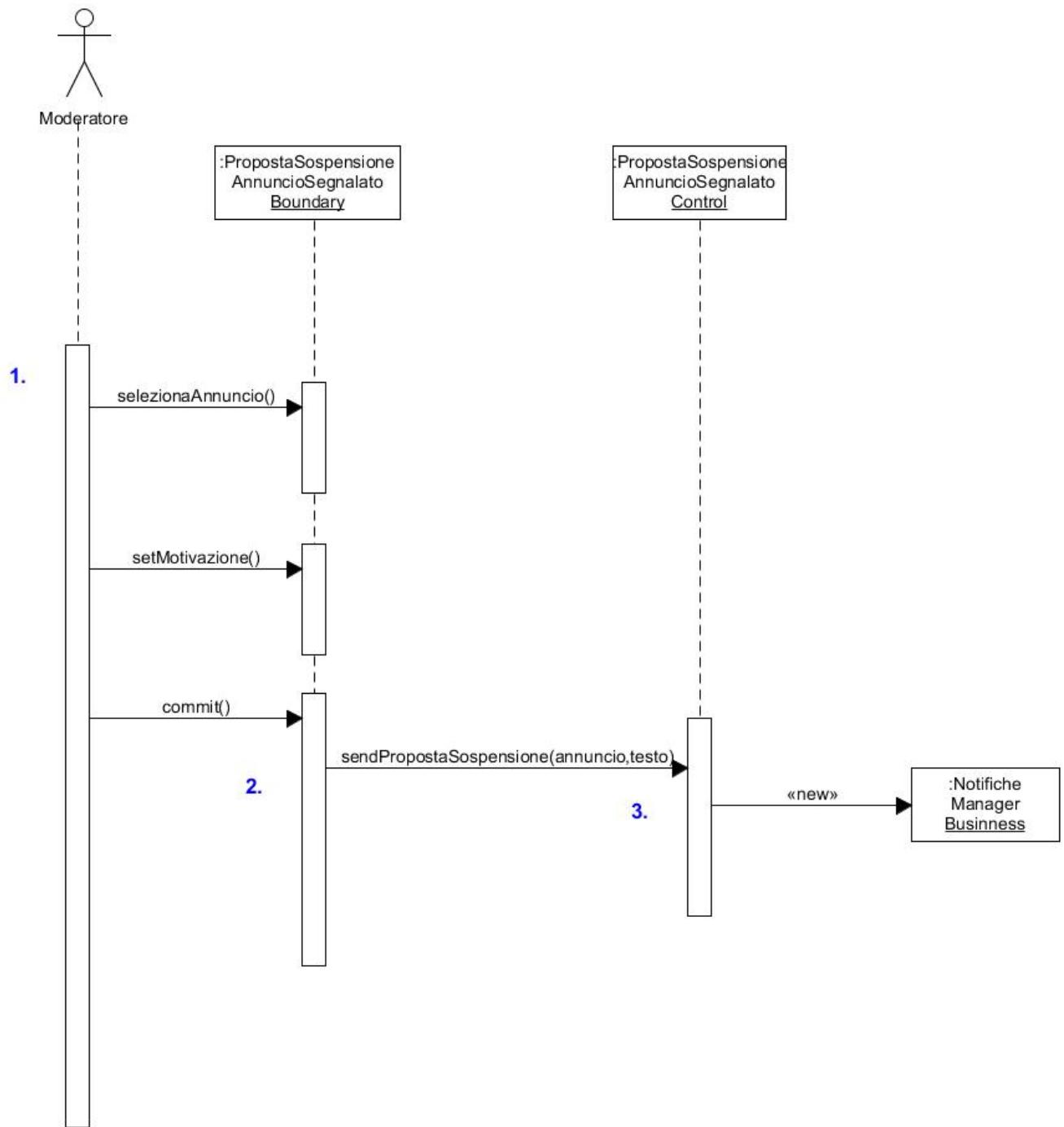


## SD\_3.17 Visualizza lista candidature



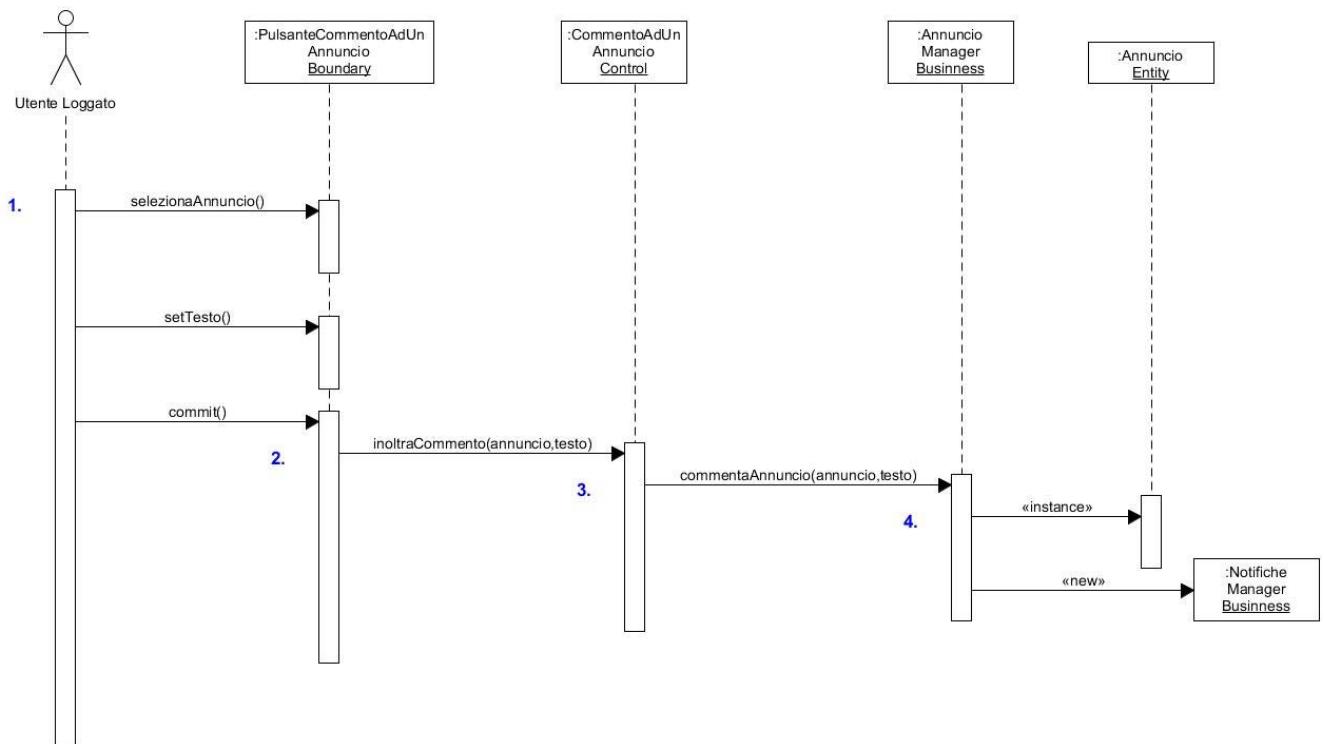
1. L'utente clicca sull'annuncio di cui vuole visualizzare e candidature
2. La richiesta viene inviata al control
3. Viene richiesta al database la lista di candidati
4. Viene visualizzata al di sotto dell'annuncio scelto la lista dei candidati

## SD\_3.18 Proposta sospensione annuncio segnalato



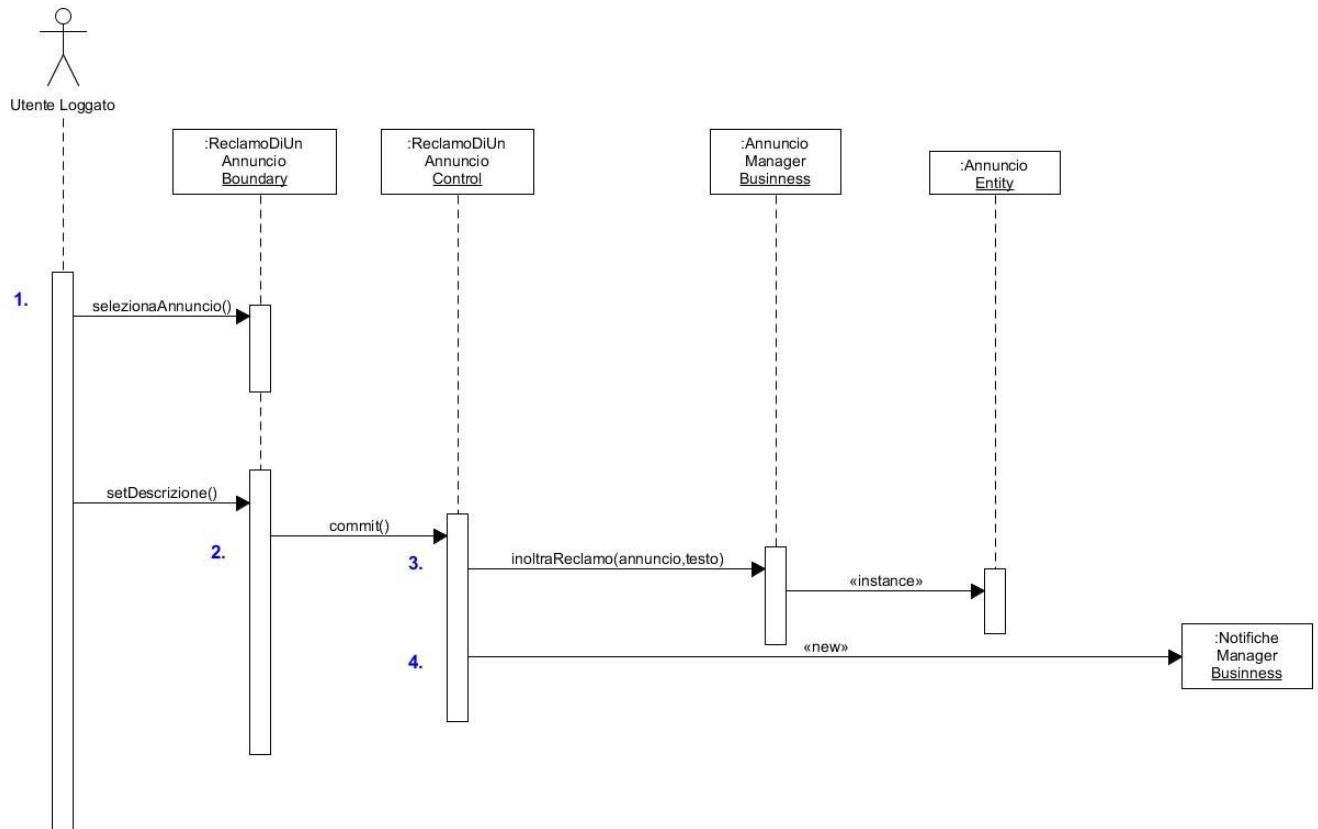
1. Un moderatore seleziona l'annuncio, inserisce la motivazione e clicca sul pulsante "Proponi sospensione"
2. La richiesta viene inviata al control
3. La proposta viene notificata al proprietario e ad altri moderatori

## SD\_3.19 Commento ad un annuncio



1. L'utente seleziona l'annuncio, inserisce il testo da commentare e preme sul pulsante "Commenta"
2. La richiesta viene inoltrata al control
3. Il commento viene inserito all'interno del database e creato al di sotto dell'annuncio selezionato
4. Viene notificato il proprietario dell'annuncio

### SD\_3.20 Reclamo di un annuncio



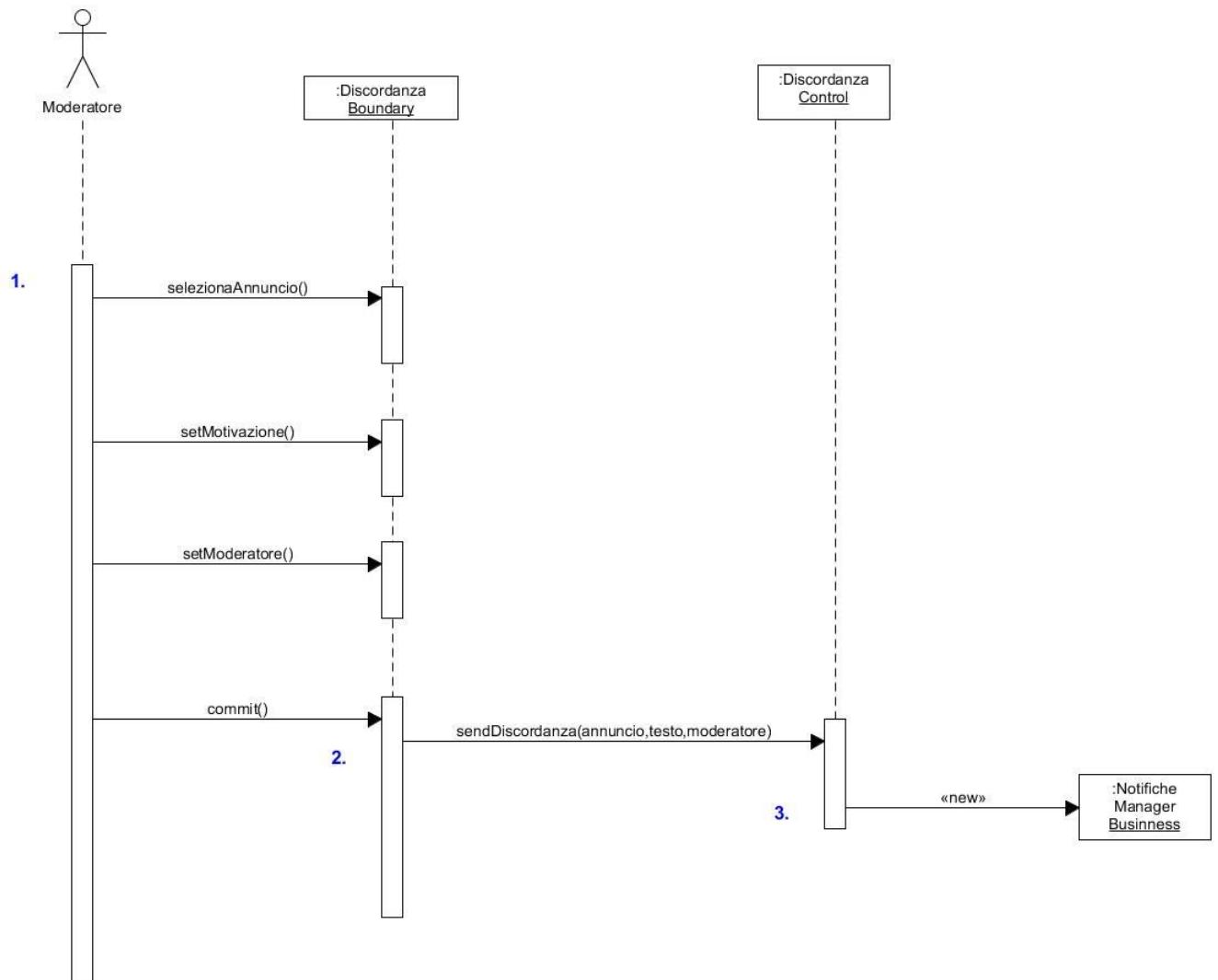
1. L'utente seleziona l'annuncio, inserisce una descrizione e clicca sul pulsante "Presenta reclamo"

2. La richiesta viene inoltrata al control

3. Il reclamo viene registrato nel database

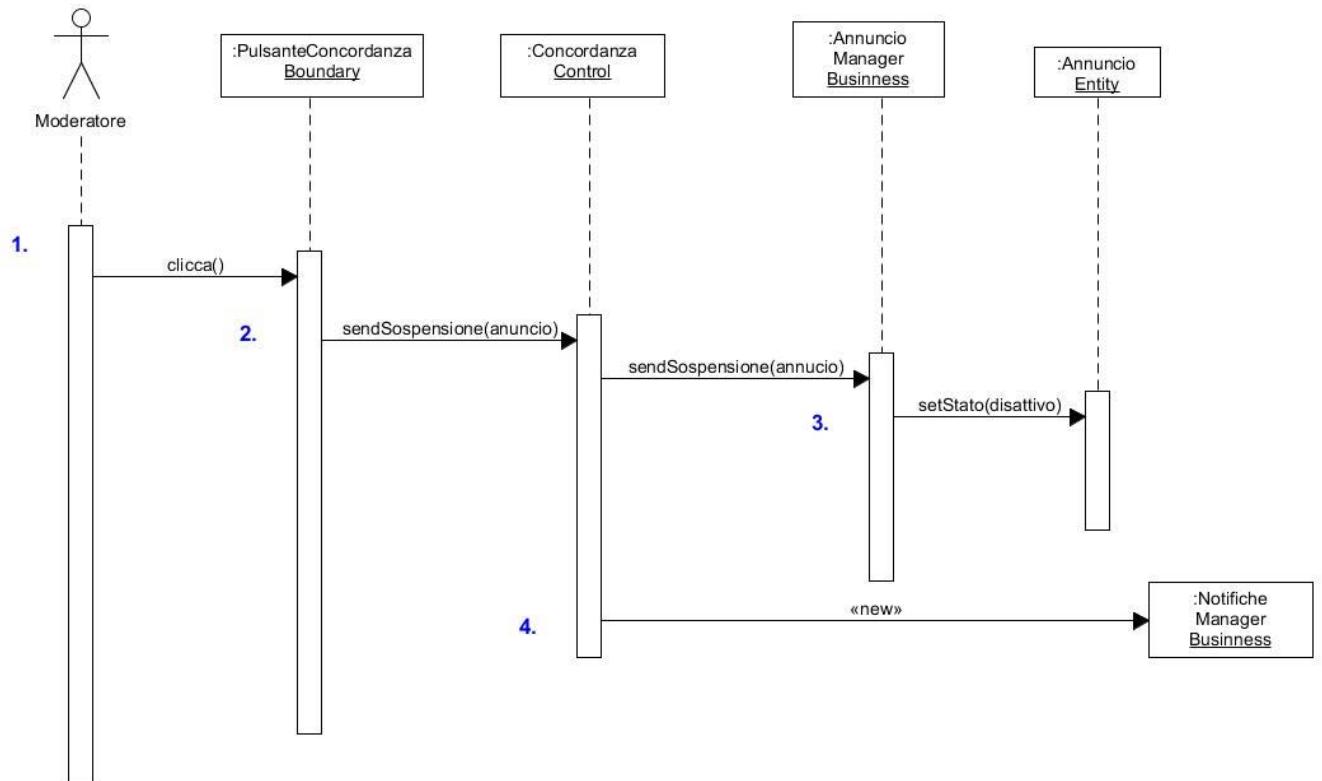
4. Vengono notificati tutti i moderatori

## SD\_3.21 Discordanza tra moderatori



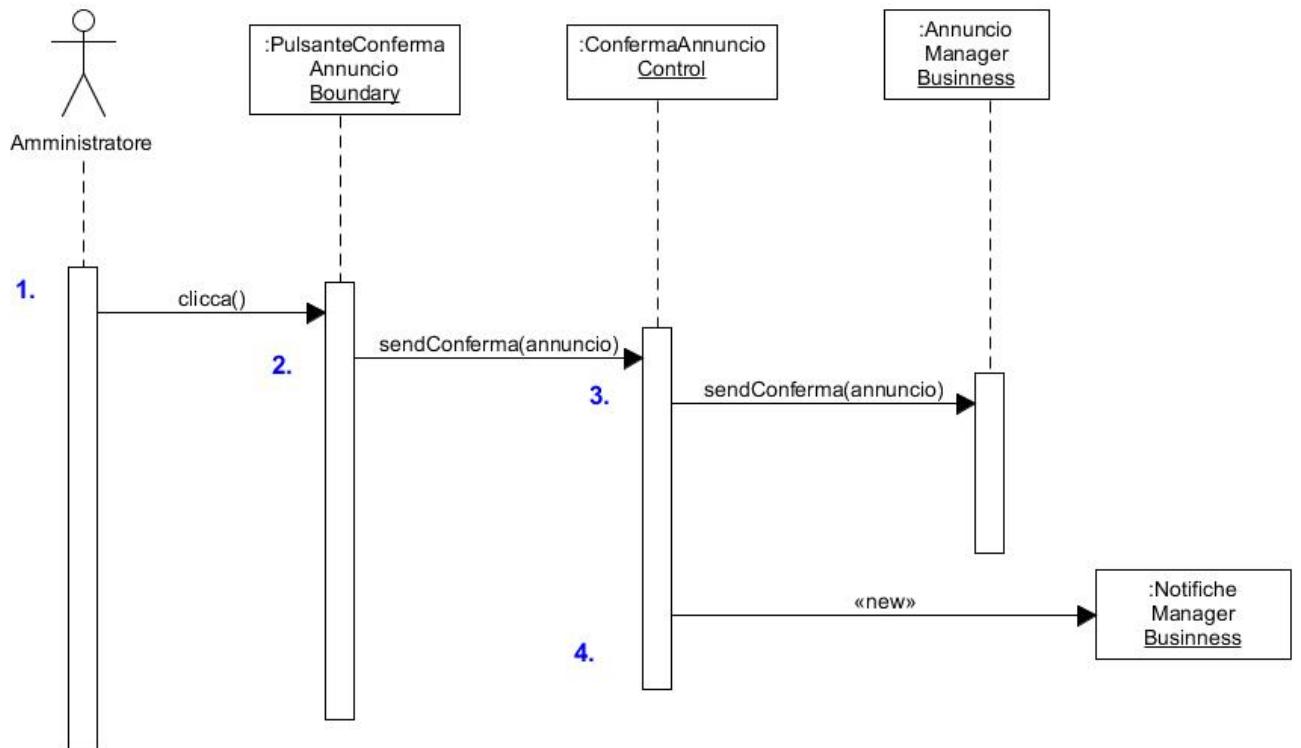
- Il moderatore seleziona l'annuncio, inserisce la motivazione, l'id del precedente moderatore e clicca su "Comunica discordanza"
- La richiesta viene inoltrata al control
- L'amministratore viene notificato della discordanza

## SD\_3.22 Concordanza tra moderatori



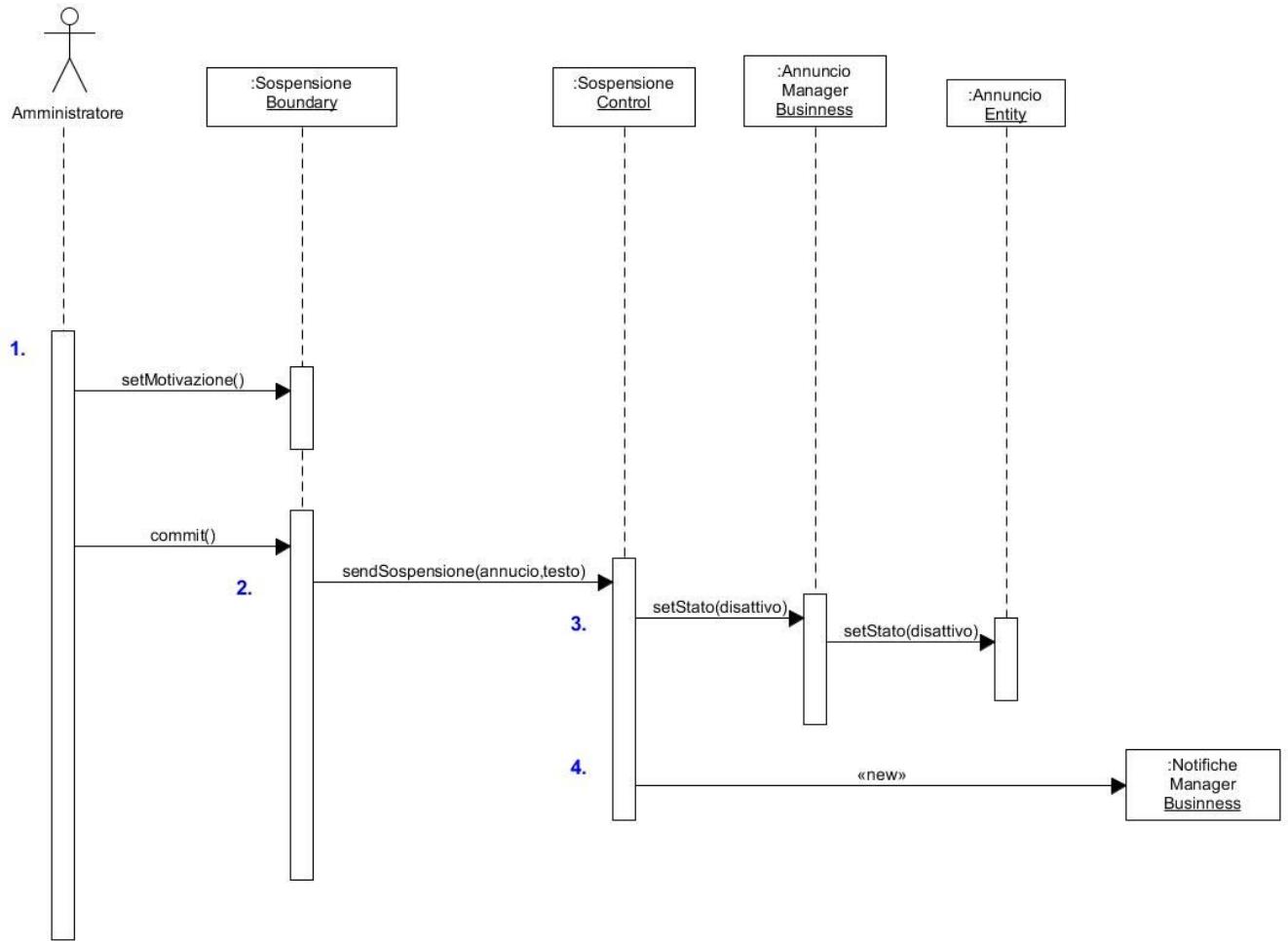
1. Un moderatore clicca sul pulsante "Sospendi"
2. La richiesta viene inoltrata al control
3. L'annuncio viene sospeso nel database, cambiandone lo stato
4. Il proprietario viene notificato della sospensione

## SD\_3.23 Conferma amministratore



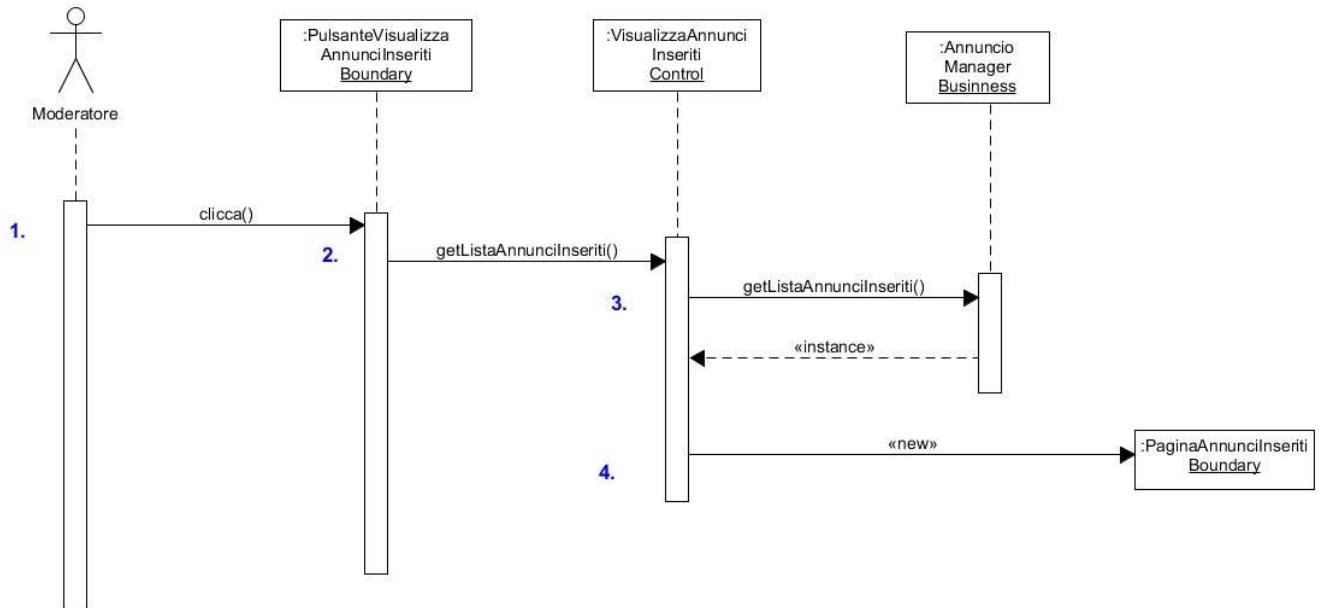
1. L'amministratore clicca sul pulsante "Lascia Attivo"
2. La richiesta viene inoltrata al control
3. L'annuncio resta attivo nel database
4. Il proprietario viene notificato della conferma

## SD\_3.24 Sospensione amministratore



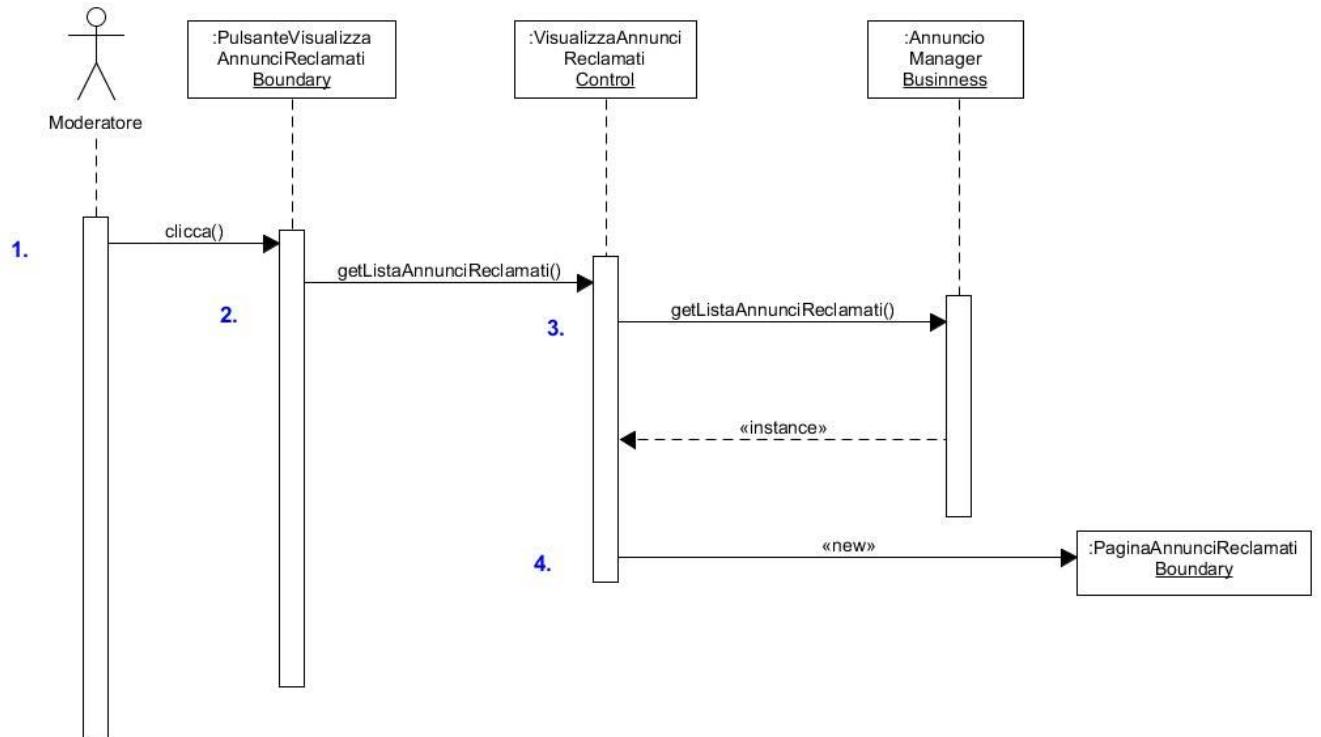
1. L'amministratore seleziona l'annuncio, inserisce una motivazione e clicca sul pulsante "Sospendi"
2. La richiesta viene inoltrata al control
3. L'annuncio viene sospeso dal sistema, cambiandone lo stato
4. Viene notificato il proprietario dell'annuncio

## SD\_3.25 Visualizza annunci inseriti



1. Un moderatore clicca sul pulsante "Visualizza annunci inseriti/modificati"
2. La richiesta viene inoltrata al controller
3. La richiesta viene inviata al database
4. Gli annunci vengono mostrati all'interno di una pagina

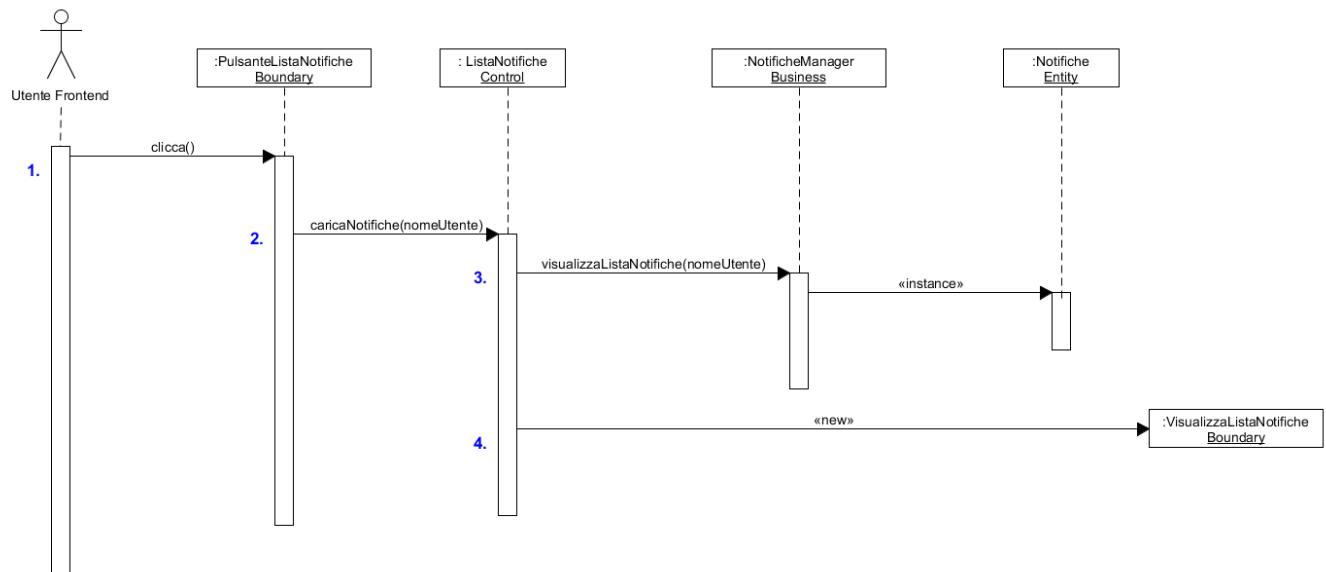
## SD\_3.26 Visualizza annunci reclamati



1. Un moderatore clicca sul pulsante "Visualizza annunci reclamati"
2. La richiesta viene inoltrata al control
3. La richiesta viene inviata al database
4. Gli annunci vengono visualizzati all'interno di una pagina

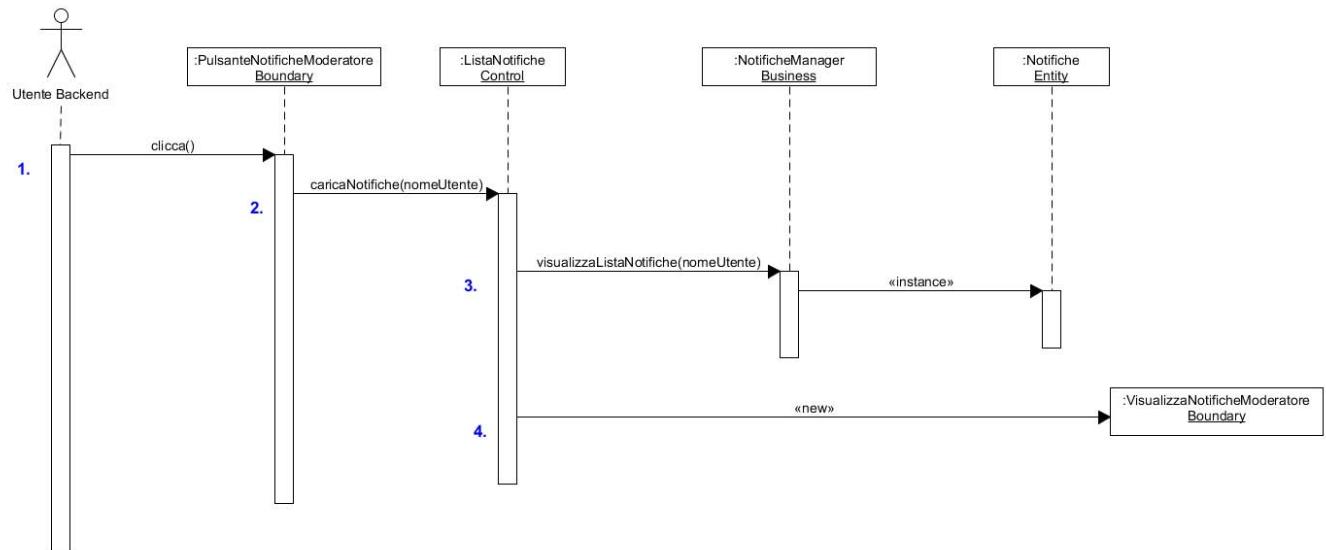
### 3.7.4 Gestione notifiche e messaggi

UC\_4.1 - Utente visualizza notifiche / UC\_4.2 L'Utente visualizza la notifica relativa ad un annuncio di suo interesse



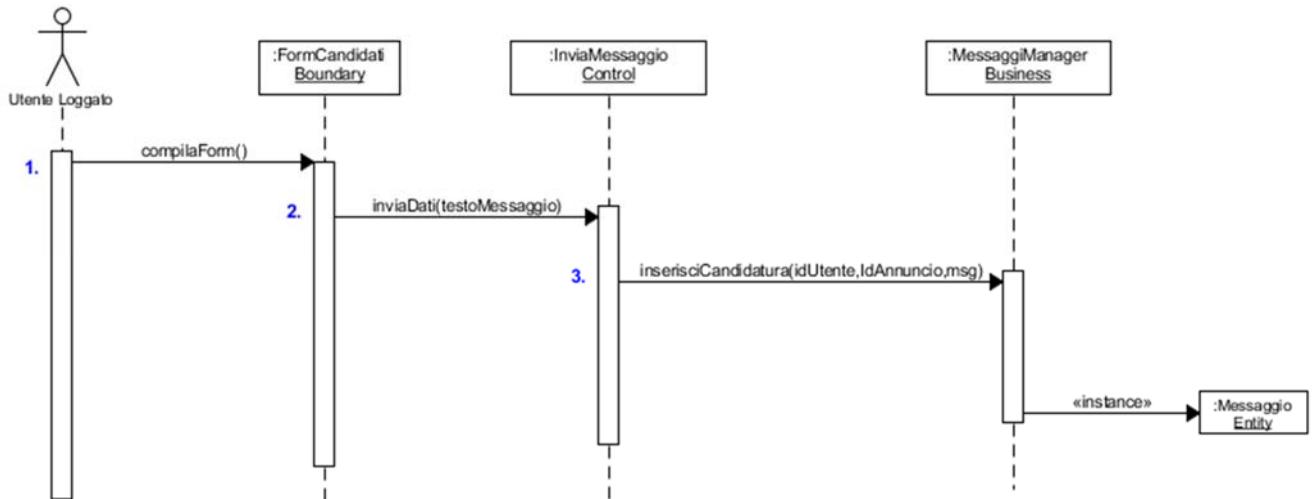
1. L'utente clicca sul pulsante "Notifiche".
2. Viene inviata la richiesta al control.
3. Carica le notifiche dal database
4. Viene visualizzato un menu a tendina con l'elenco delle notifiche

## UC\_4.3 - Moderatore visualizza notifiche



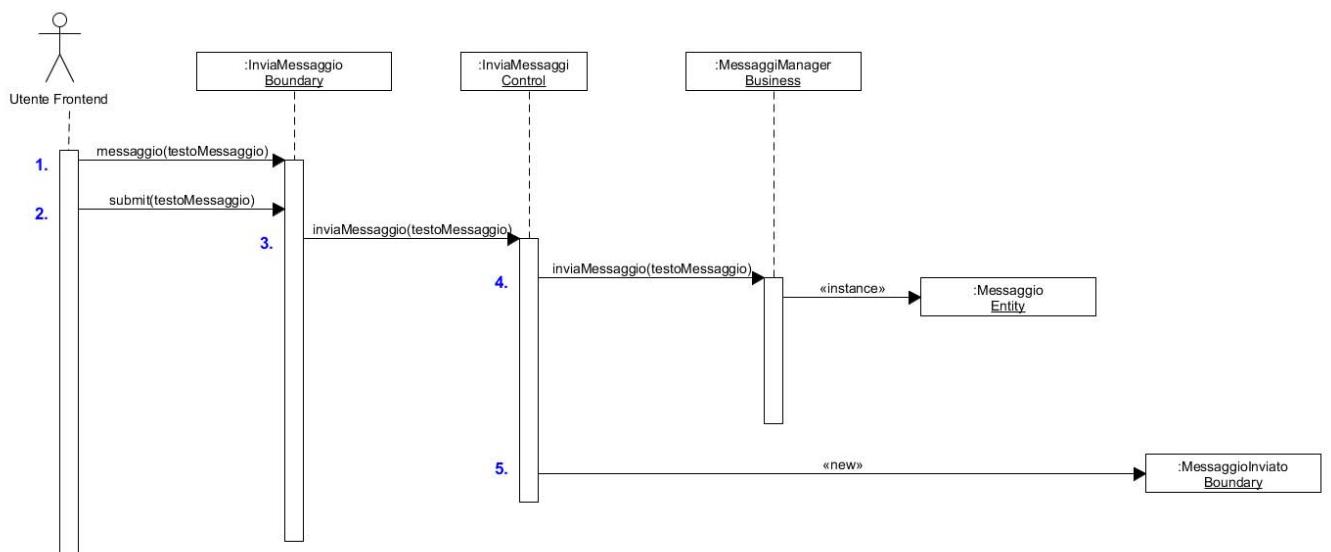
1. L'utente clicca sul pulsante "Notifiche Moderatore".
2. Viene inviata la richiesta al control.
3. Carica le notifiche dal database
4. Viene visualizzato un menu a tendina con l'elenco delle notifiche.

#### UC\_4.4 - L'utente si candida per un annuncio



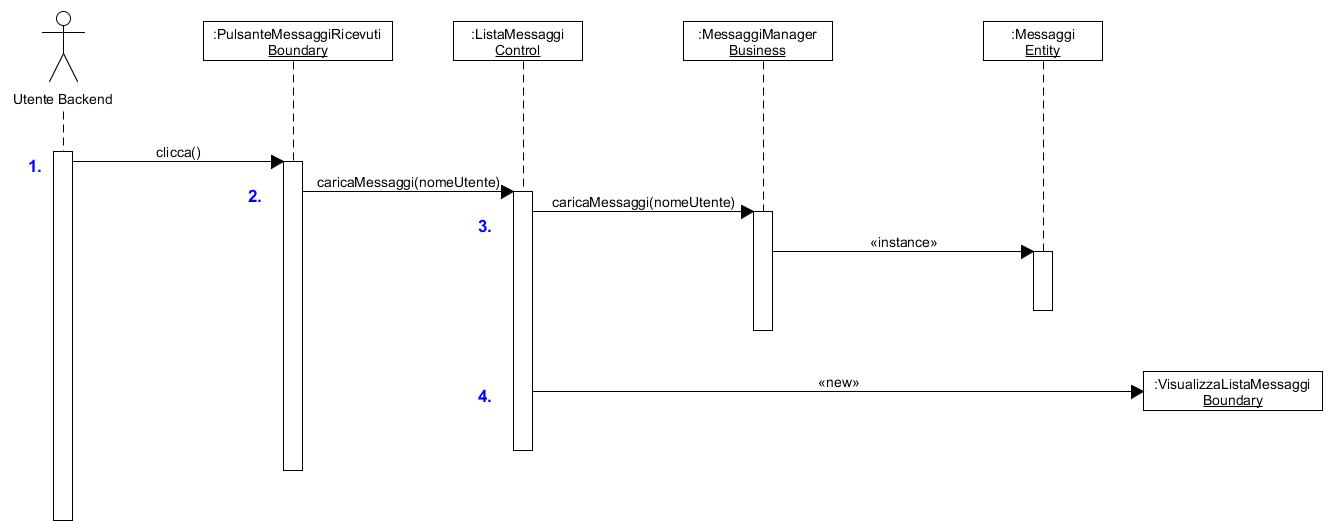
1. L'utente compila la form e clicca sul tasto invia
2. Viene inoltrata la richiesta al control
3. Invia i dati al manager che crea un nuovo messaggio nel database

#### UC\_4.5 - Utente invia messaggio / UC\_4.6 L'Utente risponde ad un messaggio privato.

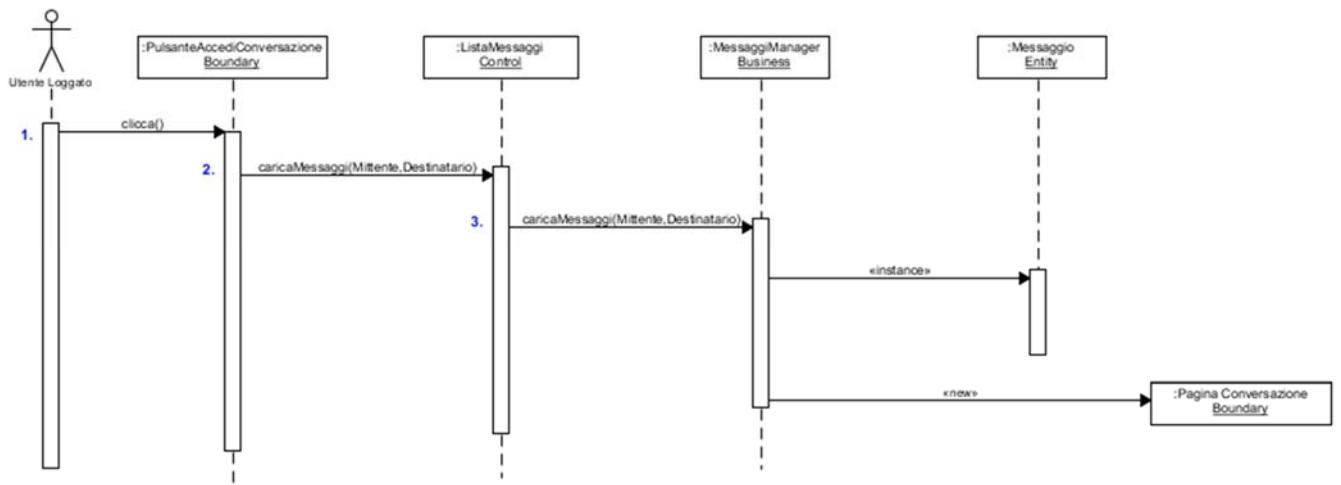


1. L'utente scrive il messaggio nell'apposita area di testo.
2. L'utente preme il tasto invia.
3. Viene inviata la richiesta al control.
4. Crea il messaggio nel database
5. Viene mostrato il messaggio nella conversazione.

### UC\_4.7 - Utente accede ai Messaggi Ricevuti

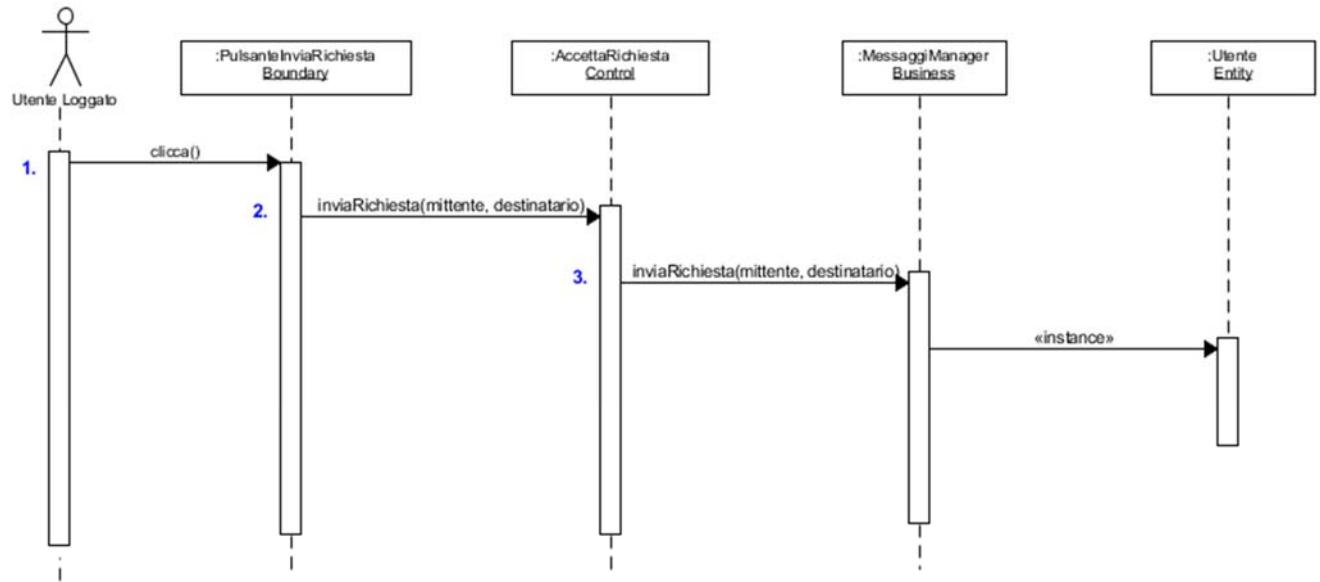


## UC\_4.8 - L'utente accede ad una conversazione privata



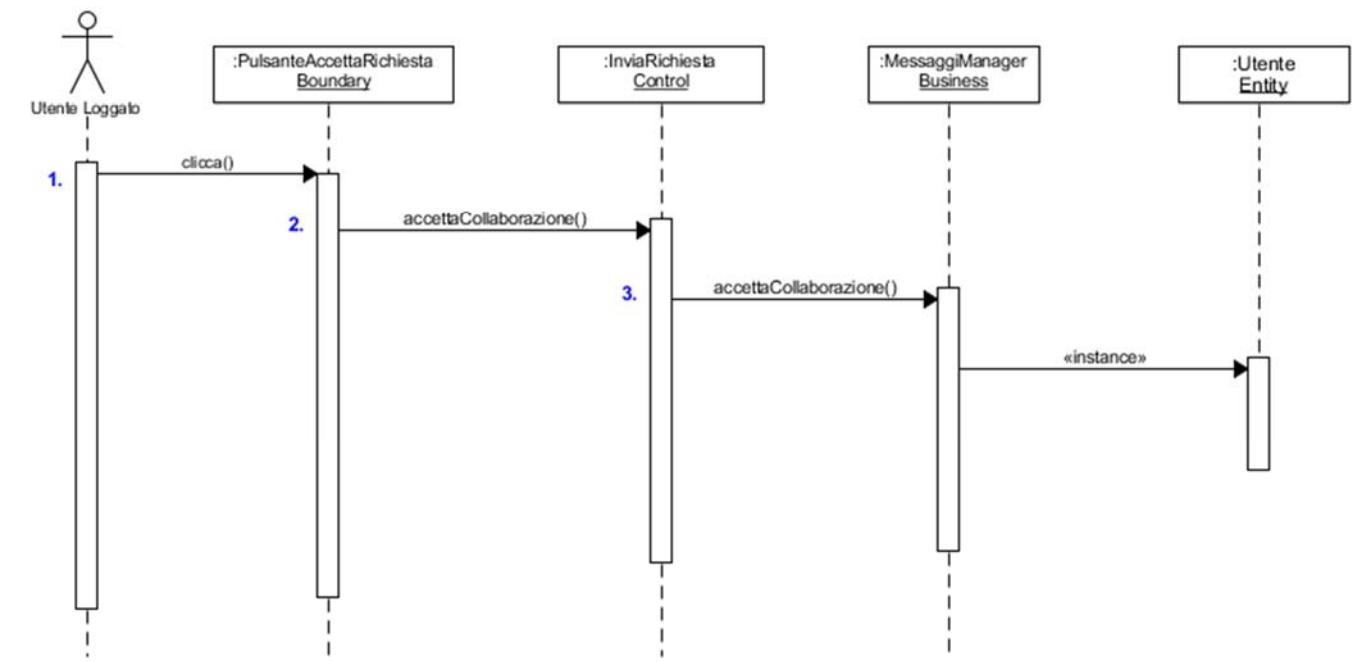
1. L'utente clicca sul pulsante "Accedi ad una conversazione".
2. Viene inviata la richiesta al control.
3. Vengono caricati i messaggi dal database e viene creata la pagina che visualizzerà tutti i messaggi caricati

## UC\_4.9 - L'utente invia richiesta di collaborazione



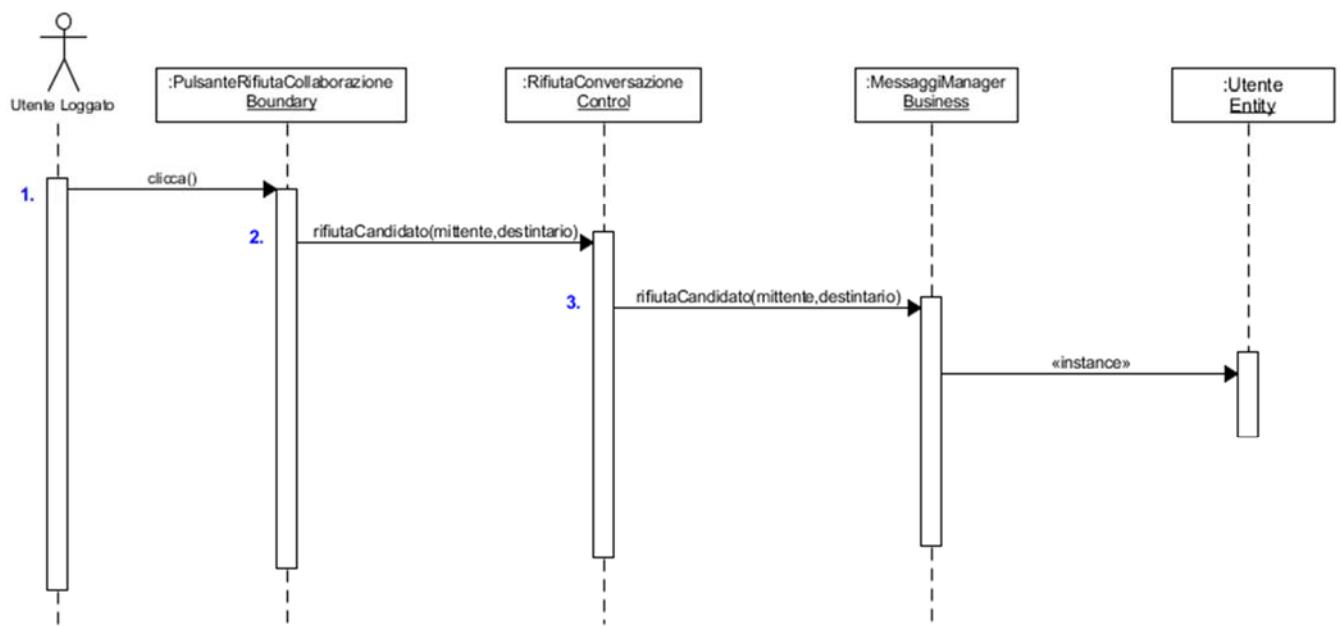
1. L'utente clicca sul pulsante "Invia richiesta collaborazione".
2. Viene inoltrata la richiesta al control.
3. Aggiorno il database per inoltrare la richiesta all'utente

## UC\_4.10 - L'utente accetta la richiesta di collaborazione



1. L'utente clicca sul pulsante "Accetta richiesta collaborazione".
2. Viene inoltrata la richiesta al control.
3. Aggiorno il database

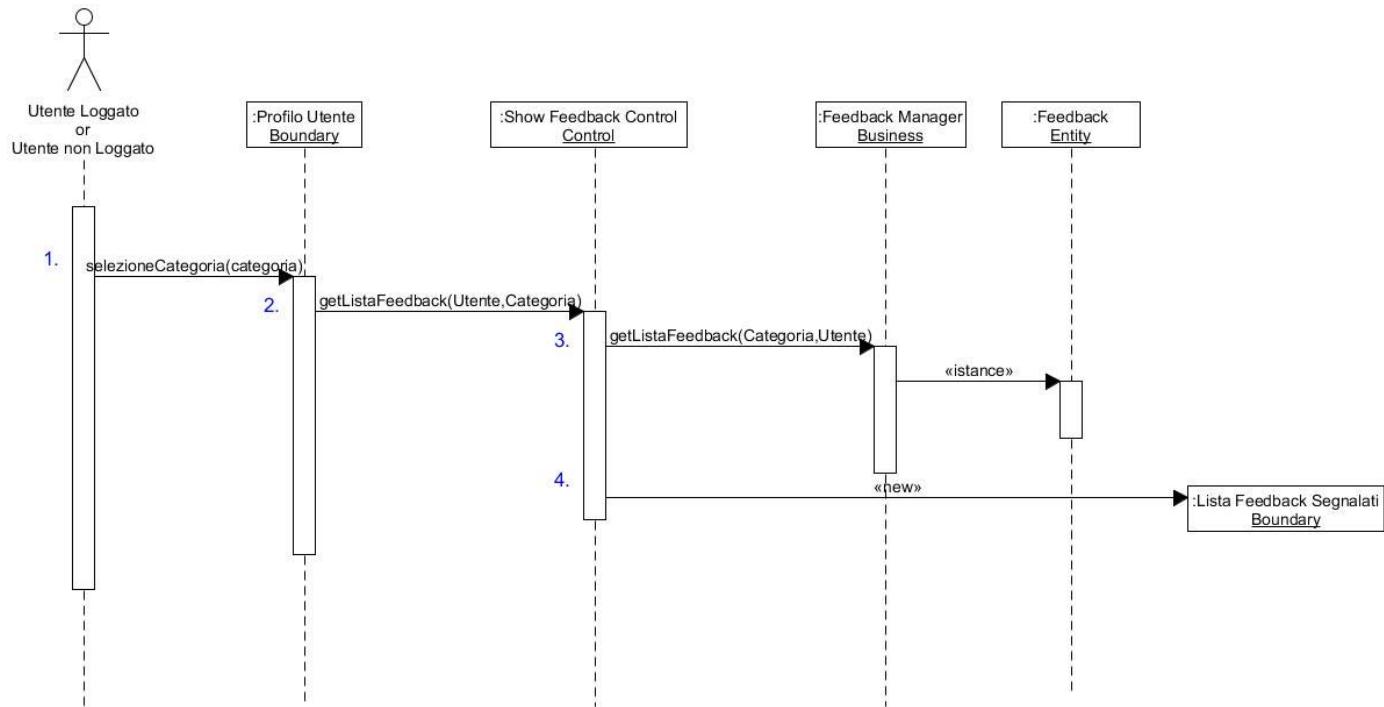
## UC\_4.11 - L'utente rifiuta il candidato



1. L'utente clicca sul pulsante "Rifiuta collaborazione".
2. Viene inoltrata la richiesta al control.
3. Aggiorno il database

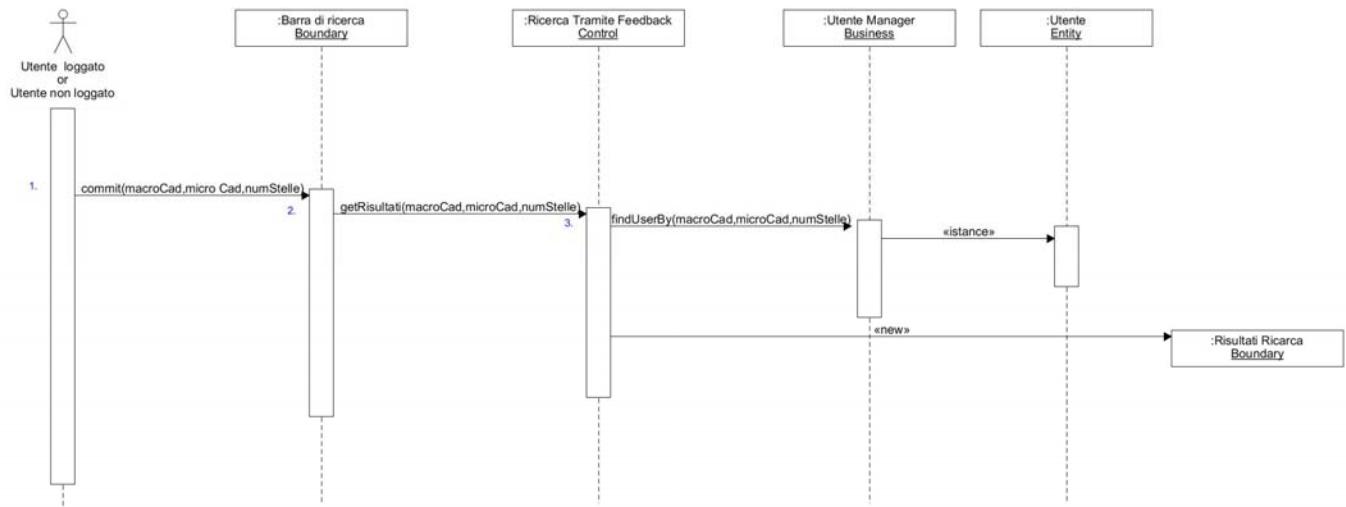
### 3.7.5 Gestione Feedback

#### SD\_5.1 Consultare Feedback



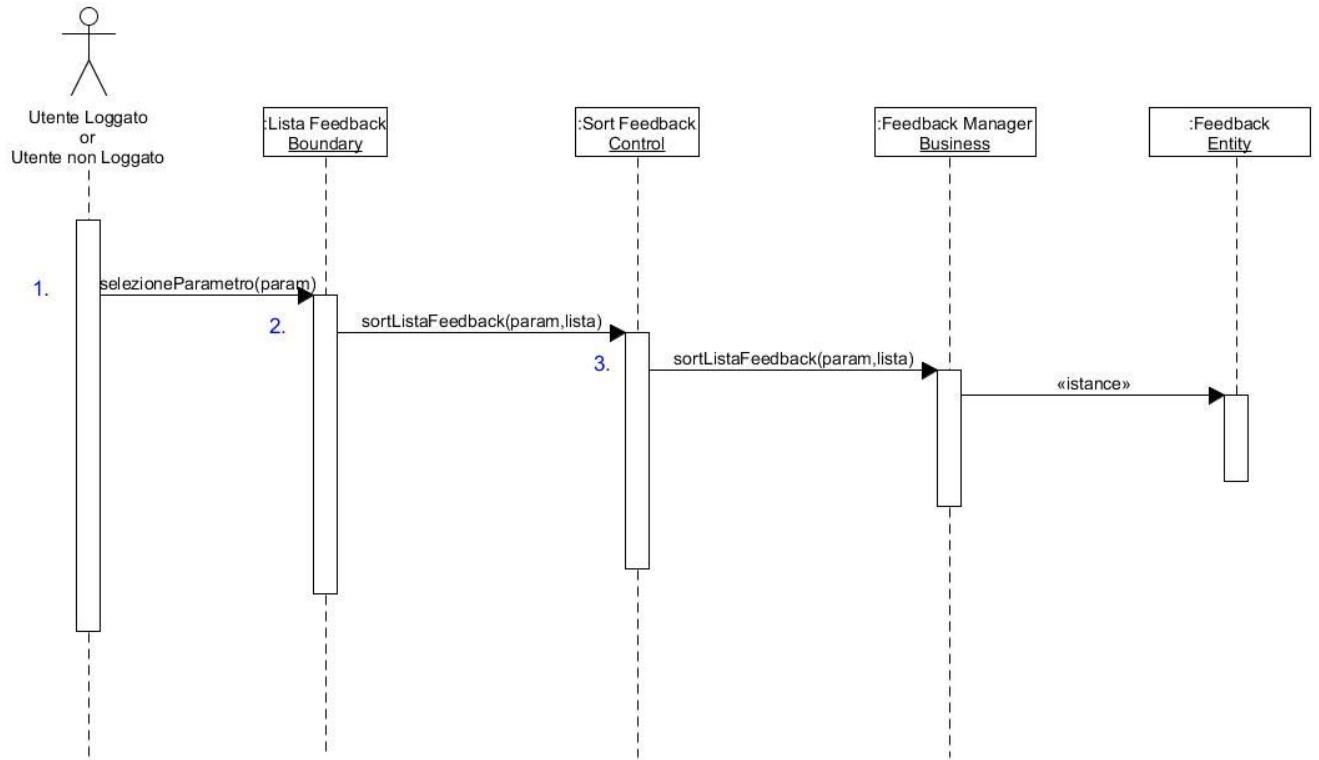
1. L'utente si trova sul profilo utente interessato, seleziona la categoria di feedback da visualizzare.
2. I dati vengono passati al control "Show Feedback Control".
3. Il control preleva i dati dal database invocando il metodo `getListaFeedback(Categoria, Utente)` del Business "Feedback Manager".
4. Il boundary "Lista Feedback Segnalati" mostra la lista di feedback prelevati.

## SD\_5.2 Utilizzare Feedback come parametro di ricerca



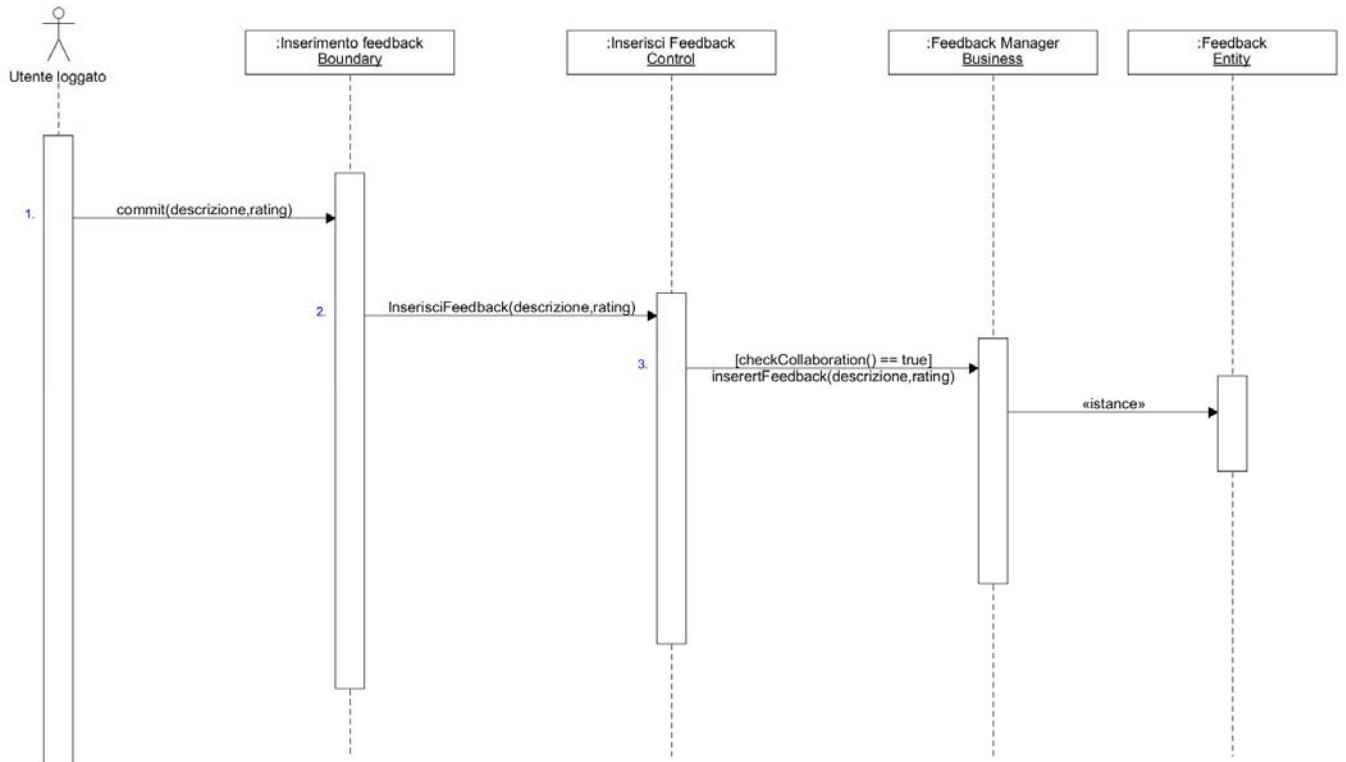
1. L'utente si trova sulla home page, seleziona i parametri di ricerca.
2. I dati vengono passati al control "Ricerca Tramite Feedback".
3. Il control preleva i dati dal database invocando il metodo `findUserBy(macroCad,microCad,numStelle)` del Business"Utente Manager".
4. Il boundary"Risultati Ricerca" mostra la lista di utenti.

## SD\_5.3 Ordinare i Feedback



1. L'utente A sta visualizzando i feedback dell'utente B e seleziona un parametro di ordinamento per gli stessi.
2. I dati vengono passati al control "Sort Feedback".
3. Il control restituisce al Boundary"Lista Feedback" la lista riordinata invocando il metodo "sortListaFeedback(param,lista)" del Business"Feeback Manager".

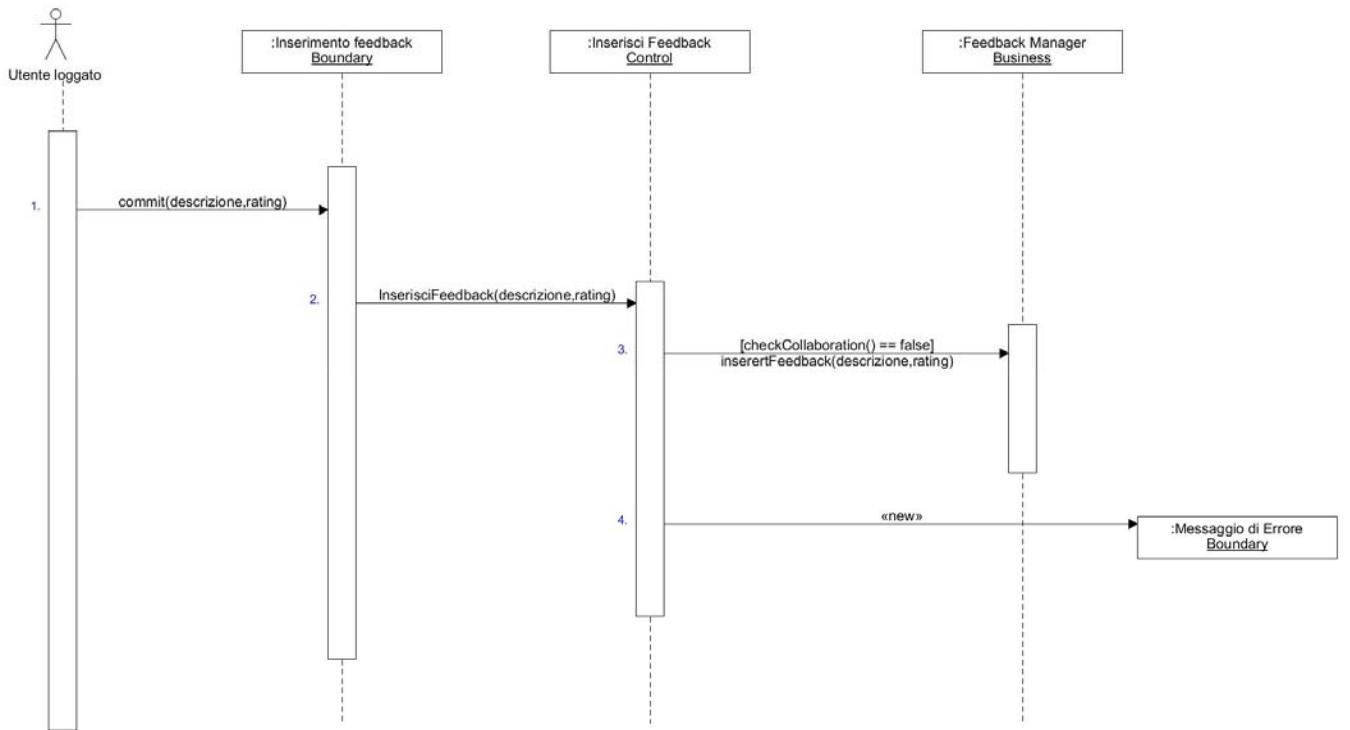
## SD\_5.4 Lasciare un Feedback-Collaborazione confermata



1. L'utente A si trova sul profilo dell'utente B, clicca il pulsante inserimento feedback e compila la form.
2. I dati vengono passati al control "Inserisci Feedback"
3. il control si accerta dell'avvenuta collaborazione tra utenti inserisce un istanza di Feedback nel database invocando il metodo `inseritFeedback(descrizione,rating)` del Business "Feedback Manager"

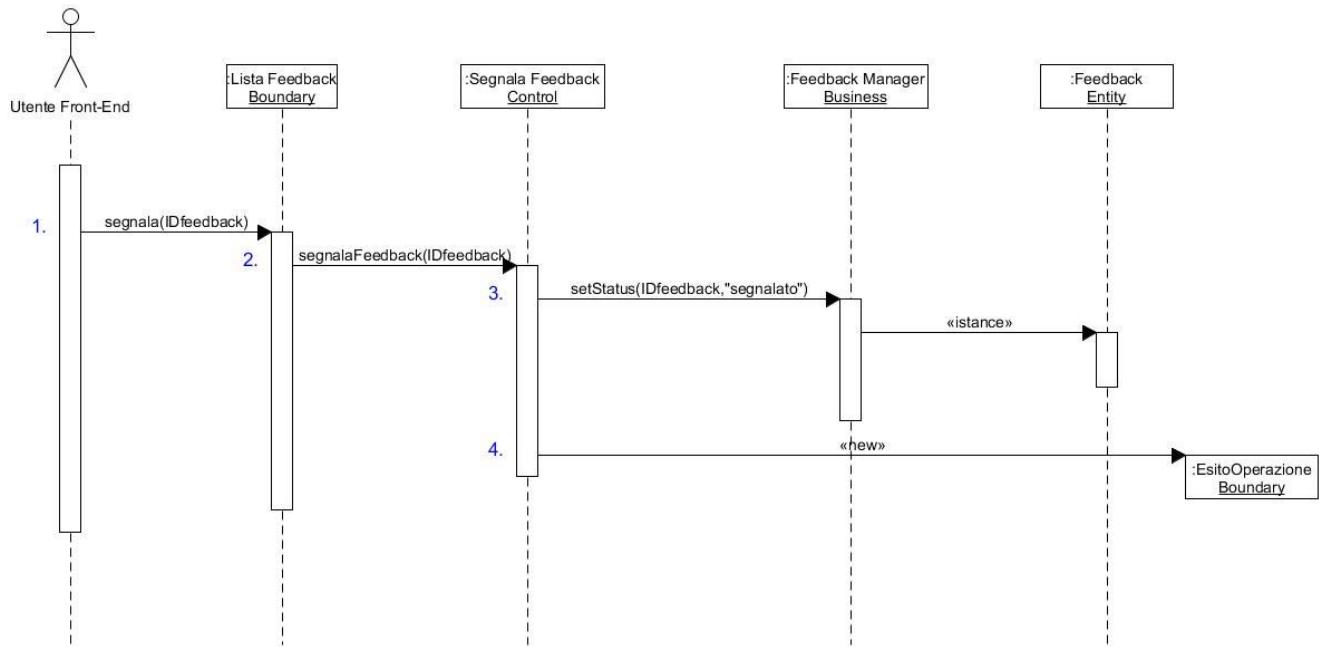


### SD\_5.4 Lasciare un Feedback-Collaborazione non confermata

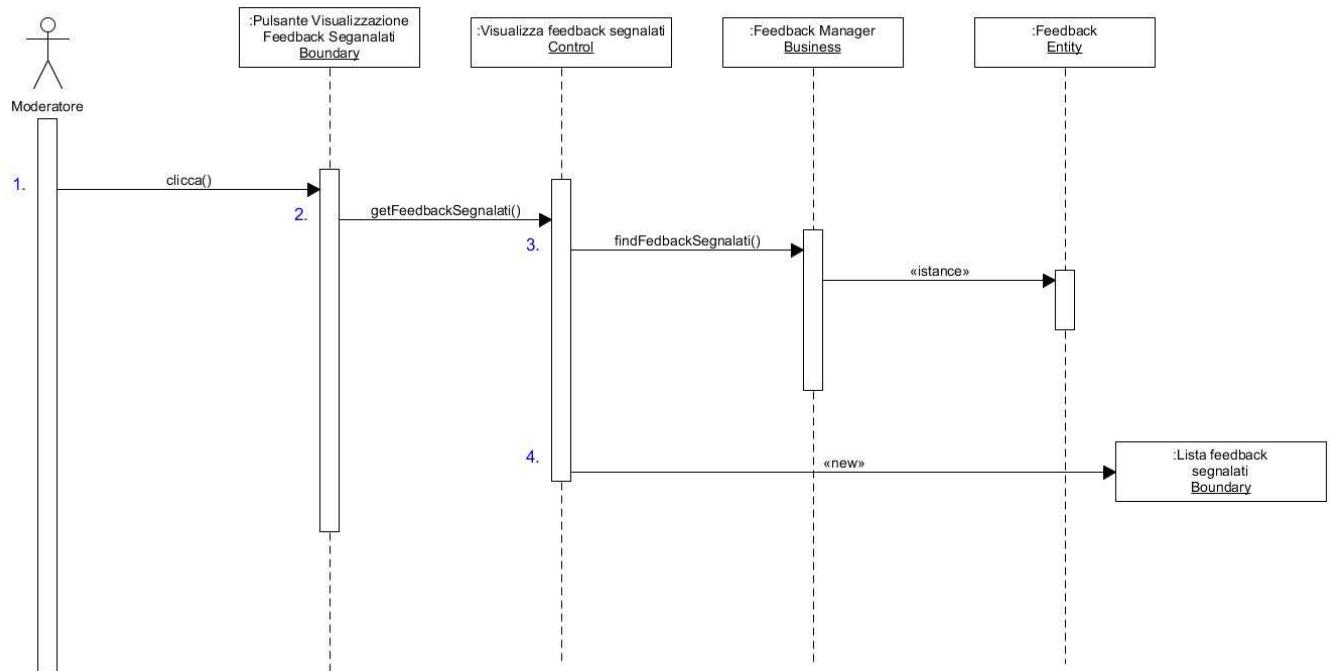


1. L'utente A si trova sul profilo dell'utente B, clicca il pulsante inserimento feedback e compila la form.
2. I dati vengono passati al control "Inserisci Feedback"
3. Il control verifica che non c'è un avvenuta collaborazione e restituisce un errore
4. L'errore è visualizzato nel Boundary"Messaggio di Errore"

## SD\_5.5 Segnalare un Feedback

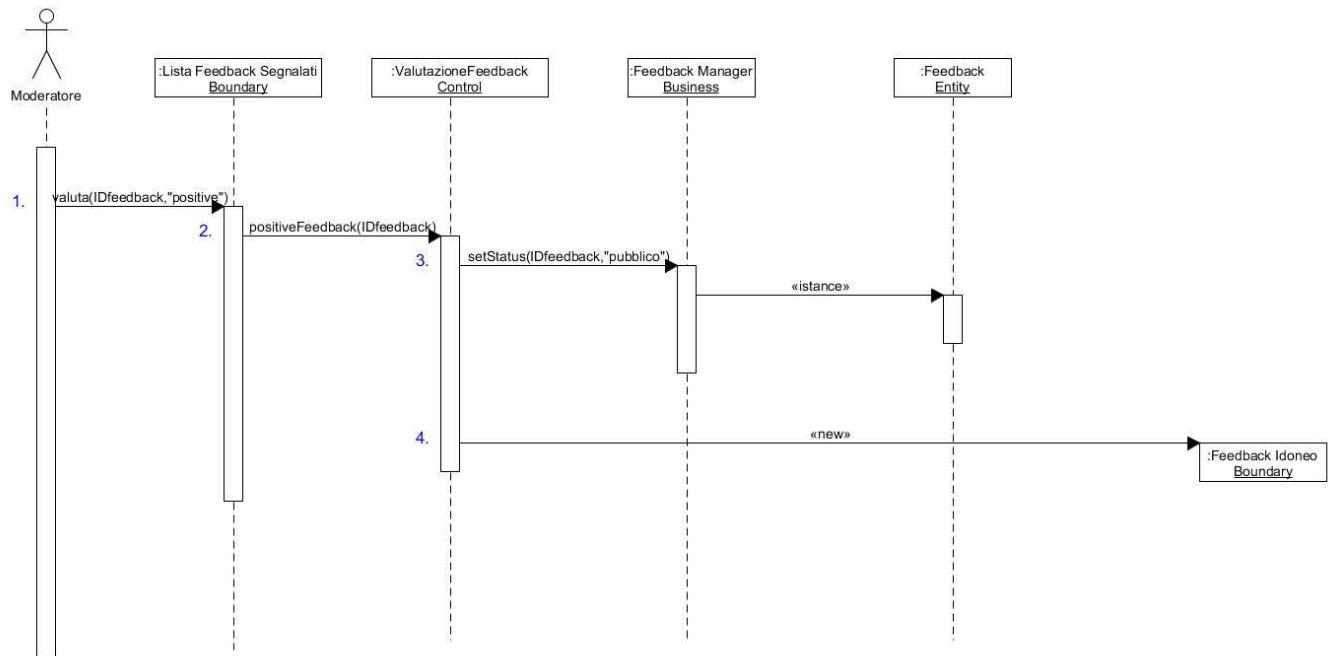


## SD\_5.6 Visualizzazione Feedback Segnalati



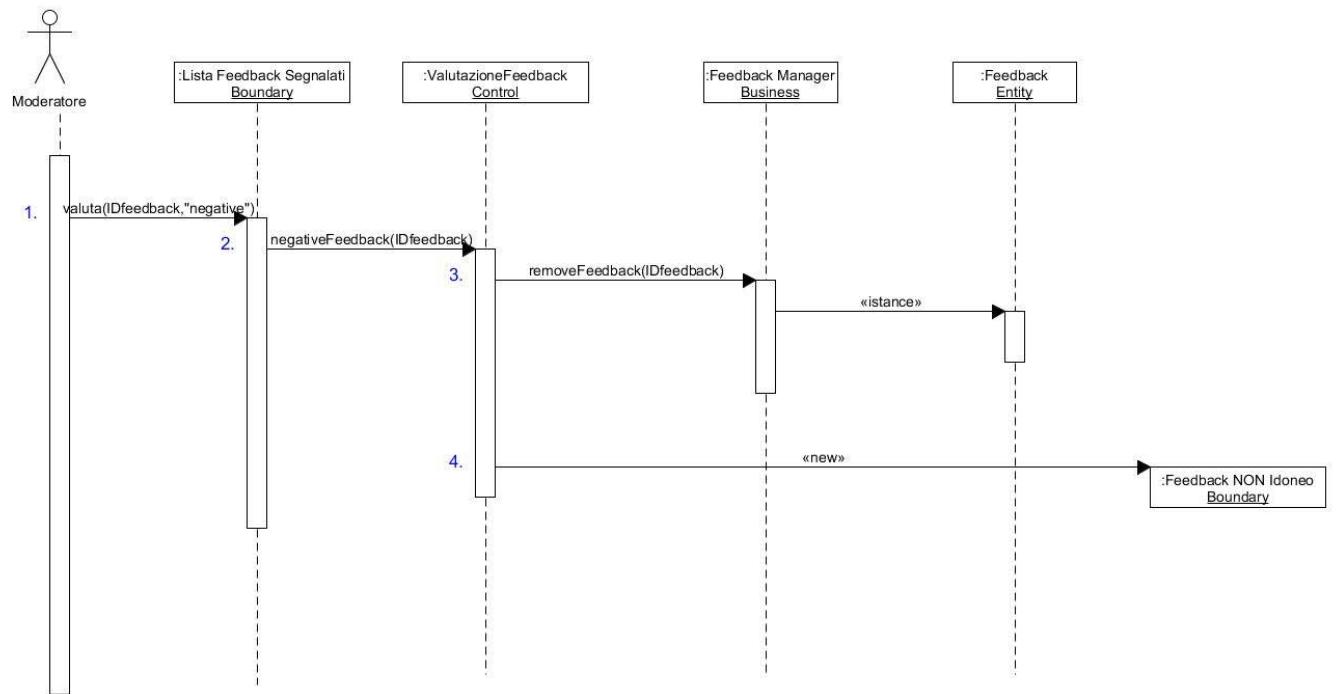
1. Il moderatore si trova sulla sua area personale, preme il pulsante per visualizzare i feedback segnalati.
2. La richiesta di visualizzazione del feedback segnalati viene inviata al control "Visualizza feedback segnalati".
3. Il Control preleva i dati dal database invocando il metodo findFeedbackSegnalati del Business"FeedbackManager"
4. Il Boundary"Lista feedback segnalati" mostra i dati prelevati

### SD\_5.7 Valutazione Feedback-Accettazione Feedback



1. Il moderatore sta visualizzando la lista dei feedback segnalati, valuta come idoneo uno di questi
2. I dati vengono passati al control "Valutazione Feedback"
3. Il control modifica lo stato del feedback selezionato nel database invocando `setStatus(IDfeedback, "pubblico")` del Business "Feedback Manager"
4. L'avvenuta operazione è notificata nel Boundary "Feedback Idoneo"

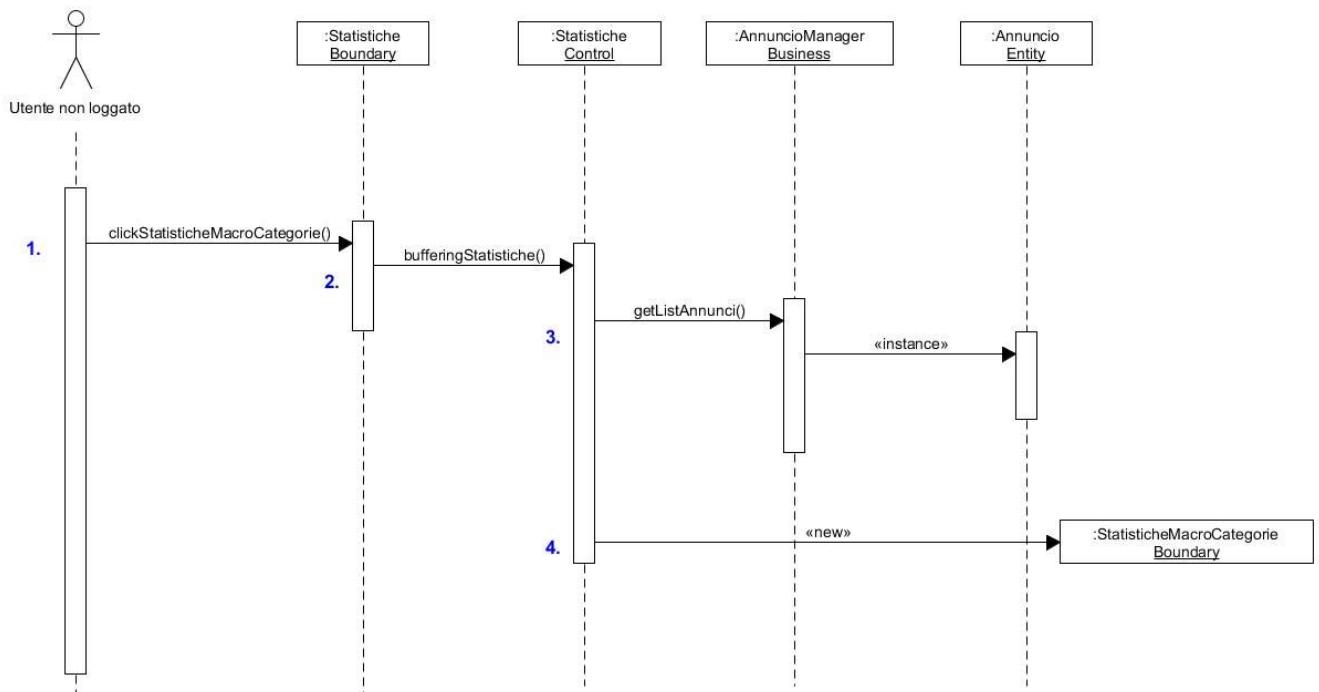
## SD\_5.8 Valutazione Feedback-Eliminazione Feedback



1. Il moderatore sta visualizzando la lista dei feedback segnalati, valuta come non idoneo uno di questi
2. I dati vengono passati al control "Valutazione Feedback"
3. Il control elimina il feedback dal database invocando `removeFeedback(IDfeedback)` del Business "Feedback Manager"
4. L'avvenuta operazione è notificata nel Boundary "Feedback NON Idoneo"

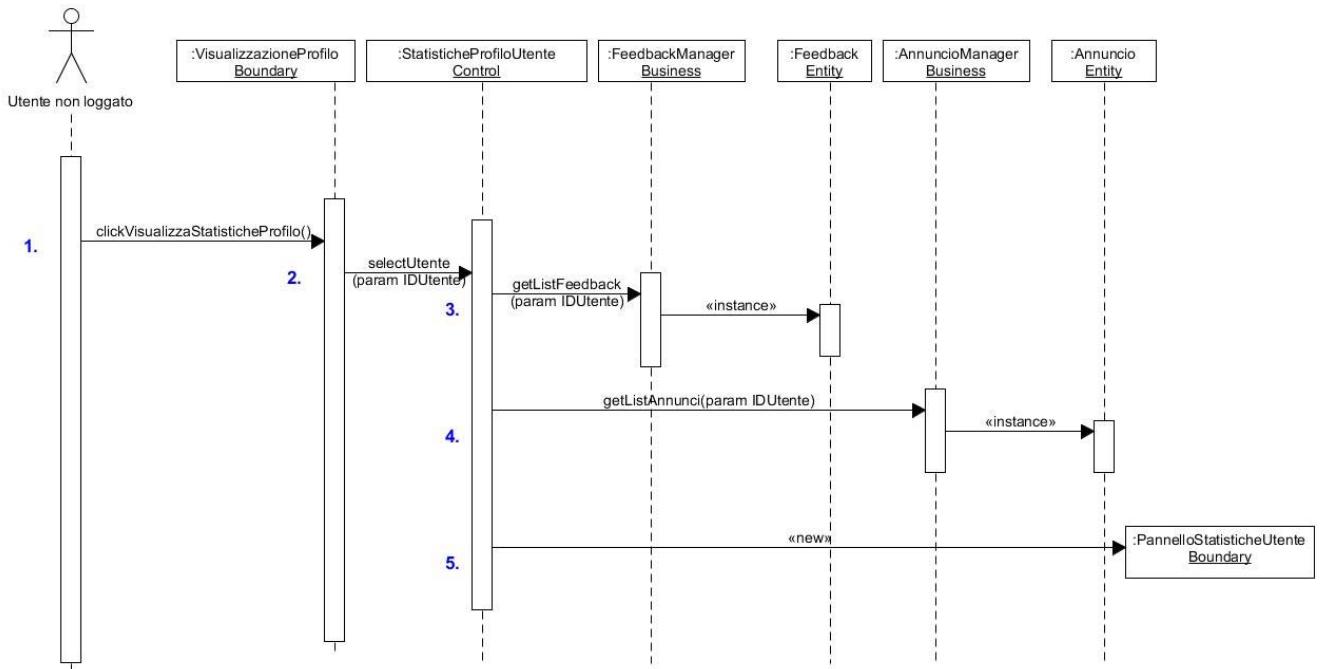
### 3.7.6 Gestione Statistiche

#### SD\_6.1 Visualizzazione statistiche Macro Categorie



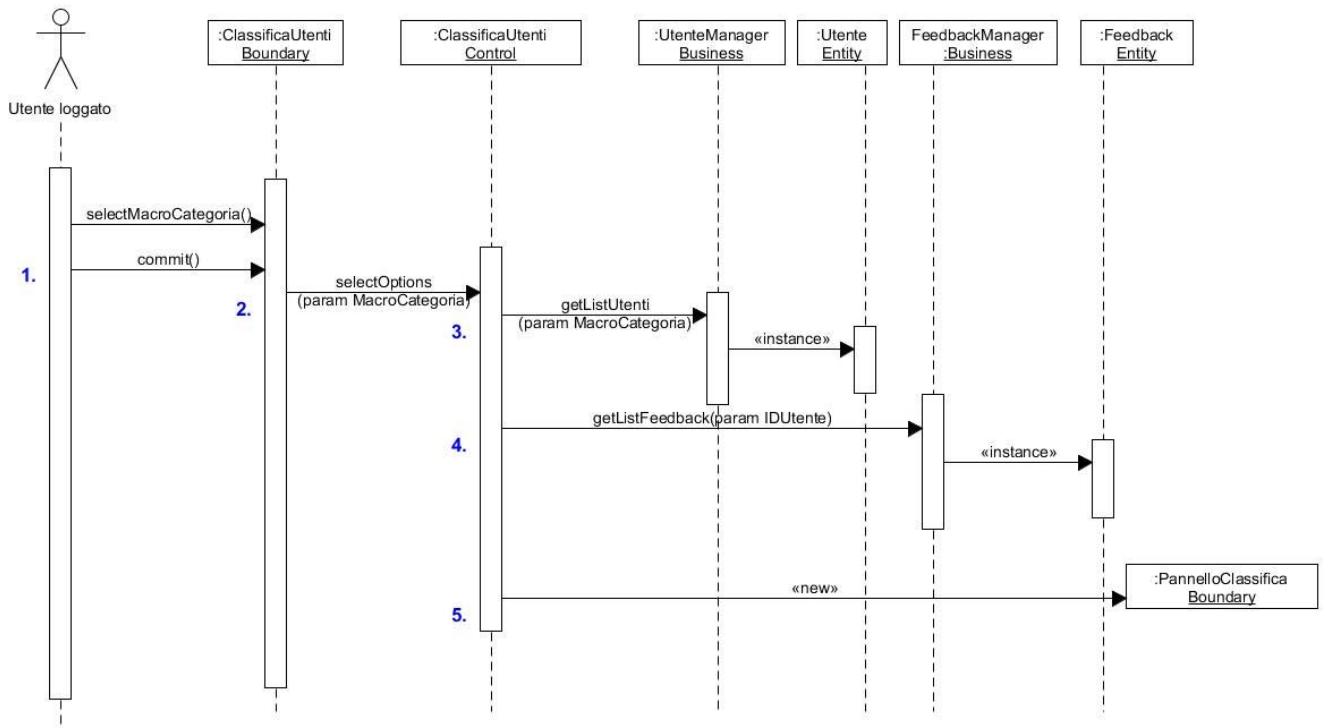
1. L'utente clicca su "Statistiche Macro Categorie".
2. Viene inviata la richiesta al control di caricare le statistiche.
3. Il control invoca l'operazione di caricare la lista di tutti gli annunci.
4. Viene visualizzata la statistica delle Macro Categorie.

## SD\_6.2 Visualizzazione statistiche feedback profilo



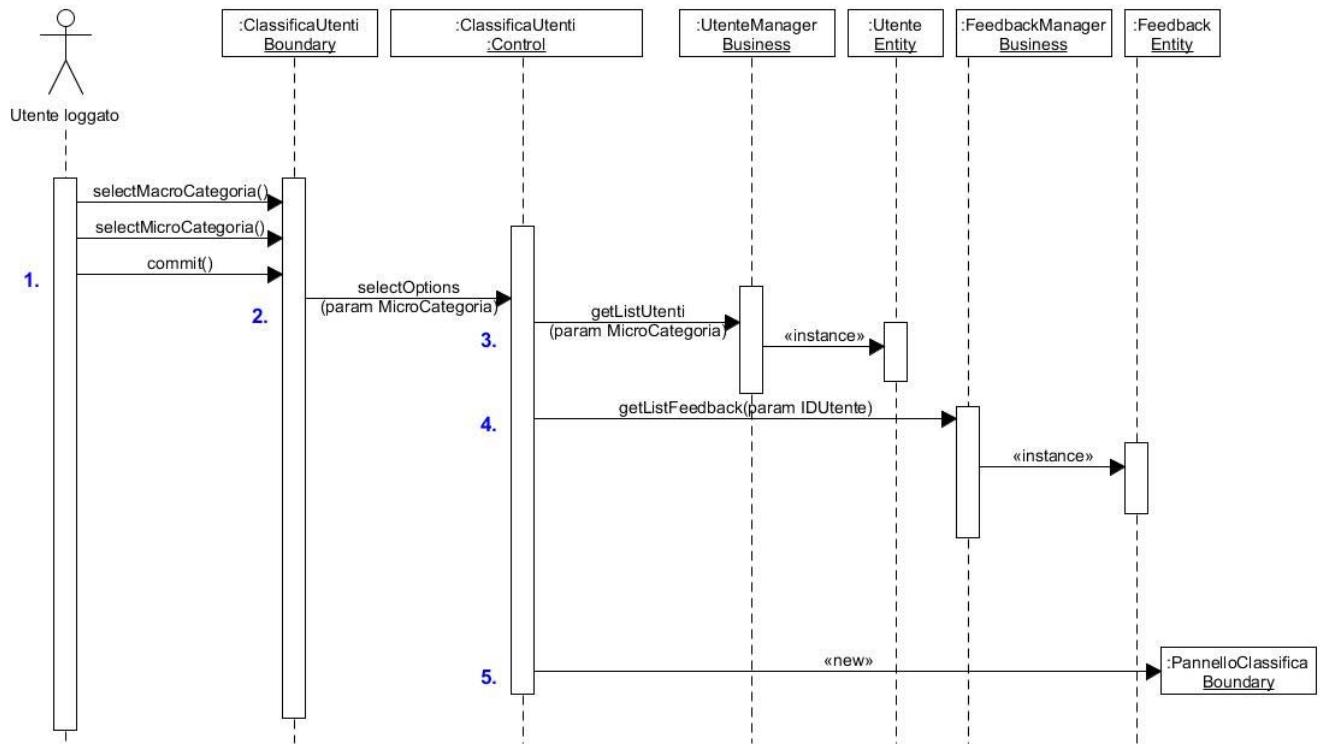
1. L'utente clicca su "Visualizza Statistiche profilo".
2. Viene inviata una richiesta al control passando l'id dell'utente.
3. Il control invoca l'operazione di caricare la lista dei feedback relativi all'utente.
4. Il control invoca l'operazione di caricare la lista degli annunci relativi all'utente.
5. Viene visualizzata una pagina con le statistiche relative all'utente.

## SD\_6.3 Visualizzazione classifica dei migliori utenti in base ai feedback per Macro Categoria



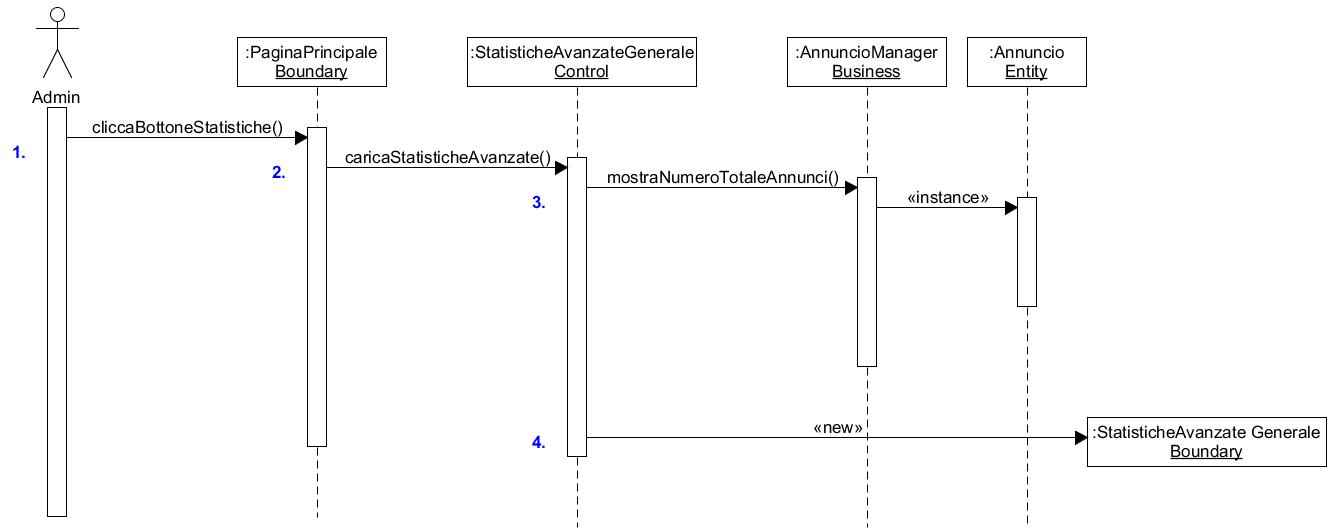
1. L'utente seleziona una Macro Categoria e invia la richiesta.
2. Viene inviata la richiesta al control passando come parametro la Macro Categoria selezionata.
3. Il control invoca l'operazione di caricare la lista degli utenti relativi alla Macro Categoria.
4. Il control invoca l'operazione di caricare la lista dei feedback per ogni utente.
5. Viene visualizzata la classifica dei migliori utenti in quella Macro Categoria.

## SD\_6.4 Visualizzazione classifica dei migliori utenti in base ai feedback per Micro Categoria



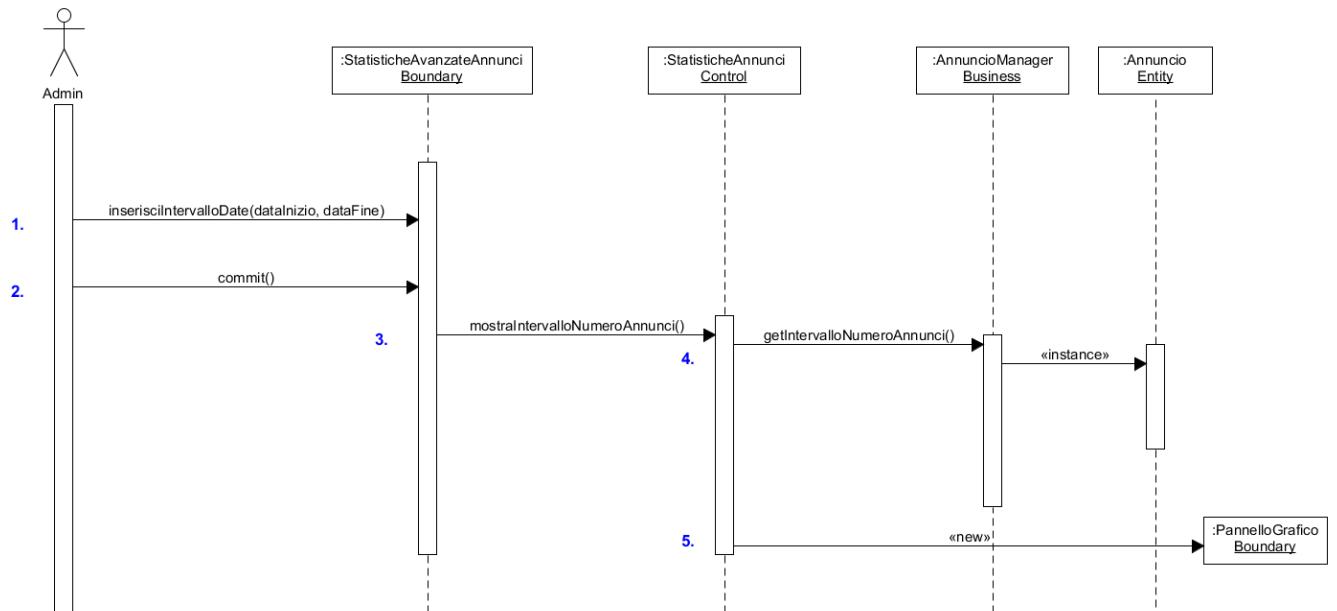
1. L'utente seleziona una Macro Categoria e una Micro Categoria e invia la richiesta.
2. Viene inviata la richiesta al control passando come parametro la Micro Categoria scelta.
3. Il control invoca l'operazione di caricare la lista utenti con quella Micro Categoria.
4. Il control invoca l'operazione di caricare la lista dei feedback relativi ai singoli utenti.
5. Viene generata la classifica dei migliori utenti in quella Micro Categoria.

## SD\_6.5 Generazione numero di annunci pubblicati sulla piattaforma



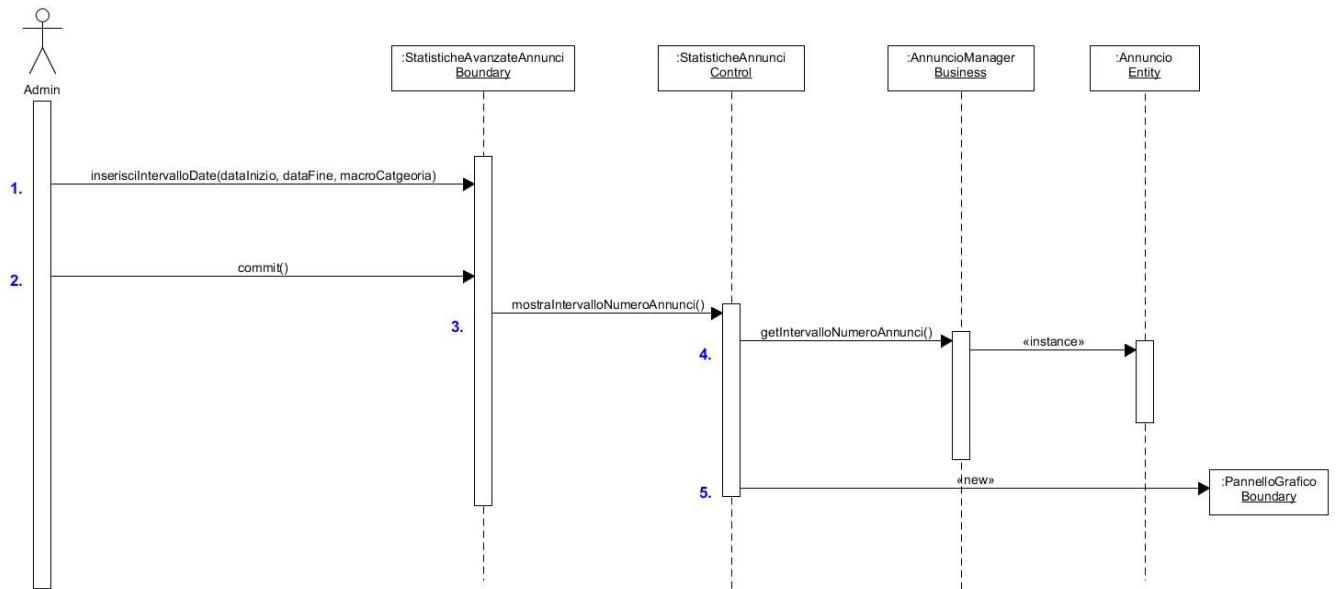
1. L'utente si trova sulla home page e clicca sul pulsante gestione statistiche avanzate.
2. Il control invia la richiesta di creazione della pagina delle statistiche avanzate.
3. AnnuncioManager carica dal database le informazioni relative al numero degli annunci.
4. Le informazioni vengono inseriti nella nuova pagina.

## SD\_6.6 Generazione numero annunci pubblicati in un intervallo di tempo



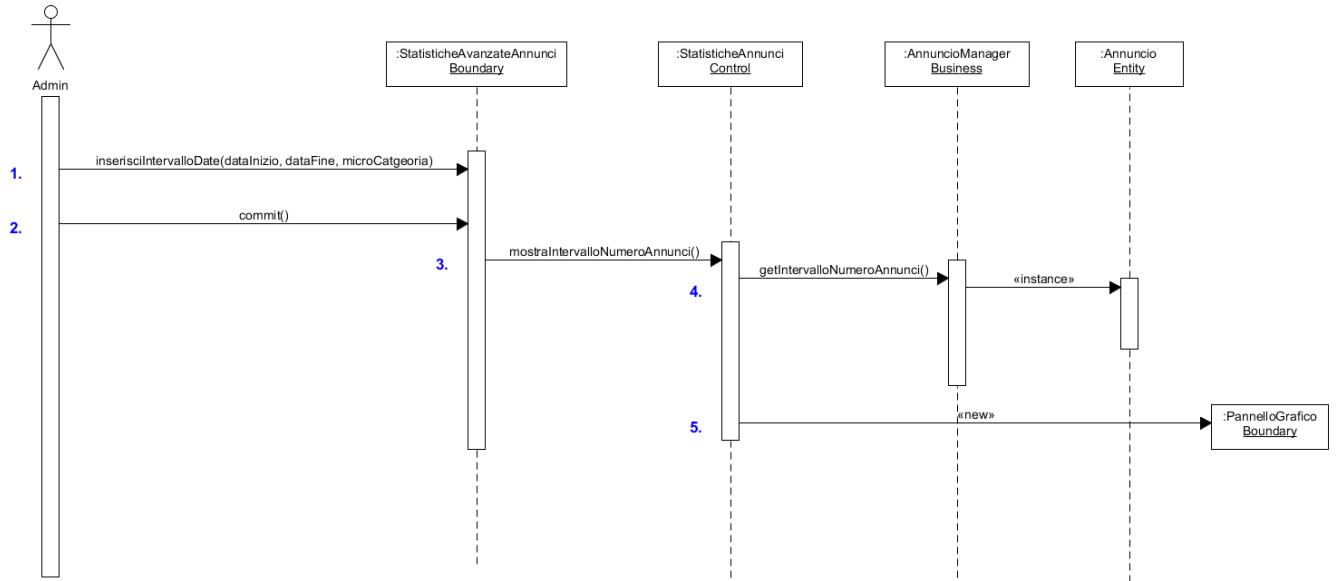
1. L'utente si trova nella pagina delle statistiche avanzate relative agli annunci e seleziona un intervallo di date.
2. I dati vengono inviati al control StatisticheAnnunci.
3. StatisticheAnnunci invoca mostraIntervalloNumeroAnnunci().
4. AnnuncioManager elabora l'informazione e restituisce il numero di annunci relative all'intervallo.
5. I dati vengono visualizzati all'utente.

## SD\_6.7 Generazione numero annunci in un intervallo di tempo in base alla Macro Categoria



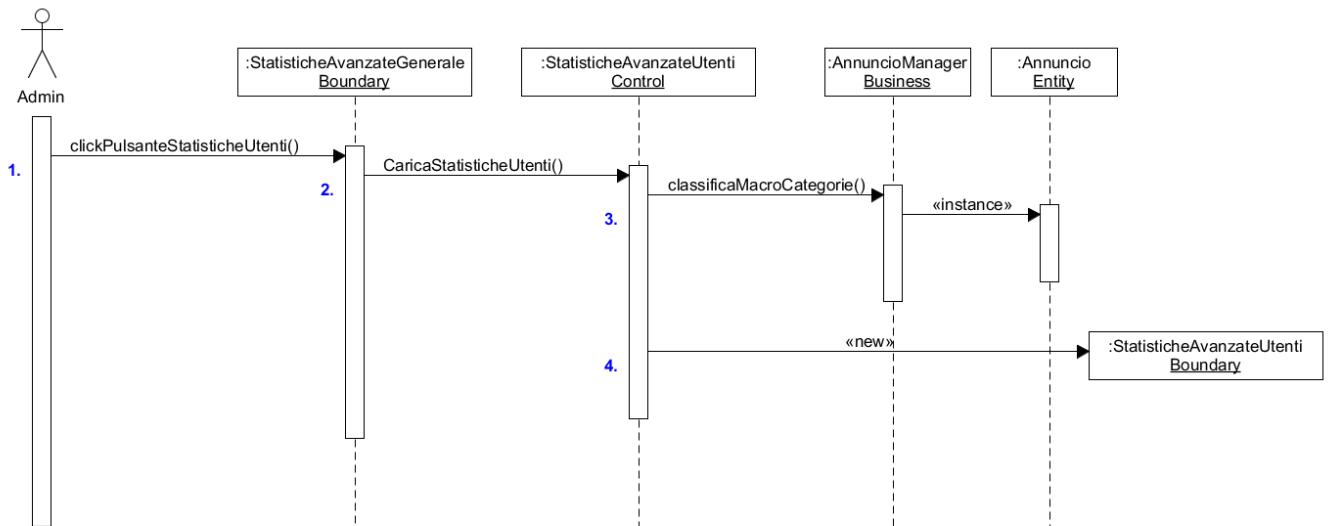
1. L'utente si trova nella pagina delle statistiche avanzate relative agli annunci e seleziona un intervallo di date e una macro categoria.
2. I dati vengono inviati al control StatisticheAnnunci.
3. StatisticheAnnunci invoca mostraIntervalloNumeroAnnunci().
4. AnnuncioManager elabora l'informazione e restituisce il numero di annunci per macro categoria relative all'intervallo.
5. I dati vengono visualizzati all'utente.

### SD\_6.8 Generazione numero annunci in un intervallo di tempo in base alla Micro Categoria



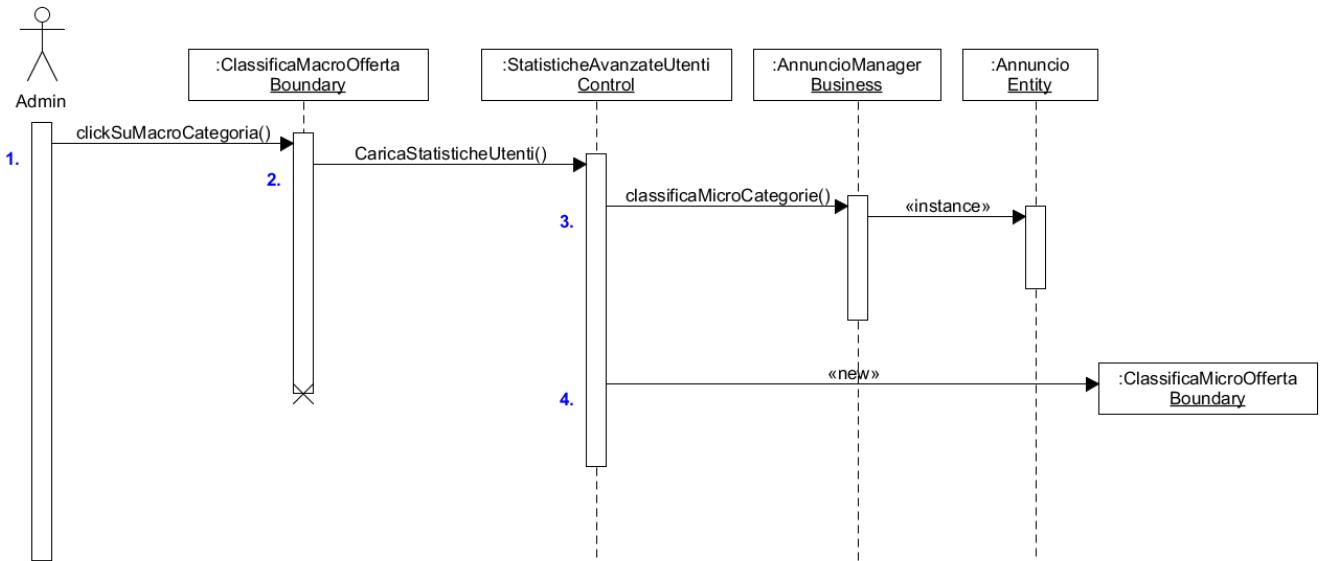
1. L'utente si trova nella pagina delle statistiche avanzate relative agli annunci e seleziona un intervallo di date e una macro categoria.
2. I dati vengono inviati al control StatisticheAnnunci.
3. StatisticheAnnunci invoca mostraIntervalloNumeroAnnunci().
4. AnnunciManager elabora l'informazione e restituisce il numero di annunci per micro categoria relative all'intervallo.
5. I dati vengono visualizzati all'utente.

### SD\_6.9 Generazione Statistiche sulle Macro Categorie Scelte dall'Utente per l'Offerta



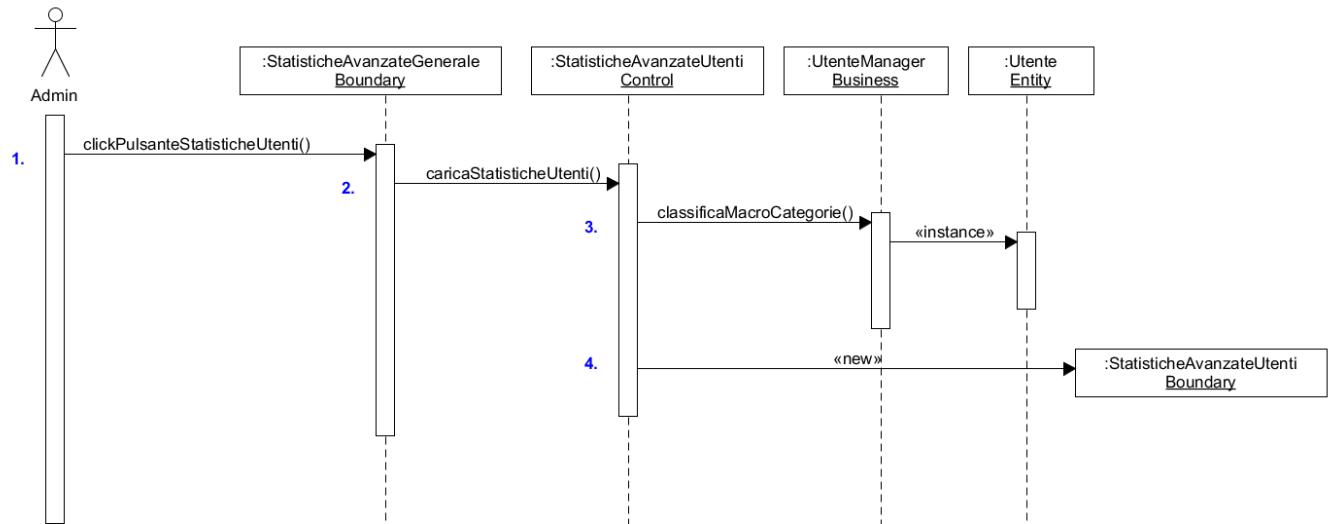
1. L'utente si trova nella pagina delle statistiche avanzate e clicca sul pulsante delle statistiche degli utenti.
2. Il controllo StatisticheAvanzateUtenti invoca classificaMacroCategoria().
3. AnnunciManager preleva le informazioni sulle micro categorie dell'annuncio
4. AnnunciManager crea la nuova sezione mostrando i dati.

### SD\_6.10 Generazione Statistiche sulle Micro Categorie Scelte dall'Utente per l'Offerta



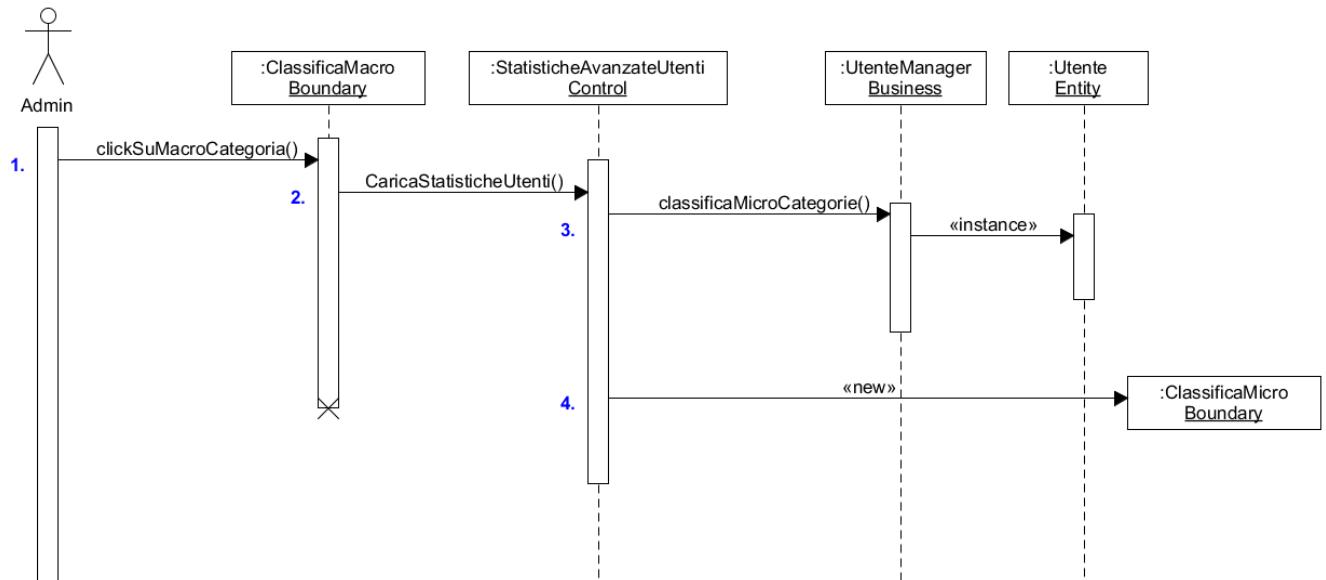
1. L'utente clicca su una macro presente nella classifica.
2. StatisticheAvanzateControl invoca il metodo `classificaMicroCategorie()`.
3. AnnuncioManager elabora la richiesta e genera la nuova classifica.
4. La classifica viene visualizzata all'utente.

### SD\_6.11 Generazione Statistiche sulle Macro Categorie Scelte dall'Utente



1. L'utente si trova nella pagina delle statistiche avanzate e clicca sul pulsante delle statistiche degli utenti.
2. Il controllo StatisticheAvanzateUtenti invoca classificaMacroCategoria().
3. UtenteManager preleva le informazioni sulle micro categorie dell'annuncio
4. UtenteManager crea la nuova sezione mostrando i dati.

### SD\_6.12 Generazione Statistiche sulle Micro Categorie Scelte dall'Utente



1. L'utente clicca su una macro presente nella classifica.
2. StatisticheAvanzateUtenti invoca il metodo `classificaMicroCategorie()`.
3. UtenteManager elabora la richiesta e genera la nuova classifica.
4. La classifica viene visualizzata all'utente.

## 3.8 Mockup

### 3.8.0 Gestione Registrazione

MK\_0.1 Registrazione utente

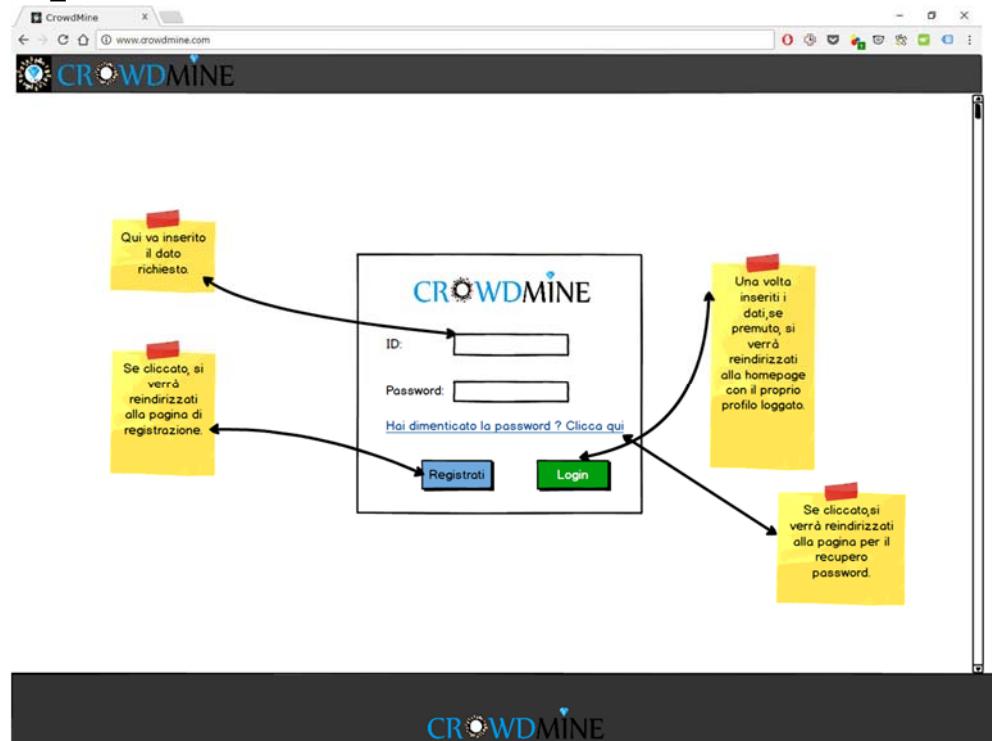
The screenshot shows the CrowdMine registration page. The form is divided into three steps: Step 1, Step 2, and Step 3. Step 1 is currently active.

**Annotations:**

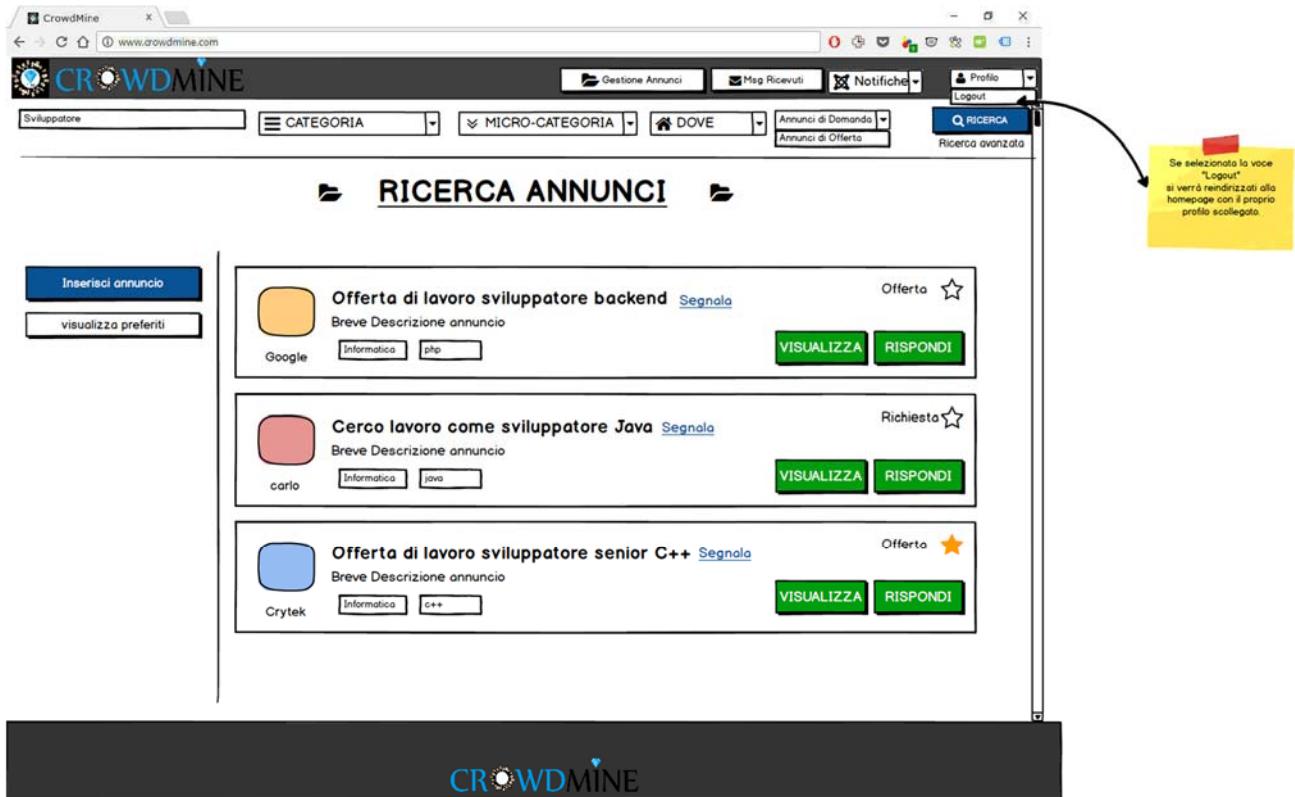
- Top Left:** "Qui va inserito il dato richiesto" (Where you enter the requested data) points to the input fields for Nome\*, Cognome\*, Telefono\*, Data di nascita\*, Città\*, Email\*, and Password\*.
- Top Right:** "Attenzione i campi contrassegnati con '\*' sono obbligatori." (Attention, fields marked with '\*' are mandatory) is highlighted with a red box.
- Right Side:** "Qui è possibile selezionare quale step della registrazione si vuole effettuare, lasciando attenzione a compilare i campi obbligatori." (You can select which registration step to perform, paying attention to fill in the mandatory fields) points to the Step 1, Step 2, and Step 3 tabs at the top.
- Center Right:** "Scegli file" (Select file) is annotated with "Qui si può scegliere il file da caricare come immagine personale." (You can choose the file to upload as a personal image).
- Bottom Right:** "Se premuto verrà annullata la registrazione e si tornerà alla homepage." (If pressed, it will cancel the registration and return to the homepage) points to the "Annulla" (Cancel) button.
- Bottom Center:** "Inserisci una tua descrizione" (Enter your description) is annotated with "Se premuto verranno confermati i dati inseriti e si passerà al prossimo step della registrazione." (If pressed, the entered data will be confirmed and the next registration step will be passed).
- Bottom Left:** "Se premuto verrà annullata la registrazione e si tornerà alla homepage." (If pressed, it will cancel the registration and return to the homepage) also points to the "Annulla" (Cancel) button.

### 3.8.1 Gestione Autenticazione

#### MK\_1.1 Autenticazione Utente



#### MK\_1.2 Logout Utente



### 3.8.2 Gestione Utente

MK\_2.1: Cancellazione Utente

The screenshot shows the CrowdMine interface. In the top navigation bar, there are tabs for 'Gestione Annunci', 'Msg Ricevuti', 'Notifiche', and 'Profilo'. The main content area has a sidebar on the left containing a placeholder image for the profile picture, the user's name 'Nome Utente', a long string of placeholder text for the bio, and a 4-star rating icon. The main panel is titled 'Privacy e Sicurezza' and contains several sections: 'Blocca Utente' (Lock User), 'Visibilità informazioni personali' (Visibility of personal information), 'Condivisione di dati con terze parti' (Sharing data with third parties), 'Processo di verifica in due passaggi' (Two-step verification process), and 'Cancellazione Account' (Delete Account). A note at the bottom states that the account will be deleted from CrowdMine. A red button labeled 'Conferma eliminazione account' (Confirm account deletion) is present.

MK\_2.2: Accesso alla sezione Privacy e Sicurezza

The screenshot shows the CrowdMine interface with a sidebar on the left containing links for 'Utenti segnalati', 'Utenti bannati', 'Annunci segnalati' (which is highlighted in blue), 'Feedback segnalati', 'Statistiche', 'Log', 'Ricorso Annunci Eliminati', 'Ricorso al ban', 'Microcategorie', and 'Macrocategorie'. The main content area is titled 'ANNUNCI SEGNALATI'. It displays three reported ads:

- Cerco lavoro come Spacciato** (Requested Job): Segnalato by Pincopalla, Descrizione: [redacted], Ricorso: [redacted]. The ad is for a job as a dealer. It includes a green user icon, the name Vincenzo, a 'Servizi' button, and three action buttons: 'VISUALIZZA', 'ABILITA', and 'CANCELLA'.
- Offerta di lavoro babysitter** (Offered Job): Segnalato by Pincopalla, Descrizione: [redacted], Ricorso: [redacted]. The ad is for a babysitter job. It includes a pink user icon, the name Carlo, and buttons for 'Assistenz' and 'babysitti', along with 'VISUALIZZA', 'ABILITA', and 'CANCELLA'.
- Offro lavoro Sviluppatore Backend alle Cayman** (Offered Job): Segnalato by Pincopalla, Descrizione: [redacted], Ricorso: [redacted]. The ad is for a Backend developer position. It includes a pink user icon, the company name Falsullo S.P.A., and buttons for 'Informati' and 'Phyton', along with 'VISUALIZZA', 'ABILITA', and 'CANCELLA'.

The screenshot shows the CrowdMine interface with the 'Privacy e Sicurezza' tab selected in the top navigation bar. On the left, there's a placeholder for a profile picture labeled 'Immagine Profilo'. Below it, the user's name 'Nome Utente' is listed with a small placeholder image. A five-star rating icon is also present. The main content area contains several sections: 'Blocca Utente' (Lock User), 'Visibilità informazioni personali' (Visibility of personal information), 'Condivisione di dati con terze parti' (Sharing data with third parties), 'Processo di verifica in due passaggi' (Two-step verification process), and 'Cancellazione Account' (Delete account). Each section includes a brief description.

### MK\_2.3: Visita Profilo Personale

The screenshot shows the CrowdMine interface with the 'Account' tab selected in the top navigation bar. On the left, there's a placeholder for a profile picture labeled 'Immagine Profilo'. Below it, the user's name 'Nome Utente' is listed with a small placeholder image. A five-star rating icon is also present. The main content area contains several sections: 'Elementi base' (Basic elements), 'Indirizzi email' (Email addresses), 'Numeri di telefono' (Phone numbers), 'Cambia password' (Change password), 'Dati anagrafici' (Demographic data), 'Gestione categorie' (Category management), 'Statistiche' (Statistics), and 'Statistiche Profilo' (Profile statistics). Each section includes a brief description.

#### MK\_2.4: Visualizzazione Annunci Segnalati

#### MK\_2.5: Accesso alla pagina di gestione di un Moderatore

The screenshot shows the CrowdMine web interface. At the top, there is a navigation bar with links for 'Mod', 'Gestione Mod', 'Msg Ricevuti', 'Notifiche', and 'Profilo'. Below the navigation bar is a search bar labeled 'Cerca un annuncio...' and several dropdown menus for filtering: 'CATEGORIA', 'MICRO-CATEGORIA', 'DOVE', 'Annunci di Domanda', and 'Annunci di Offerta'. There is also a 'Ricerca avanzata' link. On the left side, there is a sidebar with a blue header 'Utenti segnalati' containing a list of items: Utenti segnalati, Utenti bannati, Annunci segnalati, Feedback segnalati, Statistiche, Log, Ricorso Annunci Eliminati, Ricorso al ban, Micrатегорie, and Macrocategorie. The main content area displays a table with two rows. The columns are 'Segnalati:', 'Da chi:', 'Elimina segnalazione:', '# Segnalazioni:', and 'Data:'. In the first row, 'Segnalati:' is 'Lino Sarto', 'Da chi:' is 'Alfonso Alfonsi', 'Elimina segnalazione:' has a red 'X' icon, '# Segnalazioni:' is '33', and 'Data:' is '/ /' with a calendar icon. In the second row, 'Segnalati:' is 'Pasquale Andassio', 'Da chi:' is 'Sabato Domenica', 'Elimina segnalazione:' has a red 'X' icon, '# Segnalazioni:' is '22', and 'Data:' is '/ /' with a calendar icon. The bottom of the page features a dark footer bar with the 'CROWDMINE' logo.

Segnalati:	Da chi:	Elimina segnalazione:	# Segnalazioni:	Data:
<a href="#">Lino Sarto</a>	<a href="#">Alfonso Alfonsi</a>	X	33	/ /
<a href="#">Pasquale Andassio</a>	<a href="#">Sabato Domenica</a>	X	22	/ /

## MK\_2.7: Modifica password

The screenshot shows the CrowdMine account settings interface. On the left, there is a placeholder for a profile picture labeled "Immagine Profilo". Below it, the user's name "Nome Utente" is listed as "CrowdMiner". A rating of four stars is shown. The main content area is titled "Elementi base" and contains sections for "Indirizzi email", "Numeri di telefono", and "Cambia password". The "Cambia password" section includes instructions about password complexity and three input fields for the current password, new password, and confirmation. A "Salva le modifiche" button is located at the bottom right of this section. Other sections visible include "Dati anagrafici", "Gestione categorie", "Statistiche", and "Statistiche Profilo". The top navigation bar includes links for "Gestione Annunci", "Msg Ricevuti", "Notifiche", and "Profilo".

## MK\_2.8: Aggiunta Macrocategoria nella propria area di competenza

The screenshot shows the CrowdMine web application interface for managing a user profile. The top navigation bar includes links for 'Gestione Annunci', 'Msg Ricevuti', 'Notifiche', and 'Profilo'. The main content area is titled 'Elementi base' (Base Elements) and contains sections for 'Indirizzi email' (Email addresses), 'Numeri di telefono' (Phone numbers), 'Cambia password' (Change password), and 'Dati anagrafici' (Demographic data). Below this is a section titled 'Gestione categorie' (Category Management) with a sub-section 'Visualizza, aggiungi, macro-categorie' (View, add, macro-categories). This section includes a table of inserted macro-categories and a dropdown menu for adding new ones. The table lists categories like Informatica, Elettronica, Medicina, Biotecnologie, and Meccanica. A 'Salva modifiche' (Save changes) button is located below the table. Further down are sections for 'Visualizza, aggiungi, micro-categorie' (View, add, micro-categories) and 'Statistiche Profilo' (Profile statistics).

Macro-categoria	Elimina
Informatica	[Delete icon]
Elettronica	[Delete icon]
Medicina	[Delete icon]
Biotecnologie	[Delete icon]
Meccanica	[Delete icon]

Inserisci Macrocategoria  
assistenza animali domestici

**Elementi base**

**Indirizzi email**  
Aggiungi o rimuovi indirizzi email sul tuo account

**Numeri di telefono**  
Modifica/Aaggiungi numeri di telefono

**Cambia password**  
Scegli un'unica password per proteggere il tuo account

**Dati anagrafici**  
Visualizza e modifica i dati anagrafici del tuo account

**Gestione categorie**

**Visualizza, aggiungi, macro-categorie**  
Visualizza, aggiungi ed elimina le macro-categorie di competenza

Macrocategorie inserite

Macro-categoria Elimina

Informatica

Elettronica

Medicina

Biotecnologie

Meccanica

Inserisci Macrocategoria

assistenza animali domestici

Salva modifiche

**Visualizza, aggiungi, micro-categorie**  
Visualizza, aggiungi ed elimina le micro-categorie di competenza

**Statistiche**

**Statistiche Profilo**  
Visualizza le statistiche del tuo profilo

## MK\_2.9: Aggiunta Micro Categoria nella propria area di competenza

**Account**

**Elementi base**

- Indirizzi email**  
Aggiungi o rimuovi indirizzi email sul tuo
- Numeri di telefono**  
Modifica/Aaggiungi numeri di telefono
- Cambia password**  
Scegli un'unica password per proteggere il tuo account
- Dati anagrafici**  
Visualizza e modifica i dati anagrafici del tuo account

**Gestione categorie**

- Visualizza, aggiungi, macro-categorie**  
Visualizza, aggiungi ed elimina le macro-categorie di competenza
- Visualizza, aggiungi, micro-categorie**  
Visualizza, aggiungi ed elimina le micro-categorie di competenza

Macrocategoria	Inserisci e rimuovi microcategorie intervallate da una virgola
Informatica	php, javascript, oracle
<Macrocategoria>	<Microcategoria>, <Microcategoria>

**Statistiche**

**Statistiche Profilo**  
Visualizza le statistiche del tuo profilo

## MK\_2.10: Visualizzazione lista Utenti Bannati

The screenshot shows the CrowdMine web application. In the top navigation bar, the 'Mod' button is selected. Below the navigation, there are search and filter fields: 'Cerca un annuncio...', 'CATEGORIA', 'MICRO-CATEGORIA', 'DOVE', 'Annunci di Domanda', 'Annunci di Offerta', and a 'Ricerca avanzata' button. On the left, a sidebar menu lists various system modules, with 'Utenti bannati' currently selected. The main content area displays a table with three columns: 'Bannati:', 'Da chi:', and 'Data ban:'. Two entries are shown:

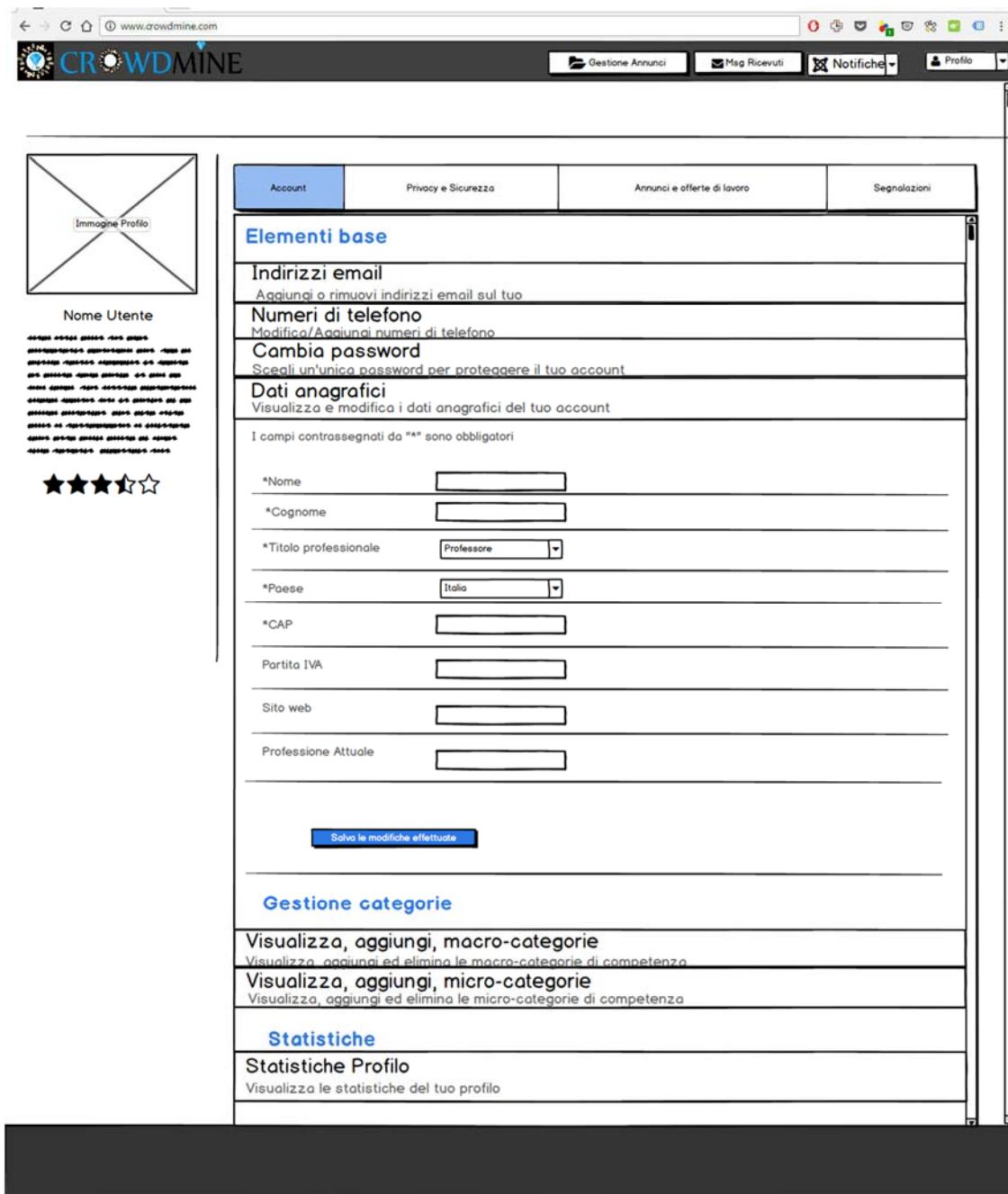
Bannati:	Da chi:	Data ban:
<a href="#">Lino Sarto</a>	<a href="#">Alfonso Alfonsi</a>	/ /
<a href="#">Pasquale Andassio</a>	<a href="#">Sabato Domenica</a>	/ /

## MK\_2.11: Visualizzazione delle Micro-categorie

The screenshot shows the CrowdMine web application. In the top navigation bar, the 'Mod' button is selected. Below the navigation, there are search and filter fields: 'Cerca un annuncio...', 'CATEGORIA', 'MICRO-CATEGORIA', 'DOVE', 'Annunci di Domanda', 'Annunci di Offerta', and a 'Ricerca avanzata' button. On the left, a sidebar menu lists various system modules, with 'Microcategorie' currently selected. The main content area displays a table titled 'Ecco la lista delle Micro-categorie presenti nel Sistema'. The table has columns: 'Macrocategoria', 'Microcategoria', 'Creato da', 'Data creazione', 'Utilizzati', and 'Elimina'. Six rows are listed, each with a 'Utilizzati' column containing a small gray square icon.

Macrocategoria	Microcategoria	Creato da	Data creazione	Utilizzati	Elimina

**Salva modifiche**



The screenshot shows the CrowdMine user profile editing interface. At the top, there is a navigation bar with links for "Gestione Annunci", "Msg Ricevuti", "Notifiche", and "Profilo". On the left side, there is a placeholder for a profile picture with the text "Immagine Profilo" and a "Nome Utente" section containing a placeholder image of a person's face. Below these are five stars indicating a rating.

The main content area is divided into several sections:

- Elementi base**
  - Indirizzi email**: Add or remove email addresses associated with your account.
  - Numeri di telefono**: Modify/Add phone numbers associated with your account.
  - Cambia password**: Choose a unique password to protect your account.
  - Dati anagrafici**: View and modify your basic demographic information. Fields include: \*Nome (Name), \*Cognome (Surname), \*Titolo professionale (Professional Title) set to "Professore", \*Paese (Country) set to "Italia", \*CAP (Postal Code), Partita IVA (VAT Number), Sito web (Website), and Professione Attuale (Current Profession).
  - A note at the bottom of this section states: "I campi contrassegnati da \* sono obbligatori" (Fields marked with \* are mandatory).
- Gestione categorie**
  - Visualizza, aggiungi, macro-categorie**: Manage macro-categories of competence.
  - Visualizza, aggiungi, micro-categorie**: Manage micro-categories of competence.
- Statistiche**
  - Statistiche Profilo**: View statistics of your profile.

At the bottom of the page is a large black footer bar.

The screenshot shows the CrowdMine profile management interface. At the top, there is a navigation bar with links for "Gestione Annunci", "Msg Ricevuti", "Notifiche", and "Profilo". The main content area is divided into several sections:

- Account**: This section contains tabs for "Privacy e Sicurezza", "Annunci e offerte di lavoro", and "Segnalazioni".
- Elementi base**: Sub-sections include "Indirizzi email" (with a note to add or remove email addresses), "Numeri di telefono" (with a note to modify or add phone numbers), "Cambia password" (with a note to choose a unique password for account protection), and "Dati anagrafici" (with a note to view and modify account demographic data).
- Gestione categorie**: Sub-sections include "Visualizza, aggiungi, macro-categorie" (with a note to view, add, and remove macro-categories of competence) and "Visualizza, aggiungi, micro-categorie" (with a note to view, add, and remove micro-categories of competence).
- Statistiche**: Sub-sections include "Statistiche Profilo" (with a note to view profile statistics).

On the left side of the interface, there is a placeholder for a user profile picture labeled "Immagine Profilo" and a "Nome Utente" field containing a placeholder string of letters. Below these are five star icons.

**Macro-categorie inserite**

Macro-categoria	Elimina
Informatica	[Delete icon]
Elettronica	[Delete icon]
Medicina	[Delete icon]
Biotecnologie	[Delete icon]
Mecanica	[Delete icon]

**Inserisci Macrocategoria**

assistenza animali domestici

**Salva modifiche**

## MK\_2.14: Eliminazione Micro-categoria dalla propria area di competenza

The screenshot shows the CrowdMine web application interface. At the top, there is a navigation bar with links for 'Gestione Annunci', 'Msg Ricevuti', 'Notifiche', and 'Profilo'. The main content area is titled 'Account' and contains sections for 'Elementi base' (Email addresses, Phone numbers, Password, Personal data) and 'Gestione categorie' (Macro-categories and Micro-categories). Under 'Gestione categorie', there are two sections: 'Visualizza, aggiungi, macro-categorie' and 'Visualizza, aggiungi, micro-categorie'. The 'Macrocategorie' section lists categories like 'Informatica' and '<Macrocategoria>' with associated micro-categories. A yellow box highlights the first macro-category entry. The 'Salva modifiche' button is located at the bottom of this section. Below this, there is a 'Statistiche' section and a 'Statistiche Profilo' section.

Macrocategoria	Inserisci e rimuovi microcategorie intervallate da una virgola
Informatica	php, javascript, oracle
<Macrocategoria>	<Microcategoria>, <Microcategoria>

## MK\_2.15: Modifica Micro-categoria dalla propria area di competenza

**Elementi base**

**Indirizzi email**  
Aggiungi o rimuovi indirizzi email sul tuo

**Numeri di telefono**  
Modifica/Aaggiungi numeri di telefono

**Cambia password**  
Scegli un'unica password per proteggere il tuo account

**Dati anagrafici**  
Visualizza e modifica i dati anagrafici del tuo account

**Gestione categorie**

**Visualizza, aggiungi, macro-categorie**  
Visualizza, aggiungi ed elimina le macro-categorie di competenza

**Visualizza, aggiungi, micro-categorie**  
Visualizza, aggiungi ed elimina le micro-categorie di competenza

Macrocategoria	Inserisci e rimuovi microcategorie intervallate da una virgola
Informatica	php, javascript, oracle
<Macrocategoria>	<Microcategoria>, <Microcategoria>

**Statistiche**

**Statistiche Profilo**  
Visualizza le statistiche del tuo profilo

Salva modifiche

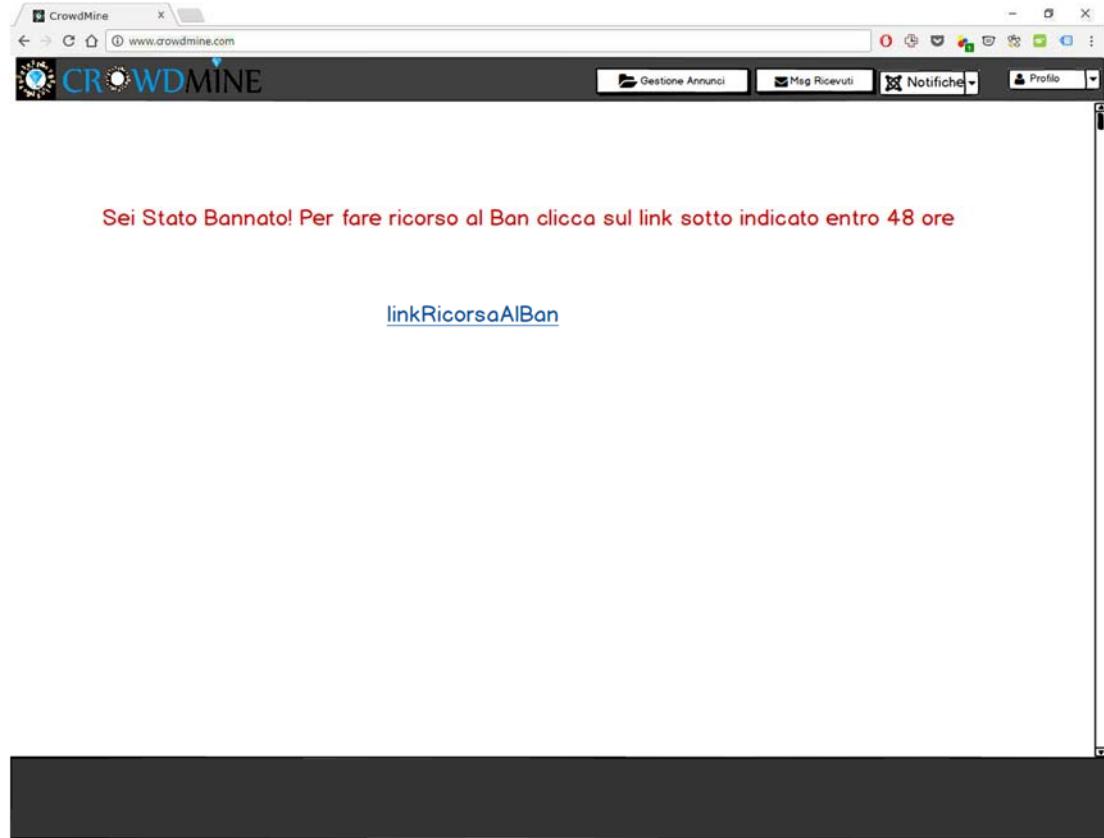
## MK\_2.16: Accesso ai log del Sistema

Data	Priorità	Descrizione
2016-10-27	INFO	"L'Utente X ha aggiunto un commento al p"
2016-10-25	SEVERE	"Il Mod X ha richiesto il ban del Mod Y"

## MK\_2.17: Valutazione Ricorso al ban

Utente	Bannato da	Data	Descrizione
Alfonso Alfonsi	Sabato Domenica	2016-10-28	"Linguaggio scurrile"

## MK\_2.18: Ricorso al Ban



## MK\_2.19: Eliminazione Microcategoria

The screenshot shows a browser window for CrowdMine at the URL www.crowdmine.com. The top navigation bar includes links for "Mod", "Gestione Mod", "Msg Ricevuti", "Notifiche", and "Profilo". The search bar contains "www.crowdmine.com". Below the search bar are several dropdown menus: "CERCA UN ANNUNCIO...", "CATEGORIA", "MICRO-CATEGORIA", "DOVE", "ANNUNCI DI DOMANDA", and "ANNUNCI DI OFFERTA". A "Ricerca avanzata" button is also present. On the left, a sidebar menu lists: Utenti segnalati, Utenti bannati, Annunci segnalati, Feedback segnalati, Statistiche, Log, Ricorso Annunci Eliminati, Ricorso al ban, **Microcategorie** (which is highlighted in blue), and Macrocategorie. The main content area displays a table titled "Ecco la lista delle Micro-categorie presenti nel Sistema". The table has columns: Macrocategoria, Microcategoria, Creato da, Data creazione, Utilizzi, and Elimina. There are five rows in the table, each with a small "Elimina" link in the last column. At the bottom of the table is a blue "Salva modifiche" button. A large black rectangular redaction box covers the bottom portion of the page content.

## MK\_2.20: Visualizzazione Macrocategoria

Ecco la lista delle Micro-categorie presenti nel Sistema

Macrocategoria	Creata da	Data creazione	Utilizzi	Elimina
				[Delete]

Crea Macrocategoria  Aggiungi

Salva modifiche

**CROWDMINE**

## MK\_2.21: Creazione Macrocategoria

Ecco la lista delle Micro-categorie presenti nel Sistema

Macrocategoria	Creata da	Data creazione	Utilizzi	Elimina
				[Delete]

Crea Macrocategoria  Aggiungi

Salva modifiche

**CROWDMINE**

## MK\_2.22: Eliminazione Macrocategoria

The screenshot shows the CrowdMine web application. At the top, there is a navigation bar with links for 'Mod', 'Gestione Mod', 'Msg Ricevuti', 'Notifiche', and 'Profilo'. Below the navigation bar is a search bar with placeholder text 'Cerca un annuncio...' and several dropdown menus: 'CATEGORIA', 'MICRO-CATEGORIA', 'DOVE', 'Annunci di Domanda', and 'Annunci di Offerta'. A 'Ricerca' button is also present. To the right of these dropdowns is a link 'Ricerca avanzata'.

On the left side, there is a sidebar with a vertical list of links: 'Utenti segnalati', 'Utenti bannati', 'Annunci segnalati', 'Feedback segnalati', 'Statistiche', 'Log', 'Ricorso Annunci Eliminati', 'Ricorso al ban', 'Microcategorie', and 'Macrocategorie'. The 'Macrocategorie' link is highlighted with a blue background.

The main content area displays a table titled 'Ecco la lista delle Micro-categorie presenti nel Sistema'. The table has columns: 'Macrocategoria', 'Creato da', 'Data creazione', 'Utilizzi', and 'Elimina'. There are five rows in the table, each with a light gray background.

Below the table, there are two input fields: 'Crea Macrocategoria' and 'Aggiungi' (Add). At the bottom of the page is a blue button labeled 'Salva modifiche' (Save changes).

## MK\_2.23 Amministratore visualizza un profilo Utente

The screenshot shows the CrowdMine web application. At the top, there is a navigation bar with links for 'Admin', 'Mod', 'Gestione Annunci', 'Msg Ricevuti', 'Notifiche', and 'Profilo'. Below the navigation bar is a search bar with placeholder text 'Cerca un annuncio...' and several dropdown menus: 'CATEGORIA', 'MICRO-CATEGORIA', 'DOVE', 'Annunci di Domanda', and 'Annunci di Offerta'. A 'Ricerca' button is also present. To the right of these dropdowns is a link 'Ricerca avanzata'.

On the left side, there is a sidebar with a vertical list of links: 'Nome Utente', 'Immagine Profilo' (with a placeholder image), 'Nome Utente', 'Recensioni', 'Ban', and 'Nomina Moderatore'. The 'Ban' link is highlighted with a red background.

The main content area displays two user profiles. Each profile card has tabs for 'Annunci', 'Feedback', and 'Informazioni'. The first profile card shows a placeholder image for the profile picture, the name 'Nome Utente', a rating of 5 stars, and a 'Ban' button. The second profile card shows a placeholder image for the profile picture, the name 'Nome Utente', a rating of 5 stars, and a 'Nomina Moderatore' button.

## MK\_2.24 Lista Annunci da Giudicare

The screenshot shows the CrowdMine web application. At the top, there is a navigation bar with links for Admin, Mod, Gestione Annunci, Msg Ricevuti, Notifiche, and Profilo. Below the navigation bar, there are search and filter fields: 'Cerca un annuncio...', 'CATEGORIA', 'MICRO-CATEGORIA', 'DOVE', and dropdowns for 'Annunci di Domanda' and 'Annunci di Offerta'. A 'Ricerca' button and a 'Ricerca avanzata' link are also present.

The main content area is titled 'LISTA DEGLI ANNUNCI DA GIUDICARE'. It displays three announcements:

- Cerco lavoro come Spacciatore** (Richiesta ★)  
Da chi: [Paolo di Filippo](#) Moderator in disaccordo: [Lino Sarto](#)  
Visualizza, Abilita, Cancella
- Offerta di lavoro babysitter** (Offerta ★)  
Da chi: [Carlo](#) Moderator in disaccordo: [Lino Sarto](#)  
Visualizza, Abilita, Cancella
- Offro lavoro Sviluppatore Backend alle Cayman** (Richiesta ★)  
Da chi: [Folsullo S.P.A.](#) Moderator in disaccordo: [Lino Sarto](#)  
Visualizza, Abilita, Cancella

The footer of the page features the CrowdMine logo.

## MK\_2.25 Lista Moderatori Segnalati

The screenshot shows the CrowdMine web application. At the top, there is a navigation bar with links for Admin, Mod, Gestione Annunci, Msg Ricevuti, Notifiche, and Profilo. Below the navigation bar, there are search and filter fields: 'Cerca un annuncio...', 'CATEGORIA', 'MICRO-CATEGORIA', 'DOVE', and dropdowns for 'Annunci di Domanda' and 'Annunci di Offerta'. A 'Ricerca' button and a 'Ricerca avanzata' link are also present.

The main content area is titled 'LISTA DEI MODERATORI SEGNALATI'. It displays a table with the following data:

Moderatori Segnalati	Da chi:	Data ban:
<a href="#">Lino Sarto</a>	<a href="#">Alfonso Alfonsi</a>	/ /
<a href="#">Pasquale Andassio</a>	<a href="#">Sabato Domenica</a>	/ /

The footer of the page features the CrowdMine logo.

## MK\_2.26 Lista Utenti da Giudicare

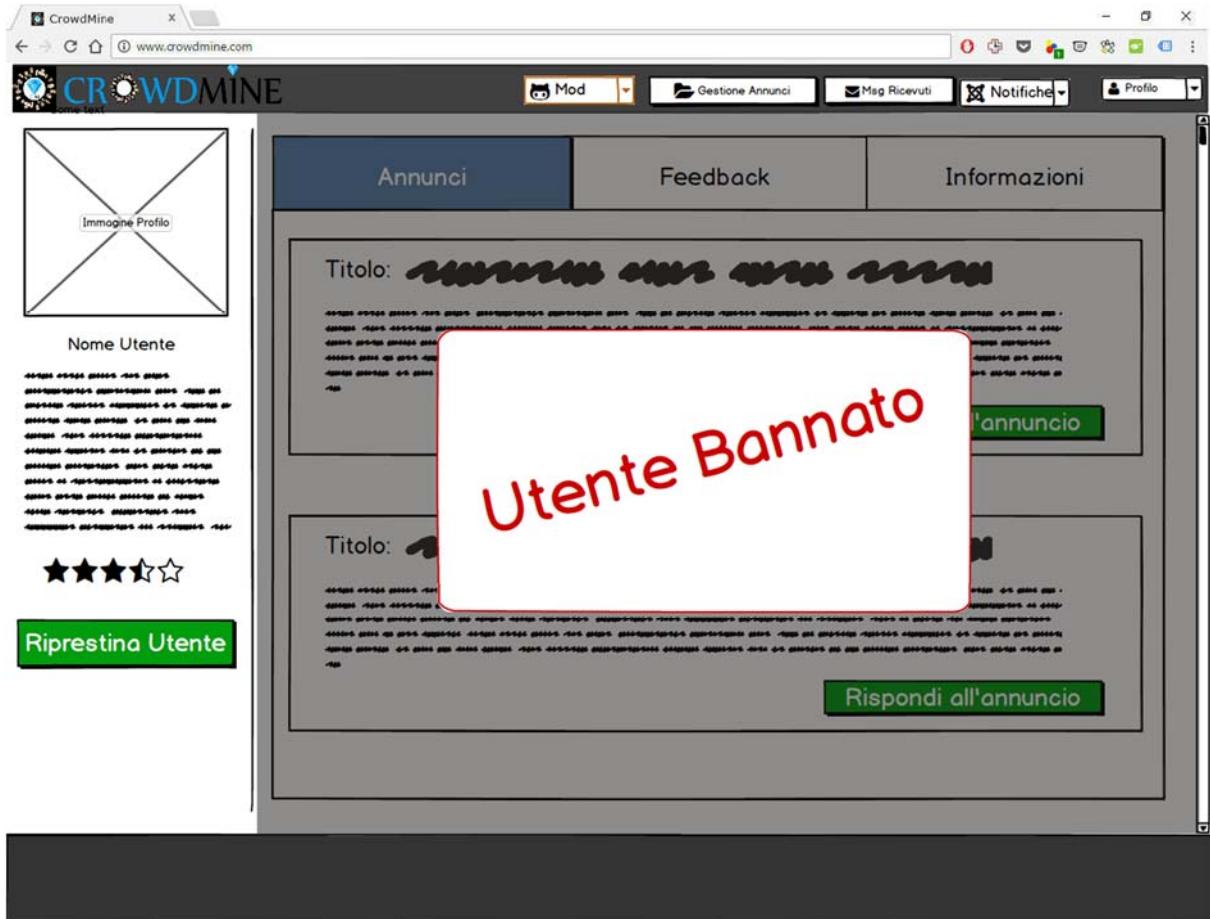
The screenshot shows the CrowdMine web application. At the top, there's a navigation bar with links for Admin, Mod, Gestione Annunci, Msg Ricevuti, Notifiche, and Profilo. Below the navigation is a search bar with fields for Cerca un annuncio, CATEGORIA, MICRO-CATEGORIA, DOVE, Annunci di Domanda, Annunci di Offerta, and a RICERCA button. A link for Ricerca avanzata is also present.

The main content area is titled "LISTA DEGLI UTENTI DA GIUDICARE". On the left, there's a sidebar with buttons for Moderatori Segnalati, Giudica Utenti (which is highlighted in blue), and Giudica Annunci. The main table has four columns: Bannati, Da chi:, Moderatore in disaccordo, and Data ban:. Two rows of data are shown:

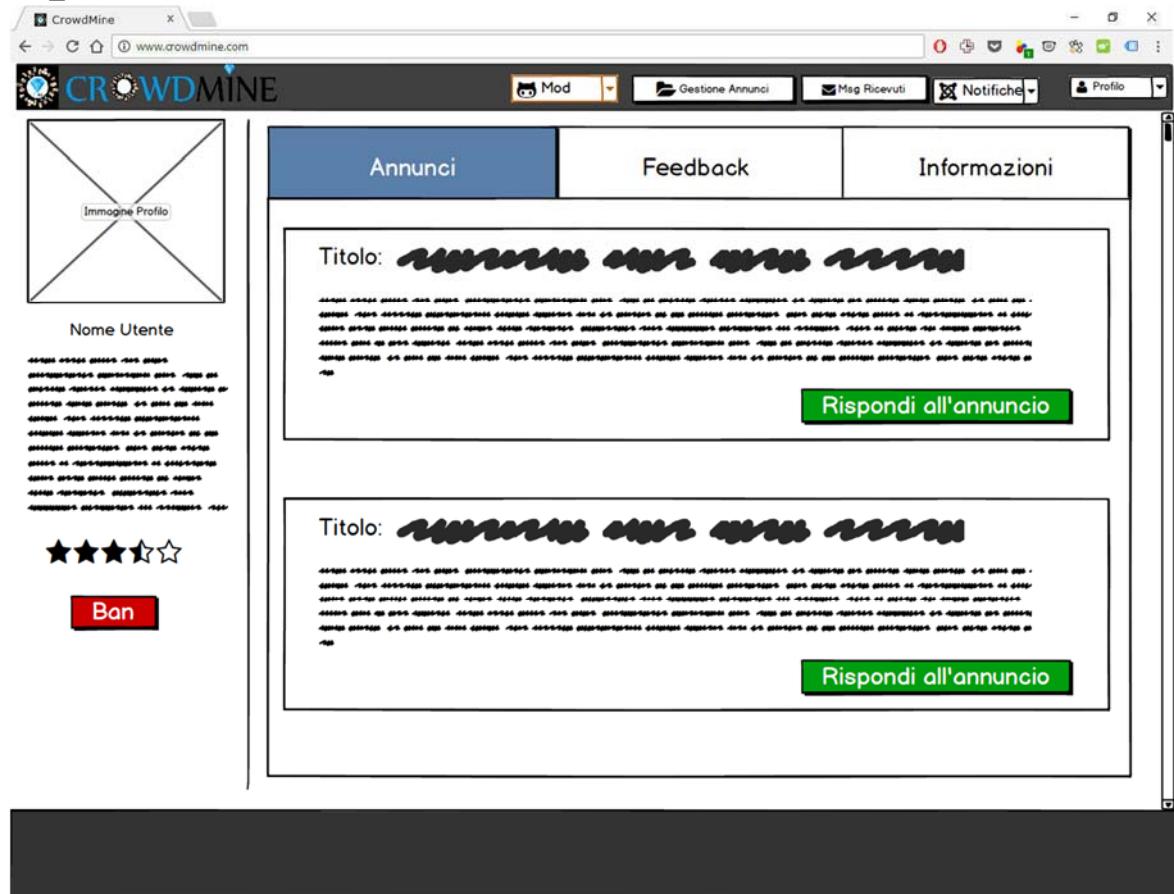
Bannati:	Da chi:	Moderatore in disaccordo:	Data ban:
<a href="#">Lino Sarto</a>	<a href="#">Alfonso Alfonsi</a>	<a href="#">Paolo di Filippo</a>	<a href="#"></a>
<a href="#">Pasquale Andassio</a>	<a href="#">Sabato Domenica</a>	<a href="#">Severino Ammirati</a>	<a href="#"></a>

At the bottom of the page is a dark footer bar with the "CROWDMINE" logo.

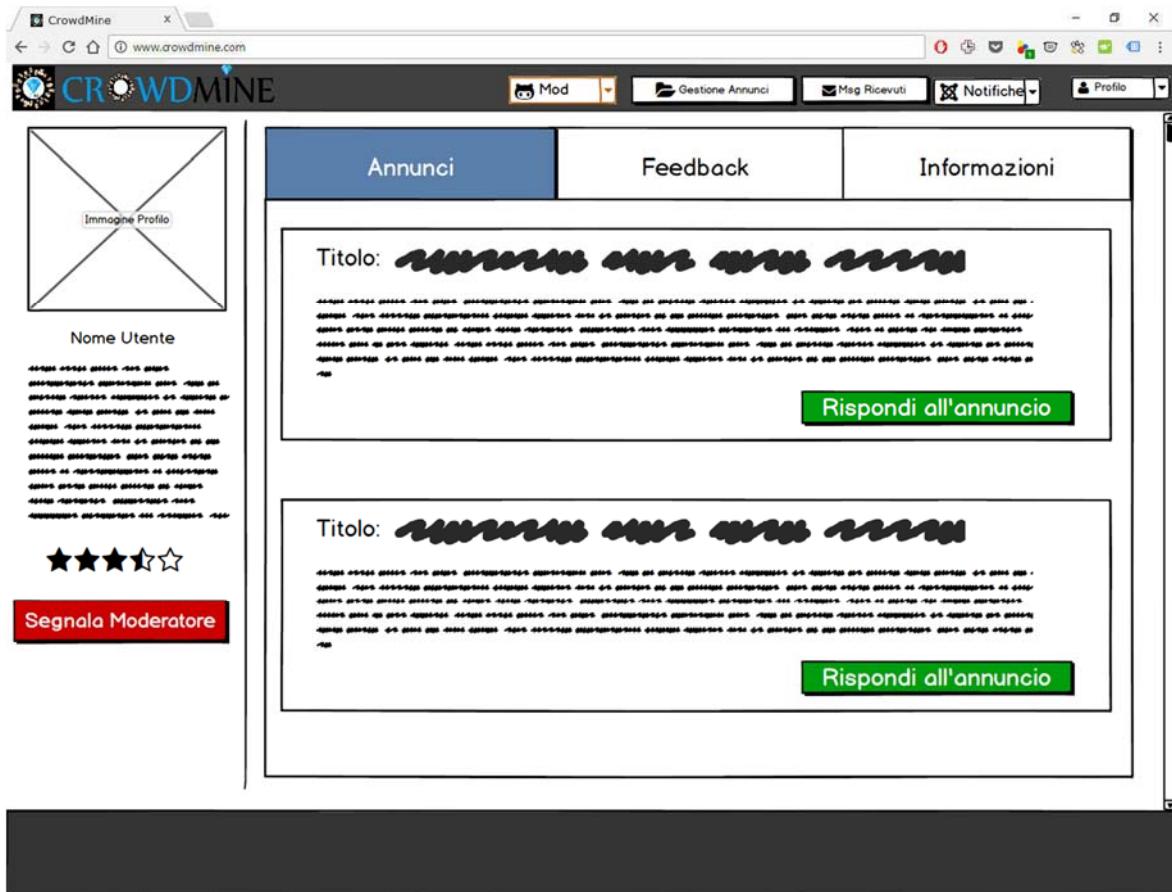
## MK\_2.27 Moderatore Visita Profilo Utente Bannato



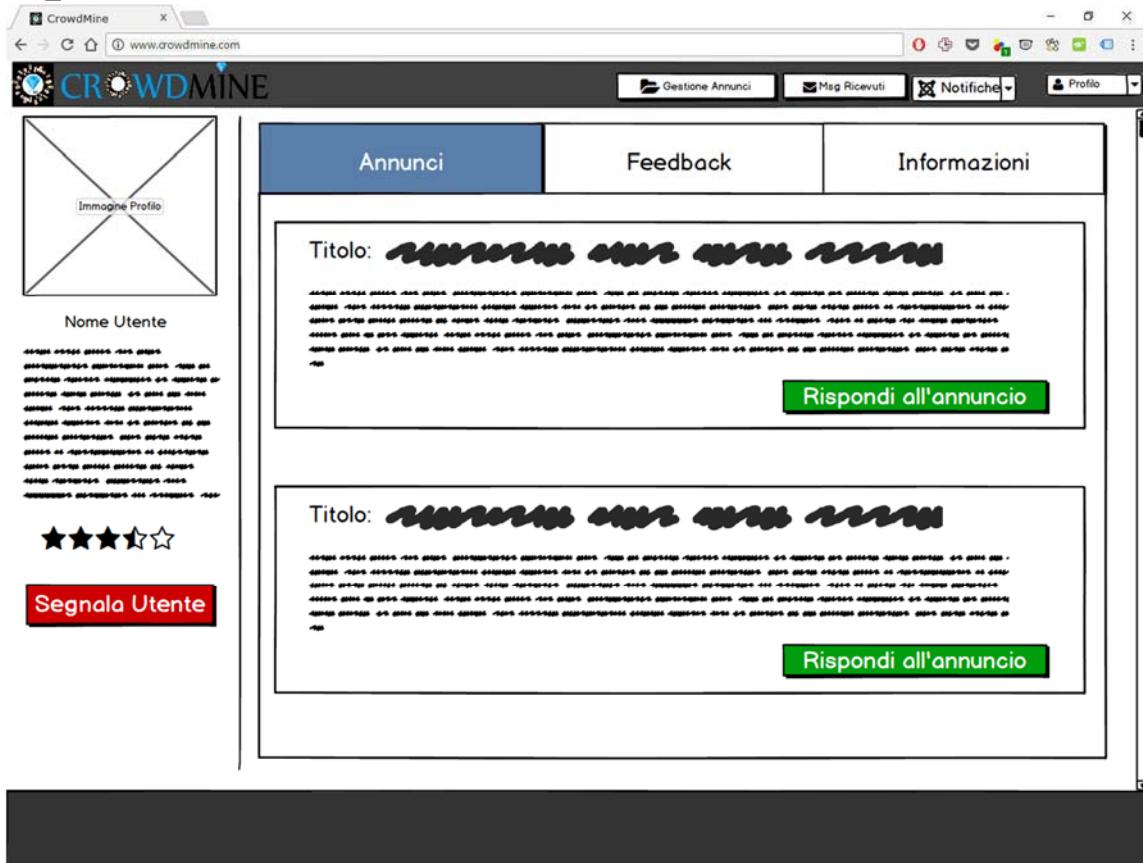
MK\_2.28 Moderatore Visita Profilo Utente



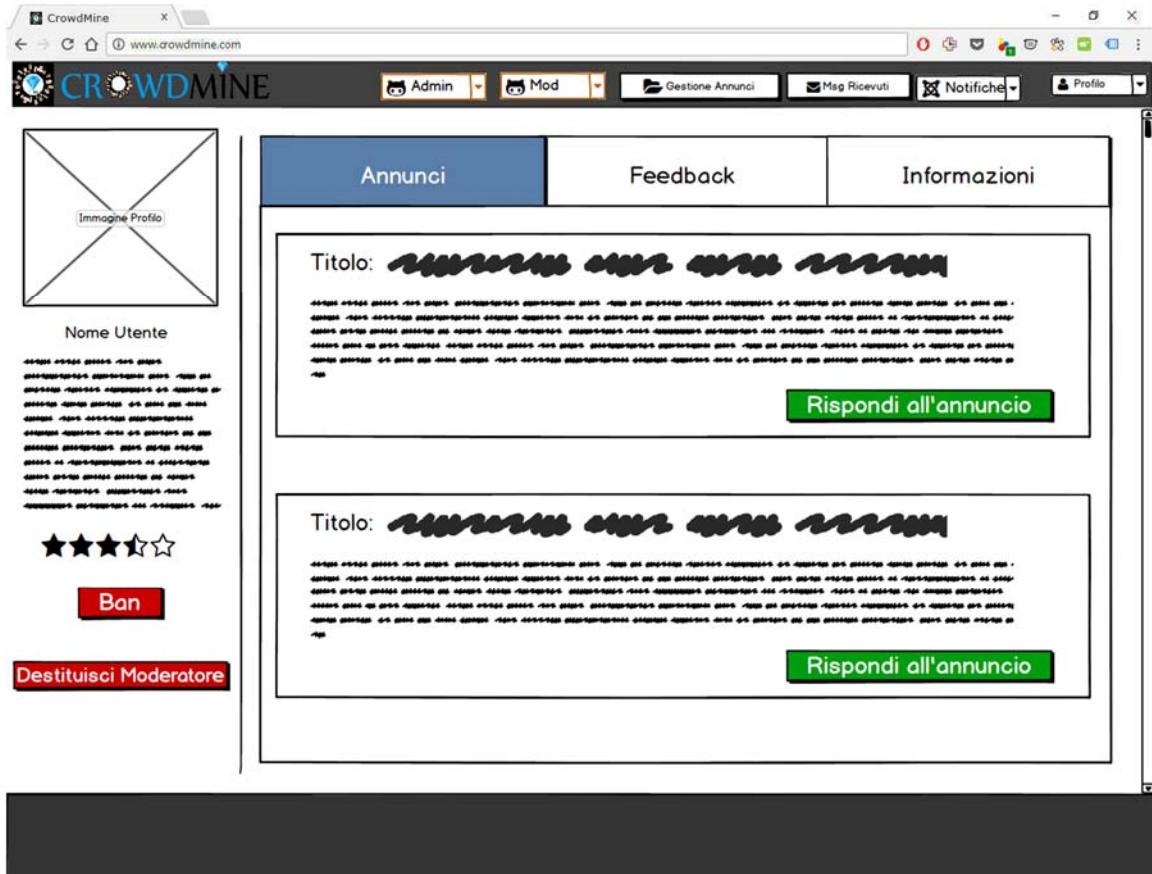
MK\_2.29 Moderatore Segnala Moderatore



MK\_2.30 Utente visita Profilo di un altro Utente



MK\_2.31 Amministratore Visita Profilo Moderatore



### 3.8.3 Gestione Annunci

MK\_3.1 Pagina Ricerca annunci - Utente non loggato

The screenshot shows the CrowdMine interface with a search bar at the top. Below it, the main content area is titled "RICERCA ANNUNCI". It displays three search results:

- Offera di lavoro sviluppatore backend** (Offer) by **Google**. Category: Informatica, Sub-category: php. Status: Segnala. Buttons: VISUALIZZA, RISPONDI.
- Cerco lavoro come sviluppatore Java** (Request) by **carlo**. Category: Informatica, Sub-category: java. Status: Segnala. Buttons: VISUALIZZA, RISPONDI.
- Offera di lavoro sviluppatore senior C++** (Offer) by **Crytek**. Category: Informatica, Sub-category: c++. Status: Segnala. Buttons: VISUALIZZA, RISPONDI.

MK\_3.2 Pagina ricerca annunci - Utente loggato

This screenshot is identical to the one above, but it includes two additional buttons on the left side of the search results area:

- Inserisci annuncio** (Create announcement)
- visualizza preferiti** (View favorites)

The three search results are identical to the first screenshot, with the addition of a yellow star icon next to each result's status indicator.

MK\_3.3 Dettagli Annuncio

The screenshot shows the CrowdMine platform interface. At the top, there's a navigation bar with links for 'Gestione Annunci', 'Msg Ricevuti', 'Notifiche', 'Profilo', and search functions ('Cerca un annuncio...', 'CATEGORIA', 'MICRO-CATEGORIA', 'DOVE', 'Annunci di Domanda', 'Annunci di Offerta', 'Ricerca', 'Ricerca avanzata'). Below the header, the main content area has a title 'DETALLO ANNUNCIO'. On the left, there are buttons for 'Inserisci annuncio' and 'visualizza preferiti'. The central part displays a job listing for a 'Sviluppatore backend' offered by 'Google' on '24 Ottobre 2016 - Salerno'. The listing includes categories 'Informatica' and 'php'. The description is in Latin placeholder text. It shows a reward of '63.000€', 3 comments, and a green 'RISPONDI' button. The CrowdMine logo is at the bottom.

#### MK\_3.4 Dettagli Annuncio per il Proprietario dell'annuncio

This screenshot shows the same CrowdMine interface as above, but the central content area displays a job search listing for a 'Sviluppatore Backend' with the text 'Cerco lavoro come Sviluppatore Backend'. The details, including date ('24 Ottobre 2016 - Salerno'), categories ('Informatica', 'php'), and Latin placeholder text in the description, remain the same. There is a yellow 'Torna alla lista annunci' button at the bottom right of the listing. The CrowdMine logo is at the bottom.

#### MK\_3.5 Sezione commenti annuncio

The screenshot shows a job listing on the CrowdMine platform. The listing is for a "Sviluppatore Backend" position posted on October 24, 2016, in Salerno. The job requires experience in Informatica and PHP. The description is in Latin. There is one comment from "Steve Jobs" (represented by a blue profile picture) stating: "L ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat." The comment was made 30 minutes ago. Below the comment is a text input field for "Scrivi il tuo commento" and a blue "Invia" button.

### MK\_3.6 Sezione candidature annuncio

The screenshot shows the "CANDIDATURE" section for the same job posting. It displays two candidate profiles. The first candidate is "Mario Rossi" (blue profile picture), posted on January 3, 2016, in NAPOLI. He writes: "Salve, Sono Mario Rossi, Analista Programmatore Senior J2EE presso vattelopesca SPA. Ho 12 anni di esperienza nell'analisi tecnica e sviluppo Java/J2EE. Sono interessato alla vostra offerta e vi prego di contattarmi". The second candidate is "Carlo Cracker" (purple profile picture), posted on September 18, 2015, in MILANO. He writes: "Salve, Sono Carlo Cracker, Analista Programmatore Senior J2EE presso vattelopesca SPA e chef di fama mondiale. Ho 5 anni di esperienza nell'analisi tecnica e sviluppo Java/J2EE. Sono interessato alla vostra offerta e vi prego di contattarmi".

### MK\_3.7 Sezione Candidature per il proprietario dell'annuncio

The screenshot shows a web browser window for the CrowdMine platform. At the top, there is a navigation bar with links for 'Gestione Annunci', 'Msg Ricevuti', 'Notifiche', and 'Profilo'. Below the navigation bar, there are search and filter fields: 'Cerca un annuncio...', 'CATEGORIA', 'MICRO-CATEGORIA', 'DOVE', 'Annunci di Domanda' (selected), and 'Annunci di Offerta'. There is also a 'Ricerca avanzata' button.

In the main content area, there is a message from 'Mario Rossi' dated 3 GENNAIO 2016 - NAPOLI. The message content is:

Salve,  
Sono Mario Rossi, Analista Programmatore Senior J2EE presso vettorepresa SPA.  
Ho 12 anni di esperienza nell'analisi tecnica e sviluppo Java/J2EE  
Sono interessato alla vostra offerta e vi prego di contattarmi

Below the message are two buttons: 'ELIMINA' (red) and 'RISPONDI' (green).

Below this, there is another message from 'Carlo Cracker' dated 18 Settembre 2015 - MILANO. The message content is:

Salve,  
Sono Carlo Cracker, Analista Programmatore Senior J2EE presso vettorepresa SPA e chef di fama mondiale.  
Ho 5 anni di esperienza nell'analisi tecnica e sviluppo Java/J2EE  
Sono interessato alla vostra offerta e vi prego di contattarmi

Below the messages is a large 'CROWDMINE' logo.

### MK\_3.8 Pagina ricerca annunci di un altro utente

The screenshot shows a web browser window for the CrowdMine platform. At the top, there is a navigation bar with links for 'Gestione Annunci', 'Msg Ricevuti', 'Notifiche', and 'Profilo'. Below the navigation bar, there are search and filter fields: 'Cerca un annuncio...', 'CATEGORIA', 'MICRO-CATEGORIA', 'DOVE', 'Annunci di Domanda' (selected), and 'Annunci di Offerta'. There is also a 'Ricerca avanzata' button.

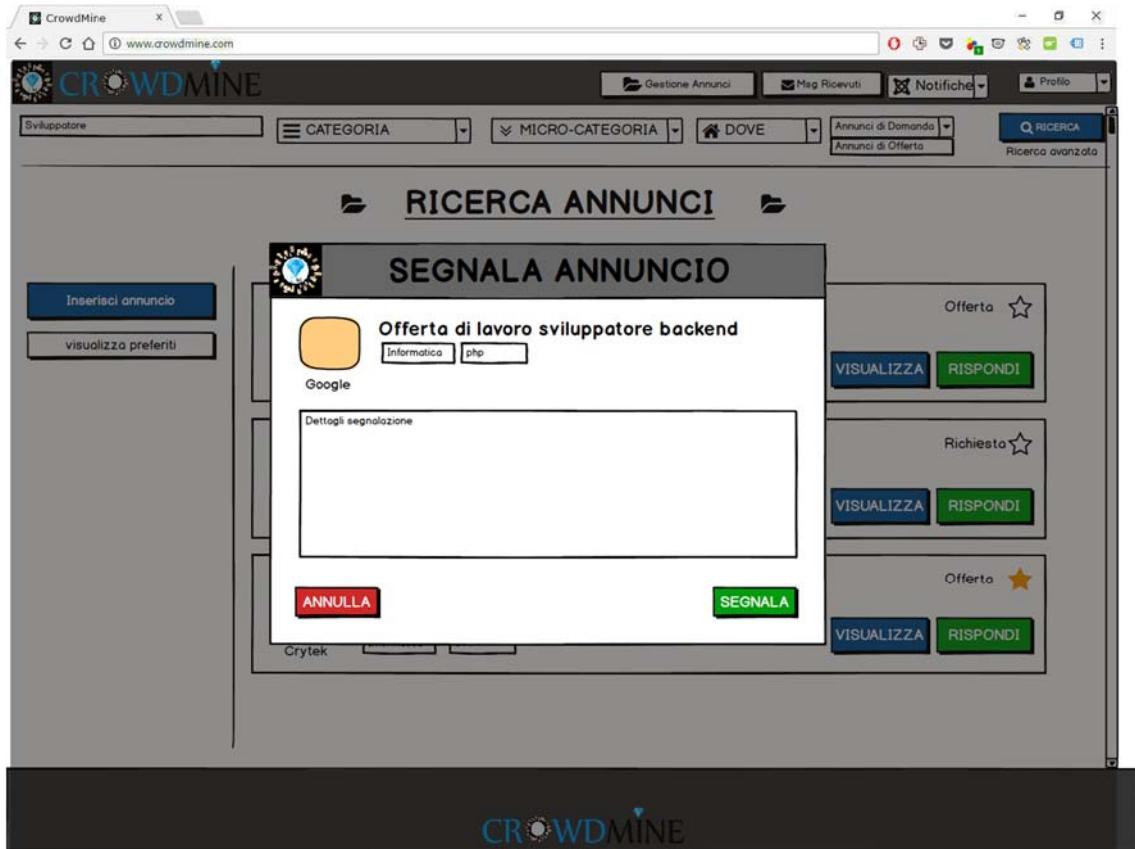
In the main content area, there is a heading 'ANNUNCI UTENTE' with a folder icon on either side.

There are three listed advertisements:

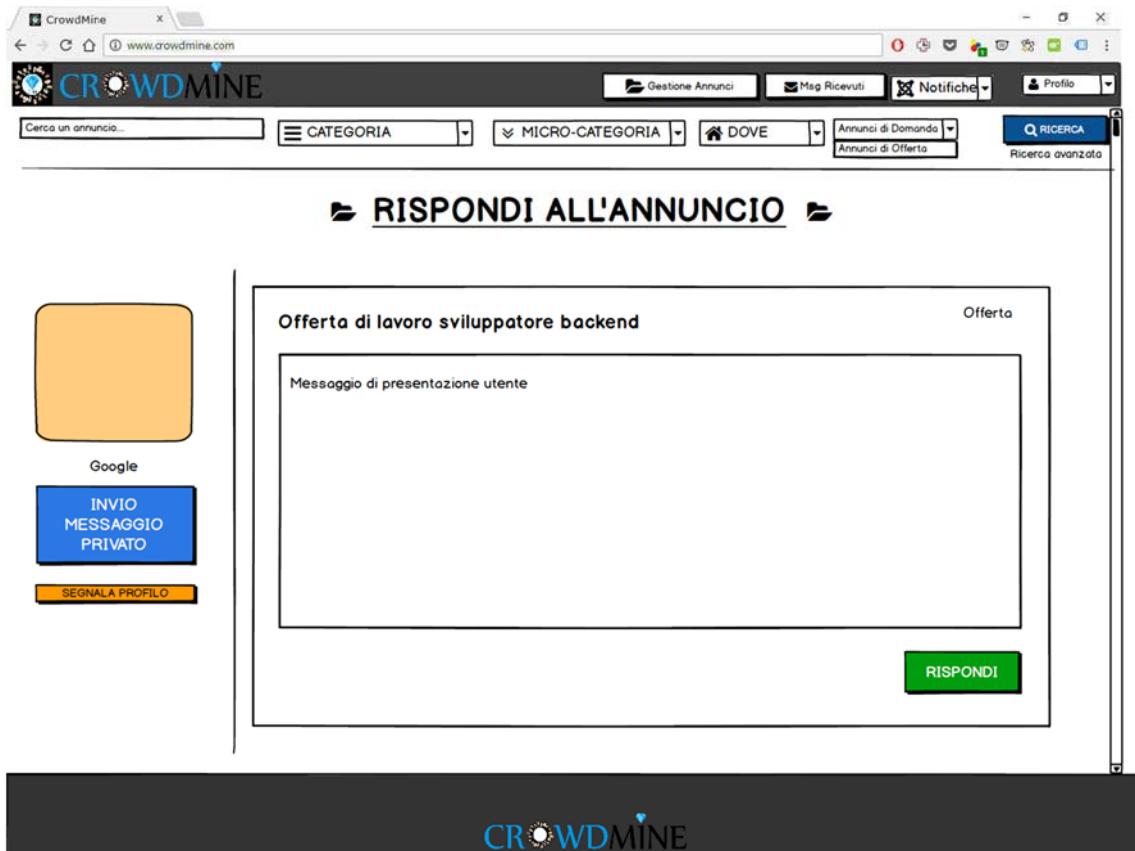
- Offerta di lavoro sviluppatore backend** (Offer) by 'Mario' (purple profile picture).  
Brief description: Breve Descrizione annuncio.  
Tags: Informatica, php.  
Buttons: 'VISUALIZZA' (blue), 'RISPONDI' (green).
- Cerco lavoro come sviluppatore Java** (Request) by 'Mario' (purple profile picture).  
Brief description: Breve Descrizione annuncio.  
Tags: Informatica, java.  
Buttons: 'VISUALIZZA' (blue), 'RISPONDI' (green).
- Offerta di lavoro sviluppatore senior C++** (Offer) by 'Mario' (purple profile picture).  
Brief description: Breve Descrizione annuncio.  
Tags: Informatica, c++.  
Buttons: 'VISUALIZZA' (blue), 'RISPONDI' (green).

Below the advertisements is a large 'CROWDMINE' logo.

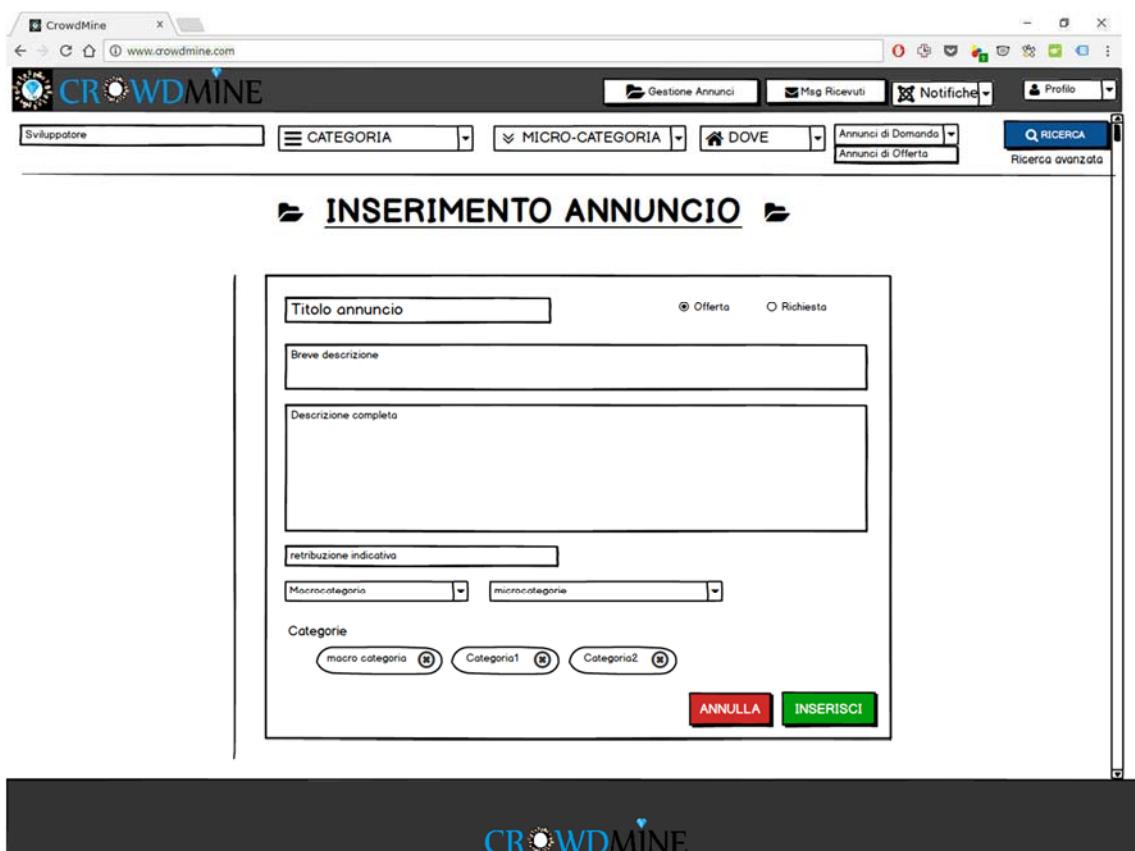
### MK\_3.9 Sezione Segnala Annuncio



### MK\_3.10 Pagina rispondi all'annuncio



MK\_3.11 Pagina inserimento annuncio



MK\_3.12 Pagina modifica annuncio

MK\_3.13 Pagina gestore annunci Utente

MK\_3.14 Pagina visualizza annunci preferiti

The screenshot shows the CrowdMine website interface. At the top, there is a navigation bar with links for 'Gestione Annunci', 'Msg Ricevuti', 'Notifiche', and 'Profilo'. Below the navigation bar, there are search and filter fields: 'Sviluppatore' (Developer), 'CATEGORIA' (Category), 'MICRO-CATEGORIA' (Micro-Category), 'DOVE' (Where), and dropdown menus for 'Annunci di Domanda' (Demand Announcements) and 'Annunci di Offerta' (Offer Announcements). A 'Ricerca' (Search) button and a 'Ricerca avanzata' (Advanced Search) link are also present.

The main content area is titled '**ANNUNCI PREFERITI**'. It displays three preferred job offers:

- Offerta di lavoro sviluppatore senior C++** (Offered by Crytek) - Segnalato (Reported)
- Offerta di lavoro sviluppatore Backend** (Offered by Microsoft) - Segnalato (Reported)
- Offerta di lavoro sviluppatore Android** (Offered by Google) - Segnalato (Reported)

Each listing includes a brief description, company logo, relevant tags (Informatica, c++, c#, android), and buttons for 'VISUALIZZA' (View), 'RISPONDI' (Respond), and 'CANCELLA DAI PREFERITI' (Remove from Favorites).

The CrowdMine logo is visible at the bottom of the page.

MK\_3.15 Pagina gestore annunci Utente Backend

The screenshot shows the CrowdMine User Backend interface. At the top, there is a navigation bar with links for 'Mod', 'Gestione Annunci', 'Msg Ricevuti', 'Notifiche', and 'Profilo'. Below the navigation bar, there are search and filter fields: 'Cerca un annuncio...', 'CATEGORIA' (dropdown), 'MICRO-CATEGORIA' (dropdown), 'DOVE' (dropdown), and 'Annunci di Domanda' (dropdown). A 'Ricerca avanzata' link is also present. On the left side, there is a profile section with a placeholder image labeled 'Immagine Profilo', the user's name 'Nome Utente' (with a placeholder image), and a rating of '★★★★☆'. The main content area displays three job listings:

- Cerco lavoro come Spacciato**  
Brief Description: Servizi  
Visualizza | Modifica | Cancella
- Offerta di lavoro babysitter**  
Brief Description: Assistenza | babysitting  
Visualizza | Modifica | Cancella
- Offro lavoro Sviluppatore Backend alle Cayman**  
Brief Description: Informatica | Phyton  
Visualizza | Modifica | Cancella

The CrowdMine logo is at the bottom center.

MK\_3.16 Pagina gestore annunci segnalati per il moderatore

CROWDMINE

I tuoi annunci Segnalati Da Verificare Reclami

**Cerco lavoro come Spacciato** Reclamato  
Vincenzo Servizi Visualizza Lascia Attivo Propri rimozione

**Offerta di lavoro babysitter**  
Carlo Assistenza babysitting Visualizza Annulla rimozione In Revisione

**Offro lavoro Sviluppatore Backend alle Cayman** Reclamato  
Fasullo S.P.A. Informatica Python Visualizza Contatto Admin Conferma rimozione

MK\_3.17 Pagina gestore annunci segnalati per l'admin

CROWDMINE

I tuoi annunci Segnalati Da Verificare Reclami

**Cerco lavoro come Spacciato** Reclamato  
Vincenzo Servizi Visualizza Lascia Attivo Rimuovi

**Offerta di lavoro babysitter**  
Carlo Assistenza babysitting Visualizza Lascia Attivo Rimuovi

**Offro lavoro Sviluppatore Backend alle Cayman** Reclamato  
Fasullo S.P.A. Informatica Python Visualizza Lascia Attivo Rimuovi

MK\_3.18 Pagina gestore annunci da verificare Utente Backend

The screenshot shows the CrowdMine user interface. At the top, there's a navigation bar with links for 'Mod', 'Gestione Annunci', 'Msg Ricevuti', 'Notifiche', and 'Profilo'. Below the navigation is a search bar with placeholder text 'Cerca un annuncio...' and dropdown menus for 'CATEGORIA', 'MICRO-CATEGORIA', 'DOVE', and 'Annunci di Domanda' and 'Annunci di Offerta'. A 'Ricerca avanzata' button is also present.

The main content area has tabs: 'I tuoi annunci', 'Segnalati', 'Da Verificare' (which is highlighted in blue), and 'Reclami'. Under 'Da Verificare', there are three items:

- Cerco lavoro come Spacciato** (Nuevo!): Vincenzo (Servizi). Status: Nuovo!
- Offerta di lavoro babysitter** (Modificato): Carlo (Assistenza, babysitting). Status: Modificato
- Offro lavoro Sviluppatore Backend alle Cayman** (Nuevo!): Fasullo S.P.A. (Informatica, Phyton). Status: Nuovo!

On the left side, there's a placeholder for a profile picture ('Immagine Profilo') and a 'Nome Utente' field containing 'Nome Utente'. Below these are five star rating icons. The footer features the 'CROWDMINE' logo.

MK\_3.19 Pagina gestore annunci reclamati Utente Backend

This screenshot shows the same CrowdMine interface as the previous one, but with the 'Reclami' tab selected. The three items from the 'Da Verificare' section are now marked as 'Reclamato' (Reported):

- Cerco lavoro come Spacciato**: Vincenzo (Servizi). Status: Reclamato. A text box contains: "Io ritengo che questo tipo di lavoro è assolutamente legittimo. Con spaccio si intende lo spaccio commerciale, ossia vendita al dettaglio di prodotti di ogni genere."
- Offro lavoro Sviluppatore Backend alle Cayman**: Fasullo S.P.A. (Informatica, Phyton). Status: Reclamato. A text box contains: "Suvvia, è un lavoro magnifico. Non abbiamo cattive intenzioni."

The rest of the interface is identical to the first screenshot, including the profile placeholder, name field, and five-star rating.

### **3.8.4 Gestione Notifiche e Messaggi**

MK\_4.1 Pagina messaggi ricevuti

**MESSAGGI RICEVUTI**

- 13/07/1992 - 13:21  
Alfredo\_Fiorillo  
Salve. Mi chiamo Alfredo.  
Ho visitato il tuo profilo e ho notato che sei un ottimo programmatore.  
Anche io lavoro nel mondo dell'informatica....  
**Elimina** **Accedi alla conversazione**
- 10/02/1984 - 11:21  
Federica\_93  
Ciao Alfredo. Mi chiamo Federica. Sono anche io un programmatore.  
**Elimina** **Accedi alla conversazione**
- 12/06/1991 - 00:21  
André\_94  
Ciao Alfredo. Mi chiamo André.  
**Elimina** **Accedi alla conversazione**
- 13/07/2017 - 12:21  
Ristorante\_Guardia  
Ciao Alfredo. Mi chiamo Ristorante\_Guardia.  
**Elimina** **Accedi alla conversazione**

#### MK\_4.2 Conversazione privata con un utente

**CONVERSAZIONE CON ALFREDO**

Alfredo\_Fiorillo  
13/07/1992 - 13:21  
Salve. Mi chiamo Alfredo.  
Ho visitato il tuo profilo e ho notato che sei un ottimo programmatore.

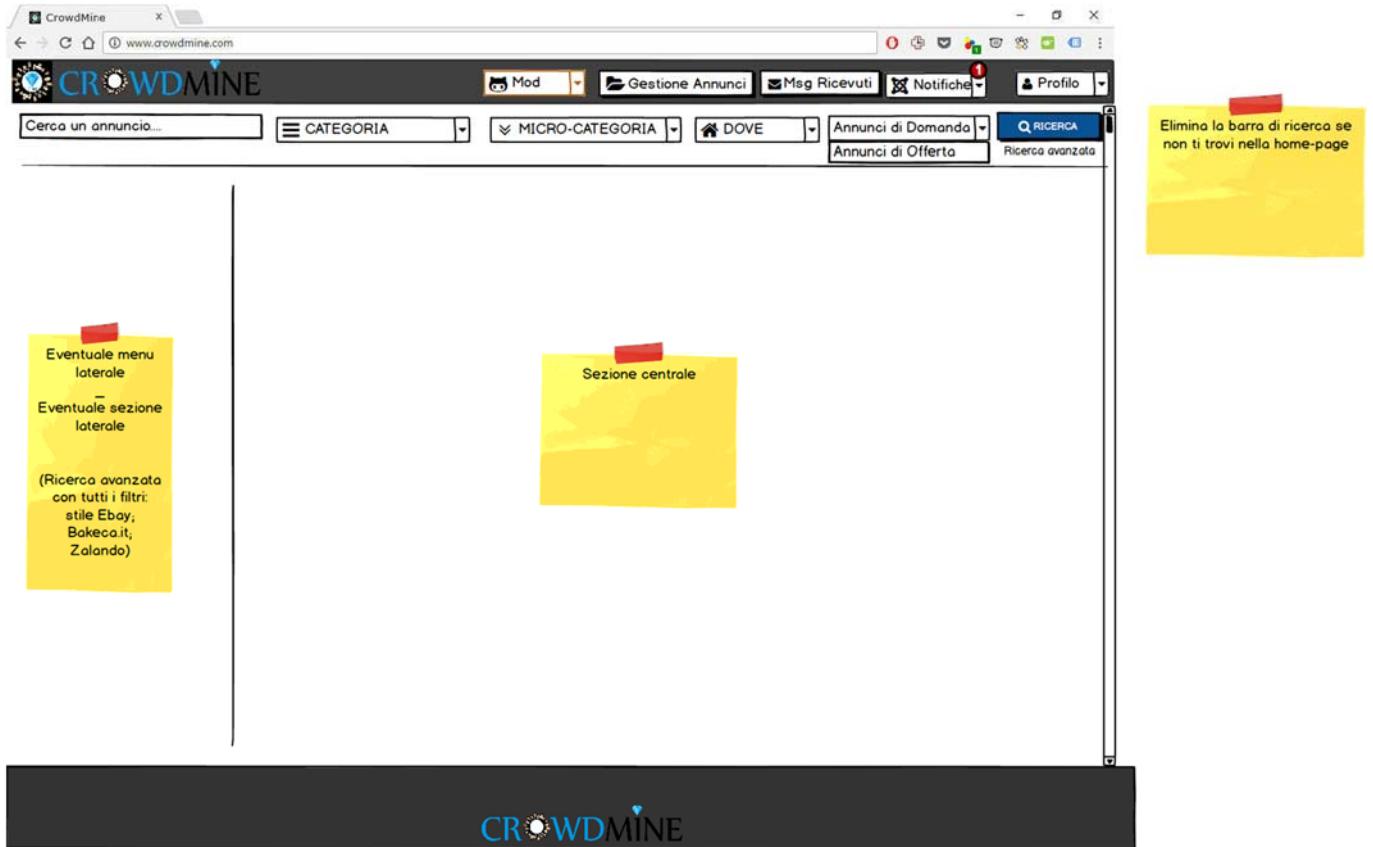
Tu  
10/02/1984 - 11:21  
Ciao Alfredo. Mi chiamo Federica. Sono anche io un programmatore.

Alfredo\_Fiorillo  
13/07/1992 - 13:21  
-

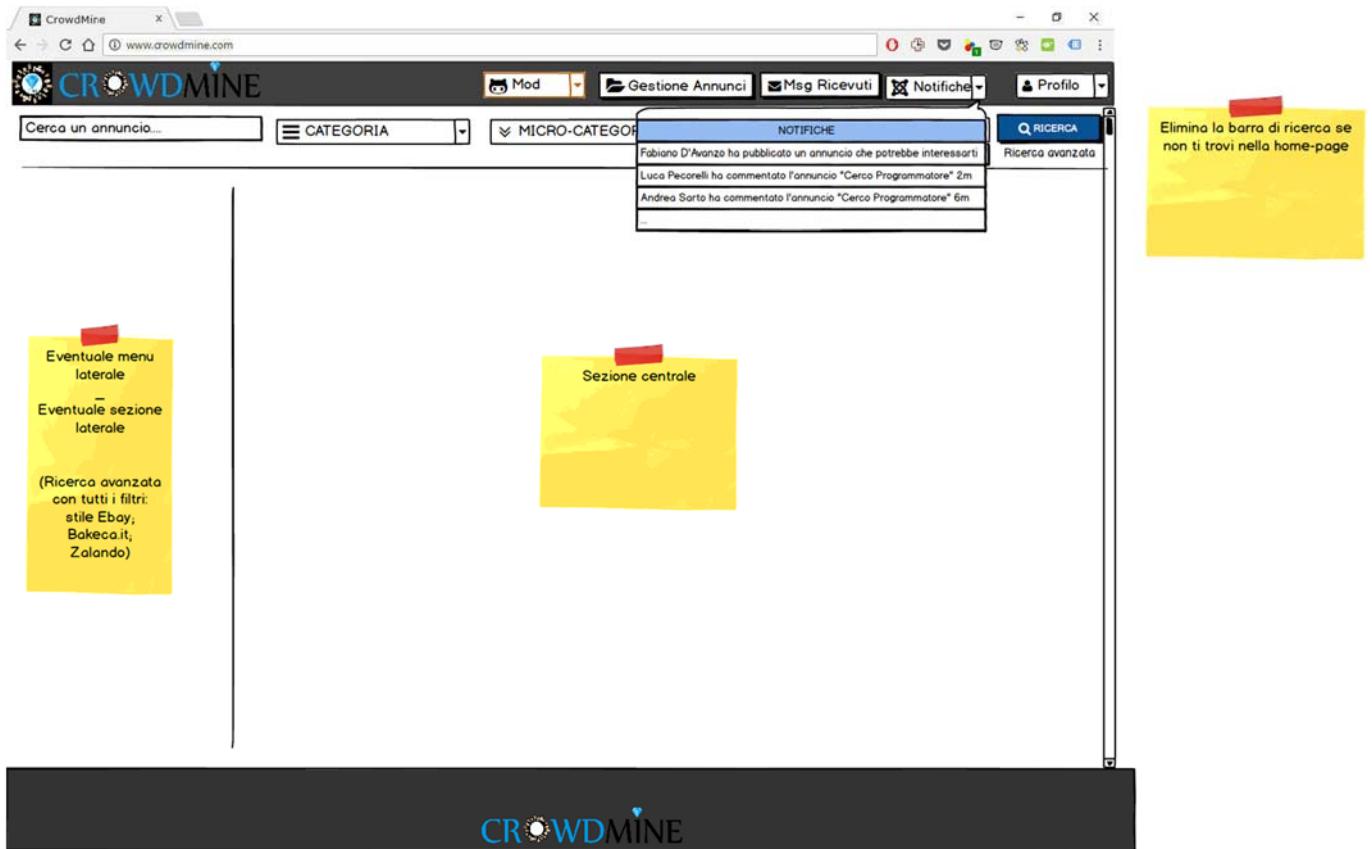
Scrivi una risposta... **INVIA**

**Questa è una conversazione privata. "Alfredo" non si è candidato per nessun annuncio, ma ha inviato un messaggio privato dal profilo del "Risto\_Arcobaleno". Il tasto "Invia richiesta collaborazione" non esiste per questo tipo di conversazione.**

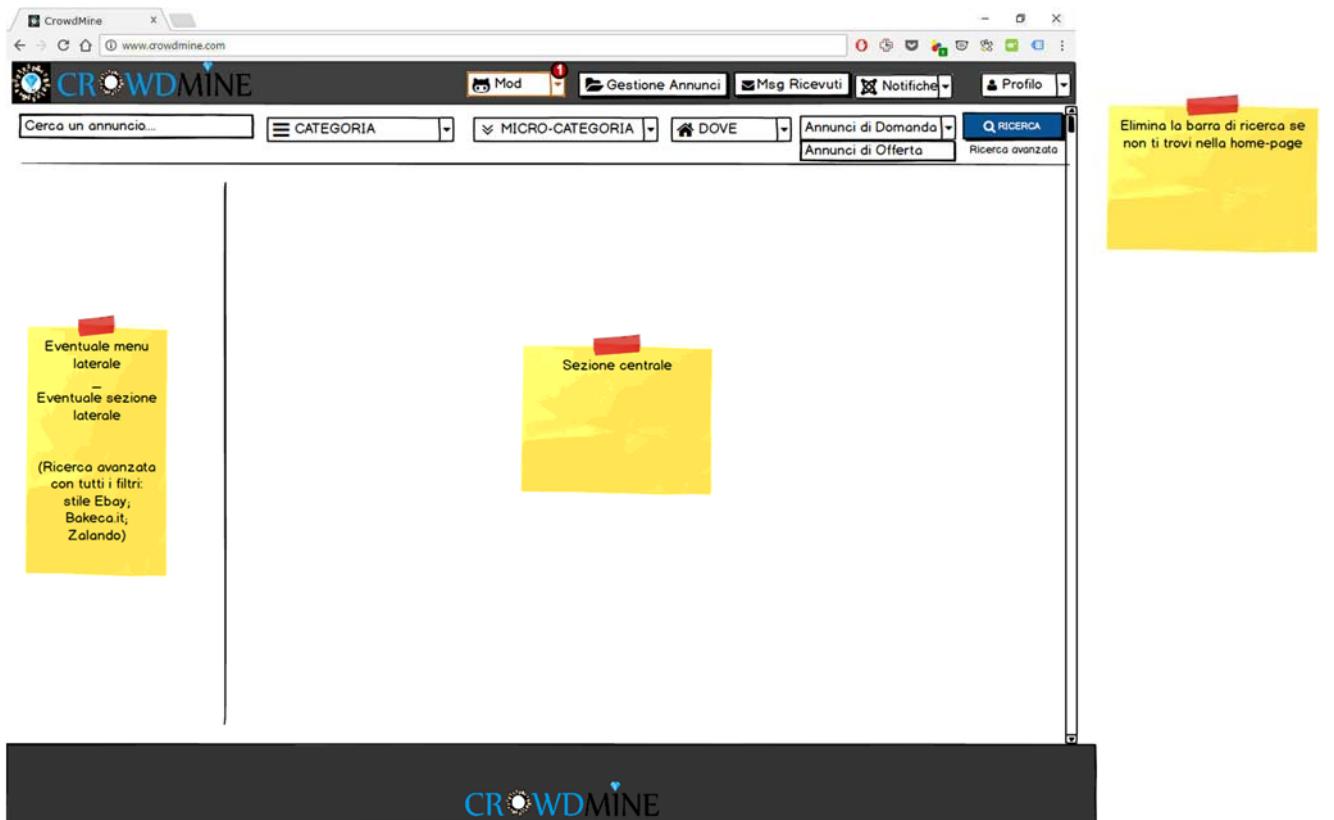
#### MK\_4.3 Presenza di una notifica



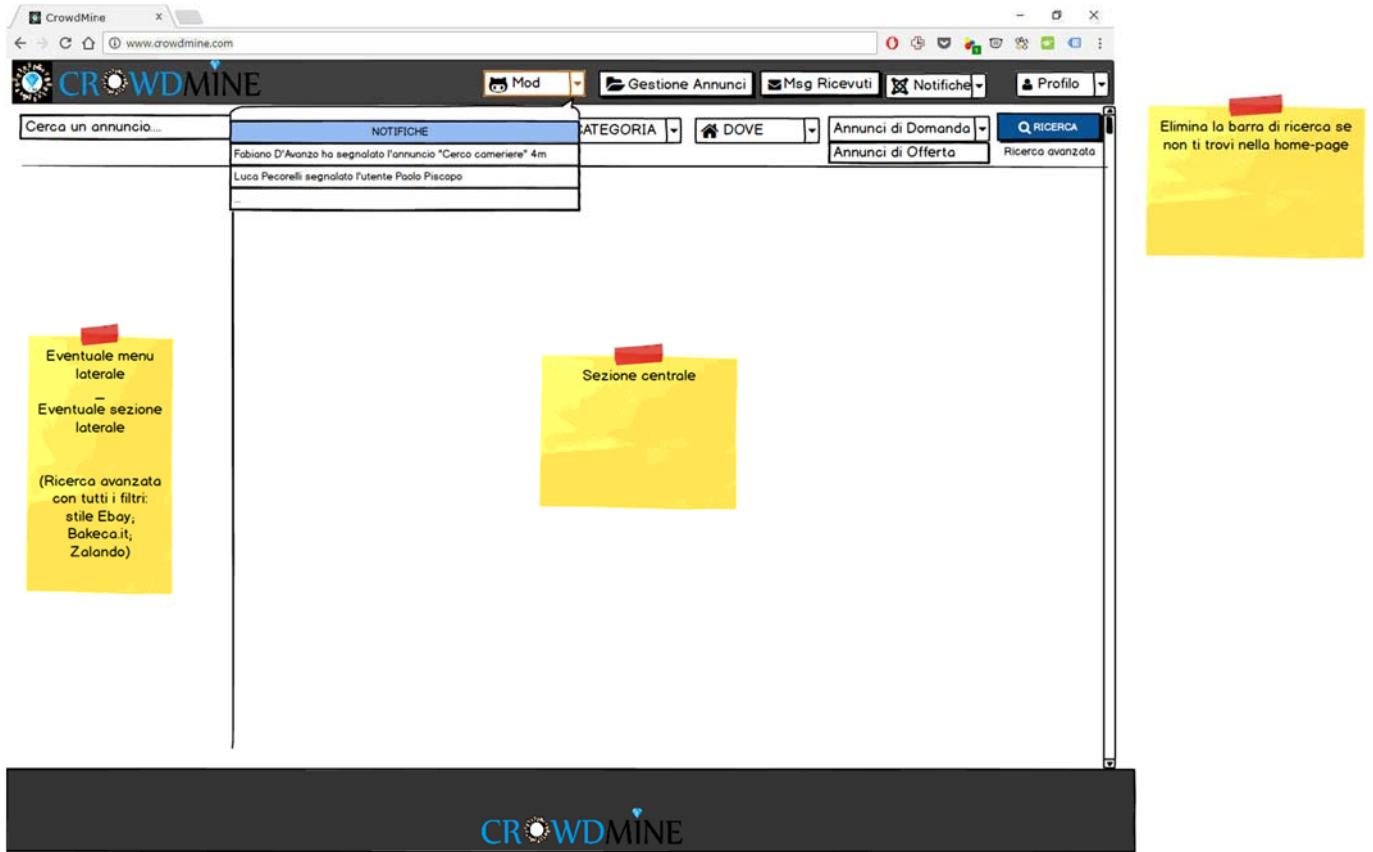
#### MK\_4.4 Visualizzazione di una notifica



#### MK\_4.5 Presenza di una notifica del moderatore



#### MK\_4.6 Visualizzazione di una notifica da parte di un moderatore



MK\_4.7 Conversazione privata con un utente dal profilo privato





### 3.8.5 Gestione Feedback

#### MK\_5.1 Lista feedback

**Feedback**

★★★★ Titolo Feedback  
Relativo a: Post #01234 Di Nome Utente  
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Maecenas dui nisi, dapibus nec ante in, lacinia lobortis eros. Morbi vitae mi at turpis malesuada viverra. Suspendisse vel dapibus sapien. Ut vehicula leo eleifend mollis facilisis. Phosellus maximus quam vitae diam consectetur mattis. Sed ac nisi arcu. Nulla non velit vel dolor gravida scelerisque ac nec orci.

★★★★ Titolo Feedback  
Relativo a: Post #054321 Di Nome Utente  
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Maecenas dui nisi, dapibus nec ante in, lacinia lobortis eros. Morbi vitae mi at turpis malesuada viverra. Suspendisse vel dapibus sapien. Ut vehicula leo eleifend mollis facilisis. Phosellus maximus quam vitae diam consectetur mattis. Sed ac nisi arcu. Nulla non velit vel dolor gravida scelerisque ac nec orci.

★★★★ Titolo Feedback  
Relativo a: Post #01234 Di Nome Utente  
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Maecenas dui nisi, dapibus nec ante in, lacinia lobortis eros. Morbi vitae mi at turpis malesuada viverra. Suspendisse vel dapibus sapien. Ut vehicula leo eleifend mollis facilisis. Phosellus maximus quam vitae diam consectetur mattis. Sed ac nisi arcu. Nulla non velit vel dolor gravida scelerisque ac nec orci.

★★★★ Titolo Feedback  
Relativo a: Post #54693 Di Nome Utente  
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Maecenas dui nisi, dapibus nec ante in, lacinia lobortis eros. Morbi vitae mi at turpis malesuada viverra. Suspendisse vel dapibus sapien. Ut vehicula leo eleifend mollis facilisis. Phosellus maximus quam vitae diam consectetur mattis. Sed ac nisi arcu. Nulla non velit vel dolor gravida scelerisque ac nec orci.

Inserisci Feedback

#### MK\_5.2 Lasciare un feedback

**Lascia un feedback**

Nome Utente (Di chi scrive il feedback)  
data di pubblicazione - luogo

Titolo

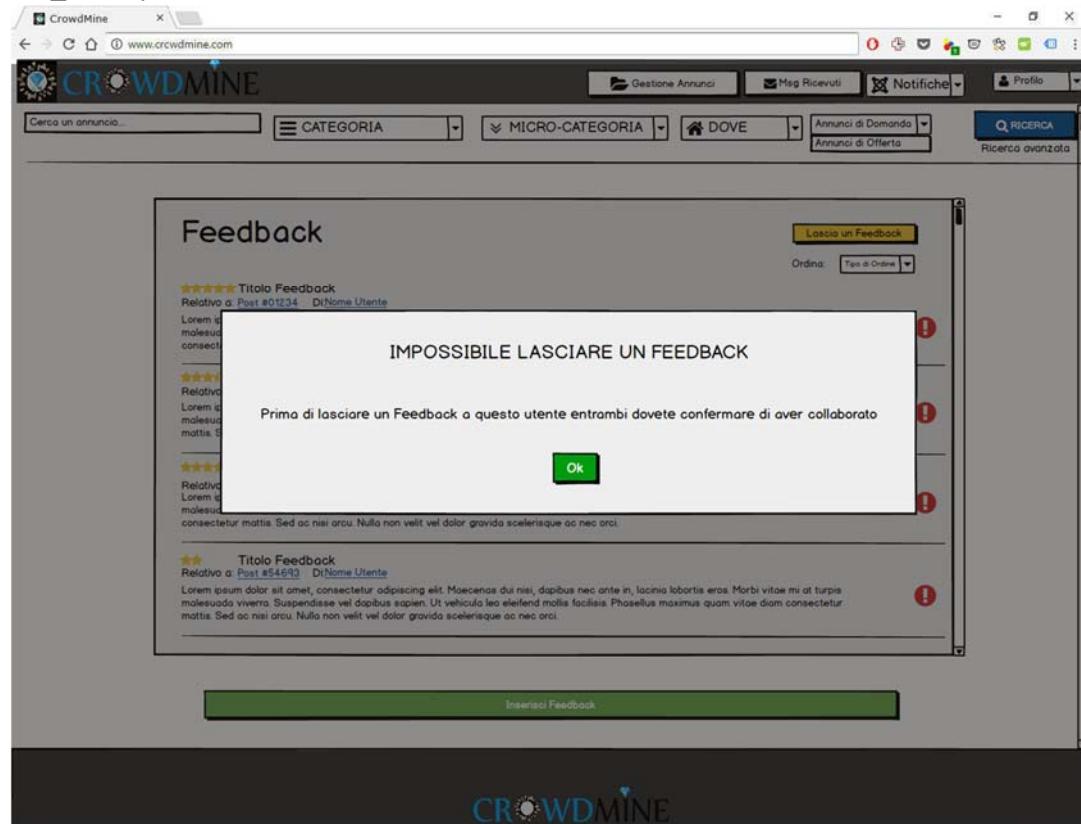
Rating: ★★★★★

Inserisci qui il tuo feedback.

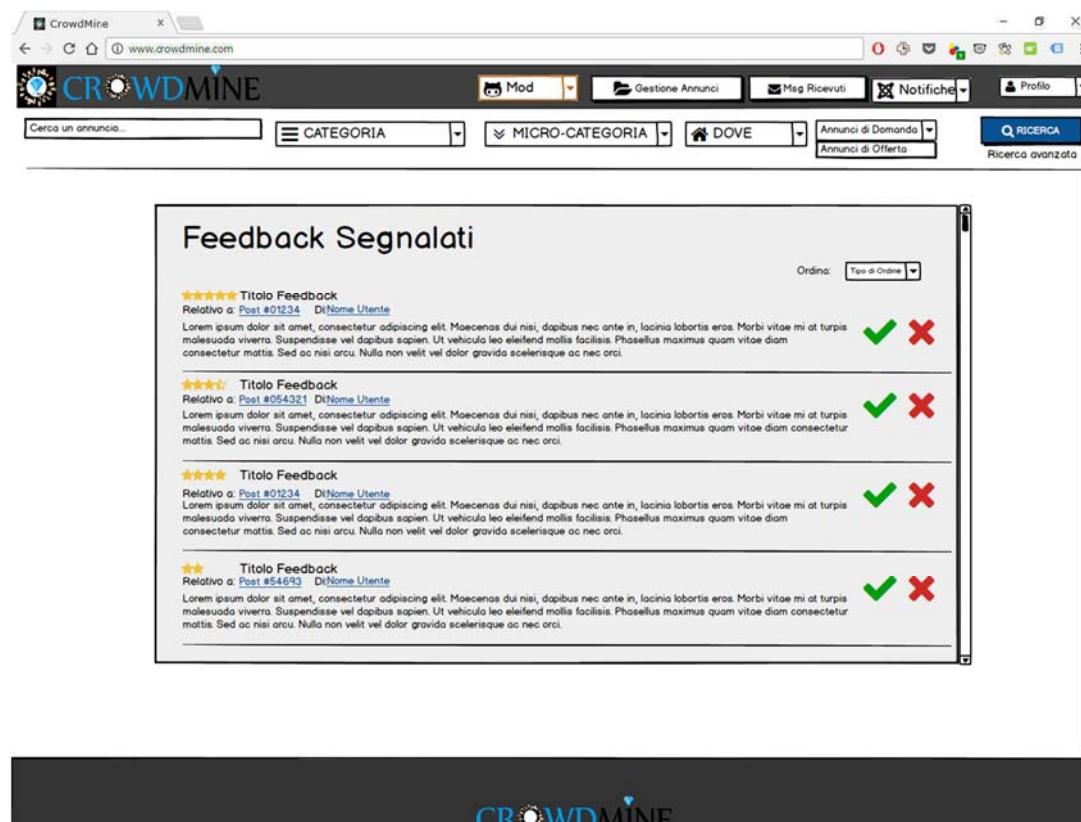
Conferma

Inserisci Feedback

## MK\_5.3 Impossibile lasciare un feedback

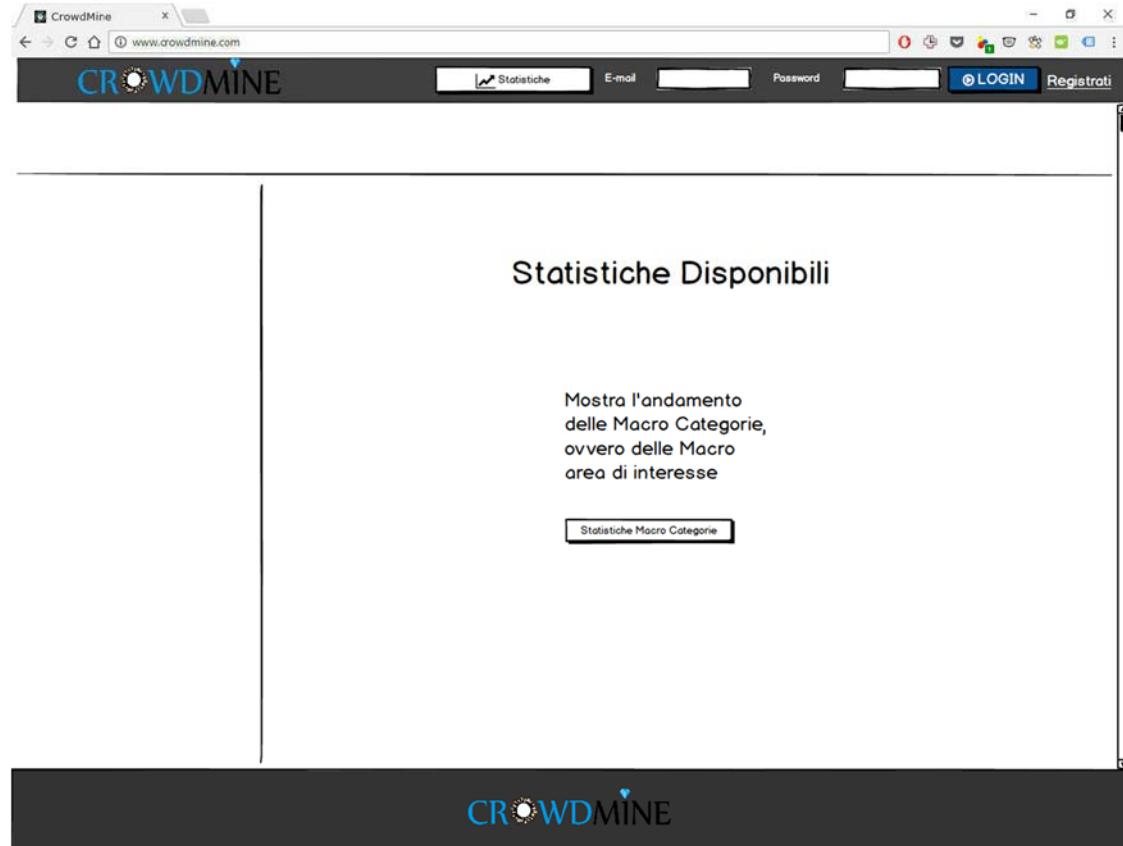


## MK\_5.4 Lista feedback segnalati



### 3.8.6 Gestione Statistiche

MK\_6.1: Pagina Statistiche dell'utente non loggato



MK\_6.2: Pagina Statistiche dell'utente loggato

The screenshot shows the CrowdMine application interface. At the top, there is a navigation bar with links for 'Statistiche', 'Gestione Annunci', 'Msg Ricevuti', 'Notifiche', and 'Profilo'. Below the navigation bar, the main content area has a title 'Statistiche Disponibili'. There are three descriptive boxes with buttons:

- Mostra l'andamento delle Macro Categorie, ovvero delle Macro area di interesse** (Show the trend of Macro Categories, i.e., Macro areas of interest) with a button 'Statistiche Macro Categorie'.
- Mostra la classifica dei migliori utenti nella Macro Categoria oppure nella Micro Categoria.** (Show the classification of best users in the Macro Category or in the Micro Category) with a button 'Classifica Migliori Utenti'.
- Mostra la classifica delle migliori società in generale oppure in una Macro Categoria** (Show the classification of best companies in general or in a Macro Category) with a button 'Classifica Migliori Società'.

MK\_6.3: Pagina Statistiche Macro Categorie

The screenshot shows the CrowdMine application interface. At the top, there is a navigation bar with links for 'Statistiche', 'E-mail', 'Password', 'LOGIN', and 'Registrati'. Below the navigation bar, the main content area has a title 'Statistiche Macro Categorie'. On the left, there is a text box explaining what a Macro Category is. To the right is a line chart titled 'Percentage of Matching Job Postings (%)' from 2012 to 2016. The chart shows five data series: 'information technology' (orange), 'medicine' (green), 'restaurant' (yellow), 'pharmacy' (purple), and 'economic' (blue). Below the chart, there are colored buttons corresponding to each category: 'economic', 'information technology', 'medicine', 'restaurant', and 'pharmacy'.

MK\_6.4: Pagina Statistiche Profilo Utente

The screenshot shows a user profile page on CrowdMine. On the left, there's a placeholder for a profile picture labeled "Immagine Profilo". Below it, the user's name "Nome Utente" is listed, followed by a large, illegible string of characters representing a password or token. Underneath the name is a five-star rating icon with four stars filled. To the right, there are two sections: "Statistica Feedback Totale" which includes a pie chart showing 65% positive feedback and 35% negative feedback, and "Feedback ricevuti: 130"; and "Statistica Feedback Avanzata" which displays a table with three rows of data. The table has columns for "Micro Categoria", "Feedback Positivi", and "Feedback Negativi", each represented by a series of short horizontal lines.

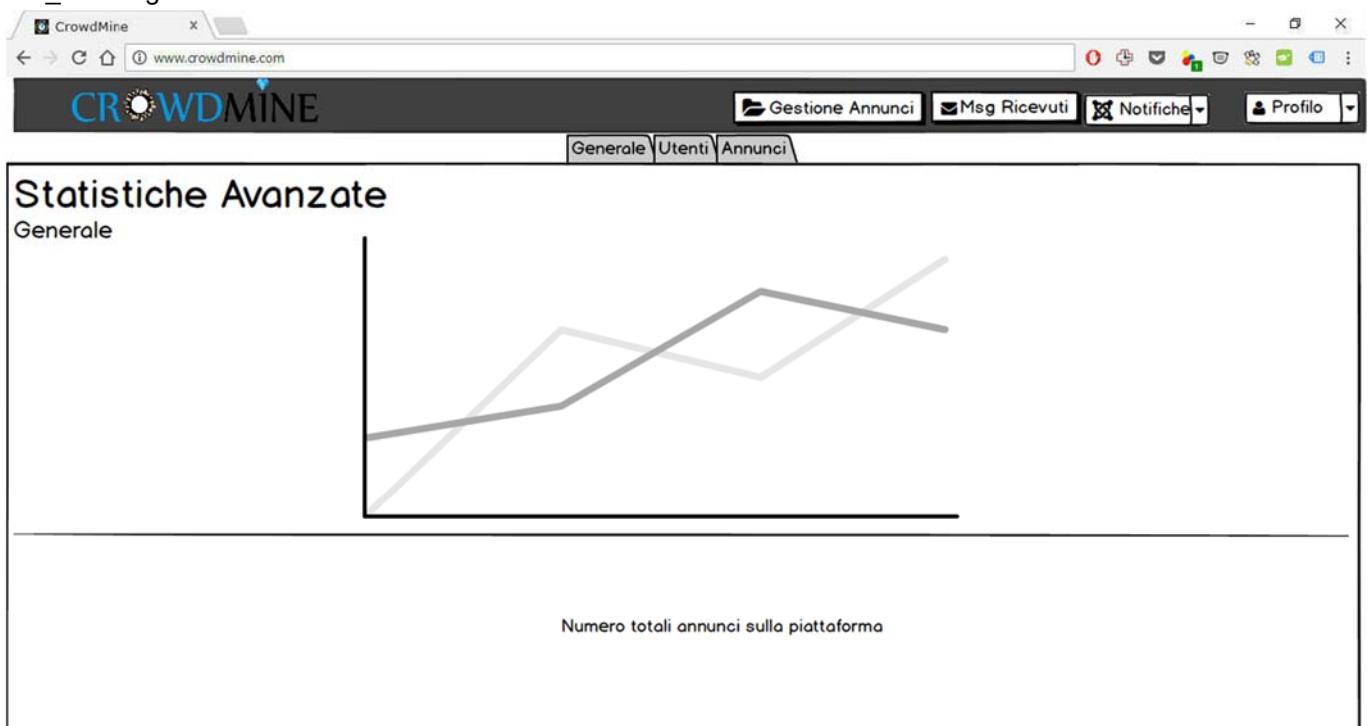
MK\_6.5: Pagina Classifica Utenti per Macro CATEGORIA

This screenshot shows a search interface for users categorized by macro and micro categories. On the left, there are dropdown menus for "Selezione opzione" (Macro Categoria and Micro Categoria), and "Selezione una Macro Categoria" (Informatica). Below these are buttons for "Mostra Risultati" and "CROWDMINE". The main area lists three users: Poolo Di Filippo (Feedback 91.2%, Macro Categoria: Informatica, Micro Categoria: Java), Marco Rossi (Feedback 87.9%, Macro Categoria: Informatica, Micro Categoria: pHp), and Federico Bianchi (Feedback 86.4%, Macro Categoria: Informatica, Micro Categoria: Python).

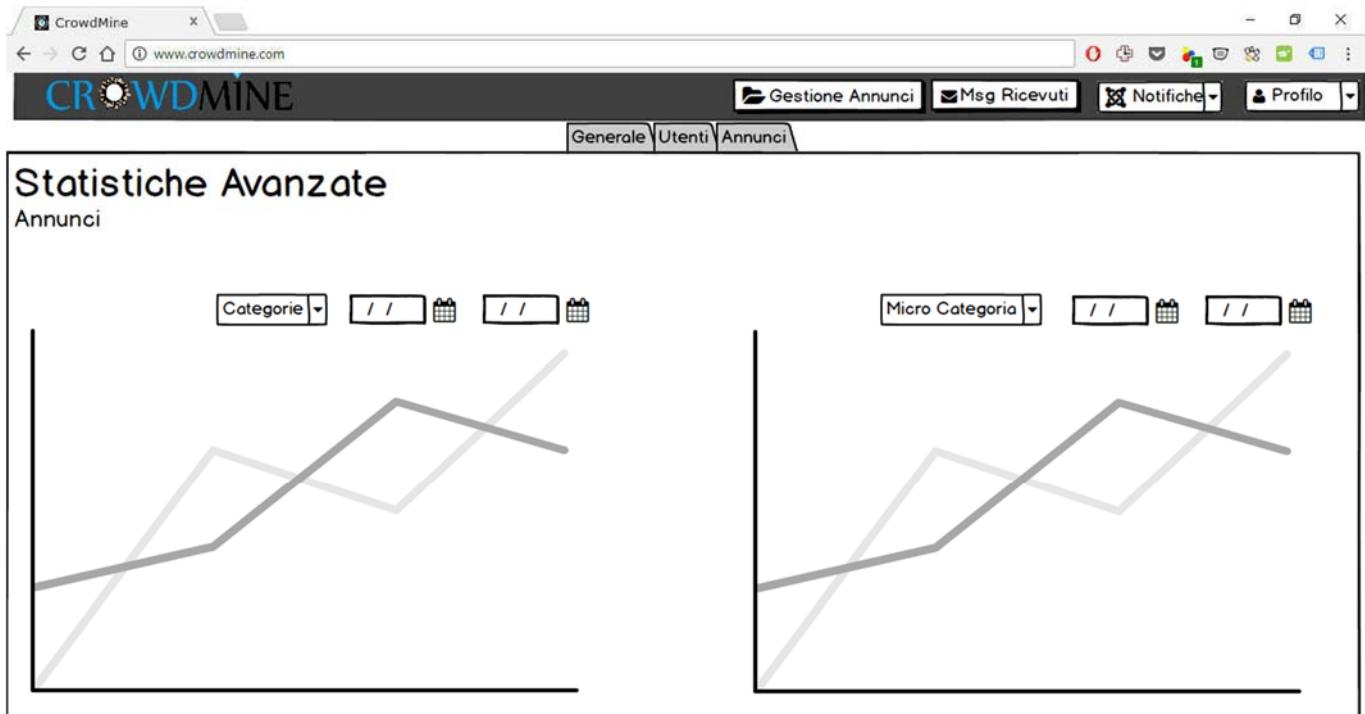
MK\_6.6: Pagina Classifica Utenti per Micro CATEGORIA

The screenshot shows a web browser window for CrowdMine at [www.crowdmine.com](http://www.crowdmine.com). The interface includes a navigation bar with links for Statistiche, Gestione Annunci, Msg Ricevuti, Notifiche, and Profilo. On the left, there are dropdown menus for selecting Macro Category (Informatica) and Micro Category (Java). A button labeled "Mostra Risultati" is present. The main area displays three search results, each showing a user icon and their details: Paolo Di Filippo (Feedback: 91.2%, Macro Category: Informatica, Micro Category: Java), Mirko Neri (Feedback: 81.9%, Macro Category: Informatica, Micro Category: Java), and Francesco Leo (Feedback: 77.4%, Macro Category: Informatica, Micro Category: Java).

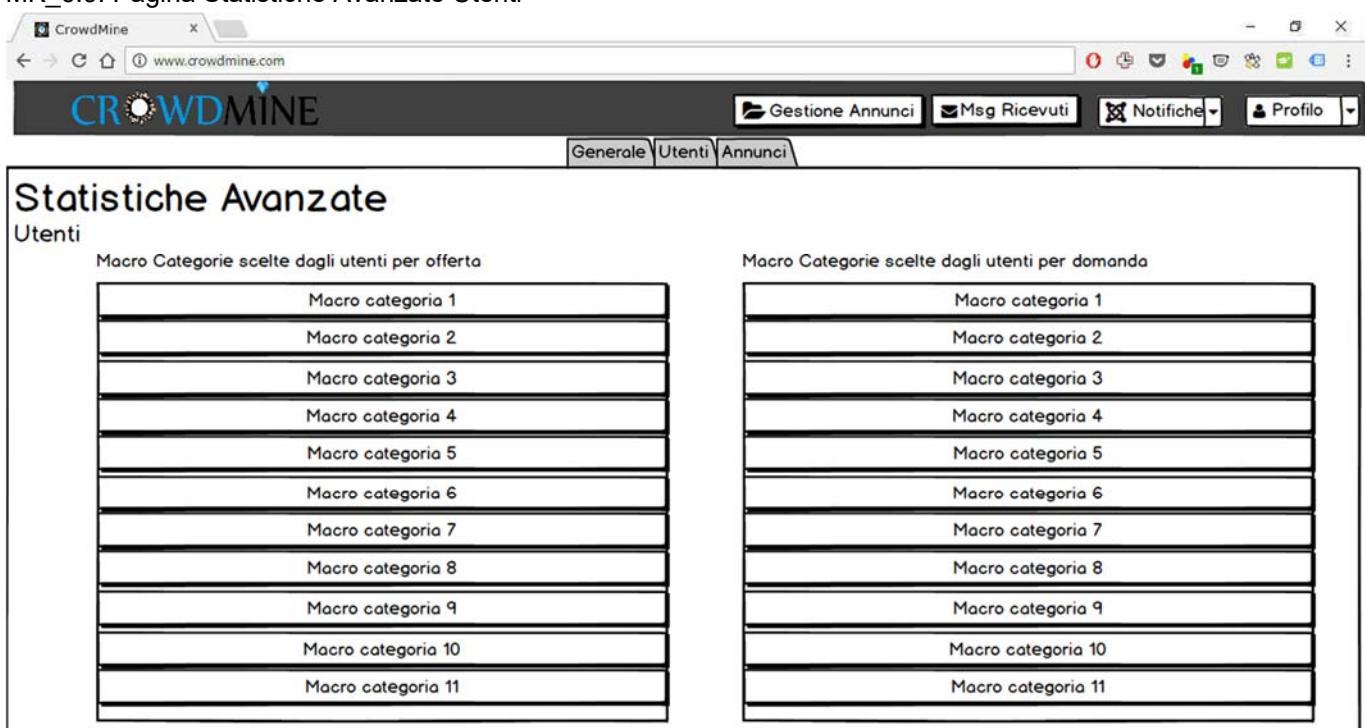
MK\_6.7: Pagina Statistiche Avanzate Generale



MK\_6.8: Pagina Statistiche Avanzate Annunci



MK\_6.9: Pagina Statistiche Avanzate Utenti



### **3.9 Path Navigazionali**

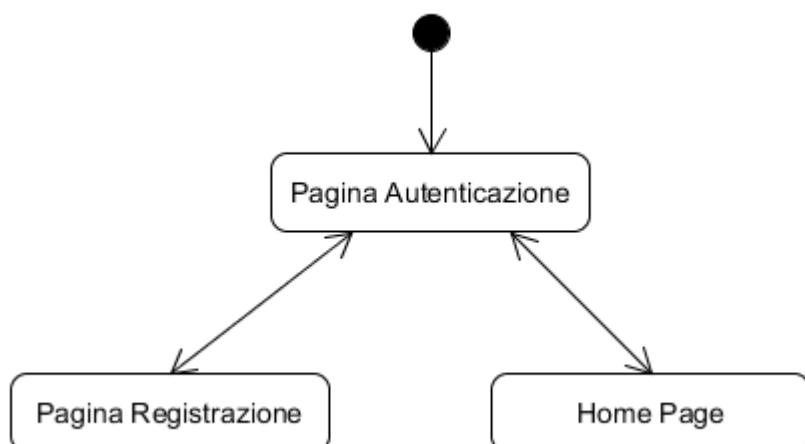
#### **3.9.0 Gestione Registrazione**

PN\_0 Registrazione



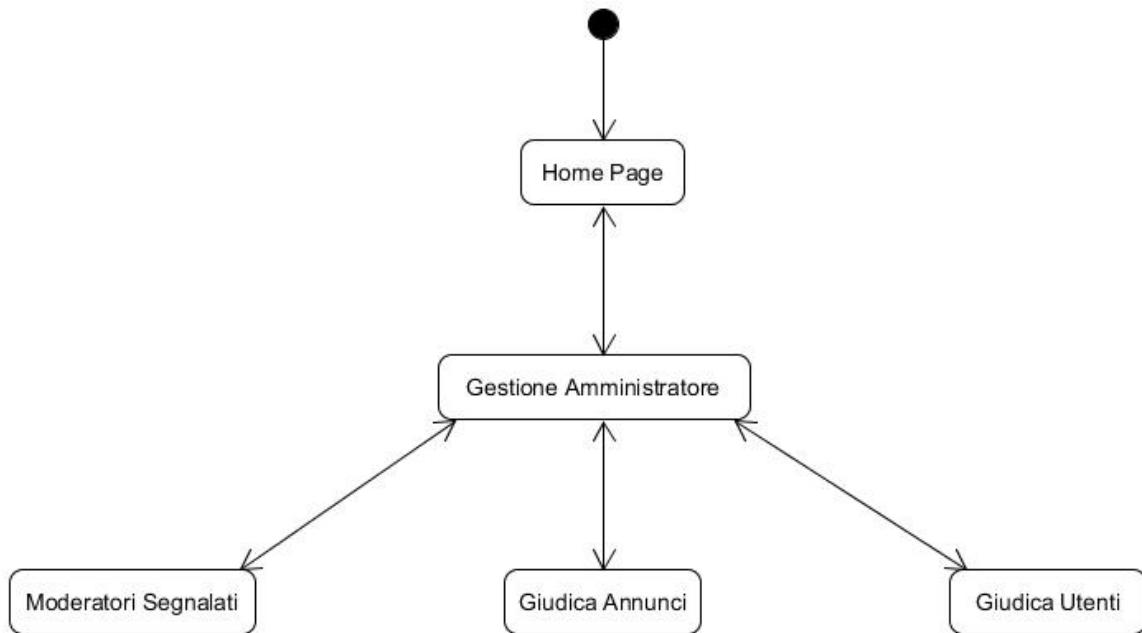
#### **3.9.1 Gestione Autenticazione**

PN\_1 Gestione Autenticazione utente non loggato

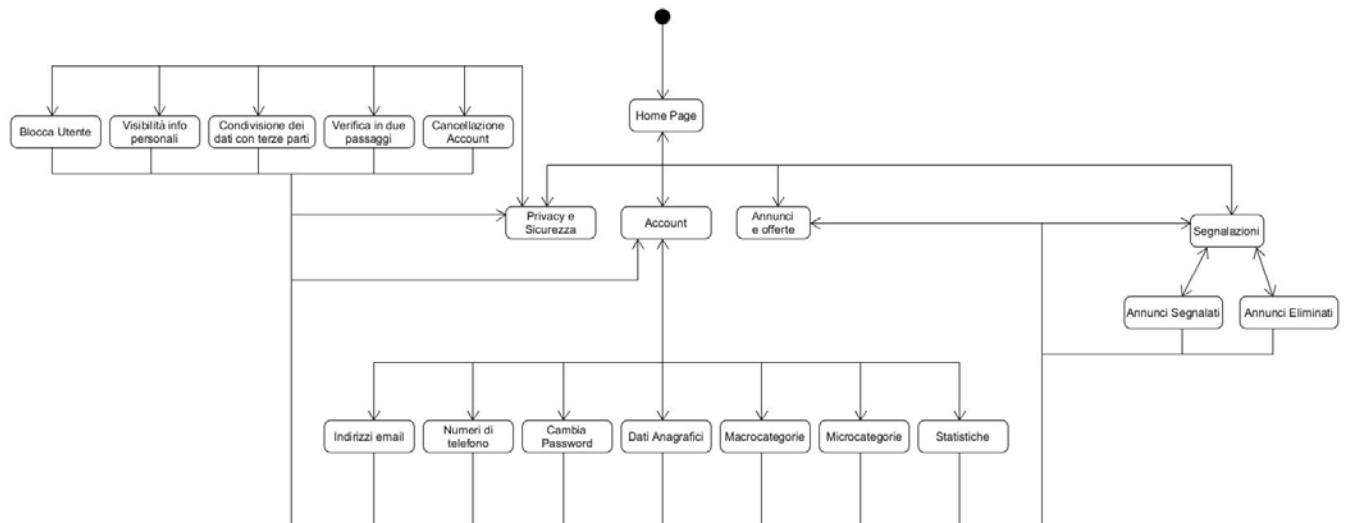


### 3.9.2 Gestione Utente

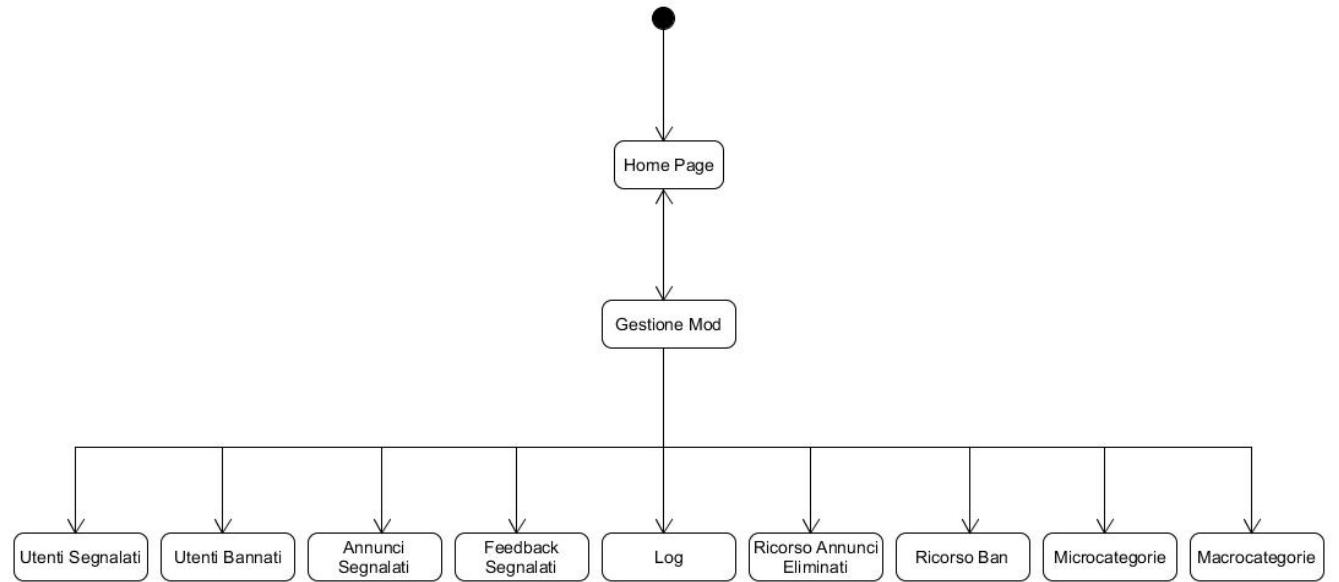
PN\_2.1 Gestione Amministratore:



PN\_2.2 Visita Profilo Personale

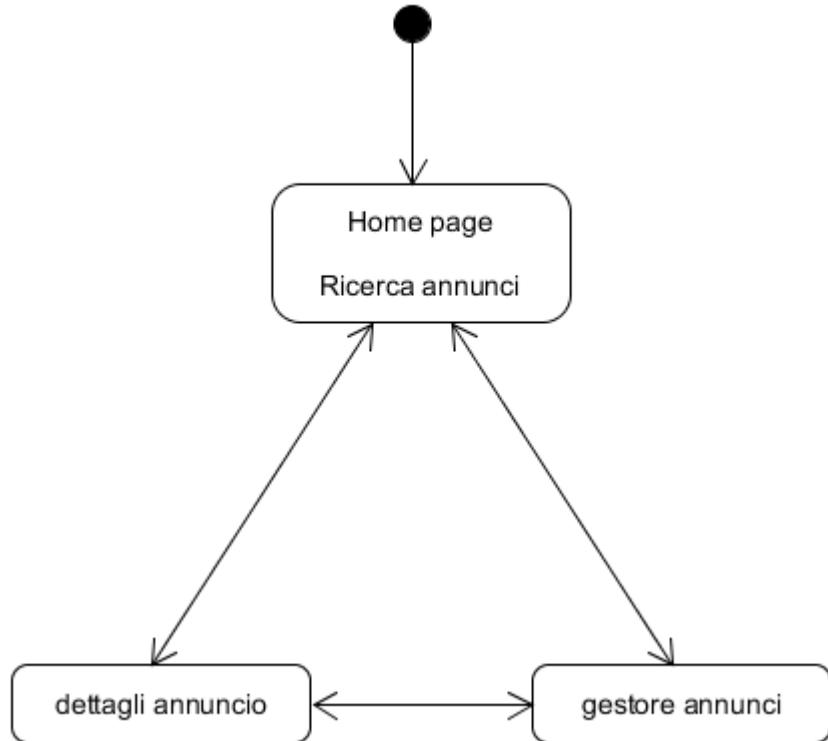


PN\_2.3 Gestione Mod

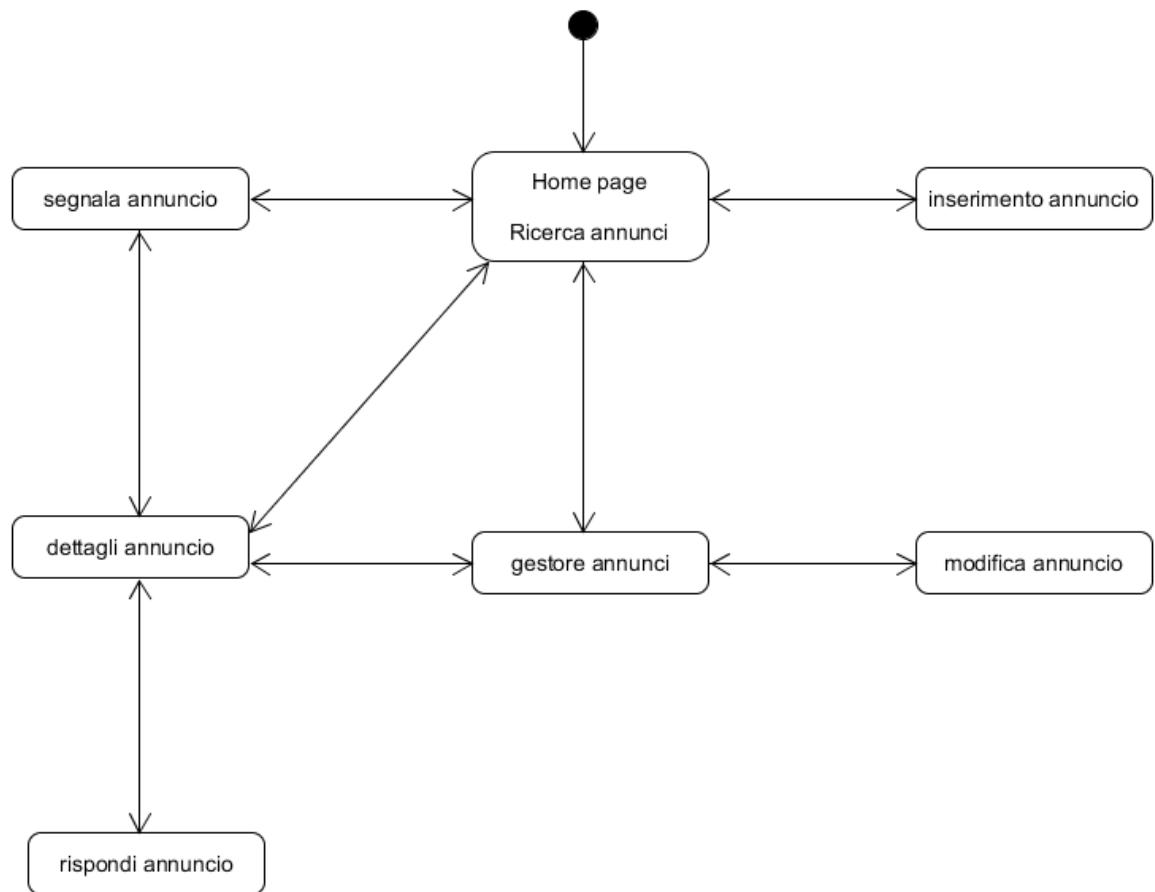


### 3.9.3 Gestione Annunci

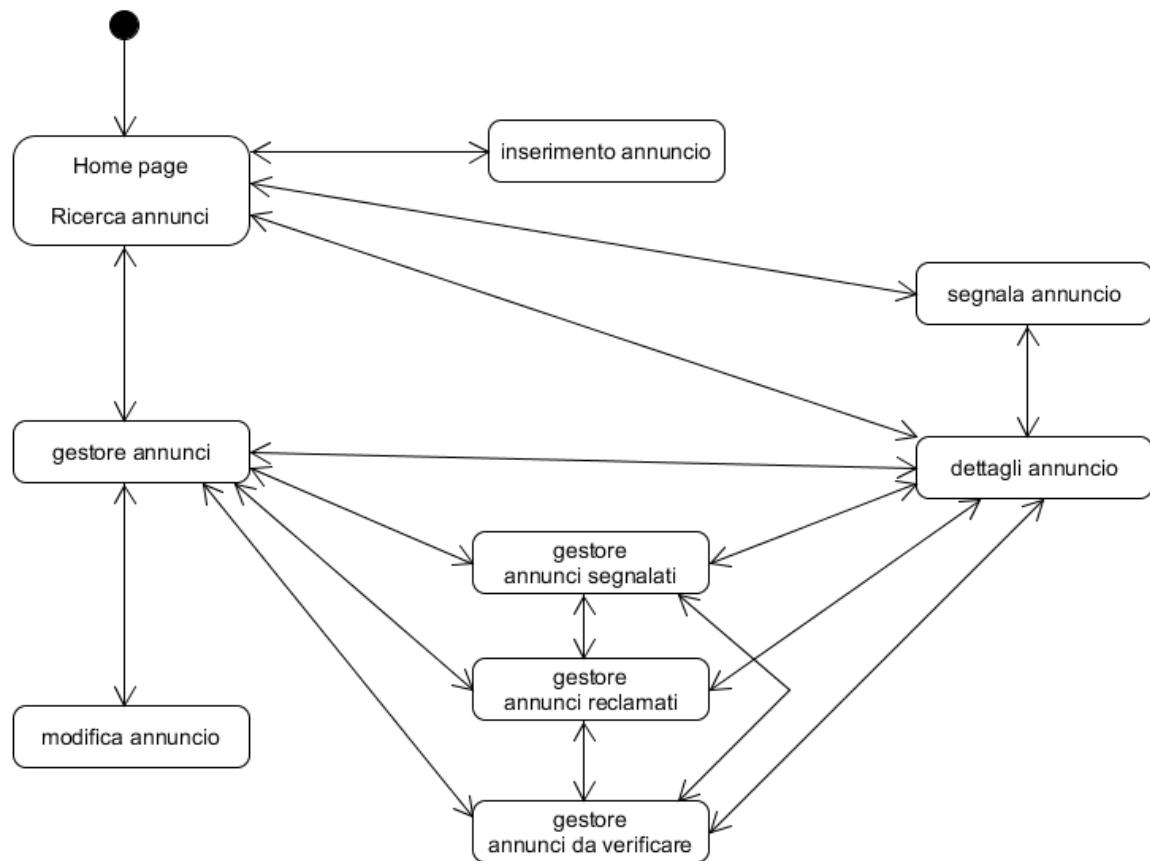
PN\_3.1 Gestione Annunci utente non loggato



## PN\_3.2 Gestione Annunci utente

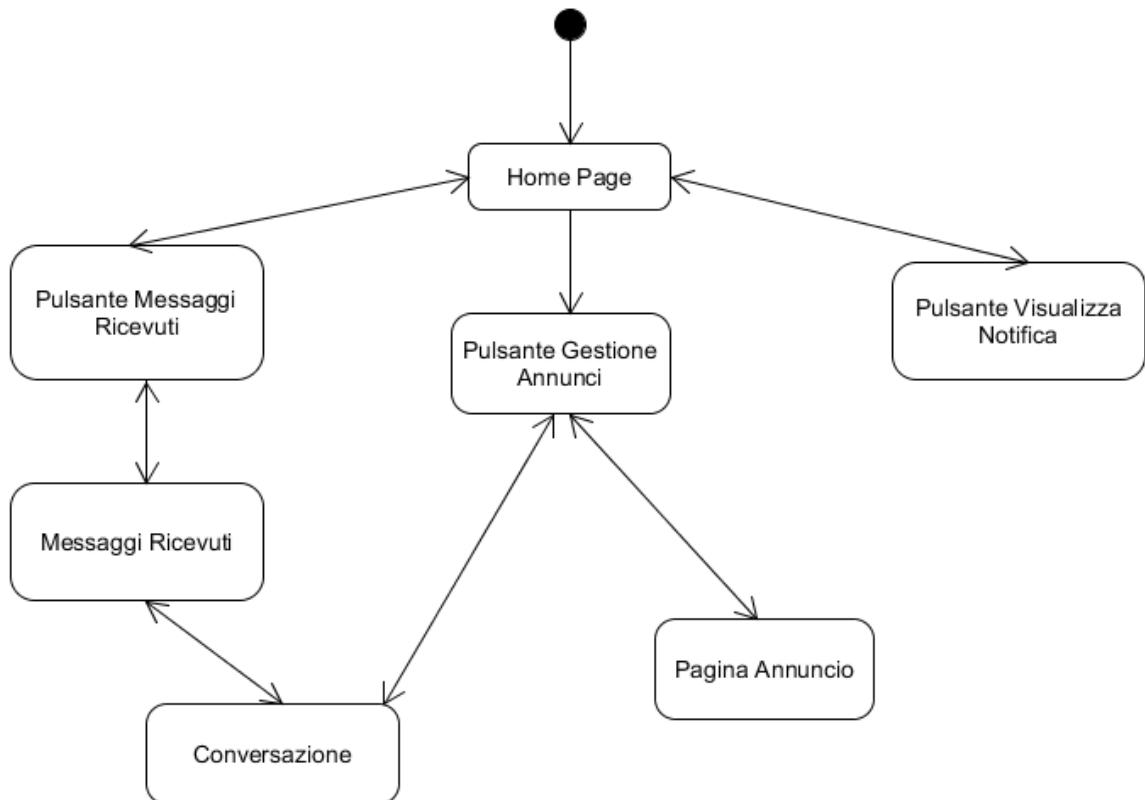


## PN\_3.3 Gestione Annunci utente Backend

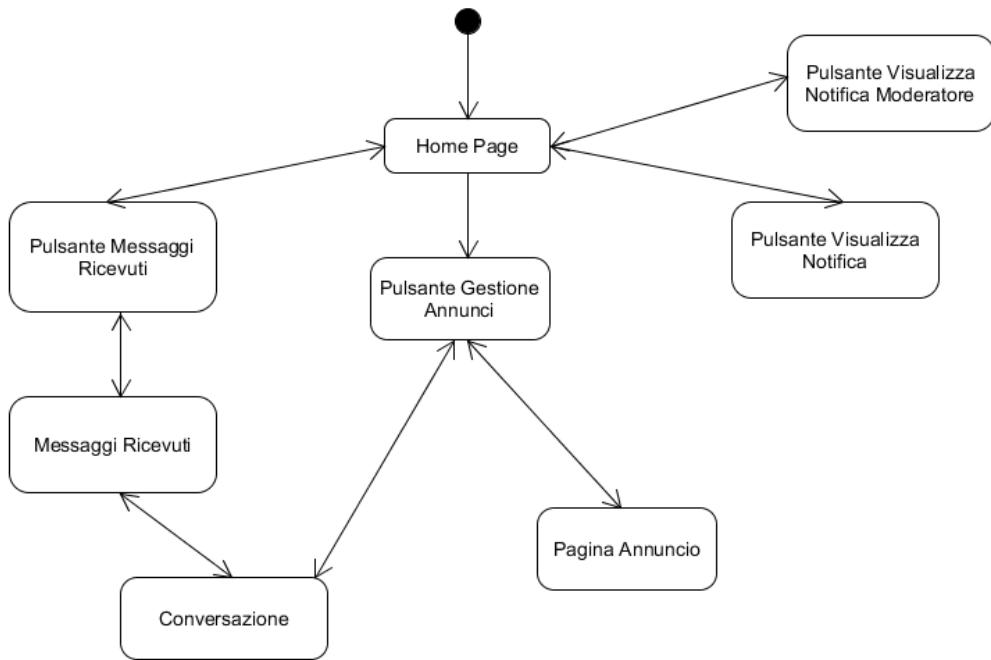


### 3.9.4 Gestione Notifiche e Messaggi

PN\_4.1 Utente Frontend

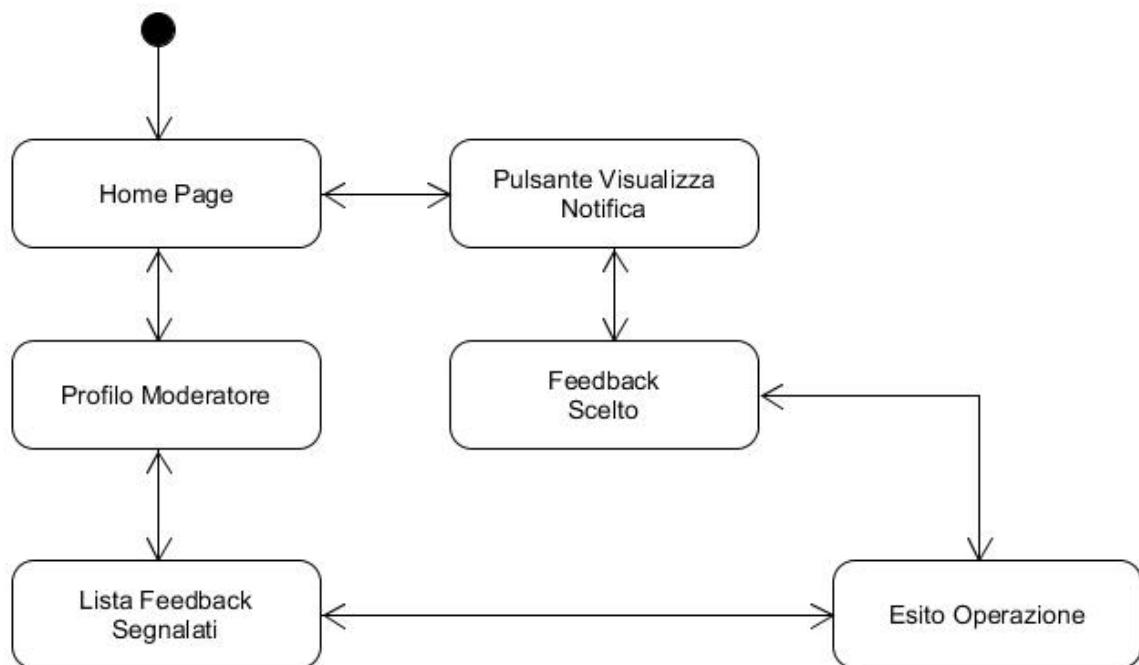


PN\_3.5 Utente Backend

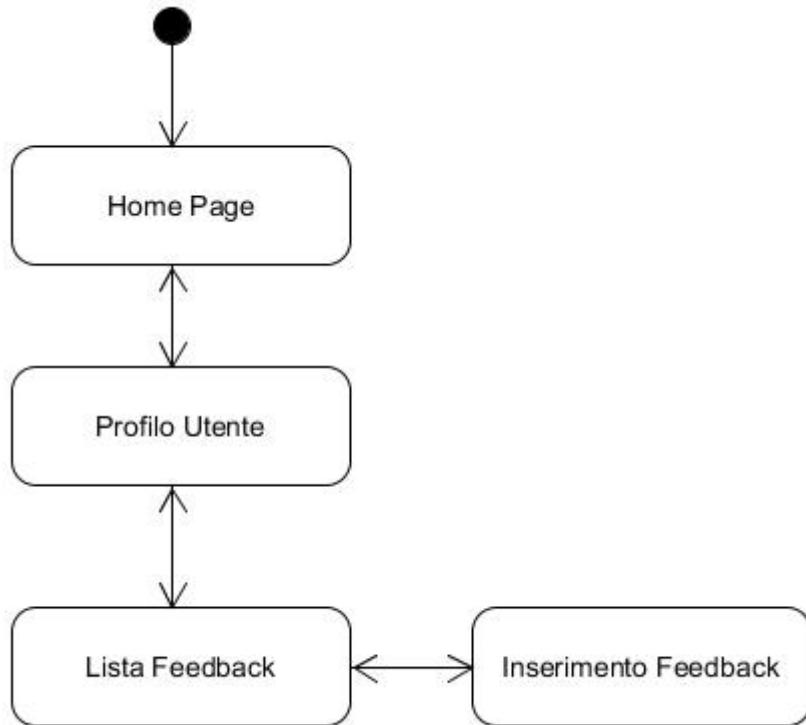


### 3.9.5 Gestione Feedback

PN\_5.1 Valutazione Feedback

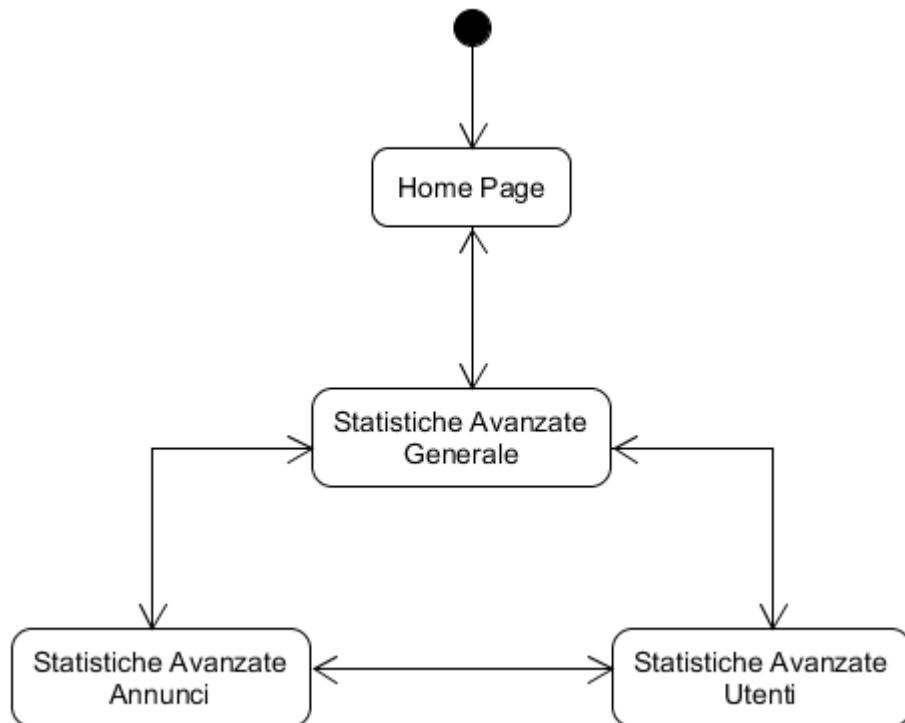


PN\_5.2 Lasciare Feedback

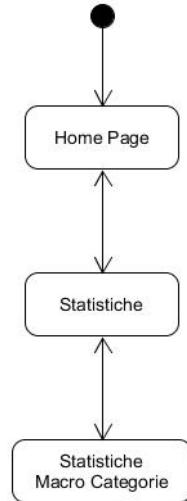


### 3.9.6 Gestione Statistiche

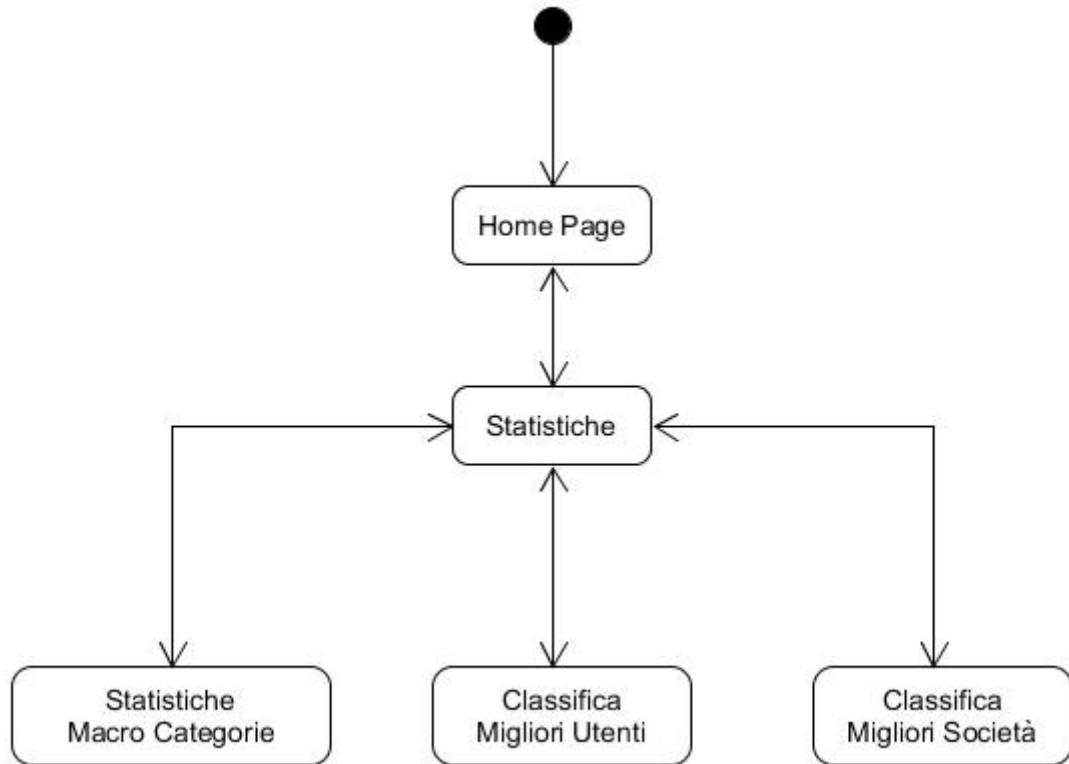
PN\_6.1 Gestione Statistiche avanzate



PN\_6.2 Gestione Statistiche - Utente non loggato



PN\_6.3 Gestione Statistiche - Utente loggato

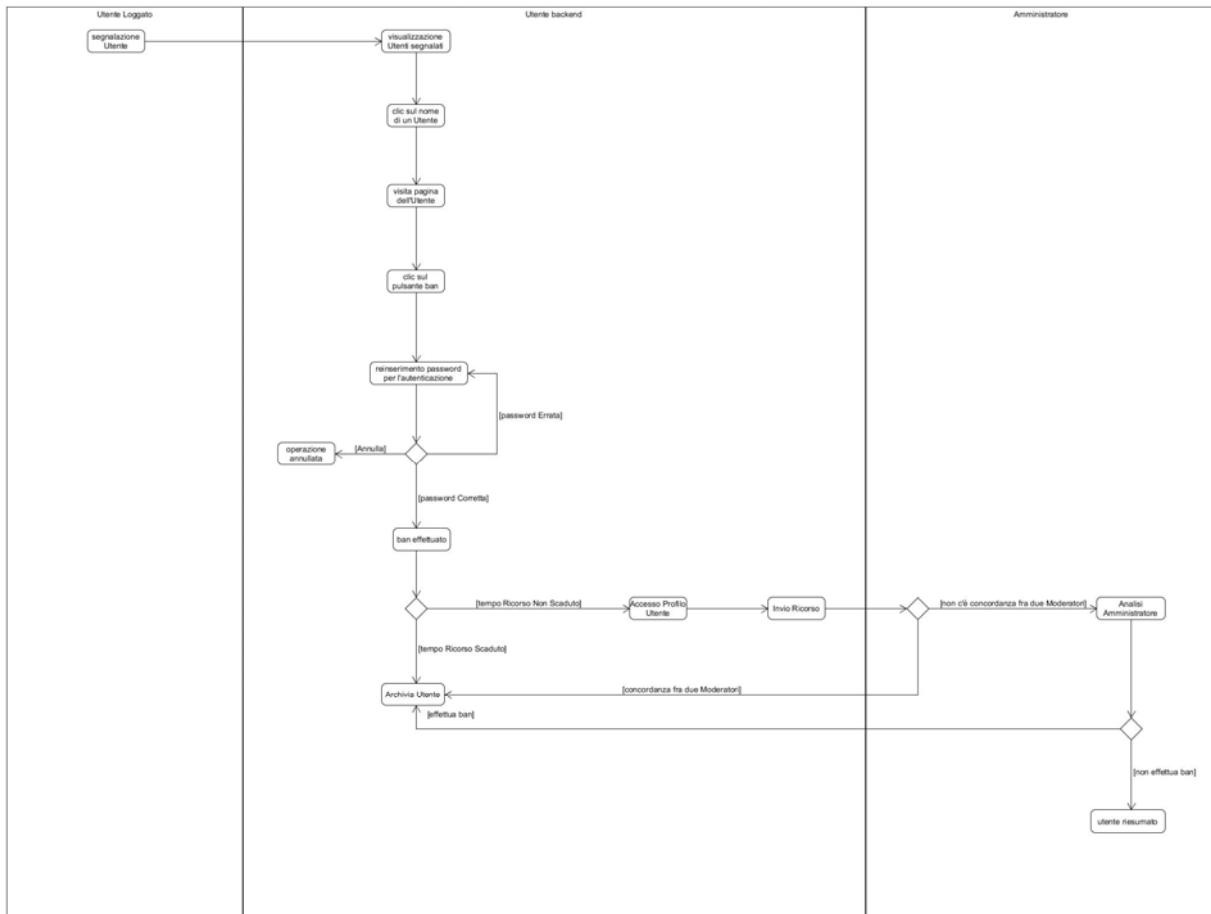


PN\_6.4 Gestione Statistiche Utente

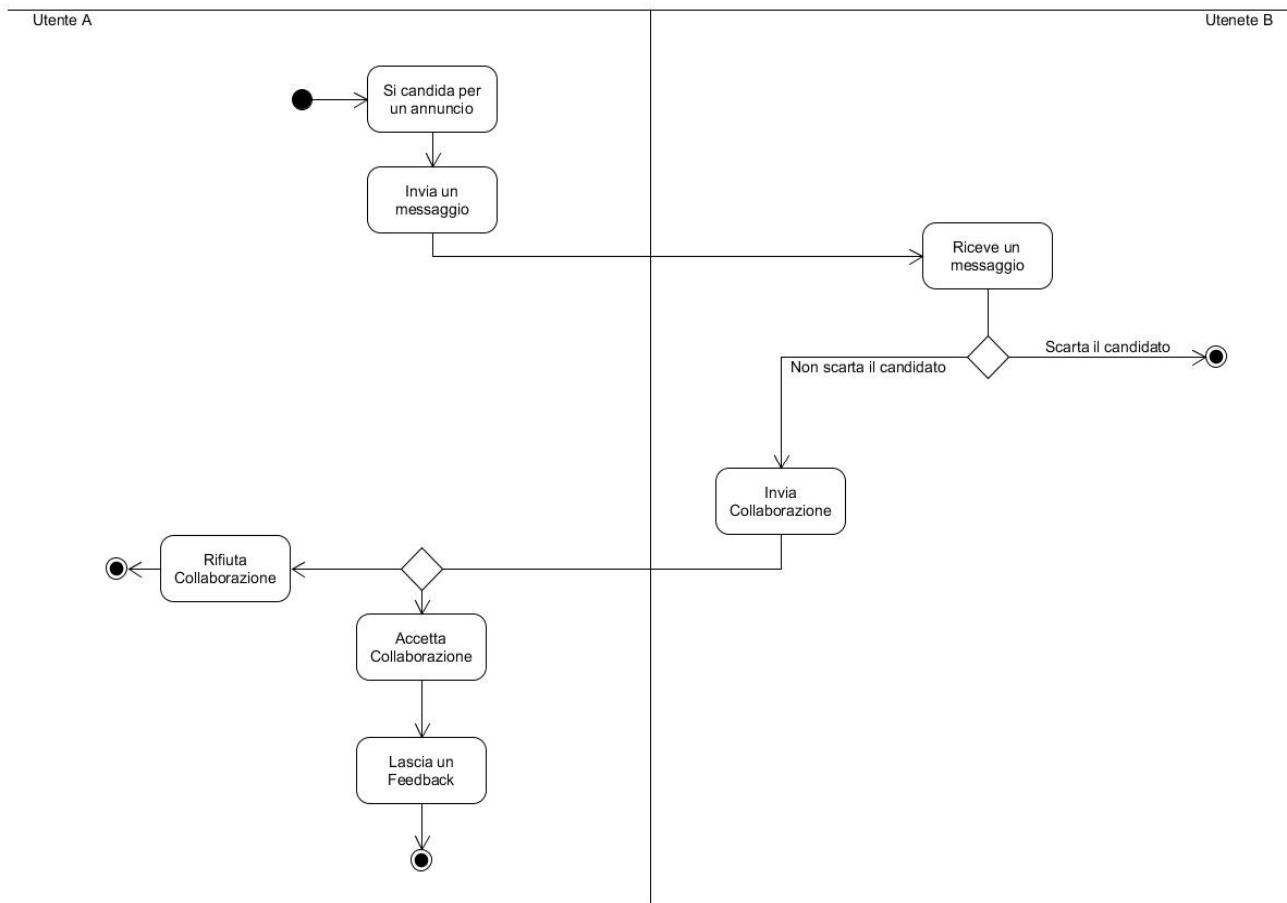


## 3.10 Activity Diagram

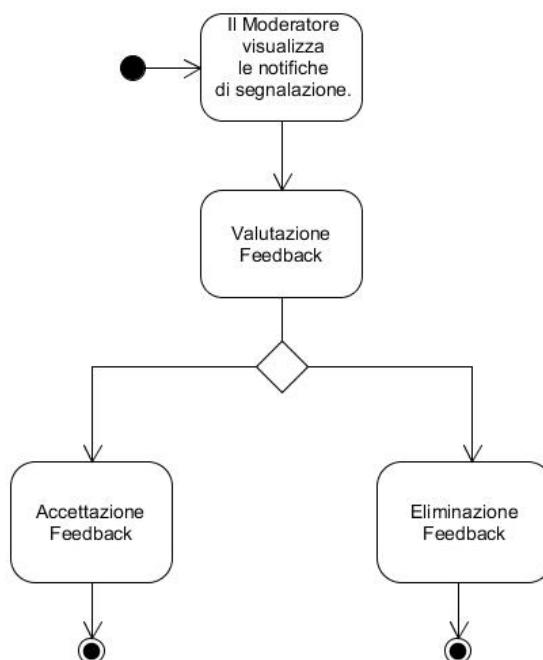
### AD\_1 Ban Utente



## AD\_2 Lasciare un feedback

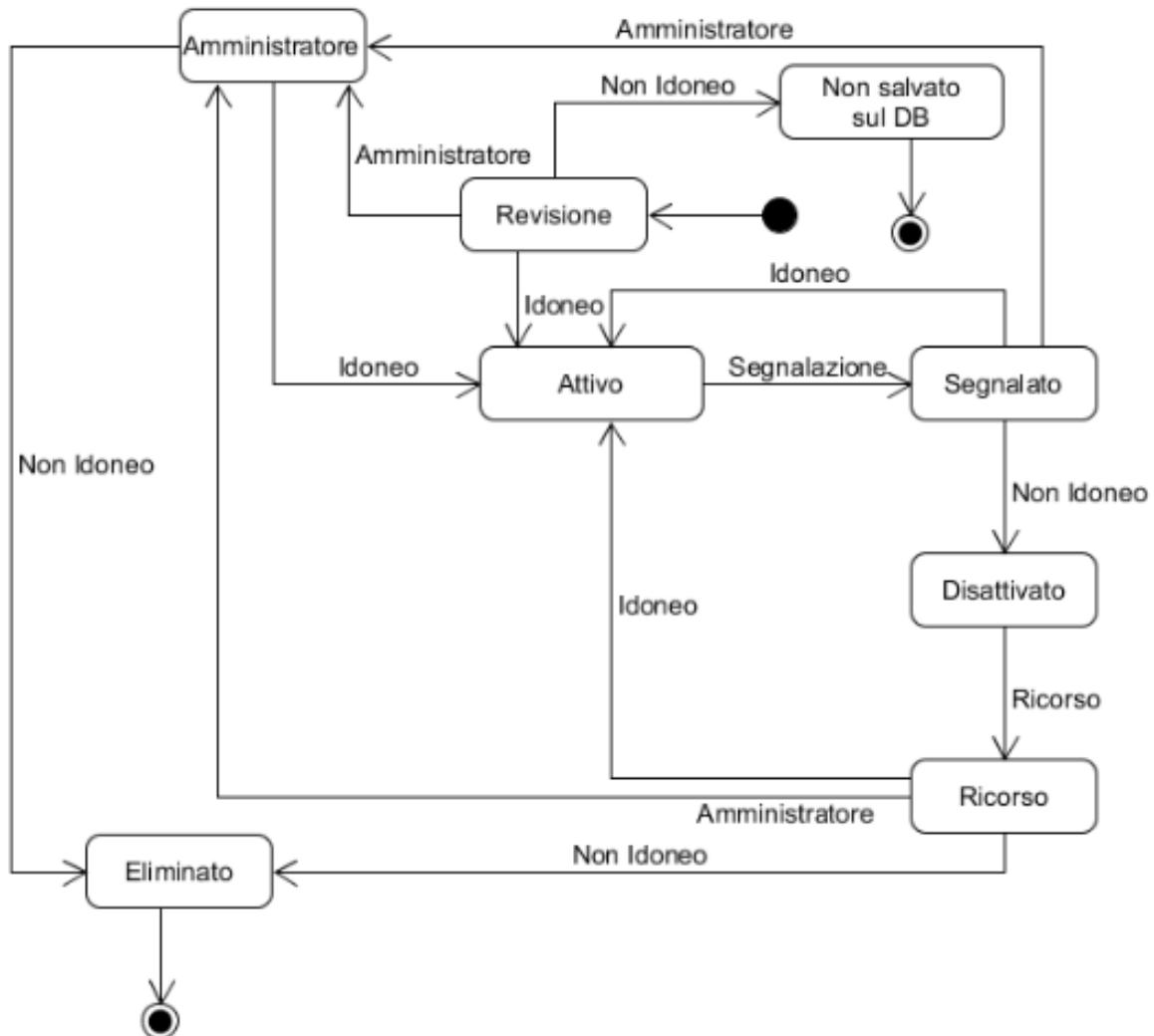


## AD\_3 Valutazione feedback

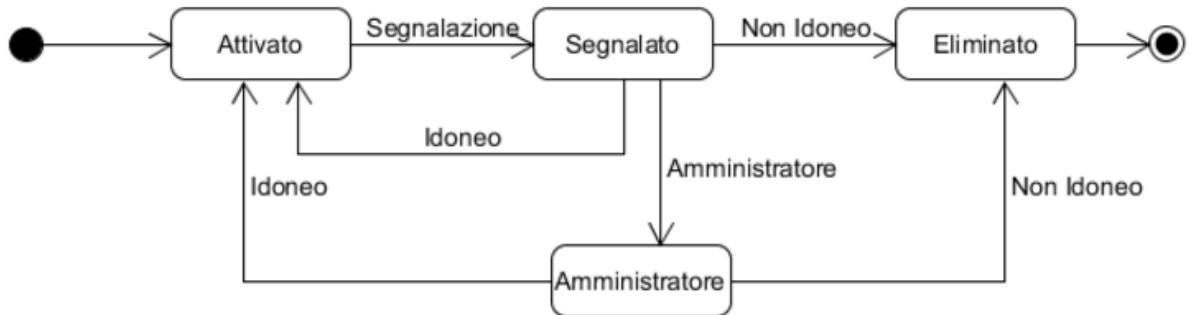


### 3.11 State chart

#### ST\_3.1 Annuncio



### ST\_3.2 Feedback





**ST\_3.3 Utente**