



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO
DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA
CORSO DI LAUREA TRIENNALE IN
INGEGNERIA INFORMATICA

Requirements Analysis Document

Sportify™

INGEGNERIA DEL SOFTWARE A.A. 2023/2024



A cura di:

Francesco Fausto Franchina

Francesco Fausto Franchina

Marco Marino

Marco Marino

Giovanni Dolcemascolo

Giovanni Dolcemascolo

Diego Lo Voi

Diego Lo Voi

SOMMARIO

1. Introduzione	3
1.1. Obiettivo del sistema	3
1.2. Termini e acronimi utilizzati e le loro definizioni	3
2. Sistema attuale	6
3. Sistema proposto	6
3.1. Requisiti funzionali	6
3.1.1. Servizi offerti a tutti gli Utenti	6
3.1.2. Servizi offerti ai Giocatori	7
3.1.3. Servizi offerti ai Gestori	7
3.1.4 Servizi offerti agli Allenatori	8
3.2. Requisiti non funzionali	8
3.2.1. Requisiti del prodotto	8
3.2.2. Requisiti organizzativi	10
3.2.3. Requisiti di sistema	10
4. Modelli del sistema	13
4.1. Modello dei casi d'uso	13
4.1.1. Attori del sistema	13
4.1.2. Vista d'insieme del sistema	14
4.1.3. Macro caso d'uso – Autenticazione	16
4.1.4. Macro caso d'uso – Gestione account	23
4.1.5. Macro caso d'uso – Gestione prenotazioni	29
4.1.6. Macro caso d'uso – Gestione tornei	65
4.1.7. Macro caso d'uso – Ricerca utenti	86
4.1.8. Macro caso d'uso – Gestione livelli	89
4.1.9. Macro caso d'uso – Gestione promozioni	93
4.1.10. Macro caso d'uso – Gestione messaggi	100

4.1.11. Macro caso d'uso – Gestione notifiche	106
4.2. Modello degli oggetti	111
4.2.1. Oggetti Entity	111
4.2.2. Oggetti Boundary	111
4.2.3. Oggetti Control	115
4.2.4. Diagrammi delle classi	116
4.2.4.1. Entities	116
4.2.4.2. Macro caso d'uso – Autenticazione	117
4.2.4.3. Macro caso d'uso – Gestione account	118
4.2.4.4. Macro caso d'uso – Gestione prenotazioni	119
4.2.4.5. Macro caso d'uso – Gestione tornei	120
4.2.4.6. Macro caso d'uso – Ricerca utenti	121
4.2.4.7. Macro caso d'uso – Gestione livelli	121
4.2.4.8. Macro caso d'uso – Gestione promozioni	122
4.2.4.9. Macro caso d'uso – Gestione messaggi	123
4.2.4.10. Macro caso d'uso – Gestione notifiche	124
4.3. Modello dinamico	125
4.3.1. Diagrammi di sequenza	125
4.3.1.1. Macro caso d'uso – Autenticazione	125
4.3.1.2. Macro caso d'uso – Gestione account	128
4.3.1.3. Macro caso d'uso – Gestione prenotazioni	131
4.3.1.4. Macro caso d'uso – Gestione tornei	149
4.3.1.5. Macro caso d'uso – Ricerca utenti	160
4.3.1.6. Macro caso d'uso – Gestione livelli	161
4.3.1.7. Macro caso d'uso – Gestione promozioni	163
4.3.1.8. Macro caso d'uso – Gestione messaggi	167
4.3.1.9. Macro caso d'uso – Gestione notifiche	170
4.4. Mockup	172

1. Introduzione

1.1. Obiettivo del sistema

Il sistema progettato è destinato al supporto di una catena di campi sportivi avente più sedi in una sola città.

Il software consente a più tipologie di utenti di gestire le prenotazioni dei campi da gioco messi a disposizione dalle sedi della catena, mirando a massimizzare il numero di partecipanti di ogni prenotazione. A tal fine il software prevede dei sistemi integrati di notifiche e di inviti che incentivano l'occupazione dei campi e agevolano il riempimento delle prenotazioni già esistenti.

Il sistema punta a semplificare l'amministrazione dei campi da gioco per i gestori delle sedi della società sportiva, fornendo loro un'ampia gamma di operazioni effettuabili, fra cui anche l'apertura di tornei per specifiche discipline sportive e la creazione di promozioni volte a fidelizzare le differenti fasce di giocatori (abbonati e non).

Per limitare i danni arrecati dai giocatori che tendono ad abbandonare con frequenza le prenotazioni aperte, il sistema implementa un sistema di blacklist atto a tracciare i comportamenti scorretti dei giocatori in modo da filtrare il bacino di destinatari delle notifiche volte a segnalare l'apertura di prenotazioni o la presenza di posti in prenotazioni già aperte.

Infine, al fine di facilitare le comunicazioni tra gli utenti, il software offre un apposito sistema di messaggistica e consente ai gestori di inviare, tramite notifiche, avvisi generali destinati a tutti gli utenti del sistema.

1.2. Termini e acronimi utilizzati e le loro definizioni

Termine	Definizione
Utente	Individuo utilizzatore del software che si distingue, una volta autenticato, in Giocatore, Gestore o Allenatore.
Giocatore	Utilizzatore autenticato del software che può usufruire di svariati servizi di base, fra cui la gestione del proprio account, la prenotazione di campi, la gestione delle proprie prenotazioni, l'adesione a prenotazioni e tornei, e il sistema di messaggistica. Un Giocatore può a sua volta essere o meno un abbonato.
Gestore	Utilizzatore autenticato del software che possiede il massimo livello di privilegi, e che quindi ha accesso a tutte le funzionalità di gestione del sistema.
Allenatore	Utilizzatore autenticato del software che può usufruire di un insieme limitato di servizi, quali la gestione del proprio account, la prenotazione di campi, la gestione delle proprie

	prenotazioni, l'assegnazione di livelli ai Giocatori, e il sistema di messaggistica.
Ospite	Individuo che non utilizza il software e che viene aggiunto manualmente a prenotazioni e tornei da Utenti autenticati.
Credenziali	Insieme di dati necessari ad un Utente per autenticarsi nel sistema, ovvero ID o e-mail e password.
DBMS	Data Base Management System, ovvero il sistema addetto alla gestione dei dati permanenti, quali i dati degli Utenti e delle prenotazioni.
Login	Procedura che consente ad un Utente non autenticato di autenticarsi.
Sede	Luogo fisico, gestito dalla società sportiva, di cui fanno parte più campi da gioco.
Campo da gioco	Luogo fisico in cui si tengono partite e allenamenti per diversi sport. Ciascun campo viene impiegato sempre per prenotazioni relative ad uno stesso sport.
Prenotazione	Insieme di dati che definiscono come, quando e da chi vengono occupati i campi da gioco.
Sport	Disciplina praticata nei campi da gioco. Può essere “Tennis” (in singolo o in doppio), “Padel” (in singolo o in doppio), “Calcio” (a cinque). Uno sport può essere soggetto a valutazione a livello, ossia è possibile assegnare ad un Giocatore un livello per quello sport.
Tipo di prenotazione	Dato indicativo della modalità d’impiego dei campi prenotati. Può essere “Partita amichevole”, “Partita a livello”, “Allenamento”. Sia i Giocatori che i Gestori possono prenotare partite amichevoli, mentre le partite a livello e gli allenamenti sono invece prenotabili rispettivamente dai Giocatori e dagli Allenatori.
Visibilità di una prenotazione	Dato che stabilisce l’accessibilità di una prenotazione ai Giocatori. Può essere “Pubblica” o “Solo su invito”.
Host di una prenotazione	Utente autenticato che ha creato una prenotazione. È colui il quale può modificare i dettagli della prenotazione in questione e che può cancellare quest’ultima. La figura dell’host è indipendente da quella dei membri della prenotazione, in quanto i Gestori possono essere host ma non membri di una prenotazione. Se una prenotazione è di tipo “Partita a livello”, l’host è necessariamente un Giocatore, mentre se è di tipo “Allenamento” allora l’host è un Allenatore.

Membro/partecipante di una prenotazione	Utente (Giocatore o Allenatore) oppure ospite che partecipa ad una prenotazione. Può coincidere con la figura dell'host di una prenotazione (qualora sia un Giocatore o un Allenatore).
Stato di una prenotazione	Dato indicativo della condizione attuale di una prenotazione. Può essere “Aperta”, “Chiusa”, “Cancellata”.
Invito	Proposta inviata da un Utente e rivolta ad un Giocatore per inserirsi in una specifica prenotazione di cui l'Utente è l'host o ne fa parte (eccezione fatta per i Gestori, che possono invitare Giocatori anche a prenotazioni di cui non sono l'host).
Stato di un invito	Dato indicativo della condizione attuale di un invito. Può essere “Pendente”, “Accettato”, “Rifiutato”, “Non valido”.
Storico delle prenotazioni	Insieme di dati che tengono traccia dei risultati acquisiti da un Giocatore nelle recenti prenotazioni di tipo “Partita a livello” per un determinato sport. Nello specifico, è composto dal numero di vittorie e di sconfitte del Giocatore per ciascuno degli sport soggetti a valutazione a livello.
Torneo	Attività organizzata da un Gestore e a cui possono prendere parte Giocatori e ospiti, costituita da un calendario di più prenotazioni.
Membro/partecipante di un torneo	Giocatore oppure ospite che è iscritto ad un torneo.
Stato di un torneo	Dato indicativo della condizione attuale di un torneo. Può essere “Aperto”, “Chiuso”, “Cancellato”. Un torneo diventa “Chiuso” quando vengono chiuse le iscrizioni ad esso.
Livello di un giocatore	Dato che fornisce una valutazione qualitativa dell'abilità di un Giocatore per un particolare sport soggetto a valutazione a livello. Può essere “Esordiente”, “Principiante”, “Intermedio”, “Avanzato”, “Esperto”.
Notifica	Avviso inviato dal sistema a tutti gli Utenti, o solo ad un insieme limitato di essi, volto a segnalare un particolare avvenimento.
Tipo di notifica	Dato che consente di classificare una notifica in base al proprio contenuto. Può essere “Prenotazione”, “Torneo”, “Invito”, “Messaggio”, “Avviso”, “Promozione”.
Promozione	Offerta a tempo destinata ai soli Giocatori.
Target di una promozione	Dato che determina quali Giocatori abbiano accesso ad una determinata promozione. Può essere “Abbonati”, “Non abbonati”, “Tutti”.
Stato di una promozione	Dato che indica se una promozione sia attiva o meno.

2. Sistema attuale

La catena di campi sportivi non dispone attualmente di alcun sistema informatizzato. Il sistema proposto mira quindi a semplificare e ad automatizzare, ove possibile, le operazioni svolte manualmente dallo staff della società sportiva, e a rendere più accessibile per i clienti sia la prenotazione dei campi che l'adesione ai tornei.

3. Sistema proposto

3.1. Requisiti funzionali

Il sistema fornisce diverse funzionalità comuni a tutti i tipi di Utenti, ossia Giocatori, Gestori e Allenatori, e funzionalità riservate solo a specifici tipi di Utenti.

3.1.1. Servizi offerti a tutti gli Utenti

- **Login:** funzionalità che consente ad un Utente di autenticarsi. Una volta autenticato, un Utente può accedere a tutte le altre funzionalità offerte.
- **Logout:** funzionalità che consente ad un Utente autenticato di terminare la propria sessione nel software.
- **Recupero dell'account:** funzionalità che consente ad un Utente non autenticato di modificare la password del proprio account.
- **Gestione dei dati personali:** funzionalità che consente ad un Utente autenticato di visualizzare i dati del proprio account e di modificare la propria e-mail e la propria password.
- **Sistema di messaggistica:** funzionalità che consente ad un Utente autenticato di scambiare messaggi testuali con altri Utenti.
- **Sistema di notifiche:** funzionalità che consente ad un Utente di ricevere notifiche relative a più eventi (apertura o cancellazione di prenotazioni, ricezione di messaggi, ...) e visualizzarle.
- **Prenotazione campi:** funzionalità che consente ad un Utente autenticato di prenotare campi da gioco a seconda della disponibilità delle sedi della società sportiva, specificando una serie di dettagli quali lo sport per cui si vuole prenotare un campo e il numero di partecipanti della prenotazione.
- **Gestione delle proprie prenotazioni:** funzionalità che consente ad un Utente autenticato di visualizzare le proprie prenotazioni (presenti e passate), ossia tutte quelle di cui l'Utente è un host o un membro, e di effettuare alcune operazioni sulle prenotazioni fintantoché queste siano aperte. L'Utente, deve poter invitare altri Giocatori alle proprie prenotazioni e, nel caso in cui sia anche l'host di tali

prenotazioni, deve poter aggiungere o rimuovere ospiti, modificare alcuni dettagli delle prenotazioni (fra cui l'ora e i requisiti di accesso) e cancellare le prenotazioni.

- **Ricerca di altri Utenti:** funzionalità che consente ad un Utente autenticato di cercare e visualizzare i profili di altri Utenti.

3.1.2. Servizi offerti ai Giocatori

- **Registrazione dell'account:** funzionalità che consente ad un Giocatore non registrato di creare un account.
- **Cancellazione del proprio account:** funzionalità che consente ad un Giocatore autenticato di cancellare il proprio account.
- **Impostare preferenze per le notifiche:** funzionalità che consente ad un Giocatore autenticato di specificare gli sport per i quali desidera ricevere notifiche (relative a prenotazioni e tornei).
- **Inserimento in prenotazioni:** funzionalità che consente ad un Giocatore autenticato di cercare prenotazioni aperte in funzione di alcuni parametri da inserire (fra cui lo sport e la sede del campo) e di unirsi a tali prenotazioni qualora il Giocatore rispetti i requisiti di accesso alle prenotazioni e non faccia già parte di altre prenotazioni nelle stesse date e negli stessi orari.
- **Abbandono di una prenotazione:** funzionalità che consente ad un Giocatore autenticato di abbandonare una propria prenotazione aperta.
- **Gestione degli inviti ricevuti:** funzionalità che consente ad un Giocatore autenticato di visualizzare e conseguentemente accettare o rifiutare gli inviti alle prenotazioni ricevuti. Accettando un invito, un Giocatore viene direttamente aggiunto alla prenotazione cui l'invito fa riferimento.
- **Iscrizione a tornei:** funzionalità che consente ad un Giocatore autenticato di visualizzare i tornei aperti e di unirsi a tali tornei qualora il Giocatore rispetti i requisiti di accesso ai tornei e non faccia già parte di prenotazioni nelle stesse date e negli stessi orari delle partite dei tornei.
- **Visualizzare iscrizioni ai tornei:** funzionalità che consente ad un Giocatore autenticato di visualizzare tutte le sue iscrizioni, presenti e passate, a tornei.
- **Abbandono di un torneo:** funzionalità che consente ad un Giocatore autenticato di abbandonare i tornei aperti a cui è iscritto.
- **Visualizzare le promozioni attive compatibili:** funzionalità che consente ad un Giocatore autenticato di visualizzare le promozioni attive compatibili con le sue caratteristiche e non ancora riscattate.

3.1.3. Servizi offerti ai Gestori

- **Cancellazione dell'account dei Giocatori:** funzionalità che consente ad un Gestore autenticato di cancellare gli account dei Giocatori.

- **Registrazione dei risultati delle partite dei Giocatori:** funzionalità che consente ad un Gestore autenticato di registrare i risultati delle partite a livello dei Giocatori per specifici sport.
- **Invio di avvisi a tutti gli Utenti:** funzionalità che consente ad un Gestore autenticato di inviare avvisi, sotto forma di notifiche, a tutti gli Utenti.
- **Aggiungere Allenatori ad una prenotazione:** funzionalità che consente ad un Gestore autenticato di aggiungere Allenatori ad una qualunque prenotazione aperta.
- **Invitare Giocatori ad una prenotazione:** funzionalità che consente ad un Gestore autenticato di invitare Giocatori ad una qualunque prenotazione aperta.
- **Creazione di tornei:** funzionalità che consente ad un Gestore autenticato di aprire tornei di dimensione fissata per specifici sport, a seconda della disponibilità di campi delle sedi della società sportiva.
- **Gestione dei tornei:** funzionalità che consente ad un Gestore autenticato di visualizzare tutti i tornei presenti e passati, e di effettuare operazioni sui primi. Un Gestore deve poter iscrivere Giocatori e ospiti ai tornei non ancora iniziati (quindi anche nel tempo che intercorre tra la chiusura delle iscrizioni e l'inizio di detti tornei), e deve poter annullare in qualunque momento un torneo non ancora terminato.
- **Creazione di promozioni:** funzionalità che consente ad un Gestore autenticato di creare promozioni destinate a specifiche tipologie di Giocatori (abbonati, non abbonati, tutti).
- **Gestione promozioni attive:** funzionalità che consente ad un Gestore autenticato di visualizzare tutte le promozioni attive, di applicarle ai Giocatori idonei che non le hanno ancora riscattate, di terminarle prima della loro scadenza.

3.1.3. Servizi offerti agli Allenatori

- **Assegnazione di livelli ai Giocatori:** funzionalità che consente ad un Allenatore autenticato di assegnare ai Giocatori un livello per uno specifico sport soggetto a valutazione a livello.

3.2. Requisiti non funzionali

3.2.1. Requisiti del prodotto

3.2.1.1. Velocità

Il sistema deve rispondere alle richieste dell'Utente al più entro 3 secondi. A tal scopo, il sistema deve essere strutturato in modo tale da ridurre quanto più possibile il numero di interrogazioni al DBMS.

3.2.1.2. Facilità d'uso

Il sistema deve risultare di facile utilizzo per l'Utente. A tal scopo, il sistema deve adottare interfacce grafiche intuitive, in modo da andare incontro alle esigenze di un'ampia varietà di Utenti.

3.2.1.3. Affidabilità

Il sistema e il DBMS devono essere sempre operativi. L'obiettivo è quindi, nel limite del possibile, di garantire massima continuità nell'erogazione dei servizi offerti.

3.2.1.4. Robustezza

Il sistema deve essere in grado di gestire casi critici come la perdita di connessione con il DBMS, implementando appositi meccanismi che garantiscono la coerenza dei dati memorizzati, e che evitino quindi la perdita dello stato dei progressi delle operazioni effettuate dall'Utente.

3.2.1.5. Scalabilità

Il sistema deve poter gestire situazioni di elevato carico, dovuto all'interazione di un elevato numero di Utenti con lo stesso, in modo da evitare uno crollo repentino delle prestazioni in dette situazioni.

3.2.1.6. Portabilità

Il sistema deve poter operare su un'ampia gamma di configurazioni hardware di tipo desktop e notebook e sui principali sistemi operativi attualmente in utilizzo.

3.2.1.7. Compatibilità

Il sistema deve poter essere integrato con altri sistemi utilizzati dalla società sportiva, come quello per la gestione degli abbonamenti dei Giocatori.

3.2.1.8. Sicurezza

- Le password degli account degli Utenti devono essere cifrate nel DBMS.
- Il sistema deve verificare la correttezza sintattica degli input inseriti dagli Utenti e segnalare eventuali errori. In tal modo viene eliminata la possibilità che il DBMS riceva dati non ammessi.

3.2.1.9. Altro

- L'ID di un Utente deve essere di minimo 5 e massimo 25 caratteri alfanumerici. Il nome e cognome di un Utente non possono contenere caratteri numerici.

- La password di un Utente deve avere una lunghezza di minimo 12 e massimo 32 caratteri, di cui almeno uno numerico, uno maiuscolo e uno speciale.
- L'e-mail di un Utente deve rispettare il formato definito dalla RFC 5322.
- Il software deve consentire ad un qualunque Utente che non sia un Giocatore abbonato di prenotare campi al più per i 7 giorni che seguono la data in cui si effettua la prenotazione, mentre deve estendere tale intervallo a 14 giorni per i soli Giocatori abbonati.
- Il software deve consentire esclusivamente prenotazioni dalla durata di un'ora, e l'orario di ogni prenotazione deve coincidere con l'ora in punto (es. 10:00, 11:00, ...).
- Il software deve consentire ad un Gestore di aprire tornei che inizino non prima di 1 mese dalla data di creazione degli stessi.

3.2.2. Requisiti organizzativi

3.2.2.1. Implementazione

Il software deve essere realizzato in linguaggio di programmazione Java.

3.2.2.2. Distribuzione

Il sistema deve essere distribuito su 3 tipologie di dispositivi, ossia il dispositivo personale di ogni Giocatore e i dispositivi messi a disposizione dalla società sportiva ai Gestori e agli Allenatori delle sue sedi. I dispositivi non comunicano direttamente tra loro bensì con il solo DBMS.

3.2.3. Requisiti di sistema

3.2.3.1. Controllo della disponibilità dei campi

Il software deve assicurarsi che, in luogo della prenotazione di un campo o della creazione del calendario di partite di un torneo, i campi da impegnare siano liberi nelle date e negli orari stabiliti.

3.2.3.2. Chiusura automatica delle prenotazioni

Ogni giorno, il software deve controllare una volta all'ora, esattamente all'ora in punto (es. 10:00, 11:00, ...), quali siano le prenotazioni aperte previste per la data e l'ora correnti; quindi, chiude tali prenotazioni e invalida tutti gli inviti pendenti ad esse relativi.

3.2.3.3. Cancellazione automatica delle prenotazioni non riempite

Ogni giorno, il software deve controllare una volta all'ora, esattamente all'ora in punto (es. 10:00, 11:00, ...), quali siano le prenotazioni aperte, non completamente riempite e previste a non più di 4 ore dal momento del controllo; quindi, notifica gli Utenti partecipanti di tali prenotazioni e i Gestori

dell'imminente cancellazione della prenotazione qualora questa non venga riempita per tempo, e notifica inoltre potenziali nuovi Giocatori partecipanti per esortarli ad aggiungersi alla prenotazione. Dopo ulteriori 20 minuti, il software controlla quali fra le prenotazioni precedentemente individuate ancora aperte non siano completamente riempite; dunque, cancella tali prenotazioni, notifica di ciò i loro Utenti partecipanti e i Gestori, e invalida tutti gli inviti pendenti ad esse relativi. Alla liberazione dei campi, il software si impegna a notificare i Giocatori abbonati del sistema al fine di aprire nuove prenotazioni e quindi impegnare i campi liberati.

3.2.3.4. Creazione dei calendari dei tornei

Il software deve elaborare in modo automatico i calendari dei tornei da creare. Nello specifico, i calendari devono essere realizzati in funzione del numero di partecipanti del torneo e distribuendo le partite in modo da impiegare al massimo i campi della sede che ospita il torneo, il tutto tenendo conto della disponibilità dei campi della sede in questione. Le partite di una singola giornata del torneo devono ricoprire una singola fase del torneo (es. ottavi, quarti, semifinali, finale).

3.2.3.5. Chiusura automatica dei tornei

Ogni giorno, il software deve controllare una sola volta, esattamente alle ore 00:00, quali siano i tornei aperti la cui data di inizio è a 14 giorni dalla data corrente; quindi, chiude tutti i tornei, fra quelli individuati, che siano completamente riempiti, mentre cancella tutti gli altri e i calendari di partite ad essi relativi, notificando di ciò i Gestori.

3.2.3.6. Gestione automatica della blacklist

Una volta al mese, esattamente il primo giorno del mese alle ore 00:00, il software resetta il contatore delle partite abbandonate da ciascun Giocatore. Fanno parte della blacklist tutti i Giocatori che, nel corso di un mese, abbandonano più di 3 prenotazioni.

3.2.3.7. Individuazione automatica dei Giocatori inattivi

Ogni giorno, il software deve controllare una sola volta, esattamente alle ore 00:30, quali siano i Giocatori inattivi, ossia quelli che non fanno parte di nessuna delle prenotazioni chiuse nei 30 giorni precedenti alla data in cui viene effettuato il controllo; quindi, contrassegna nel DBMS come inattivi tutti i Giocatori individuati.

3.2.3.8. Gestione automatica dei livelli dei Giocatori

Quando un Gestore registra il risultato di una partita a livello di un Giocatore per un certo sport, il sistema determina se alzare o abbassare il livello del Giocatore per la disciplina considerata ed eventualmente lo aggiorna. Se il Giocatore

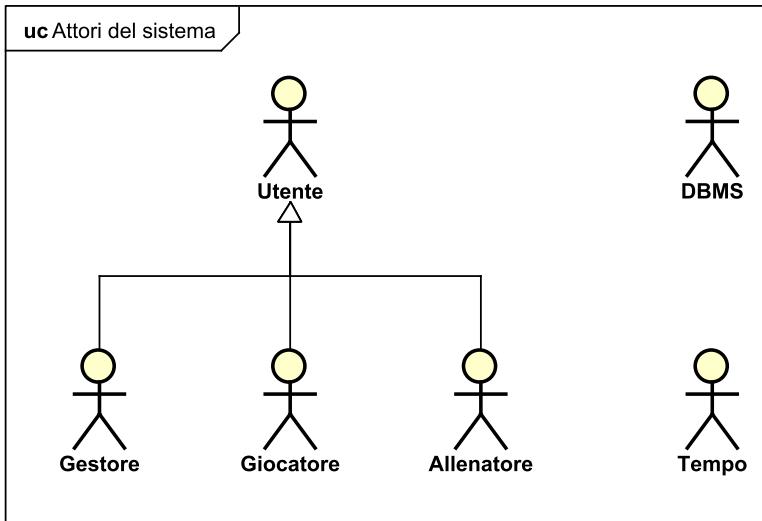
raggiunge un totale di 8 vittorie nello sport considerato, allora il suo livello viene aumentato, altrimenti, raggiunte 5 sconfitte, il suo livello viene decrementato. Assegnando un nuovo livello al Giocatore, il sistema resetta anche il suo storico dei risultati delle ultime partite a livello relativo allo sport considerato.

4. Modelli del sistema

4.1. Modello dei casi d'uso

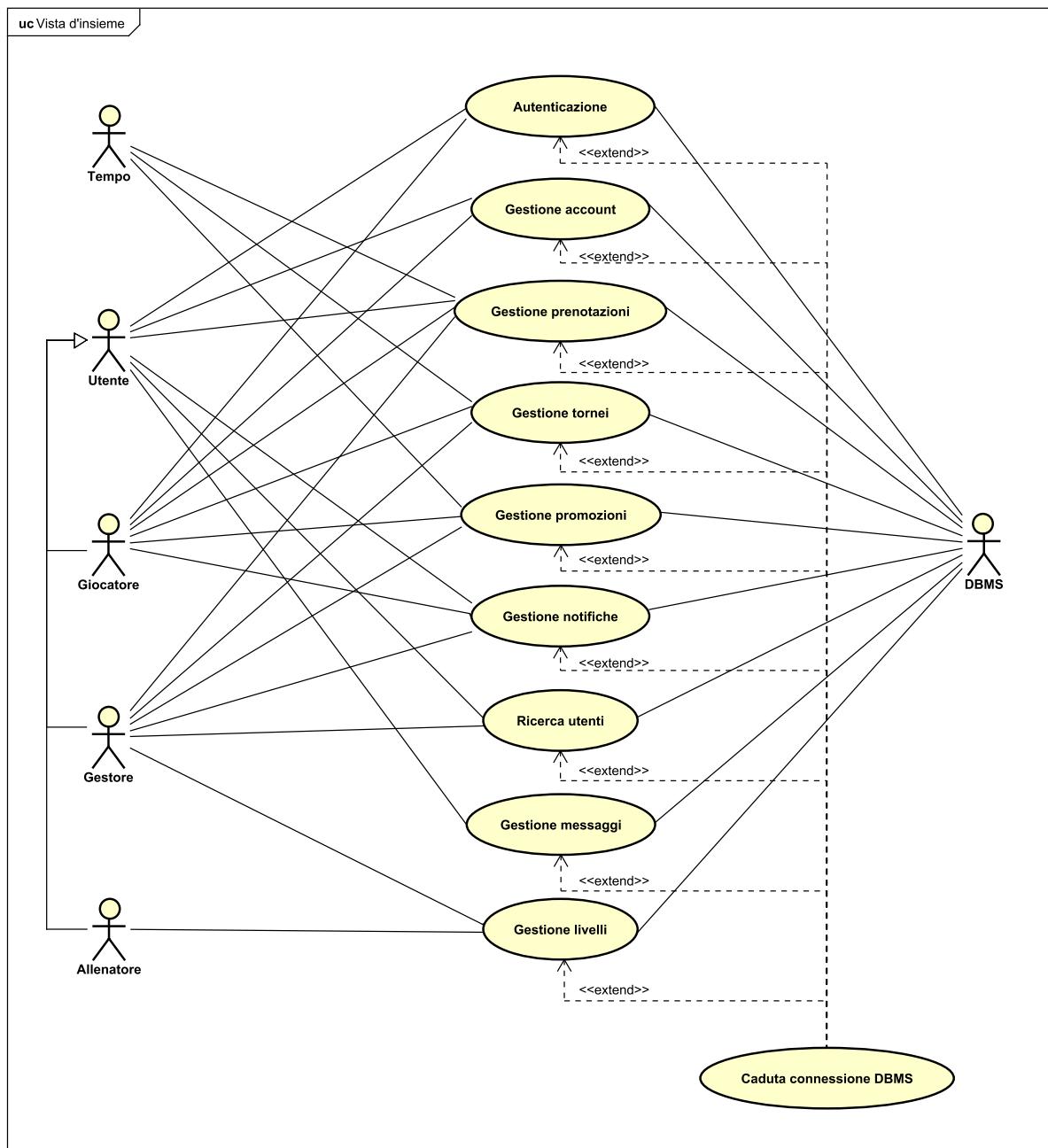
4.1.1. Attori del sistema

Di seguito vengono proposte la panoramica degli attori del sistema, ovvero le entità esterne che interagiscono con il sistema, e una loro breve descrizione.



Attori	Descrizione
Utente	Individuo utilizzatore del software che si distingue, una volta autenticato, in Giocatore, Gestore o Allenatore.
Gestore	Utilizzatore autenticato del software che può usufruire di svariati servizi di base, fra cui la gestione del proprio account, la prenotazione di campi, la gestione delle proprie prenotazioni, l'adesione a prenotazioni e tornei, e il sistema di messaggistica. Un Giocatore può a sua volta essere o meno un abbonato.
Giocatore	Utilizzatore autenticato del software che possiede il massimo livello di privilegi, e che quindi ha accesso a tutte le funzionalità di gestione del sistema.
Allenatore	Utilizzatore autenticato del software che può usufruire di un insieme limitato di servizi, quali la gestione del proprio account, la prenotazione di campi, la gestione delle proprie prenotazioni, l'assegnazione di livelli ai Giocatori, e il sistema di messaggistica.
Tempo	Entità responsabile di tutti gli automatismi che caratterizzano il sistema.
DBMS	Data Base Management System, ovvero il sistema addetto alla gestione dei dati permanenti, quali i dati degli Utenti e delle prenotazioni.

4.1.2. Vista d'insieme del sistema



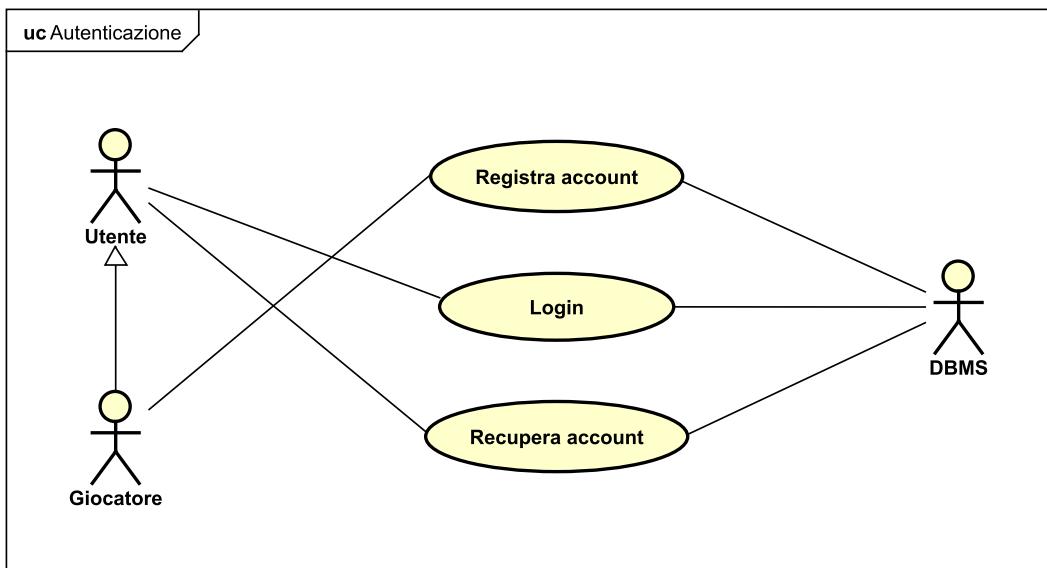
Macro caso d'uso	Descrizione
Autenticazione	Contiene tutte le funzionalità necessarie a gestire l'accesso degli Utenti al sistema. Comprende le procedure di registrazione degli Utenti, di login e di recupero dell'account degli Utenti registrati. L'autenticazione assicura l'accesso esclusivo alle risorse e ai servizi del sistema ai soli Utenti autorizzati, garantendo una forma di protezione dei dati sensibili e in generale dell'intero sistema.

Gestione account	Contiene tutte le funzionalità necessarie a consentire agli Utenti di visualizzare i propri dati personali memorizzati nel DBMS, di modificare una parte di essi (e-mail, password), di effettuare il logout dal sistema e di cancellare, nel caso di un Giocatore, il proprio account.
Gestione prenotazioni	Contiene tutte le funzionalità necessarie a consentire agli Utenti di prenotare campi da gioco in funzione della disponibilità delle sedi della società sportiva, di visualizzare le proprie prenotazioni aperte e chiuse, di gestire le proprie prenotazioni non ancora chiuse. Consente ad un Utente di invitare altri Giocatori alle proprie prenotazioni aperte e, qualora questo sia anche l'host di tali prenotazioni, gli consente di aggiungere o rimuovere ospiti, modificare alcuni dettagli delle prenotazioni (fra cui l'ora e i requisiti di accesso) e cancellare le prenotazioni. Permette ad un Gestore di invitare Giocatori o aggiungere Allenatori alle prenotazioni aperte di altri Utenti, consente ad un Giocatore, purché soddisfi gli eventuali requisiti di ammissione, di unirsi alle prenotazioni di altri Utenti, di abbandonare le prenotazioni di cui fa parte e di visualizzare, accettare e rifiutare gli inviti ricevuti.
Gestione tornei	Contiene tutte le funzionalità necessarie a consentire ai Gestori di aprire tornei sportivi nelle proprie sedi, di visualizzare i tornei attivi e passati, e a consentire ai Giocatori di iscriversi ai tornei aperti, di visualizzare le iscrizioni ai tornei attivi e passati, di abbandonare i tornei ancora aperti. Permette ad un Gestore di aggiungere e rimuovere dai tornei non ancora cominciati sia Giocatori che ospiti, e di annullare i tornei non ancora terminati.
Gestione promozioni	Contiene tutte le funzionalità necessarie a consentire ai Gestori di creare promozioni per specifiche fasce di Giocatori, di visualizzare e cancellare le promozioni attive, di applicare queste ultime ai Giocatori compatibili, e a consentire ai Giocatori di visualizzare le promozioni attive compatibili con loro e non ancora riscattate.
Gestione notifiche	Contiene tutte le funzionalità necessarie a consentire agli Utenti di visualizzare le notifiche da loro ricevute e di cancellarle. Permette ai Gestori di inviare avvisi destinati a tutti gli Utenti del sistema.
Ricerca utenti	Contiene tutte le funzionalità necessarie a consentire agli Utenti di cercare e visualizzare i profili di altri Utenti. Consente ai Gestori di cancellare gli account dei Giocatori cercati.
Gestione messaggi	Contiene tutte le funzionalità necessarie a consentire agli Utenti di inviare messaggi ad altri Utenti e di visualizzare le proprie chat.
Gestione livelli	Contiene tutte le funzionalità necessarie a consentire agli Allenatori di assegnare livelli ai Giocatori per gli sport soggetti a valutazione a livello, e a consentire ai Gestori di registrare i risultati delle partite a livello disputate dai Giocatori.

Caduta connessione DBMS	L'interruzione della connessione al DBMS è un evento straordinario in cui il sistema perde temporaneamente o permanentemente la capacità di comunicare con esso. Questo errore può essere dovuto a vari motivi, tra i quali interruzioni del server del database, errori di configurazione o aggiornamenti del sistema, problemi di rete. Essendo quest'ultima la più frequente causa scatenante, al verificarsi di tale evento il sistema deve prevedere degli appropriati meccanismi di recovery (che garantiscono la consistenza dei dati) e tentare di ripristinare la connessione. In caso di fallimento, il sistema notifica l'Utente coinvolto e suggerisce di verificare lo stato della connessione di rete. Qualora il problema persista, potrebbe essere necessario l'intervento di un addetto amministratore di rete.
-------------------------	--

4.1.3. Macro caso d'uso – Autenticazione

4.1.3.1. Vista



4.1.3.2. Flusso degli eventi – Registra account

Nome	Registra account
ID	RGS_ACC
Attori	Giocatore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Login”.
Flusso degli eventi	<p>1. Il Giocatore seleziona il tasto “Registra account”.</p> <p>2. Il Sistema mostra la schermata “Registra account”, contenente il form di registrazione e i tasti “Registrati” e “Indietro”.</p> <p>3. Il Giocatore inserisce nel form di registrazione i propri dati personali (nome, cognome, data di nascita, sesso), le proprie credenziali di accesso (ID, e-mail e password) e seleziona da un’apposita checklist i tipi di sport per i quali vuole ricevere notifiche. Il nome, il cognome e l’ID devono soddisfare alcuni requisiti, la password, invece, deve essere inserita nei campi “Password” e “Conferma password” e deve soddisfare una serie di requisiti di sicurezza.</p> <p>4. Il Giocatore seleziona il tasto “Registrati”.</p> <p>5. Il Sistema verifica che il nome, il cognome e l’ID inseriti rispettino i requisiti imposti e che l’e-mail inserita sia scritta in un formato valido.</p> <p>6. SE il nome, il cognome o l’ID non rispettano i requisiti imposti o l’e-mail non è scritta in un formato valido:</p> <p>6.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che il nome, il cognome o l’ID inseriti non rispettano i requisiti imposti o che il formato dell’e-mail inserita non è valido.</p> <p>6.2. Il Giocatore chiude il pop-up selezionando il tasto "Chiudi".</p> <p>6.3. Il Sistema mostra la schermata “Registra account”.</p> <p>7. ALTRIMENTI:</p> <p>7.1. Il Sistema verifica che le password inserite nei campi del form coincidano e rispettino i criteri di sicurezza.</p> <p>7.2. SE le password inserite non coincidono o non rispettano i criteri di sicurezza:</p> <p>7.2.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che le password inserite nel form non coincidono o non soddisfano i requisiti di sicurezza.</p>

7.2.2. Il Giocatore chiude il pop-up selezionando il tasto "Chiudi".

7.2.3. Il Sistema mostra la schermata "Registra account".

7.3. ALTRIMENTI:

7.3.1. Il Sistema interroga il DBMS per verificare che esista una corrispondenza fra l'ID o l'e-mail inseriti e quelli di un Utente registrato.

7.3.2. SE viene trovata una corrispondenza:

7.3.2.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che l'ID o l'e-mail inseriti nel form sono già utilizzati da un Utente registrato.

7.3.2.2. Il Giocatore chiude il pop-up selezionando il tasto "Chiudi".

7.3.2.3. Il Sistema mostra la schermata "Registra account".

7.3.3. ALTRIMENTI:

7.3.3.1. Il Sistema genera un codice alfanumerico a cinque caratteri e lo invia tramite una mail all'indirizzo e-mail inserito nel form.

7.3.3.2. Il Sistema mostra la schermata "Inserisci codice", contenente un campo "Codice" e i tasti "Conferma" e "Indietro".

7.3.3.3. Il Giocatore inserisce il codice ricevuto via mail nell'apposito campo "Codice".

7.3.3.4. Il Giocatore seleziona il tasto "Conferma".

7.3.3.5. Il Sistema verifica che il codice inserito coincida con quello generato.

7.3.3.6. SE il codice inserito non coincide con quello generato:

7.3.3.6.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che il codice inserito è errato.

7.3.3.6.2. Il Giocatore chiude il pop-up selezionando il tasto "Chiudi".

	<p>7.3.3.6.3. Il Sistema mostra la schermata “Inserisci codice”.</p> <p>7.3.3.7. ALTRIMENTI:</p> <p>7.3.3.7.1. Il Sistema richiede al DBMS la registrazione dei dati dell’account del Giocatore.</p> <p>7.3.3.7.2. Il Sistema invia una notifica contenente un messaggio di benvenuto al Giocatore registrato.</p> <p>7.3.3.7.3. Il Sistema autentica il Giocatore.</p> <p>7.3.3.7.4. Il Sistema mostra la schermata “Home” contenente l’ID del Giocatore, i tasti “Gestione account”, “Prenotazioni”, “Tornei”, “Le mie chat”, “Promozioni”, “Centro notifiche” e la barra di ricerca “Cerca utente”.</p>
Post-condizioni	<p>6.3. Il Sistema ha mostrato la schermata “Registra account”.</p> <p>7.2.3. Il Sistema ha mostrato la schermata “Registra account”.</p> <p>7.3.2.3. Il Sistema ha mostrato la schermata “Registra account”.</p> <p>7.3.3.6.3. Il Sistema ha mostrato la schermata “Inserisci codice”.</p> <p>7.3.3.7.4. Il Sistema ha mostrato la schermata “Home”.</p>
Flusso alternativo	Il Giocatore, in un qualunque momento e in una qualunque schermata, seleziona il tasto “Indietro”. Il Sistema mostra quindi la schermata precedente.
Requisiti speciali	<p>Nome, cognome: non possono contenere caratteri numerici.</p> <p>ID: lunghezza di minimo 5 e massimo 25 caratteri alfanumerici.</p> <p>E-mail: deve seguire lo standard definito dalla RFC 5322.</p> <p>Password: lunghezza di minimo 12 e massimo 32 caratteri, di cui almeno uno numerico, uno maiuscolo e uno speciale.</p>

4.1.3.3. Flusso degli eventi – Login

Nome	Login
ID	LOGIN
Attori	Utente, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Login”.
Flusso degli eventi	<p>1. L’Utente inserisce le proprie credenziali di accesso (e-mail/ID e password) nei campi del form di login.</p> <p>2. L’Utente seleziona il tasto “Login”.</p> <p>3. Il Sistema interroga il DBMS per verificare che le credenziali di accesso inserite siano corrette.</p> <p>4. SE le credenziali di accesso inserite non sono corrette:</p> <ul style="list-style-type: none"> 4.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che le credenziali di accesso inserite non sono valide. 4.2. L’Utente chiude il pop-up selezionando il tasto "Chiudi". 4.3. Il Sistema mostra la schermata “Login”. <p>5. ALTRIMENTI:</p> <ul style="list-style-type: none"> 5.1. Il Sistema autentica l’Utente. 5.2. Il Sistema crea la schermata “Home”, contenente l’ID dell’Utente, i tasti “Gestione account”, “Prenotazioni”, “Le mie chat”, “Centro notifiche” e la barra di ricerca “Cerca utente”. 5.3. SE l’Utente è un Giocatore o un Gestore: <ul style="list-style-type: none"> 5.3.1. Il Sistema aggiunge alla schermata “Home” i tasti “Tornei”, “Promozioni”. 5.4. Il Sistema mostra la schermata “Home”.
Post-condizioni	<p>4.3. Il Sistema ha mostrato la schermata “Login”.</p> <p>5.4. Il Sistema ha mostrato la schermata “Home”.</p>

4.1.3.4. Flusso degli eventi – Recupera account

Nome	Recupera account
ID	RCP_ACC
Attori	Utente, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Login”.
Flusso degli eventi	<p>1. L’Utente seleziona il tasto “Recupera account”.</p> <p>2. Il Sistema mostra la schermata “Recupera account”, contenente un campo “E-mail” e i tasti “Conferma” e “Indietro”.</p> <p>3. L’Utente inserisce l’e-mail associata al proprio account nell’apposito campo “E-mail”.</p> <p>4. L’Utente seleziona il tasto “Conferma”.</p> <p>5. Il Sistema interroga il DBMS per verificare che esista un Utente che abbia l’e-mail inserita.</p> <p>6. SE è non stata trovata una corrispondenza tra l’e-mail inserita e quella associata ad un qualunque Utente registrato:</p> <ul style="list-style-type: none"> 6.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che non esiste un Utente con l’e-mail inserita. 6.2. L’Utente chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”. 6.3. Il Sistema mostra la schermata “Recupera account”. <p>7. ALTRIMENTI:</p> <ul style="list-style-type: none"> 7.1. Il Sistema genera un codice alfanumerico a cinque caratteri e lo invia tramite una mail all’indirizzo e-mail inserito nel form. 7.2. Il Sistema mostra la schermata “Inserisci codice”, contenente un campo “Codice” e i tasti “Conferma” e “Indietro”. 7.3. L’Utente inserisce il codice ricevuto via mail nell’apposito campo “Codice”. 7.4. L’Utente seleziona il tasto “Conferma”. 7.5. Il Sistema verifica che il codice inserito coincida con quello generato. 7.6. SE il codice inserito non coincide con quello generato:

7.6.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che il codice inserito è errato.

7.6.2. L'Utente chiude il pop-up selezionando il tasto "Chiudi".

7.6.3. Il Sistema mostra la schermata "Inserisci codice".

7.7. ALTRIMENTI:

7.7.1. Il Sistema mostra la schermata "Modifica password", contenente i campi "Password" e "Conferma password" e i tasti "Conferma" e "Indietro".

7.7.2. L'Utente scrive la nuova password nei campi "Password" e "Conferma password". La password deve inoltre soddisfare una serie di requisiti di sicurezza.

7.7.3. L'Utente seleziona il tasto "Conferma".

7.7.4. Il Sistema verifica che le password inserite nel form coincidano e rispettino i criteri di sicurezza.

7.7.5. SE le password inserite non coincidono o non rispettano i criteri di sicurezza:

7.7.5.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che le password inserite nel form non coincidono o non soddisfano i requisiti di sicurezza.

7.7.5.2. L'Utente chiude il pop-up selezionando il tasto "Chiudi".

7.7.5.3. Il Sistema mostra la schermata "Modifica password".

7.7.6. ALTRIMENTI:

7.7.6.1. Il Sistema richiede al DBMS la registrazione della nuova password dell'Utente.

7.7.6.2. Il Sistema mostra la schermata "Login", contenente il form di login e i tasti "Login", "Registra account" e "Recupera account".

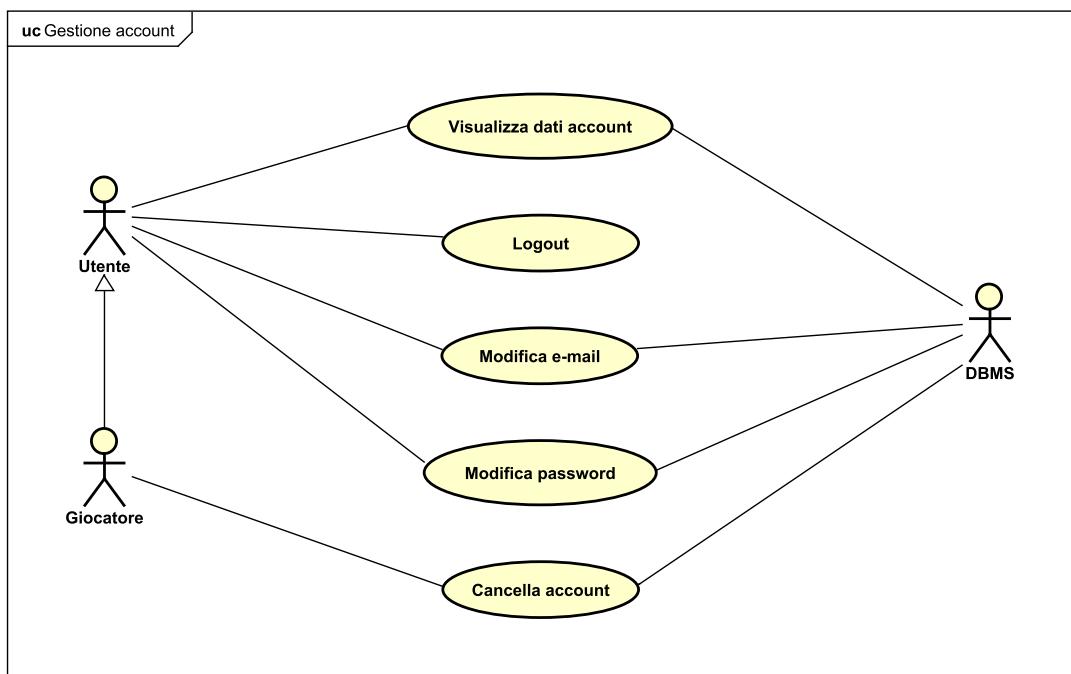
7.7.6.3. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che la password dell'Utente è stata modificata.

7.7.6.4. L'Utente chiude il pop-up selezionando il tasto "Chiudi".

	7.7.6.5. Il Sistema mostra la schermata “Login”.
Post-condizioni	<p>6.3. Il Sistema ha mostrato la schermata “Recupera account”.</p> <p>7.6.3. Il Sistema ha mostrato la schermata “Inserisci codice”.</p> <p>7.7.5.3. Il Sistema ha mostrato la schermata “Modifica password”.</p> <p>7.7.6.5. Il Sistema ha mostrato la schermata “Login”.</p>
Flusso alternativo	L’Utente, in un qualunque momento e in una qualunque schermata, seleziona il tasto “Indietro”. Il Sistema mostra quindi la schermata precedente.
Requisiti speciali	Password: lunghezza di minimo 12 e massimo 32 caratteri, di cui almeno uno numerico, uno maiuscolo e uno speciale.

4.1.4. Macro caso d’uso – Gestione account

4.1.4.1. Vista



4.1.4.2. Flusso degli eventi – Visualizza dati account

Nome	Visualizza dati account
ID	VS_DT_ACC
Attori	Utente, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Home”.
Flusso degli eventi	<p>1. L’Utente seleziona il tasto “Gestione account”.</p> <p>2. Il Sistema recupera le informazioni relative all’account dell’Utente (nome, cognome, data di nascita, sesso, ID, e-mail, classe).</p> <p>3. Il Sistema crea la schermata “Gestione account”, contenente le informazioni relative all’account dell’Utente e i tasti “Modifica e-mail”, “Modifica password”, “Logout” e “Indietro”.</p> <p>4. SE l’Utente è un Giocatore:</p> <p>4.1. Il Sistema interroga il DBMS per conoscere lo stato dell’abbonamento del Giocatore, il suo livello per ciascuno degli sport soggetti a valutazione a livello e lo storico dei risultati (*1) delle ultime “Partite a livello” per ciascuno di questi sport.</p> <p>4.2. Il Sistema aggiunge alla schermata “Gestione account” le informazioni richieste al DBMS e il tasto “Cancella account”.</p> <p>5. Il Sistema mostra la schermata “Gestione account”.</p>
Post-condizioni	5. Il Sistema ha mostrato la schermata “Gestione account”.
Note	(*1) Ciascuno storico consiste in due contatori, uno che tiene conto del numero di vittorie e l’altro del numero di sconfitte.

4.1.4.3. Flusso degli eventi – Logout

Nome	Logout
ID	LOGOUT
Attori	Utente
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Gestione account”.
Flusso degli eventi	<p>1. L’Utente seleziona il tasto “Logout”.</p>

	<p>2. Il Sistema termina la sessione dell'Utente.</p> <p>3. Il Sistema mostra la schermata “Login”, contenente il form di login e i tasti “Login”, “Registra account” e “Recupera account”.</p>
Post-condizioni	<p>3. Il Sistema ha mostrato la schermata “Login”.</p>

4.1.4.4. Flusso degli eventi – Modifica e-mail

Nome	Modifica e-mail
ID	MDF_EM
Attori	Utente, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Gestione account”.
Flusso degli eventi	<p>1. L'Utente seleziona il tasto “Modifica e-mail”.</p> <p>2. Il Sistema mostra a schermo un pop-up contenente i tasti “Conferma” e “Chiudi” e un campo “E-mail”, contenente l'e-mail corrente dell'Utente, per inserire la nuova e-mail da registrare.</p> <p>3. L'Utente inserisce la nuova e-mail nel campo “E-mail” del pop-up.</p> <p>4. L'Utente chiude il pop-up selezionando il tasto “Conferma”.</p> <p>5. Il Sistema verifica che l'e-mail inserita sia scritta in un formato valido.</p> <p>6. SE l'e-mail inserita non è scritta in un formato valido:</p> <ul style="list-style-type: none"> 6.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che il formato dell'e-mail inserita non è valido. 6.2. L'Utente chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”. <p>7. ALTRIMENTI:</p> <ul style="list-style-type: none"> 7.1. Il Sistema verifica con il DBMS che non esista già un Utente registrato con l'e-mail inserita, quindi richiede al DBMS di registrare la nuova e-mail dell'Utente. 7.2. SE è stata trovata una corrispondenza fra l'e-mail inserita e quella di un Utente registrato: <ul style="list-style-type: none"> 7.2.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che l'e-mail inserita è già utilizzata da un altro Utente.

	<p>7.2.2. L'Utente chiude il pop-up selezionando il tasto "Chiudi".</p> <p>7.3. ALTRIMENTI:</p> <p>7.3.1. Il Sistema aggiorna la schermata "Gestione account" sostituendo la nuova e-mail alla precedente.</p> <p>7.3.2. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che l'e-mail dell'Utente è stata modificata.</p> <p>7.3.3. L'Utente chiude il pop-up selezionando il tasto "Chiudi".</p> <p>8. Il Sistema mostra la schermata "Gestione account".</p>
Post-condizioni	8. Il Sistema ha mostrato la schermata "Gestione account".
Flusso alternativo	L'Utente, in un qualunque momento mentre è mostrato a schermo il pop-up per la modifica dell'e-mail, chiude il pop-up selezionando il tasto "Chiudi". Il Sistema mostra quindi la schermata "Gestione account".
Requisiti speciali	E-mail: deve seguire lo standard definito dalla RFC 5322.

4.1.4.5. Flusso degli eventi – Modifica password

Nome	Modifica password
ID	MDF_PSW
Attori	Utente, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata "Gestione account".
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> L'Utente seleziona il tasto "Modifica password". Il Sistema mostra a schermo un pop-up contenente i tasti "Conferma" e "Chiudi" e i campi "Password" e "Conferma password" per inserire la nuova password da registrare. L'Utente scrive la nuova password nei campi "Password" e "Conferma password" del pop-up. La password deve inoltre soddisfare una serie di requisiti di sicurezza. L'Utente chiude il pop-up selezionando il tasto "Conferma". Il Sistema verifica che le password inserite nel form coincidano e rispettino i criteri di sicurezza.

	<p>6. SE le password inserite non coincidono o non rispettano i criteri di sicurezza:</p> <p>6.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che le password inserite nel form non coincidono o non soddisfano i requisiti di sicurezza.</p> <p>6.2. L'Utente chiude il pop-up selezionando il tasto "Chiudi".</p> <p>7. ALTRIMENTI:</p> <p>7.1. Il Sistema richiede al DBMS la registrazione della nuova password dell'Utente.</p> <p>7.2. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che la password dell'Utente è stata modificata.</p> <p>7.3. L'Utente chiude il pop-up selezionando il tasto "Chiudi".</p> <p>8. Il Sistema mostra la schermata “Gestione account”.</p>
Post-condizioni	8. Il Sistema ha mostrato la schermata “Gestione account”.
Flusso alternativo	L'Utente, in un qualunque momento mentre è mostrato a schermo il pop-up per la modifica della password, chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”. Il Sistema mostra quindi la schermata “Gestione account”.
Requisiti speciali	Password: lunghezza di minimo 12 e massimo 32 caratteri, di cui almeno uno numerico, uno maiuscolo e uno speciale.

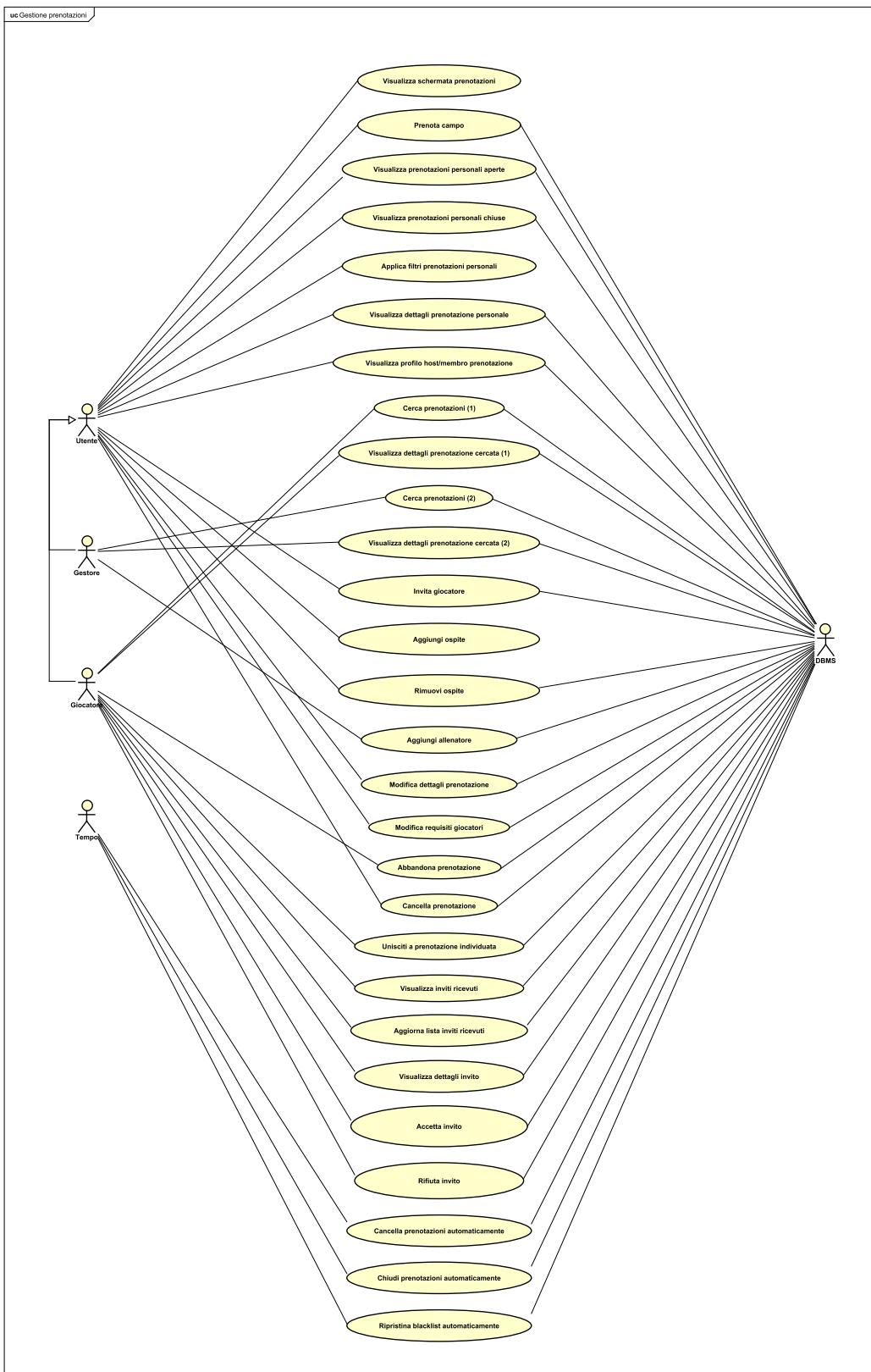
4.1.4.6. Flusso degli eventi – Cancellare account

Nome	Cancellare account
ID	CNC_ACC
Attori	Giocatore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Gestione account”.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> Il Giocatore seleziona il tasto “Cancellare account”. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per chiedere la conferma della cancellazione dell'account del Giocatore, contenente un campo “Password” e i tasti “Conferma” e “Chiudi”. Il Giocatore inserisce la propria password nel campo “Password” del pop-up. Il Giocatore chiude il pop-up selezionando il tasto “Conferma”.

	<p>5. Il Sistema interroga il DBMS per verificare che la password inserita sia corretta.</p> <p>6. SE la password inserita non è corretta:</p> <ul style="list-style-type: none"> 6.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che la password inserita non è corretta. 6.2. Il Giocatore chiude il pop-up selezionando il tasto "Chiudi". 6.3. Il Sistema mostra la schermata "Gestione account". <p>7. ALTRIMENTI:</p> <ul style="list-style-type: none"> 7.1. Il Sistema richiede al DBMS la cancellazione dell'account del Giocatore. 7.2. Il Sistema termina la sessione del Giocatore. 7.3. Il Sistema mostra la schermata "Login", contenente il form di login e i tasti "Login", "Registra account" e "Recupera account". 7.4. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che l'account del Giocatore è stato cancellato. 7.5. Il Giocatore chiude il pop-up selezionando il tasto "Chiudi". 7.6. Il Sistema mostra la schermata "Login".
Post-condizioni	<p>6.3. Il Sistema ha mostrato la schermata "Gestione account".</p> <p>7.6. Il Sistema ha mostrato la schermata "Login".</p>
Flusso alternativo	Il Giocatore, in un qualunque momento, seleziona il tasto "Chiudi" per chiudere il pop-up di conferma per effettuare la cancellazione dell'account. Il Sistema mostra quindi la schermata "Gestione account".

4.1.5. Macro caso d'uso – Gestione prenotazioni

4.1.5.1. Vista



4.1.5.2. Flusso degli eventi – Visualizza schermata prenotazioni

Nome	Visualizza schermata prenotazioni
ID	VS_SC_PRE
Attori	Utente
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Home”.
Flusso degli eventi	<p>1. L’Utente seleziona il tasto “Prenotazioni”.</p> <p>2. Il Sistema crea la schermata “Prenotazioni”, contenente i tasti “Prenota campo”, “Le mie prenotazioni aperte”, “Le mie prenotazioni chiuse” e “Indietro”.</p> <p>3. Il Sistema recupera i dati dell’Utente (ID, classe, sesso, data di nascita).</p> <p>4. SE l’Utente è un Giocatore:</p> <p style="margin-left: 2em;">4.1. Il Sistema aggiunge alla schermata “Prenotazioni” i tasti “Cerca prenotazioni” e “Inviti ricevuti”.</p> <p>5. SE l’Utente è un Gestore:</p> <p style="margin-left: 2em;">5.1. Il Sistema aggiunge alla schermata “Prenotazioni” il tasto “Cerca prenotazioni”.</p> <p>6. Il Sistema mostra la schermata “Prenotazioni”.</p>
Post-condizioni	6. Il Sistema ha mostrato la schermata “Prenotazioni”.

4.1.5.3. Flusso degli eventi – Prenota campo

Nome	Prenota campo
ID	PRN_CMP
Attori	Utente, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Prenotazioni”.
Flusso degli eventi	<p>1. L’Utente seleziona il tasto “Prenota campo”.</p> <p>2. Il Sistema recupera la data e l’ora correnti.</p> <p>3. Il Sistema crea la schermata “Prenota campo”, contenente i tasti “Conferma” e “Indietro” e un form composto da alcuni menu a tendina per inserire i dettagli</p>

della prenotazione da effettuare (sport, numero di partecipanti, sede del campo, data e ora (*1), tipo e visibilità) e i parametri opzionali (sesso, fascia d'età) che un Giocatore deve rispettare per unirsi alla prenotazione (*2). Nella schermata è inoltre presente un campo di testo editabile per l'inserimento di note opzionali.

4. SE l'Utente è un Giocatore:

4.1. Il Sistema interroga il DBMS per conoscere lo stato dell'abbonamento dell'Utente e il suo livello per ciascuno degli sport soggetti a valutazione a livello.

4.2. SE l'Utente ha un abbonamento attivo:

4.2.1. Il Sistema aggiorna il contenuto del menu a tendina relativo alla data della prenotazione nella schermata “Prenota campo”, in modo da consentire la selezione di una data in un intervallo di 14 giorni a partire dalla data corrente (*3).

5. Il Sistema mostra la schermata “Prenota campo”.

6. L'Utente seleziona dall'apposito menu a tendina lo sport per cui vuole prenotare un campo.

7. SE l'Utente è un Giocatore, lo sport selezionato è soggetto a valutazione a livello e l'Utente possiede un livello per lo sport selezionato:

7.1. Il Sistema aggiunge l'opzione “Partita a livello” al menu a tendina relativo al tipo di prenotazione nella schermata “Prenota campo” (*4).

8. Il Sistema aggiorna il contenuto del menu a tendina relativo al numero di partecipanti nella schermata “Prenota campo” (*5).

9. Il Sistema interroga il DBMS per conoscere le sedi dove sono disponibili campi da gioco per lo sport selezionato.

10. Il Sistema aggiorna il contenuto del menu a tendina relativo alla sede del campo nella schermata “Prenota campo”.

11. L'Utente seleziona dagli appositi menu a tendina la sede del campo e la data della prenotazione.

12. Il Sistema interroga il DBMS per conoscere gli orari in cui i campi della sede scelta sono disponibili nel giorno selezionato, e gli ID di tali campi.

13. Il Sistema aggiorna il contenuto del menu a tendina relativo alla selezione dell'orario nella schermata “Prenota campo”.

14. L'Utente seleziona dagli appositi menu a tendina l'orario, il tipo e la visibilità della prenotazione, e i parametri opzionali da rispettare.

15. L'Utente compila l'area di testo delle note per inserire informazioni aggiuntive.
16. L'Utente seleziona il tasto "Conferma".
17. Il Sistema verifica che tutti i campi obbligatori del form (*6) siano stati compilati.
18. SE non sono stati compilati tutti i campi obbligatori del form:
 - 18.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che non tutti i campi obbligatori del form sono stati compilati.
 - 18.2. L'Utente chiude il pop-up selezionando il tasto "Chiudi".
 - 18.3. Il Sistema mostra la schermata "Prenota campo".
19. ALTRIMENTI:
 - 19.1. Il Sistema mostra la schermata "Riepilogo prenotazione", contenente i parametri della prenotazione inseriti e i tasti "Prenota" e "Indietro".
 - 19.2. L'Utente seleziona il tasto "Prenota".
 - 19.3. Il Sistema imposta l'Utente come host della prenotazione.
 - 19.4. SE la prenotazione è di tipo "Partita a livello":
 - 19.4.1. Il Sistema imposta il livello dell'Utente (un Giocatore) per lo sport scelto come requisito richiesto ai Giocatori per accedere alla prenotazione (*7).
 - 19.5. SE l'Utente è un Giocatore o un Allenatore:
 - 19.5.1. Il Sistema verifica con il DBMS che l'Utente non faccia già parte di una prenotazione "Aperta" nella stessa data e nella stessa ora scelti per la prenotazione e che uno dei campi da gioco precedentemente individuati non sia già impegnato nella data e nell'ora selezionate, quindi richiede al DBMS di registrare la prenotazione (*8).
 - 19.6. ALTRIMENTI:
 - 19.6.1. Il Sistema verifica con il DBMS che uno dei campi da gioco precedentemente individuati non sia già impegnato nella data e nell'ora selezionate, quindi richiede al DBMS di registrare la prenotazione.

	<p>19.7. SE la registrazione della prenotazione non va a buon fine:</p> <p>19.7.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che non è stato possibile registrare la prenotazione con i parametri indicati.</p> <p>19.7.2. L'Utente chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”.</p> <p>19.7.3. Il Sistema mostra la schermata “Riepilogo prenotazione”.</p> <p>19.8. ALTRIMENTI:</p> <p>19.8.1. SE l'Utente è un Giocatore o un Allenatore:</p> <p>19.8.1.1. Il Sistema richiede al DBMS di aggiungere l'Utente come partecipante della prenotazione.</p> <p>19.8.2. SE la prenotazione ha visibilità “Pubblica”:</p> <p>19.8.2.1. Il Sistema invia una notifica per segnalare l'apertura della prenotazione a tutti i Giocatori che rispettano gli eventuali parametri impostati per unirsi alla prenotazione, che non sono nella blacklist e che hanno consentito l'invio di notifiche per lo sport selezionato.</p> <p>19.8.3. Il Sistema mostra la schermata “Prenotazioni”.</p> <p>19.8.4. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che la prenotazione è stata registrata.</p> <p>19.8.5. L'Utente chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”.</p> <p>19.8.6. Il Sistema mostra la schermata “Prenotazioni”.</p>
Post-condizioni	<p>18.3. Il Sistema ha mostrato la schermata “Prenota campo”.</p> <p>19.7.3. Il Sistema ha mostrato la schermata “Riepilogo prenotazione”.</p> <p>19.8.6. Il Sistema ha mostrato la schermata “Prenotazioni”.</p>
Flusso alternativo	L'Utente, in un qualunque momento, seleziona il tasto “Indietro”. Il Sistema mostra quindi la schermata precedente.
Note	<p>(*1) Gli orari distano un'ora l'uno dall'altro, e gli unici orari disponibili coincidono con l'ora in punto (es. 10:00, 11:00, ...).</p> <p>(*2) Tali vincoli non si applicano ai Giocatori che si uniscono tramite invito e agli Allenatori aggiunti dai Gestori alla prenotazione.</p> <p>(*3) Di default l'intervallo è di 7 giorni.</p>

	<p>(*4) Di default l'opzione selezionabile dai Giocatori e i Gestori è “Standard”, mentre nel caso degli Allenatori è “Allenamento”.</p> <p>(*5) Se lo sport scelto è “Tennis” o “Padel”, il numero di partecipanti selezionabile è “2” oppure “4”, mentre se lo sport scelto è “Calcio”, il numero di partecipanti selezionabile è “10”.</p> <p>(*6) Sport, numero di partecipanti, sede del campo, data e ora, tipo e visibilità della prenotazione.</p> <p>(*7) Il livello deve essere rispettato sia dai Giocatori che si uniscono alla prenotazione tramite invito sia a quelli che si uniscono in autonomia. Il requisito non viene imposto agli Allenatori che vengono aggiunti alla prenotazione da un Gestore.</p> <p>(*8) Questa query, oltre ad effettuare l'inserimento della prenotazione nel DBMS, restituisce l'ID univoco assegnato dal DBMS alla prenotazione stessa.</p>
--	--

4.1.5.4. Flusso degli eventi – Visualizza prenotazioni personali aperte

Nome	Visualizza prenotazioni personali aperte
ID	VS_PRE_PRS_AP
Attori	Utente, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Prenotazioni”.
Flusso degli eventi	<p>1. L’Utente seleziona il tasto “Le mie prenotazioni aperte”.</p> <p>2. Il Sistema interroga il DBMS per ottenere i dettagli parziali (ID, data e ora, sport, tipo, visibilità, numero attuale di partecipanti, numero massimo di partecipanti) delle prenotazioni aperte dell’Utente.</p> <p>3. SE non sono presenti prenotazioni aperte dell’Utente:</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che non sono state trovate prenotazioni aperte dell’Utente. 3.2. L’Utente chiude il pop-up selezionando il tasto "Chiudi". 3.3. Il Sistema mostra la schermata “Prenotazioni”. <p>4. ALTRIMENTI:</p> <p>4.1. Il Sistema mostra la schermata “Prenotazioni personali”, contenente la lista delle prenotazioni aperte dell’Utente e i tasti “Filtri” e “Indietro”.</p>

	Per ciascuna prenotazione nella lista sono indicati l'ID, la data, l'ora, lo sport, il tipo, la visibilità, il numero attuale di partecipanti e il numero massimo di partecipanti. Inoltre, in corrispondenza di ciascuna prenotazione nella lista è presente un tasto “Visualizza”.
Post-condizioni	<p>3.3. Il Sistema ha mostrato la schermata “Prenotazioni”.</p> <p>4.1. Il Sistema ha mostrato la schermata “Prenotazioni personali”.</p>

4.1.5.5. Flusso degli eventi – Visualizza prenotazioni personali chiuse

Nome	Visualizza prenotazioni personali chiuse
ID	VS_PRE_PRS_CH
Attori	Utente, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Prenotazioni”.
Flusso degli eventi	<p>1. L’Utente seleziona il tasto “Le mie prenotazioni chiuse”.</p> <p>2. Il Sistema interroga il DBMS per ottenere i dettagli parziali (ID, data e ora, sport, tipo, visibilità, numero attuale di partecipanti, numero massimo di partecipanti) delle prenotazioni chiuse dell’Utente.</p> <p>3. SE non sono presenti prenotazioni chiuse dell’Utente:</p> <p>3.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che non sono state trovate prenotazioni chiuse dell’Utente.</p> <p>3.2. L’Utente chiude il pop-up selezionando il tasto "Chiudi".</p> <p>3.3. Il Sistema mostra la schermata “Prenotazioni”.</p> <p>4. ALTRIMENTI:</p> <p>4.1. Il Sistema mostra la schermata “Prenotazioni personali”, contenente la lista delle prenotazioni chiuse dell’Utente e i tasti “Filtri” e “Indietro”. Per ciascuna prenotazione nella lista sono indicati l'ID, la data, l'ora, lo sport, il tipo, la visibilità, il numero attuale di partecipanti e il numero massimo di partecipanti. Inoltre, in corrispondenza di ciascuna prenotazione nella lista è presente un tasto “Visualizza”.</p>
Post-condizioni	<p>3.3. Il Sistema ha mostrato la schermata “Prenotazioni”.</p> <p>4.1. Il Sistema ha mostrato la schermata “Prenotazioni personali”.</p>

4.1.5.6. Flusso degli eventi – Applica filtri prenotazioni personali

Nome	Applica filtri prenotazioni personali
ID	APP_FLT_PRE_PRS
Attori	Utente
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Prenotazioni personali”.
Flusso degli eventi	<p>1. L’Utente seleziona il tasto “Filtri”.</p> <p>2. Il Sistema mostra a schermo un pop-up contenente dei menu a tendina per selezionare i filtri da applicare alla lista delle prenotazioni dell’Utente.</p> <p>3. L’Utente seleziona dagli appositi menu a tendina uno o più filtri, tra cui lo sport, la data, l’orario minimo, il tipo e la visibilità delle prenotazioni da visualizzare.</p> <p>4. L’Utente chiude il pop-up selezionando il tasto “Applica”.</p> <p>5. SE è stato impostato almeno un filtro:</p> <p>5.1 Il Sistema aggiorna la lista delle prenotazioni nella schermata “Prenotazioni personali” in modo da mostrare solamente le prenotazioni che rispettano i filtri applicati (*1).</p> <p>6. Il Sistema mostra la schermata “Prenotazioni personali”.</p>
Post-condizioni	6. Il Sistema ha mostrato la schermata “Prenotazioni personali”.
Flusso alternativo	In un qualunque momento, l’Utente chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”. Il Sistema mostra quindi la schermata “Prenotazioni personali”.
Note	(*1) I filtri sono opzionali, pertanto non necessariamente vengono applicati contemporaneamente tutti i filtri disponibili.

4.1.5.7. Flusso degli eventi – Visualizza dettagli prenotazione personale

Nome	Visualizza dettagli prenotazione personale
ID	VS_DET_PRE_PRS
Attori	Utente, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Prenotazioni personali”.
Flusso degli eventi	<p>1. L’Utente seleziona il tasto “Visualizza” in corrispondenza della prenotazione di cui vuole conoscere i dettagli nella lista delle prenotazioni.</p> <p>2. Il Sistema interroga il DBMS per ottenere i restanti dettagli della prenotazione selezionata (ID dell’host, sede, ID del campo, note, stato, numero degli ospiti inseriti, livello richiesto (*1), fascia d’età e sesso richiesti) e i dati degli Utenti membri (ID, nome, cognome, classe). Il Sistema richiede inoltre al DBMS l’ora della prenotazione aggiornata (*2).</p> <p>3. Il Sistema crea la schermata “Dettagli prenotazione”, contenente i dettagli completi della prenotazione selezionata (*3), la lista di tutti i partecipanti (Utenti e ospiti), un tasto “Profilo” in corrispondenza dell’ID dell’host e di ciascun Utente membro, e il tasto “Indietro”. Per ciascuno degli Utenti membri sono indicati l’ID, il nome e il cognome.</p> <p>4. SE la prenotazione è aperta:</p> <p> 4.1. Il Sistema aggiunge alla schermata “Dettagli prenotazione” il tasto “Invita giocatore”.</p> <p> 4.2. Il Sistema verifica che l’ID dell’Utente coincida con l’ID dell’host della prenotazione.</p> <p> 4.3. SE l’ID dell’Utente coincide con quello dell’host:</p> <p> 4.3.1. Il Sistema aggiunge alla schermata “Dettagli prenotazione” i tasti “Modifica dettagli”, “Modifica requisiti” e “Cancella prenotazione”.</p> <p> 4.3.2. SE la prenotazione è di tipo “Partita amichevole” o “Allenamento”:</p> <p> 4.3.2.1. Il Sistema aggiunge alla schermata “Dettagli prenotazione” i tasti “Aggiungi ospite” e “Rimuovi ospite”.</p> <p>4.4. SE l’Utente è un Giocatore:</p>

	<p>4.4.1. Il Sistema aggiunge alla schermata “Dettagli prenotazione” il tasto “Abbandona prenotazione”.</p> <p>4.5. SE l’Utente è un Gestore:</p> <p>4.5.1. Il Sistema aggiunge alla schermata “Dettagli prenotazione” il tasto “Aggiungi allenatore”.</p> <p>5. Il Sistema mostra la schermata “Dettagli prenotazione”.</p>
Post-condizioni	5. Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli prenotazione”.
Note	<p>(*1) Deve essere rispettato da tutti i Giocatori, indipendentemente dal fatto che cerchino di unirsi alla prenotazione in autonomia o tramite invito.</p> <p>(*2) Viene richiesta l’ora della prenotazione aggiornata dal momento che nell’intervallo di tempo che intercorre tra la visualizzazione della prenotazione nella lista della pagina “Prenotazioni personali” e la creazione della schermata “Dettagli prenotazione”, l’orario della prenotazione, già richiesto in precedenza, potrebbe essere stato modificato.</p> <p>(*3) Qualora alcuni di tali dati (quelli opzionali) siano nulli, allora questi non figurano nella schermata “Dettagli prenotazione”.</p>

4.1.5.8. Flusso degli eventi – Cerca prenotazioni (1)

Nome	Cerca prenotazioni (1)
ID	CER_PRE_1
Attori	Giocatore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Prenotazioni”.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> Il Giocatore seleziona il tasto “Cerca prenotazioni”. Il Sistema interroga il DBMS per conoscere il livello del Giocatore per ciascuno degli sport soggetti a valutazione a livello. Il Sistema mostra la schermata “Cerca prenotazioni”, contenente i tasti “Cerca” e “Indietro” e un form per definire i dettagli delle prenotazioni da cercare, quali la data e l’orario minimo, lo sport, il numero di partecipanti massimo, il tipo e la sede del campo. Il Giocatore seleziona dagli appositi menu a tendina la data, l’orario minimo, lo sport e il numero di partecipanti massimo.

5. SE lo sport selezionato è soggetto a valutazione a livello e il Giocatore possiede un livello per tale sport:

5.1. Il Sistema aggiorna il contenuto del menu a tendina per selezionare il tipo di prenotazione inserendo l'opzione “Partita a livello” (*1).

6. Il Sistema interroga il DBMS per conoscere le sedi dove sono disponibili campi per lo sport selezionato.

7. Il Sistema aggiorna il contenuto del menu a tendina per selezionare la sede del campo.

8. Il Giocatore seleziona dagli appositi menu a tendina il tipo di prenotazione e la sede del campo.

9. Il Giocatore seleziona il tasto “Cerca”.

10. Il Sistema determina l’età del Giocatore.

11. SE il tipo di prenotazione selezionato è “Partita a livello”:

11.1. Il Sistema interroga il DBMS per ottenere i dettagli parziali (ID, data e ora, sport, tipo, visibilità, numero attuale di partecipanti, numero massimo di partecipanti) delle prenotazioni aperte che rispettano i parametri inseriti e che sono compatibili con le caratteristiche del Giocatore (livello, sesso, età).

12. ALTRIMENTI:

12.1. Il Sistema interroga il DBMS per ottenere i dettagli parziali (ID, data e ora, sport, tipo, visibilità, numero attuale di partecipanti, numero massimo di partecipanti) delle prenotazioni aperte che rispettano i parametri inseriti e che sono compatibili con le caratteristiche del Giocatore (sesso, età).

13. SE non viene trovata nessuna prenotazione:

13.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che non sono state trovate prenotazioni aperte che rispettano i parametri inseriti e che siano compatibili con il Giocatore.

13.2. Il Giocatore chiude il pop-up selezionando il tasto "Chiudi".

13.3. Il Sistema mostra la schermata “Cerca prenotazioni”.

14. ALTRIMENTI:

14.1. Il Sistema mostra la schermata “Prenotazioni individuate”, contenente la lista delle prenotazioni aperte ottenute dalla ricerca e il

	tasto “Indietro”. Per ciascuna prenotazione nella lista sono indicati l’ID, la data, l’ora, lo sport, il tipo, la visibilità, il numero attuale di partecipanti e il numero massimo di partecipanti. Inoltre, in corrispondenza di ciascuna prenotazione nella lista è presente un tasto “Visualizza”.
Post-condizioni	13.3. Il Sistema ha mostrato la schermata “Cerca prenotazioni”. 14.1. Il Sistema ha mostrato la schermata “Prenotazioni individuate”.
Flusso alternativo	Il Giocatore, in un qualunque momento, seleziona il tasto “Indietro”. Il Sistema mostra quindi la schermata precedente.
Note	(*1) Di default sono sempre presenti le opzioni “Partita amichevole” e “Allenamento”.

4.1.5.9. Flusso degli eventi – Cerca prenotazioni (2)

Nome	Cerca prenotazioni (2)
ID	CER_PRE_2
Attori	Gestore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Prenotazioni”.
Flusso degli eventi	<p>1. Il Gestore seleziona il tasto “Cerca prenotazioni”.</p> <p>2. Il Sistema mostra la schermata “Cerca prenotazioni”, contenente i tasti “Cerca” e “Indietro” e un form per definire i dettagli delle prenotazioni da cercare, quali la data e l’orario minimo, lo sport, il numero di partecipanti massimo, il tipo e la sede del campo.</p> <p>3. Il Gestore seleziona dagli appositi menu a tendina la data, l’orario minimo, lo sport e il numero di partecipanti massimo.</p> <p>4. SE lo sport selezionato è soggetto a valutazione a livello:</p> <p> 4.1. Il Sistema aggiorna il contenuto del menu a tendina per selezionare il tipo di prenotazione inserendo l’opzione “Partita a livello” (*1).</p> <p>5. Il Sistema interroga il DBMS per conoscere le sedi dove sono disponibili campi per lo sport selezionato.</p> <p>6. Il Sistema aggiorna il contenuto del menu a tendina per selezionare la sede del campo.</p> <p>7. Il Gestore seleziona dagli appositi menu a tendina il tipo di prenotazione e la sede del campo.</p>

	<p>8. Il Gestore seleziona il tasto “Cerca”.</p> <p>9. Il Sistema interroga il DBMS per ottenere i dettagli parziali (ID, data e ora, sport, tipo, visibilità, numero attuale di partecipanti, numero massimo di partecipanti) delle prenotazioni aperte che rispettano i parametri inseriti.</p> <p>10. SE non viene trovata nessuna prenotazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> 10.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che non sono state trovate prenotazioni aperte che rispettano i parametri inseriti. 10.2. Il Gestore chiude il pop-up selezionando il tasto "Chiudi". 10.3. Il Sistema mostra la schermata “Cerca prenotazioni”. <p>11. ALTRIMENTI:</p> <ul style="list-style-type: none"> 11.1. Il Sistema mostra la schermata “Prenotazioni individuate”, contenente la lista delle prenotazioni aperte ottenute dalla ricerca e il tasto “Indietro”. Per ciascuna prenotazione nella lista sono indicati l’ID, la data, l’ora, lo sport, il tipo, la visibilità, il numero attuale di partecipanti e il numero massimo di partecipanti. Inoltre, in corrispondenza di ciascuna prenotazione nella lista è presente un tasto “Visualizza”.
Post-condizioni	<p>10.3. Il Sistema ha mostrato la schermata “Cerca prenotazioni”.</p> <p>11.1. Il Sistema ha mostrato la schermata “Prenotazioni individuate”.</p>
Flusso alternativo	Il Gestore, in un qualunque momento, seleziona il tasto “Indietro”. Il Sistema mostra quindi la schermata precedente.
Note	(*) Di default sono sempre presenti le opzioni “Partita amichevole” e “Allenamento”.

4.1.5.10. Flusso degli eventi – Visualizza dettagli prenotazione cercata (1)

Nome	Visualizza dettagli prenotazione cercata (1)
ID	VS_DET_PRE_CER_1
Attori	Giocatore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Prenotazioni individuate”.
Flusso degli eventi	1. Il Giocatore seleziona il tasto “Visualizza” sulla prenotazione di cui vuole conoscere i dettagli nella lista delle prenotazioni.

	<p>2. Il Sistema interroga il DBMS per ottenere i restanti dettagli della prenotazione selezionata (ID dell'host, sede, ID del campo, note, stato, numero degli ospiti inseriti, livello richiesto, fascia d'età e sesso richiesti) e i dati degli Utenti membri (ID, nome, cognome, classe). Il Sistema richiede inoltre i dati aggiornati relativi all'ora e alla visibilità della prenotazione (*1).</p> <p>3. Il Sistema crea la schermata “Dettagli prenotazione”, contenente i dettagli completi della prenotazione selezionata (*2), la lista di tutti gli Utenti membri, la lista degli ospiti inseriti, un tasto “Profilo” in corrispondenza dell’ID dell’host e di ciascun Utente membro, e il tasto “Indietro”. Per ciascuno degli Utenti membri sono indicati l’ID, il nome e il cognome.</p> <p>4. SE la prenotazione è aperta e ha visibilità “Pubblica”:</p> <p>4.1. Il Sistema calcola il numero attuale di partecipanti (Utenti e ospiti) della prenotazione e verifica se la prenotazione non è piena.</p> <p>4.2. SE la prenotazione non è piena:</p> <p>4.2.1. Il Sistema verifica che il Giocatore non sia già un membro della prenotazione.</p> <p>4.2.2. SE il Giocatore non è un membro della prenotazione:</p> <p>4.2.2.1. Il Sistema aggiunge alla schermata “Dettagli prenotazione” il tasto “Unisciti”.</p> <p>5. Il Sistema mostra la schermata “Dettagli prenotazione”.</p>
Post-condizioni	5. Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli prenotazione”.
Note	<p>(*1) Vengono richiesti i dati aggiornati dal momento che nell’intervallo di tempo che intercorre tra la visualizzazione della prenotazione nella lista della pagina “Prenotazioni individuate” e la creazione della schermata “Dettagli prenotazione”, alcuni dei dettagli della prenotazione già richiesti potrebbero essere stati modificati.</p> <p>(*2) Qualora alcuni di tali dati (quelli opzionali) siano nulli, allora questi non figurano nella schermata “Dettagli prenotazione”.</p>

4.1.5.11. Flusso degli eventi – Visualizza dettagli prenotazione cercata (2)

Nome	Visualizza dettagli prenotazione cercata (2)
ID	VS_DET_PRE_CER_2
Attori	Gestore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Prenotazioni individuate”.
Flusso degli eventi	<p>1. Il Gestore seleziona il tasto “Visualizza” sulla prenotazione di cui vuole conoscere i dettagli nella lista delle prenotazioni.</p> <p>2. Il Sistema interroga il DBMS per ottenere i restanti dettagli della prenotazione selezionata (ID dell’host, sede, ID del campo, note, stato, numero degli ospiti inseriti, livello richiesto, fascia d’età e sesso richiesti) e i dati degli Utenti membri (ID, nome, cognome, classe). Il Sistema richiede inoltre i dati aggiornati relativi all’ora e alla visibilità della prenotazione (*1).</p> <p>3. Il Sistema crea la schermata “Dettagli prenotazione”, contenente i dettagli completi della prenotazione selezionata (*2), la lista di tutti i partecipanti (Utenti e ospiti), un tasto “Profilo” in corrispondenza dell’ID dell’host e di ciascun Utente membro, e il tasto “Indietro”. Per ciascuno degli Utenti membri sono indicati l’ID, il nome e il cognome.</p> <p>4. SE la prenotazione è aperta e ha visibilità “Pubblica”:</p> <p>4.1. Il Sistema calcola il numero attuale di partecipanti (Utenti e ospiti) della prenotazione e verifica se la prenotazione non è piena.</p> <p>4.2. SE la prenotazione non è piena:</p> <p>4.2.1. Il Sistema aggiunge alla schermata “Dettagli prenotazione” i tasti “Invita giocatore” e “Aggiungi allenatore”.</p> <p>5. Il Sistema mostra la schermata “Dettagli prenotazione”.</p>
Post-condizioni	5. Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli prenotazione”.
Note	<p>(*1) Vengono richiesti i dati aggiornati dal momento che nell’intervallo di tempo che intercorre tra la visualizzazione della prenotazione nella lista della pagina “Prenotazioni individuate” e la creazione della schermata “Dettagli prenotazione”, alcuni dei dettagli della prenotazione già richiesti potrebbero essere stati modificati.</p> <p>(*2) Qualora alcuni di tali dati (quelli opzionali) siano nulli, allora questi non figurano nella schermata “Dettagli prenotazione”.</p>

4.1.5.12. Flusso degli eventi – Invita giocatore

Nome	Invita giocatore
ID	INV_GIO
Attori	Utente, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli prenotazione”.
Flusso degli eventi	<p>1. L’Utente seleziona il tasto “Invita giocatore”.</p> <p>2. Il Sistema mostra la schermata “Invita giocatore”, contenente una barra di ricerca per cercare il Giocatore da invitare e il tasto “Indietro”.</p> <p>3. L’Utente seleziona la barra di ricerca.</p> <p>4. L’Utente inserisce nella barra di ricerca l’ID o il nome e il cognome del Giocatore da invitare.</p> <p>5. SE il tipo di prenotazione è “Partita a livello”:</p> <p>5.1. Il Sistema interroga in tempo reale il DBMS per ottenere i dettagli (ID, nome, cognome) dei Giocatori per i quali viene trovata una corrispondenza con la stringa inserita dall’Utente e che possiedono il livello richiesto per accedere alla prenotazione.</p> <p>6. ALTRIMENTI:</p> <p>6.1. Il Sistema interroga in tempo reale il DBMS per ottenere i dettagli (ID, nome, cognome) dei Giocatori per i quali viene trovata una corrispondenza con la stringa inserita dall’Utente.</p> <p>7. Il Sistema aggiunge nella schermata “Invita giocatore” la lista dei Giocatori ottenuti dalla ricerca. Per ciascun Giocatore sono indicati l’ID, il nome, il cognome, ed è presente un tasto “Invita”. Il Sistema rimuove dalla lista, qualora vi siano delle corrispondenze, i Giocatori già membri della prenotazione.</p> <p>8. L’Utente seleziona il tasto “Invita” in corrispondenza della riga del Giocatore della lista che vuole invitare.</p> <p>9. Il Sistema verifica con il DBMS che la prenotazione sia aperta, quindi richiede al DBMS di registrare l’invito destinato al Giocatore selezionato.</p> <p>10. SE la prenotazione è aperta (*1):</p> <p>10.1. Il Sistema notifica dell’invito il Giocatore scelto.</p> <p>10.2. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che l’invito al Giocatore è stato registrato.</p>

	<p>10.3. L'Utente chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”.</p> <p>11. ALTRIMENTI:</p> <p>11.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che l'invito non è stato inviato perché la prenotazione è stata già chiusa.</p> <p>11.2. L'Utente chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”.</p> <p>12. Il Sistema mostra la schermata “Invita giocatore”.</p>
Post-condizioni	12. Il Sistema ha mostrato la schermata “Invita giocatore”.
Flusso alternativo	L'Utente, in un qualunque momento, seleziona il tasto “Indietro”. Il Sistema mostra quindi la schermata precedente.
Note	(*1) Questo ulteriore controllo viene fatto per accertarsi che, qualora l'Utente rimanga sulla schermata “Invita giocatore” fino a dopo la chiusura della prenotazione, non si possano invitare ulteriori Giocatori. Infatti, il dato salvato localmente sullo stato della prenotazione, nel tempo potrebbe diventare non coerente con il dato nel DBMS.

4.1.5.13. Flusso degli eventi – Aggiungi ospite

Nome	Aggiungi ospite
ID	AGN_OS
Attori	Utente, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli prenotazione”.
Flusso degli eventi	<p>1. L'Utente seleziona il tasto “Aggiungi ospite”.</p> <p>2. Il Sistema calcola il nuovo numero di ospiti inseriti nella prenotazione.</p> <p>3. Il Sistema verifica con il DBMS che la prenotazione sia aperta e che non sia completamente riempita, quindi richiede al DBMS di registrare il numero aggiornato di ospiti inseriti nella prenotazione.</p> <p>4. SE la prenotazione è aperta e non completamente riempita (*1):</p> <p>4.1. Il Sistema aggiunge un ospite nella lista dei partecipanti della schermata “Dettagli prenotazione”.</p> <p>5. ALTRIMENTI:</p>

	<p>5.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che l'ospite non è stato aggiunto alla prenotazione perché la prenotazione è stata già chiusa o è piena.</p> <p>5.2. L'Utente chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”.</p> <p>6. Il Sistema mostra la schermata “Dettagli prenotazione”.</p>
Post-condizioni	6. Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli prenotazione”.
Note	(*1) Questo ulteriore controllo viene fatto per accertarsi che, qualora l'Utente rimanga sulla schermata fino a dopo la chiusura della prenotazione oppure fino a quando la prenotazione non è stata già completamente riempita, non si possano aggiungere ulteriori ospiti. Infatti, i dati salvati localmente sullo stato della prenotazione e sul numero attuale di partecipanti, nel tempo potrebbero diventare non coerenti con i dati nel DBMS.

4.1.5.14. Flusso degli eventi – Rimuovi ospite

Nome	Rimuovi ospite
ID	RMV_OS
Attori	Utente, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli prenotazione”.
Flusso degli eventi	<p>1. L'Utente seleziona il tasto “Rimuovi ospite”.</p> <p>2. SE il numero di ospiti inseriti nella prenotazione è nullo:</p> <p> 2.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che non sono stati inseriti ospiti nella prenotazione.</p> <p> 2.2. L'Utente chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”.</p> <p>3. ALTRIMENTI:</p> <p> 3.1. Il Sistema calcola il nuovo numero di ospiti inseriti nella prenotazione.</p> <p> 3.2. Il Sistema verifica con il DBMS che la prenotazione sia aperta, quindi richiede al DBMS di registrare il numero di ospiti inseriti nella prenotazione aggiornato.</p> <p> 3.3. SE la prenotazione è aperta (*1):</p>

	<p>3.3.1. Il Sistema rimuove un ospite dalla lista dei partecipanti della schermata “Dettagli prenotazione”.</p> <p>3.3.2. Il Sistema invia una notifica all’host e agli Utenti membri della prenotazione per segnalare che è stato rimosso un ospite dalla prenotazione.</p> <p>3.3.3. Il Sistema recupera la data e l’ora correnti.</p> <p>3.3.4. Il Sistema verifica che manchino meno di quattro ore alla chiusura della prenotazione.</p> <p>3.3.5. SE mancano meno di quattro ore alla chiusura della prenotazione:</p> <p>3.3.5.1. Il Sistema invia una notifica per segnalare la liberazione di un posto nella prenotazione ai Gestori e a tutti i Giocatori che rispettano gli eventuali parametri impostati per unirsi alla prenotazione, che non sono nella blacklist e che hanno consentito l’invio di notifiche per lo sport selezionato.</p> <p>4. Il Sistema mostra la schermata “Dettagli prenotazione”.</p>
Post-condizioni	4. Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli prenotazione”.
Note	(*1) Questo ulteriore controllo viene fatto per accertarsi che, qualora l’Utente rimanga sulla schermata “Dettagli prenotazione” fino a dopo la chiusura della prenotazione, non si possano rimuovere gli ospiti. Infatti, il dato salvato localmente sullo stato della prenotazione, nel tempo potrebbe diventare non coerente con il dato nel DBMS.

4.1.5.15. Flusso degli eventi – Aggiungi allenatore

Nome	Aggiungi allenatore
ID	AGN_ALL
Attori	Gestore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli prenotazione”.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> Il Gestore seleziona il tasto “Aggiungi allenatore”. Il Sistema mostra la schermata “Aggiungi allenatore”, contenente una barra di ricerca per cercare l’Allenatore da aggiungere alla prenotazione e il tasto “Indietro”.

3. Il Gestore seleziona la barra di ricerca.
4. Il Gestore inserisce nella barra di ricerca l'ID o il nome e il cognome dell'Allenatore da aggiungere.
5. Il Sistema interroga in tempo reale il DBMS per ottenere i dettagli (ID, nome, cognome) degli Allenatori per i quali viene trovata una corrispondenza con la stringa inserita dal Gestore.
6. Il Sistema aggiunge nella schermata “Aggiungi allenatore” la lista degli Allenatori ottenuti dalla ricerca. Per ciascun Allenatore sono indicati l'ID, il nome, il cognome, ed è presente un tasto “Aggiungi”. Il Sistema rimuove dalla lista, qualora vi siano delle corrispondenze, gli Allenatori già membri della prenotazione.
7. Il Gestore seleziona il tasto “Aggiungi” in corrispondenza dell'Allenatore della lista che vuole aggiungere alla prenotazione.
8. Il Sistema verifica con il DBMS che la prenotazione sia aperta, che non sia completamente riempita e che l'Allenatore scelto non faccia già parte di una prenotazione aperta nella stessa data e ora della prenotazione considerata, quindi richiede al DBMS di aggiungere alla prenotazione l'Allenatore scelto.
9. SE la prenotazione è aperta, non completamente riempita e l'Allenatore scelto non fa già parte di una prenotazione aperta nella stessa data e ora (*1):
 - 9.1. Il Sistema aggiunge i dati relativi all'Allenatore scelto (ID, nome, cognome) nella lista dei partecipanti della prenotazione della schermata “Dettagli prenotazione”.
 - 9.2. Il Sistema notifica l'Allenatore selezionato dell'inserimento nella prenotazione.
 - 9.3. Il Sistema invia una notifica all'host e agli Utenti membri della prenotazione per segnalare che è stato aggiunto un Allenatore alla prenotazione.
 - 9.4. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che l'Allenatore scelto è stato aggiunto alla prenotazione.
 - 9.5. Il Gestore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”.
10. ALTRIMENTI:
 - 10.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che l'Allenatore non è stato aggiunto alla prenotazione perché la prenotazione è stata già chiusa o è piena, oppure perché l'Allenatore fa già parte di una prenotazione nella stessa data e nella stessa ora.

	<p>10.2. Il Gestore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”.</p> <p>11. Il Sistema mostra la schermata “Aggiungi allenatore”.</p>
Post-condizioni	11. Il Sistema ha mostrato la schermata “Aggiungi allenatore”.
Flusso alternativo	Il Gestore, in un qualunque momento, seleziona il tasto “Indietro”. Il Sistema mostra quindi la schermata precedente.
Note	(*1) Questo ulteriore controllo viene fatto per accertarsi che, qualora il Gestore rimanga sulla schermata fino a dopo la chiusura della prenotazione oppure fino a quando la prenotazione non è stata già completamente riempita, non si possa aggiungere un Allenatore. Infatti, i dati salvati localmente sullo stato della prenotazione e sul numero attuale di partecipanti, nel tempo potrebbero diventare non coerenti con i dati nel DBMS. Oltretutto un Allenatore già impegnato nella stessa data e nella stessa ora della prenotazione non può essere aggiunto a quest’ultima.

4.1.5.16. Flusso degli eventi – Visualizza profilo host/membro prenotazione

Nome	Visualizza profilo host/membro prenotazione
ID	VS_PRF_HM_PRE
Attori	Utente, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli prenotazione”.
Flusso degli eventi	<p>1. L’Utente seleziona il tasto “Profilo” in corrispondenza dell’host o dell’Utente membro della prenotazione di cui vuole visualizzare il profilo.</p> <p>2. SE il profilo richiesto è relativo ad un Giocatore:</p> <p>2.1. Il Sistema interroga il DBMS per conoscere i dati rimanenti (sesso, data di nascita, stato dell’abbonamento, livelli per gli sport soggetti a valutazione a livello, storico dei risultati delle ultime “Partite a livello” per ciascuno di tali sport) dell’Utente scelto.</p> <p>3. ALTRIMENTI:</p> <p>3.1. Il Sistema interroga il DBMS per conoscere i dati rimanenti (sesso, data di nascita) dell’Utente scelto.</p> <p>4. Il Sistema crea la schermata “Profilo utente”, contenente le informazioni relative all’Utente scelto e il tasto “Indietro”.</p> <p>5. Il Sistema recupera l’ID e la classe dell’Utente e verifica che l’ID non coincida con quello dell’Utente di cui si vuole visualizzare il profilo.</p>

	<p>6. SE gli ID dei due Utenti non coincidono:</p> <p>6.1. Il Sistema aggiunge alla schermata “Profilo utente” il tasto “Chat”.</p> <p>7. SE il profilo richiesto è relativo ad un Giocatore:</p> <p>7.1. SE l’Utente è un Gestore:</p> <p>7.1.1. Il Sistema aggiunge alla schermata “Profilo utente” il tasto “Inserisci risultato partita”.</p> <p>7.2. SE l’Utente è un Allenatore:</p> <p>7.2.1. Il Sistema aggiunge alla schermata “Profilo utente” il tasto “Assegna livello”.</p> <p>8. Il Sistema mostra la schermata “Profilo utente”.</p>
Post-condizioni	8. Il Sistema ha mostrato la schermata “Profilo utente”.

4.1.5.17. Flusso degli eventi – Modifica dettagli prenotazione

Nome	Modifica dettagli prenotazione
ID	MDF_DET_PRE
Attori	Utente, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli prenotazione”.
Flusso degli eventi	<p>1. L’Utente seleziona il tasto “Modifica dettagli”.</p> <p>2. Il Sistema crea un pop-up contenente dei menu a tendina per modificare l’orario e la visibilità della prenotazione, e un campo di testo per modificare le note opzionali. I menu a tendina e il campo di testo contengono i dati precedentemente inseriti.</p> <p>3. Il Sistema interroga il DBMS per verificare che l’orario della prenotazione non sia già stato modificato.</p> <p>4. SE l’orario della prenotazione non è già stato modificato:</p> <p>4.1. Il Sistema interroga il DBMS per conoscere gli ID dei campi da gioco per lo sport scelto nella sede già selezionata, e gli orari in cui questi sono disponibili nella data già selezionata.</p> <p>4.2. Il Sistema aggiorna il contenuto del menu a tendina nel pop-up per selezionare l’orario della prenotazione.</p>

5. Il Sistema mostra a schermo il pop-up per modificare i dettagli della prenotazione.
6. L'Utente modifica dagli appositi menu a tendina i dettagli della prenotazione e modifica il contenuto del campo di testo delle note.
7. L'Utente chiude il pop-up selezionando il tasto “Conferma”.
8. SE è stato cambiato almeno uno dei dati della prenotazione:
 - 8.1. SE l'orario selezionato non è uguale a quello precedente:
 - 8.1.1. Il Sistema verifica con il DBMS che la prenotazione sia aperta e che uno dei campi da gioco precedentemente individuati non sia già impegnato nella data e ora selezionate, quindi richiede al DBMS di registrare le modifiche applicate alla prenotazione.
 - 8.1.2. SE la prenotazione è aperta e uno dei campi da gioco precedentemente individuati non è già impegnato nella data e ora selezionate (*1):
 - 8.1.2.1. Il Sistema aggiorna la schermata “Dettagli prenotazione” con le modifiche applicate alla prenotazione.
 - 8.1.2.2. Il Sistema richiede al DBMS di registrare che l'orario della prenotazione è stato modificato.
 - 8.1.2.3. Il Sistema invia una notifica e agli Utenti membri della prenotazione per avvisarli della modifica applicata all'orario della prenotazione.
 - 8.1.3. ALTRIMENTI:
 - 8.1.3.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che le modifiche alla prenotazione non sono state applicate perché la prenotazione è stata già chiusa o perché non vi è disponibilità di campi nella data e nell'ora selezionati.
 - 8.1.3.2. L'Utente chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”.
 - 8.2. ALTRIMENTI:
 - 8.2.1. Il Sistema verifica con il DBMS che la prenotazione sia aperta, quindi richiede al DBMS di registrare le modifiche applicate alla prenotazione.

	<p>8.2.2. SE la prenotazione è aperta:</p> <p>8.2.2.1. Il Sistema aggiorna la schermata “Dettagli prenotazione” con le modifiche applicate alla prenotazione.</p> <p>8.2.3. ALTRIMENTI:</p> <p>8.2.3.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che le modifiche alla prenotazione non sono state applicate perché la prenotazione è stata già chiusa.</p> <p>8.2.3.2. L’Utente chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”.</p> <p>9. Il Sistema mostra la schermata “Dettagli prenotazione”.</p>
Post-condizioni	9. Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli prenotazione”.
Flusso alternativo	L’Utente, in un qualunque momento, chiude il pop-up per la modifica dei dettagli della prenotazione selezionando il tasto “Chiudi”. Il Sistema mostra quindi la schermata “Dettagli prenotazione”.
Note	(*) Questo ulteriore controllo viene fatto per accertarsi che, qualora l’Utente rimanga sulla schermata fino a dopo la chiusura della prenotazione oppure fino a quando i campi (precedentemente indicati come disponibili) non sono tutti già impegnati, non si possano registrare le modifiche alla prenotazione. Infatti, i dati salvati localmente sullo stato della prenotazione e sui campi disponibili, nel tempo potrebbero diventare non coerenti con i dati nel DBMS.

4.1.5.18. Flusso degli eventi – Modifica requisiti giocatori

Nome	Modifica requisiti giocatori
ID	MDF_REQ_GIO
Attori	Utente, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli prenotazione”.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> L’Utente seleziona il tasto “Modifica requisiti”. Il Sistema mostra a schermo un pop-up contenente dei menu a tendina per l’inserimento dei parametri opzionali (sesso, fascia d’età) che un Giocatore deve rispettare per unirsi alla prenotazione (*1). Ciascuno dei menu a tendina contiene i valori precedentemente scelti per i parametri. L’Utente compila i menu a tendina relativi al sesso e alla fascia di età.

	<p>4. L'Utente chiude il pop-up selezionando il tasto “Conferma”.</p> <p>5. SE è stato cambiato almeno uno dei requisiti d'accesso della prenotazione:</p> <p>5.1. Il Sistema verifica con il DBMS che la prenotazione sia aperta, quindi richiede al DBMS di registrare le modifiche applicate ai requisiti d'accesso della prenotazione.</p> <p>5.2. SE la prenotazione è aperta (*2):</p> <p>5.2.1. Il Sistema aggiorna la schermata “Dettagli prenotazione” inserendo le modifiche applicate ai requisiti d'accesso della prenotazione.</p> <p>5.3. ALTRIMENTI:</p> <p>5.3.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che le modifiche ai requisiti d'accesso alla prenotazione non sono state applicate perché la prenotazione è stata già chiusa.</p> <p>5.3.2. L'Utente chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”.</p> <p>6. Il Sistema mostra la schermata “Dettagli prenotazione”.</p>
Post-condizioni	6. Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli prenotazione”.
Flusso alternativo	L'Utente, in un qualunque momento, chiude il pop-up per la modifica dei parametri d'accesso alla prenotazione selezionando il tasto “Chiudi”. Il Sistema mostra quindi la schermata “Dettagli prenotazione”.
Note	<p>(*1) Tali parametri si applicano ai soli Giocatori che vogliono unirsi alla prenotazione di propria iniziativa. I vincoli non si applicano ai Giocatori che si uniscono alla prenotazione tramite invito o agli Allenatori aggiunti dai Gestori.</p> <p>(*2) Questo ulteriore controllo viene fatto per accertarsi che, qualora l'Utente rimanga sulla schermata fino a dopo la chiusura della prenotazione, non si possano registrare le modifiche ai requisiti d'accesso della prenotazione. Infatti, il dato salvato localmente sullo stato della prenotazione, nel tempo potrebbe diventare non coerente con il dato nel DBMS.</p>

4.1.5.19. Flusso degli eventi – Abbandona prenotazione

Nome	Abbandona prenotazione
ID	ABD_PRE
Attori	Giocatore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli prenotazione”.
Flusso degli eventi	<p>1. Il Giocatore seleziona il tasto “Abbandona prenotazione”.</p> <p>2. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per richiedere una conferma per abbandonare la prenotazione.</p> <p>3. Il Giocatore chiude il pop-up selezionando il tasto “Conferma”.</p> <p>4. Il Sistema verifica che il Giocatore sia l’host della prenotazione.</p> <p>5. SE il Giocatore è l’unico Utente membro della prenotazione ed è l’host della prenotazione:</p> <p>5.1. Il Sistema richiede al DBMS di registrare la prenotazione come cancellata e di registrare gli inviti relativi ad essa come non validi.</p> <p>5.2. Il Sistema invia una notifica ai Giocatori abbonati che hanno abilitato la ricezione di notifiche per lo sport della prenotazione cancellata, per informarli della liberazione del campo.</p> <p>5.3. Il Sistema mostra la schermata “Prenotazioni”.</p> <p>5.4. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che la prenotazione è stata cancellata perché vuota.</p> <p>5.5. Il Giocatore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”.</p> <p>6. ALTRIMENTI:</p> <p>6.1. Il Sistema verifica con il DBMS che la prenotazione sia aperta, quindi richiede al DBMS di rimuovere il Giocatore dalla prenotazione.</p> <p>6.2. SE la prenotazione è aperta:</p> <p>6.2.1. Il Sistema invia una notifica all’host e agli Utenti membri della prenotazione per avvisarli dell’abbandono del Giocatore.</p> <p>6.2.2. SE il Giocatore è l’host della prenotazione:</p>

- 6.2.2.1. Il Sistema determina il nuovo host della prenotazione dalla lista degli Utenti membri della prenotazione.
- 6.2.2.2. Il Sistema richiede al DBMS di registrare il nuovo host della prenotazione.
- 6.2.2.3. Il Sistema invia una notifica agli Utenti membri della prenotazione per avvisarli della selezione del nuovo host.
- 6.2.3. Il Sistema interroga il DBMS per conoscere il numero di prenotazioni abbandonate dal Giocatore.
- 6.2.4. Il Sistema calcola il numero aggiornato di prenotazioni abbandonate dal Giocatore e richiede al DBMS di aggiornarlo.
- 6.2.5. Il Sistema recupera la data e l'ora attuali.
- 6.2.6. Il Sistema verifica che manchino meno di quattro ore alla chiusura della prenotazione.
- 6.2.7. SE mancano meno di quattro ore alla chiusura della prenotazione:
 - 6.2.7.1. Il Sistema invia una notifica per segnalare la liberazione di un posto nella prenotazione ai Gestori e a tutti i Giocatori che rispettano gli eventuali parametri impostati per unirsi alla prenotazione, che non sono nella blacklist e che hanno consentito l'invio di notifiche per lo sport selezionato.
- 6.2.8. Il Sistema mostra la schermata “Prenotazioni”.
- 6.2.9. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che il Giocatore ha abbandonato la prenotazione.
- 6.2.10. Il Giocatore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”.

6.3. ALTRIMENTI:

- 6.3.1. Il Sistema mostra la schermata “Prenotazioni”.
- 6.3.2. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che il Giocatore non è stato rimosso dalla prenotazione perché la prenotazione è già stata chiusa.

	<p>6.3.3. Il Giocatore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”.</p> <p>7. Il Sistema mostra la schermata “Prenotazioni”.</p>
Post-condizioni	7. Il Sistema ha mostrato la schermata “Prenotazioni”.
Flusso alternativo	3. Il Giocatore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”. Il Sistema mostra quindi la schermata “Dettagli prenotazione”.

4.1.5.20. Flusso degli eventi – Cancellare prenotazione

Nome	Cancellare prenotazione
ID	CNC_PRE
Attori	Utente, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli prenotazione”.
Flusso degli eventi	<p>1. L’Utente seleziona il tasto “Cancella prenotazione”.</p> <p>2. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per richiedere una conferma per procedere con la cancellazione della prenotazione.</p> <p>3. L’Utente chiude il pop-up selezionando il tasto “Conferma”.</p> <p>4. Il Sistema verifica con il DBMS che la prenotazione sia aperta, quindi richiede al DBMS di registrare la prenotazione come cancellata e di registrare come non validi gli inviti relativi ad essa.</p> <p>5. SE la prenotazione è aperta:</p> <p>5.1. Il Sistema invia una notifica agli Utenti membri della prenotazione cancellata per informarli della cancellazione, e invia una notifica ai Giocatori abbonati che hanno abilitato la ricezione di notifiche per lo sport della prenotazione cancellata, per informarli della liberazione del campo.</p> <p>5.2. Il Sistema mostra la schermata “Prenotazioni”.</p> <p>5.3. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che la prenotazione è stata cancellata.</p> <p>5.4. L’Utente chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”.</p> <p>6. ALTRIMENTI:</p>

	<p>6.1. Il Sistema mostra la schermata “Prenotazioni”.</p> <p>6.2. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che la prenotazione non è stata cancellata perché è stata già chiusa.</p> <p>6.3. L’Utente chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”.</p> <p>7. Il Sistema mostra la schermata “Prenotazioni”.</p>
Post-condizioni	7. Il Sistema ha mostrato la schermata “Prenotazioni”.
Flusso alternativo	3. L’Utente chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”. Il Sistema mostra quindi la schermata “Dettagli prenotazione”.

4.1.5.21. Flusso degli eventi – Unisciti a prenotazione individuata

Nome	Unisciti a prenotazione individuata
ID	UN_PRE_IND
Attori	Giocatore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli prenotazione”.
Flusso degli eventi	<p>1. Il Giocatore seleziona il tasto “Unisciti”.</p> <p>2. Il Sistema verifica con il DBMS che la prenotazione sia aperta, che non sia completamente riempita e che il Giocatore non faccia già parte di una prenotazione aperta nella stessa data e ora della prenotazione considerata (*1), quindi richiede al DBMS di inserire il Giocatore nella prenotazione.</p> <p>3. SE la registrazione del Giocatore alla prenotazione non va a buon fine:</p> <p>3.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che il Giocatore non è stato aggiunto alla prenotazione perché la prenotazione è stata già chiusa o è piena, oppure perché il Giocatore fa già parte di una prenotazione nella stessa data e nella stessa ora.</p> <p>3.2. Il Giocatore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”.</p> <p>3.3. Il Sistema mostra la schermata “Dettagli prenotazione”.</p> <p>4. ALTRIMENTI:</p> <p>4.1. Il Sistema invia una notifica agli Utenti membri della prenotazione per segnalare che il Giocatore si è unito alla prenotazione.</p> <p>4.2. Il Sistema mostra la schermata “Prenotazioni”.</p>

	<p>4.3. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che il Giocatore è stato aggiunto alla prenotazione.</p> <p>4.4. Il Giocatore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”.</p> <p>4.5. Il Sistema mostra la schermata “Prenotazioni”.</p>
Post-condizioni	<p>3.3. Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli prenotazione”.</p> <p>4.5. Il Sistema ha mostrato la schermata “Prenotazioni”.</p>
Flusso alternativo	Il Giocatore, in un qualunque momento, seleziona il tasto “Indietro”. Il Sistema mostra quindi la schermata precedente.
Note	(*) Questo ulteriore controllo viene fatto per accertarsi che, qualora il Giocatore rimanga sulla schermata fino a dopo la chiusura della prenotazione oppure fino a quando la prenotazione non è stata già completamente riempita, il Giocatore non possa aggiungersi alla prenotazione. Infatti, i dati salvati localmente sullo stato della prenotazione e sul numero attuale di partecipanti, nel tempo potrebbero diventare non coerenti con i dati nel DBMS. Oltretutto un Giocatore già impegnato nella stessa data e nella stessa ora della prenotazione non può essere aggiunto a quest’ultima.

4.1.5.22. Flusso degli eventi – Visualizza inviti ricevuti

Nome	Visualizza inviti ricevuti
ID	VS_INV_RCV
Attori	Giocatore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Prenotazioni”.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il Giocatore seleziona il tasto “Inviti ricevuti”. 2. Il Sistema recupera l’ID del Giocatore. 3. Il Sistema crea la schermata “Inviti ricevuti”, contenente i tasti “Aggiorna” e “Indietro”. 4. Il Sistema interroga il DBMS per ottenere i dettagli (ID, ID Utente mittente, data e ora della prenotazione, sport e tipo della prenotazione, numero attuale e numero massimo di partecipanti della prenotazione) degli inviti pendenti ricevuti dal Giocatore. 5. SE è presente almeno un invito pendente ricevuto dal Giocatore: <ol style="list-style-type: none"> 5.1. Il Sistema inserisce nella schermata “Inviti ricevuti” la lista degli inviti pendenti ricevuti dal Giocatore. Per ciascun invito nella lista sono

	indicati l'ID dell'Utente mittente, la data e l'ora della prenotazione, lo sport e il tipo della prenotazione, il numero attuale e il numero massimo di partecipanti della prenotazione. Inoltre, in corrispondenza di ciascun invito è presente un tasto “Visualizza”.
	6. Il Sistema mostra la schermata “Inviti ricevuti”.
Post-condizioni	6. Il Sistema ha mostrato la schermata “Inviti ricevuti”.

4.1.5.23. Flusso degli eventi – Aggiorna lista inviti ricevuti

Nome	Aggiorna lista inviti ricevuti
ID	AGR_LS_INV_RCV
Attori	Giocatore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Inviti ricevuti”.
Flusso degli eventi	<p>1. Il Giocatore seleziona il tasto “Aggiorna”.</p> <p>2. Il Sistema interroga il DBMS per ottenere i dettagli (ID, ID Utente mittente, data e ora della prenotazione, sport e tipo della prenotazione, numero attuale e numero massimo di partecipanti della prenotazione) degli inviti pendenti ricevuti dal Giocatore.</p> <p>3. SE è presente almeno un invito pendente ricevuto dal Giocatore:</p> <p>3.1. Il Sistema inserisce nella schermata “Inviti ricevuti” la lista degli inviti pendenti ricevuti dal Giocatore. Per ciascun invito nella lista sono indicati l'ID dell'Utente mittente, la data e l'ora della prenotazione, lo sport e il tipo della prenotazione, il numero attuale e il numero massimo di partecipanti della prenotazione. Inoltre, in corrispondenza di ciascun invito è presente un tasto “Visualizza”.</p> <p>4. Il Sistema mostra la schermata “Inviti ricevuti”.</p>
Post-condizioni	4. Il Sistema ha mostrato la schermata “Inviti ricevuti”.

4.1.5.24. Flusso degli eventi – Visualizza dettagli invito

Nome	Visualizza dettagli invito
ID	VS_DET_INV
Attori	Giocatore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Inviti ricevuti”.
Flusso degli eventi	<p>1. Il Giocatore seleziona il tasto “Visualizza” in corrispondenza dell’invito di cui vuole conoscere i dettagli nella lista degli inviti.</p> <p>2. Il Sistema interroga il DBMS per ottenere i restanti dettagli della prenotazione dell’invito selezionato (ID dell’host, sede, ID del campo, visibilità, note, stato, numero degli ospiti inseriti, livello richiesto (*1), fascia d’età e sesso richiesti) e i dati degli Utenti membri (ID, nome, cognome, classe). Il Sistema richiede inoltre al DBMS l’ora della prenotazione aggiornata (*2).</p> <p>3. Il Sistema mostra la schermata “Dettagli prenotazione”, contenente i dettagli completi della prenotazione selezionata (*3), la lista di tutti i partecipanti (Utenti e ospiti), un tasto “Profilo” in corrispondenza dell’ID dell’host e di ciascun Utente membro, e i tasti “Accetta invito”, “Rifiuta invito” e “Indietro”. Per ciascuno degli Utenti membri sono indicati l’ID, il nome e il cognome.</p>
Post-condizioni	3. Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli prenotazione”.
Note	<p>(*1) Deve essere rispettato da tutti i Giocatori, indipendentemente dal fatto che cerchino di unirsi alla prenotazione in autonomia o tramite invito.</p> <p>(*2) Viene richiesta l’ora della prenotazione aggiornata dal momento che nell’intervallo di tempo che intercorre tra la visualizzazione della prenotazione nella lista della pagina “Inviti ricevuti” e la creazione della schermata “Dettagli prenotazione”, l’orario della prenotazione, già richiesto in precedenza, potrebbe essere stato modificato.</p> <p>(*3) Qualora alcuni di tali dati (quelli opzionali) siano nulli, allora questi non figurano nella schermata “Dettagli prenotazione”.</p>

4.1.5.25. Flusso degli eventi – Accetta invito

Nome	Accetta invito
ID	ACT_INV
Attori	Giocatore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli prenotazione”.
Flusso degli eventi	<p>1. Il Giocatore ha selezionato il tasto “Accetta invito”.</p> <p>2. Il Sistema verifica con il DBMS che la prenotazione sia aperta, che la prenotazione non sia completamente riempita e che il Giocatore non faccia già parte di una prenotazione aperta nella data e ora della prenotazione considerata, quindi richiede al DBMS di inserire il Giocatore nella prenotazione.</p> <p>3. SE la prenotazione è aperta, non completamente riempita e il Giocatore non fa già parte di una prenotazione aperta nella data e ora della prenotazione (*1):</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.1. Il Sistema richiede al DBMS di registrare l’invito come accettato. 3.2. Il Sistema rimuove l’invito selezionato dalla lista di inviti della schermata “Inviti ricevuti”. 3.3. Il Sistema invia una notifica agli Utenti membri della prenotazione per segnalare che il Giocatore si è unito alla prenotazione. 3.4. Il Sistema mostra la schermata “Inviti ricevuti”. 3.5. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che il Giocatore è stato aggiunto alla prenotazione. 3.6. Il Giocatore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”. <p>4. ALTRIMENTI:</p> <ul style="list-style-type: none"> 4.1. Il Sistema richiede al DBMS di registrare l’invito come non valido. 4.2. Il Sistema rimuove l’invito selezionato dalla lista di inviti della schermata “Inviti ricevuti”. 4.3. Il Sistema mostra la schermata “Inviti ricevuti”. 4.4. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che il Giocatore non è stato aggiunto alla prenotazione perché la prenotazione è stata già chiusa o è piena, oppure perché il Giocatore fa già parte di una prenotazione nella stessa data e nella stessa ora. 4.5. Il Giocatore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”.

	5. Il Sistema mostra la schermata “Inviti ricevuti”.
Post-condizioni	5. Il Sistema ha mostrato la schermata “Inviti ricevuti”.
Note	(*) Questo ulteriore controllo viene fatto per accertarsi che, qualora il Giocatore rimanga sulla schermata fino a dopo la chiusura della prenotazione oppure fino a quando la prenotazione non è stata già completamente riempita, il Giocatore non possa aggiungersi alla prenotazione. Infatti, i dati salvati localmente sullo stato della prenotazione e sul numero attuale di partecipanti, nel tempo potrebbero diventare non coerenti con i dati nel DBMS. Oltretutto un Giocatore già impegnato nella stessa data e nella stessa ora della prenotazione non può essere aggiunto a quest’ultima.

4.1.5.26. Flusso degli eventi – Rifiuta invito

Nome	Rifiuta invito
ID	RIF_INV
Attori	Giocatore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli prenotazione”.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il Giocatore seleziona il tasto “Rifiuta invito”. 2. Il Sistema richiede al DBMS di registrare lo stato dell’invito come “Rifiutato”. 3. Il Sistema rimuove l’invito selezionato dalla schermata “Inviti ricevuti”. 4. Il Sistema mostra la schermata “Inviti ricevuti”.
Post-condizioni	4. Il Sistema ha mostrato la schermata “Inviti ricevuti”.

4.1.5.27. Flusso degli eventi – Cancella prenotazioni automaticamente

Nome	Cancella prenotazioni automaticamente
ID	CNC_PRE_AUT
Attori	Tempo, DBMS
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il Tempo interroga il Sistema per conoscere la data e l’ora correnti. 2. Il Sistema recupera la data e l’ora correnti e verifica che sia trascorsa almeno un’ora dall’ultimo controllo delle prenotazioni da cancellare.

	<p>3. SE è trascorsa almeno un'ora dall'ultimo controllo:</p> <p>3.1. Il Sistema interroga il DBMS per trovare gli ID delle prenotazioni (non riguardanti un torneo) aperte, non completamente riempite, previste per la data corrente e la cui chiusura è a non più di quattro ore dall'ora corrente.</p> <p>3.2. Il Sistema invia una notifica agli Utenti membri di ognuna delle prenotazioni individuate, nonché ai Gestori, per segnalare che, qualora le prenotazioni individuate non vengano riempite entro venti minuti, queste verranno cancellate.</p> <p>3.3. Il Sistema invia una notifica per segnalare la presenza di posti liberi nelle prenotazioni individuate a tutti i Giocatori che rispettano gli eventuali parametri impostati per unirsi alla prenotazione, che non sono nella blacklist e che hanno consentito l'invio di notifiche per lo sport selezionato.</p> <p>3.4. Il Sistema imposta un timer di venti minuti.</p> <p>3.5. Il Sistema rileva lo scadere del timer.</p> <p>3.6. Il Sistema interroga il DBMS per trovare le prenotazioni aperte non ancora riempite tra quelle precedentemente individuate.</p> <p>3.7. Il Sistema richiede al DBMS di registrare come cancellate le prenotazioni non completamente riempite e di registrare come non validi tutti gli inviti pendenti relativi ad esse.</p> <p>3.8. Il Sistema invia una notifica gli Utenti membri delle prenotazioni cancellate e ai Gestori per informarli della cancellazione delle prenotazioni e invia una notifica ai Giocatori abbonati che hanno abilitato la ricezione di notifiche per gli sport delle prenotazioni cancellate, per informarli della liberazione dei campi.</p>
--	--

4.1.5.28. Flusso degli eventi – Chiudi prenotazioni automaticamente

Nome	Chiudi prenotazioni automaticamente
ID	CH_PRE_AUT
Attori	Tempo, DBMS
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> Il Tempo interroga il Sistema per conoscere la data e l'ora correnti. Il Sistema recupera la data e l'ora correnti e verifica che sia trascorsa almeno un'ora dall'ultimo controllo (*1) delle prenotazioni da chiudere.

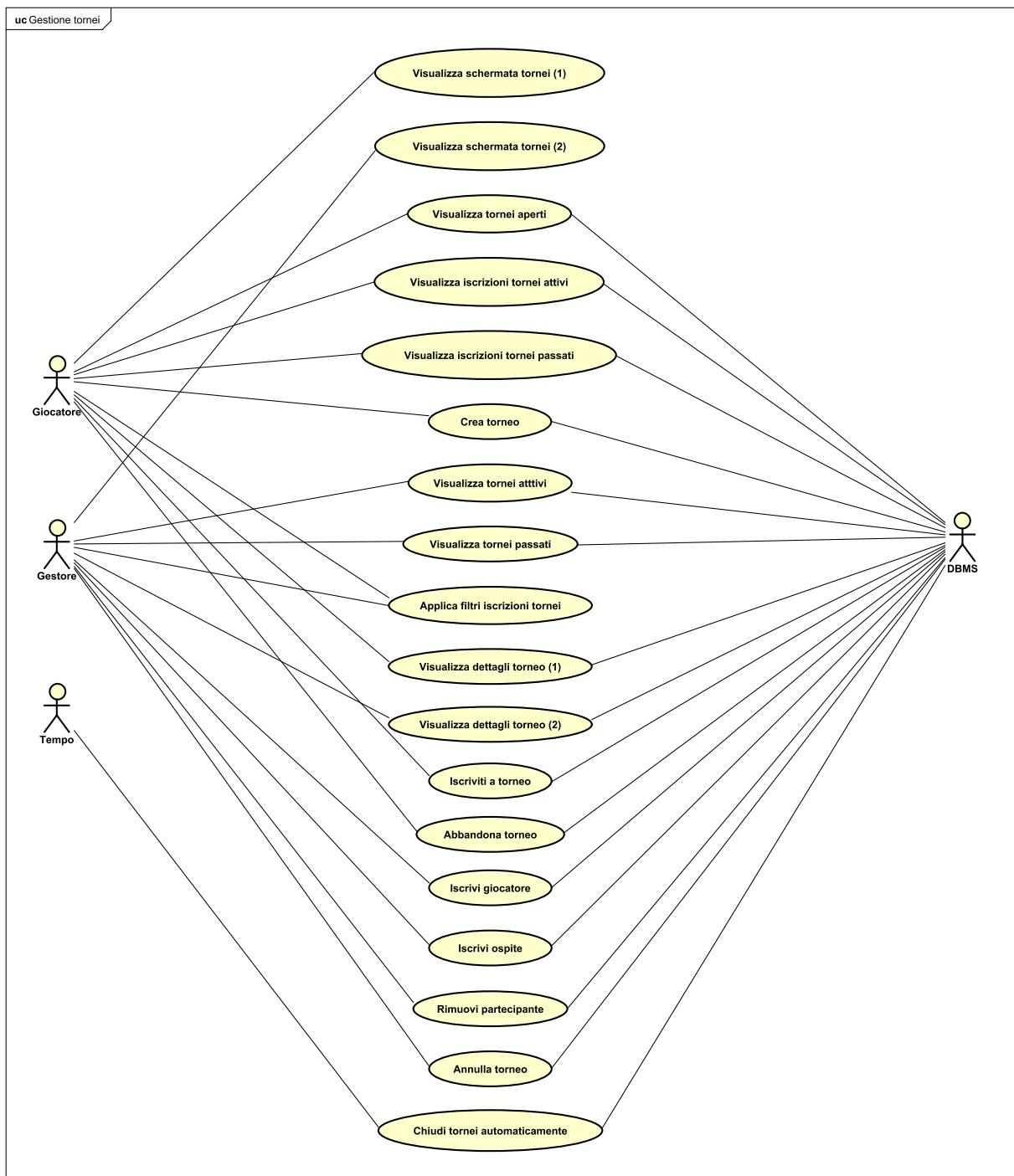
	<p>3. SE è trascorsa almeno un'ora dall'ultimo controllo:</p> <p>3.1. Il Sistema interroga il DBMS per trovare le prenotazioni aperte previste per la data e l'ora correnti.</p> <p>3.2. Il Sistema richiede al DBMS di registrare le prenotazioni individuate come chiuse e di registrare gli inviti pendenti relativi ad esse come non validi.</p>
Note	(*1) Il controllo avviene sempre all'ora in punto (es. 10:00, 11:00, ...).

4.1.5.29. Flusso degli eventi – Ripristina blacklist automaticamente

Nome	Ripristina blacklist automaticamente
ID	RPR_BL_AUT
Attori	Tempo, DBMS
Flusso degli eventi	<p>1. Il Tempo interroga il Sistema per conoscere la data e l'ora correnti.</p> <p>2. Il Sistema recupera la data e l'ora correnti e verifica che sia trascorso almeno un mese dall'ultimo ripristino dei contatori delle prenotazioni abbandonate dai Giocatori.</p> <p>3. SE è trascorso almeno un mese dall'ultimo ripristino:</p> <p>3.1. Il Sistema interroga il DBMS per azzerare il contatore delle prenotazioni abbandonate relativo a ciascun Giocatore.</p>

4.1.6. Macro caso d'uso – Gestione tornei

4.1.6.1. Vista



4.1.6.2. Flusso degli eventi – Visualizza schermata tornei (1)

Nome	Visualizza schermata tornei (1)
ID	VS_SC_TOR_1
Attori	Giocatore
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Home”.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il Giocatore seleziona il tasto “Tornei”. 2. Il Sistema recupera l’ID del Giocatore. 3. Il Sistema mostra la schermata “Tornei”, contenente i tasti “Tornei aperti”, “Iscrizioni attive”, “Iscrizioni passate” e “Indietro”.
Post-condizioni	3. Il Sistema ha mostrato la schermata “Tornei”.

4.1.6.3. Flusso degli eventi – Visualizza schermata tornei (2)

Nome	Visualizza schermata tornei (2)
ID	VS_SC_TOR_2
Attori	Gestore
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Home”.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il Gestore seleziona il tasto “Tornei”. 2. Il Sistema mostra la schermata “Tornei”, contenente i tasti “Crea torneo”, “Tornei attivi”, “Tornei passati” e “Indietro”.
Post-condizioni	2. Il Sistema ha mostrato la schermata “Tornei”.

4.1.6.4. Flusso degli eventi – Visualizza tornei aperti

Nome	Visualizza tornei aperti
ID	VS_TOR_AP
Attori	Giocatore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Tornei”.
Flusso degli eventi	<p>1. Il Giocatore seleziona il tasto “Tornei aperti”.</p> <p>2. Il Sistema interroga il DBMS per ottenere i dettagli parziali (ID, sport, numero attuale di partecipanti, numero massimo di partecipanti, data di inizio, data di fine, livello richiesto) dei tornei aperti.</p> <p>3. SE non sono presenti tornei aperti:</p> <p>3.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che non sono stati trovati tornei aperti.</p> <p>3.2. Il Giocatore seleziona il tasto “Chiudi”.</p> <p>3.3. Il Sistema mostra la schermata “Tornei”.</p> <p>4. ALTRIMENTI:</p> <p>4.1. Il Sistema mostra la schermata “Lista tornei”, contenente la lista dei tornei aperti e il tasto “Indietro”. Per ciascun torneo nella lista sono indicati l’ID, la data di inizio, la data di fine, lo sport, il livello richiesto, il numero attuale di partecipanti, il numero massimo di partecipanti e lo stato. Inoltre, in corrispondenza di ciascun torneo nella lista è presente un tasto “Visualizza”.</p>
Post-condizioni	<p>3.3. Il Sistema ha mostrato la schermata “Tornei”.</p> <p>4.1. Il Sistema ha mostrato la schermata “Lista tornei”.</p>

4.1.6.5. Flusso degli eventi – Visualizza iscrizioni tornei attivi

Nome	Visualizza iscrizioni tornei attivi
ID	VS_ISC_TOR_ATT
Attori	Giocatore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Tornei”.
Flusso degli eventi	<p>1. Il Giocatore seleziona il tasto “Iscrizioni attive”.</p> <p>2. Il Sistema interroga il DBMS per ottenere i dettagli parziali (ID, sport, numero attuale di partecipanti, numero massimo di partecipanti, data di inizio, data di fine, livello richiesto, stato) dei tornei attivi (*1) a cui è iscritto il Giocatore.</p> <p>3. SE non sono presenti tornei attivi a cui il Giocatore è iscritto:</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che non sono state trovate iscrizioni del Giocatore a tornei attivi. 3.2. Il Giocatore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”. 3.3. Il Sistema mostra la schermata “Tornei”. <p>4. ALTRIMENTI:</p> <p>4.1. Il Sistema mostra la schermata “Lista tornei”, contenente la lista dei tornei attivi a cui è iscritto il Giocatore e il tasto “Indietro”. Per ciascun torneo nella lista sono indicati l’ID, la data di inizio, la data di fine, lo sport, il livello richiesto, il numero attuale di partecipanti, il numero massimo di partecipanti e lo stato. Inoltre, in corrispondenza di ciascun torneo nella lista è presente un tasto “Visualizza”.</p>
Post-condizioni	<p>3.3. Il Sistema ha mostrato la schermata “Tornei”.</p> <p>4.1. Il Sistema ha mostrato la schermata “Lista tornei”.</p>
Note	(*1) Per tornei attivi si intendono tutti quelli non cancellati e non ancora terminati. Possono avere stato “Aperto” o “Chiuso”.

4.1.6.6. Flusso degli eventi – Visualizza iscrizioni tornei passati

Nome	Visualizza iscrizioni tornei passati
ID	VS_ISC_TOR_PAS
Attori	Giocatore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Tornei”.
Flusso degli eventi	<p>1. Il Giocatore seleziona il tasto “Iscrizioni passate”.</p> <p>2. Il Sistema interroga il DBMS per ottenere i dettagli parziali (ID, sport, numero attuale di partecipanti, numero massimo di partecipanti, data di inizio, data di fine, livello richiesto, stato) dei tornei passati (*1) a cui il Giocatore risulta iscritto.</p> <p>3. SE non sono presenti tornei passati a cui il Giocatore risulta iscritto:</p> <p>3.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che non sono state trovate iscrizioni del Giocatore a tornei passati.</p> <p>3.2. Il Giocatore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”.</p> <p>3.3. Il Sistema mostra la schermata “Tornei”.</p> <p>4. ALTRIMENTI:</p> <p>4.1. Il Sistema mostra la schermata “Lista tornei”, contenente la lista dei tornei passati terminati a cui il Giocatore risulta iscritto e i tasti “Filtri” e “Indietro”. Per ciascun torneo nella lista sono indicati l’ID, la data di inizio, la data di fine, lo sport, il livello richiesto, il numero attuale di partecipanti, il numero massimo di partecipanti e lo stato. Inoltre, in corrispondenza di ciascun torneo nella lista è presente un tasto “Visualizza”.</p>
Post-condizioni	<p>3.3. Il Sistema ha mostrato la schermata “Tornei”.</p> <p>4.1. Il Sistema ha mostrato la schermata “Lista tornei”.</p>
Note	(*1) Per tornei passati si intendono tutti quelli non cancellati e già terminati.

4.1.6.7. Flusso degli eventi – Crea torneo

Nome	Crea torneo
ID	CRE_TOR
Attori	Gestore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Tornei”.
Flusso degli eventi	<p>1. Il Gestore seleziona il tasto “Crea torneo”.</p> <p>2. Il Sistema recupera la data e l’ora correnti.</p> <p>3. Il Sistema mostra la schermata “Crea torneo”, contenente i tasti “Conferma” e “Indietro” e un form composto da alcuni menu a tendina per inserire i dettagli del torneo da creare (sport (*1), numero di partecipanti del torneo (*2), numero di partecipanti per partita (*3), sede dei campi, data di inizio del torneo, orario di inizio indicativo delle partite, livello richiesto). Nella schermata è inoltre presente un campo di testo editabile per l’inserimento di note opzionali.</p> <p>4. Il Gestore seleziona dall’apposito menu a tendina lo sport del torneo.</p> <p>5. Il Sistema interroga il DBMS per conoscere le sedi dove sono disponibili campi da gioco per lo sport selezionato.</p> <p>6. Il Sistema aggiorna il contenuto dei menu a tendina relativi alla sede dei campi, al numero di partecipanti per partita nella schermata “Crea torneo”.</p> <p>7. Il Gestore seleziona dagli appositi menu a tendina la sede dei campi e il numero di partecipanti per partita.</p> <p>8. Il Sistema aggiorna il menu a tendina relativo al numero di partecipanti del torneo nella schermata “Crea torneo”.</p> <p>9. Il Gestore seleziona dagli appositi menu a tendina il numero di partecipanti del torneo, la data di inizio del torneo (*4), l’orario di inizio indicativo delle partite e il livello richiesto per accedere al torneo.</p> <p>10. Il Gestore compila l’area di testo delle note per inserire informazioni aggiuntive relative al torneo.</p> <p>11. Il Gestore seleziona il tasto “Conferma”.</p> <p>12. Il Sistema verifica che tutti i campi obbligatori del form (*5) siano stati compilati:</p> <p>13. SE non sono stati compilati tutti i campi obbligatori del form:</p>

13.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che non tutti i campi obbligatori del form sono stati compilati.

13.2. Il Gestore chiude il pop-up selezionando il tasto "Chiudi".

13.3. Il Sistema mostra la schermata "Crea torneo".

14. ALTRIMENTI:

14.1. Il Sistema interroga il DBMS per conoscere gli ID e la disponibilità dei campi da gioco da impiegare per il torneo.

14.2. Il Sistema elabora il calendario delle partite del torneo (*6) e determina la data di fine del torneo. Ad ogni partita vengono assegnate una data, un'ora, la fase del torneo (*7) e l'ID del campo impegnato.

14.3. Il Sistema mostra la schermata "Riepilogo torneo", contenente i dettagli e il calendario del torneo, nonché i tasti "Crea" e "Indietro".

14.4. Il Gestore seleziona il tasto "Crea".

14.5. Il Sistema verifica con il DBMS che i campi assegnati alle partite del torneo non siano occupati, nelle date e agli orari stabiliti nel calendario, da partite di tornei già creati, quindi richiede al DBMS di registrare i dettagli completi del torneo e di registrare il calendario delle partite.

14.6. SE esistono partite di tornei già creati che si sovrappongono con il calendario del torneo (*8):

14.6.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che il torneo non è stato creato poiché i campi nella sede selezionata sono impiegati per altri tornei già programmati.

14.6.2. Il Gestore chiude il pop-up selezionando il tasto "Chiudi".

14.6.3. Il Sistema mostra la schermata "Riepilogo torneo".

14.7. ALTRIMENTI:

14.7.1. Il Sistema invia una notifica per segnalare l'apertura del torneo a tutti i Giocatori che possiedono il livello richiesto per accedere al torneo e che hanno consentito l'invio di notifiche per lo sport del torneo.

14.7.2. Il Sistema mostra la schermata "Tornei".

	<p>14.7.3. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che il torneo è stato creato.</p> <p>14.7.4. Il Gestore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”.</p> <p>14.7.5. Il Sistema mostra la schermata “Tornei”.</p>
Post-condizioni	<p>13.3. Il Sistema ha mostrato la schermata “Crea torneo”.</p> <p>14.6.3. Il Sistema ha mostrato la schermata “Riepilogo torneo”.</p> <p>14.7.5. Il Sistema ha mostrato la schermata “Tornei”.</p>
Flusso alternativo	Il Gestore, in un qualunque momento, seleziona il tasto “Indietro”. Il Sistema mostra quindi la schermata precedente.
Note	<p>(*1) “Tennis”, “Padel”.</p> <p>(*2) Deve essere un multiplo del numero di partecipanti per partita.</p> <p>(*3) Può essere pari a “2” o a “4”.</p> <p>(*4) La data di inizio di un torneo è ad almeno un mese dalla data corrente.</p> <p>(*5) Sport, sede dei campi, numero di partecipanti per partita, numero di partecipanti del torneo, data di inizio del torneo, orario di inizio indicativo delle partite, livello richiesto.</p> <p>(*6) Il Sistema, in funzione del numero di partecipanti del torneo, distribuisce le partite a partire dalla data di inizio scelta in modo da impiegare al massimo i campi della sede selezionata. Le partite di una singola giornata devono coprire una singola fase del torneo (es. ottavi, quarti, semifinali, finale) e vengono piazzate, preferibilmente, a partire dall’orario di inizio selezionato. Inoltre, dato che il torneo va creato necessariamente con un mese di anticipo, i campi non possono essere già impegnati per prenotazioni degli Utenti ma, eventualmente, da partite legate ad altri tornei.</p> <p>(*7) Ad esempio “Semifinale”, “Finale”, ecc.</p> <p>(*8) Questo controllo viene effettuato dal momento che, nel tempo che intercorre tra la richiesta al DBMS dei campi disponibili e la registrazione del calendario, è possibile che sia stato registrato il calendario delle partite di un ulteriore torneo, che si sovrappone con le date e gli orari del torneo da registrare.</p>

4.1.6.8. Flusso degli eventi – Visualizza tornei attivi

Nome	Visualizza tornei attivi
ID	VS_TOR_ATT
Attori	Gestore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Tornei”.
Flusso degli eventi	<p>1. Il Gestore seleziona il tasto “Tornei attivi”.</p> <p>2. Il Sistema interroga il DBMS per ottenere i dettagli parziali (ID, sport, numero attuale di partecipanti, numero massimo di partecipanti, data di inizio, data di fine, livello richiesto, stato) di tutti i tornei attivi (*1).</p> <p>3. SE non sono presenti tornei attivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che non sono stati trovati tornei attivi. 3.2. Il Gestore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”. 3.3. Il Sistema mostra la schermata “Tornei”. <p>4. ALTRIMENTI:</p> <p>4.1. Il Sistema mostra la schermata “Lista tornei”, contenente la lista di tutti i tornei attivi e il tasto “Indietro”. Per ciascun torneo nella lista sono indicati l’ID, la data di inizio, la data di fine, lo sport, il livello richiesto, il numero attuale di partecipanti, il numero massimo di partecipanti e lo stato. Inoltre, in corrispondenza di ciascun torneo nella lista è presente un tasto “Visualizza”.</p>
Post-condizioni	<p>3.3. Il Sistema ha mostrato la schermata “Tornei”.</p> <p>4.1. Il Sistema ha mostrato la schermata “Lista tornei”.</p>
Note	(*1) Per tornei attivi si intendono tutti quelli non cancellati e non ancora terminati. Possono avere stato “Aperto” o “Chiuso”.

4.1.6.9. Flusso degli eventi – Visualizza tornei passati

Nome	Visualizza tornei passati
ID	VS_TOR_PAS
Attori	Gestore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Tornei”.
Flusso degli eventi	<p>1. Il Gestore seleziona il tasto “Tornei passati”.</p> <p>2. Il Sistema interroga il DBMS per ottenere i dettagli parziali (ID, sport, numero attuale di partecipanti, numero massimo di partecipanti, data di inizio, data di fine, livello richiesto, stato) di tutti i tornei passati (*1).</p> <p>3. SE non sono presenti tornei passati:</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che non sono stati trovati tornei passati. 3.2. Il Gestore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”. 3.3. Il Sistema mostra la schermata “Tornei”. <p>4. ALTRIMENTI:</p> <p>4.1. Il Sistema mostra la schermata “Lista tornei”, contenente la lista dei tornei passati e i tasti “Filtri” e “Indietro”. Per ciascun torneo nella lista sono indicati l’ID, la data di inizio, la data di fine, lo sport, il livello richiesto, il numero attuale di partecipanti, il numero massimo di partecipanti e lo stato. Inoltre, in corrispondenza di ciascun torneo nella lista è presente un tasto “Visualizza”.</p>
Post-condizioni	<p>3.3. Il Sistema ha mostrato la schermata “Tornei”.</p> <p>4.1. Il Sistema ha mostrato la schermata “Lista tornei”.</p>
Note	(*1) Per tornei passati si intendono tutti quelli non cancellati e già terminati.

4.1.6.10. Flusso degli eventi – Applica filtri iscrizioni tornei

Nome	Applica filtri iscrizioni tornei
ID	APL_FLT_ISC_TOR
Attori	Giocatore (o Gestore)
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Lista tornei”.
Flusso degli eventi	<p>1. Il Giocatore seleziona il tasto “Filtri”.</p> <p>2. Il Sistema mostra a schermo un pop-up contenente dei menu a tendina per selezionare i filtri da applicare alla lista dei tornei.</p> <p>3. Il Giocatore seleziona dagli appositi menu a tendina uno o più filtri, tra cui lo sport, il numero di partecipanti per partita e la data di inizio minima dei tornei da visualizzare.</p> <p>4. Il Giocatore chiude il pop-up selezionando il tasto “Applica”.</p> <p>5. SE è stato impostato almeno un filtro:</p> <p>5.1 Il Sistema aggiorna la lista dei tornei nella schermata “Lista tornei” in modo da mostrare solamente i tornei che rispettano i filtri applicati (*1).</p> <p>6. Il Sistema mostra la schermata “Lista tornei”.</p>
Post-condizioni	6. Il Sistema ha mostrato la schermata “Lista tornei”.
Flusso alternativo	In un qualunque momento, il Giocatore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”. Il Sistema mostra quindi la schermata “Lista tornei”.
Note	(*1) I filtri sono opzionali, pertanto non necessariamente vengono applicati contemporaneamente tutti i filtri disponibili.

4.1.6.11. Flusso degli eventi – Visualizza dettagli torneo (1)

Nome	Visualizza dettagli torneo (1)
ID	VS_DET_TOR_1
Attori	Giocatore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Lista tornei”.
Flusso degli eventi	<p>1. Il Giocatore ha selezionato il tasto “Visualizza” in corrispondenza del torneo del quale vuole conoscere i dettagli.</p> <p>2. Il Sistema interroga il DBMS per ottenere i restanti dettagli del torneo selezionato (sede, numero di partecipanti per partita, numero di ospiti inseriti, note), i dati dei Giocatori membri (ID, nome, cognome) e il calendario delle partite. Per ogni partita si vuole conoscere l’ID, l’ID del campo da gioco, la data, l’ora e la fase del torneo. Il Sistema richiede inoltre al DBMS lo stato del torneo aggiornato (*1).</p> <p>3. Il Sistema crea la schermata “Dettagli torneo”, contenente i dettagli completi del torneo selezionato (*2), i dati di tutti i partecipanti (Giocatori e ospiti), il calendario delle partite e il tasto “Indietro”. Per ciascuno dei Giocatori sono indicati l’ID, il nome e il cognome.</p> <p>4. SE il torneo è aperto:</p> <p>4.1. Il Sistema determina la data di chiusura delle iscrizioni al torneo (*3).</p> <p>4.2. Il Sistema aggiunge alla schermata “Dettagli torneo” la data di chiusura delle iscrizioni al torneo.</p> <p>4.3. Il Sistema verifica che il Giocatore sia un partecipante del torneo.</p> <p>4.4. SE il Giocatore è un partecipante del torneo:</p> <p>4.4.1. Il Sistema aggiunge alla schermata “Dettagli torneo” il tasto “Abbandona torneo”.</p> <p>4.5. ALTRIMENTI:</p> <p>4.5.1. Il Sistema verifica che il torneo non sia completamente riempito.</p> <p>4.5.2. SE il torneo non è completamente riempito:</p> <p>4.5.2.1. Il Sistema interroga il DBMS per ottenere il livello del Giocatore per lo sport del torneo.</p>

	<p>4.5.2.2. Il Sistema verifica che il Giocatore abbia un livello per lo sport del torneo e che tale livello sia uguale a quello richiesto per accedere al torneo.</p> <p>4.5.2.3. SE il Giocatore possiede un livello per lo sport del torneo e tale livello è uguale a quello richiesto per accedere al torneo:</p> <p>4.5.2.3.1. Il Sistema aggiunge alla schermata “Dettagli torneo” il tasto “Iscriviti al torneo”.</p> <p>5. Il Sistema mostra la schermata “Dettagli torneo”.</p>
Post-condizioni	5. Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli torneo”.
Note	<p>(*)1) Viene richiesto lo stato del torneo aggiornato dal momento che nell’intervallo di tempo che intercorre tra la visualizzazione del torneo nella lista della pagina “Lista tornei” e la creazione della schermata “Dettagli torneo”, lo stato del torneo, già richiesto in precedenza, potrebbe essere cambiato.</p> <p>(*)2) Qualora il campo delle note (che sono opzionali) sia vuoto, allora queste non figurano nella schermata “Dettagli torneo”.</p> <p>(*)3) La data di chiusura delle iscrizioni è esattamente a due settimane dalla data di inizio del torneo.</p>

4.1.6.12. Flusso degli eventi – Visualizza dettagli torneo (2)

Nome	Visualizza dettagli torneo (2)
ID	VS_DET_TOR_2
Attori	Gestore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Lista tornei”.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> Il Gestore ha selezionato il tasto “Visualizza” in corrispondenza del torneo del quale vuole conoscere i dettagli. Il Sistema interroga il DBMS per ottenere i restanti dettagli del torneo selezionato (sede, numero di partecipanti per partita, numero di ospiti inseriti, note), i dati dei Giocatori membri (ID, nome, cognome) e il calendario delle partite. Per ogni partita si vuole conoscere l’ID, l’ID del campo da gioco, la data, l’ora e la fase del torneo. Il Sistema richiede inoltre al DBMS lo stato del torneo aggiornato (*1).

	<p>3. Il Sistema crea la schermata “Dettagli torneo”, contenente i dettagli completi del torneo selezionato (*2), i dati di tutti i partecipanti (Giocatori e ospiti), il calendario delle partite e il tasto “Indietro”. Per ciascuno dei Giocatori sono indicati l’ID, il nome e il cognome.</p> <p>4. SE il torneo è aperto:</p> <p> 4.1. Il Sistema determina la data di chiusura delle iscrizioni al torneo (*3).</p> <p> 4.2. Il Sistema aggiunge alla schermata “Dettagli torneo” la data di chiusura delle iscrizioni al torneo.</p> <p>5. Il Sistema recupera la data corrente.</p> <p>6. SE la data corrente è antecedente alla data di inizio del torneo:</p> <p> 6.1. Il Sistema aggiunge alla schermata “Dettagli torneo” un tasto “Rimuovi partecipante” in corrispondenza di ogni partecipante presente nella lista dei partecipanti.</p> <p> 6.2. Il Sistema verifica che il torneo non sia completamente riempito.</p> <p> 6.3. SE il torneo non è completamente riempito:</p> <p> 6.3.1. Il Sistema aggiunge alla schermata “Dettagli torneo” i tasti “Aggiungi giocatore”, “Aggiungi ospite”.</p> <p>7. SE la data corrente è antecedente alla fine del torneo:</p> <p> 7.1. Il Sistema aggiunge alla schermata “Dettagli torneo” il tasto “Annulla torneo”.</p> <p>8. Il Sistema mostra la schermata “Dettagli torneo”.</p>
Post-condizioni	8. Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli torneo”.
Note	<p>(*1) Viene richiesto lo stato del torneo aggiornato dal momento che nell’intervallo di tempo che intercorre tra la visualizzazione del torneo nella lista della pagina “Lista tornei” e la creazione della schermata “Dettagli torneo”, lo stato del torneo, già richiesto in precedenza, potrebbe essere cambiato.</p> <p>(*2) Qualora il campo delle note (che sono opzionali) sia vuoto, allora queste non figurano nella schermata “Dettagli torneo”.</p> <p>(*3) La data di chiusura delle iscrizioni è esattamente a due settimane dalla data di inizio del torneo.</p>

4.1.6.13. Flusso degli eventi – Iscriviti a torneo

Nome	Iscriviti a torneo
ID	ISV_TOR
Attori	Giocatore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli torneo”.
Flusso degli eventi	<p>1. Il Giocatore seleziona il tasto “Iscriviti al torneo”.</p> <p>2. Il Sistema verifica con il DBMS che il torneo sia aperto, che non sia completamente riempito e che il Giocatore non faccia già parte di una prenotazione aperta nella stessa data e ora di una delle partite previste dal calendario del torneo, quindi richiede al DBMS di inserire il Giocatore nel torneo.</p> <p>3. SE l’iscrizione non va a buon fine:</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che non è stato possibile iscrivere il Giocatore al torneo. 3.2. Il Giocatore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”. 3.3. Il Sistema mostra la schermata “Dettagli torneo”. <p>4. ALTRIMENTI:</p> <ul style="list-style-type: none"> 4.1. Il Sistema invia una notifica ai Gestori per segnalare che il Giocatore si è iscritto al torneo. 4.2. Il Sistema mostra la schermata “Tornei”. 4.3. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che il Giocatore si è iscritto al torneo. 4.4. Il Giocatore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”. 4.5. Il Sistema mostra la schermata “Tornei”.
Post-condizioni	<p>3.3. Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli torneo”.</p> <p>4.5. Il Sistema ha mostrato la schermata “Tornei”.</p>

4.1.6.14. Flusso degli eventi – Abbandona torneo

Nome	Abbandona torneo
ID	ABD_TOR
Attori	Giocatore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli torneo”.
Flusso degli eventi	<p>1. Il Giocatore seleziona il tasto “Abbandona torneo”.</p> <p>2. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per richiedere una conferma per abbandonare il torneo.</p> <p>3. Il Giocatore chiude il pop-up selezionando il tasto “Conferma”.</p> <p>4. Il Sistema verifica con il DBMS che il torneo sia aperto, quindi richiede al DBMS di rimuovere il Giocatore dal torneo.</p> <p>5. SE il torneo è aperto:</p> <ul style="list-style-type: none"> 5.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che il Giocatore non è stato rimosso dal torneo perché questo è stato già chiuso. 5.2. Il Giocatore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”. 5.3. Il Sistema mostra la schermata “Dettagli torneo”. <p>6. ALTRIMENTI:</p> <ul style="list-style-type: none"> 6.1. Il Sistema invia una notifica ai Gestori per informarli della rimozione del Giocatore dal torneo. 6.2. Il Sistema mostra la schermata “Tornei”. 6.3. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che il Giocatore è stato rimosso dal torneo. 6.4. Il Giocatore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”. 6.5. Il Sistema mostra la schermata “Tornei”.
Post-condizioni	<p>5.3. Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli torneo”.</p> <p>6.5. Il Sistema ha mostrato la schermata “Tornei”.</p>

4.1.6.15. Flusso degli eventi – Iscrivi giocatore

Nome	Iscrivi giocatore
ID	ISV_GIO
Attori	Gestore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli torneo”.
Flusso degli eventi	<p>1. Il Gestore seleziona il tasto “Aggiungi giocatore”.</p> <p>2. Il Sistema mostra la schermata “Aggiungi giocatore”, contenente una barra di ricerca per cercare il Giocatore da aggiungere al torneo e il tasto “Indietro”.</p> <p>3. Il Gestore seleziona la barra di ricerca.</p> <p>4. Il Gestore inserisce nella barra di ricerca l’ID o il nome e il cognome del Giocatore da aggiungere.</p> <p>5. Il Sistema interroga in tempo reale il DBMS per ottenere i dettagli (ID, nome, cognome) dei Giocatori per i quali viene trovata una corrispondenza con la stringa inserita dal Gestore.</p> <p>6. Il Sistema aggiunge nella schermata “Aggiungi giocatore” la lista dei Giocatori ottenuti dalla ricerca. Per ciascun Giocatore sono indicati l’ID, il nome e il cognome, ed è presente un tasto “Aggiungi”. Il Sistema rimuove dalla lista, qualora vi siano delle corrispondenze, i Giocatori già partecipanti del torneo.</p> <p>7. Il Gestore seleziona il tasto “Aggiungi” in corrispondenza del Giocatore della lista che vuole aggiungere al torneo.</p> <p>8. Il Sistema recupera la data corrente.</p> <p>9. SE la data corrente non è antecedente alla data di inizio del torneo:</p> <ul style="list-style-type: none"> 9.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che il torneo è già iniziato e non è più possibile modificarne i partecipanti. 9.2. Il Gestore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”. <p>10. ALTRIMENTI:</p> <ul style="list-style-type: none"> 10.1. Il Sistema verifica con il DBMS che il torneo non sia completamente riempito e che il Giocatore scelto non faccia già parte di una prenotazione aperta nella stessa data e ora di una delle partite previste dal calendario del torneo, quindi richiede al DBMS di inserire il Giocatore nel torneo. 10.2. SE la registrazione del Giocatore al torneo non va a buon fine:

	<p>10.2.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che il Giocatore non è stato aggiunto al torneo perché il torneo è pieno oppure perché il Giocatore fa già parte di una prenotazione nella stessa data e nella stessa ora.</p> <p>10.2.2. Il Gestore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”.</p> <p>10.3. ALTRIMENTI:</p> <p>10.3.1. Il Sistema notifica il Giocatore selezionato dell'inserimento nel torneo.</p> <p>10.3.2. Il Sistema aggiunge alla schermata “Dettagli torneo” i dati (ID, nome, cognome) relativi al Giocatore aggiunto al torneo e un tasto “Rimuovi partecipante” in corrispondenza dei dati del Giocatore stesso.</p> <p>10.3.3. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che il Giocatore selezionato è stato aggiunto al torneo.</p> <p>10.3.4. Il Gestore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”.</p>
Post-condizioni	11. Il Sistema mostra la schermata “Aggiungi giocatore”.

4.1.6.16. Flusso degli eventi – Iscrivi ospite

Nome	Iscrivi ospite
ID	ISV_OS
Attori	Gestore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli torneo”.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il Gestore seleziona il tasto “Aggiungi ospite”. 2. Il Sistema recupera la data corrente. 3. SE la data corrente non è antecedente alla data di inizio del torneo: <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che il torneo è già iniziato e non è più possibile modificarne i partecipanti. 3.2. Il Gestore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”.

	<p>4. ALTRIMENTI:</p> <p>4.1. Il Sistema calcola il nuovo numero di ospiti inseriti nel torneo.</p> <p>4.2. Il Sistema verifica con il DBMS che il torneo non sia completamente riempito, quindi richiede al DBMS di registrare il numero aggiornato di ospiti inseriti nel torneo.</p> <p>4.3. SE il torneo non è completamente riempito:</p> <p>4.3.1. Il Sistema aggiunge un ospite nella lista dei partecipanti della schermata “Dettagli torneo”.</p> <p>4.4. ALTRIMENTI:</p> <p>4.4.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che l’ospite non è stato aggiunto al torneo perché il torneo è pieno.</p> <p>4.4.2. Il Gestore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”.</p> <p>5. Il Sistema mostra la schermata “Dettagli torneo”.</p>
Post-condizioni	5. Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli torneo”.

4.1.6.17. Flusso degli eventi – Rimuovi partecipante

Nome	Rimuovi partecipante
ID	RMV_PAR
Attori	Gestore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli torneo”.
Flusso degli eventi	<p>1. Il Gestore seleziona il tasto “Rimuovi partecipante” in corrispondenza del partecipante (Giocatore oppure ospite) che desidera rimuovere dal torneo.</p> <p>2. Il Sistema recupera la data corrente.</p> <p>3. SE la data corrente non è antecedente alla data di inizio del torneo:</p> <p>3.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che il torneo è già iniziato e non è più possibile modificarne i partecipanti.</p> <p>3.2. Il Gestore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”.</p> <p>4. ALTRIMENTI:</p>

	<p>4.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per richiedere una conferma per rimuovere il partecipante dalla prenotazione.</p> <p>4.2. Il Gestore chiude il pop-up selezionando il tasto “Conferma”.</p> <p>4.3. SE il partecipante da rimuovere è un Giocatore:</p> <p> 4.3.1. Il Sistema richiede al DBMS di rimuovere il Giocatore dal torneo.</p> <p>4.4. ALTRIMENTI:</p> <p> 4.4.1. Il Sistema calcola il nuovo numero di ospiti inseriti nel torneo.</p> <p> 4.4.2. Il Sistema richiede al DBMS di registrare il numero di ospiti inseriti nel torneo aggiornato.</p> <p>4.5. Il Sistema rimuove il partecipante dalla lista dei partecipanti della schermata “Dettagli torneo”.</p> <p>5. Il Sistema mostra la schermata “Dettagli torneo”.</p>
Post-condizioni	5. Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli torneo”.

4.1.6.18. Flusso degli eventi – Annulla torneo

Nome	Annulla torneo
ID	ANN_TOR
Attori	Gestore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli torneo”.
Flusso degli eventi	<p>1. Il Gestore seleziona il tasto “Annulla torneo”.</p> <p>2. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per richiedere una conferma per procedere con l'annullamento del torneo.</p> <p>3. Il Gestore chiude il pop-up selezionando il tasto “Conferma”.</p> <p>4. Il Sistema recupera la data corrente.</p> <p>5. SE la data corrente non è antecedente alla data di fine del torneo:</p> <p> 5.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che il torneo non è stato cancellato perché è già terminato.</p>

	<p>5.2. Il Gestore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”.</p> <p>5.3. Il Sistema mostra la schermata “Dettagli torneo”.</p> <p>6. ALTRIMENTI:</p> <p>6.1. Il Sistema richiede al DBMS di registrare il torneo come cancellato e di registrare come cancellate tutte le prenotazioni aperte relative al torneo.</p> <p>6.2. Il Sistema invia una notifica ai Gestori e ai Giocatori partecipanti del torneo cancellato per informarli dell’annullamento del torneo.</p> <p>6.3. Il Sistema mostra la schermata “Tornei”.</p> <p>6.4. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che il torneo è stato cancellato.</p> <p>6.5. Il Gestore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”.</p> <p>6.6. Il Sistema mostra la schermata “Tornei”.</p>
Post-condizioni	<p>5.3. Il Sistema ha mostrato la schermata “Dettagli torneo”.</p> <p>6.6. Il Sistema ha mostrato la schermata “Tornei”.</p>

4.1.6.18. Flusso degli eventi – Chiudi tornei automaticamente

Nome	Chiudi tornei automaticamente
ID	CH_TOR_AUT
Attori	Tempo, DBMS
Flusso degli eventi	<p>1. Il Tempo interroga il Sistema per conoscere la data corrente.</p> <p>2. Il Sistema recupera la data corrente e verifica che sia trascorso almeno un giorno dall’ultimo controllo dei tornei da chiudere.</p> <p>3. SE è trascorso almeno un giorno dall’ultimo controllo:</p> <p>3.1. Il Sistema interroga il DBMS per trovare i dettagli parziali (ID, data di inizio, numero massimo di partecipanti, numero di partecipanti attuale) dei tornei con stato “Aperto”.</p> <p>3.2. Il Sistema verifica per ciascuno dei tornei individuati se la loro data di inizio è esattamente a due settimane dalla data corrente.</p>

3.3. SE esiste almeno un torneo, fra quelli precedentemente individuati, la cui data di inizio è esattamente a due settimane dalla data corrente:

3.3.1. Il Sistema verifica, per ciascuno dei tornei individuati, che il loro numero di partecipanti attuale sia pari al loro numero massimo di partecipanti.

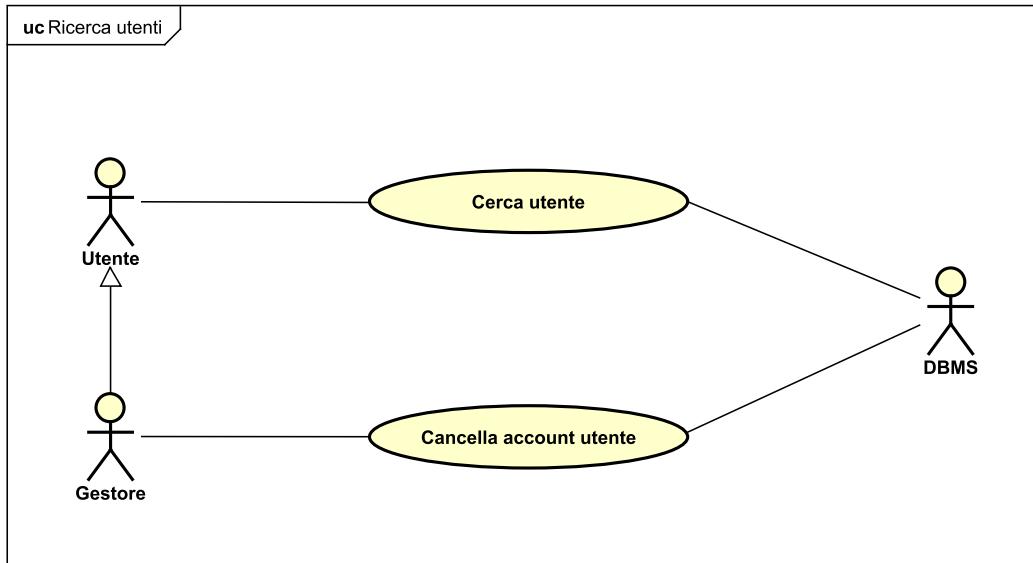
3.3.2. Il Sistema richiede al DBMS di registrare come chiusi i tornei individuati non completamente riempiti.

3.3.3. Il Sistema richiede al DBMS di registrare come cancellati i tornei individuati non completamente riempiti e di registrare come cancellate le prenotazioni relative a tali tornei.

3.3.4. Il Sistema invia una notifica ai Gestori e ai Giocatori partecipanti di ognuno dei tornei cancellati per avvisarli della cancellazione dei tornei.

4.1.7. Macro caso d'uso – Ricerca utenti

4.1.7.1. Vista



4.1.7.2. Flusso degli eventi - Cerca utente

Nome	Cerca utente
ID	CRC_UTN
Attori	Utente, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Home”.
Flusso degli eventi	<p>1. L’Utente seleziona la barra di ricerca “Cerca utente”.</p> <p>2. Il Sistema recupera l’ID dell’Utente.</p> <p>3. L’Utente inserisce nella barra di ricerca “Cerca utente” l’ID o il nome e il cognome dell’Utente di cui vuole visualizzare il profilo.</p> <p>4. Il Sistema interroga in tempo reale il DBMS per ottenere i dettagli (ID, nome, cognome, classe) degli Utenti per i quali viene trovata una corrispondenza con la stringa inserita dall’Utente.</p> <p>5. Il Sistema aggiunge nella schermata “Home” la lista degli Utenti ottenuti dalla ricerca. Per ciascun Utente sono indicati l’ID, il nome, il cognome, ed è presente un tasto “Visualizza”. Il Sistema rimuove dalla lista, qualora vi sia una corrispondenza, l’Utente stesso (*1).</p> <p>6. L’Utente seleziona il tasto “Visualizza” in corrispondenza della riga dell’Utente della lista di cui vuole visualizzare il profilo.</p> <p>7. SE il tasto selezionato è relativo ad un Giocatore:</p> <p>7.1. Il Sistema interroga il DBMS per conoscere i dati rimanenti (esso, data di nascita, stato dell’abbonamento, livelli per gli sport soggetti a valutazione a livello, storico dei risultati delle ultime “Partite a livello” per ciascuno di tali sport) dell’Utente scelto.</p> <p>8. ALTRIMENTI:</p> <p>8.1. Il Sistema interroga il DBMS per conoscere i dati rimanenti (esso, data di nascita) dell’Utente scelto.</p> <p>9. Il Sistema crea la schermata “Profilo utente”, contenente le informazioni relative all’Utente scelto e i tasti “Chat” e “Indietro”.</p> <p>10. SE l’Utente scelto è un Giocatore:</p> <p>10.1. Il Sistema recupera la classe dell’Utente.</p> <p>10.2. SE l’Utente è un Gestore:</p>

	<p>10.2.1. Il Sistema aggiunge alla schermata “Profilo utente” il tasto “Cancella account giocatore”.</p> <p>10.2.2. SE l’Utente scelto possiede un livello per almeno uno degli sport soggetti a valutazione a livello:</p> <p style="padding-left: 2em;">10.2.2.1. Il Sistema aggiunge alla schermata “Profilo utente” il tasto “Inserisci risultato partita”.</p> <p>10.3. SE l’Utente è un Allenatore:</p> <p style="padding-left: 2em;">10.3.1. Il Sistema aggiunge alla schermata “Profilo utente” il tasto “Assegna livello”.</p> <p>11. Il Sistema mostra la schermata “Profilo utente”.</p>
Post-condizioni	11. Il Sistema ha mostrato la schermata “Profilo utente”.
Flusso alternativo	L’Utente, in qualunque momento, seleziona nella schermata “Home” un qualunque tasto che non sia il tasto “Visualizza” associato ad uno specifico Utente trovato dalla barra di ricerca “Cerca utente”.
Note	(*1) L’Utente può cercare solo i profili di altri Utenti.

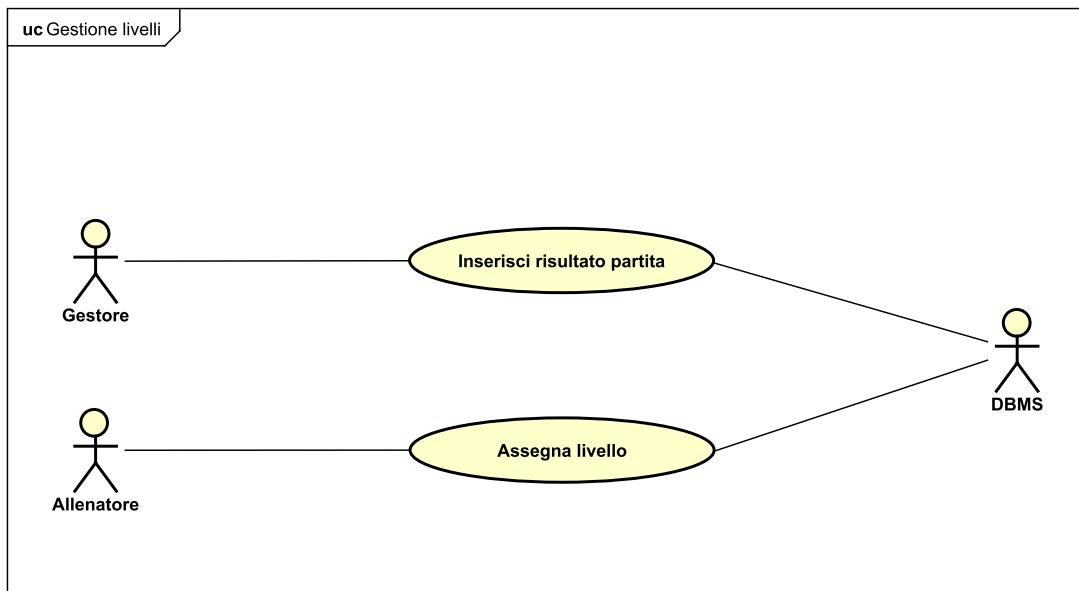
4.1.7.3. Flusso degli eventi - Cancella account giocatore

Nome	Cancella account giocatore
ID	CNC_ACC_GIO
Attori	Gestore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Profilo utente”.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> Il Gestore seleziona il tasto “Cancella account giocatore”. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per richiedere una conferma per procedere con la cancellazione dell’account del Giocatore selezionato. Il Gestore chiude il pop-up selezionando il tasto “Conferma”. Il Sistema richiede al DBMS la cancellazione dell’account del Giocatore selezionato e di tutti i dati ad esso relativi. Il Sistema mostra la schermata “Home”. Il Sistema mostra schermo un pop-up per segnalare che l’account del Giocatore selezionato è stato correttamente cancellato.

	<p>7. Il Gestore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”.</p> <p>8. Il Sistema mostra la schermata “Home”.</p>
Post-condizioni	8. Il Sistema ha mostrato la schermata “Home”.
Flusso alternativo	Il Gestore, in un qualunque momento mentre è mostrato a schermo il pop-up per la cancellazione dell’account del Giocatore selezionato, chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”. Il Sistema mostra quindi la schermata “Profilo utente”.

4.1.8. Macro caso d’uso – Gestione livelli

4.1.8.1. Vista



4.1.8.2. Assegna livello

Nome	Assegna livello
ID	ASS_LVL
Attori	Allenatore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Profilo utente”.
Flusso degli eventi	1. L’Allenatore seleziona il tasto “Assegna livello”.

	<p>2. Il Sistema mostra a schermo un pop-up contenente i tasti “Applica” e “Chiudi” e dei menu a tendina per assegnare un livello al Giocatore selezionato per gli sport soggetti a valutazione a livello.</p> <p>3. L’Allenatore seleziona dagli appositi menu a tendina lo sport per cui vuole assegnare un livello al Giocatore selezionato e il livello da assegnare.</p> <p>4. L’Allenatore chiude il pop-up selezionando il tasto “Applica”.</p> <p>5. Il Sistema richiede al DBMS di registrare il nuovo livello del Giocatore per lo sport selezionato e di impostare a zero il numero di vittorie e sconfitte del Giocatore per tale sport.</p> <p>6. Il Sistema aggiorna nella schermata “Profilo utente” lo storico delle ultime “Partite a livello” e il livello del Giocatore selezionato per lo sport considerato.</p> <p>7. Il Sistema mostra la schermata “Profilo utente”.</p>
Post-condizioni	7. Il Sistema ha mostrato la schermata “Profilo utente”.
Flusso alternativo	L’Allenatore, in un qualunque momento mentre è mostrato a schermo il pop-up per l’assegnazione del livello, chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”. Il Sistema mostra quindi la schermata “Profilo utente”.

4.1.8.3. Inserisci risultato partita

Nome	Inserisci risultato partita
ID	INS_RIS_PRT
Attori	Gestore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Profilo utente”.
Flusso degli eventi	<p>1. Il Gestore seleziona il tasto “Inserisci risultato partita”.</p> <p>2. Il Sistema mostra a schermo un pop-up contenente i tasti “Applica” e “Chiudi” e dei menu a tendina per registrare il risultato di una “Partita a livello” a cui il Giocatore selezionato ha partecipato.</p> <p>3. Il Gestore seleziona dagli appositi menu a tendina lo sport e il risultato del Giocatore selezionato per la “Partita a livello” considerata. Gli sport selezionabili sono esclusivamente solo quelli per i quali il Giocatore selezionato possiede un livello.</p> <p>4. Il Gestore chiude il pop-up selezionando il tasto “Applica”.</p> <p>5. SE il risultato inserito è una vittoria:</p>

5.1. Il Sistema verifica che il Giocatore abbia raggiunto il quantitativo di vittorie necessarie per avanzare di livello per lo sport considerato.

5.2. SE il Giocatore ha raggiunto il quantitativo di vittorie necessario per avanzare di livello:

5.2.1. Il Sistema interroga il DBMS per azzerare lo storico delle ultime “Partite a livello” del Giocatore selezionato per lo sport considerato.

5.2.2. SE il livello del Giocatore selezionato per lo sport considerato non è il massimo raggiungibile:

5.2.2.1. Il Sistema determina il nuovo livello del Giocatore selezionato per lo sport considerato.

5.2.2.2. Il Sistema richiede al DBMS di registrare il nuovo livello del Giocatore selezionato per lo sport considerato.

5.2.2.3. Il Sistema aggiorna nella schermata “Profilo utente” il livello del Giocatore selezionato per lo sport considerato.

5.3. ALTRIMENTI:

5.3.1. Il Sistema interroga il DBMS per aggiornare lo storico delle ultime “Partite a livello” del Giocatore selezionato per lo sport considerato.

6. ALTRIMENTI:

6.1. Il Sistema verifica che il Giocatore abbia raggiunto il quantitativo di sconfitte necessarie per retrocedere di livello per lo sport considerato.

6.2. SE il Giocatore ha raggiunto il quantitativo di sconfitte necessario per retrocedere di livello:

6.2.1. Il Sistema interroga il DBMS per azzerare lo storico delle ultime “Partite a livello” del Giocatore selezionato per lo sport considerato.

6.2.2. SE il livello del Giocatore selezionato per lo sport considerato non è il minimo raggiungibile:

6.2.2.1. Il Sistema determina il nuovo livello del Giocatore selezionato per lo sport considerato.

	<p>6.2.2.2. Il Sistema richiede al DBMS di registrare il nuovo livello del Giocatore selezionato per lo sport considerato.</p> <p>6.2.2.3. Il Sistema aggiorna nella schermata “Profilo utente” il livello del Giocatore selezionato per lo sport considerato.</p> <p>6.3. ALTRIMENTI:</p> <p>6.3.1. Il Sistema interroga il DBMS per aggiornare lo storico delle ultime “Partite a livello” del Giocatore selezionato per lo sport considerato.</p> <p>7. Il Sistema aggiorna nella schermata “Profilo utente” lo storico delle ultime “Partite a livello” del Giocatore selezionato per lo sport considerato.</p> <p>8. Il Sistema mostra la schermata “Profilo utente”.</p>
Post-condizioni	8. Il Sistema ha mostrato la schermata “Profilo utente”.
Flusso alternativo	Il Gestore, in un qualunque momento mentre è mostrato a schermo il pop-up per la registrazione del risultato della partita, chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”. Il Sistema mostra quindi la schermata “Profilo utente”.

4.1.9. Macro caso d'uso – Gestione promozioni

4.1.9.1. Vista



4.1.9.2. Flussi degli eventi – Visualizza promozioni valide

Nome	Visualizza promozioni valide
ID	VS_PRO_VLD
Attori	Giocatore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Home”.
Flusso degli eventi	<p>1. Il Giocatore seleziona il tasto “Promozioni”.</p> <p>2. Il Sistema recupera l’ID del Giocatore.</p> <p>3. Il Sistema interroga il DBMS per verificare che il Giocatore sia un abbonato.</p> <p>4. Il Sistema determina a quale target di Giocatori per le promozioni appartenga il Giocatore.</p> <p>5. Il Sistema interroga il DBMS per ottenere i dati relativi a tutte le promozioni attive che siano valide per il Giocatore e ancora da lui non riscattate, e per verificare che il Giocatore sia contrassegnato come inattivo.</p> <p>6. Il Sistema mostra la schermata “Promozioni”, contenente la lista delle promozioni attive, valide per il Giocatore e ancora da lui non riscattate, e il tasto “Indietro”. In corrispondenza di ciascuna promozione sono indicati la data di scadenza, un messaggio illustrativo e il target di Giocatori (*1) a cui è destinata la promozione.</p> <p>7. SE il Giocatore è contrassegnato come inattivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> 7.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che il Giocatore ha diritto ad un coupon di sconto, riscattabile con l’ausilio di un Gestore, da poter utilizzare per una delle future prenotazioni. 7.2. Il Giocatore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”. <p>8. Il Sistema mostra la schermata “Promozioni”.</p>
Post-condizioni	8. Il Sistema mostra la schermata “Promozioni”.
Note	(*1) “Abbonati”, “Non abbonati”, “Tutti”.

4.1.9.3. Flussi degli eventi – Visualizza promozioni attive

Nome	Visualizza promozioni attive
ID	VS_PRO_ATT
Attori	Gestore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Home”.
Flusso degli eventi	<p>1. Il Gestore seleziona il tasto “Promozioni”.</p> <p>2. Il Sistema interroga il DBMS per ottenere i dati relativi a tutte le promozioni attive.</p> <p>3. Il Sistema mostra la schermata “Promozioni”, contenente la lista delle promozioni attive e i tasti “Crea promozione”, “Riscatta coupon inattività” e “Indietro”. In corrispondenza di ciascuna promozione sono indicati la data di scadenza, un messaggio illustrativo, il target di Giocatori (*1) a cui è destinata la promozione, e i tasti “Riscatta” e “Termina”.</p>
Post-condizioni	3. Il Sistema mostra la schermata “Promozioni”.
Note	(*1) “Abbonati”, “Non abbonati”, “Tutti”.

4.1.9.4. Flussi degli eventi – Crea promozione

Nome	Crea promozione
ID	CRE_PRO
Attori	Gestore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Promozioni”.
Flusso degli eventi	<p>1. Il Gestore seleziona il tasto “Crea promozione”.</p> <p>2. Il Sistema mostra a schermo un pop-up contenente dei menu a tendina per definire i Giocatori a cui è destinata la promozione (*1) e la data di scadenza della promozione, nonché un campo di testo editabile per inserire il messaggio illustrativo della promozione.</p> <p>3. Il Gestore seleziona dagli appositi menu a tendina il target di Giocatori e la data di scadenza della promozione.</p> <p>4. Il Gestore inserisce nel campo di testo editabile il messaggio illustrativo della promozione.</p> <p>5. Il Gestore chiude il pop-up selezionando il tasto “Crea”.</p>

	<p>6. Il Sistema aggiunge alla schermata “Promozioni” la promozione creata.</p> <p>7. Il Sistema richiede al DBMS di registrare la promozione creata.</p> <p>8. Il Sistema invia una notifica ai Giocatori compatibili con la promozione per segnalare l’apertura della promozione.</p> <p>9. Il Sistema mostra la schermata “Promozioni”.</p>
Post-condizioni	9. Il Sistema ha mostrato la schermata “Promozioni”.
Flusso alternativo	Il Gestore, in un qualunque momento, chiude il pop-up per la creazione della promozione selezionando il tasto “Chiudi”. Il Sistema mostra quindi la schermata “Promozioni”.
Note	(*)1 “Abbonati”, “Non abbonati”, “Tutti”.

4.1.9.5. Flussi degli eventi – Riscatta promozione

Nome	Riscatta promozione
ID	RSC_PRO
Attori	Gestore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Promozioni”.
Flusso degli eventi	<p>1. Il Gestore seleziona nella lista delle promozioni attive il tasto “Riscatta” in corrispondenza della promozione da riscattare.</p> <p>2. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per inserire l’ID dell’Utente che vuole riscattare la promozione.</p> <p>3. Il Gestore inserisce l’ID dell’Utente nel campo “ID” del pop-up.</p> <p>4. Il Gestore chiude il pop-up selezionando il tasto “Conferma”.</p> <p>5. Il Sistema verifica con il DBMS che l’ID inserito appartenga ad un Giocatore che può riscattare la promozione selezionata e che la promozione sia ancora attiva (*1), quindi richiede al DBMS di registrare che la promozione è stata riscattata per il Giocatore selezionato.</p> <p>6. SE la richiesta non è andata a buon fine:</p> <p>6.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che l’operazione di riscatto della promozione non è andata a buon fine.</p> <p>6.2. Il Gestore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”.</p>

	<p>7. ALTRIMENTI:</p> <p>7.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che la promozione è stata riscattata con successo.</p> <p>7.2. Il Gestore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”.</p> <p>8. Il Sistema mostra la schermata “Promozioni”.</p>
Post-condizioni	8. Il Sistema ha mostrato la schermata “Promozioni”.
Flusso alternativo	Il Gestore, in un qualunque momento, chiude il pop-up per riscattare la promozione selezionando il tasto “Chiudi”. Il Sistema mostra quindi la schermata “Promozioni”.
Note	(*) Trascorso un certo tempo sulla schermata “Promozioni” i dati sulle promozioni attive potrebbero non essere più coerenti con i dati del DBMS.

4.1.9.6. Flussi degli eventi – Termina promozione

Nome	Termina promozione
ID	TRM_PRO
Attori	Gestore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Promozioni”.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> Il Gestore seleziona nella lista di promozioni attive il tasto “Termina” in corrispondenza della promozione da terminare. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per richiedere una conferma per procedere con la terminazione della promozione selezionata. Il Gestore chiude il pop-up selezionando il tasto “Conferma”. Il Sistema richiede al DBMS di registrare la promozione selezionata come terminata. Il Sistema rimuove dalla schermata “Promozioni” la promozione terminata. Il Sistema mostra la schermata “Promozioni”.
Post-condizioni	6. Il Sistema ha mostrato la schermata “Promozioni”.
Flusso alternativo	Il Gestore, in un qualunque momento, chiude il pop-up per la terminazione della promozione selezionando il tasto “Chiudi”. Il Sistema mostra quindi la schermata “Promozioni”.

4.1.9.7. Flussi degli eventi – Riscatta coupon inattività

Nome	Riscatta coupon inattività
ID	RSC_CPN_INT
Attori	Gestore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Promozioni”.
Flusso degli eventi	<p>1. Il Gestore seleziona il tasto “Riscatta coupon inattività”.</p> <p>2. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per inserire l’ID dell’Utente che vuole riscattare il coupon.</p> <p>3. Il Gestore inserisce l’ID del Giocatore nel campo “ID” del pop-up.</p> <p>4. Il Gestore chiude il pop-up selezionando il tasto “Conferma”.</p> <p>5. Il Sistema interroga il DBMS per verificare che l’ID inserito corrisponda a quello di un Giocatore inattivo.</p> <p>6. SE l’ID inserito non corrisponde a quello di un Giocatore inattivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> 6.1. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che il coupon non può essere applicato. 6.2. Il Gestore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”. <p>7. ALTRIMENTI:</p> <ul style="list-style-type: none"> 7.1. Il Sistema interroga il DBMS per contrassegnare il Giocatore come attivo. 7.2. Il Sistema mostra a schermo un pop-up per segnalare che il coupon è stato riscattato con successo. 7.3. Il Gestore chiude il pop-up selezionando il tasto “Chiudi”. <p>8. Il Sistema mostra la schermata “Promozioni”.</p>
Post-condizioni	8. Il Sistema ha mostrato la schermata “Promozioni”.
Flusso alternativo	Il Gestore, in un qualunque momento, chiude il pop-up per riscattare il coupon selezionando il tasto “Chiudi”. Il Sistema mostra quindi la schermata “Promozioni”.

4.1.9.8. Flussi degli eventi – Contrassegna automaticamente giocatori inattivi

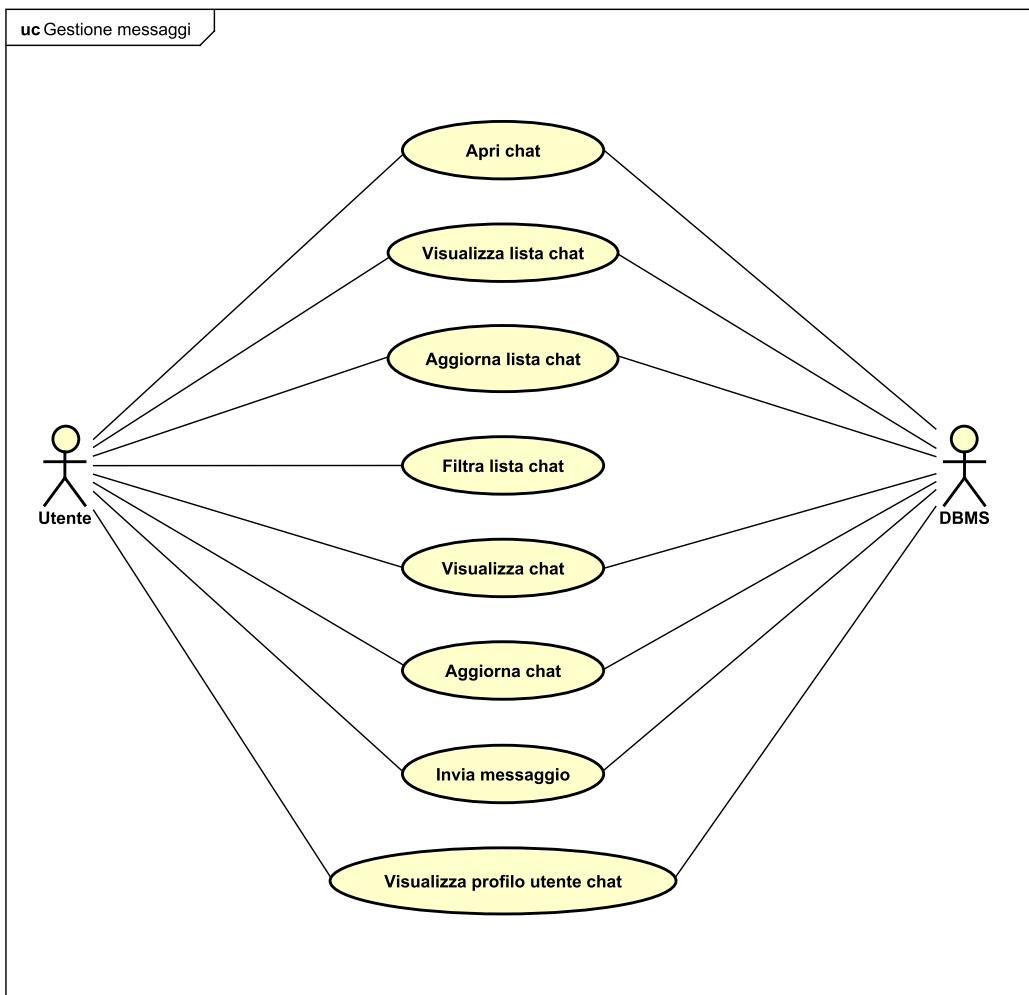
Nome	Contrassegna automaticamente giocatori inattivi
ID	CNT_AUT_GIO_INT
Attori	Tempo, DBMS
Flusso degli eventi	<p>1. Il Tempo interroga il Sistema per recuperare la data corrente.</p> <p>2. Il Sistema recupera la data corrente e verifica che sia trascorso almeno un giorno dall'ultimo controllo dei Giocatori inattivi.</p> <p>3. SE è trascorso almeno un giorno dall'ultimo controllo:</p> <p> 3.1. Il Sistema interroga il DBMS per trovare i Giocatori attivi assenti in tutte le prenotazioni che sono state chiuse entro 30 giorni dalla data corrente.</p> <p> 3.2. SE viene trovato almeno un Giocatore che soddisfa i criteri di ricerca:</p> <p> 3.2.1. Il Sistema richiede al DBMS di contrassegnare ciascuno dei Giocatori individuati come inattivo.</p>

4.1.9.9. Flussi degli eventi – Termina automaticamente promozioni scadute

Nome	Termina automaticamente promozioni scadute
ID	TER_AUT_PRO_SCD
Attori	Tempo, DBMS
Flusso degli eventi	<p>1. Il Tempo interroga il Sistema per recuperare la data corrente.</p> <p>2. Il Sistema recupera la data corrente e verifica che sia trascorso almeno un giorno dall'ultimo controllo delle promozioni scadute.</p> <p>3. SE è trascorso almeno un giorno dall'ultimo controllo:</p> <p> 3.1. Il Sistema interroga il DBMS per trovare le promozioni la cui data di scadenza è antecedente alla data corrente.</p> <p> 3.2. SE viene trovata almeno una promozione che soddisfa i criteri di ricerca:</p> <p> 3.2.1. Il Sistema richiede al DBMS di registrare le promozioni individuate come terminate.</p>

4.1.10. Macro caso d'uso – Gestione messaggi

4.1.10.1. Vista



4.1.10.2. Apri chat

Nome	Apri chat
ID	APR_CHT
Attori	Utente, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Profilo utente”.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L’Utente seleziona il tasto “Chat”. 2. Il Sistema recupera l’ID dell’Utente. 3. Il Sistema interroga il DBMS per ottenere tutti i messaggi della chat tra l’Utente e l’Utente di cui si è visualizzato il profilo.

	<p>4. Il Sistema mostra la schermata “Chat”, contenente una barra con l’ID dell’Utente di cui si è visualizzato il profilo, un’area di testo editabile per inserire i messaggi da inviare, i messaggi della chat e i tasti “Profilo”, “Invia”, “Aggiorna” e “Indietro”. I messaggi sono disposti nella schermata in ordine cronologico, e in corrispondenza di ciascuno di essi è indicato l’orario di invio.</p> <p>5. Il Sistema richiede al DBMS di registrare come letti i messaggi ricevuti dall’Utente selezionato che non erano stati precedentemente visualizzati.</p> <p>6. Il Sistema mostra la schermata “Chat”.</p>
Post-condizioni	6. Il Sistema ha mostrato la schermata “Chat”.

4.1.10.3. Visualizza lista chat

Nome	Visualizza lista chat
ID	VS_LS_CHT
Attori	Utente, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Home”.
Flusso degli eventi	<p>1. L’Utente ha selezionato il tasto “Le mie chat”.</p> <p>2. Il Sistema recupera l’ID dell’Utente.</p> <p>3. Il Sistema interroga il DBMS per ottenere la lista delle chat dell’Utente, nonché il numero di messaggi non ancora letti dall’Utente per ciascuna delle chat.</p> <p>4. Il Sistema crea la schermata “Lista chat”, contenente la lista delle chat dell’Utente, i tasti “Aggiorna” e “Indietro” e una barra di ricerca per applicare un filtro sulle chat da mostrare. In corrispondenza di ciascuna chat è indicato l’ID dell’Utente della chat, e il numero di messaggi ancora non letti.</p> <p>5. Il Sistema mostra la schermata “Lista chat”.</p>
Post-condizioni	5. Il Sistema ha mostrato la schermata “Lista chat”.

4.1.10.4. Aggiorna lista chat

Nome	Aggiorna lista chat
ID	AGR_LS_CHT
Attori	Utente, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Lista chat”.
Flusso degli eventi	<p>1. L’Utente ha selezionato il tasto “Aggiorna”.</p> <p>2. Il Sistema interroga il DBMS per ottenere la lista delle chat dell’Utente aggiornata, nonché il numero di messaggi non ancora letti dall’Utente per ciascuna delle chat.</p> <p>3. Il Sistema inserisce nella schermata “Lista chat” la lista delle chat dell’Utente aggiornata. In corrispondenza di ciascuna chat è indicato l’ID dell’Utente della chat, e il numero di messaggi ancora non letti.</p> <p>4. Il Sistema mostra la schermata “Lista chat”.</p>
Post-condizioni	4. Il Sistema ha mostrato la schermata “Lista chat”.

4.1.10.5. Filtra lista chat

Nome	Filtra lista chat
ID	FLT_LS_CHT
Attori	Utente
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Lista chat”.
Flusso degli eventi	<p>1. L’Utente seleziona la barra di ricerca.</p> <p>2. L’Utente inserisce nella barra di ricerca l’ID dell’Utente di cui vuole visualizzare la chat nella lista.</p> <p>3. Il Sistema modifica in tempo reale la lista delle chat avviate con altri Utenti, nascondendo tutte le chat ad eccezione di quelle per le quali viene trovata una corrispondenza con la stringa inserita dall’Utente.</p> <p>4. Il Sistema mostra la schermata “Lista chat”.</p>
Post-condizioni	4. Il Sistema ha mostrato la schermata “Lista chat”.

Flusso alternativo	L'Utente, in un qualunque momento, seleziona il tasto "Indietro". Il Sistema mostra quindi la schermata precedente.
--------------------	---

4.1.10.6. Visualizza chat

Nome	Visualizza chat
ID	VS_CHT
Attori	Utente, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata "Lista chat".
Flusso degli eventi	<p>1. L'Utente seleziona la chat che vuole visualizzare dalla lista delle chat.</p> <p>2. Il Sistema recupera i messaggi della chat selezionata già visualizzati.</p> <p>3. Il Sistema interroga il DBMS per ottenere i messaggi della chat selezionata non ancora visualizzati dall'Utente.</p> <p>4. Il Sistema mostra la schermata "Chat", contenente una barra con l'ID dell'Utente della chat selezionata, un'area di testo editabile per inserire i messaggi da inviare, i messaggi della chat e i tasti "Profilo", "Invia", "Aggiorna" e "Indietro". I messaggi sono disposti nella schermata in ordine cronologico, e in corrispondenza di ciascuno di essi è indicato l'orario di invio.</p> <p>5. Il Sistema richiede al DBMS di registrare come letti i messaggi ricevuti dall'Utente della chat che non erano stati precedentemente visualizzati.</p> <p>6. Il Sistema mostra la schermata "Chat".</p>
Post-condizioni	6. Il Sistema ha mostrato la schermata "Chat".

4.1.10.7. Aggiorna chat

Nome	Aggiorna chat
ID	AGR_CHT
Attori	Utente, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata "Chat".
Flusso degli eventi	<p>1. L'Utente seleziona il tasto "Aggiorna".</p>

	<p>2. Il Sistema interroga il DBMS per recuperare i messaggi della chat ricevuti dall'Utente aventi data e ora di invio successivi a quelli dell'ultimo messaggio ricevuto presente nella schermata.</p> <p>3. SE sono stati ricevuti nuovi messaggi della chat:</p> <p>3.1. Il Sistema aggiunge alla schermata "Chat" i nuovi messaggi recuperati. I messaggi sono disposti nella schermata in ordine cronologico, e in corrispondenza di ciascuno di essi è indicato l'orario di invio.</p> <p>3.2. Il Sistema richiede al DBMS di registrare come letti i messaggi recuperati.</p> <p>4. Il Sistema mostra la schermata "Chat".</p>
Post-condizioni	4. Il Sistema ha mostrato la schermata "Chat".

4.1.10.8. Invia messaggio

Nome	Invia messaggio
ID	INV_MSG
Attori	Utente, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata "Chat".
Flusso degli eventi	<p>1. L'Utente inserisce il messaggio che vuole inviare nella barra d'inserimento dei messaggi.</p> <p>2. L'Utente seleziona il tasto "Invia".</p> <p>3. Il Sistema verifica che la barra d'inserimento dei messaggi sia stata riempita.</p> <p>4. SE la barra d'inserimento dei messaggi è stata riempita:</p> <p>4.1. Il Sistema recupera la data e l'ora attuali.</p> <p>4.2. Il Sistema aggiunge il messaggio ai messaggi mostrati nella schermata "Chat". In corrispondenza del messaggio è indicato l'orario d'invio.</p> <p>4.3. Il Sistema svuota la barra d'inserimento dei messaggi.</p> <p>4.4. Il Sistema interroga il DBMS per registrare il messaggio da inviare, comprensivo dell'ID del mittente e del destinatario e della data e dell'ora di invio. Il messaggio è inoltre contrassegnato come non letto.</p>

	<p>4.5. Il Sistema invia una notifica all'Utente destinatario per segnalare la ricezione del messaggio.</p> <p>5. Il Sistema mostra la schermata "Chat".</p>
Post-condizioni	5. Il Sistema ha mostrato la schermata "Chat".
Flusso alternativo	L'Utente, in un qualunque momento, seleziona il tasto "Indietro". Il Sistema mostra quindi la schermata precedente.

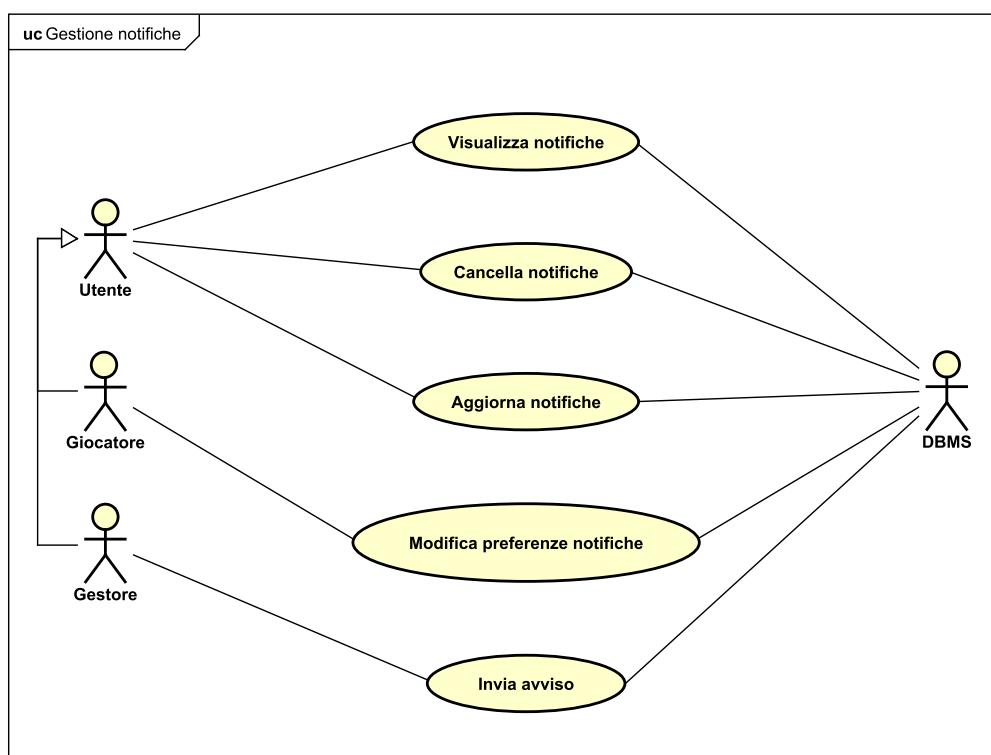
4.1.10.9. Visualizza profilo chat

Nome	Visualizza profilo chat
ID	VS_PRF_CHT
Attori	Utente, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata "Chat".
Flusso degli eventi	<p>1. L'Utente seleziona il tasto "Profilo".</p> <p>2. Il Sistema interroga il DBMS per conoscere i dati rimanenti (nome, cognome, data di nascita, sesso, classe) dell'Utente della chat.</p> <p>3. Il Sistema crea la schermata "Profilo utente", contenente le informazioni (ID, nome, cognome, sesso, data di nascita, classe) relative all'Utente selezionato e il tasto "Indietro".</p> <p>4. SE l'Utente della chat è un Giocatore:</p> <p>4.1. Il Sistema interroga il DBMS per conoscere i dettagli aggiuntivi (stato dell'abbonamento, livelli per gli sport soggetti a valutazione a livello, storico dei risultati delle ultime "Partite a livello" per ciascuno di tali sport) dell'Utente della chat.</p> <p>4.2. Il Sistema aggiunge alla schermata "Profilo utente" i dettagli aggiuntivi richiesti al DBMS.</p> <p>4.3. Il Sistema recupera la classe dell'Utente.</p> <p>4.4. SE l'Utente è un Gestore:</p> <p>4.4.1. Il Sistema aggiunge alla schermata "Profilo utente" il tasto "Inserisci risultato partita".</p> <p>4.5. SE l'Utente è un Allenatore:</p>

	<p>4.5.1. Il Sistema aggiunge alla schermata “Profilo utente” il tasto “Assegna livello”.</p> <p>5. Il Sistema mostra la schermata “Profilo utente”.</p>
Post-condizioni	<p>5. Il Sistema ha mostrato la schermata “Profilo utente”.</p>

4.1.11. Macro caso d’uso – Gestione notifiche

4.1.11.1. Vista



4.1.11.2. Visualizza notifiche

Nome	Visualizza notifiche
ID	VS_NOT
Attori	Utente, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Home”.
Flusso degli eventi	<p>1. L’Utente seleziona il tasto “Centro notifiche”.</p> <p>2. Il Sistema recupera l’ID dell’Utente e le notifiche da lui visualizzate.</p>

	<p>3. Il Sistema interroga il DBMS per ottenere le notifiche non ancora visualizzate dall'Utente.</p> <p>4. Il Sistema crea la schermata "Centro notifiche" contenente la lista delle notifiche già visualizzate dall'Utente, di quelle appena ricevute e i tasti "Aggiorna notifiche", "Cancella notifiche" e "Indietro". In corrispondenza di ciascuna notifica sono indicati il tipo, la data e l'ora di invio e il relativo contenuto.</p> <p>5. Il Sistema richiede al DBMS di registrare le notifiche ricevute come visualizzate.</p> <p>6. Il Sistema recupera la classe dell'Utente.</p> <p>7. SE l'Utente è un Giocatore:</p> <p> 7.1. Il Sistema recupera le preferenze dell'Utente per la ricezione delle notifiche</p> <p> 7.2. Il Sistema aggiunge alla schermata "Centro notifiche" il tasto "Preferenze notifiche".</p> <p>8. SE l'Utente è un Gestore:</p> <p> 8.1. Il Sistema aggiunge alla schermata "Centro notifiche" il tasto "Invia avviso".</p> <p>9. Il Sistema mostra la schermata "Centro notifiche".</p>
Post-condizioni	9. Il Sistema ha mostrato la schermata "Centro notifiche".

4.1.8.3. Cancella notifiche

Nome	Cancella notifiche
ID	CNC_NOT
Attori	Utente, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Centro notifiche”.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L’Utente seleziona il tasto “Cancella notifiche”. 2. Il Sistema rimuove dalla schermata tutte le notifiche. 3. Il Sistema richiede al DBMS la cancellazione di tutte le notifiche visualizzate dall’Utente. 4. Il Sistema mostra la schermata “Centro notifiche”.
Post-condizioni	4. Il Sistema ha mostrato la schermata “Centro notifiche”.

4.1.8.4. Aggiorna notifiche

Nome	Aggiorna notifiche
ID	AGR_NOT
Attori	Utente, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Centro notifiche”.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L’Utente seleziona il tasto “Aggiorna notifiche”. 2. Il Sistema interroga il DBMS per ottenere le notifiche non ancora visualizzate dall’Utente. 3. SE è presente almeno una notifica non visualizzata: <ul style="list-style-type: none"> 3.1. Il Sistema aggiunge alla schermata “Centro notifiche” le notifiche recuperate. 3.2. Il Sistema richiede al DBMS di registrare le notifiche ricevute come visualizzate. 4. Il Sistema mostra la schermata “Centro notifiche”.
Post-condizioni	4. Il Sistema ha mostrato la schermata “Centro notifiche”.

4.1.8.5. Mostra preferenze notifiche

Nome	Modifica preferenze notifiche
ID	MOD_PRF_NOT
Attori	Giocatore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Centro notifiche”.
Flusso degli eventi	<p>1. Il Giocatore seleziona il tasto “Preferenze notifiche”.</p> <p>2. Il Sistema mostra a schermo un pop-up contenente la checklist degli sport per i quali il Giocatore vuole ricevere notifiche (*1) e i tasti “Conferma” e “Chiudi”. Nella checklist sono contrassegnati gli sport per i quali il Giocatore ha precedentemente consentito di ricevere notifiche.</p> <p>3. Il Giocatore seleziona nella checklist le preferenze per gli sport per i quali vuole ricevere notifiche.</p> <p>4. Il Giocatore chiude il pop-up selezionando il tasto “Conferma”.</p> <p>5. Il Sistema verifica che le preferenze selezionate dal Giocatore non siano uguali a quelle precedenti.</p> <p>6. SE almeno una delle preferenze selezionate è diversa da quelle precedenti:</p> <p>6.1. Il Sistema richiede al DBMS di registrare le nuove preferenze del Giocatore per la ricezione delle notifiche.</p> <p>7. Il Sistema mostra la schermata “Centro notifiche”.</p>
Post-condizioni	7. Il Sistema ha mostrato la schermata “Centro notifiche”.
Flusso alternativo	Il Giocatore, in un qualunque momento, chiude il pop-up per la modifica delle preferenze per la ricezione delle notifiche selezionando il tasto “Chiudi”. Il Sistema mostra quindi la schermata “Centro notifiche”.

4.1.8.6. Invia avviso

Nome	Invia avviso
ID	INV_AVIS
Attori	Gestore, DBMS
Pre-condizioni	Il Sistema ha mostrato la schermata “Centro notifiche”.
Flusso degli eventi	<p>1. Il Gestore seleziona il tasto “Invia avviso”.</p> <p>2. Il Sistema mostra a schermo un pop-up contenente un campo di testo editabile per inserire il contenuto dell’avviso.</p> <p>3. Il Gestore compila il campo di testo dell’avviso.</p> <p>4. Il Gestore chiude il pop-up selezionando il tasto “Invia”.</p> <p>5. Il Sistema invia a tutti gli Utenti una notifica contenente l’avviso.</p> <p>6. Il Sistema mostra la schermata “Centro notifiche”.</p>
Post-condizioni	6. Il Sistema ha mostrato la schermata “Centro notifiche”.
Flusso alternativo	Il Gestore, in un qualunque momento, chiude il pop-up per l’invio dell’avviso selezionando il tasto “Chiudi”. Il Sistema mostra quindi la schermata “Centro notifiche”.

4.2. Modello degli oggetti

4.2.1. Oggetti Entity

Oggetto Entity	Descrizione
UtenteLoggato	Entity che contiene i dati persistenti dell’Utente che viene autenticato.
Notifiche	Entity che contiene le notifiche visualizzate dall’Utente, nonché i dati delle preferenze sulle notifiche che l’Utente vuole ricevere.
Chat	Entity che contiene tutti i messaggi relativi ad una determinata conversazione (chat) avvenuta tra due Utenti del sistema.

4.2.2. Oggetti Boundary

Di seguito vengono fornite delle brevi descrizioni per ogni oggetto boundary utilizzato nel sistema, le quali prescindono, in linea di massima, dalle specificità delle specializzazioni dell’Utente in “Giocatore”, “Gestore” o “Allenatore”. Per un maggiore livello di dettaglio si consiglia di consultare i precedenti flussi degli eventi oppure gli opportuni mockup.

Oggetto Boundary	Descrizione
BoundaryLogin	Boundary che consente all’Utente di inserire le proprie credenziali al fine di autenticarsi.
BoundaryRegistraAccount	Boundary che consente ad un Utente non registrato di creare un proprio account, inserendo gli opportuni dati richiesti, e di autenticarsi.
BoundaryDBMS	Boundary imprescindibile per il software, necessaria per interfacciarsi con il DBMS.
ErrorPopUp	Pop-up di errore che illustra all’Utente, tramite un opportuno messaggio informativo, il motivo per il quale una determinata operazione richiesta non è andata a buon fine.
SuccessPopUp	Pop-up di successo che informa l’Utente, tramite un opportuno messaggio informativo, del completamento dell’operazione richiesta.
BoundaryInserisciCodice	Boundary che consente all’Utente di inserire un codice generato dal sistema per validare operazioni quali la registrazione di un nuovo account o il recupero di un account esistente.
BoundaryHome	La prima boundary che viene mostrata dopo le operazioni di registrazione o login. Rappresenta la boundary principale del sistema, per mezzo della quale l’Utente può accedere a tutte le altre sezioni del software.

BoundaryRecuperaAccount	Boundary che permette ad un Utente già registrato di recuperare un account di cui ha smarrito le credenziali.
BoundaryModificaPassword	Boundary che permette all'Utente che ha smarrito le proprie credenziali di modificare la propria password di accesso.
BoundaryGestioneAccount	Boundary che permette ad un Utente autenticato di consultare e modificare i propri dati, nonché di effettuare il logout o la cancellazione del proprio account.
PopUpCancellaAccount	Pop-up che consente ad un Utente autenticato di eliminare il proprio account.
PopUpModificaEmail	Pop-up che consente ad un Utente autenticato di modificare l'e-mail associata al proprio account.
PopUpModificaPassword	Pop-up che consente ad un Utente autenticato di modificare la propria password di accesso.
BoundaryPrenotazioni	Boundary che permette all'Utente di accedere a tutte le funzionalità relative alle prenotazioni.
BoundaryPrenotazioniPersonali	Boundary che permette all'Utente di visualizzare la lista delle proprie prenotazioni ancora aperte o chiuse.
PopUpFiltri	Pop-up che consente all'Utente di filtrare le proprie prenotazioni aperte o chiuse in base a criteri da lui selezionati.
BoundaryDettagliPrenotazione	Boundary che consente all'Utente di visualizzare tutti i dati riguardanti una specifica prenotazione, nonché di effettuare tutti i tipi di operazioni a lui permesse.
BoundaryProfiloUtente	Boundary che consente all'Utente di visualizzare il profilo di un altro Utente.
BoundaryPrenotaCampo	Boundary che consente all'Utente di effettuare la prenotazione di un campo da gioco, secondo le modalità da lui preferite.
BoundaryRiepilogoPrenotazione	Boundary che consente all'Utente di visualizzare un riepilogo di tutti i dati immessi riguardanti una prenotazione che sta effettuando, prima di darne la conferma.
PopUpAbbandonaPrenotazione	Pop-up che consente all'Utente di abbandonare una prenotazione di cui è membro.
BoundaryInviti Ricevuti	Boundary che consente all'Utente di visualizzare gli inviti alle prenotazioni da lui ricevuti.

BoundaryAggiungiAllenatore	Boundary che consente ad un Utente di aggiungere un allenatore come membro di una prenotazione.
PopUpCancellaPrenotazione	Pop-up che consente ad un Utente di cancellare una prenotazione di cui è host.
BoundaryTempo	Boundary necessaria per interfacciare l'attore Tempo ad una control che si occupa di un qualsivoglia automatismo del sistema.
BoundaryCercaPrenotazioni	Boundary che permette ad un Utente di cercare una prenotazione a cui vuole unirsi in base a dei parametri da lui inseriti.
BoundaryPrenotazioniIndividuate	Boundary che permette all'Utente di visualizzare le prenotazioni cercate in base ai parametri inseriti.
BoundaryInvitaGiocatore	Boundary che permette ad un Utente di invitare un Giocatore ad una prenotazione.
PopUpModificaDettagliPrenotazione	Boundary che permette all'Utente host di una prenotazione di modificare i dettagli relativi alla stessa.
PopUpModificaRequisitiPrenotazione	Boundary che permette all'Utente host di una prenotazione di modificare i requisiti imposti ai Giocatori per l'accesso alla stessa.
PopUpCancellaAccountGiocatore	Pop-up che consente ad un Gestore di cancellare l'account di un Giocatore.
PopUpAssegnaLivello	Pop-up che consente ad un Allenatore di assegnare un livello ad un Giocatore per un dato sport.
PopUpInserisciRisultato	Pop-up che consente ad un Gestore di inserire il risultato (vittoria o sconfitta) di una partita a livello.
BoundaryPromozioni	Boundary che permette ad un Utente (Giocatore o Gestore) di accedere a tutte le funzionalità relative alle promozioni.
PopUpCreaPromozione	Pop-up che permette ad un Gestore di creare una nuova promozione.
PopUpRiscattaCoupon	Pop-up che permette ad un Giocatore di riscattare un coupon di sconto.
PopUpRiscattaPromozione	Pop-up che permette ad un Gestore di riscattare una promozione per un Giocatore che ne vuole usufruire.
PopUpTerminaPromozione	Pop-up che permette ad un Gestore di terminare una promozione.
PopUpInformativo	Pop-up che informa un Giocatore del suo stato di inattività.
BoundaryCentroNotifiche	Boundary che permette ad un Utente di visualizzare le notifiche ricevute.

PopUpInviaAvviso	Pop-up che consente al Gestore di inviare un avviso di una qualsiasi natura a tutti gli Utenti del sistema.
PopUpPreferenzeNotifiche	Pop-up che consente ad un Giocatore di modificare le preferenze per le notifiche che intende ricevere.
BoundaryDettagliTorneo	Boundary che consente ad un Utente di consultare i dettagli di un determinato torneo, nonché di effettuare tutte le operazioni consentite legate allo stesso.
PopUpConfermaAbbandonoTorneo	Pop-up che consente ad un Giocatore di abbandonare un torneo per cui si era precedentemente iscritto.
BoundaryTornei	Boundary che permette ad un Utente (Giocatore o Gestore) di accedere a tutte le funzionalità relative ai tornei.
PopUpConfermaAnnullaTorneo	Pop-up che consente al Gestore di annullare un torneo.
BoundaryListaTornei	Pop-up che consente ad un Utente di visualizzare la lista dei tornei.
PopUpFiltriTornei	Pop-up che consente ad un Utente di filtrare i tornei in base a parametri da lui scelti.
BoundaryCreaTorneo	Boundary che permette ad un Gestore di creare un nuovo torneo.
BoundaryRiepilogoTorneo	Boundary che permette ad un Gestore di visualizzare il riepilogo delle informazioni di un torneo che sta creando.
BoundaryAggiungiGiocatore	Boundary che permette ad un Gestore di aggiungere un Giocatore ad un torneo.
PopUpRimuoviPartecipante	Pop-up che consente ad un Gestore di rimuovere un partecipante (Giocatore o ospite) da un torneo.
BoundaryChat	Boundary che consente ad un Utente di visualizzare la chat contenente i messaggi scambiati con un altro Utente.
BoundaryListaChat	Boundary che consente ad un Utente di visualizzare la lista delle chat aperte con altri Utenti.

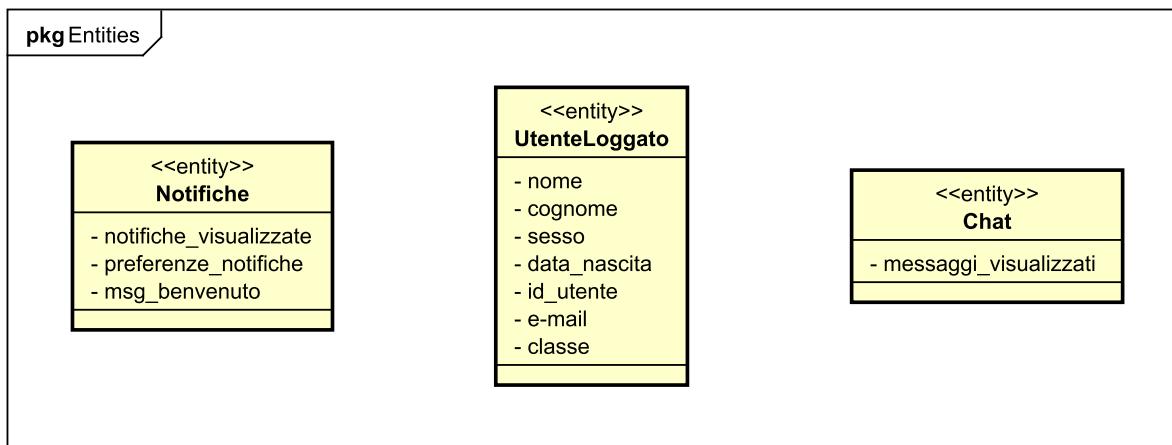
4.2.3. Oggetti Control

Oggetto Control	Descrizione
ControlLogin	Control che si occupa di gestire tutte le operazioni legate al login di un Utente.
ControlRecuperaAccount	Control che si occupa di gestire tutte le operazioni legate al recupero di un account esistente.
ControlRegistraAccount	Control che si occupa di gestire tutte le operazioni legate alla registrazione di un nuovo account nel sistema.
ControlGestioneAccount	Control che si occupa di gestire le operazioni legate alla visualizzazione, alla modifica e alla cancellazione dei dati relativi al proprio account.
ControlPrenotazioni	Control che si occupa di gestire la maggior parte delle operazioni legate alle prenotazioni.
ControlInvitiRicevuti	Control che si occupa di gestire gli inviti alle prenotazioni ricevuti.
ControlProfiloUtente	Control che si occupa di gestire la visualizzazione del profilo di un Utente.
ControlCancellazioneAutomaticaPrenotazioni	Control che si occupa dell'operazione automatica di cancellazione delle prenotazioni.
ControlChiusuraAutomaticaPrenotazioni	Control che si occupa dell'operazione automatica di chiusura delle prenotazioni.
ControlRipristinoAutomaticoBlacklist	Control che si occupa dell'operazione automatica di ripristino della blacklist.
ControlRicercaUtenti	Control che si occupa di gestire l'operazione di ricerca di un Utente.
ControlCancellaAccount	Control che si occupa di gestire la cancellazione dell'account di un Giocatore.
ControlLivelli	Control che si occupa dell'assegnazione e gestione dei livelli di un Giocatore per gli sport soggetti a valutazione a livello.
ControlInattività	Control che si occupa dell'operazione automatica di segnalazione dei Giocatori inattivi.
ControlPromozioni	Control che si occupa di gestire la maggior parte delle operazioni legate alle promozioni.

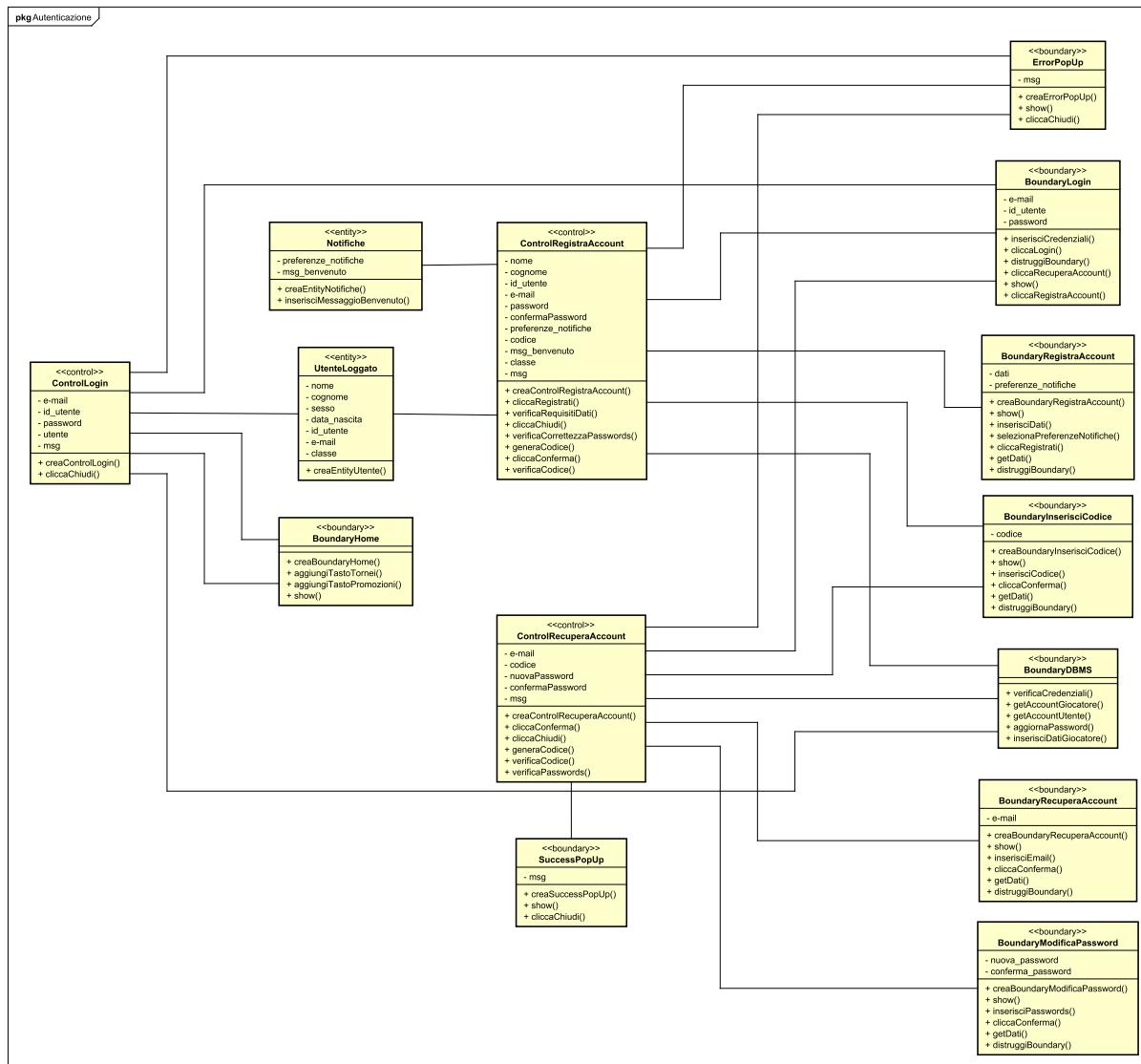
ControlTerminazioneAutomaticaPromozioni	Control che si occupa del meccanismo automatico di terminazione delle promozioni.
ControlNotifiche	Control che si occupa delle operazioni di visualizzazione e ricezione delle notifiche.
ControlMessaggi	Control che si occupa delle operazioni di visualizzazione, ricezione e invio di messaggi.
ControlTornei	Control che si occupa di gestire la maggior parte delle operazioni legate ai tornei.
ControlChiudiTorneoAutomaticamente	Control che si occupa dell'operazione automatica di chiusura di un torneo.

4.2.4. Diagrammi delle classi

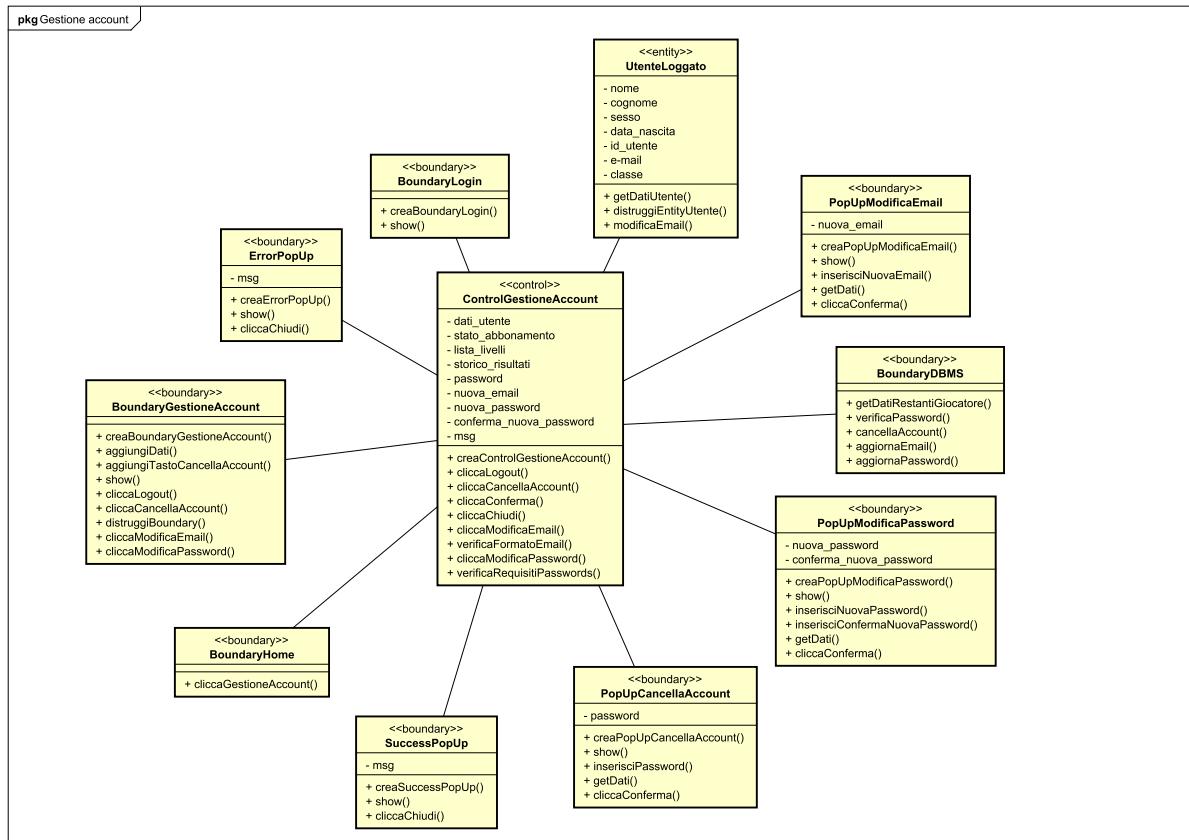
4.2.4.1. Entities



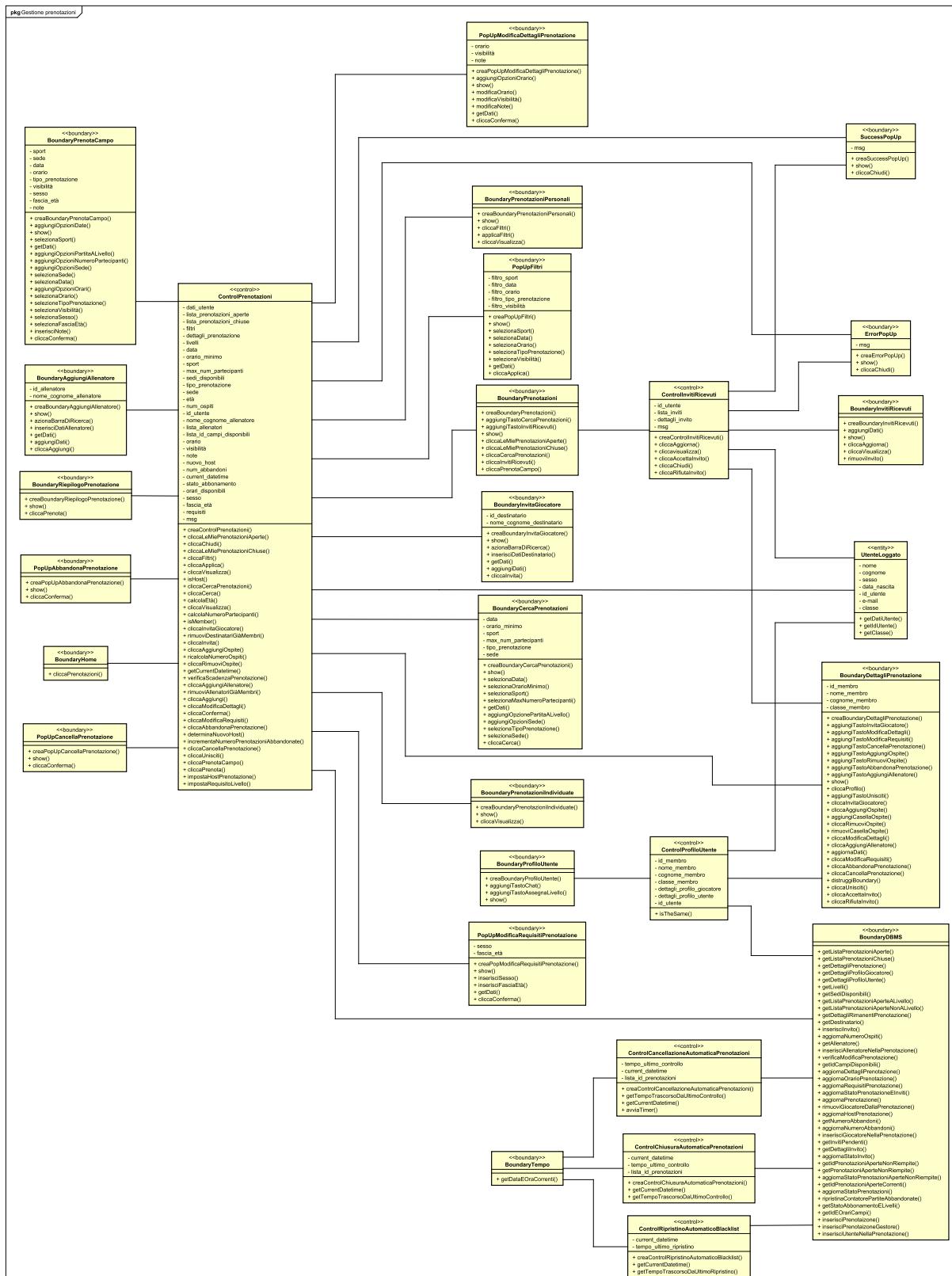
4.2.4.2. Macro caso d'uso – Autenticazione



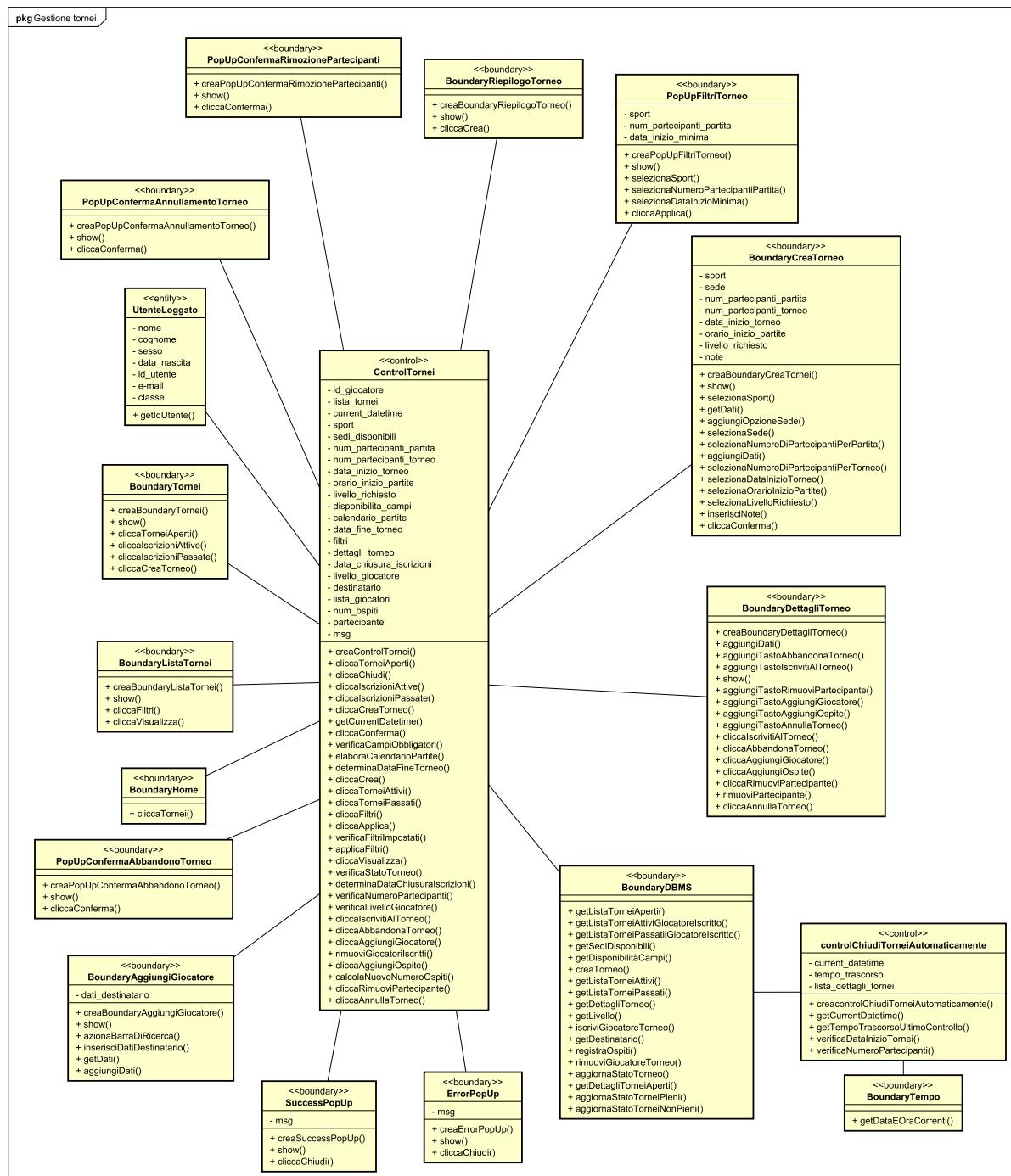
4.2.4.3. Macro caso d'uso – Gestione account



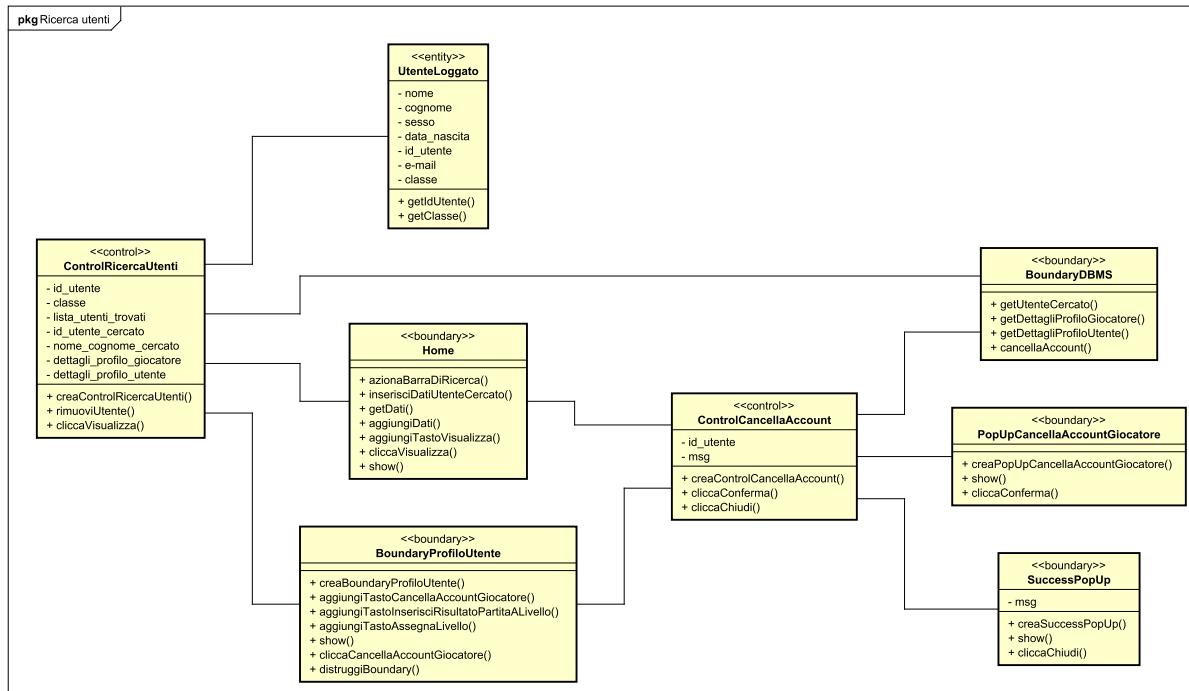
4.2.4.4. Macro caso d'uso – Gestione prenotazioni



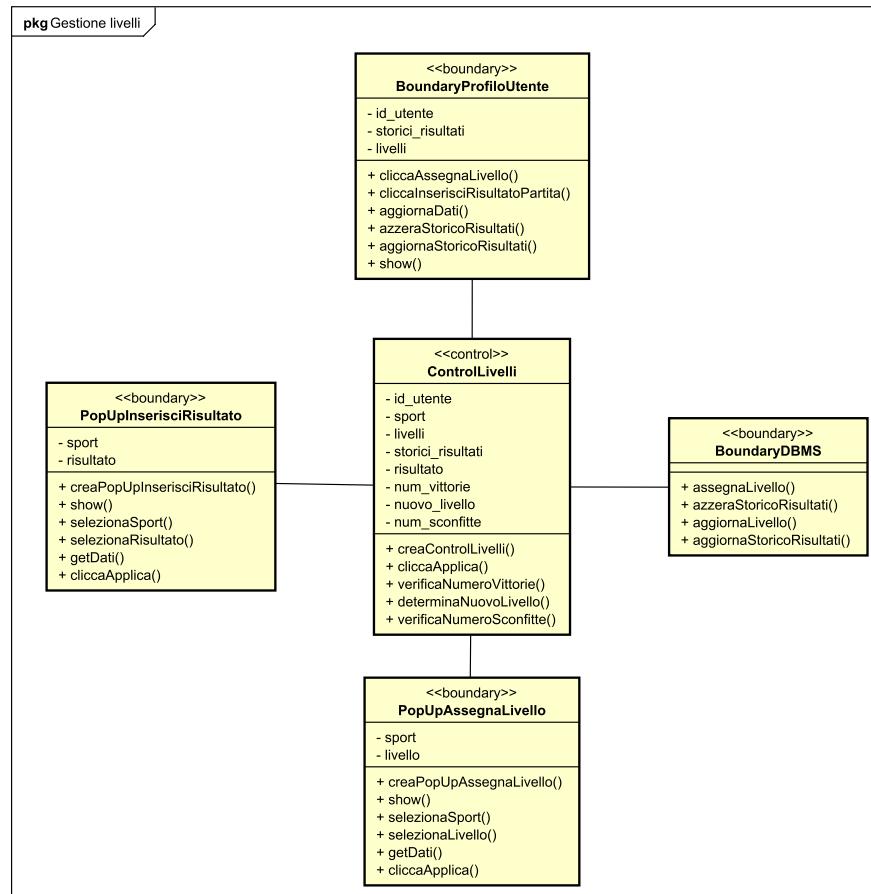
4.2.4.5. Macro caso d'uso – Gestione tornei



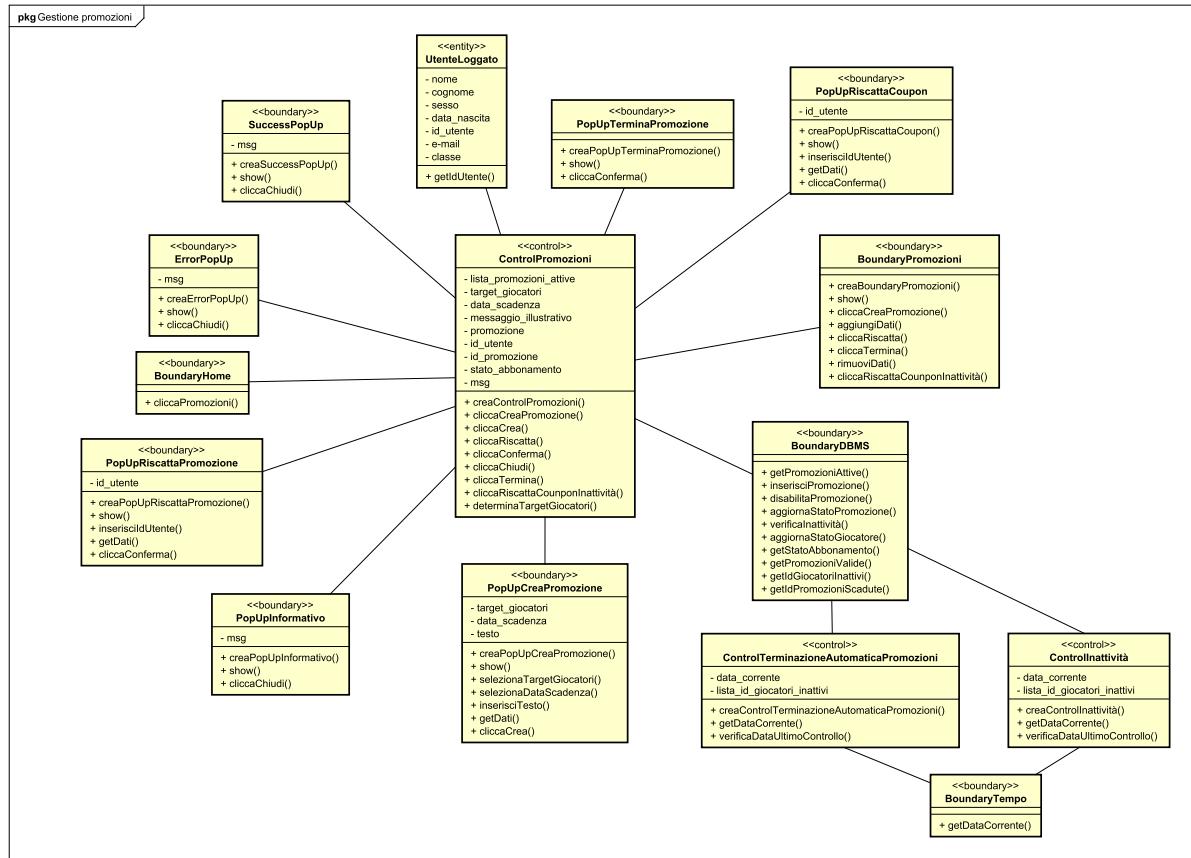
4.2.4.6. Macro caso d'uso – Ricerca utenti



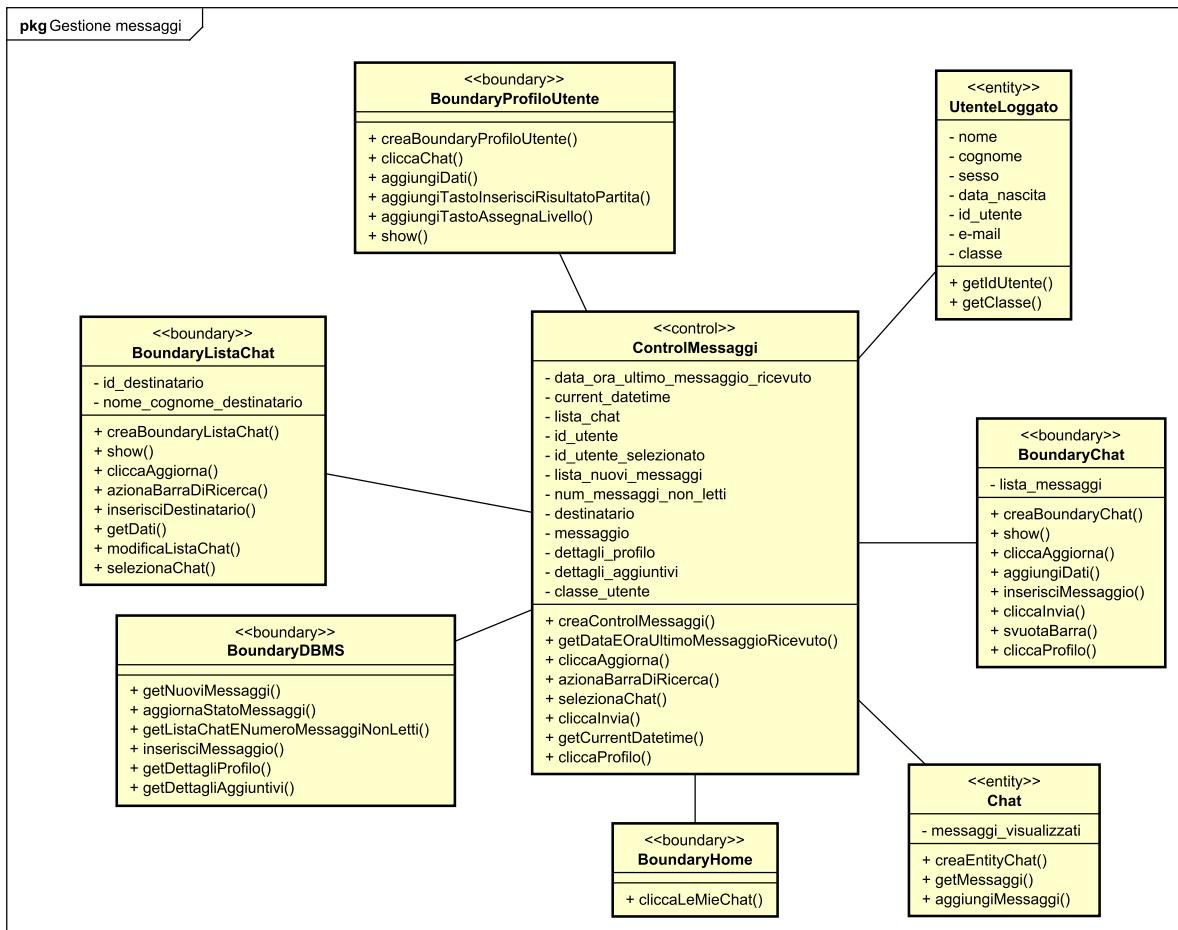
4.2.4.7. Macro caso d'uso – Gestione livelli



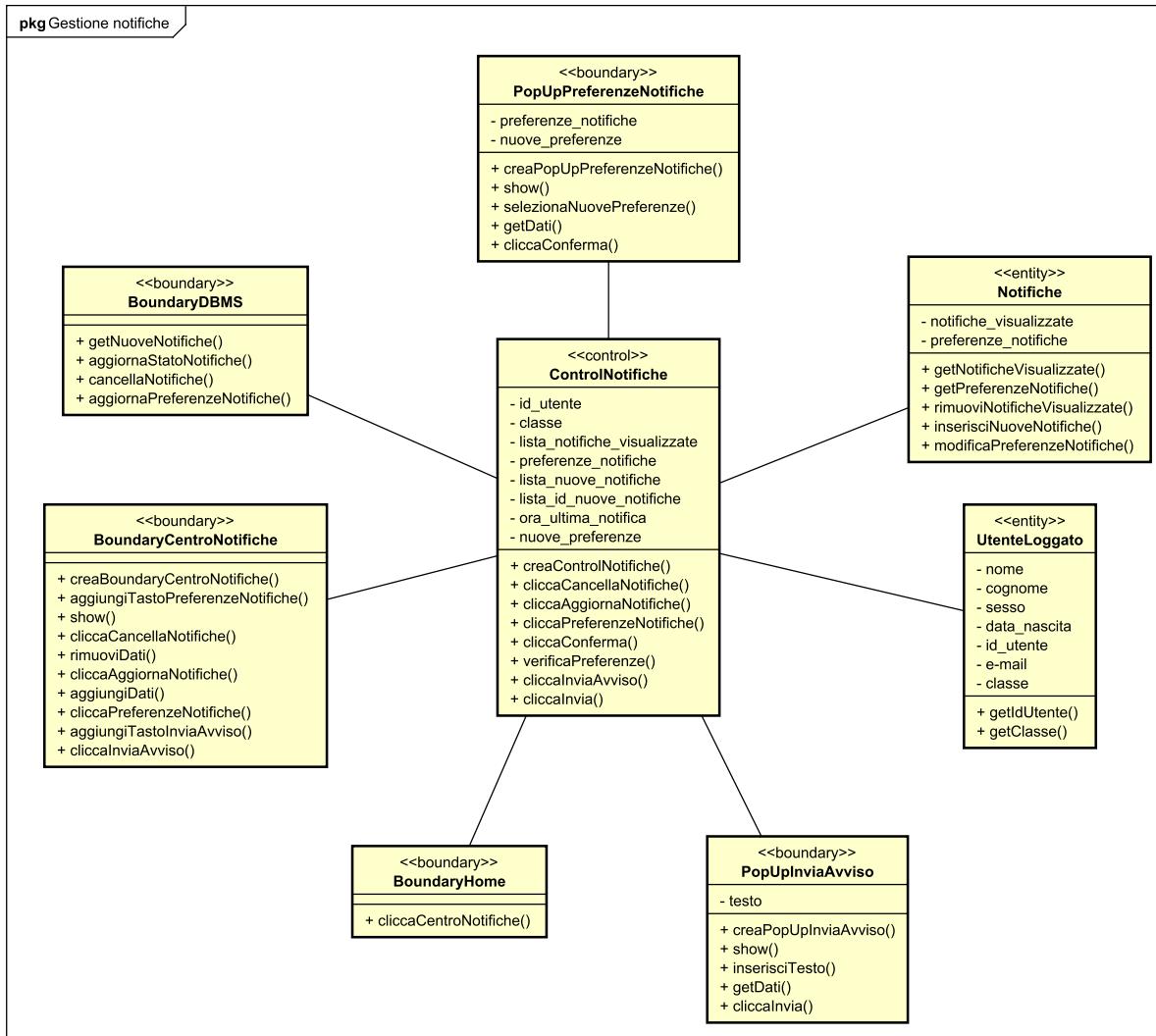
4.2.4.8. Macro caso d'uso – Gestione promozioni



4.2.4.9. Macro caso d'uso – Gestione messaggi



4.2.4.10. Macro caso d'uso – Gestione notifiche

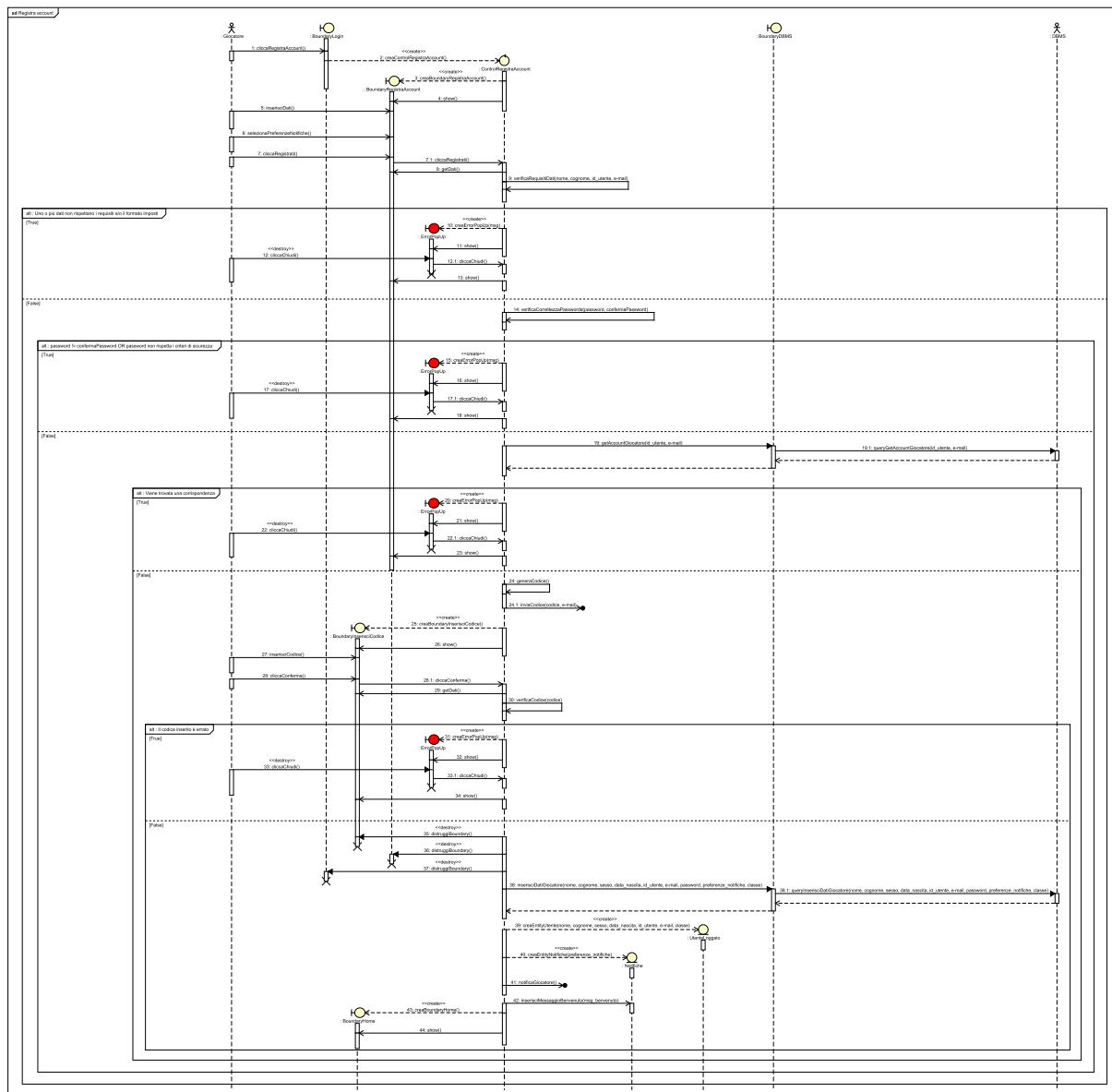


4.3. Modello dinamico

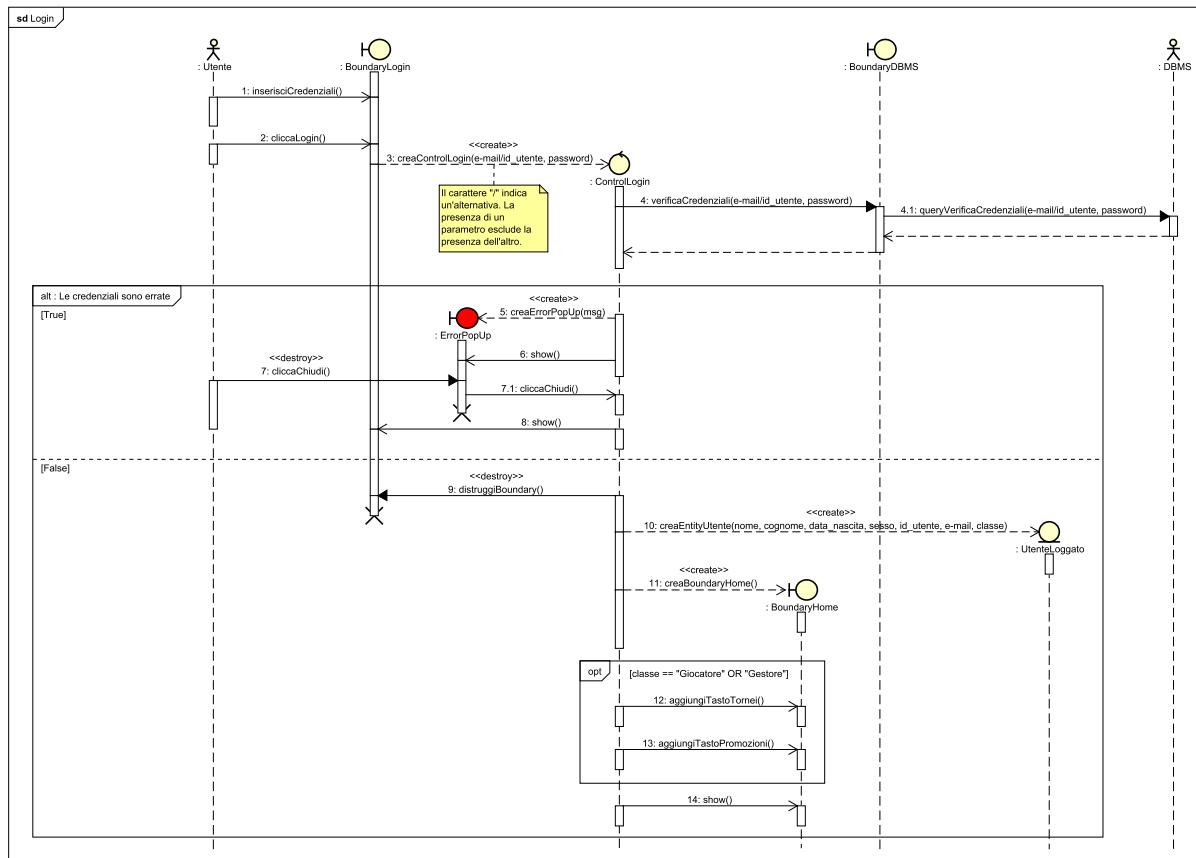
4.3.1. Diagrammi di sequenza

4.3.1.1. Macro caso d'uso – Autenticazione

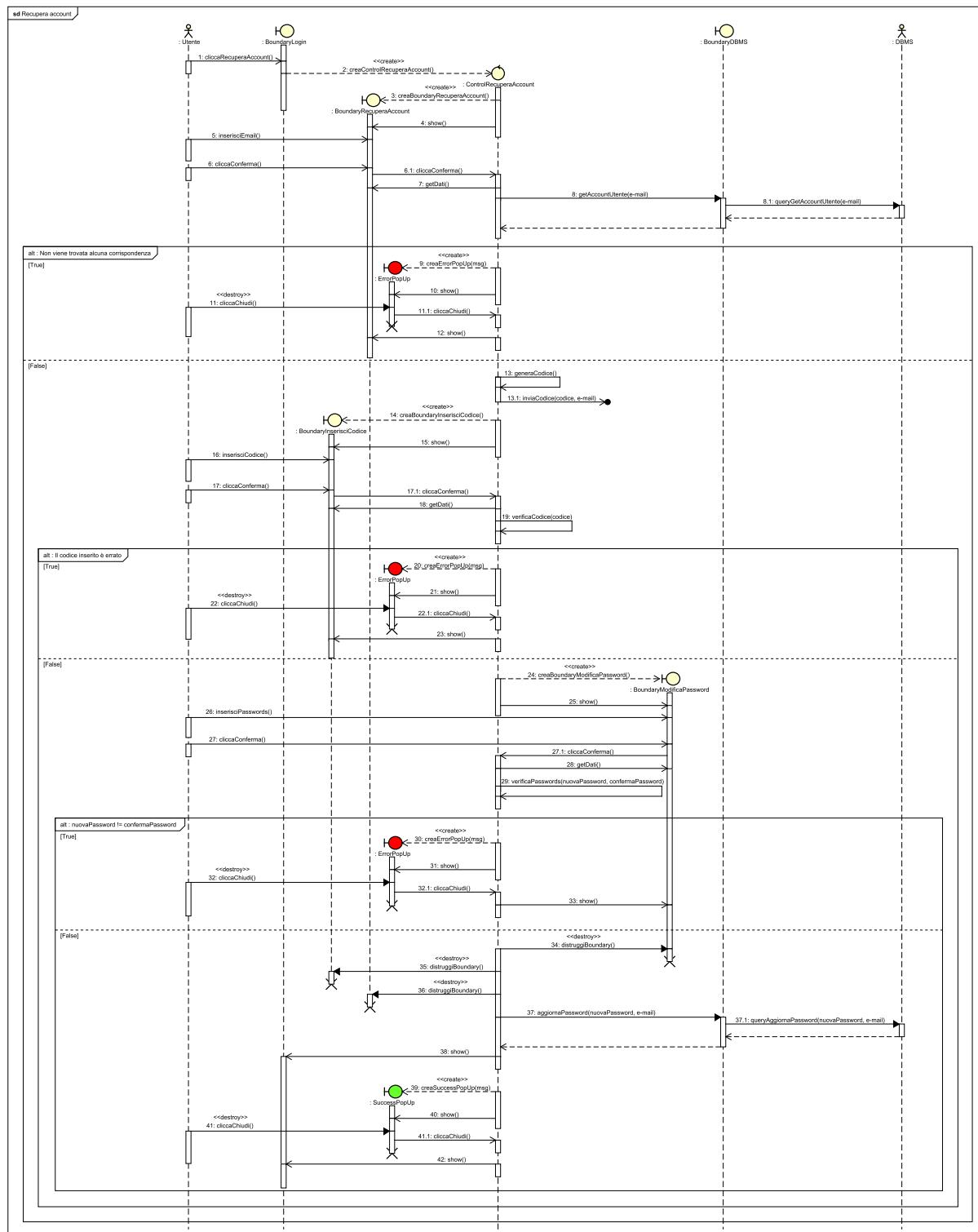
4.3.1.1.1. Sequenza degli eventi – Registra account



4.3.1.1.2. Sequenza degli eventi – Login

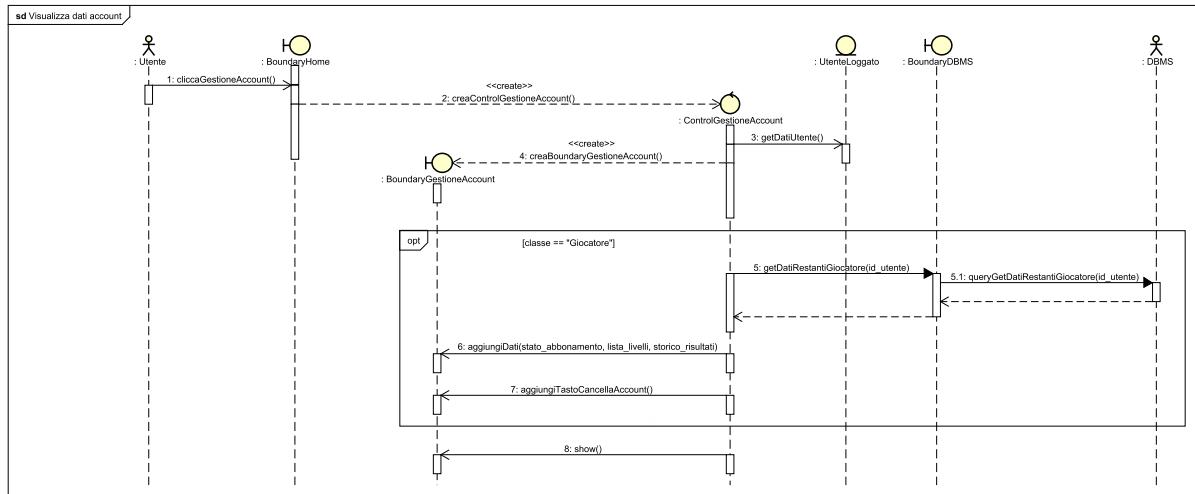


4.3.1.1.3. Sequenza degli eventi – Recupera account

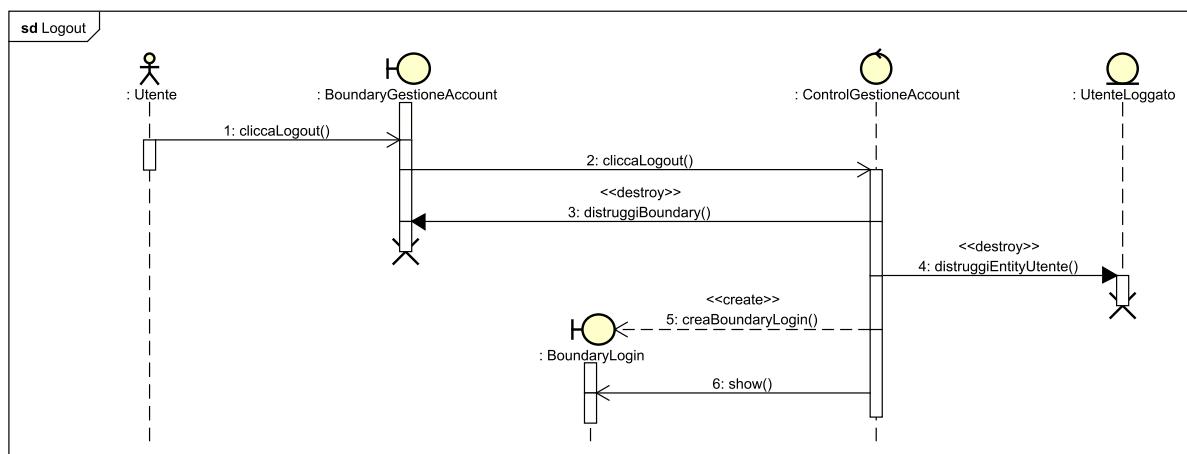


4.3.1.2. Macro caso d'uso – Gestione account

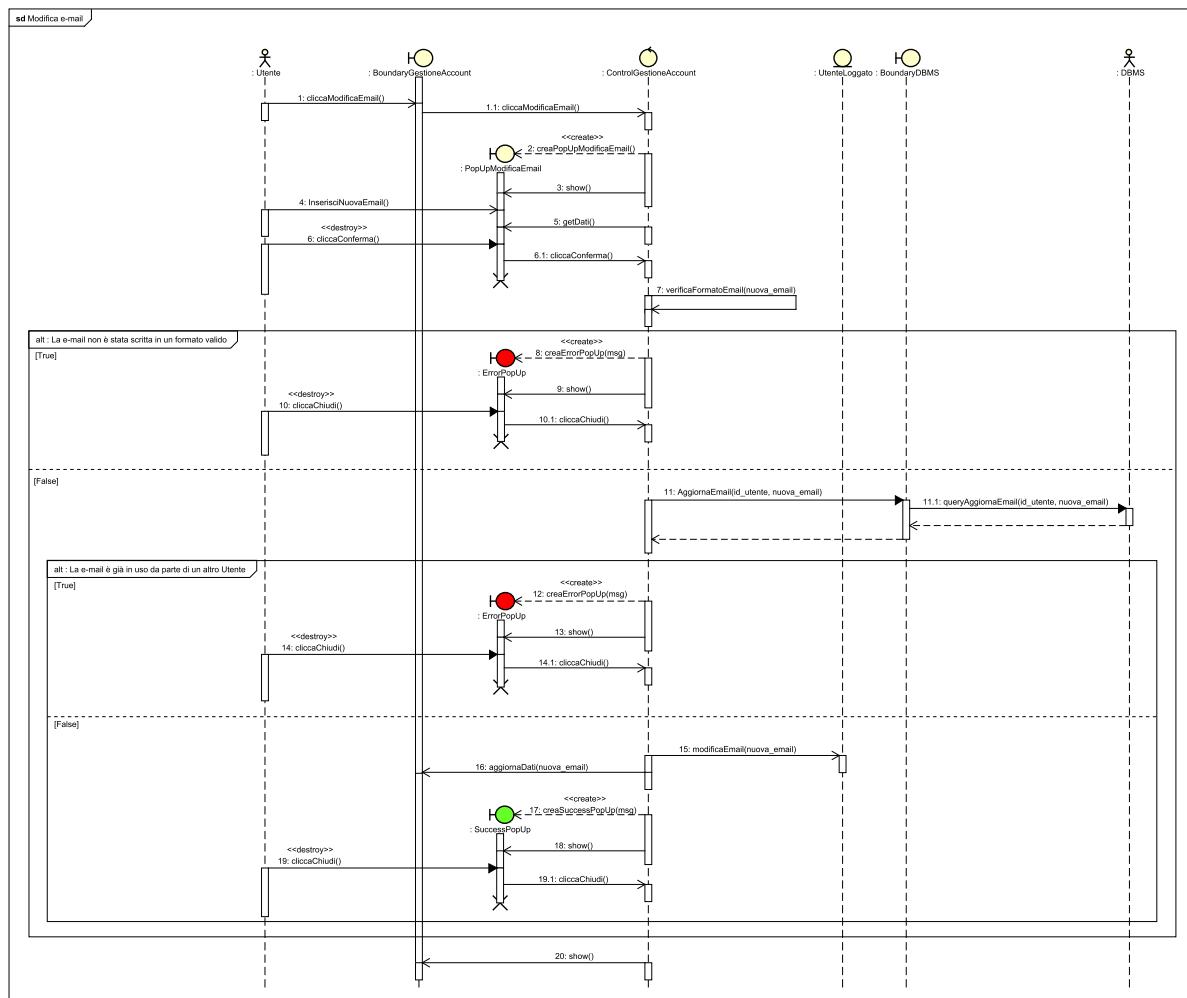
4.3.1.2.1. Sequenza degli eventi – Visualizza dati account



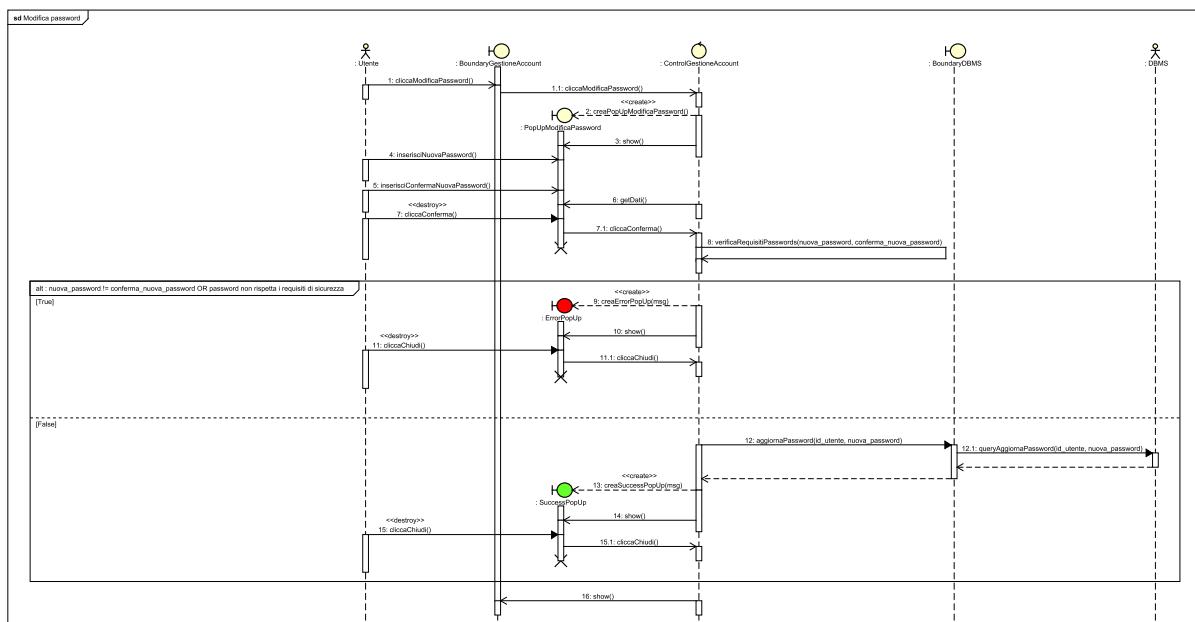
4.3.1.2.2. Sequenza degli eventi – Logout



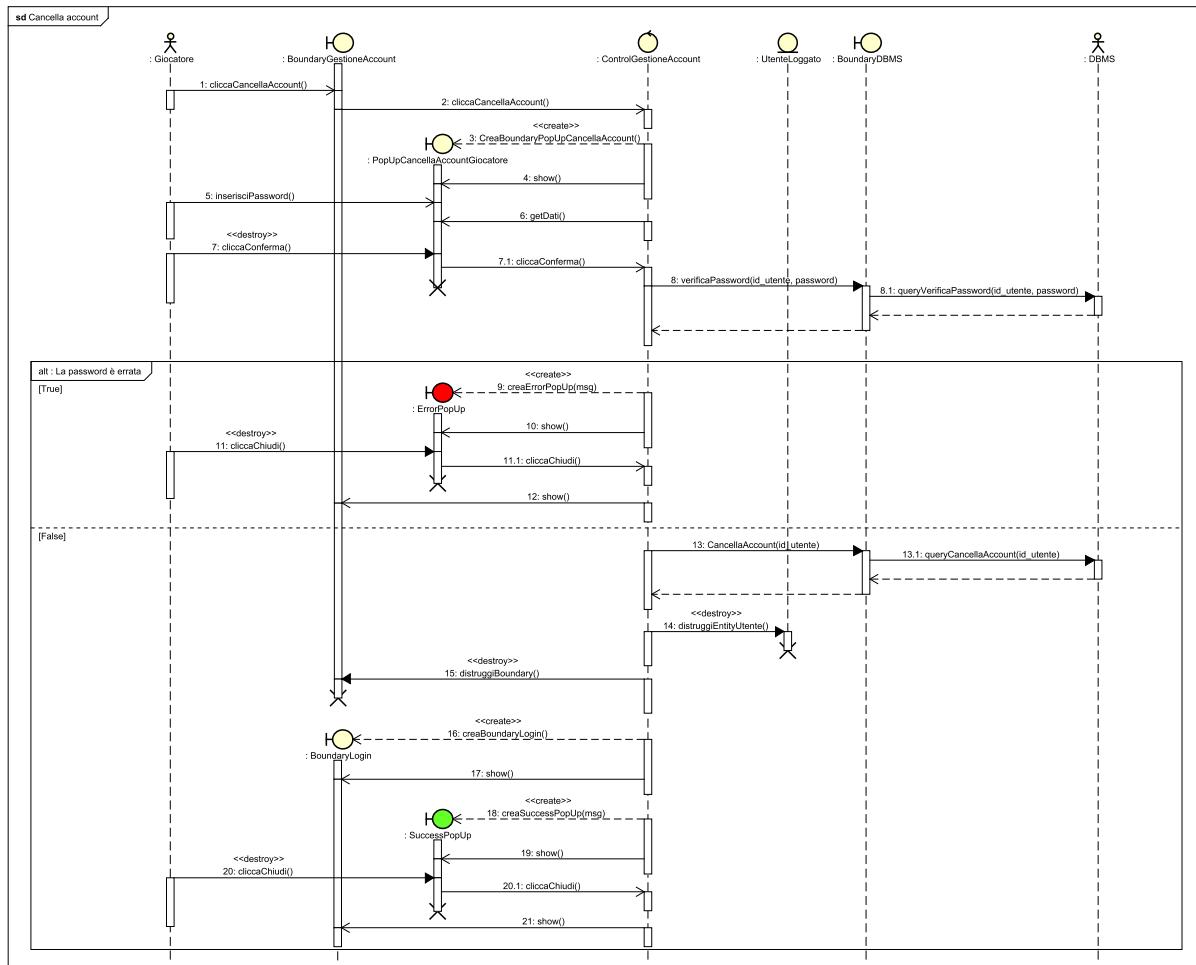
4.3.1.2.3. Sequenza degli eventi – Modifica e-mail



4.3.1.2.4. Sequenza degli eventi – Modifica password

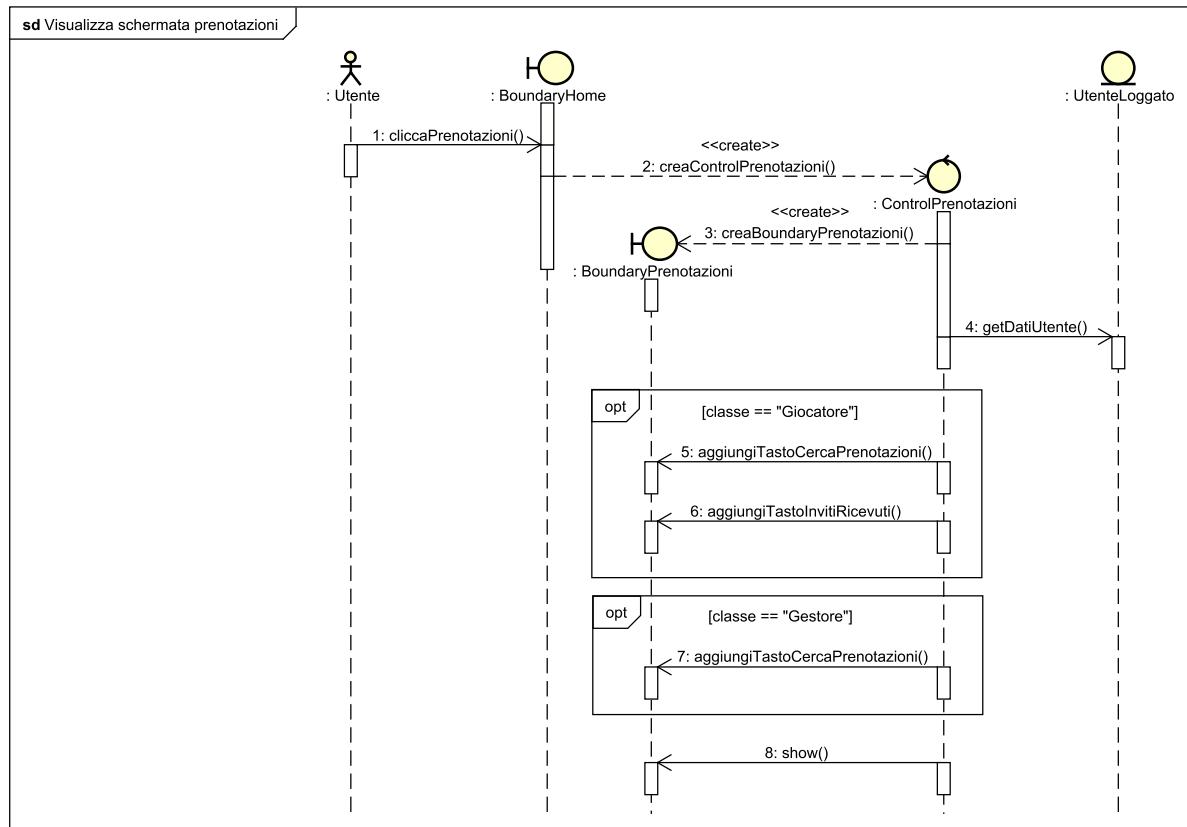


4.3.1.2.5. Sequenza degli eventi – Cancellare account

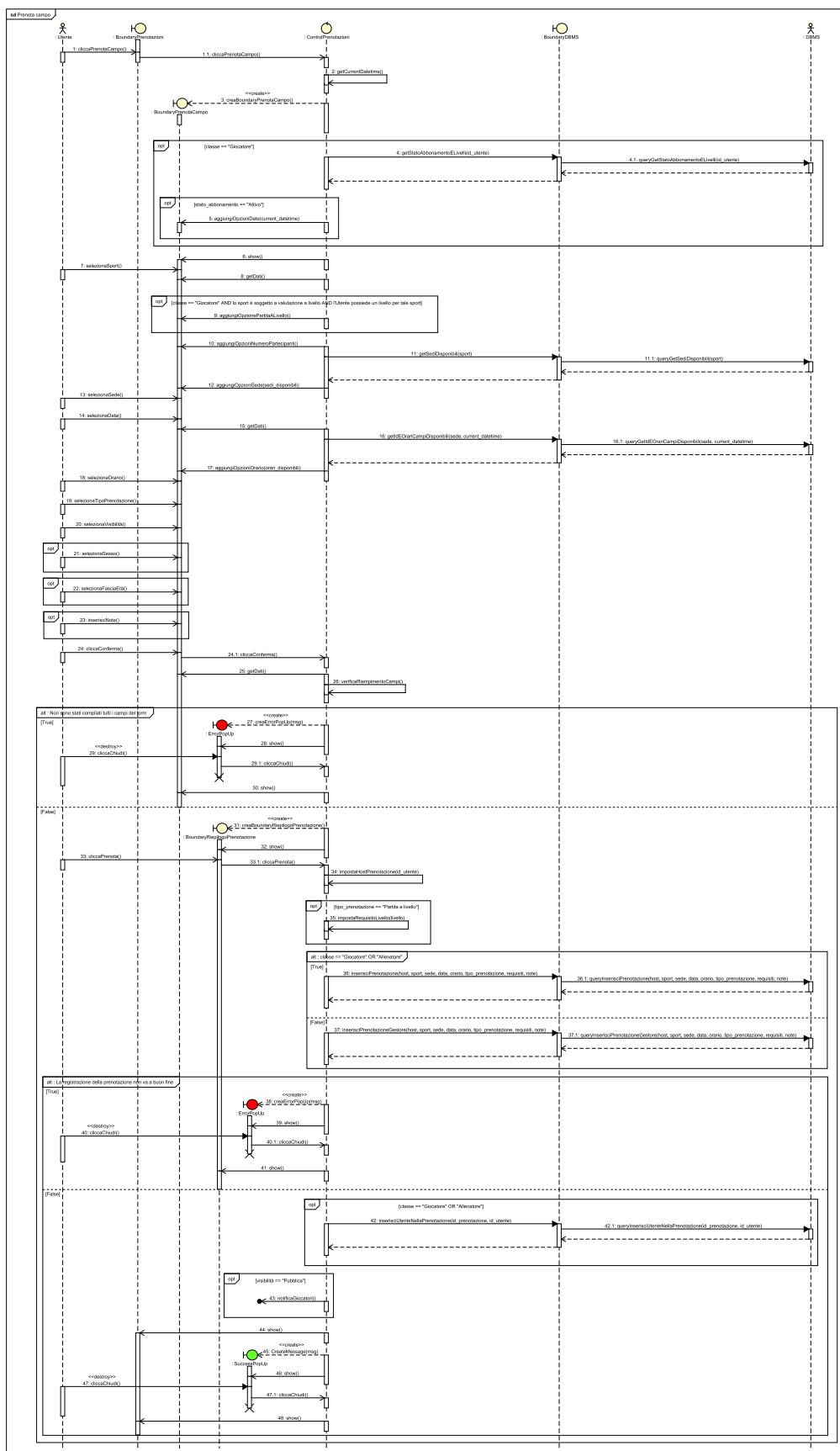


4.3.1.3. Macro caso d'uso – Gestione prenotazioni

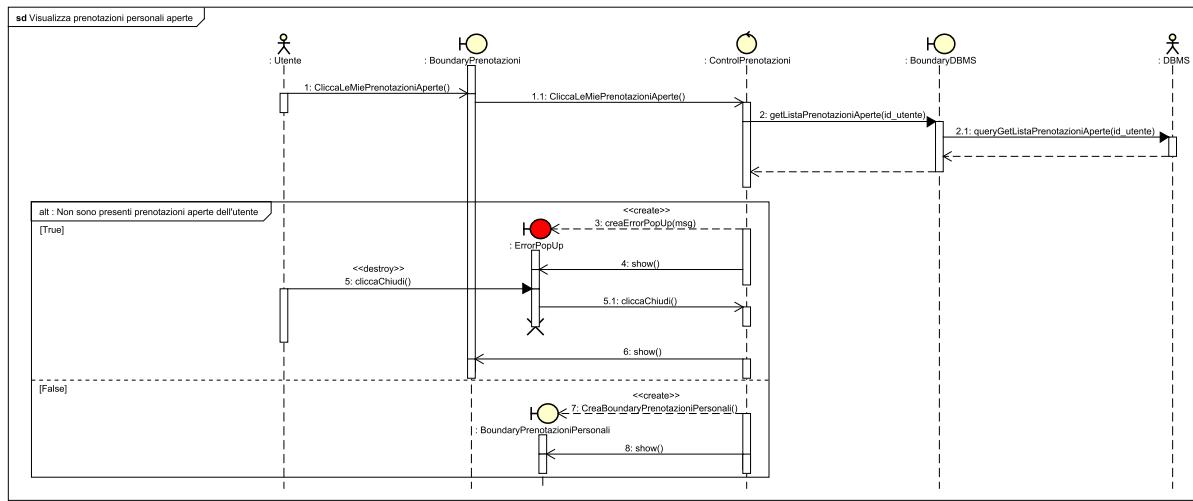
4.3.1.3.1. Sequenza degli eventi – Visualizza schermata prenotazioni



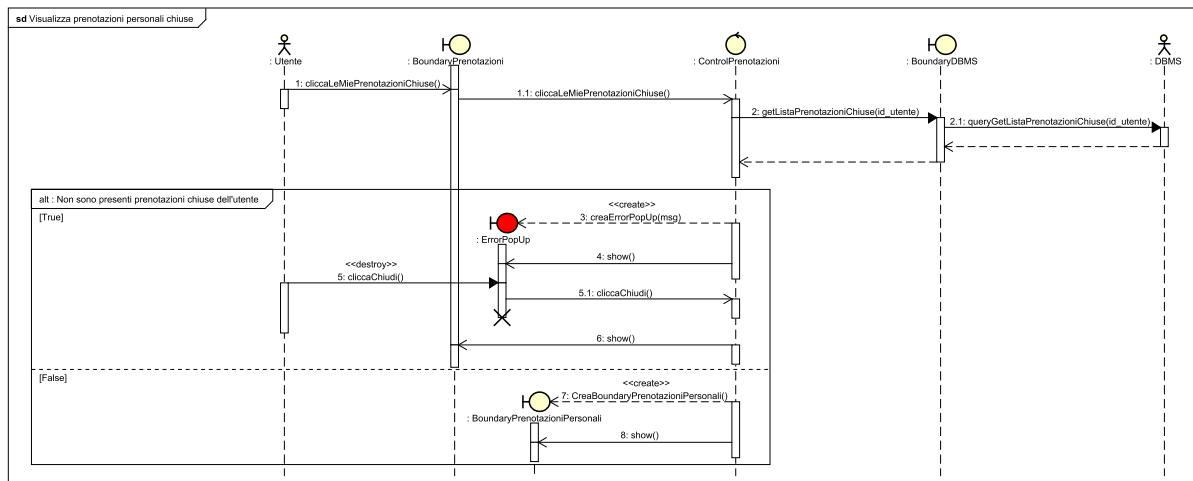
4.3.1.3.2. Sequenza degli eventi – Prenota campo



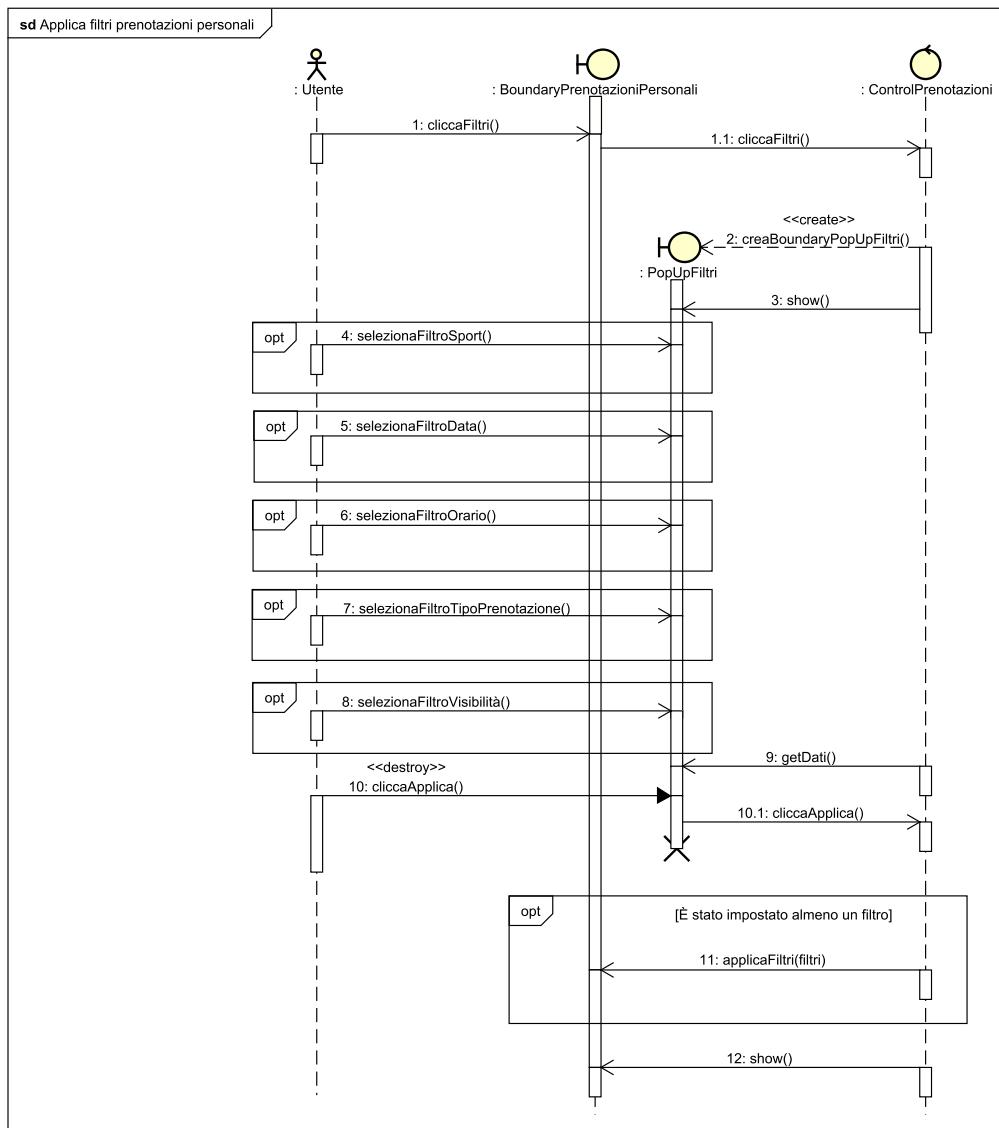
4.3.1.3.3. Sequenza degli eventi – Visualizza prenotazioni personali aperte



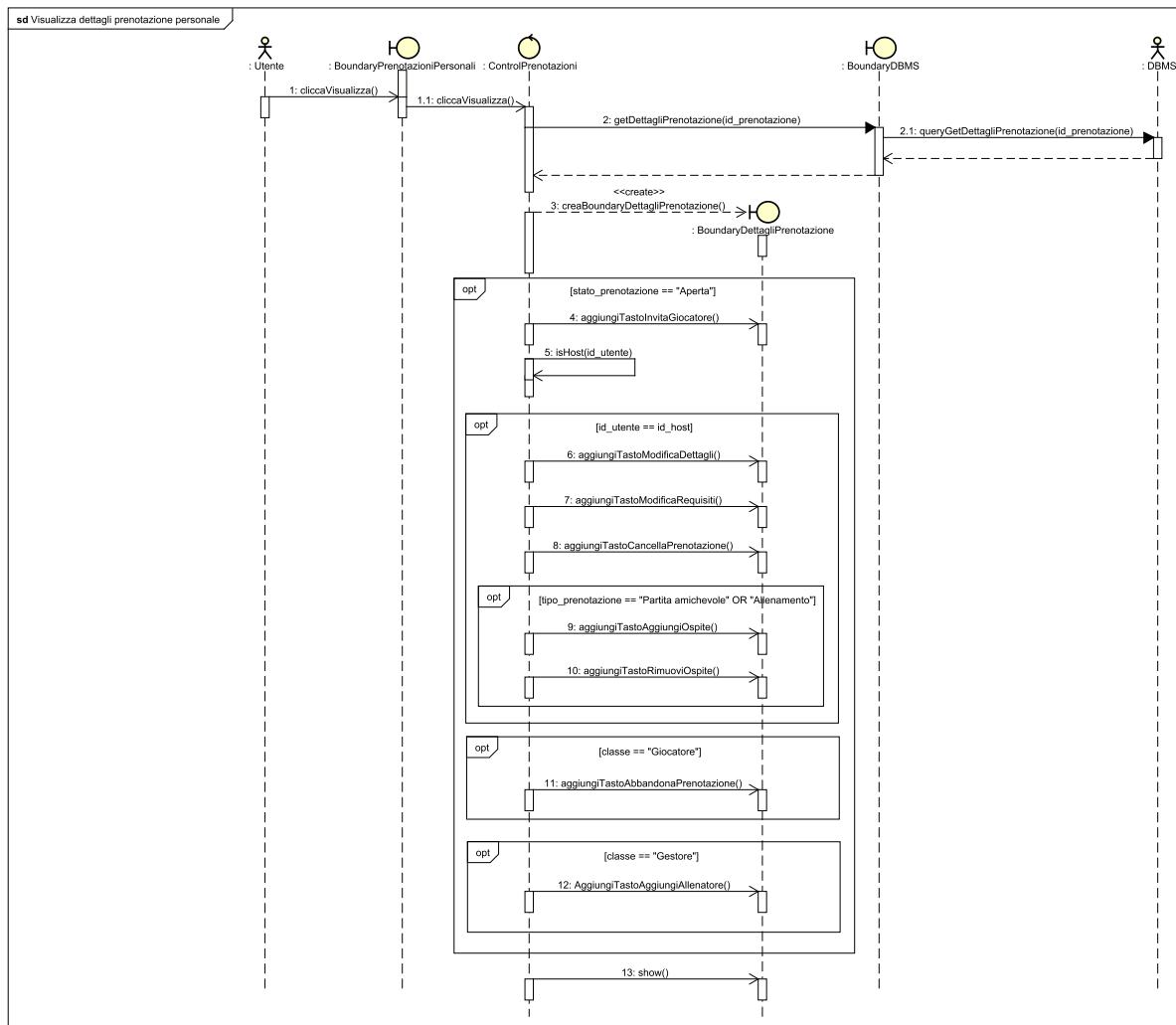
4.3.1.3.4. Sequenza degli eventi – Visualizza prenotazioni personali chiuse



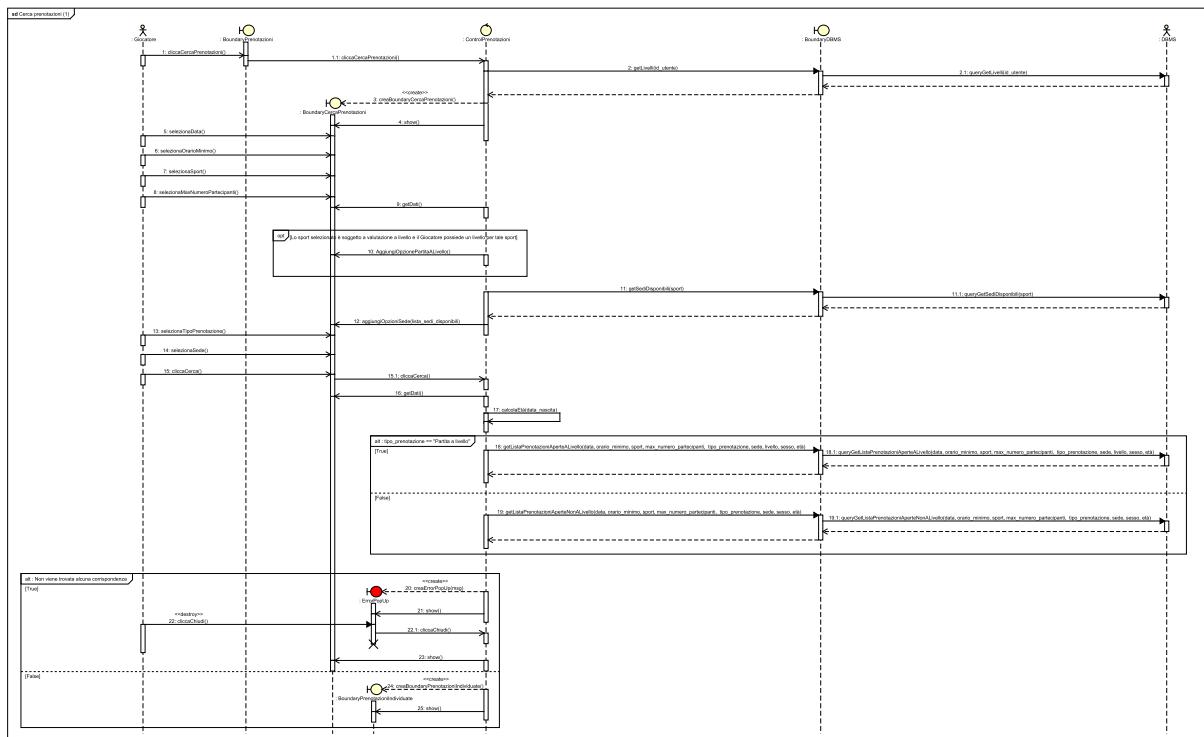
4.3.1.3.5. Sequenza degli eventi – Applica filtri prenotazioni personali



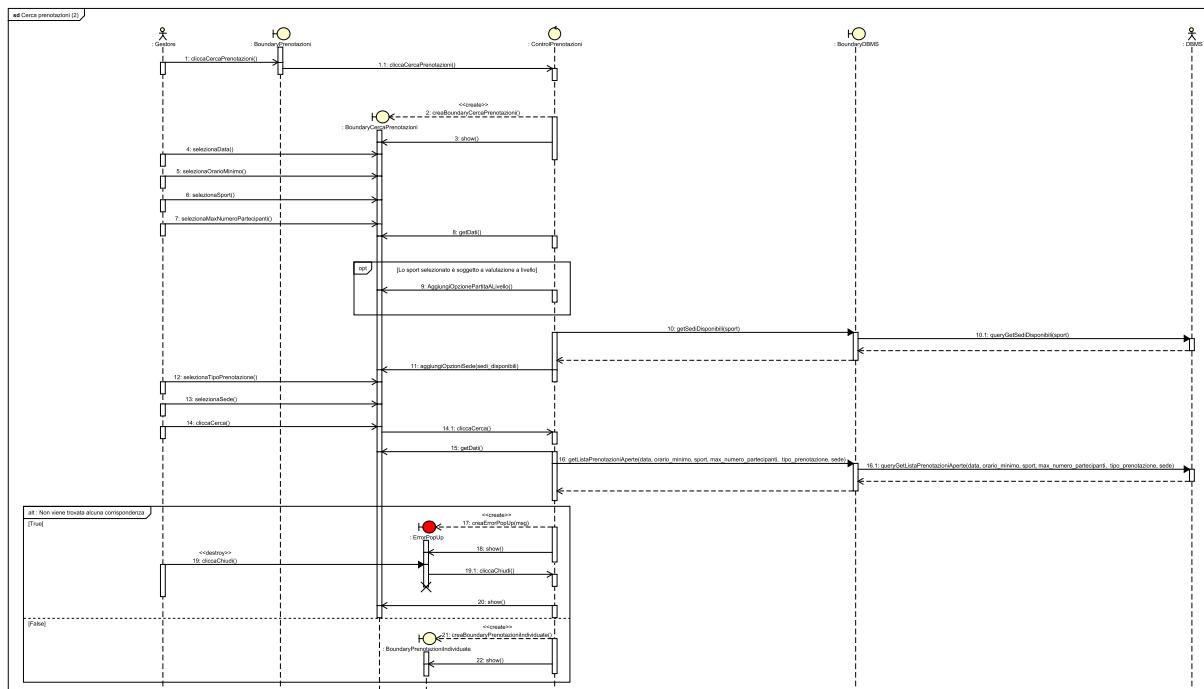
4.3.1.3.6. Sequenza degli eventi – Visualizza dettagli prenotazioni personale



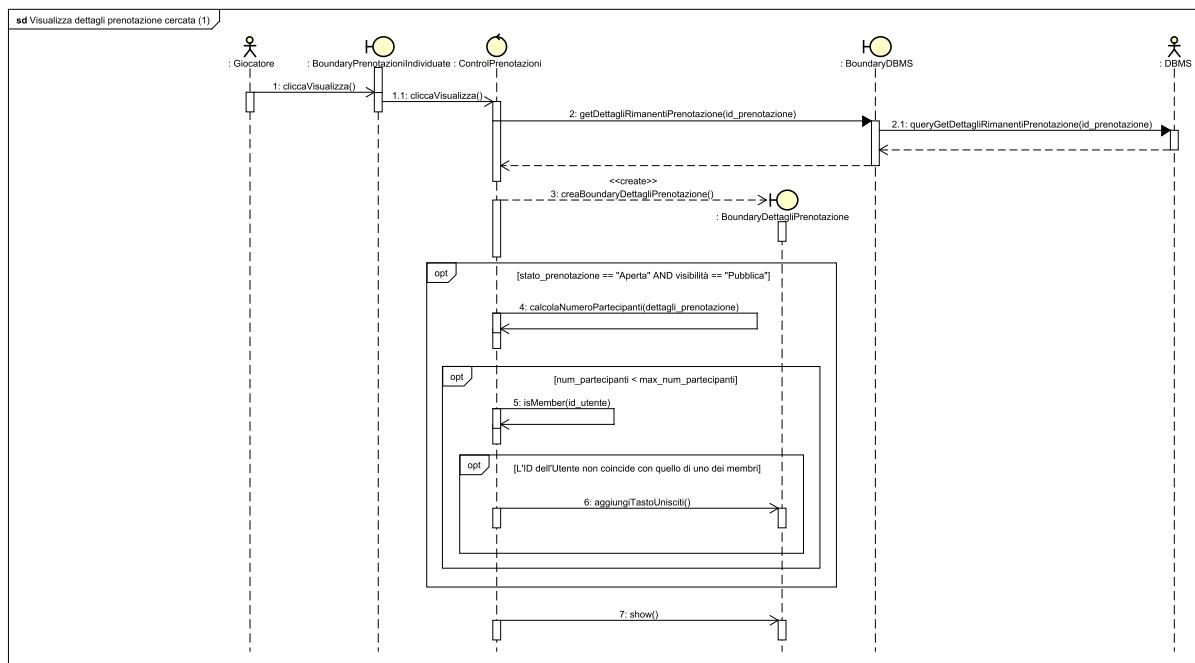
4.3.1.3.7. Sequenza degli eventi – Cerca prenotazioni (1)



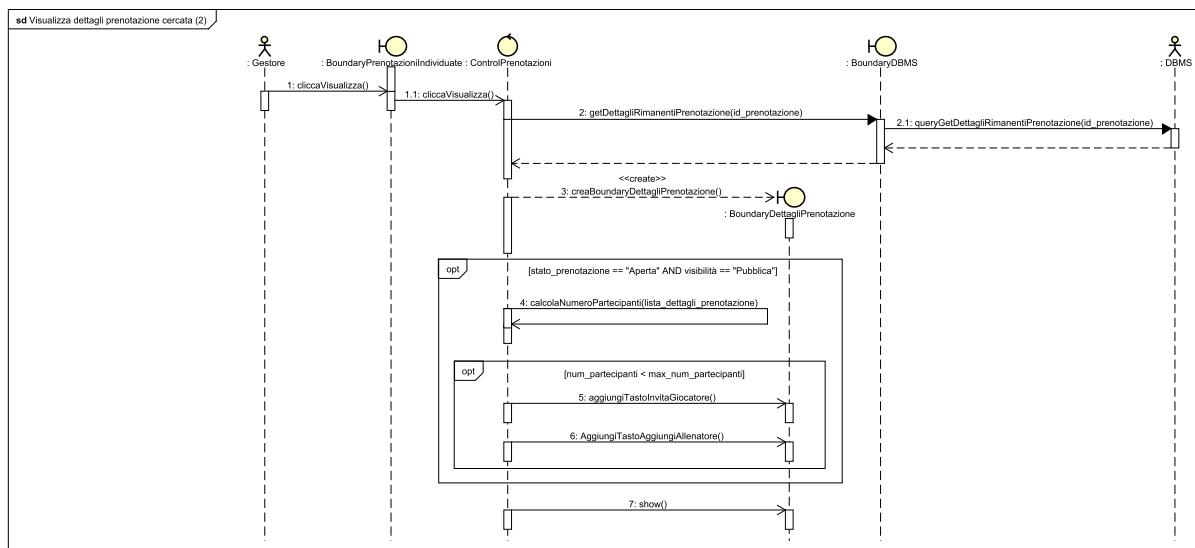
4.3.1.3.8. Sequenza degli eventi – Cerca prenotazioni (2)



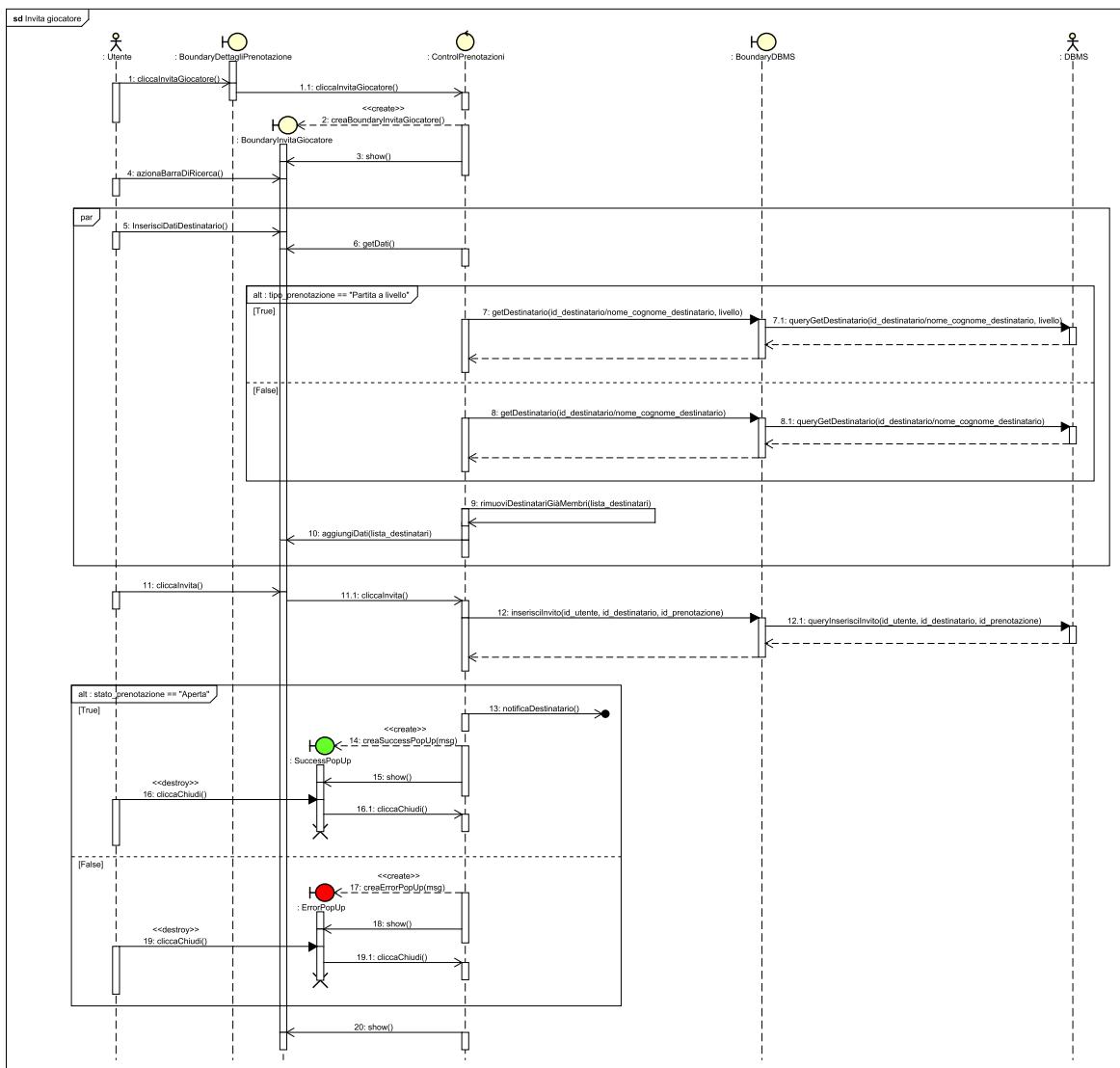
4.3.1.3.9. Sequenza degli eventi – Visualizza dettagli prenotazione cercata (1)



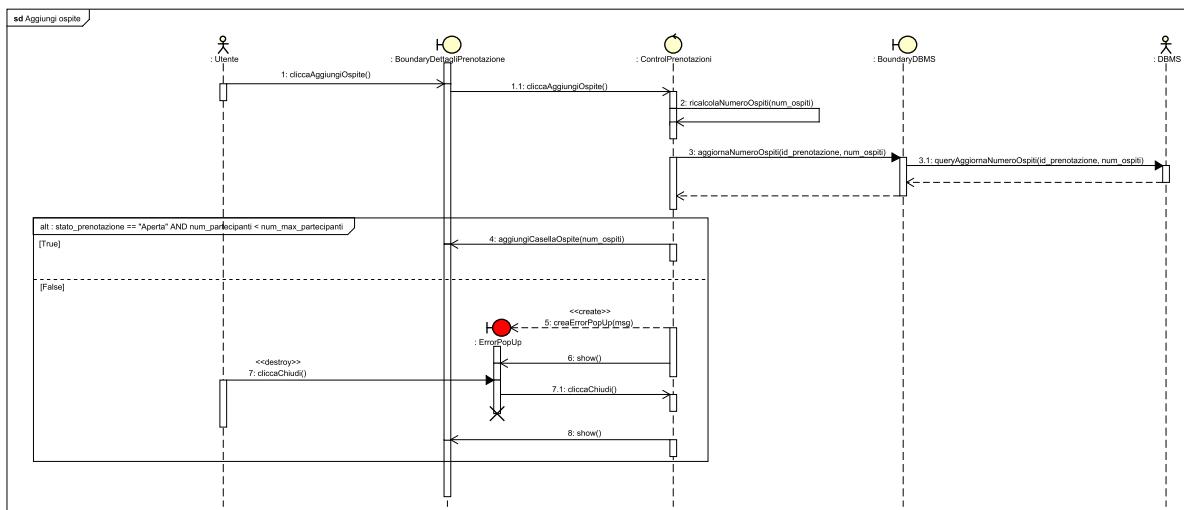
4.3.1.3.10. Sequenza degli eventi – Visualizza dettagli prenotazione cercata (2)



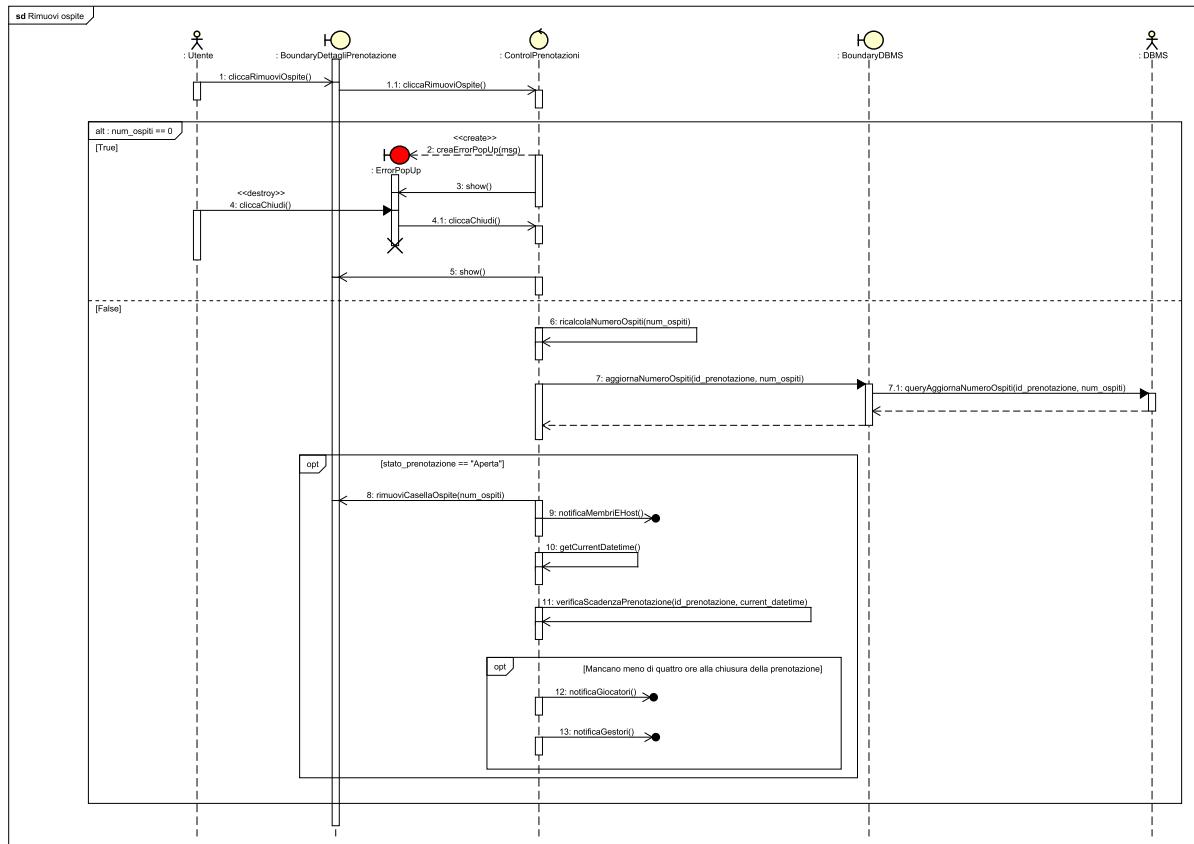
4.3.1.3.11. Sequenza degli eventi – Invita giocatore



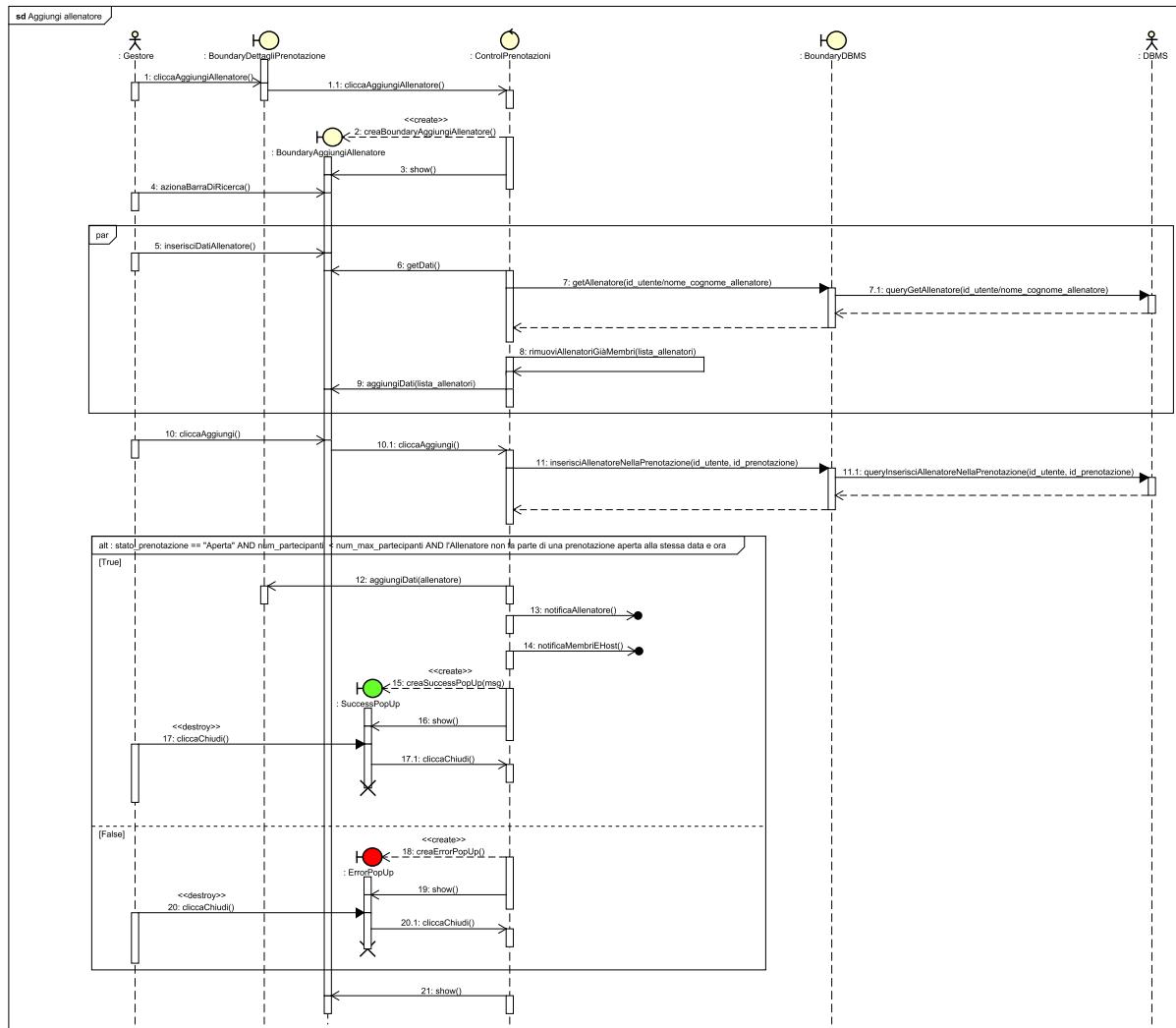
4.3.1.3.12. Sequenza degli eventi – Aggiungi ospite



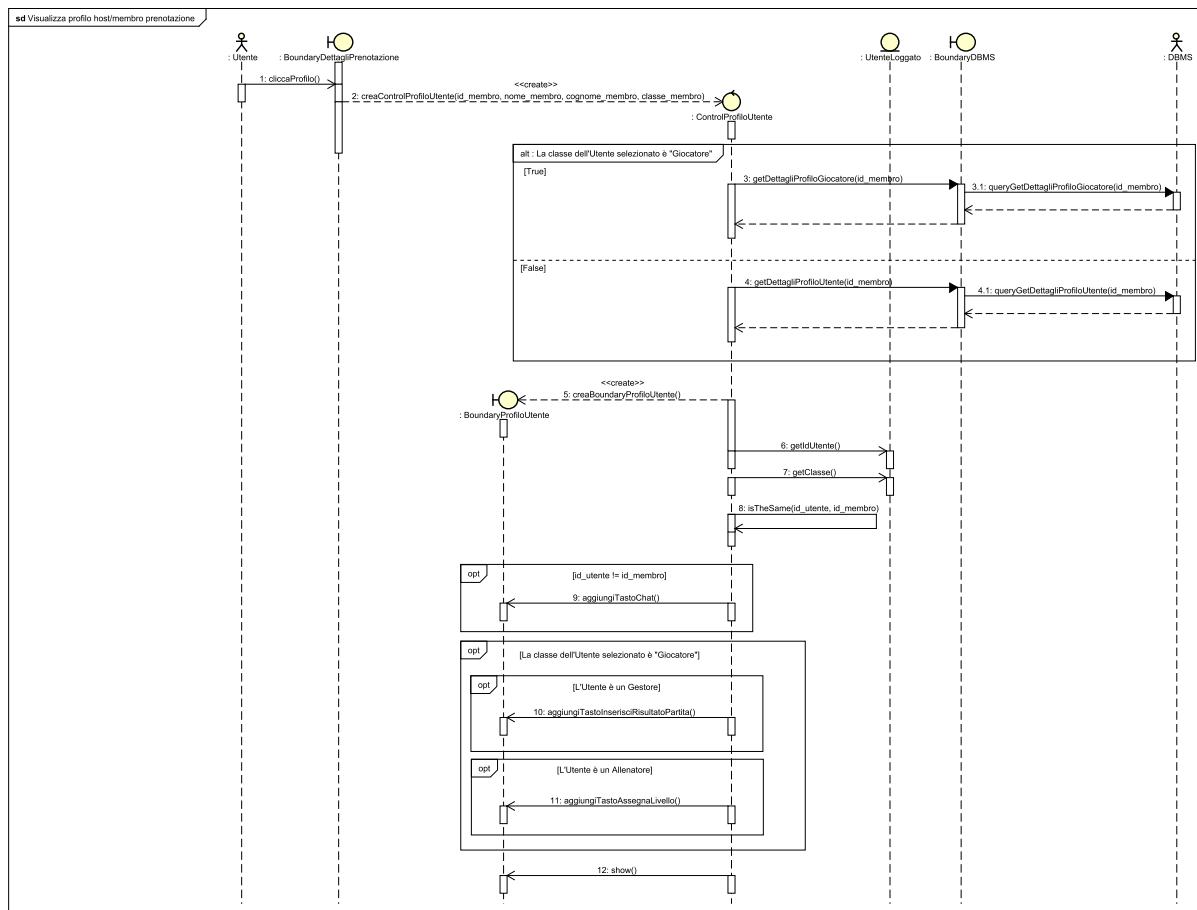
4.3.1.3.13. Sequenza degli eventi – Rimuovi ospite



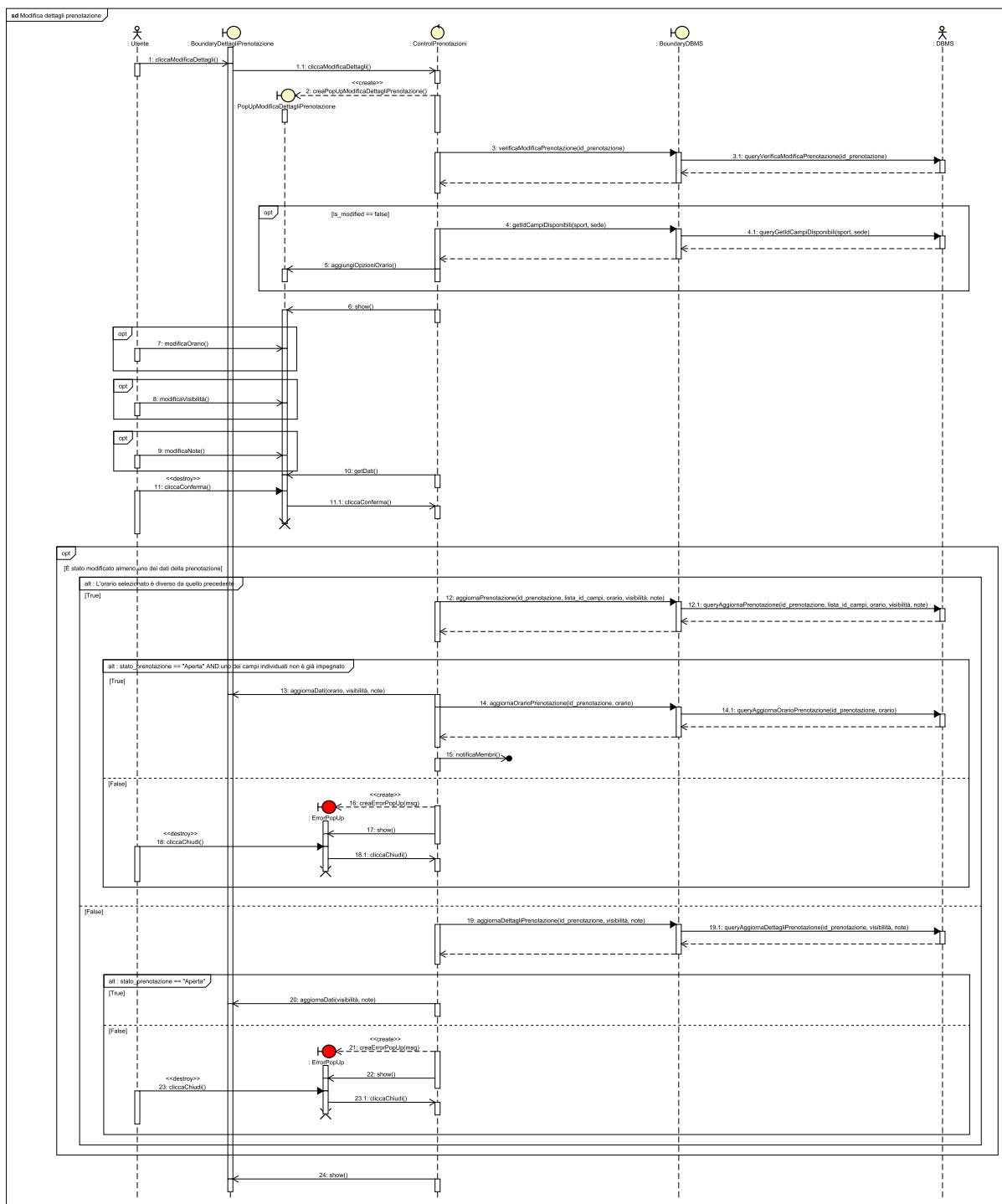
4.3.1.3.14. Sequenza degli eventi – Aggiungi allenatore



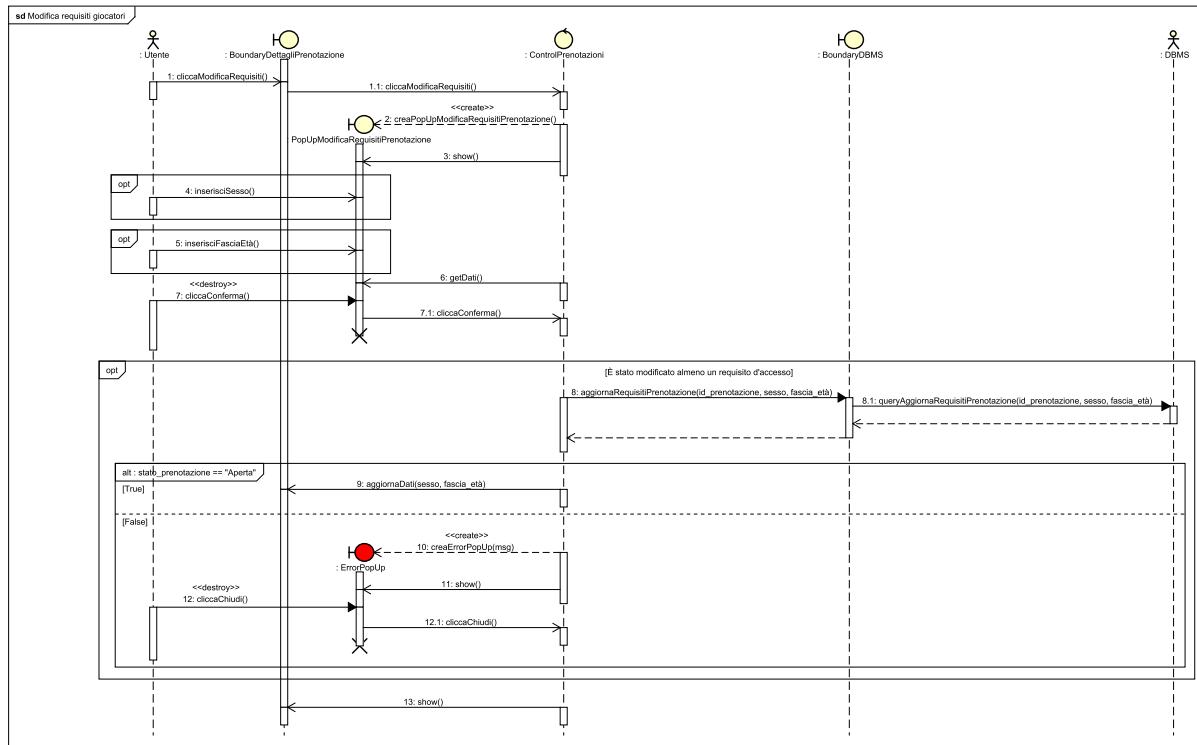
4.3.1.3.15. Sequenza degli eventi – Visualizza profilo host/membro prenotazione



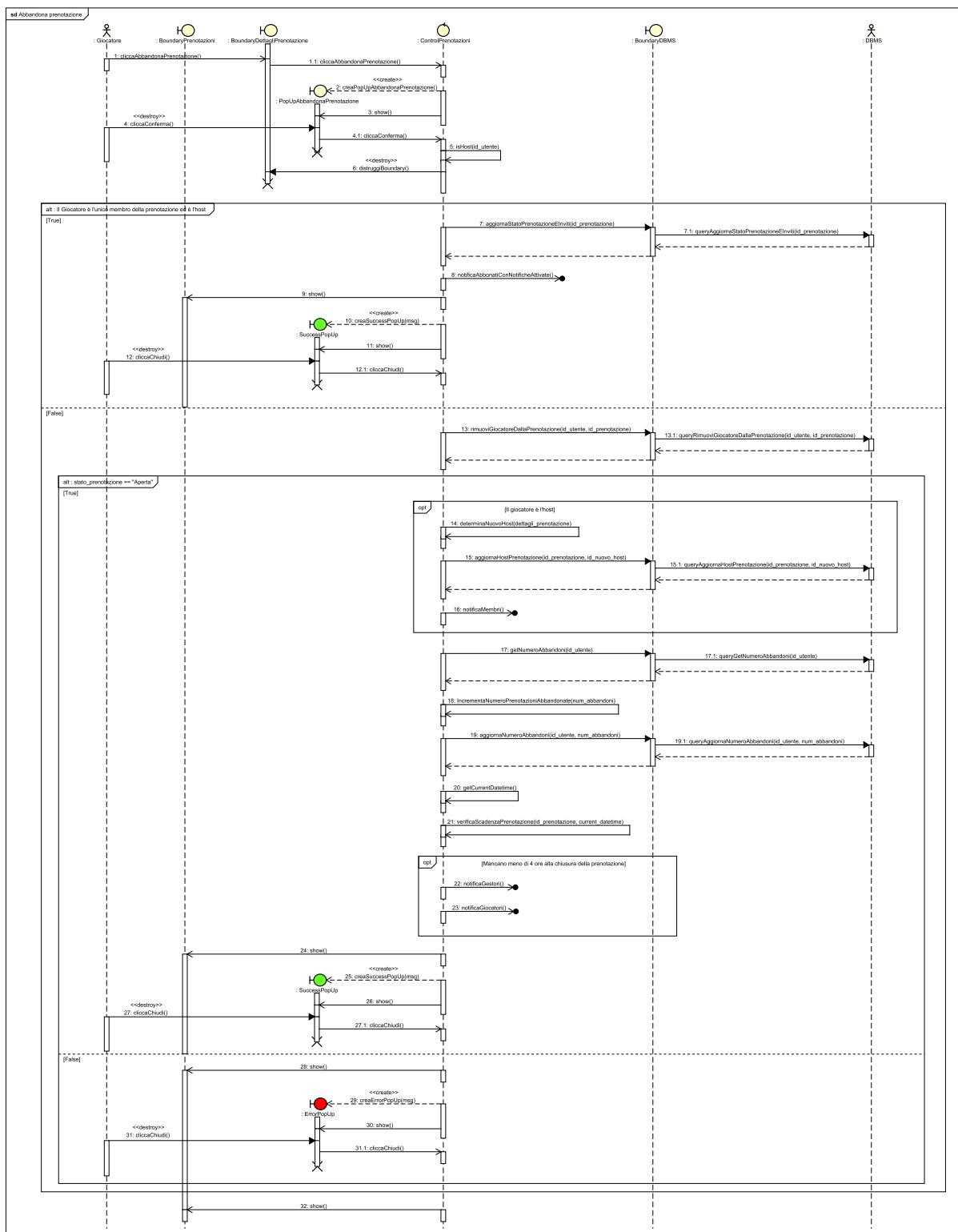
4.3.1.3.16. Sequenza degli eventi – Modifica dettagli prenotazione



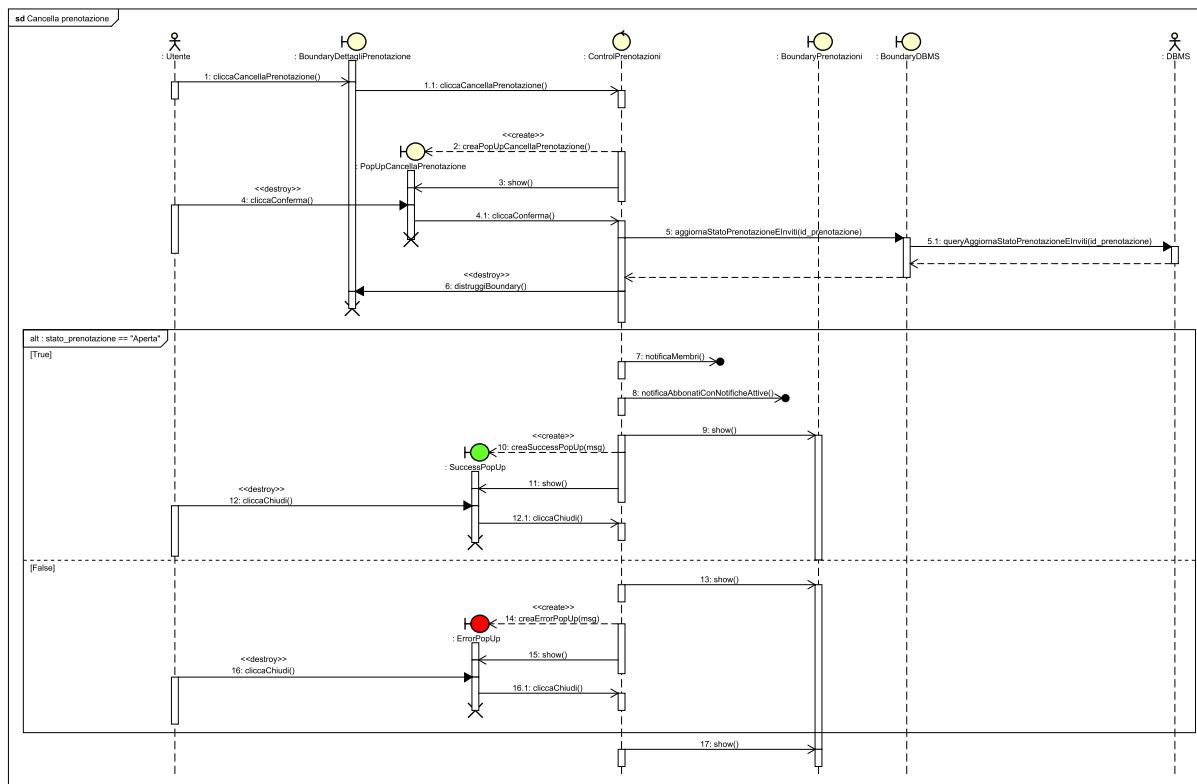
4.3.1.3.17. Sequenza degli eventi – Modifica requisiti giocatori



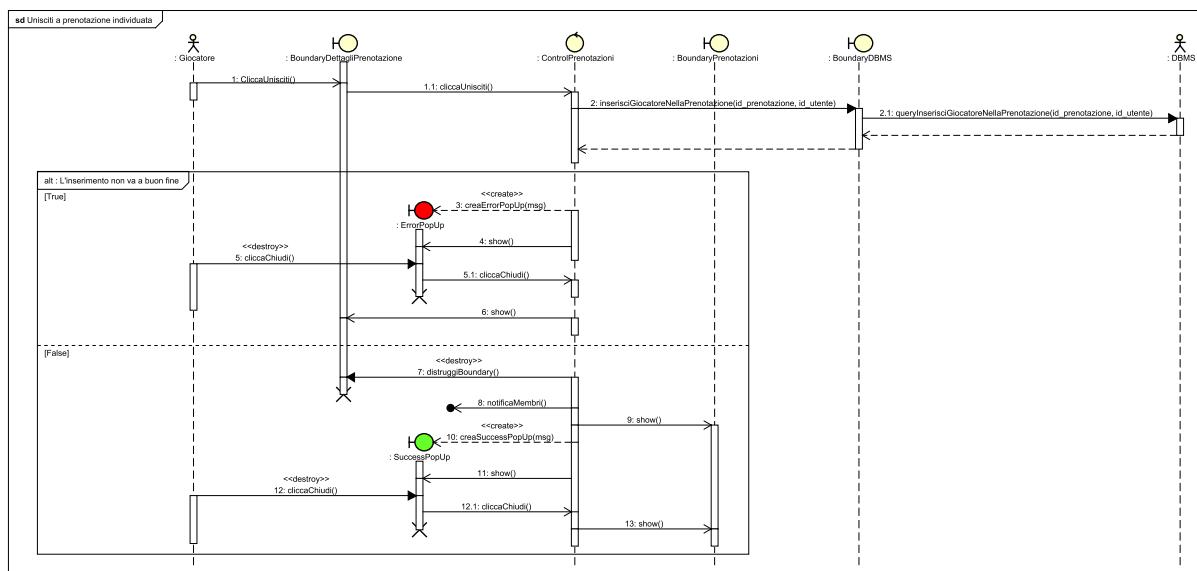
4.3.1.3.18. Sequenza degli eventi – Abbandona prenotazione



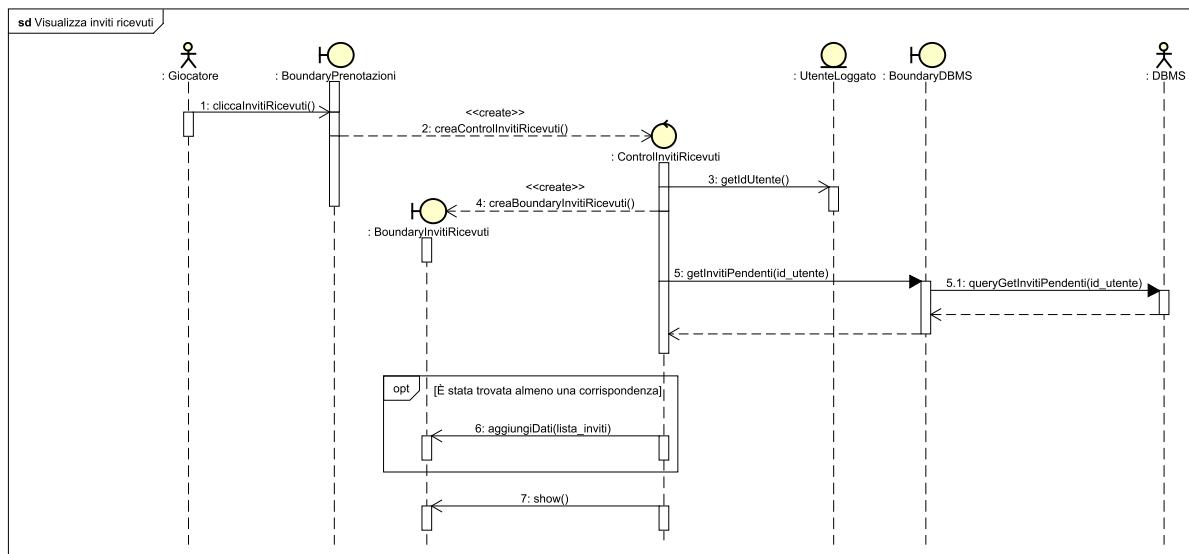
4.3.1.3.19. Sequenza degli eventi – Cancella prenotazione



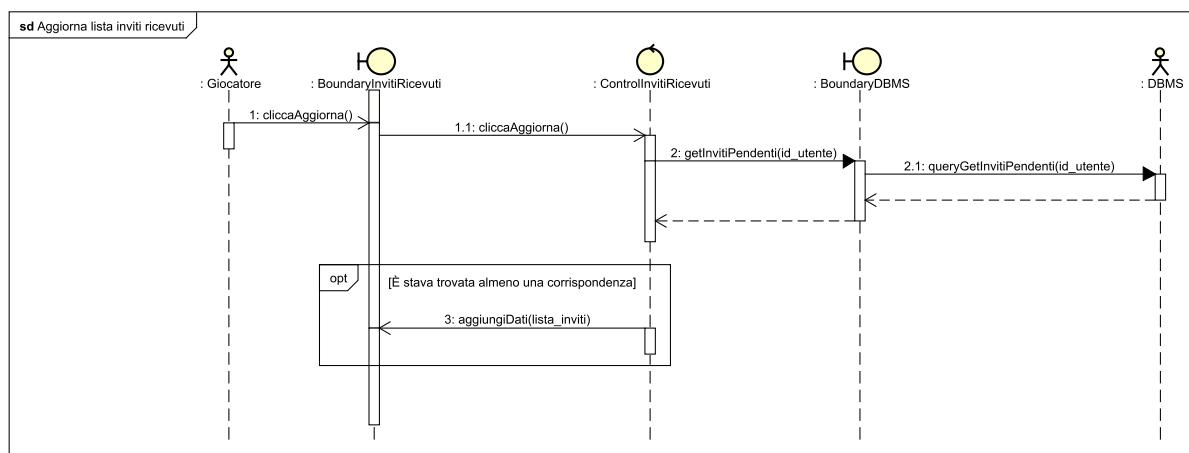
4.3.1.3.20. Sequenza degli eventi – Unisciti a prenotazione individuata



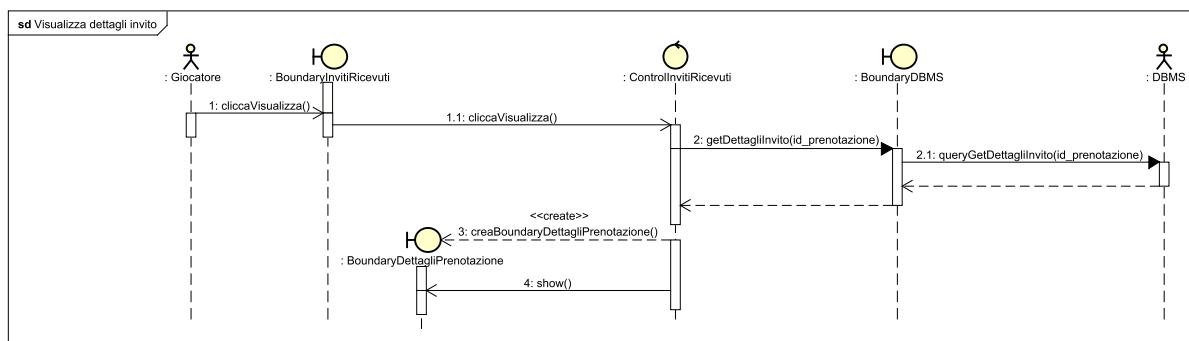
4.3.1.3.21. Sequenza degli eventi – Visualizza inviti ricevuti



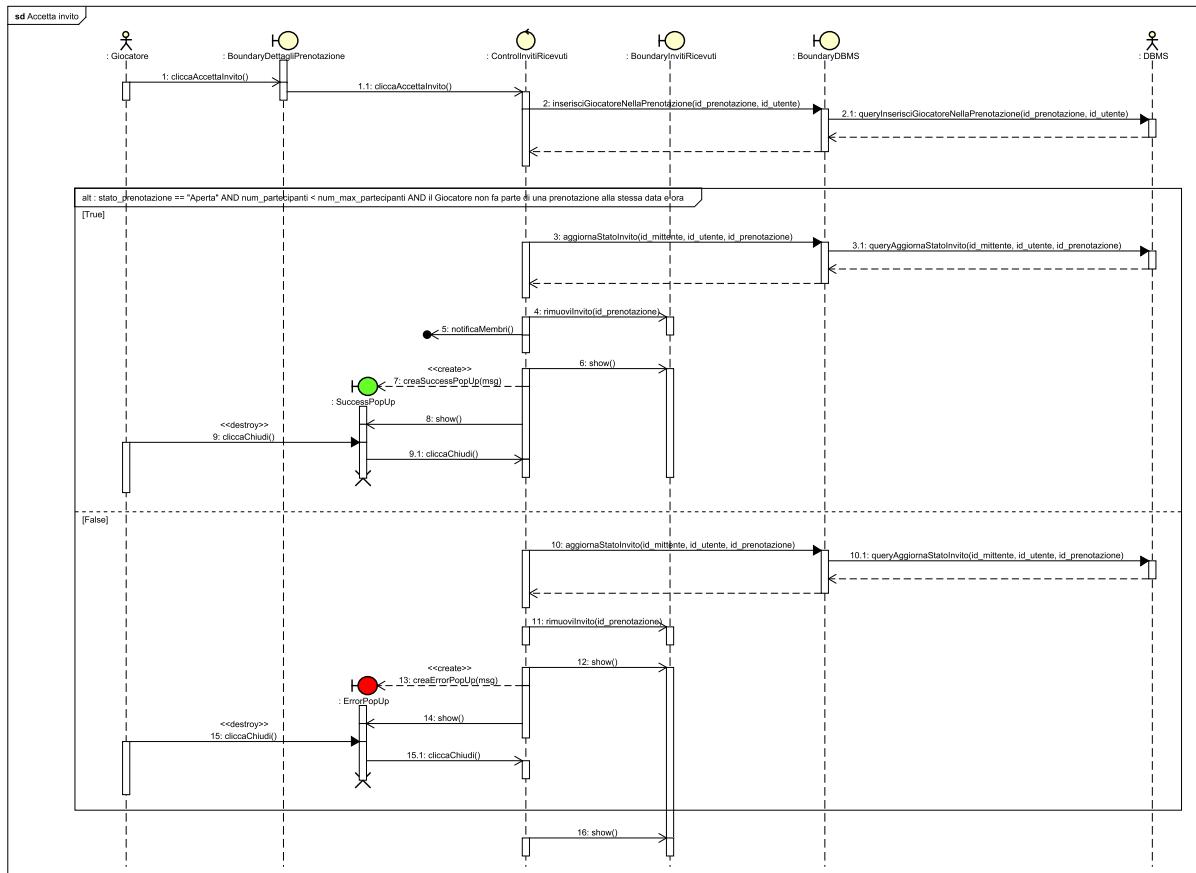
4.3.1.3.22. Sequenza degli eventi – Aggiorna lista inviti ricevuti



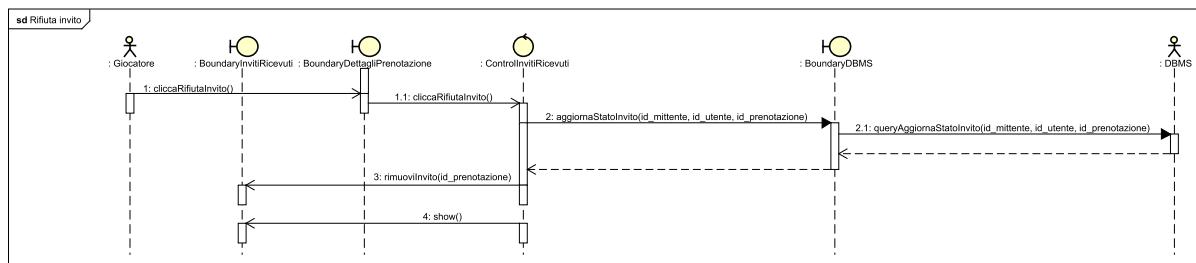
4.3.1.3.23. Sequenza degli eventi – Visualizza dettagli invito



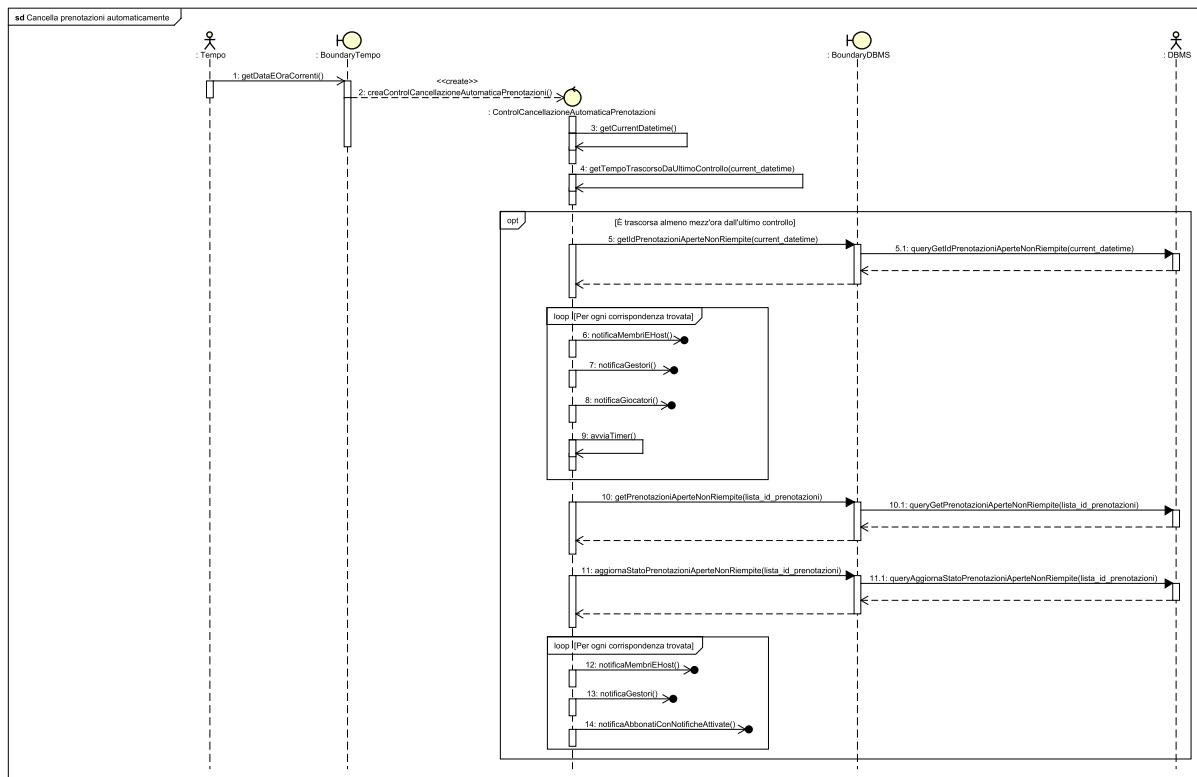
4.3.1.3.24. Sequenza degli eventi – Accetta invito



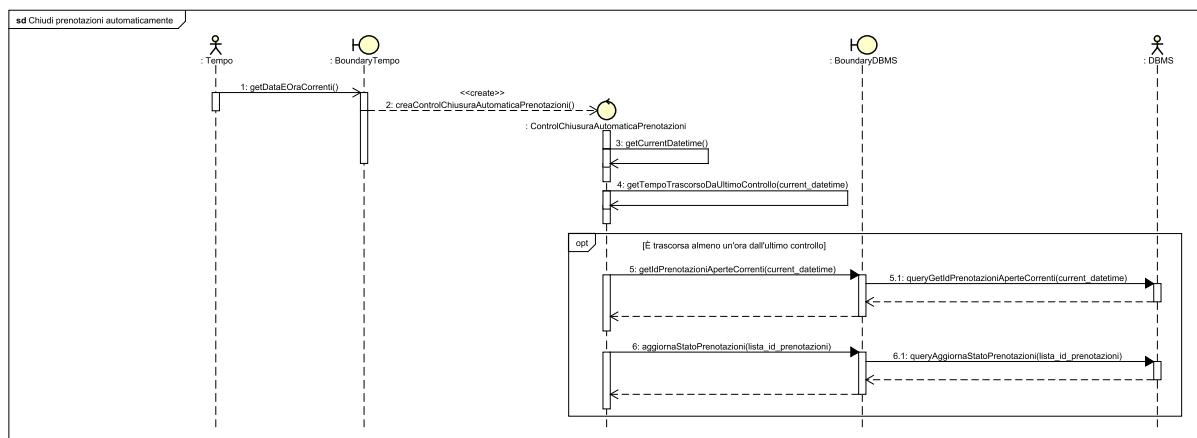
4.3.1.3.25. Sequenza degli eventi – Rifiuta invito



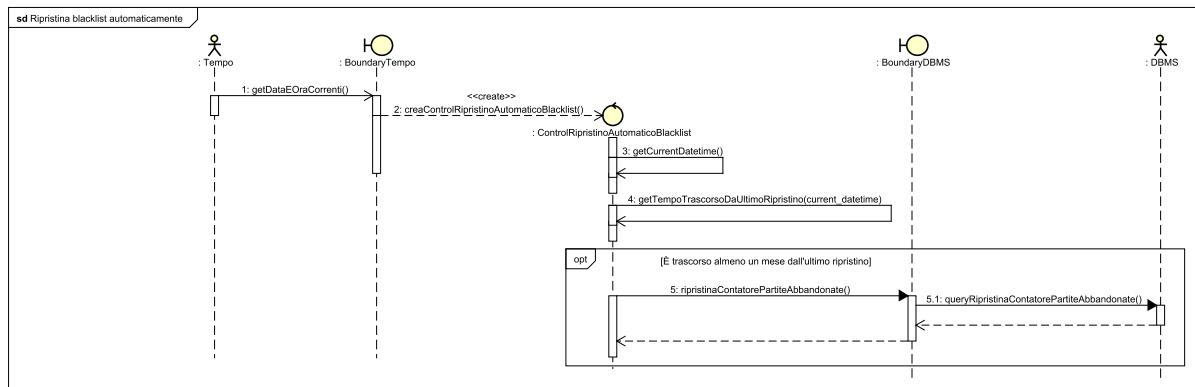
4.3.1.3.26. Sequenza degli eventi – Cancella prenotazioni automaticamente



4.3.1.3.27. Sequenza degli eventi – Chiudi prenotazioni automaticamente

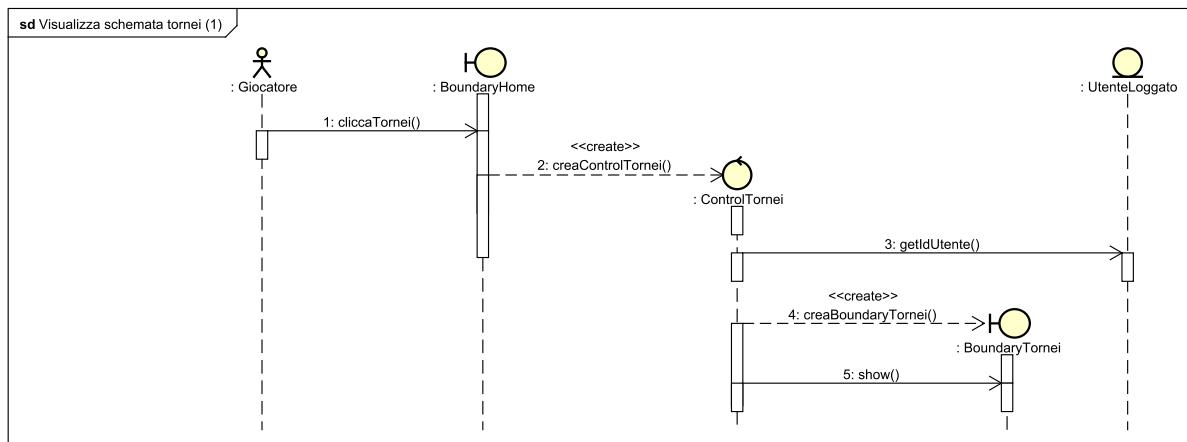


4.3.1.3.28. Sequenza degli eventi – Ripristina blacklist automaticamente

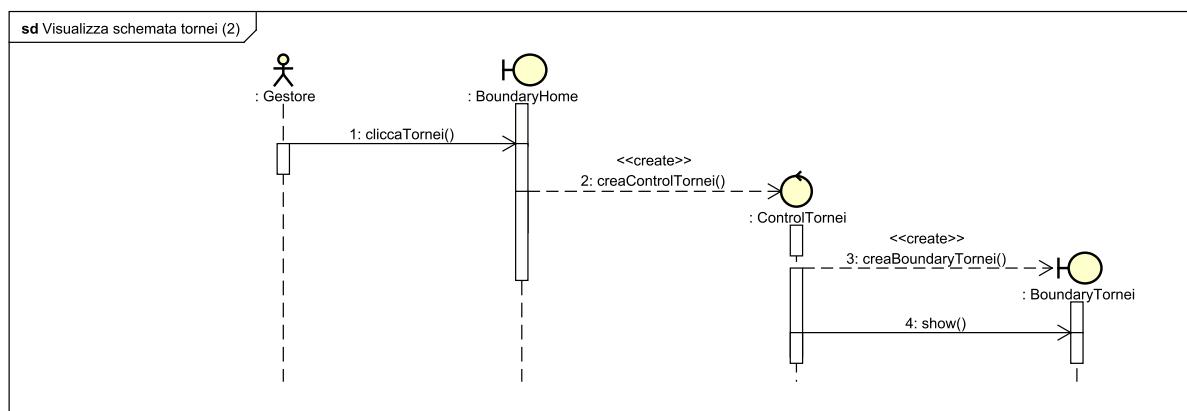


4.3.1.4. Macro caso d'uso – Gestione tornei

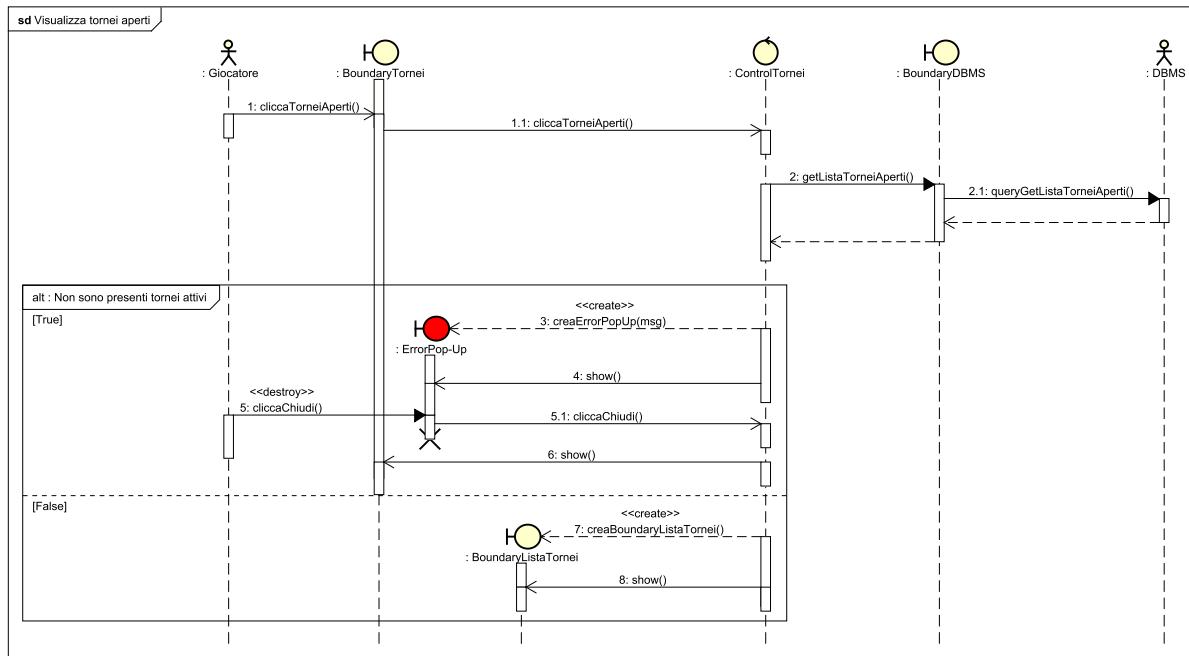
4.3.1.4.1. Sequenza degli eventi – Visualizza schermata tornei (1)



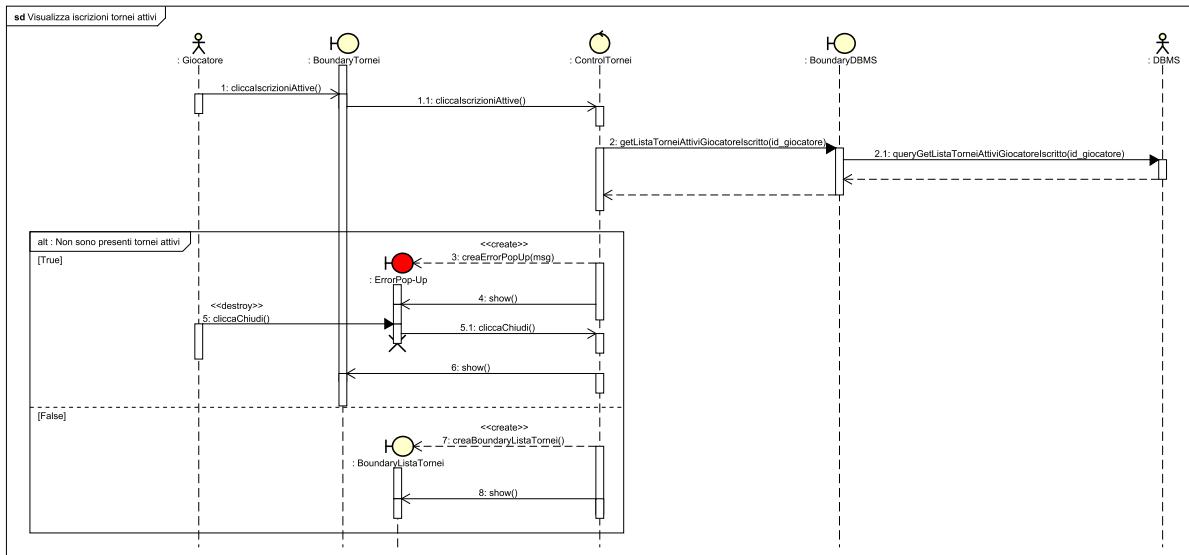
4.3.1.4.2. Sequenza degli eventi – Visualizza schermata tornei (2)



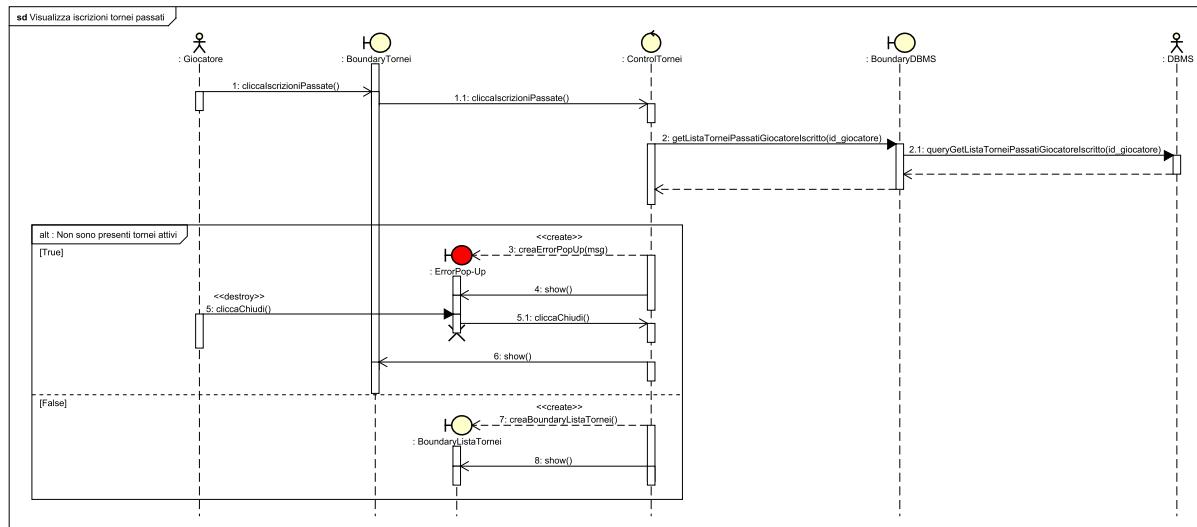
4.3.1.4.3. Sequenza degli eventi – Visualizza tornei aperti



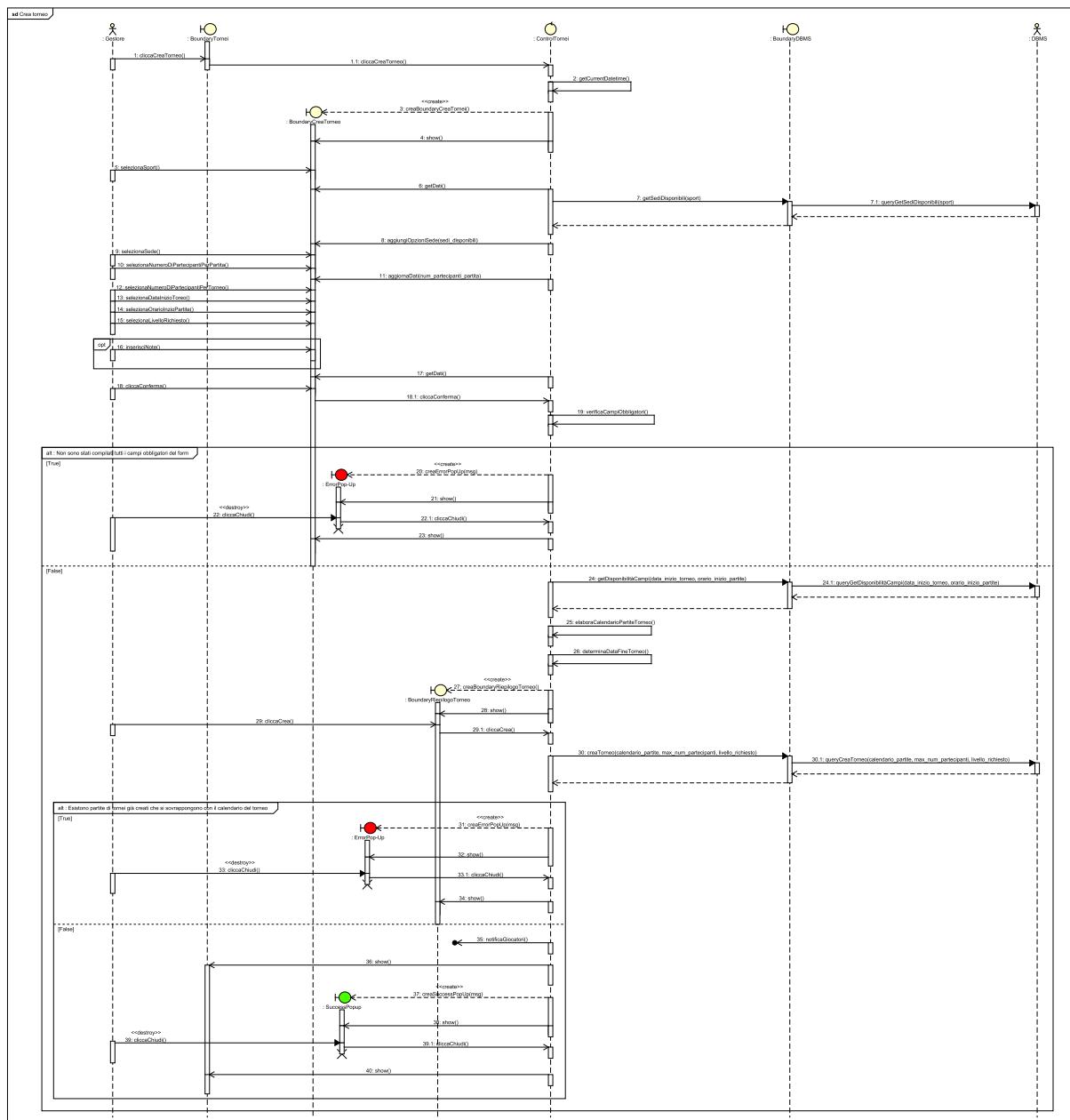
4.3.1.4.4. Sequenza degli eventi – Visualizza iscrizioni tornei attivi



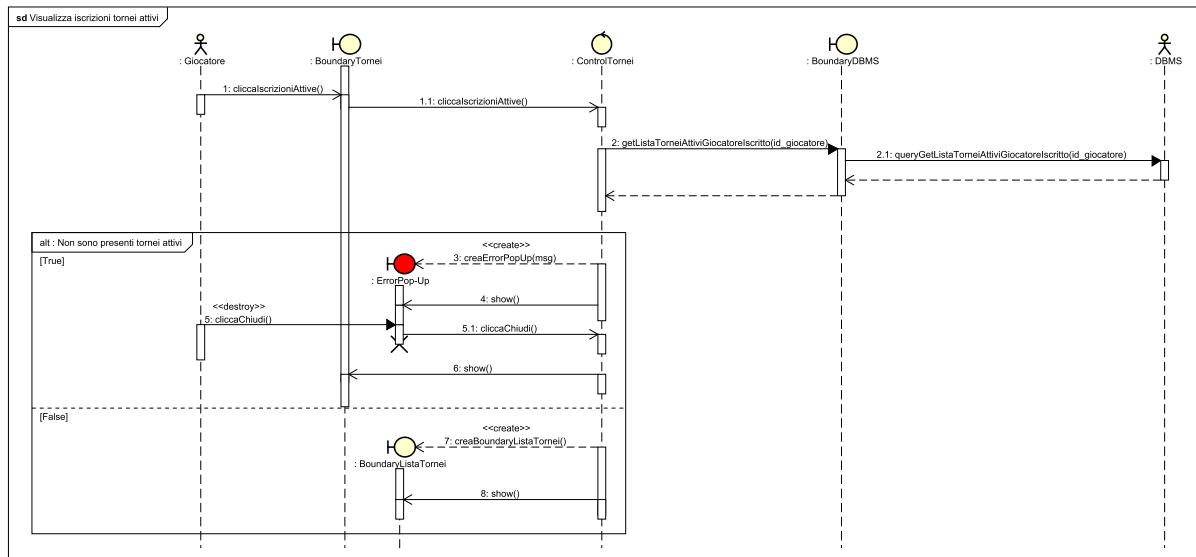
4.3.1.4.5. Sequenza degli eventi – Visualizza iscrizioni tornei passati



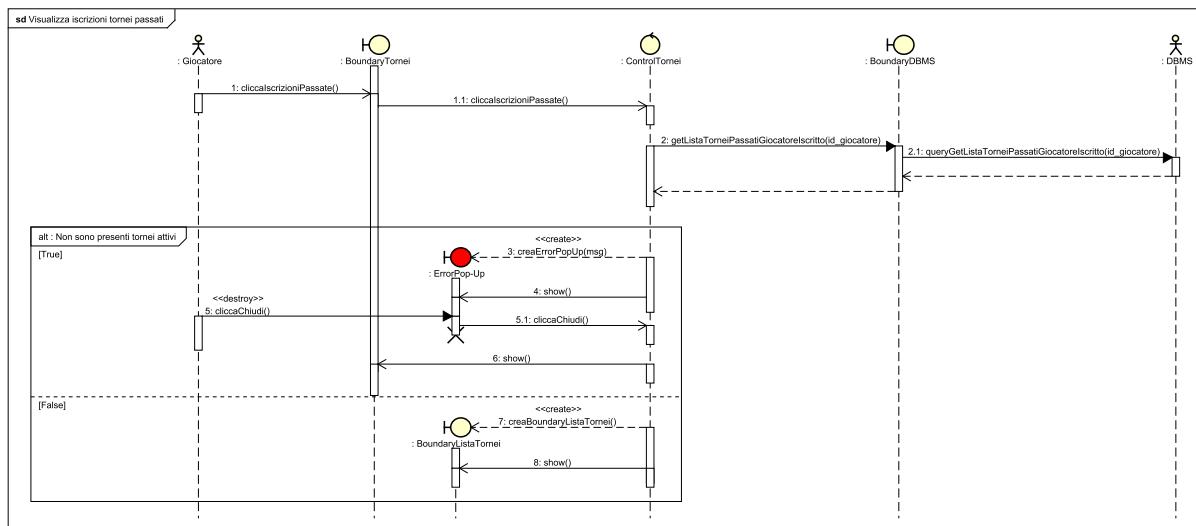
4.3.1.4.6. Sequenza degli eventi – Crea torneo



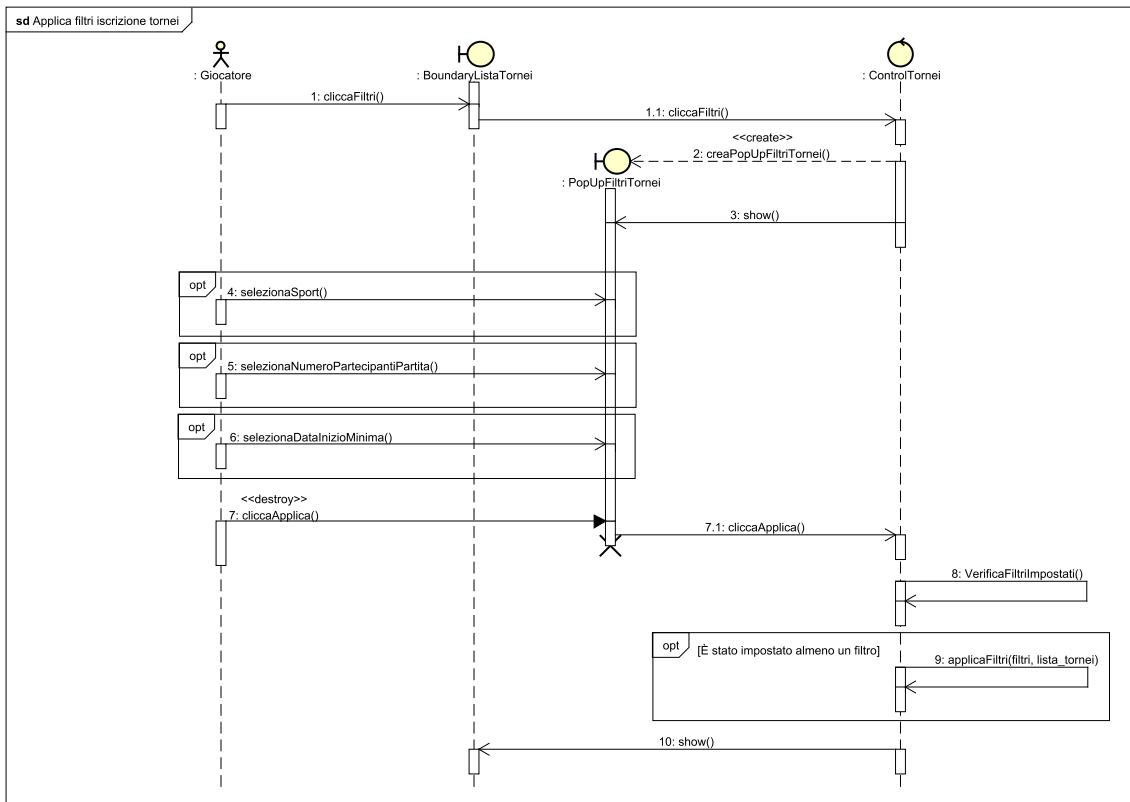
4.3.1.4.7. Sequenza degli eventi – Visualizza tornei attivi



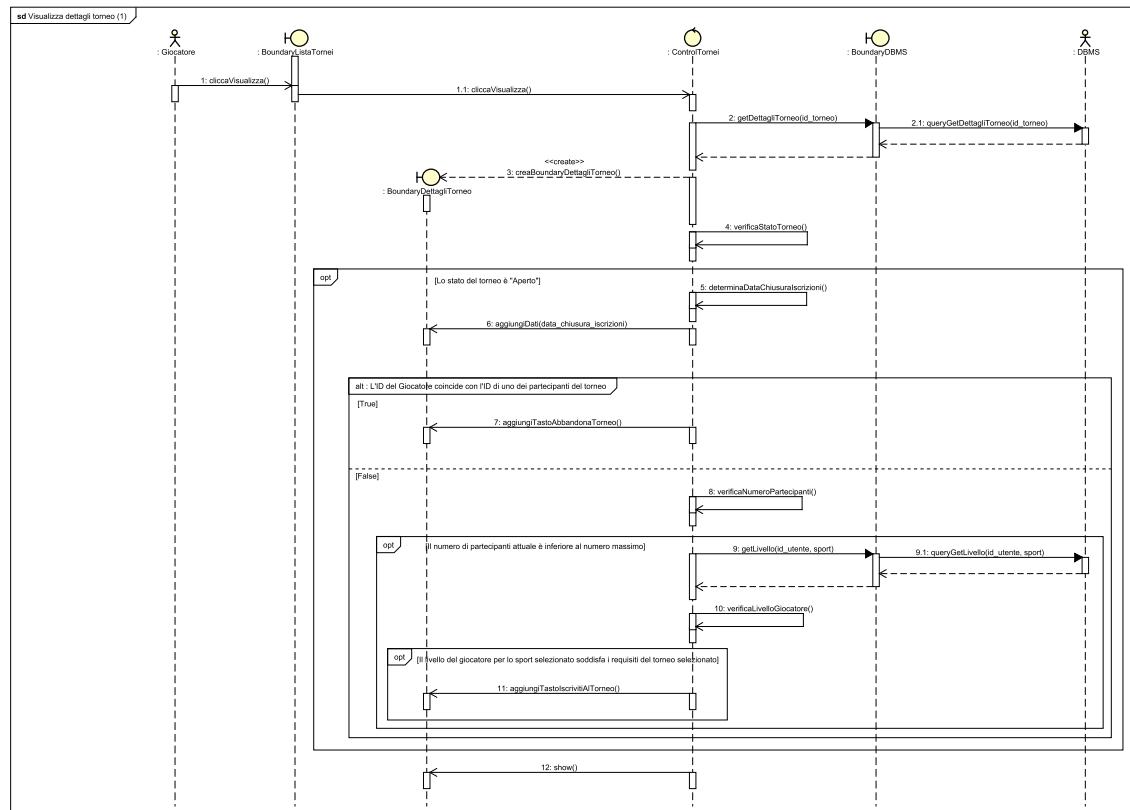
4.3.1.4.8. Sequenza degli eventi – Visualizza tornei passati



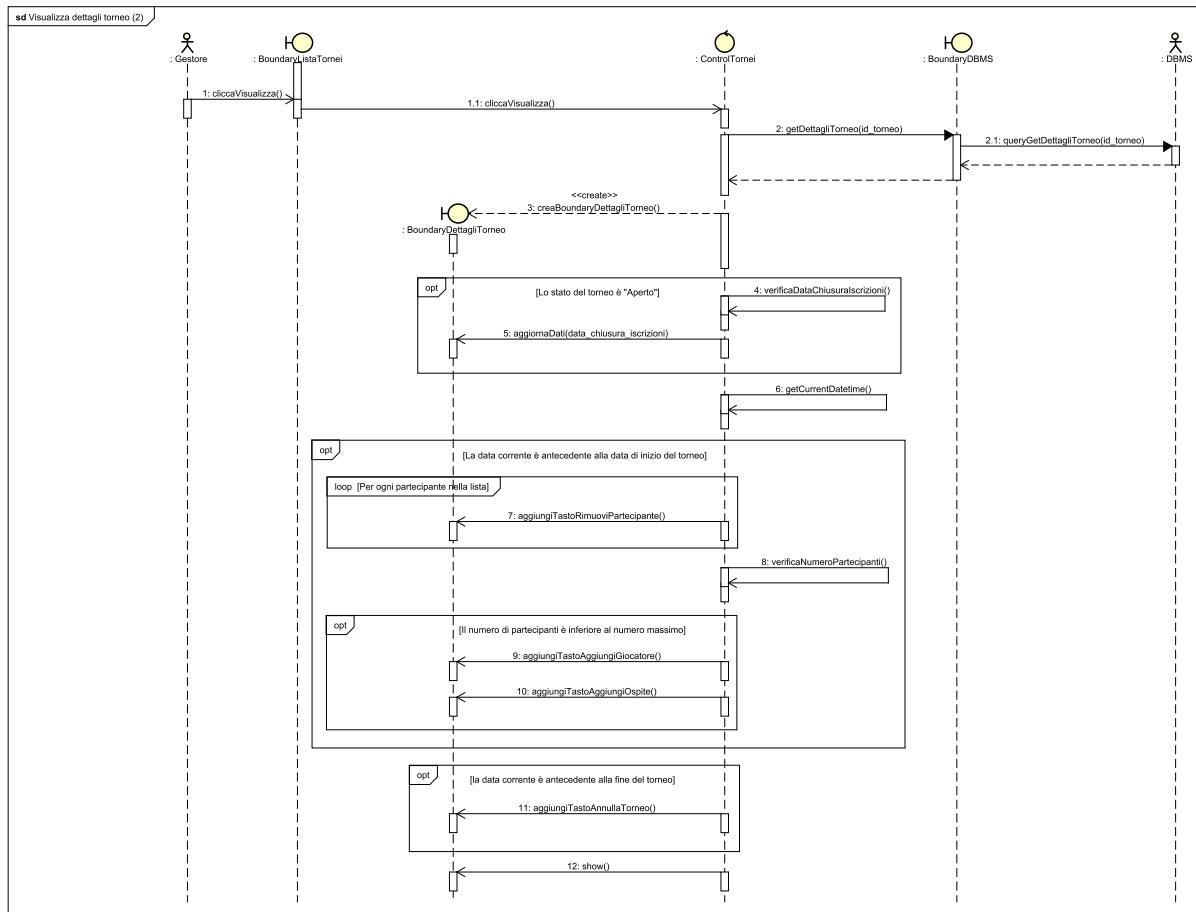
4.3.1.4.9. Sequenza degli eventi – Applica filtri iscrizioni tornei



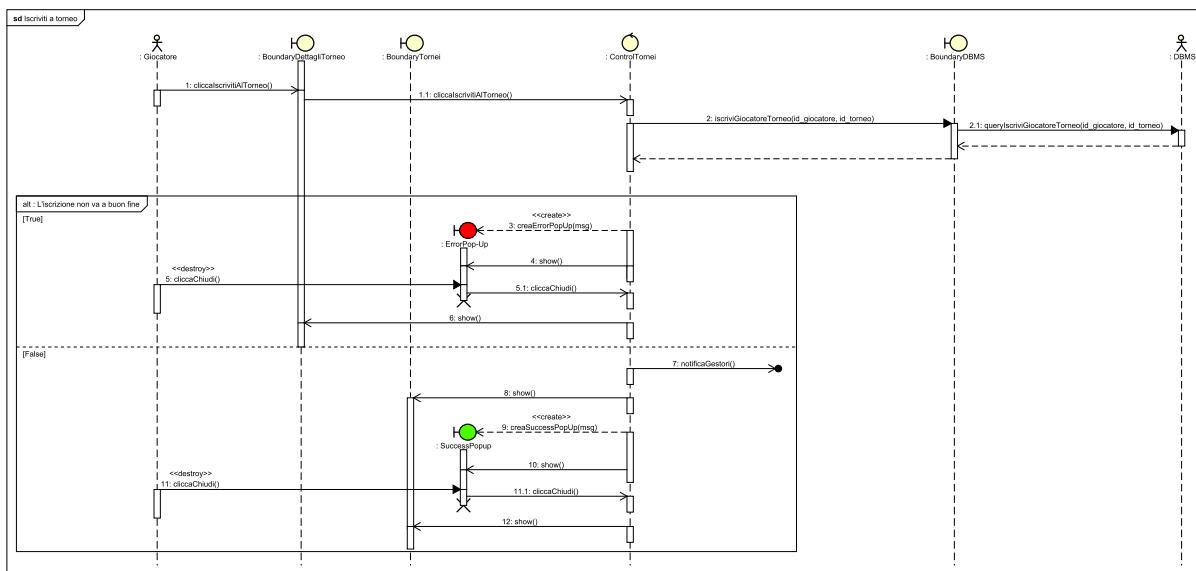
4.3.1.4.10. Sequenza degli eventi – Visualizza dettagli torneo (1)



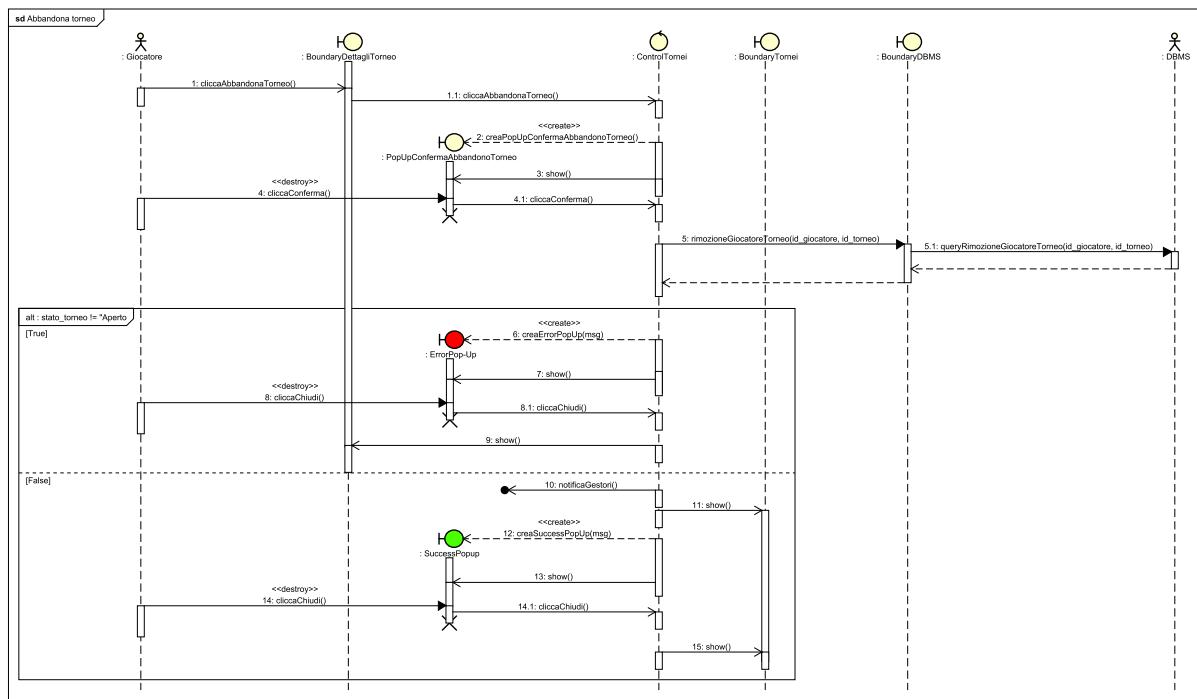
4.3.1.4.11. Sequenza degli eventi – Visualizza dettagli torneo (2)



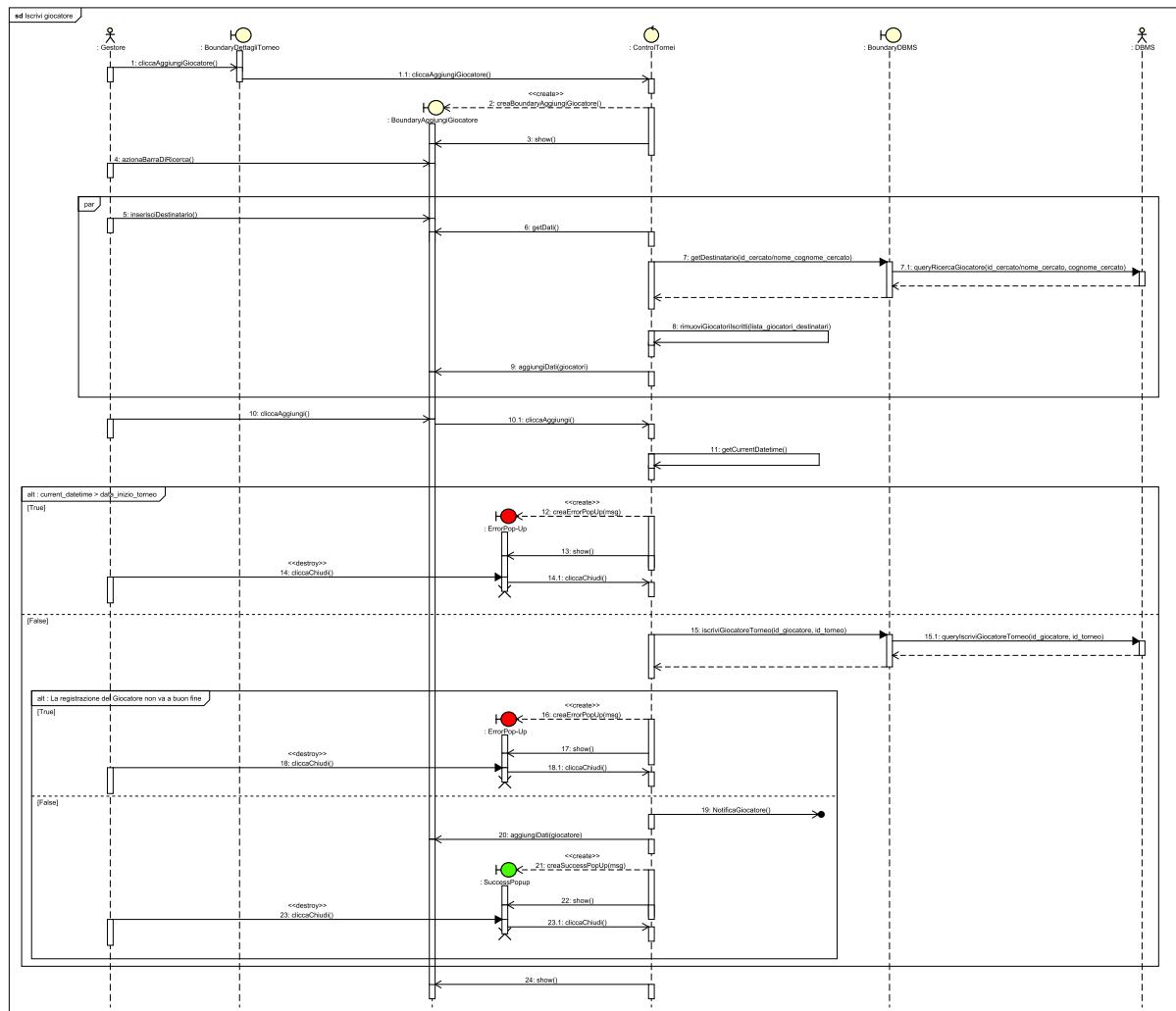
4.3.1.4.12. Sequenza degli eventi – Iscriviti a torneo



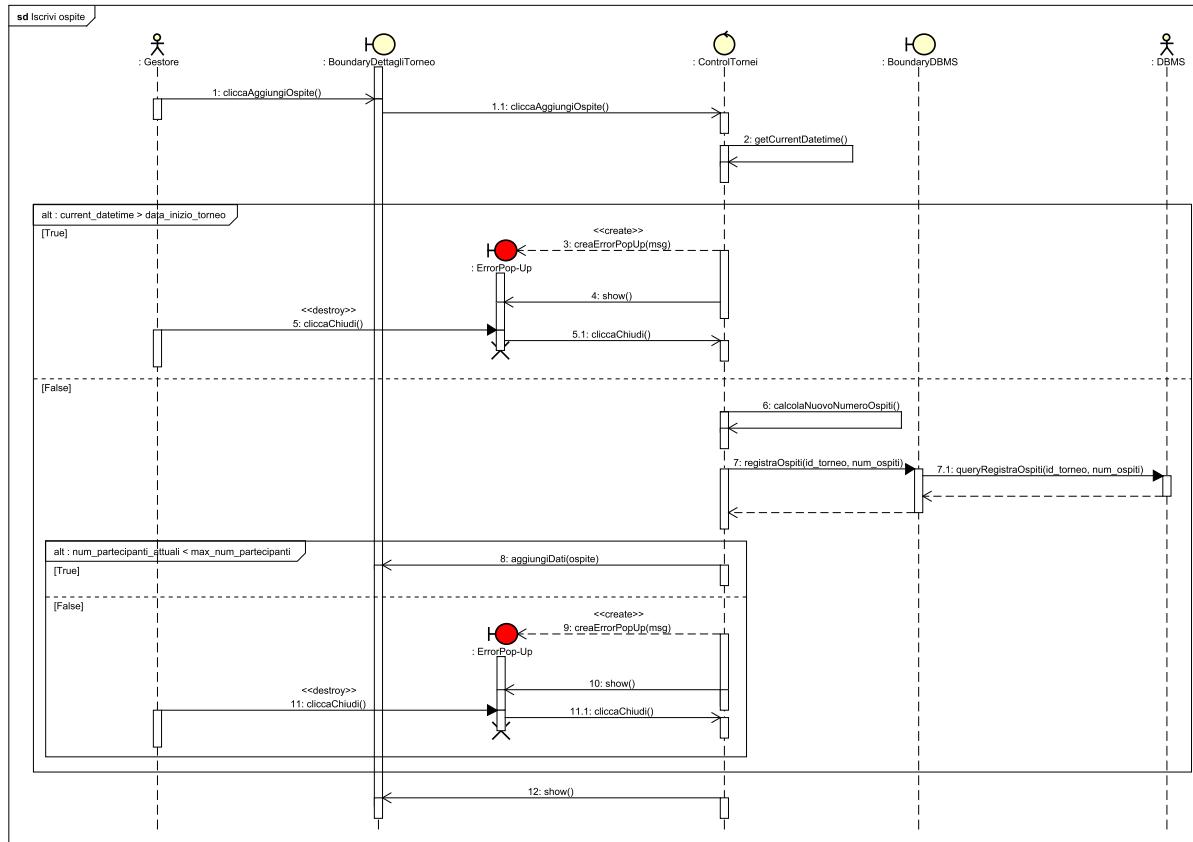
4.3.1.4.13. Sequenza degli eventi – Abbandona torneo



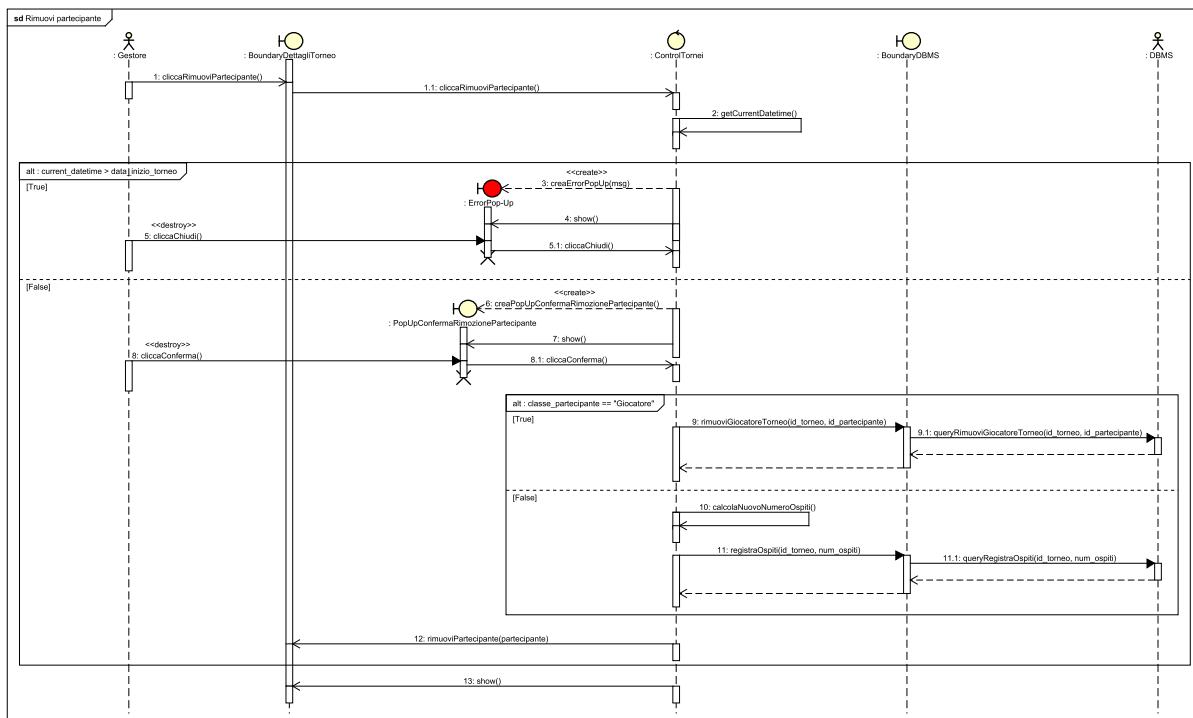
4.3.1.4.14. Sequenza degli eventi – Iscrivi giocatore



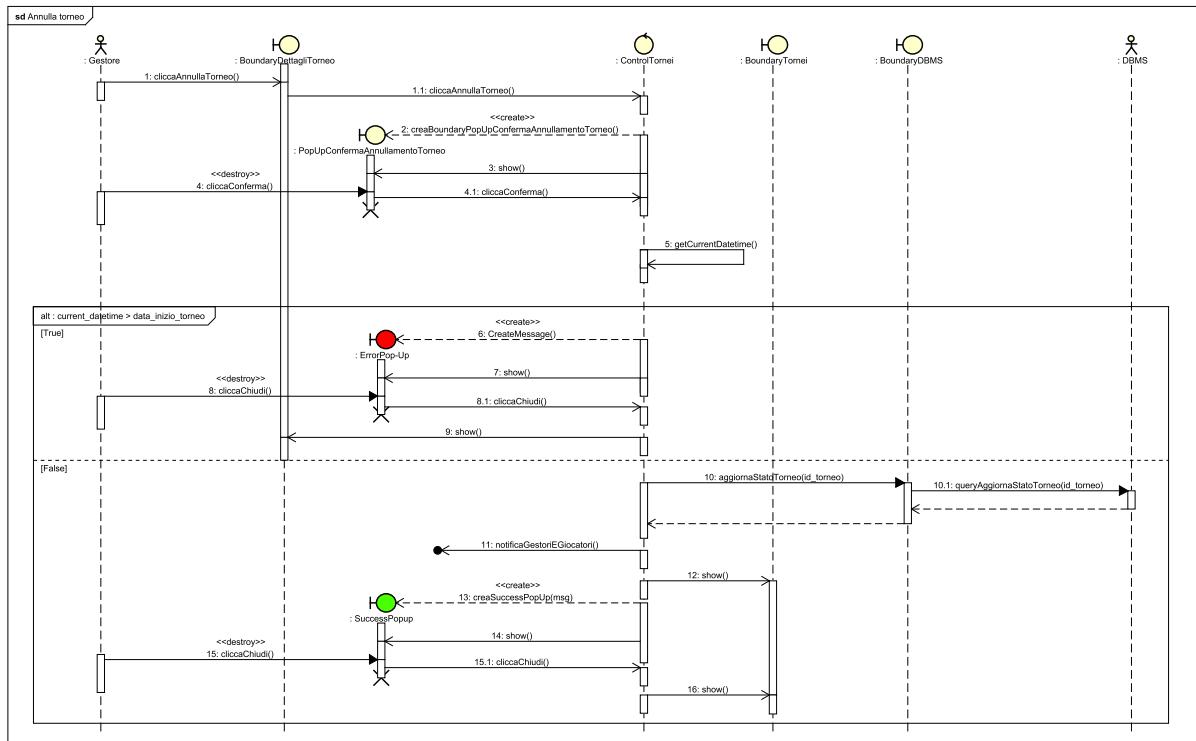
4.3.1.4.15. Sequenza degli eventi – Iscrivi ospite



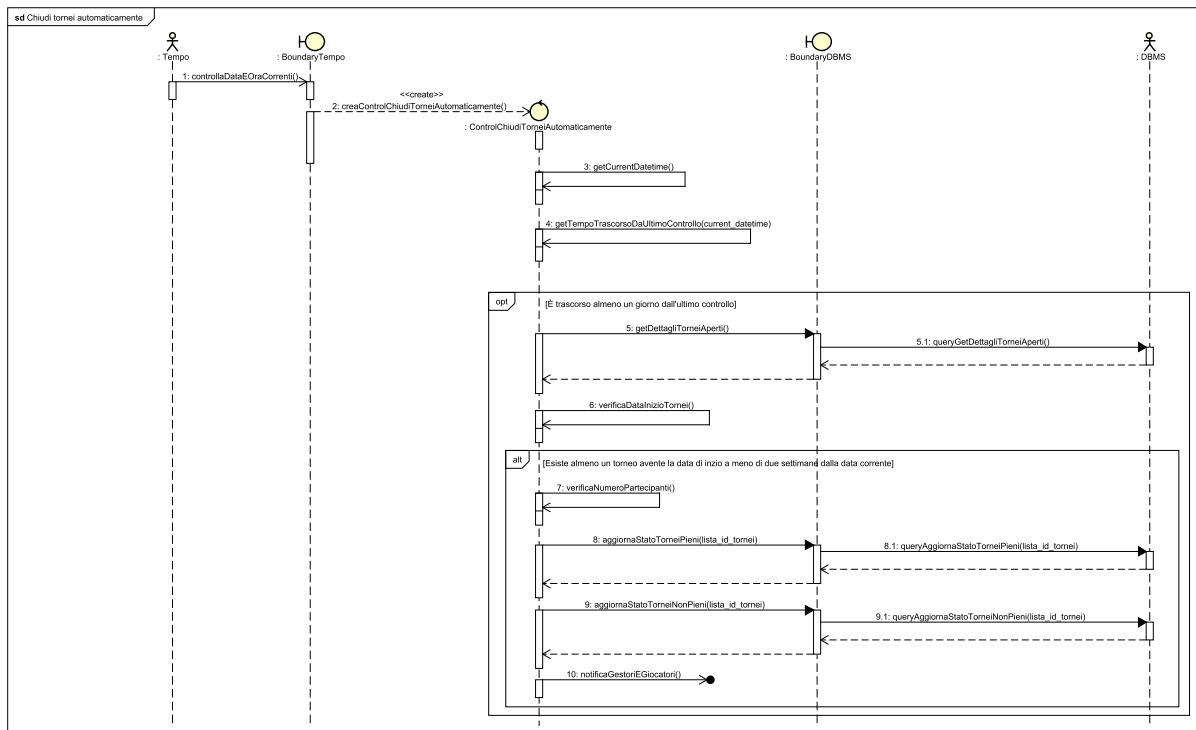
4.3.1.4.16. Sequenza degli eventi – Rimuovi partecipante



4.3.1.4.17. Sequenza degli eventi – Annulla torneo

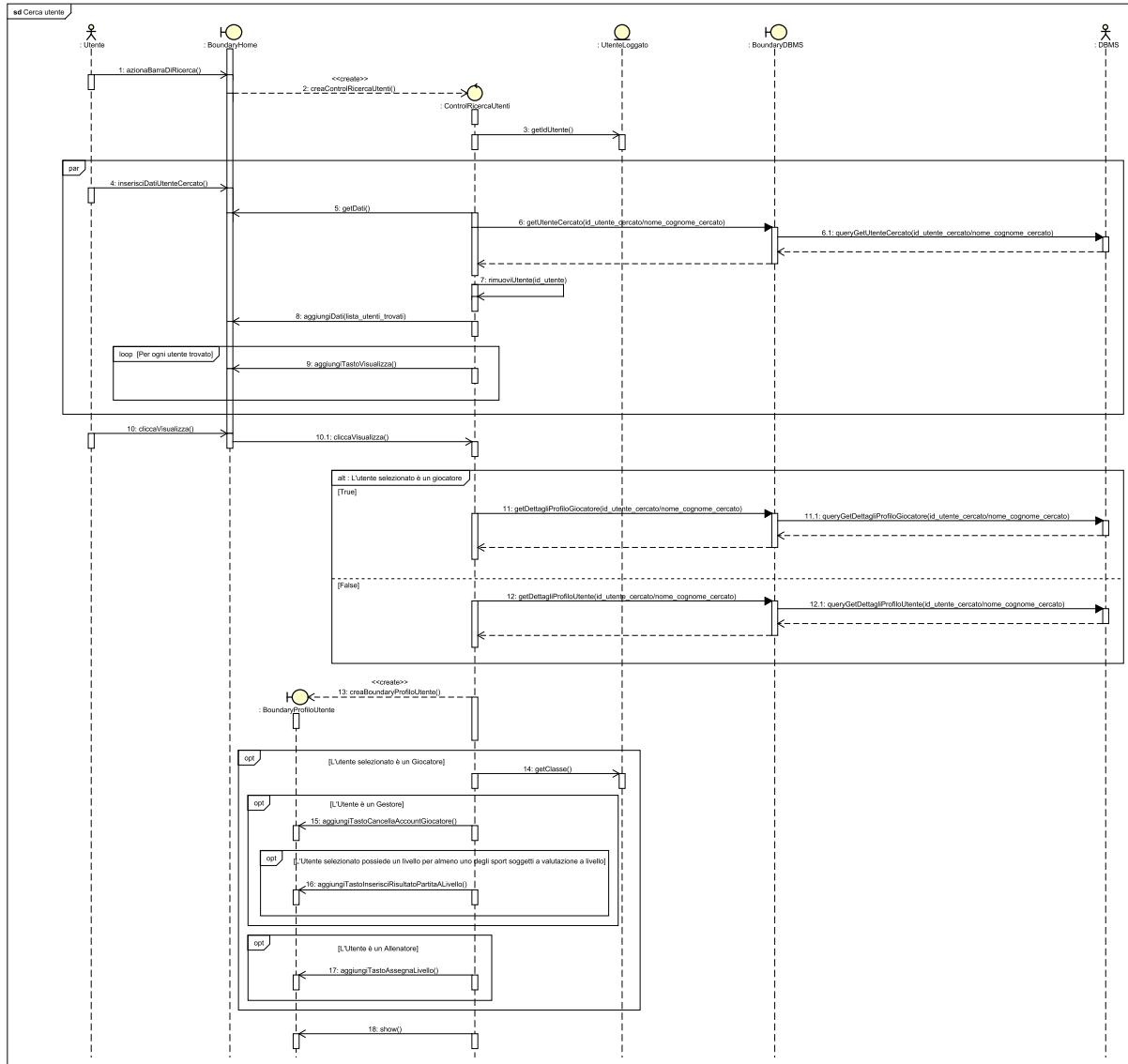


4.3.1.4.18. Sequenza degli eventi – Chiudi tornei automaticamente

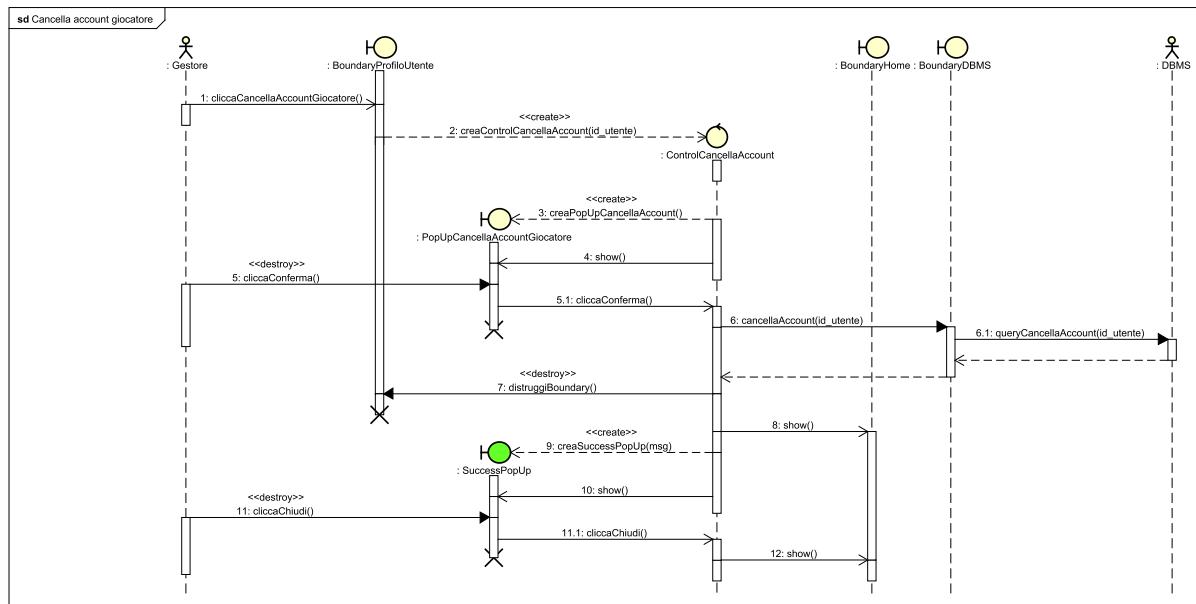


4.3.1.5. Macro caso d'uso – Ricerca utenti

4.3.1.5.1. Sequenza degli eventi – Cerca utente

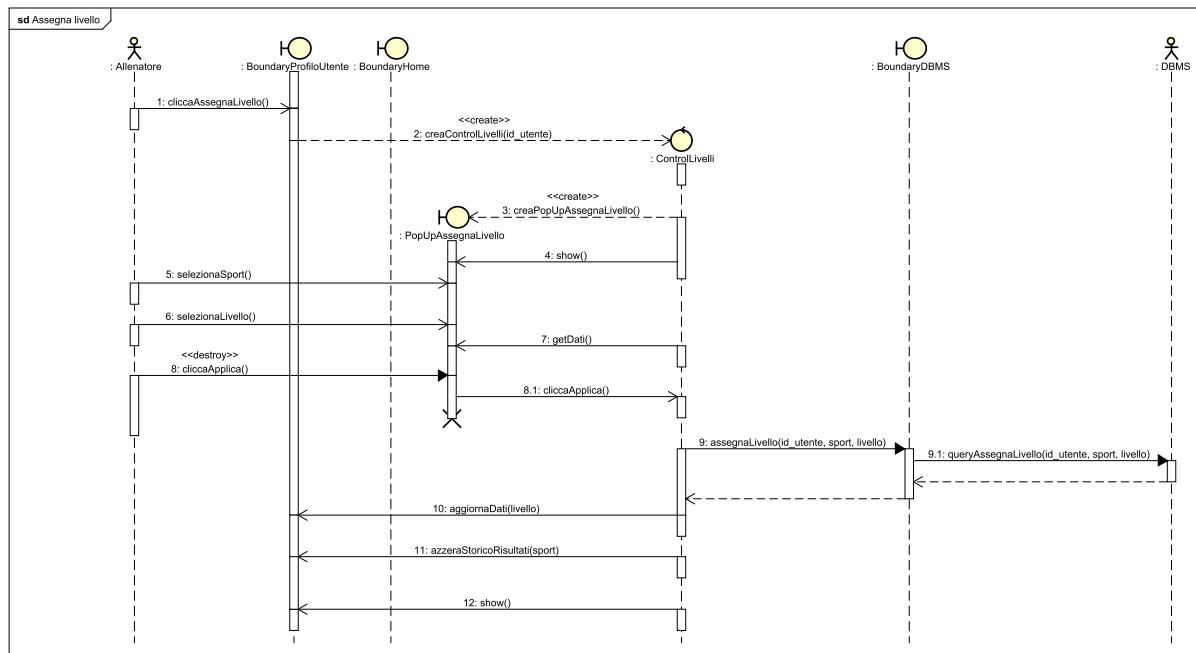


4.3.1.5.2. Sequenza degli eventi – Cancellare account giocatore

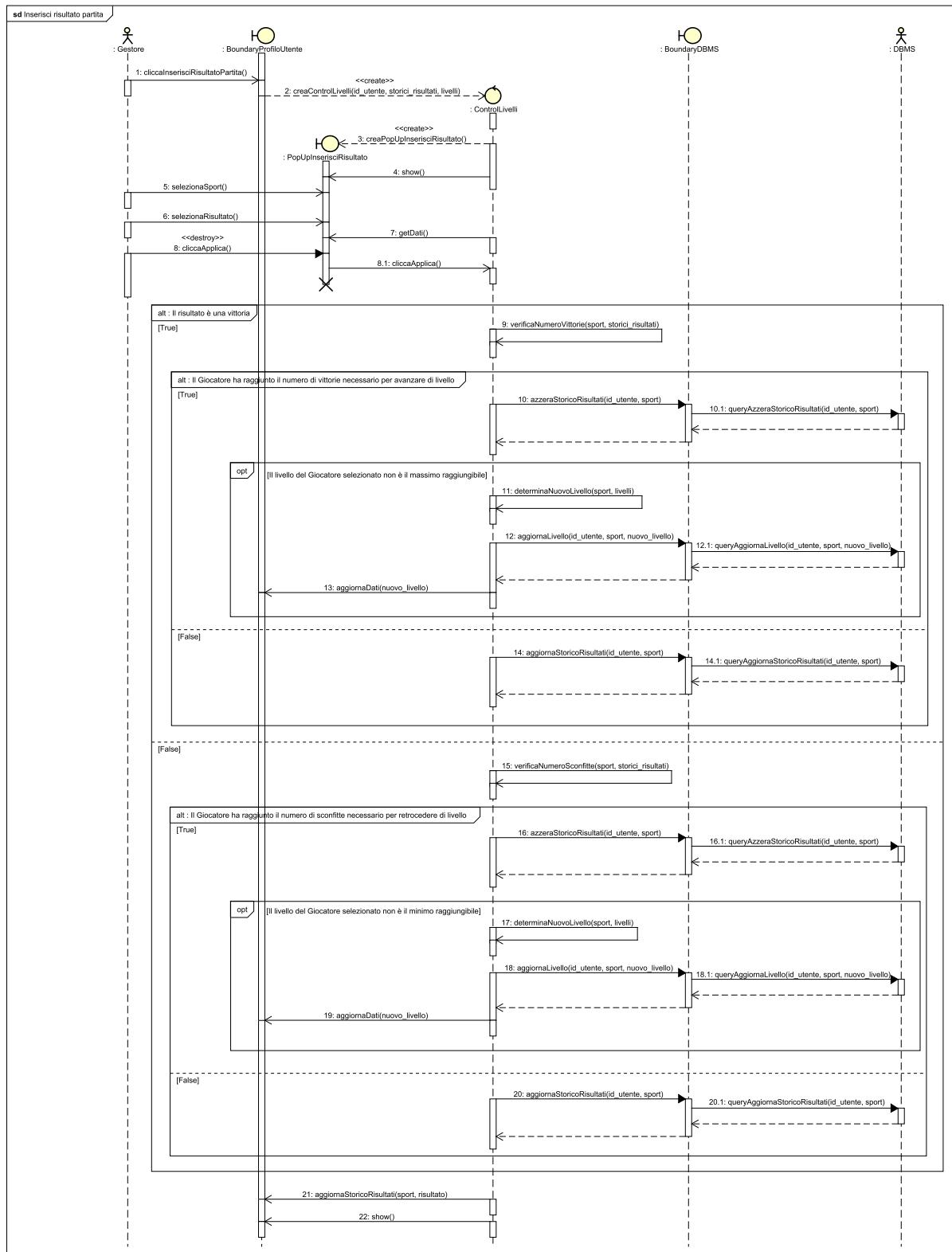


4.3.1.6. Macro caso d'uso – Gestione livelli

4.3.1.6.1. Sequenza degli eventi – Assegna livello

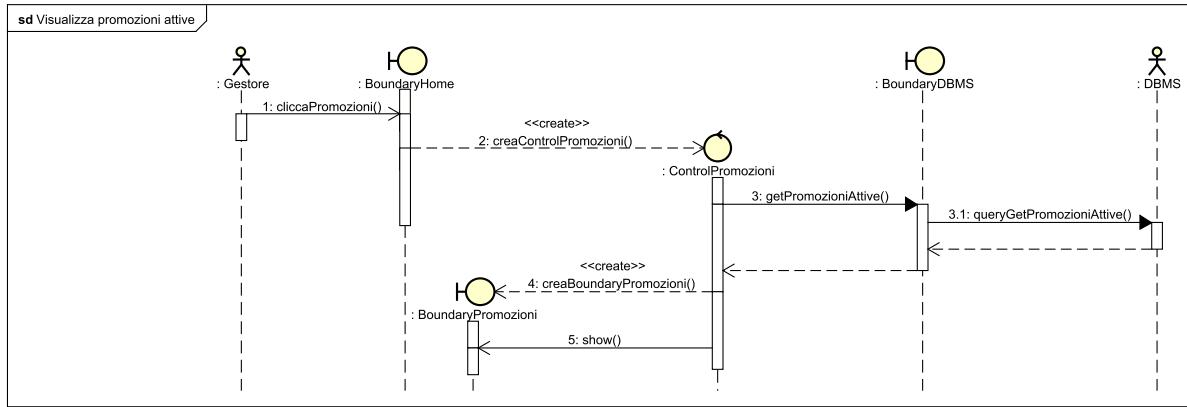


4.3.1.6.2. Sequenza degli eventi – Inserisci risultato partita

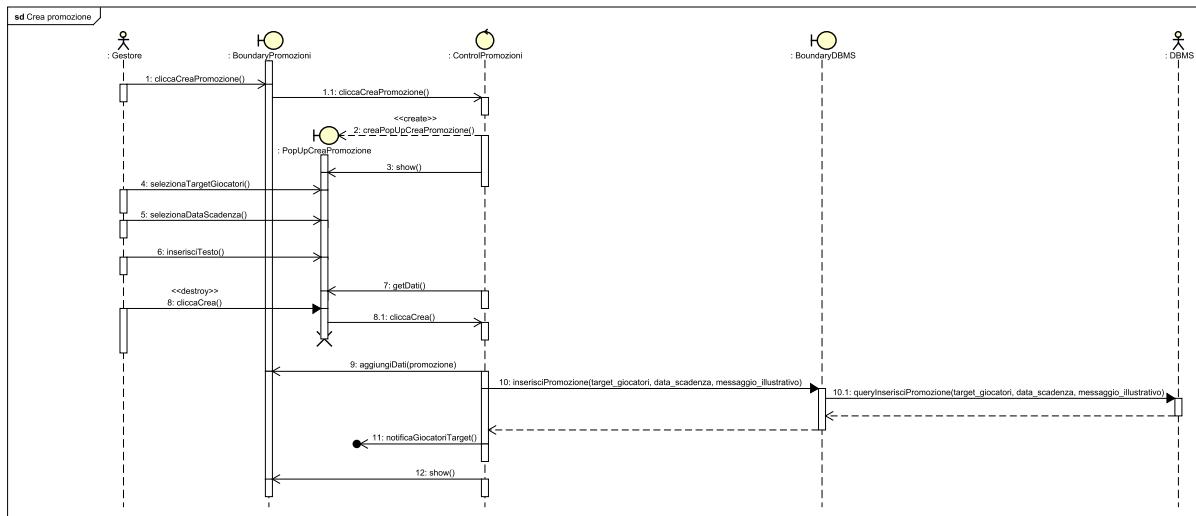


4.3.1.7. Macro caso d'uso – Gestione promozioni

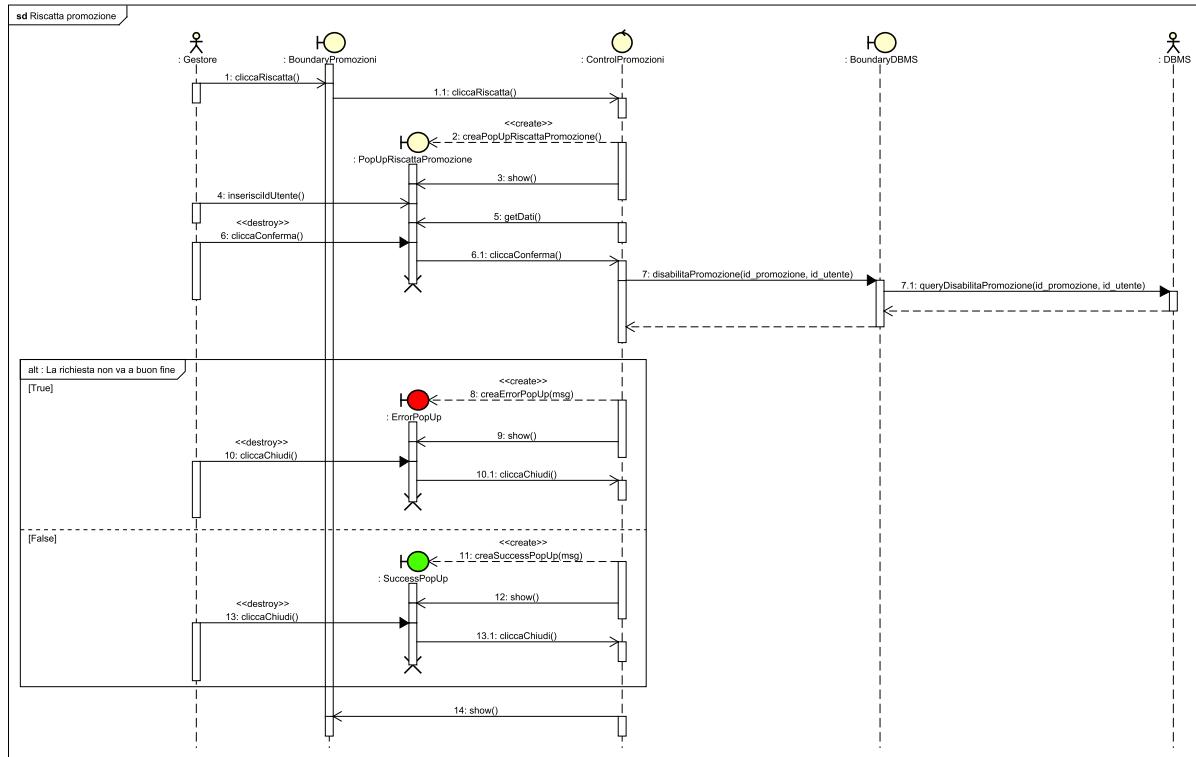
4.3.1.7.1. Sequenza degli eventi – Visualizza promozioni attive



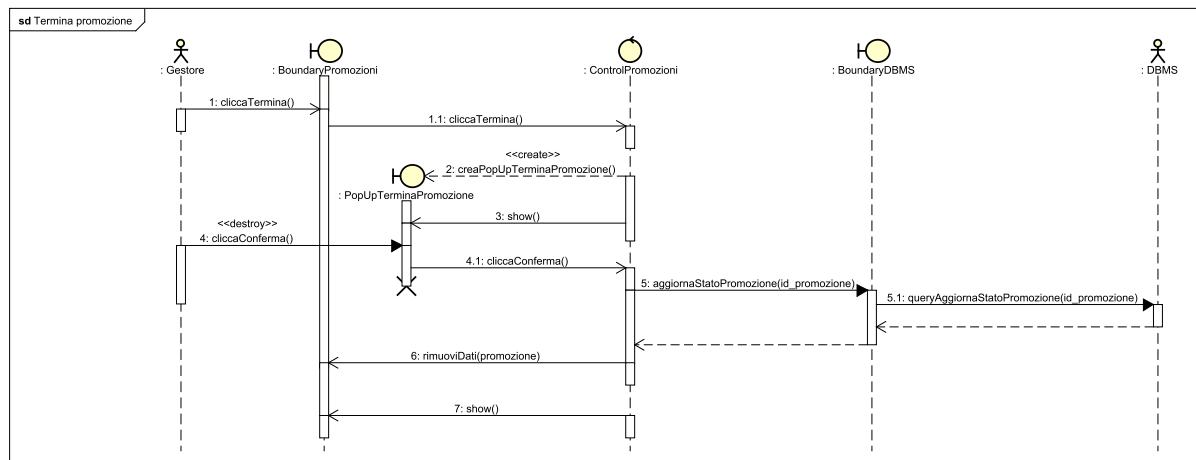
4.3.1.7.2. Sequenza degli eventi – Crea promozione



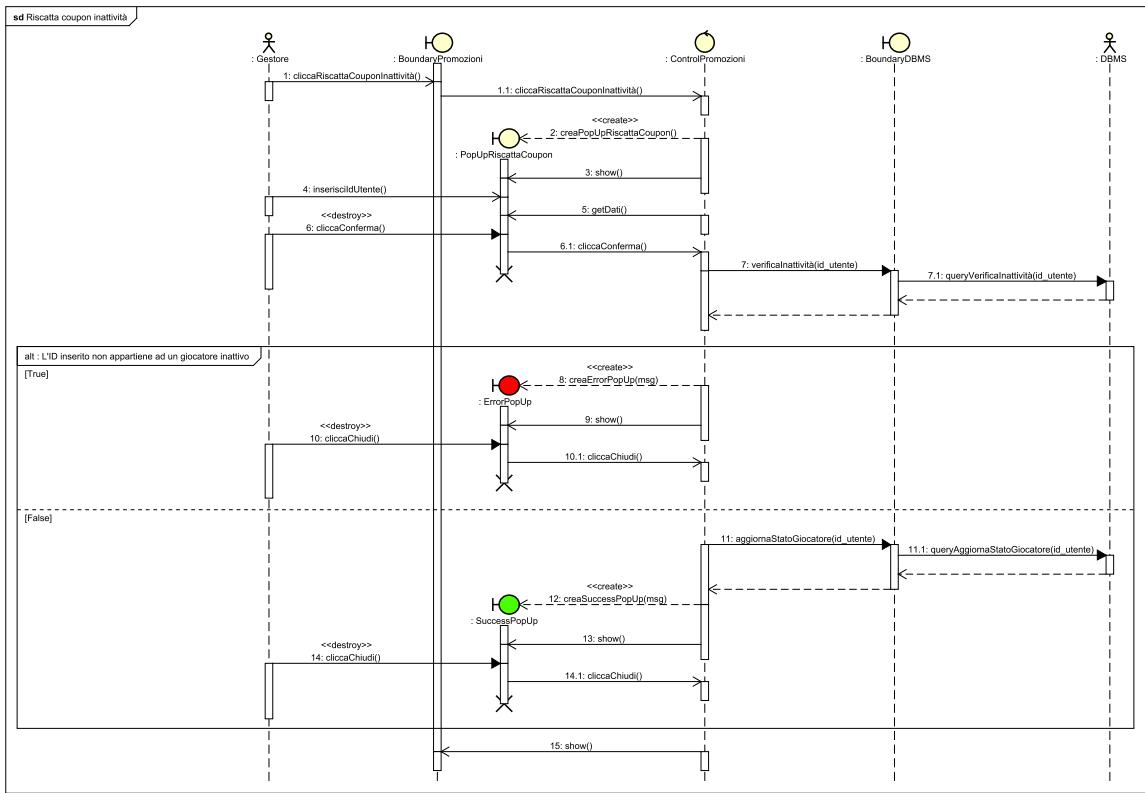
4.3.1.7.3. Sequenza degli eventi – Riscatta promozione



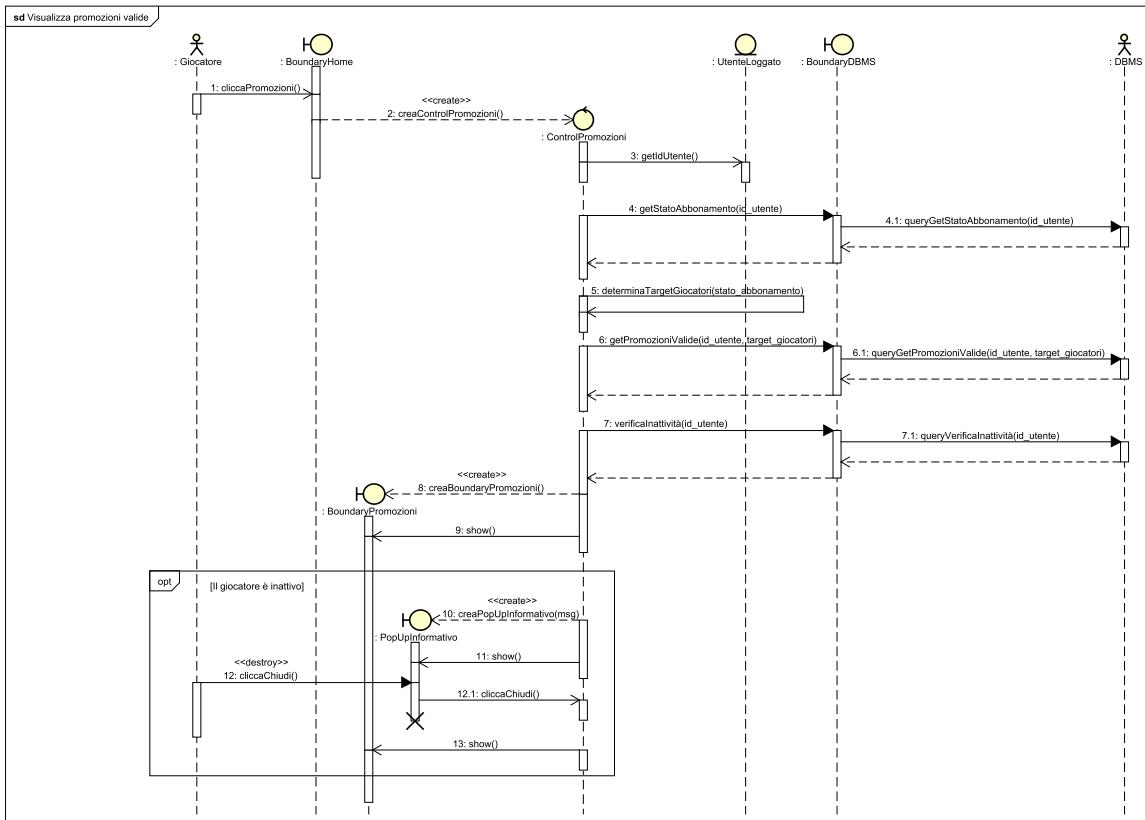
4.3.1.7.4. Sequenza degli eventi – Termina promozione



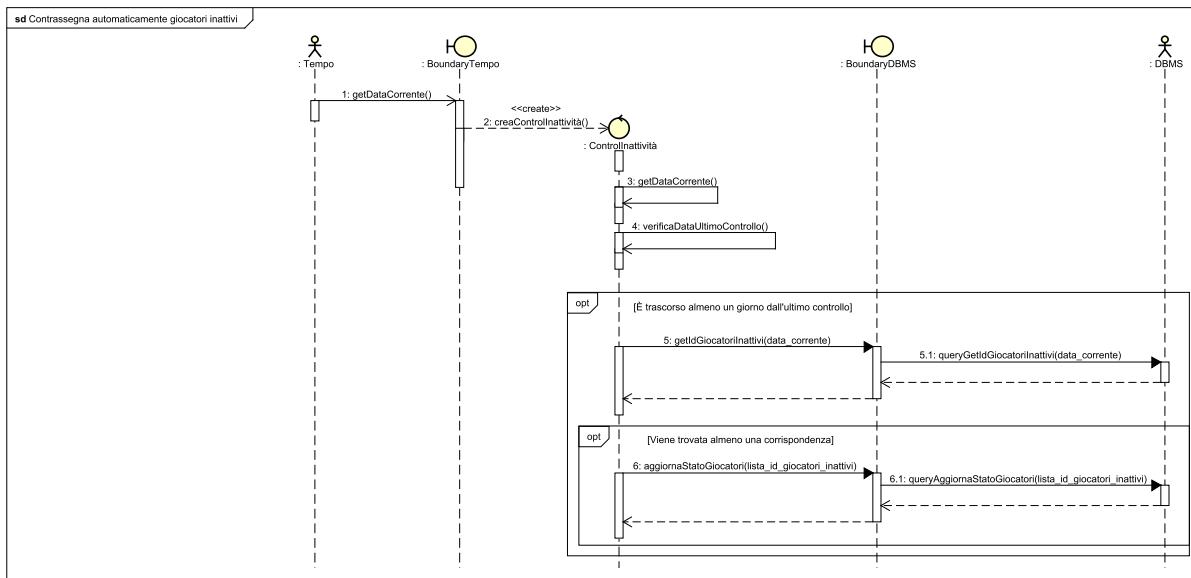
4.3.1.7.5. Sequenza degli eventi – Riscatta coupon inattività



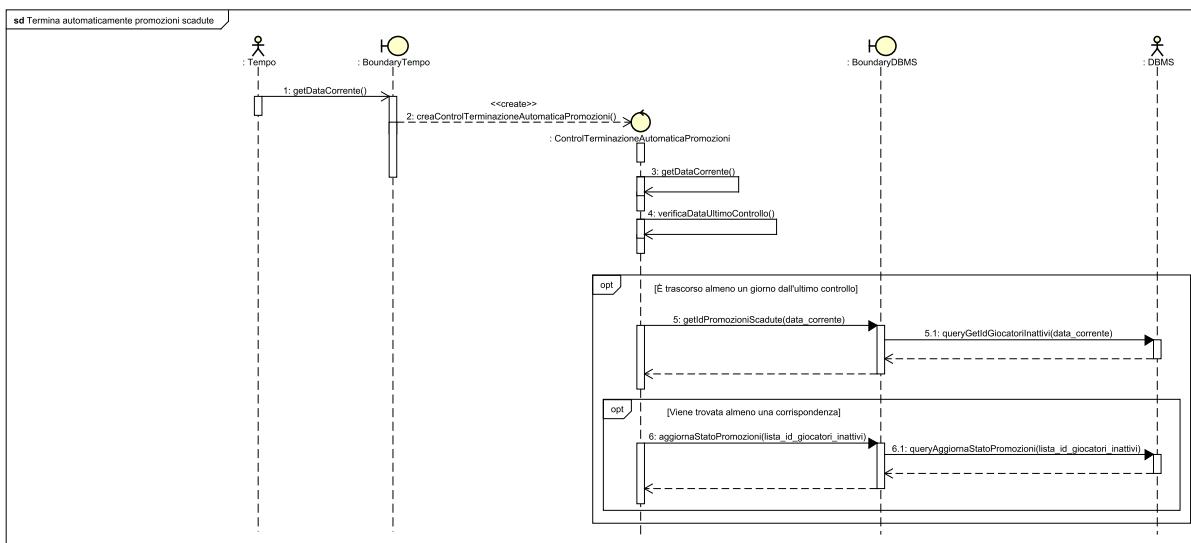
4.3.1.7.6. Sequenza degli eventi – Visualizza promozioni valide



4.3.1.7.7. Sequenza degli eventi – Contrassegna automaticamente giocatori inattivi

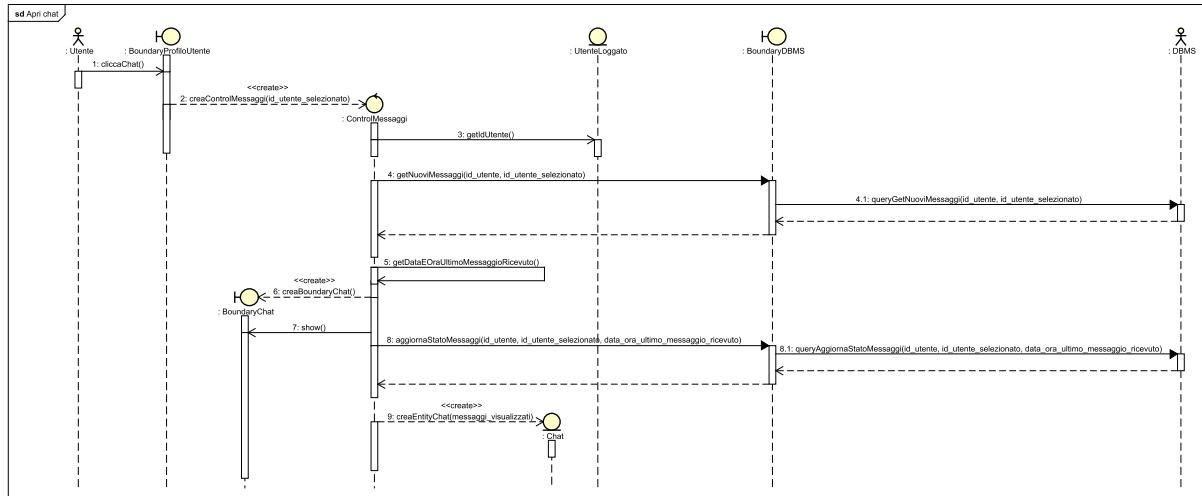


4.3.1.7.8. Sequenza degli eventi – Termina automaticamente promozioni scadute

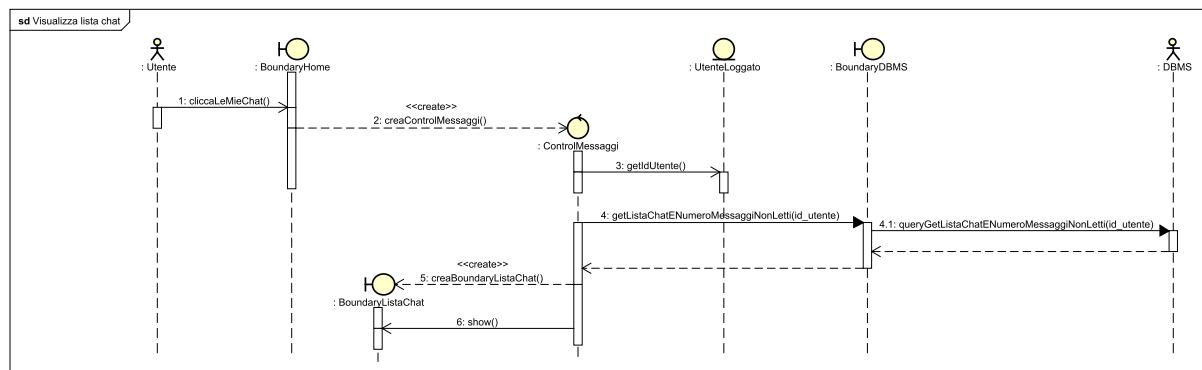


4.3.1.8. Macro caso d'uso – Gestione messaggi

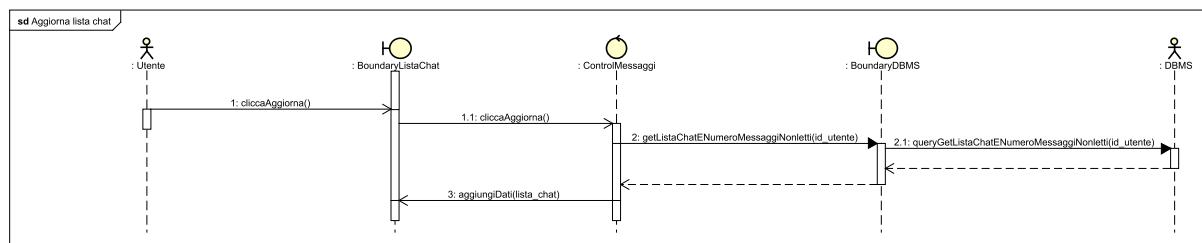
4.3.1.8.1. Sequenza degli eventi – Apri chat



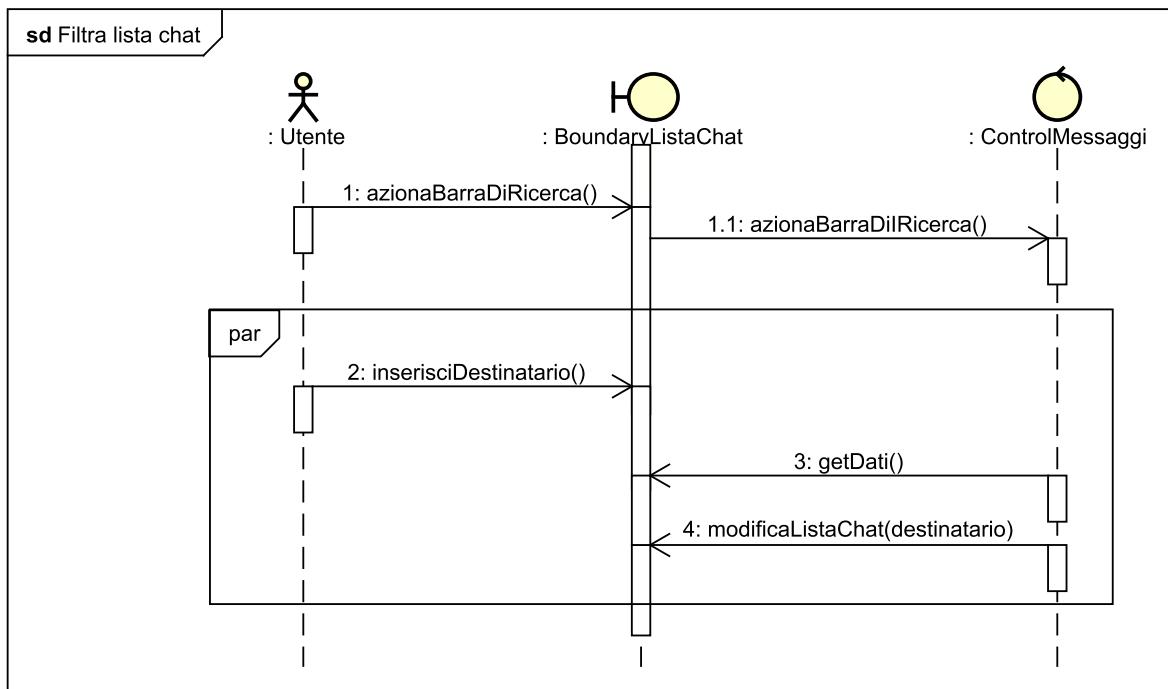
4.3.1.8.2. Sequenza degli eventi – Visualizza lista chat



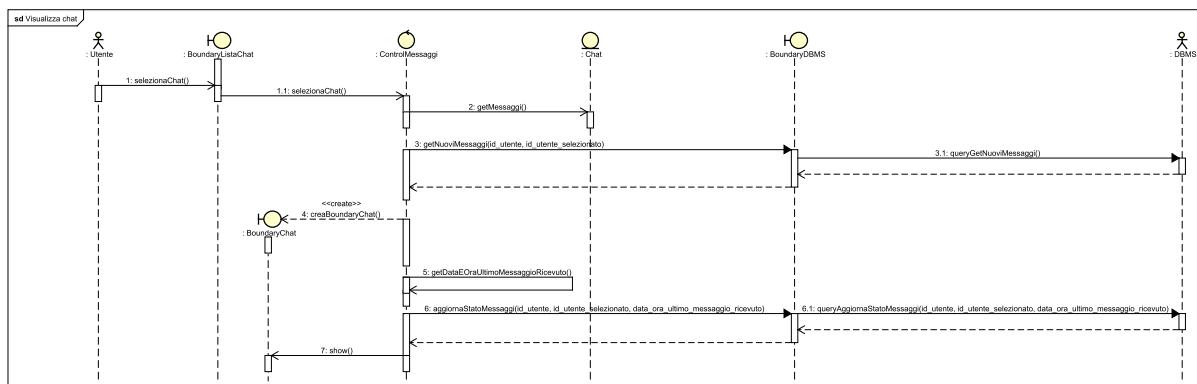
4.3.1.8.3. Sequenza degli eventi – Aggiorna lista chat



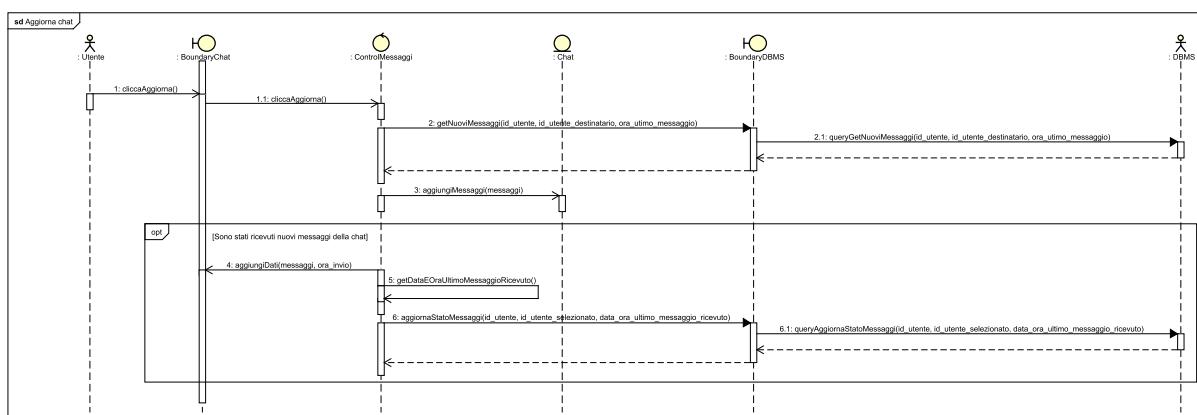
4.3.1.8.4. Sequenza degli eventi – Filtra lista chat



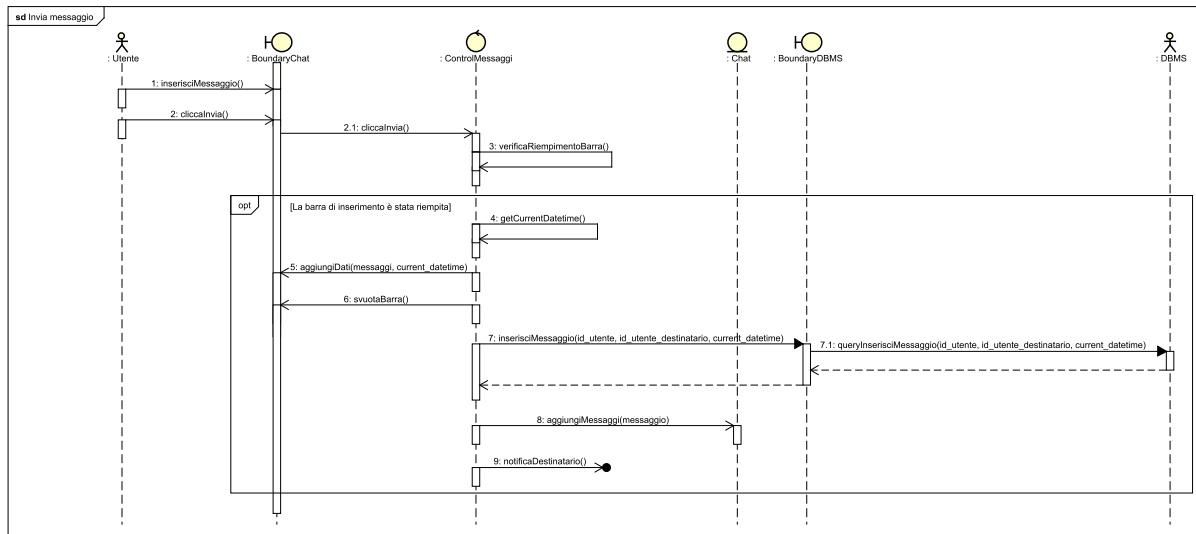
4.3.1.8.5. Sequenza degli eventi – Visualizza chat



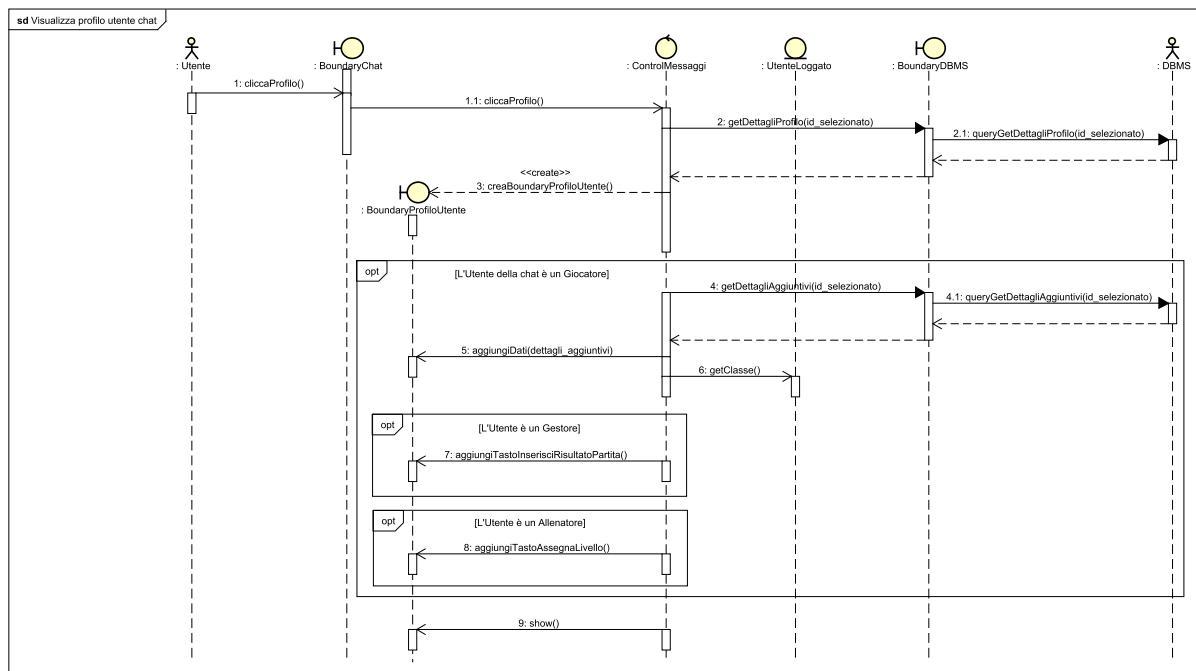
4.3.1.8.6. Sequenza degli eventi – Aggiorna chat



4.3.1.8.7. Sequenza degli eventi – Invia messaggio

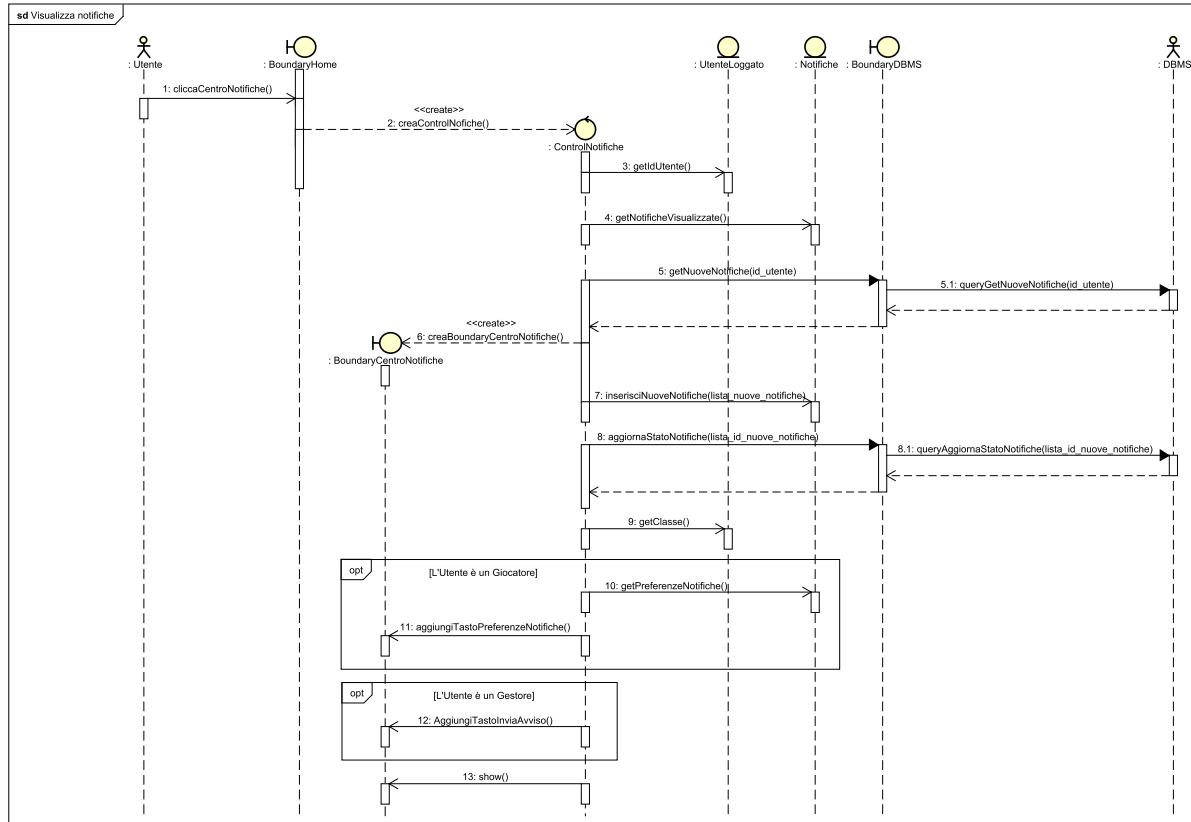


4.3.1.8.8. Sequenza degli eventi – Visualizza profilo utente chat

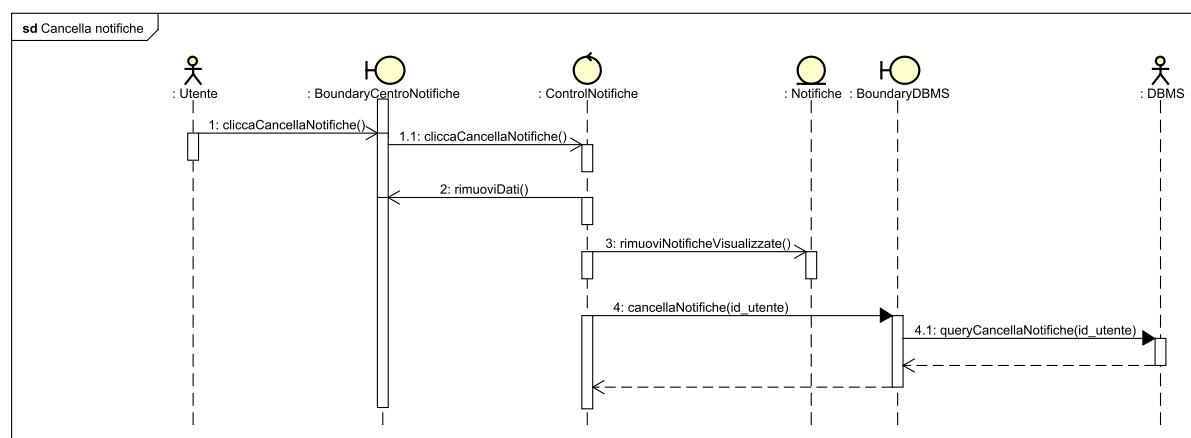


4.3.1.9. Macro caso d'uso – Gestione notifiche

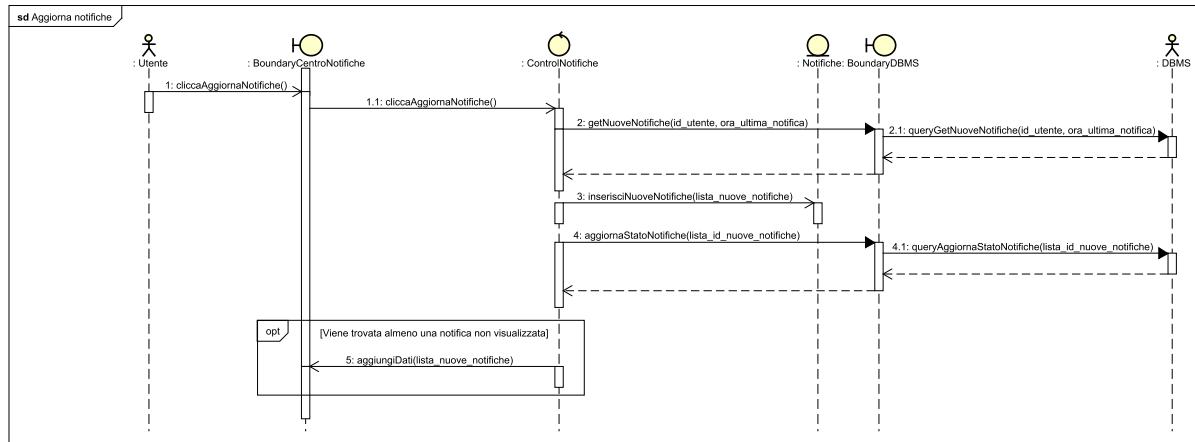
4.3.1.9.1. Sequenza degli eventi – Visualizza notifiche



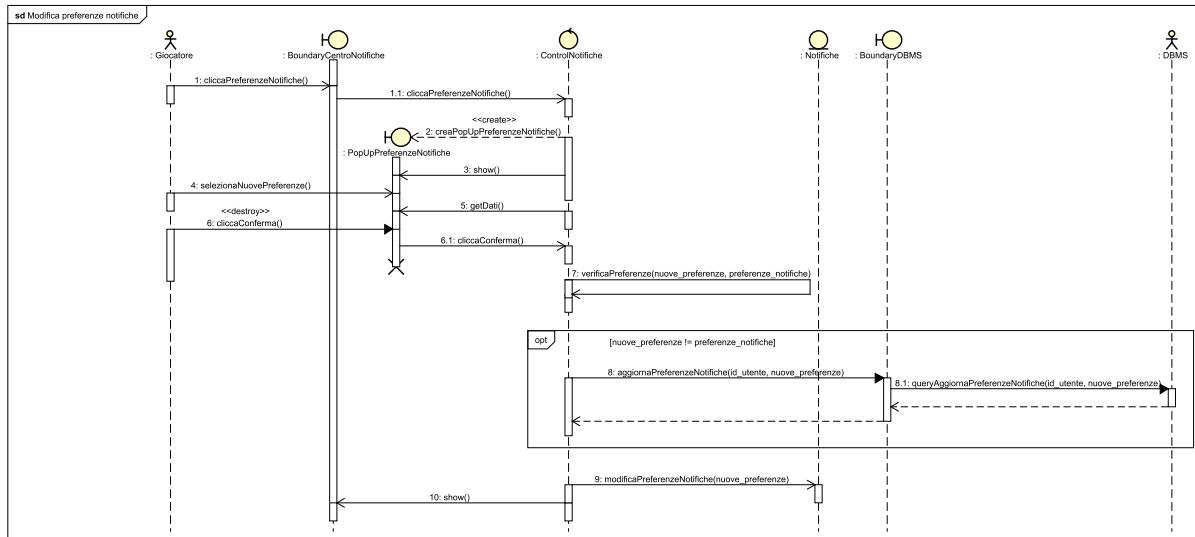
4.3.1.9.2. Sequenza degli eventi – Cancella notifiche



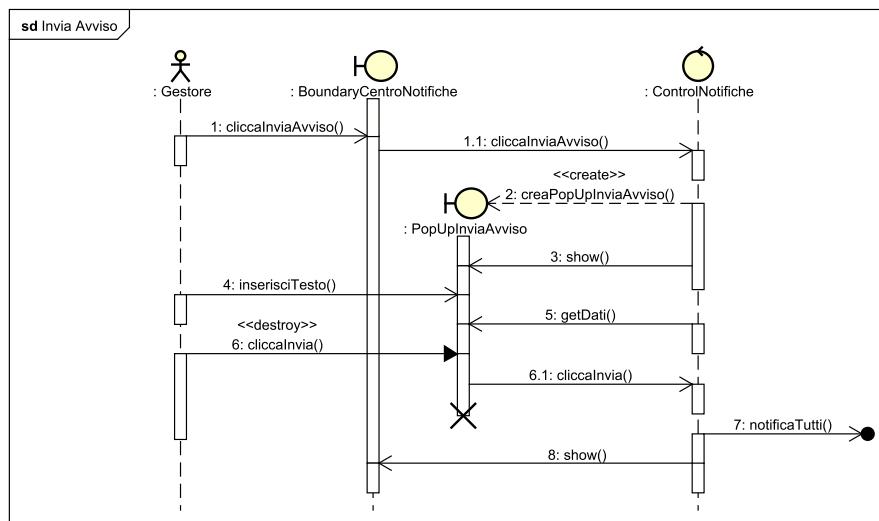
4.3.1.9.3. Sequenza degli eventi – Aggiorna notifiche



4.3.1.9.4. Sequenza degli eventi – Modifica preferenze notifiche

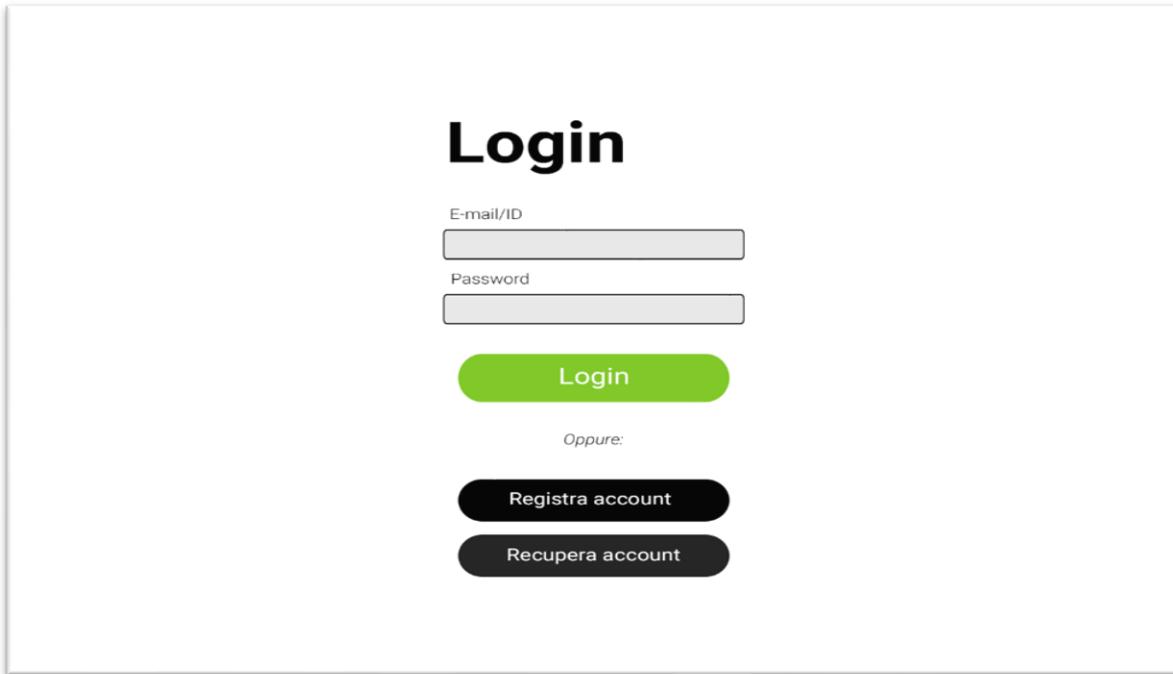


4.3.1.9.5. Sequenza degli eventi – Invia avviso



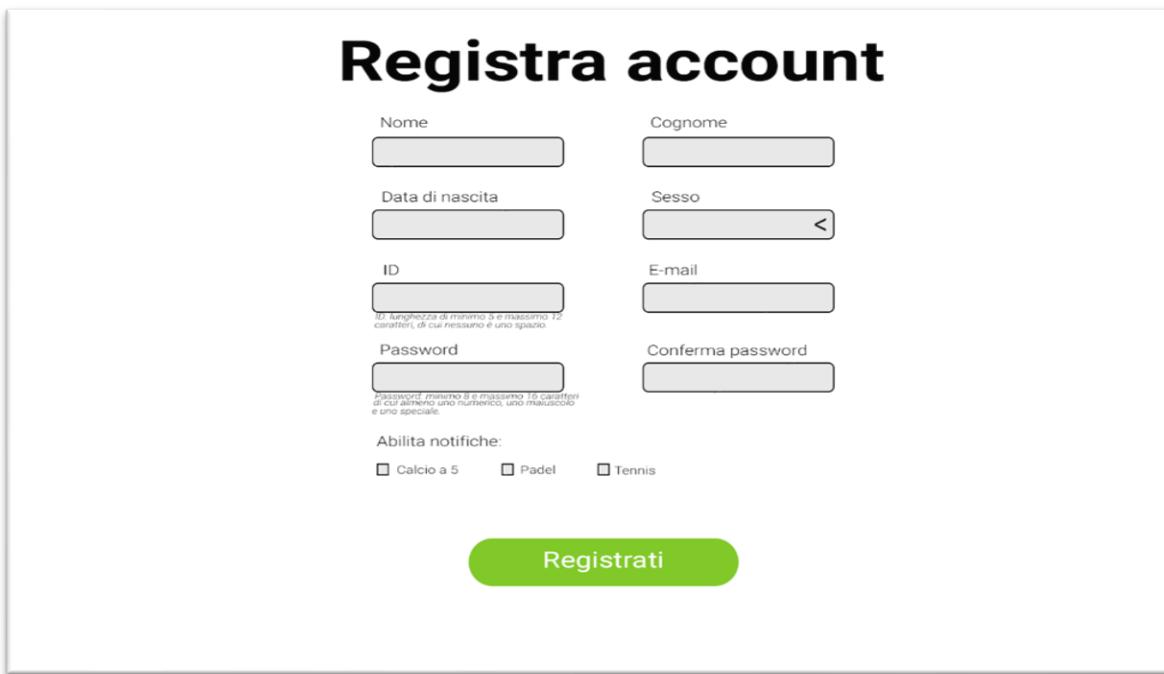
4.4. Mockup

Schermata Login



The login screen features a large "Login" heading at the top center. Below it are two input fields: "E-mail/ID" and "Password". A green "Login" button is positioned centrally below the password field. To the right of the button, the text "Oppure:" is followed by two dark blue buttons labeled "Registra account" and "Recupera account".

Schermata Registra account

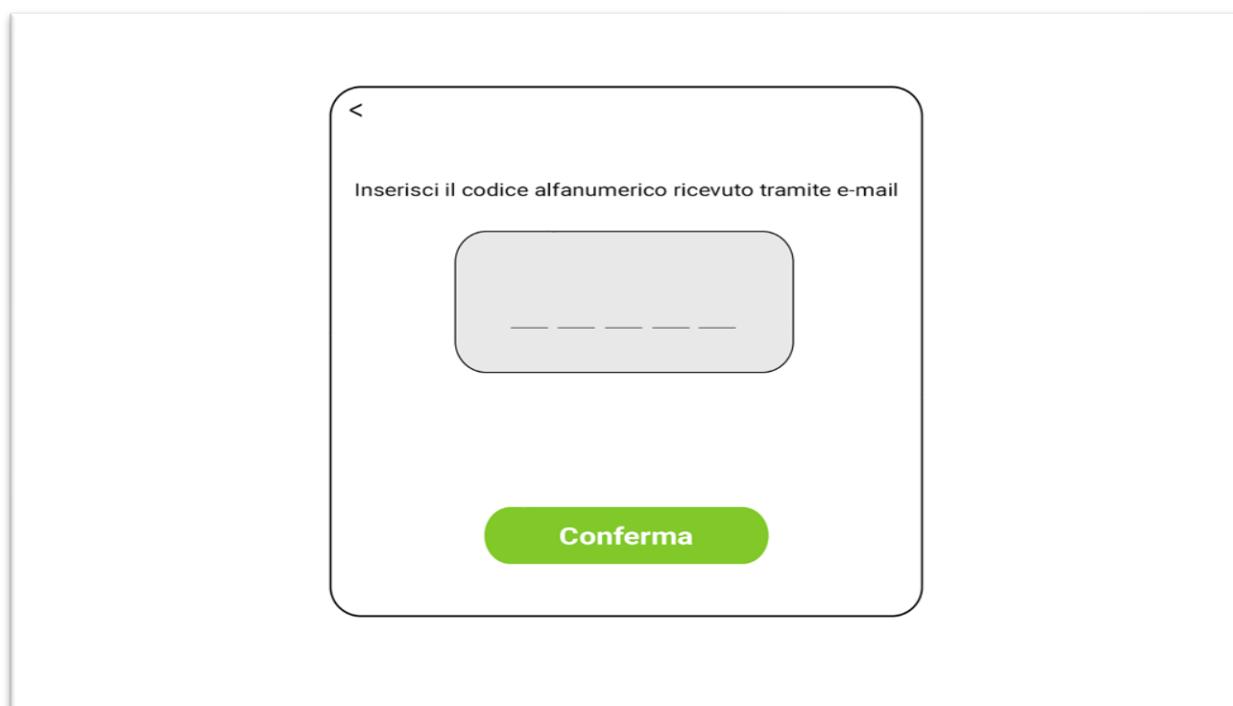


The registration screen has a large "Registra account" heading at the top center. It contains several input fields: "Nome" and "Cognome" (both with placeholder boxes), "Data di nascita" (with a date picker icon), "Sesso" (with a dropdown arrow), "ID" (with a note about length), "E-mail", "Password" (with a note about length and complexity), and "Conferma password". Below these fields is a section titled "Abilita notifiche:" with three checkboxes: "Calcio a 5", "Padel", and "Tennis". At the bottom is a green "Registrati" button.

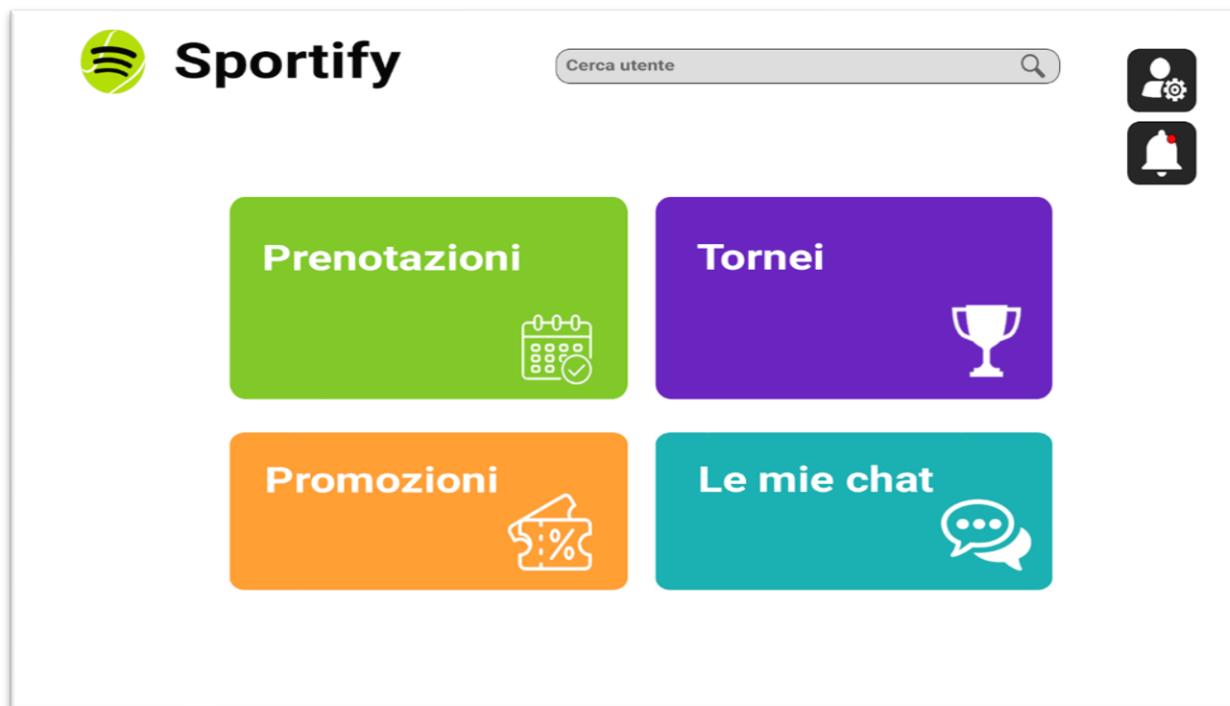
Schermata Recupera account



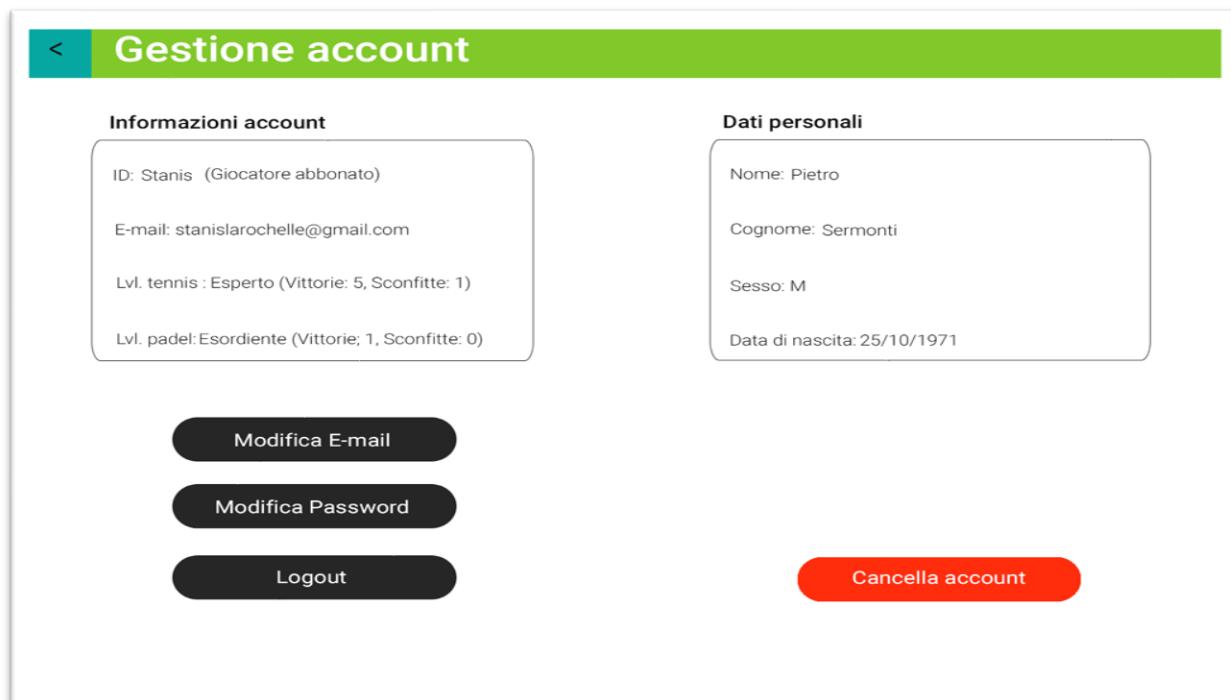
Schermata Inserisci codice



Schermata Home



Schermata Gestione account



The image shows the account management screen. At the top left is a back arrow and the title "Gestione account". The screen is divided into two main sections: "Informazioni account" on the left and "Dati personali" on the right. In "Informazioni account", there is a box containing ID: Stanis (Giocatore abbonato), E-mail: stanislarochelle@gmail.com, Lvl. tennis: Esperto (Vittorie: 5, Sconfitte: 1), and Lvl. padel: Esordiente (Vittorie: 1, Sconfitte: 0). In "Dati personali", there is a box containing Nome: Pietro, Cognome: Sermonti, Sesso: M, and Data di nascita: 25/10/1971. At the bottom are several buttons: "Modifica E-mail", "Modifica Password", "Logout", and a large red "Cancella account" button.

Pop-up Modifica e-mail

Modifica e-mail ×

Inserisci la nuova e-mail che vuoi utilizzare e clicca su "Conferma"

Conferma

Pop-up Modifica password

Modifica password ×

La nuova password deve contenere minimo 8 caratteri fino ad un massimo di 16, di cui almeno uno minuscolo, uno numerico e uno speciale

Conferma

Pop-up Cancella account

Cancella account ×

Stai per cancellare il tuo account

Inserisci la tua password per cancellare definitivamente il tuo account

Ricorda: tale operazione è irreversibile!

Conferma

Schermata Prenotazioni (Giocatore)



Schermata Prenotazioni (Gestore)



Schermata Prenota campo

< **Prenota campo**

Tipo di sport* Opzione selezionata < Numero di partecipanti* Opzione selezionata < Sede del campo* Opzione selezionata <

Data* DD/MM/AAAA < Ora* HH:MM < Note
Ancora una volta è stato salvato...

Tipo di prenotazione* Opzione selezionata < Visibilità* Opzione selezionata <

Sesso Opzione selezionata < Fascia d'età Opzione selezionata <

I campi contrassegnati con l'asterisco (*) devono essere compilati necessariamente.
Solamente i giocatori che rispettano i vincoli opzionali (Sesso, Fascia d'età) potranno vedere la tua prenotazione.

Conferma

Schermata Riepilogo prenotazione

< **Riepilogo prenotazione**

Tipo di sport: Tennis	Sede del campo: Via di Guinceri n.151
Partecipanti: 2	Visibilità: Pubblica
Data: 15/07/2024	Ora: 15:00
Tipo di prenotazione: Partita amichevole	Fascia d'età: 22-29
Sesso: Maschio	
Note:	

Prenota

Schermata Prenotazioni individuate

< Lista prenotazioni globali

ID prenotazione: 642
Sport: Tennis (Partita a livello, Pubblica)
Data: 24/06/2024 alle 10:00
Partecipanti: 1/2
Visualizza

ID prenotazione: 427
Sport: Tennis (Partita a livello, Pubblica)
Data: 24/06/2024 alle 16:00
Partecipanti: 2/2
Visualizza

ID prenotazione: 44
Sport: Tennis (Partita a livello, Pubblica)
Data: 24/06/2024 alle 18:00
Partecipanti: 1/2
Visualizza

Schermata Prenotazioni personali

< Le mie prenotazioni


ID prenotazione: 642
Sport: Tennis (Partita a livello, Pubblica)
Data: 24/06/2024 alle 18:00
Partecipanti: 1/2
Visualizza

ID prenotazione: 666
Sport: Padel (Partita amichevole, pubblica)
Data: 30/02/2025 alle 16:00
Partecipanti: 2/4
Visualizza

ID prenotazione: 679
Sport: Calcio (Partita amichevole, Solo su invito)
Data: 01/07/2024 alle 10:00
Partecipanti: 7/10
Visualizza

Schermata Dettagli prenotazione (cercata dal Gestore)

Dettagli prenotazione

ID prenotazione: 120

ID host: Joker 

Tipo di sport: Tennis

Sede: Via Nomura da Square N.13 (Campo #5)

Data: 30/11/2024 alle 17:00

Tipo di prenotazione: Partita amichevole

Visibilità: Pubblica

Note: Un giocatore cade quando un joker si siede.

Partecipanti: 3/4

ID: Joker Nome: Simone Cognome: Alessandrini 
ID: Cloud Nome: Franco Cognome: Neri 
Ospite 1
VUOTO

Sesso*: Maschio

Fascia d'età*: 50-59

[Invita giocatore +](#)

[Aggiungi allenatore +](#)

Schermata Dettagli prenotazione (cercata dal Giocatore)

Dettagli prenotazione

ID prenotazione: 120

ID host: Joker 

Tipo di sport: Tennis

Sede: Via Nomura da Square N.13 (Campo #5)

Data: 30/11/2024 alle 17:00

Tipo di prenotazione: Partita amichevole

Visibilità: Pubblica

Note: Un giocatore cade quando un joker si siede.

Partecipanti: 3/4

ID: Joker Nome: Simone Cognome: Alessandrini 
ID: Cloud Nome: Franco Cognome: Neri 
Ospite 1
VUOTO

Sesso*: Maschio

Fascia d'età*: 50-59

[Unisciti](#)

Schermata Dettagli prenotazione (aperta dal Gestore)

< **Dettagli prenotazione**

ID prenotazione: 427

ID host: Sephiroth 

Tipo di sport: Tennis

Sede: Via Nomura da Square N.13 (Campo #5)

Data: 30/11/2024 alle 17:00

Tipo di prenotazione: Partita amichevole

Visibilità: Pubblica

Note: Ciao ragazzi, eccoci qua...

Modifica dettagli

Partecipanti: 3/4

- ID: Vincent02 Nome: Pino Cognome: Pini 
- ID: Cloud Nome: Franco Cognome: Neri 
- Ospite 1
- VUOTO

Aggiungi ospite + **Invita giocatore +**

Rimuovi ospite X **Agg. allenatore +**

I campi contrassegnati con l'asterisco (*) sono dei requisiti che gli utenti devono rispettare per potersi unire alla tua prenotazione

Cancella prenotazione

Schermata Dettagli prenotazione (aperta dal Giocatore)

< **Dettagli prenotazione**

ID prenotazione: 427

ID host: Sephiroth 

Tipo di sport: Tennis

Sede: Via Nomura da Square N.13 (Campo #5)

Data: 30/11/2024 alle 17:00

Tipo di prenotazione: Partita amichevole

Visibilità: Pubblica

Note: Ciao ragazzi, eccoci qua...

Modifica dettagli

Partecipanti: 3/4

- ID: Sephiroth Nome: Pino Cognome: Insegno 
- ID: Cloud Nome: Franco Cognome: Neri 
- Ospite 1
- VUOTO

Aggiungi ospite + **Invita giocatore +**

Rimuovi ospite X

I campi contrassegnati con l'asterisco (*) sono dei requisiti che gli utenti devono rispettare per potersi unire alla tua prenotazione

Cancella prenotazione 

Schermata Dettagli prenotazione (Giocatore non host)

< Dettagli prenotazione

ID prenotazione: 427

ID host: Sephiroth 

Tipo di sport: Tennis

Sede: Via Nomura da Square N.13 (Campo #5)

Data: 30/11/2024 alle 17:00

Tipo di prenotazione: Partita amichevole

Visibilità: Pubblica

Note: Ciao ragazzi, eccoci qua...

Partecipanti: 3/4

- ID: Sephiroth Nome: Pino Cognome: Insegno 
- ID: Cloud Nome: Franco Cognome: Neri 
- Ospite 1
- VUOTO

Sesso*: Maschio

Fascia d'età*: 50-59

Invita giocatore + 

Schermata Cerca prenotazioni

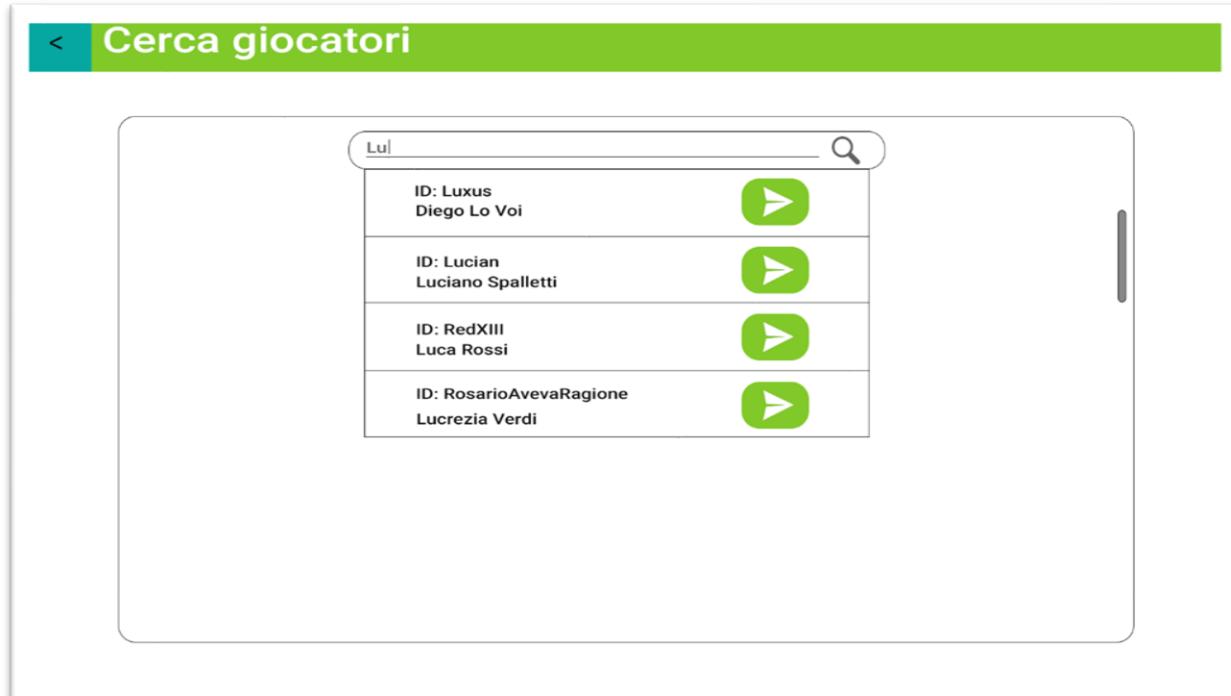
< Cerca prenotazioni

Selezione i filtri relativi alle prenotazioni che vuoi vedere

Tipo di sport* <input type="button" value="Opzione selezionata <"/>	Partecipanti* <input type="button" value="Opzione selezionata <"/>
Data* <input type="button" value="DD/MM/AAAA <"/>	Ora* <input type="button" value="HH:MM <"/>
Tipo di prenotazione* <input type="button" value="Opzione selezionata <"/>	Sede del campo* <input type="button" value="Opzione selezionata <"/>

Cerca

Schermata Invita giocatore



< **Cerca giocatori**

Lui

ID: Luxus Diego Lo Voi	▶
ID: Lucian Luciano Spalletti	▶
ID: RedXIII Luca Rossi	▶
ID: RosarioAvevaRagione Lucrezia Verdi	▶

Schermata Inviti ricevuti



< **Inviti ricevuti**

C

ID mittente: IlMaestro Sport: Tennis (Partita a livello) Data: 24/06/2024 alle 18:00	Visualizza
Partecipanti: 1/2	
ID mittente: BB Sport: Padel (Partita amichevole) Data: 30/02/2025 alle 16:00	Visualizza
Partecipanti: 2/4	
ID mittente: UomoMotoscafo Sport: Calcio (Partita amichevole) Data: 01/07/2024 alle 10:00	Visualizza
Partecipanti: 3/10	

Aggiungi allenatore

< Aggiungi allenatore

🔍

ID: Lui45 Gigi D'Agostino	+
ID: ColuiCheAllena Luciano Spalletti	+
ID: 800mensili Luca Valori	+
ID: Fragola86 Lucrezia Verdi	+

Schermata Dettagli prenotazione (accetta/rifiuta invito)

< Dettagli prenotazione

ID prenotazione: 120

ID host: Joker 

Tipo di sport: Tennis doppio

Sede: Via Nomura da Square N.13 (Campo #5)

Data: 30/11/2024 alle 17:00

Tipo di prenotazione: Standard

Visibilità: Pubblica

Note: Un giocatore cade quando un joker si siede.

Partecipanti: 3/4

- ID: Joker
Nome: Simone
Cognome: Alessandrini 
- ID: Cloud
Nome: Franco
Cognome: Neri 
- Ospite
Nome: Guido
Cognome: Mista

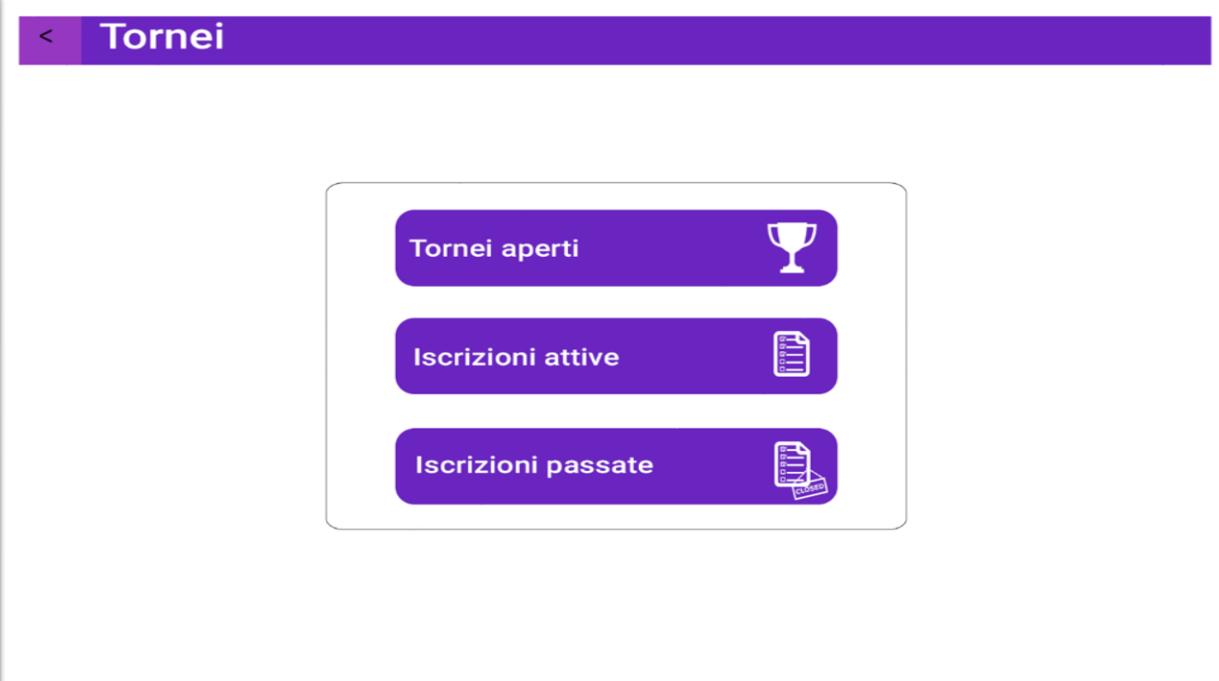
VUOTO

Accetta invito ✓

Rifiuta invito ✗

I campi contrassegnati con l'asterisco (*) sono dei requisiti che gli utenti devono rispettare per potersi unire alla prenotazione

Schermata Tornei (Giocatore)



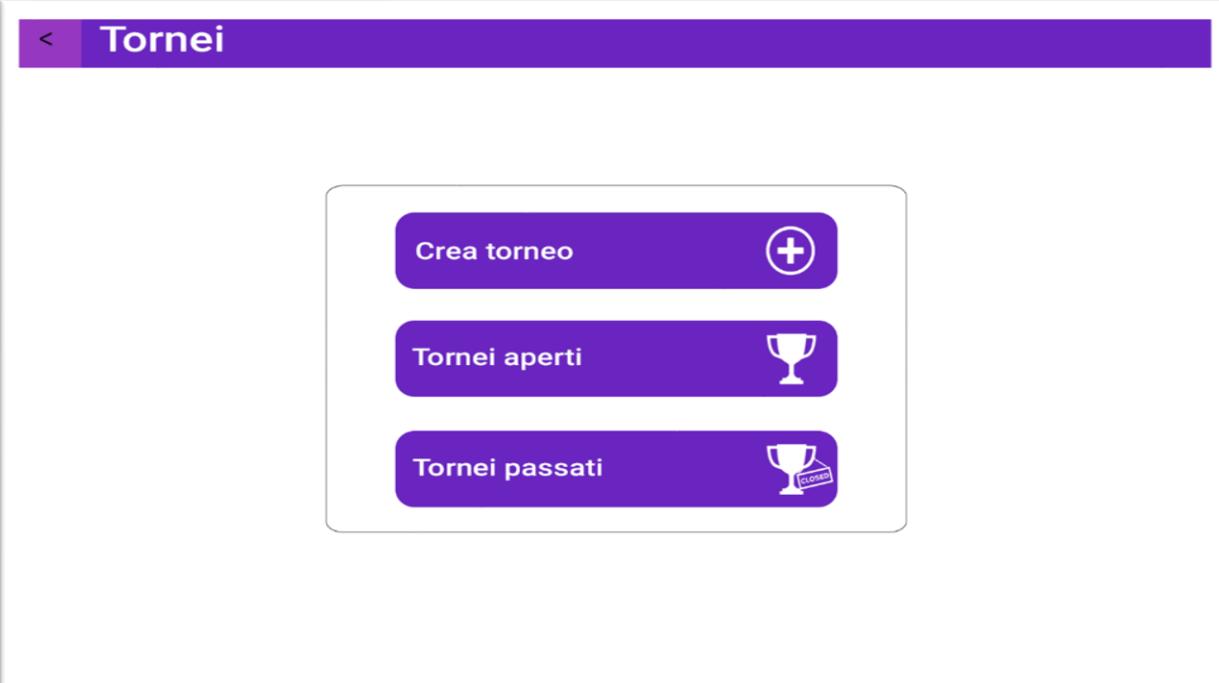
< **Tornei**

Tornei aperti 

Iscrizioni attive 

Iscrizioni passate 

Schermata Tornei (Gestore)



< **Tornei**

Crea torneo 

Tornei aperti 

Tornei passati 

Schermata Crea torneo

< **Crea torneo**

Tipo di sport*	Partecipanti per partita*	Note
Opzione selezionata <	Opzione selezionata <	Ancora una volta è stato salvato...
Data d'inizio*	Orario d'inizio partite*	
DD/MM/AAAA <	HH:MM <	
Sede dei campi*	Partecipanti totali*	
Opzione selezionata <	Opzione selezionata <	
Livello richiesto*		
Opzione selezionata <		

I campi contrassegnati con l'asterisco (*) devono essere compilati necessariamente.

Conferma

Schermata Lista tornei (viene sfruttata in varie occasioni)

< **Lista tornei**

ID torneo: 12	
Sport: Tennis (Livello richiesto: Principiante) Data: Dal 24/06/2024 al 26/06/2024 Stato: chiuso	Visualizza
Partecipanti: 3/8	
ID torneo: 4	
Sport: Tennis (Livello richiesto: Esperto) Data: Dal 01/07/2024 al 04/07/2024 Stato: chiuso	Visualizza
Partecipanti: 4/16	
ID torneo: 2	
Sport: Padel (Livello richiesto: Avanzato) Data: Dal 13/07/2024 al 17/07/2024 Stato: chiuso	Visualizza
Partecipanti: 31/32	

Schermata Dettagli torneo (Giocatore iscritto)

< Dettagli torneo

ID torneo: 12
Stato: aperto

Tipo di sport: Tennis (2 partecipanti per partita)
Sede: Via Nomura da Square N.13
Data: Dal 01/07/2024 al 05/07/2024
Livello richiesto: Avanzato
Iscrizioni aperte fino al: 24/06/2024
Note: Il capitolo 18...

Calendario partite		
Eliminatorie	Ottavi	Quarti
01/07/2024 alle 15:00 ID campo: 5	02/07/2024 alle 15:00 ID campo: 4	03/07/2024 alle 15:00 ID campo: 3
01/07/2024 alle 15:00 ID campo: 4	02/07/2024 alle 15:00 ID campo: 3	03/07/2024 alle 15:00 ID campo: 5
01/07/2024 alle 16:00 ID campo: 1	02/07/2024 alle 16:00 ID campo: 3	03/07/2024 alle 16:00 ID campo: 3

Partecipanti: 7/16

- ID: Joker
Nome: Simone
Cognome: Alessandrini
- ID: Cloud
Nome: Franco
Cognome: Neri
- Ospite 1**
- ID: Caith_Sith
Nome: Giorgio
Cognome: Gatto

Abbandona torneo

Schermata Dettagli torneo (Gestore)

< Dettagli torneo

ID torneo: 12
Stato: aperto

Tipo di sport: Tennis (2 partecipanti per partita)
Sede: Via Nomura da Square N.13
Data: Dal 01/07/2024 al 05/07/2024
Livello richiesto: Avanzato
Iscrizioni aperte fino al: 24/06/2024
Note: Il capitolo 18...

Calendario partite		
Eliminatorie	Ottavi	Quarti
01/07/2024 alle 15:00 ID campo: 5	02/07/2024 alle 15:00 ID campo: 4	03/07/2024 alle 15:00 ID campo: 3
01/07/2024 alle 15:00 ID campo: 4	02/07/2024 alle 15:00 ID campo: 3	03/07/2024 alle 15:00 ID campo: 5
01/07/2024 alle 16:00 ID campo: 1	02/07/2024 alle 16:00 ID campo: 3	03/07/2024 alle 16:00 ID campo: 3

Partecipanti: 7/16

- ID: Joker
Nome: Simone
Cognome: Alessandrini ×
- ID: Cloud
Nome: Franco
Cognome: Neri ×
- Ospite 1** ×
- ID: Caith_Sith
Nome: Giorgio
Cognome: Gatto ×

Aggiungi ospite + **Aggiungi giocatore** +

Annula torneo

Schermata Dettagli torneo (Giocatore non iscritto)

< **Dettagli torneo**

ID torneo: 12
Stato: aperto

Tipo di sport: Tennis (2 partecipanti per partita)
Sede: Via Nomura da Square N.13
Data: Dal 01/07/2024 al 05/07/2024
Livello richiesto: Avanzato
Iscrizioni aperte fino al: 24/06/2024
Note: Il capitolo 18...

Calendario partite		
Eliminatorie 01/07/2024 alle 15:00 ID campo: 5 01/07/2024 alle 15:00 ID campo: 4 01/07/2024 alle 16:00 ID campo: 1	Ottavi 02/07/2024 alle 15:00 ID campo: 4 02/07/2024 alle 15:00 ID campo: 3 02/07/2024 alle 16:00 ID campo: 3	Quarti 03/07/2024 alle 15:00 ID campo: 3 03/07/2024 alle 15:00 ID campo: 5 03/07/2024 alle 16:00 ID campo: 3

Partecipanti: 7/16

- ID: Joker
Nome: Simone
Cognome: Alessandrini
- ID: Cloud
Nome: Franco
Cognome: Neri

Ospite 1

- ID: Caith_Sith
Nome: Giorgio
Cognome: Gatto

[Iscriviti al torneo](#)

Schermata Profilo utente (Gestore)

< **Profilo utente**

Dati utente:

ID: IlMaestro (Giocatore abbonato)
Nome: Hideo
Cognome: Kojima
Sesso: Maschio
Data di nascita: 24/08/1963



[Inserisci risultato partita](#)



[Cancella account giocatore](#)

Tennis

Vittorie:	5	Sconfitte:	0
-----------	---	------------	---

Livello: Esperto

Padel

Vittorie:	3	Sconfitte:	1
-----------	---	------------	---

Livello: Esordiente

Schermata Profilo utente (Giocatore)

< **Profilo utente**

Dati utente:

ID: IlMaestro (Giocatore abbonato)
Nome: Hideo
Cognome: Kojima
Sesso: Maschio
Data di nascita: 24/08/1963



Tennis	
Vittorie:	5
Sconfitte:	0
Livello: Esperto	

Padel	
Vittorie:	3
Sconfitte:	1
Livello: Esordiente	

Schermata Profilo utente (Allenatore)

< **Profilo utente**

Dati utente:

ID: IlMaestro (Giocatore abbonato)
Nome: Hideo
Cognome: Kojima
Sesso: Maschio
Data di nascita: 24/08/1963

Tennis	
Vittorie:	5
Sconfitte:	0
Livello: Esperto	

Padel	
Vittorie:	3
Sconfitte:	1
Livello: Esordiente	

Schermata Promozioni (Gestore)

< **Promozioni**

Per: Abbonati

Una prenotazione gratuita per lo sport "Tennis singolo"
Scade il: 07/07/2024

Riscatta

Termina

Per: Non abbonati

Porta un ospite e ottieni uno sconto del 50%
sulla tua prenotazione
Scade il: 07/07/2024

Riscatta

Termina

Per: Tutti

Sconto del 25% sulla prossima prenotazione per lo
sport "Padel doppio"
Scade il: 25/08/2024

Riscatta

Termina

+ Riscatta coupon inattività

Schermata Promozioni (Giocatore)

< **Promozioni**

Per: Abbonati

Una prenotazione gratuita per lo sport "Tennis singolo"
Scade il: 07/07/2024

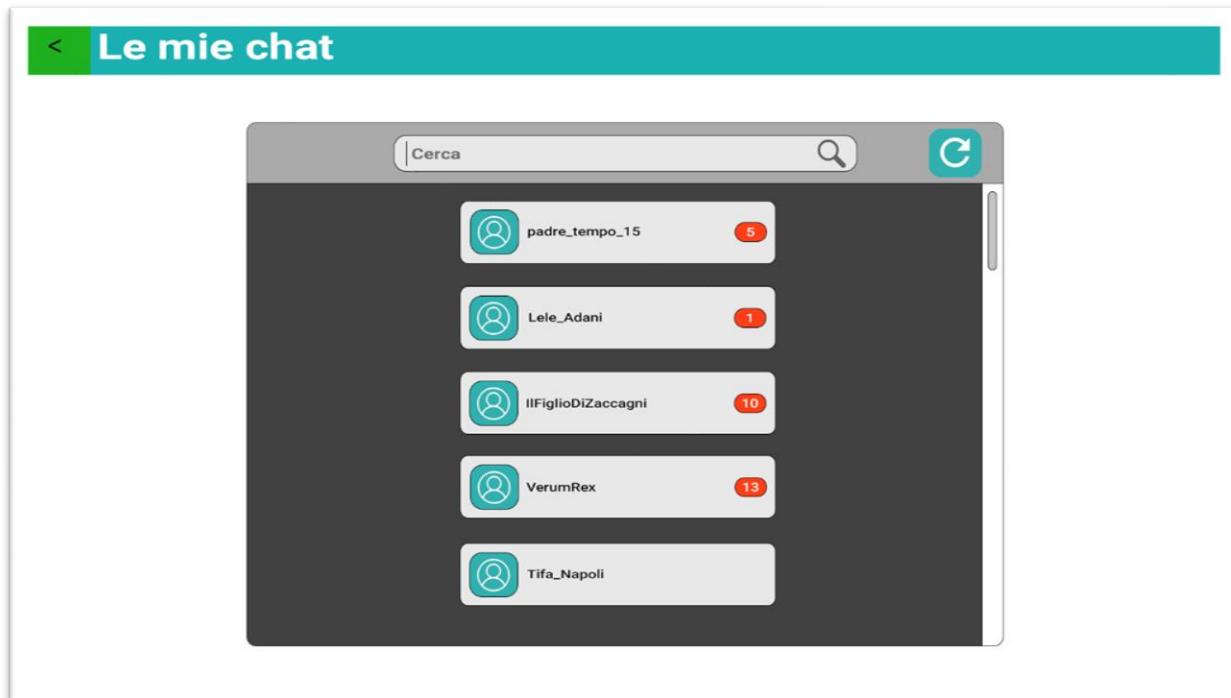
Per: Abbonati

Porta un ospite e ottieni uno sconto del 50%
sulla tua prenotazione
Scade il: 07/07/2024

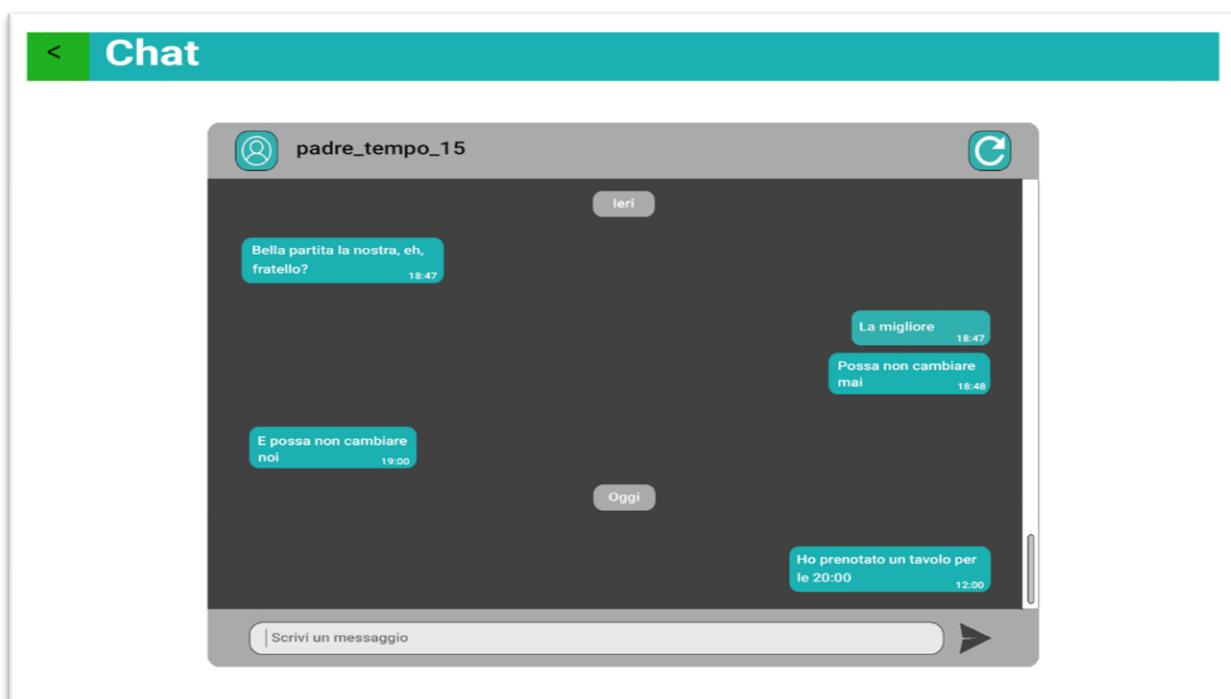
Per: Tutti

Sconto del 25% sulla prossima prenotazione per lo
sport "Padel doppio"
Scade il: 25/08/2024

Schermata Lista chat



Schermata Chat



Schermata Centro notifiche (Giocatore)



MESSAGGIO
L'utente "Il_poeta_fiorentino" ti ha inviato un nuovo messaggio!
16/01/2024 alle 12:36

APERTURA TORNEO
È stato aperto un nuovo torneo per lo sport "Tennis singolo", hai tempo fino al 25/02/2024 per iscriverti!
21/02/2024 alle 11:00

SEI STATO RIMOSSO...
L'utente "Lele_Adani" ti ha rimosso dalla sua prenotazione
"Tennis doppio in data 26/02/2024 alle 18:00"
25/02/2024 alle 15:15

Schermata Centro notifiche (Gestore)



MESSAGGIO
L'utente "Il_poeta_fiorentino" ti ha inviato un nuovo messaggio!
16/01/2024 alle 12:36

APERTURA TORNEO
È stato aperto un nuovo torneo per lo sport "Tennis singolo", hai tempo fino al 25/02/2024 per iscriverti!
21/02/2024 alle 11:00

SEI STATO RIMOSSO...
L'utente "Lele_Adani" ti ha rimosso dalla sua prenotazione
"Tennis doppio in data 26/02/2024 alle 18:00"
25/02/2024 alle 15:15

Pop-up Conferma



Pop-up Errore

